เนื้อหา

1. แนวคิดและเงื่อนไขทั่วไป
2. บทบัญญัติทั่วไป
3. บทบัญญัติการวางพนัน
    3.1. ขายเดิมพันสลิป
    3.2. การแก้ไขสลิปเดิมพัน
4. ประเภทเดิมพัน
    4.1. การเดิมพันเดี่ยว
    4.2. การเดิมพันสะสม
    4.3. ระบบการเดิมพัน
    4.4. เดิมพันลูกโซ่
    4.5. การเดิมพัน Advance
    4.6. การเดิมพันโปรโมโค้ด
    4.7. การเดิมพันชุด
    4.8. การเดิมพันเงื่อนไข
    4.9. การเดิมพัน ANTI-ACCUMULATOR
    4.10. การเดิมพันโชคดี
    4.11. การเดิมพันสิทธิบัตร
5. การจำกัดตนเอง
6. การระงับข้อพิพาท
7. บัญชี การจ่ายเงิน โบนัส
    7.1. บัญชี
    7.2. การฝากเงินและการจ่ายเงิน
    7.3. โบนัส
8. การเดิมพันยอมรับในระหว่างการแข่งขัน (live-bets)
9. ผลการแข่งขัน วันที่และเวลาเริ่มการแข่งขัน การพิจารณาผลการแข่งขัน
10. กฎกีฬา
    10.1. AFL (ฟุตบอลลีกออสเตรเลีย)
    10.2. อเมริกันฟุตบอล
    10.3. แบดมินตัน ปิงปอง วอลเลย์บอลชายหาด

10.4. บาสเกตบอล

10.5. บาสเกตบอล 3x3

10.6. เบสบอล

10.7. Biathlon

10.8. มวย, UFC

10.9. UFC

10.10. จักรยาน

10.11. โปโลน้ำ

10.12. วอลเลย์บอล

10.13. แฮนด์บอล

10.14. กอล์ฟ

10.15. ลูกดอก

10.16. การดัดผม

10.17. คริกเก็ต

10.18. แฮนด์บอลชายหาด

10.19. ฟุตบอลชายหาด

10.20. รักบี้

10.21. การแข่งม้า

10.22. สควอช

10.23. สนุ๊กเกอร์

10.24. เทนนิส

10.25. ชั้นบาสเกตบอล

10.26. ฟุตบอล

10.27. ฟุตซอล

10.28. กีฬาฮอกกี้

10.29. Bandy

10.30. ฮอคกี้น้ำแข็ง

10.31. ชาม

10.32. หมากรุก

10.33. สูตร 1 แข่งรถมอเตอร์ไซด์สปีด

10.34. การแข่งเรือ

10.35. KEIRIN

10.36. ลาครอส

10.37. การแข่งขันอัตโนมัติ (ญี่ปุ่น Speedway)

10.38. สเก็ตวิบาก

10.39. ทีวีเกม

10.40. การเมือง

10.41. eSports

10.42. โอลิมปิก

10.43. กีฬาฤดูหนาว

10.44. ฟุตบอลเกลิค, เหวี่ยง

10.45. สภาพอากาศ

10.46. ถัง Biathlon

10.47. SHORT FOOTBALL

10.48. Street football 3x3

10.49. Street Power Football 2x2 ฟุตบอลโลก

10.50. SOAP FOOTBALL (WOMEN' S)

10.51. ฟุตบอลโฟม (ชาย)

10.52. CROSS VOLLEY

10.53. เทนนิสฟุตบอล

10.54. ลีกสุ่ม

10.55. E-Sports FIFA

10.56. กาบัดดี้

10.57. UNSULLIED UFC TOURNAMENT

10.58. มวยไทย

10.59. Counter Strike และ CS : GO Wingman

10.60. กีฬาอีสปอร์ตฮ็อกกี้น้ำแข็ง

10.61. ยูเอฟซี 4. สตรีทไฟท์

10.62. E-Sports การต่อสู้ UFC

10.63. Bet Constructor

10.64. E-Sports Basketball

10.65. อีสปอร์ต บาสเกตบอล (3X3 และ 1X1)

10.66. eSports Basketball. NBA 2K18

10.67. โลกของรถถัง

10.68. กีฬาอีสปอร์ต

10.69. Dota 2

10.70. เวิร์ม

10.71. Cyber ต่อสู้ WWE

10.72. คริกเก็ต E-Sports

10.73. Big Bash Boom

10.74. Mortal Kombat X
10.75. E-Sports แฮนด์บอล
10.76. การแล่นเรือใบ
10.77. แท็กบอล
10.78. กัง วอลเล่ย์บอล
10.79. Teqvoly
10.80. Rocket League
10.81. สนามรบ
10.82. ลอตเตอรี่
10.83. กีฬารักบี้
10.84. E-Sports อเมริกันฟุตบอล
10.85. E-Sports Rallying
10.86. E-Sports Golf
10.87. กีฬาเบสบอล E-Sports
10.88. เกมส์สตรีทไฟเตอร์ V
10.89. เกมส์เควกภาค4
10.90. เกมส์คอลออฟดิวตี้
10.91. เกมส์เฮิร์ทสโตน
10.92. อีสปอร์ตลาครอส
10.93. สตีป
10.94. เกมส์ Cross Fit
10.95. E-Sports ฟลอร์บอล
10.96. อีสปอร์ต ฟอร์มูล่าวัน
10.97. eSport เกมส์แองกี้เบิร์ด
10.98. Injustice 2
10.99. Pesäpallo
10.100. Tekken 7
10.101. Special bets
10.102. มวยปล้ำอาชีพ
10.103. เกมไพ่ “Durak”
10.104. Seca
10.105. เกมไพ่
10.106. โป๊กเกอร์
10.107. ลูกเต๋า
10.108. BACCARAT
10.109. สตาร์คราฟต์
10.110. Disc Jam

10.111. ลีก ออฟ เลเจนท์ (ARAM)
10.112. League of Legends (Classic mode, PROLIVE)
10.113. King Of Fighters
10.114. Heroes Of Might And Magic III
10.115. E-sport ปิงปอง
10.116. eSports Pool
10.117. ESPORTS POOL (SNOOKER)
10.118. FlatOut4
10.119. eSports Ice Hockey (Shootout)
10.120. Shooter PUBG
10.121. Kok-boru
10.122. NBA Playgrounds
10.123. LASER LEAGUE
10.124. BATTLERITE, WWE BATTLEGROUNDS
10.125. MUTANT FOOTBALL LEAGUE
10.126. CROSSOUT
10.127. RAINBOW SIX SIEGE
10.128. ฟุตวอลเลย์ อีสปอร์ต
10.129. มินิ ไอซ์ฮอกกี้ อีสปอร์ต
10.130. Killer Instinct
10.131. Sociable Soccer
10.132. PIXEL CUP SOCCER
10.133. ESPORTS FOOSBALL
10.134. TABLE FOOTBALL PRO
10.135. ESPORTS FOOTBALL (PES)
10.136. อีสปอร์ต ออสเตรเลียน ฟุตบอล
10.137. SUPER ARCADE FOOTBALL
10.138. Marble football
10.139. มาร์เบิลบาสเกตบอล
10.140. MARBLE GOLF
10.141. MARBLE SHOOTING
10.142. MARBLE FIDGET SPINNERS
10.143. Marble Billiard
10.144. MARBLE CURLING
10.145. MARBLE COLLISION
10.146. MARBLE WAVES
10.147. MARBLE ROUND TARGET
10.148. MARBLE SLIDES
10.149. MARBLE RACE
10.150. MARBLE MMA
10.151. มาร์เบิล บล็อก เบรกเกอร์
10.152. มาร์เบิล ลอตโต้
10.153. มาร์เบิล เบสบอล
10.154. มาร์เบิลวอลเลย์บอล
10.155. RAID: SHADOW LEGENDS
10.156. บาสเกตบอล อีสปอร์ต (PLAYGROUND)
10.157. ASSAULT SQUAD

10.158. Cut the Rope
10.159. CRASH
10.160. SUBWAY SURFERS
10.161. SONIC GENERATIONS
10.162. SPYKEBOTS
10.163. BLADE AND SOUL
10.164. Ball Grabbers
10.165. Overcooked
10.166. eTaekwondo
10.167. อีสปอร์ต วอลเลย์บอล
10.168. Jump Force
10.169. Totally Accurate Battle Simulator (TABS)
10.170. SEKIRO
10.171. eSports Bicycle Racing
10.172. RumbleStars
10.173. BrawlOut
10.174. Bomberman
10.175. สงครามสายฟ้า "WarThunder"
10.176. แชมป์หุ่นยนต์
10.177. การ์ดฟุตบอล
10.178. SEGA FOOTBALL
10.179. Dead Or Alive VI
10.180. DOTA AUTO CHESS
10.181. DARTS LIVE
10.182. KOPANITO SOCCER (CYBER)
10.183. Super Kickers League
10.184. SUPER BLOOD HOCKEY
10.185. WORLD OF WARSHIPS
10.186. Table Hockey
10.187. แบทเทิลชิป
10.188. TABLE FOOTBALL
10.189. Air hockey
10.190. แอร์ฮอกกี้ อินฟินิตี้ คัพ
10.191. สูตรแห่งชัยชนะ
10.192. รัสเซียนลอตโต
10.193. รักบอล
10.194. Guilty Gear
10.195. การแข่งขันทัวร์นาเมนต์ Dead Or Alive VI
10.196. พิกเคิลบอล
10.197. Killer Joker
10.198. SETTE E MEZZO
10.199. BIGRUMBLEBOXING. CREED CHAMPIONSHIP
10.200. FRISBEE
10.201. คริสตัล
10.202. การแข่งขันทัวร์นาเมนต์ ShortStrike
10.203. HyperBrawl

10.204. Subsoccer
10.205. Super Soccer Blast. World Cup
10.206. สูงกว่า vs ต่ำกว่า
10.207. Gigabash
10.208. Need for Speed
10.209. TapeToTape Cup
10.210. รูเล็ตต์
10.211. Mortal Kombat 1
10.212. Roller Champions
10.213. Phygital Football
10.214. ลูกเต๋าโป๊กเกอร์
10.215. Overwatch
10.216. World of Warcraft
10.217. โกลด์รัช
10.218. Fast Bowling
10.219. CardsCricket
10.220. ไพ่บาสเกตบอล
10.221. ควิดดิชอีสปอร์ต
10.222. Hellish Quart
10.223. Cuphead
10.224. Fatal Fury
10.225. Power of Power
10.226. Looney Tunes
10.227. Rematch Cyber League
10.228. Mega Baseball
10.229. Tekken 8
11. เดิมพันทางการเงิน
12. เดิมพันข้อเสนอ (ผล)
13. OptionBet
14. เดิมพันเสริม
15. ตัวอย่าง
15.1. การเดิมพันเดียว
15.2. การคำนวณการเดิมพันชุด
15.3. การเดิมพันระบบ
15.4. การคำนวณการเดิมพันเดี่ยวแบบแต้มต่อ/แฮนดิแคปเอเชีย
15.5. การคำนวณแต้มต่อเอเชียอย่างส่วนของการเดิมพันสะสม
15.6. การคำนวณการเดิมพันรวมเอเซีย
15.7. การคำนวณเดิมพันแบบโซ่
16. เดิมพันรวม 15-โตโต้
16.1. ข้อกำหนดทั่วไป

16.2. การจ่ายเงิน โดยแยกตามประเภท
16.3. บทบัญญัติทั่วไป
16.4. วิธีการวางเดิมพันTOTO
16.5. อัตราการจ่ายแจ็คพ็อท
16.6. กรณีโต้แย้ง
16.7. เดิมพันแบบชุด
17. โตโต้
17.1. วิธีการเดิมพัน Toto «Correct score»
18. โตโต้ฟุตบอล
18.1. บทบัญญัติทั่วไป
18.2. โตโต้เดิมพันฟุตบอล
18.3. การคำนวณของโตโต้ฟุตบอล
18.4. การกระจายเงินรางวัล
18.5. การคำนวณเงินที่ชนะ
19. โตโต้ฮ็อกกี้น้ำแข็ง
20. โตโต้บาสเกตบอล
21. โตโต้ฟีฟ่า
22. Esports TOTO
22.1. การแจกจ่ายเงินรางวัลและแจ็กพอต
23. TOTO Free
24. โตโต้คริกเกต
25. โตโต้คริกเกต
26. แหล่งข้อมูลหลัก
27. การคำนวณของการเดิมพัน«สะสม»และ«ระบบ»
28. การแข่งขันโกลเด้น
28.1. ฟุตบอลเสมือนจริง
28.2. 3D-league เสมือนจริง
28.3. เกรย์ฮาวด์และการแข่งม้า
28.4. แข่งรถจักรยานยนต์
28.5. สปีดเวย์
29. คาสิโน
29.1. โปรโมชั่น

29. 2. รายการหยุดของเกมการวางเดิมพัน

29. 3. ข้อผิดพลาดหรือการละเลย

29. 4. เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

30. เดิมพันทั่วโลก

30. 1. ฟุตบอลเสมือนจริง

30. 2. แข่งสนุขและแข่งม้า

30. 3. ฟุตบอลลีค

30. 4. การแข่งขันมอเตอร์ไซต์ (นักแข่ง 4 คน)

31. นโยบายความเป็นส่วนตัว

31. 1. ความเป็นส่วนตัว

31. 2. ประมวลผลการยินยอมให้ข้อมูลส่วนตัว

31. 3. วัตถุประสงค์ของการเก็บรวบรวมข้อมูล

31. 4. วิธีการรวบรวมและประมวลผลข้อมูล

31. 5. การใช้ข้อมูล

31. 6. การเปิดเผยข้อมูล

31. 7. วิธีการเข้าถึง

31. 8. คุกกี้

31. 9. ยินยอมให้ใช้ผู้ให้บริการด้านอิเล็คโทรนิคส์

31. 10. คำยินยอมความปลอดภัย

31. 11. การรักษาความปลอดภัย

31. 12. การคุ้มครองผู้เยาว์

31. 13. การติดต่อระหว่างประเทศ

31. 14. ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่สาม

31. 15. การปฏิเสธความรับผิดชอบตามกฎหมาย

31. 16. ยินยอมนโยบายความเป็นส่วนตัว

32. วิธีทดสอบความยุติธรรมและระบบสร้างตัวเลขสุ่ม

33. การเล่นพนันอย่างมีความรับผิดชอบ

34. การต่อต้านการฟอกเงิน

35. นโยบายการรู้จักลูกค้าของตน

1. แนวคิดและเงื่อนไขทั่วไป

กฎปัจจุบันของการเดิมพันยอมรับฝากเงินเข้าและถอนเงินจากบัญชีการเล่นเกมของบุ๊คมาร์ก บริษัท ″1xBet″ (ซึ่งต่อไปนี้จะเรียกว่า "กฎ") ที่กำหนดไว้ในคำสั่งของการพนันในแง่ของการเดิมพันที่ยอมรับการจ่ายเงินชนะการปรับตัวของย ข้อพิพาทรายละเอียดของการพนันชนิดพิเศษของการเดิมพันกีฬาและ กฎปัจจุบันปรับความสัมพันธ์อื่น ๆ ระหว่างคู่สัญญาเดิมพัน - บุ๊คมาร์ก บริษัท ″1xBet″ และลูกค้า กฎปัจจุบันใช้เป็นทั้ง 1xBet ลูกค้าเว็บไซต์และลูกค้าของร้านค้าการพนันทั้งหมดของ 1xBet บริษัท พนันเช่นกัน

เดิมพัน	–	เป็นข้อตกลงในการชนะขึ้นอยู่กับความเสี่ยงและการสรุประหว่างลูกค้าและ บริษัท แทงตามระเบียบ โดยเป็นผลมาจากข้อตกลงที่กำหนดขึ้นอยู่กับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเมื่อเทียบกับที่มันไม่มีใครรู้ว่ามันจะเกิดขึ้นหรือไม่ การพนันมีรูปแบบของเงินเดิมพันที่นำมาจากลูกค้าภายใต้เงื่อนไขที่เสนอโดย บริษัท บุ๊คมาร์ก
ผล	–	เป็นผลมาจากเหตุการณ์ (เหตุการณ์) ซึ่งเป็นเดิมพันที่ถูกวางไว้
นักพนัน	–	เป็นคนที่เดิมพันกับ บริษัท แทงบนผลเหตุการณ์
กีฬา	–	คือการรวมกันของเหตุการณ์ผลลัพธ์ที่เป็นไปของเหตุการณ์เหล่านี้การต่อรองของผลลัพธ์ที่เป็นไปได้ของเหตุการณ์เหล่านี้วันปิดของพวกเขาและเวลาเมื่อ บริษัท ได้หยุดทำงานจะใช้เดิมพันในผลลัพธ์ของเหตุการณ์เหล่านี้
เดิมพันยกเลิก	–	เป็นเดิมพันที่เป็นโมฆะยกเว้นจากการคำนวณเดิมพันใด ๆ และการจ่ายเงินชนะ ภายใต้เงื่อนไขของกฎในปัจจุบันในกรณีที่เดิมพันยกเลิกข้อตกลงระหว่าง บริษัท และลูกค้าแทงถือว่าไม่ถูกต้องและการคืนเงินที่จะต้องจ่าย
ปกติเวลา	–	คือระยะเวลาของการแข่งขันให้สอดคล้องกับกฎระเบียบของการแข่งขันในกีฬารวมถึงช่วงทดเวลาบาดเจ็บ แต่ไม่รวมเวลาพิเศษ overtimes, โทษฮึ ฯลฯ

2. บทบัญญัติทั่วไป

1. บริษัท 1xBet ยอมรับการเดิมพัน กีฬา และกิจกรรมอื่น ๆ ทั่วโลก
    - การเดิมพันจสามารถทำได้โดยบุคคลนั้นจะต้องมีอายุ 20 ปีขึ้นไป หรือจะต้องบรรลุนิติภาวะในรัฐนั้น (หากอายุมากกว่า 20 ปีขึ้นไป) และยอมรับกฎกติกาการเดิมพันที่นำเสนอโดยเจ้ามือเท่านั้น ลูกค้าจะต้องรับผิดต่อการละเมิดข้อบังคับนี้
    - ด้วยการลงทะเบียนและเล่นบนเว็บไซต์ จะถือว่าคุณยืนยันว่าคุณไม่ได้ประสบกับการเสพติดการพนัน
2. บุคคลต่อไปนี้ไม่ได้รับอนุญาตให้ทำการวางเดิมพัน:
    - บุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 20 ปี ณ เวลาที่ลงทะเบียน
    - บุคคลที่มีส่วนร่วมในเหตุการณ์ที่ถูกเดิมพันโดยตรง (เช่นนักกีฬาผู้ฝึกสอนผู้ตัดสินเจ้าของสโมสรหรือผู้บริหารสโมสรหรือบุคคลอื่น ๆ ที่สามารถมีอิทธิพลต่อผลลัพธ์ของการแข่งขัน) รวมถึงบุคคลใด ๆ ที่ทำหน้าที่ในนาม พวกเขา;
    - บุคคลที่เป็นตัวแทนของเจ้ามืออื่น ๆ
    - บุคคลที่ถูกห้ามไม่ให้ทำสัญญากับเจ้ามือรับแทงภายใต้กฎหมาย
3. สิทธิ์ในการเข้าถึงและ / หรือใช้เว็บไซต์ (รวมถึงผลิตภัณฑ์ใด ๆ หรือทั้งหมดที่นำเสนอผ่านเว็บไซต์) อาจถูกพิจารณาว่าผิดกฎหมายในบางประเทศ (รวมถึงตัวอย่างเช่นสหรัฐอเมริกาสหราชอาณาจักรไซปรัสเนเธอร์แลนด์) ฯลฯ) เราไม่ต้องการให้เว็บไซต์ของเราใช้สำหรับการพนันกีฬาการพนันหรือวัตถุประสงค์อื่น ๆ โดยผู้ที่อาศัยอยู่ในประเทศหรือเขตอำนาจศาลที่กิจกรรมประเภทนี้ผิดกฎหมาย
4. ความจริงที่ว่าเว็บไซต์ของเรามีให้บริการในประเทศและ / หรือเขตอำนาจศาลดังกล่าวหรือสามารถแสดงเป็นภาษาราชการของประเทศเหล่านั้นไม่สามารถ
   พิจารณาการอนุญาตอย่างเป็นทางการหรือเหตุผลทางกฎหมายสำหรับการใช้เว็บไซต์ของเราและฝากเงินเข้าบัญชีของคุณหรือถอนเงินรางวัลของคุณ ความพร้อมใช้งานของเว็บไซต์ไม่ได้หมายความว่ามันมีข้อเสนอการยุยงหรือเชิญชวนให้ใช้หรือสมัครรับการพนันการพนันหรือบริการอื่นใดในเขตอำนาจศาลที่กิจกรรมดังกล่าวผิดกฎหมาย
5. คุณมีหน้าที่พิจารณาว่าการเข้าถึงและ / หรือการใช้เว็บไซต์ของคุณนั้นสอดคล้องกับกฎหมายที่ใช้บังคับในเขตอำนาจศาลของคุณหรือไม่และคุณรับประกันกับเราว่าการพนันนั้นถูกกฎหมายในดินแดนที่คุณอาศัยอยู่ เมื่อเปิดบัญชีและ / หรือใช้งานเว็บไซต์ของเราคุณต้องตรวจสอบให้แน่ใจว่าการกระทำของคุณนั้นถูกกฎหมายในพื้นที่ ที่คุณอาศัยอยู่ คุณรับประกันและตกลงว่าคุณได้รับคำแนะนำทางกฎหมายก่อนที่จะลงทะเบียนในเว็บไซต์ของเรา หากเราทราบว่าคุณเป็นผู้อาศัยอยู่ในประเทศที่การใช้งานเว็บไซต์ของเราถือว่าผิดกฎหมายทางบริษัทมีสิทธิ์ปิดบัญชีของคุณและคืนยอดเงินคงเหลือในบัญชีของคุณในขณะที่ปิดทำการ (หลังจากหักจากเงินรางวัลใด ๆ ที่ได้รับเครดิตหลังจากทำการฝากเงินครั้งล่าสุดของคุณ)

6. ลูกค้าจะต้องรับผิดชอบต่อการละเมิดใด ๆ ของวรรคดังกล่าวข้างต้น หากกฎเหล่านี้ถูกละเมิด บริษัท พนันขอสงวนสิทธิ์ในการปฏิเสธที่จะจ่ายเงินรางวัลใด ๆ หรือการคืนเงินมัดจำรวมทั้งยกเลิกการเดิมพันใด ๆ บริษัทไม่มีส่วนรับผิดชอบแน่นอนที่จะทราบว่าลูกค้าอยู่ในประเภทใด ๆ ที่กล่าวมาข้างต้น ซึ่งหมายความว่า บริษัทเดิมพันมีสิทธิ์ที่จะใช้มาตรการข้างต้นเมื่อใดก็ตามที่ทราบว่าลูกค้าอยู่ในหมวดหมู่ใด ๆ ข้างต้น
7. เจ้ามือรับแทงมีสิทธิ์ที่จะปฏิเสธการเดิมพันจากลูกค้าที่ไม่ปฏิบัติตามกฎเหล่านี้ เจ้ามือรับแทงขอสงวนสิทธิ์ในการปฏิเสธที่จะยอมรับการเดิมพันประเภทใด ๆ จากลูกค้าใด ๆ ที่พวกเขาละเมิดมาตรฐานการปฏิบัติทางสังคมและความสงบเรียบร้อยของประชาชน
8. บริษัทขอสงวนสิทธิ์ในการปฏิเสธที่จะรับการเดิมพันจากบุคคลใด ๆ โดยไม่ให้เหตุผล
9. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินตามข้อมูลที่ได้รับจากศูนย์กลางประมวลผล
10. เงินรางวัลจะจ่ายให้กับนักพนันภายใน 30 (สามสิบ) วันตามปฏิทินนับจากวันที่ประกาศอย่างเป็นทางการเกี่ยวกับผลการแข่งขันล่าสุดในสลิปพนัน
11. หลังจากได้รับผลตอบแทนนักพนันจะต้องตรวจสอบว่าเงินรางวัลนั้นถูกต้องหรือไม่ หากนักพนันไม่เห็นด้วยกับการชนะพวกเขาจะต้องแจ้งให้ บริษัทของพวกเขาทราบด้วยหมายเลขบัญชีวันที่เวลาเหตุการณ์การเดิมพันการเลือกอัตราต่อรองและเหตุผลของการไม่เห็นด้วย การเรียกร้องใด ๆ เกี่ยวกับการชนะ อาจถูกยื่นตรวจสอบภายใน 10 (สิบ) วัน เอกสารที่สนับสนุนและยืนยันข้อร้องเรียนดังกล่าวจะต้องถูกแนบ ในการเริ่มต้นของเหตุผลเพียงพอสำหรับการร้องเรียนจะถูกส่งกลับโดยไม่ตรวจสอบ การเรียกร้องการคำนวณการเดิมพันทั้งหมดสำหรับเกม Cyber-Live ได้รับการยอมรับภายใน 72 ชั่วโมงนับจากเวลาสิ้นสุดเกม
12. การเดิมพันที่ลูกค้าวางไว้จะถือว่าชนะหากผลลัพธ์ทั้งหมดที่ระบุไว้ในการเดิมพันนั้นถูกทำนายอย่างถูกต้อง
13. เงื่อนไขการเดิมพัน (ราคาต่อรอง, แฮนดิแคป, ผลรวม, ขีด จำกัด การเดิมพันสูงสุด ฯลฯ) อาจมีการเปลี่ยนแปลงหลังจากมีการเดิมพันแล้ว แต่สิ่งนี้จะไม่ส่งผลต่อข้อกำหนดในเวลาที่ทำการวางเดิมพัน ก่อนที่จะเข้าสู่การจัดการลูกค้าจะต้องตรวจสอบการเปลี่ยนแปลงทั้งหมดในตลาดการแข่งขันก่อนปัจจุบัน
14. เรื่องนี้ในกรณีที่มีความขัดแย้งระหว่างลูกค้า (คู่สัญญา) และบริษัทในเรื่องใด ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติและการปฏิบัติตามข้อตกลงการเดิมพันระหว่างลูกค้า (คู่สัญญา) และผู้ทำบัญชีรวมถึงการจ่ายผลลัพธ์ ข้อตกลงและเงื่อนไขอื่น ๆ ที่เป็นสาระสำคัญของข้อตกลงรวมถึงการประกาศข้อตกลงดังกล่าวนั้นไม่รวมหรือถือเป็นโมฆะคู่สัญญาตกลงว่าข้อพิพาทใด ๆ จะถูกตัดสินโดยการร้องเรียนต่อฝ่ายตรงข้าม ฝ่ายที่รู้สึกว่ามีการละเมิดสิทธิของพวกเขาจะต้องส่งการเรียกร้องเป็นลายลักษณ์อักษรไปยังอีกฝ่ายภายใน 10 วัน
15. ภายใต้ขั้นตอนก่อนการพิจารณาคดีฝ่ายที่อ้างสิทธิ์ในการละเมิดสิทธิของตนจะต้องส่งหนังสือร้องเรียนไปยังฝ่ายตรงข้าม เมื่อใดก็ตามที่มีการร้องเรียนไปยังผู้ทำบัญชีจะต้องส่งไปยังสำนักงานจดทะเบียนของผู้ทำบัญชีที่ระบุไว้ในเอกสารประกอบของผู้ทำบัญชีและได้รับการสนับสนุนจากแถลงการณ์ที่เกี่ยวข้องจากการลงทะเบียนสาธารณะของ บริษัท เมื่อใดก็ตามที่มีการร้องเรียนให้กับลูกค้า (คู่สัญญา) จะถูกส่งไปยังที่อยู่อาศัยของพวกเขา (หรือที่อยู่)

16. ในกรณีที่เกิดความล้มเหลวทางเทคนิคและลำธารที่ยังไม่เสร็จ ฯลฯ การเดิมพันใน Esports Live จะได้รับเงินคืนเฉพาะในกรณีที่ไม่มีคำถามเกิดขึ้นหรือการเดิมพันในเหตุการณ์ไม่ได้ถูกตัดสินโดยเจ้ามือรับแทง
17. หากพนักงานทำข้อผิดพลาดขณะรับเดิมพัน (พิมพ์ผิดอย่างชัดเจนในรายการเหตุการณ์ความไม่สอดคล้องของอัตราต่อรองระหว่างตลาดการเดิมพันที่เสนอและการเดิมพัน ฯลฯ) หรือยอมรับการเดิมพันโดยละเมิดกฎเหล่านี้หรือหากมี สิ่งบ่งชี้อื่น ๆ ที่แสดงว่าการเดิมพันนั้นผิดนักพนันขอสงวนสิทธิ์ในการประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ ผลตอบแทนจากการเดิมพันดังกล่าวจะจ่ายในอัตราต่อรองราคา 1
18. 1xBet มุ่งมั่นที่จะสร้างความมั่นใจในการเล่นกีฬาอย่างเป็นธรรมและตระหนักดีว่าการจัดการการแข่งขันกีฬา (รวมถึงกิจกรรมอื่น ๆ) เชื่อมโยงกับการกระทำผิดทางอาญา (การจับคู่แก้ไขการทุจริต ฯลฯ) รวมถึงกิจกรรมทางอาญา และอาชญากรรมองค์กรข้ามพรมแดน ดังนั้น 1xBet ปฏิบัติตามเป้าหมายและวัตถุประสงค์หลักของ“ อนุสัญญายุโรปว่าด้วยการจัดการแข่งขันกีฬา” อย่างสมบูรณ์ (CETS No. 215) เช่นเดียวกับข้อกำหนดทางกฎหมายที่เกี่ยวข้อง
    บริษัทมีสิทธิ์ที่จะถือเป็นโมฆะการเดิมพันหากมีข้อสงสัยหรือยืนยันการเล่นผิดกติกา (แก้ไขการแข่งขัน), การเดิมพันที่ใช้บัญชีของลูกค้ารายอื่น, การใช้บัญชีของลูกค้าโดยบุคคลที่สามหรือกิจกรรมการพนันที่ผิดปกติ ประเภทขนาดปริมาณและลักษณะของการเดิมพัน)
    คำว่า“ การเล่นที่ผิดกติกา” หมายถึงผู้ที่ชื่นชอบโดยเจตนาเสียการแข่งขันหรือการแข่งขันตามที่กำหนดโดยกฎของการแข่งขันเพื่อเหตุผลด้านการเงินการแข่งขันหรือเหตุผลอื่น ๆ รวมถึงการฝ่าฝืนกฎของกีฬาที่เกี่ยวข้อง
19. ในกรณีที่อัตราต่อรองผิดพลาดอย่างเห็นได้ชัดการเดิมพันดังกล่าวจะตัดสินตามผลสุดท้ายที่อัตราต่อรองที่มีผลบังคับใช้กับตลาดบางแห่ง
20. หากฝ่ายที่ได้รับไม่สามารถพิจารณาคำร้องเรียนภายในระยะเวลาที่กำหนดฝ่ายที่อ้างว่าละเมิดสิทธิของพวกเขาจะได้รับการดำเนินคดีต่อศาลและสถานที่ที่เหมาะสมจะต้องเป็นศาลในประเทศของสำนักงานจดทะเบียนของผู้ทำบัญชี
21. หากมีการแก้ไขกฎเหล่านี้ลูกค้าจะได้รับแจ้งตาม การเดิมพันที่ได้รับการยอมรับหลังจากวันที่ระบุจะเป็นไปตามกฎที่แก้ไขเพิ่มเติม การเดิมพันก่อนหน้านี้จะยังคงไม่เปลี่ยนแปลง
22. การเชื่อมต่อล้มเหลวในขณะที่ได้รับการยืนยันการเดิมพันจะนำมาซึ่งการยกเลิกการเดิมพันดังกล่าว
23. การวางเดิมพันจะถือว่าเป็นหลักฐานว่าลูกค้าตกลงและยอมรับกฎการเดิมพันเหล่านี้
24. เดิมพันจะถูกตัดสินและเงินรางวัลจะตัดสินจากผลการแข่งขันที่ประกาศโดยเจ้ามือรับแทง การร้องเรียนใด ๆ เกี่ยวกับผลลัพธ์วันที่และเวลาเริ่มต้นที่แท้จริงของการแข่งขันจะพิจารณาพร้อมกับเอกสารอย่างเป็นทางการจากสหพันธ์กีฬาที่เกี่ยวข้อง
25. ไม่มีการร้องเรียนใด ๆ ที่เกี่ยวข้องกับหรือเกิดขึ้นจากการทับศัพท์ (หรือการแปล) ของชื่อทีมนามสกุลของผู้เล่นหรือสถานที่เล่นกีฬาจะถูกพิจารณาโดยเจ้ามือรับแทง ชื่อการแข่งขันจะได้รับเพื่อความสะดวกเท่านั้น ไม่มี

ข้อผิดพลาดในชื่อการแข่งขันจะส่งผลให้มีการคืนเงินเดิมพัน

26. ลูกค้าที่ลงทะเบียนแต่ละรายอาจมีบัญชีเดียวเท่านั้น ลูกค้าสามารถลงทะเบียนเพียงหนึ่งบัญชีต่อครอบครัวที่อยู่ที่อยู่อีเมลที่อยู่ IP บัตรเครดิต / เดบิต e-wallet หรือวิธีการชำระเงินทางอิเล็กทรอนิกส์ บุคคลอื่นที่เกี่ยวข้องกับลูกค้าจะไม่ได้รับอนุญาตให้ลงทะเบียนบนเว็บไซต์
27. ลูกค้าที่ลงทะเบียนไม่สามารถลงทะเบียนใหม่เป็นลูกค้าใหม่ (ภายใต้ชื่อใหม่พร้อมที่อยู่อีเมลใหม่และอื่น ๆ)
28. ในกรณีที่
    - การลงทะเบียนซ้ำ (รวมถึงการลงทะเบียนภายใต้ชื่อใหม่) การส่งเอกสารของคนอื่นเอกสารไม่ถูกต้องหรือปลอมแปลง (รวมถึงการแก้ไขโดยใช้ซอฟต์แวร์หรือโปรแกรมแก้ไขกราฟิกชนิดใด ๆ)
    - การละเมิดข้อกำหนดและเงื่อนไขของ บริษัท การเดิมพันหลายครั้ง
    - ข้อสงสัยเกี่ยวกับตัวตนของลูกค้าหรือข้อมูลที่พวกเขาให้ (เช่นที่อยู่รายละเอียดบัตรเครดิต / เดบิต ข้อมูลอื่น ๆ)
    - ข้อสงสัยเกี่ยวกับตัวตนของลูกค้าหรือข้อมูลที่พวกเขาให้ (เช่นที่อยู่รายละเอียดบัตรเครดิต / เดบิต ข้อมูลอื่น ๆ
        - a) การคืนเงินหรือการฉ้อโกง) การคืนเงินหรือการฉ้อโกง
        - b) การใช้บัตรธนาคารที่ถูกขโมยหรือไม่ผ่านการตรวจสอบของคุณเป็นแหล่งเงินทุน
        - c) การกระทำใด ๆ ที่คุณได้ดำเนินการหรือพยายามดำเนินการซึ่งอาจพิจารณาว่าผิดกฎหมายในเขตอำนาจศาลที่เกี่ยวข้องซึ่งได้กระทำโดยเจตนาหรือมีเจตนาที่จะหลอกลวงและ / หรือหลีกเลี่ยงข้อ จำกัด ที่กำหนดไว้ในกฎหมายโดยไม่คำนึงว่าการกระทำหรือความพยายามนี้ ในที่สุดทำให้เกิดการสูญเสียหรือความเสียหายต่อบัญชีของคุณ
    - เมื่อลูกค้าวางเดิมพันพวกเขามีข้อมูลเกี่ยวกับผลลัพธ์ของเหตุการณ์นั้น
    - ลูกค้าสามารถมีอิทธิพลต่อผลลัพธ์ของเหตุการณ์เนื่องจากมีส่วนร่วมโดยตรงในการแข่งขัน (นักกีฬา, ผู้ฝึกสอน, ผู้ตัดสิน ฯลฯ) หรือเพราะพวกเขาทำหน้าที่แทนผู้เข้าร่วม
    - การเดิมพันถูกวางโดยกลุ่มนักพนันที่ทำหน้าที่แสดงคอนเสิร์ต (เป็นองค์กร) เพื่อให้เกินขีด จำกัด ที่กำหนดโดยเจ้ามือรับแทงรวมทั้งการสมรู้ร่วมคิดกับผู้อื่นเพื่อให้ได้เปรียบอย่างไม่เป็นธรรมผ่านระบบโบนัสหรือโปรโมชั่นอื่น ๆ
    - การเดิมพันถูกวางโดยกลุ่มนักพนันที่แสดงความสามารถในการแข่งขัน (เป็นองค์กร) เพื่อกำหนดระยะเวลาที่กำหนดโดยเจ้ามือ หรือโปรโมชั่นอื่น ๆ
    - ใช้วิธีการใด ๆ ที่ไม่ยุติธรรมในการรับข้อมูลหรือหลีกเลี่ยงข้อ จำกัด ที่ บริษัท กำหนด

    ฝ่ายบริหารของ บริษัท มีสิทธิ์ที่จะร้องขอเอกสารใด ๆ จากนักพนันเพื่อยืนยันตัวตนหรือข้อมูลอื่น ๆ ที่พวกเขาได้ให้ไว้ (ตัวอย่างเช่นรายละเอียดหนังสือเดินทางที่อยู่อาศัย) รวมถึงการยกเลิกการชำระเงินจนกว่ารายละเอียดทั้งหมดจะได้รับการยืนยัน ฝ่ายบริหารของ บริษัท ฝ่ายการจัดการของบริษัทขอ

สงวนสิทธิ์ในการจัดการประชุมทางวิดีโอแ(หรือโดยการขอเอกสารในรูปแบบวิดีโอ)ละ/หรือร้องขอให้ส่งเอกสารผ่านทางไปรษณีย์ซึ่งส่วนหนึ่งในกระบวนการยืนยันตัวตน การตรวจสอบอาจใช้เวลาถึง 72 ชั่วโมงจากการรับเอกสาร ผลลัพธ์ของการประชุมทางวิดีโอสามารถมอบให้กับลูกค้าภายใน 5 วันทำการหลังจากการประชุมทางวิดีโอเกิดขึ้น อาจใช้เวลานานสูงสุดถึง 14 วันทำการเพื่อยืนยันเอกสารในรูปแบบวิดีโอเหล่านี้

29. หากลูกค้าปฏิเสธที่จะผ่านการตรวจสอบ บริษัท ขอสงวนสิทธิ์ในการยกเลิกการเดิมพันของพวกเขา (รวมถึงการเดิมพันที่วางจากบัญชีที่ซ้ำกัน) นอกจากนี้ฝ่ายจัดการขอสงวนสิทธิ์ในการใช้มาตรการที่เหมาะสมรวมถึงแต่ไม่ จำกัด เพียงการปิดกั้นบัญชีและการแช่แข็งเงินที่มีอยู่จนกว่าเจ้าของบัญชีจะจัดตั้งขึ้นและวิธีการฝากเงินได้รับการยืนยันแล้ว
30. เมื่อการสอบสวนเสร็จสิ้น บริษัท สามารถทำการตัดสินใจใด ๆ ที่เห็นว่ามีความยุติธรรมและสมเหตุสมผล:
    - เมื่อการดูดซับเสร็จเรียบร้อยแล้ว บริษัท สามารถทำการปรับลดได้
        - โบนัสทั้งหมดเดิมพันฟรีและเงินรางวัลที่ได้รับจากโบนัสเหล่านั้นและเดิมพันฟรีเมื่อใช้บัญชีที่ซ้ำกันนี้จะกลายเป็นโมฆะและแพ้ให้คุณ
        - ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของเรา แต่เพียงผู้เดียวในการยกเลิกการชนะทั้งหมดและคืนเงินในบัญชีของคุณเมื่อเริ่มต้นการสอบสวน นอกจากนี้เรายังมีสิทธิ์ในการคืนเงินจำนวนใด ๆ ที่เป็นหนี้กับเราที่เกี่ยวข้องกับบัญชีที่ซ้ำกันนี้โดยตรงจากบัญชีใด ๆ ของคุณ (รวมถึงบัญชีที่ซ้ำกันอื่น ๆ)
    - ตามดุลยพินิจของเรา แต่เพียงผู้เดียว (ในกรณีพิเศษ) เพื่ออนุญาตให้ใช้งานบัญชีหลักต่อไปและรับรู้ว่าถูกต้องในขณะที่การเดิมพันทั้งหมดที่คุณวางไว้จากบัญชีที่ซ้ำกันจะถือเป็นโมฆะบัญชีที่ซ้ำกันจะถูกบล็อกและ / หรือยกเลิกโดยการตัดสินใจของ บริษัท (การตัดสินใจจะทำในแต่ละกรณีโดยเฉพาะตามขอบเขตของการละเมิด)
31. ลูกค้าจะต้องรับผิดชอบในการเก็บรหัสผ่านและหมายเลขบัญชีที่ได้รับเมื่อลงทะเบียนเป็นความลับ การเดิมพันทั้งหมดที่ลงทะเบียนกับเจ้ามือจะถือว่าใช้ได้ การยกเลิกการเดิมพันจะต้องเป็นไปตามกฎเหล่านี้ หากรายละเอียดการเข้าสู่ระบบของลูกค้าอยู่ในความครอบครองของบุคคลที่สามผู้ทำบัญชีควรได้รับแจ้งลูกค้าควรเปลี่ยนชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านและรหัสผ่านอีเมลของตนให้แข็งแกร่งขึ้น คุณต้องไม่เปิดเผยรหัสถอนเงินหรือรหัสใด ๆ สำหรับการเปลี่ยนหมายเลขโทรศัพท์ของคุณให้กับบุคคลที่สาม
32. เจ้าของบัญชียืนยันว่ากิจกรรมใด ๆ ในบัญชีนั้นดำเนินการด้วยตนเอง หากบัญชีถูกจัดการโดยบุคคลที่สามเจ้าของบัญชีจะต้องเป็นผู้รับผิดชอบ แต่เพียงผู้เดียวสำหรับการเข้าถึงบัญชี
33. ไม่ว่าในกรณีใดบริษัท 1xBet จะต้องรับผิดชอบต่อลูกค้าสำหรับการสูญเสียหรือความเสียหายทางอ้อมหลักประกันหรือความเสียหายที่เกิดขึ้นโดยบังเอิญ (รวมถึงการสูญเสียกำไร) แม้ว่าพวกเขาอาจได้รับแจ้งว่ามีความเสียหายหรือความเสียหายเกิดขึ้น
34. หากบัญชีไม่ได้ใช้งานเป็นเวลา 3 เดือน บริษัท ขอสงวนสิทธิ์ในการปิดกั้น หากต้องการยกเลิกการบล็อกบัญชี

โปรดติดต่อทีมรักษาความปลอดภัยของเราที่ security-en@1xbet-team.com

35. เจ้ามือรับแทงขอสงวนสิทธิ์ในการปรับปรุงกฎเหล่านี้และเพิ่มบทบัญญัติใหม่ได้ตลอดเวลา กฎหรือการแก้ไขใหม่ดังกล่าวจะมีผลทันทีหลังจากประกาศบนเว็บไซต์
36. การติดการพนันคืออะไร? ปัญหาการพนันเกี่ยวข้องกับปัญหาสุขภาพจิตเช่นภาวะซึมเศร้า ความวิตกกังวลและการฆ่าตัวตาย ซึ่งพวกเขาสามารถส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ในครอบครัวความก้าวหน้าทางอาชีพและการศึกษาและอาจนำไปสู่การล้มละลายและอาชญากรรม
การพนันเป็นกิจกรรมที่สนุกสนานมากกว่าแหล่งรายได้
การพนันเป็นงานอดิเรกที่น่าตื่นเต้นและสนุกสนาน น่าเสียดายที่ในบางกรณีการมีส่วนร่วมในกิจกรรมดังกล่าวอาจทำให้เกิดปัญหา เราดูแลลูกค้าของเราและทำอย่างดีที่สุดเพื่อให้แน่ใจว่าการใช้เว็บไซต์ของเราอย่างรับผิดชอบโดยไม่มีผลกระทบด้านลบใด ๆ เราโฆษณาผลิตภัณฑ์และบริการของเราในลักษณะที่รับผิดชอบและจะไม่กำหนดเป้าหมายไปยังคนหนุ่มสาวหรือผู้ที่อ่อนแอ
37. การเล่นการพนันในกรณีที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะ บริษัท ของเราไม่อนุญาตให้ผู้เยาว์ (บุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 20 ปี) มีส่วนร่วมในการเดิมพัน เราใช้ความระมัดระวังทุกอย่างเพื่อป้องกันการละเมิดกฎนี้ เรารับประกันว่าการโฆษณาการสนับสนุนและแคมเปญการตลาดของเราไม่มีข้อมูลที่กำหนดเป้าหมายไปยังผู้เยาว์
38. การป้องกันการติดการพนัน ไม่มีแคมเปญโฆษณาหรือการส่งเสริมการขายที่หลอกลวงผู้ใช้และไม่บิดเบือนลักษณะของบริการสำหรับนักพนันที่มีแนวโน้มอ่อนไหว ลูกค้าจะได้รับแจ้งเกี่ยวกับโอกาสในการชนะรวมถึงความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้น ให้บริการตามจำนวนเงินที่จ่ายและไม่สนับสนุนให้มีการใช้จ่ายมากเกินไป
กรุณาตอบคำถามด้านล่าง หากคุณพูดว่า 'ใช่' สำหรับทุกคำถามคุณมีแนวโน้มที่จะประสบปัญหาการพนัน:
    - คุณมีการใช้จ่ายที่ไม่สามารถควบคุมได้หรือไม่?
    - คุณยืมเงินหรือขโมยมาเพื่อเดิมพัน?
    - คุณสังเกตเห็นว่าคุณใช้เวลากับครอบครัวน้อยลงหรือไม่?
    - คุณมีปฏิกิริยาต่อความคิดเห็นของคนอื่นเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ของคุณหรือไม่?
    - คุณสูญเสียความสนใจในงานอดิเรกหรือกิจกรรมยามว่างตามปกติหรือไม่?
    - คุณรู้สึกหดหู่หรือแม้กระทั่งคิดฆ่าตัวตายเนื่องจากความล้มเหลวในการเดิมพันของคุณหรือไม่?
    - คุณเคยโกหกเพื่อปกปิดจำนวนเงินหรือเวลาที่คุณใช้ในการพนันหรือไม่?
    ไม่สายเกินไปที่จะยอมรับว่าคุณติดและต่อสู้กับมัน เราให้ความสำคัญกับลูกค้าของเราและในกรณีที่เราจะไม่อำนวยความสะดวกในการพัฒนาของการเจ็บป่วยนี้ โปรดอ่านข้อมูลต่อไปนี้ซึ่งสามารถช่วยคุณลดความเสี่ยงของการติดการพนัน:
    - อย่าถือว่าการพนันเป็นแหล่งรายได้หลักของคุณ
    - กำหนดข้อ จำกัด เกี่ยวกับเวลาและเงินที่จะใช้ อย่าทำลายขีด จำกัด เหล่านี้
    - โปรดอย่าเดิมพันถ้า:

        - คุณอยู่ภายใต้อิทธิพลของแอลกอฮอล์หรือสารอื่น ๆ
        - คุณมีความรู้หดหู่
    - เดิมพันเฉพาะกับเงินที่คุณสามารถใช้จ่ายได้
    - หลีกเลี่ยงในกรณีที่คุณเกิดการสูญเสีย
39. ลูกค้า 1xBet จะได้รับแจ้งเกี่ยวกับโอกาสในการชนะและผลที่ตามมาและความเสี่ยงของการแพ้ที่จะเกิดขึ้น คุณสามารถขอประวัติเดิมพันทั้งหมดของคุณได้ ทั้งการถอนและการฝากของคุณสามารถเข้าถึงได้ในส่วนของ "บัญชีของฉัน"
40. ลูกค้าของเรามีตัวเลือกสำหรับการ ปิดกั้นตนเอง
    โปรดเขียนถึงฝ่ายสนับสนุนลูกค้าที่ block@1xbet-team.com และใช้ตัวเลือก ปิดกั้นตนเอง หากจำเป็น เราให้ความช่วยเหลือผู้เล่นที่มีปัญหาการพนันที่อาจเกิดขึ้นซึ่งพร้อมให้บริการอย่างเป็นระบบและมีการบันทึก เราตรวจสอบคำขอทั้งหมด
    1xBet จะเสนอตัวเลือกการ ตัปิดกั้นตนเองซึ่งช่วยให้คุณสามารถปิดบัญชีของคุณในช่วงระยะเวลาหนึ่ง: สัปดาห์, เดือน, 6 เดือน, ปี บัญชีของคุณจะถูกบล็อกหลังจากผ่านการตรวจสอบอย่างสมบูรณ์ โปรดทราบว่า จะต้องแนบรูปถ่าย ID / หนังสือเดินทางของคุณกับใบสมัครเพื่อ ปิดกั้นตนเอง หากคุณเปิดใช้งานคุณสมบัตินี้คุณจะไม่สามารถเดิมพันได้ที่ 1xBet

3. บทบัญญัติการวางพนัน

บริษัท การพนันเดิมพันยอมรับได้รับในปัจจุบันสายกีฬา - มันเป็นรายการของเหตุการณ์ด้วยราคาที่สอดคล้องกัน ชนะ

1. สัดส่วนการถือหุ้นขั้นต่ำในเหตุการณ์ใด ๆ เดียวคือ $ 0.3/€ 0,2.
2. สัดส่วนการถือหุ้นสูงสุดจะถูกกำหนดสำหรับแต่ละเหตุการณ์โดย บริษัท การพนันและขึ้นอยู่กับการเล่นกีฬาและกิจกรรม หากหลายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับข้อจำกัดที่แตกต่างกันในสัดส่วนการถือหุ้นสูงสุดรวมอยู่ในการสะสมหรือเดิมพันระบบแล้วสัดส่วนการถือหุ้นสูงสุดจะตั้งค่าเท่ากับให้น้อยที่สุด
3. เดิมพันชนะสูงสุดคือ 50 000 € (หรือเทียบเท่าสกุลเงินของตน)
4. บริษัทขอสงวนสิทธิ์ในการจำกัดเงินเดิมพันสูงสุดและอัตราต่อรองในตลาดที่เฉพาะเจาะจง เช่นเดียวกันกับการจำกัดหรือเพิ่มเงินเดิมพันสูงสุดและอัตราต่อรองและกำหนดข้อจำกัดอื่น ๆ สำหรับลูกค้ารายบุคคลโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบหรืออธิบายเหตุผล
5. 1xbet ขอสงวนสิทธิ์ในการประกาศการเดิมพันที่ทายผลถูกต้องหลายรายการ (เดิมพันในผลลัพธ์เดียวกันหรือผลรวมกันของผลลัพธ์แม้ว่าจะมีอัตราต่อรองหรือค่าน้ำที่แตกต่างกัน) ถือเป็นโมฆะ การเดิมพันดังกล่าวจะมีอัตราต่อรองอยู่ที่ 1.00 หากจำนวนเงินเดิมพันรวมสูงเกินกว่าที่บริษัทฯ กำหนดไว้
6. การเดิมพันจะถือว่าได้รับการยอมรับหลังจากการลงทะเบียนของตนบนเซิร์ฟเวอร์และได้รับการยอมรับออนไลน์การเดิมพันหากได้รับการยอมรับแล้วไม่สามารถเพิกถอนได้
7. ยอมรับเดิมพันในจำนวนเงินที่ไม่เกินยอดเงินปัจจุบันการเล่นเกมในบัญชีของลูกค้า หลังจากเดิมพันได้รับการยืนยันแล้ว จำนวนเงินที่ชนะจะถูกฝากเข้าผ่านบัญชีการเล่นเกมของลูกค้า
8. เดิมพันจะต้องได้รับการยอมรับก่อนเริ่มต้นอย่างเป็นทางการ;วัน เวลาและเหตุการณ์ จะต้องสอดคล้องกันในส่วนของความคิดเห็น ข้อบ่งชี้ของกีฬา เดิมพันใด ๆ ที่วางอยู่หลังเหตุการณ์ได้เริ่มต้นแล้วจะถูกยกเลิก ยกเว้นสำหรับการเดิมพันสด เดิมพันเช่นวางไว้ในหลักสูตรของระหว่างการแข่งขัน เดิมพันดังกล่าวจะถือว่าเป็นที่ถูกต้องจนถึงจุดสิ้นสุดของการแข่งขัน
9. การกีฬาและการเดิมพันเกมสดไม่สามารถเปลี่ยนแปลงหรือยกเลิกยกเว้นบางกรณีที่อธิบายไว้ในข้อ10-14
10. หากการเดิมพันเดียวถูกยกเลิก จะได้รับเงินการเดิมพันคืน หากมีการเดิมพันในหนึ่งหรือหลายเหตุการณ์รวมอยู่ในพนันชุด ระบบการเดิมพันจะถูกยกเลิกไม่มีการคำนวณที่ชนะ
11. หากการเดิมพันที่ถูกตัดสินอย่างไม่ถูกต้อง (เช่นผลการจัดกิจกรรมที่ถูกป้อนโดยไม่ได้ตั้งใจ) ผลการเดิมพันดังกล่าวจะถูกคำนวณใหม่ โดยมีเงื่อนไขว่าการเดิมพันที่วางอยู่ในช่วงระหว่างการคำนวณไม่ถูกต้องและการคำนวณใหม่จะถือว่าถูกต้อง ในกรณีที่ยอดเงินในบัญชีการเล่นเกมเป็นลบหลังจากการคำนวณใหม่ลูกค้าไม่สามารถเดิมพันจนกว่าเขาจะฝากเงินเข้าบัญชีในการเล่นเกม
12. การแข่งขันกีฬาทั้งหมดจะถือว่าถูกเลื่อนออกไปและยกเลิกเฉพาะภายใต้ข้อมูลในการจัดระเบียบเอกสารอย่าง

เป็นทางการเว็บไซต์อย่างเป็นทางการของสหพันธ์กีฬา เว็บไซต์ของสโมสรกีฬาและแหล่งข้อมูลอื่น ๆ กีฬา และบนพื้นฐานของข้อมูลเหล่านี้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในกีฬา จะต้องถูกกำหนดไว้อย่างเป็นทางการ

13. การเดิมพันจะถูกยกเลิกในกรณีที่ลูกค้าจงใจให้พนักงานเข้าใจผิด (ฝ่านงานบุ๊กเมกเกอร์) โดยกรอกข้อมูลที่เป็นเท็จและเรียกร้องในส่วนของการเดิมพันที่ชนะ จ่ายเงิน ในผลของเหตุการณ์และข้อมูลอื่น ๆ และการเรียกร้องในลักษณะเดียวกัน กฎนี้จะใช้รวมถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นข้างต้นในแง่ของ (ผู้เยาว์ที่มีอายุต่ำกว่า 18) และพ่อแม่ของพวกเขาเช่นกัน
14. เดิมพันคือการถูกยกเลิกในกรณีที่เป็นเดิมพันที่ถูกสร้างขึ้นมากับผลที่รู้จักกัน (เหตุการณ์ที่ได้เกิดขึ้น แต่ผลยังไม่ได้มีการปรับปรุงในระบบ)
15. กติกา **“Simultaneous finish”** คือเหตุการณ์ที่มีผู้ชนะมากกว่า 1 คนในการแข่งขันนั้นๆ จะพบในการแข่งแบบทัวร์นาเมนต์, แชมเปียนชิป เป็นต้น หากมีผู้ชนะ 2 คน เงินรางวัลจะถูกแบ่งเป็น 2 ก้อน ถ้าหากมีผู้ชนะ 3 คนขึ้นไป เงินรางวัลจะถูกแบ่งให้อัตราค่าน้ำเท่ากับ 1 กติกานี้ไม่สามารถใช้ร่วมกัน “To be higher”
16. SP (ราคาเริ่มต้น) - ราคาต่อรองเริ่มต้น คำนี้หมายถึงอัตราต่อรองที่จุดเริ่มต้นของการแข่งขันซึ่งคำนวณโดยเฉลี่ยอัตราต่อรองที่เสนอโดยผู้จัดการแข่งขันก่อนที่การแข่งขันจะเริ่มขึ้น หากผู้แข่งขันถูกถอนออกก่อนเริ่มการแข่งขันหรือไม่ได้เข้าร่วมการแข่งขัน (ตามระเบียบการแข่งขันอย่างเป็นทางการที่เกี่ยวข้อง) และตลาด SP ใหม่ไม่ได้เกิดขึ้นการเดิมพันทั้งหมดในผู้เข้าแข่งขันจะเป็นโมฆะ (ตัดสิน ที่ราคา 1.00)
17. เดิมพันในระดับภูมิภาค (ฟุตบอล, ฟุตซอล, ฮอกกี้, ฯลฯ) จะคำนวณได้ภายใน 10 วัน (หลังจาก ที่ประกาศผลบนเว็บไซต์อย่างเป็นทางการของการแข่งขันเหล่านี้) รายชื่อเว็บไซต์อย่างเป็นทางการสามารถพบได้ในส่วน "แหล่งที่มาหลักของข้อมูล." ในกรณีที่ไม่มีของทั้งสองทีมเดิมพันทั้งหมดจะถูกตัดสินด้วยราคาเท่ากับ« 1 » (คืนเงิน) หากไม่ได้เข้าร่วมในการแข่งขันจะถูกปรับโทษในเกมการแข่งขัน
18. ตัวย่อที่ได้รับการยอมรับสำหรับในการจัดการแข่งขัน:
    - CK - corner kicks - เตะมุม
    - ACE - aces - เอซ (การเสิร์ฟแบบได้คะแนน)
    - SO - sendings-off - ส่งออก
    - PT - penalty time - ช่วงเวลาจุดโทษ
    - YC - yellow cards - ใบเหลือง
    - YRC - cards (yellow and red cards) -การ์ด (ใบเหลืองและใบแดง)
    - MS - misses - พลาด
    - SOT - shots on target - ยิงตรงกรอบ
    - OFF - offsides - ล้ำหน้า
    - F - fouls - ฟาวล์
    - SOG - shots on goal - ยิงเข้าประตู

- EB - extra bets - เดิมพันพิเศษ
- S - series - ชุด
- FT - scored free throws - การโยนลูกโทษ
- 2P - scored 2-point field goals - จำนวนยิงลูก 2 จุด
- 3P - scored 3-point field goals - จำนวนยิงลูก 3 จุด
- R - rebounds - รีบาวน์
- AST - assists - แอสซิส
- TOV - turnovers - เทิร์นโอเวอร์
- BLK - blocks - บล๊อก
- DF - double faults - ความผิดพลาดสองครั้ง
- PC - hitting a post or crossbar
- BS - blocked shots - บล๊อก ช๊อต
- C - checking - ตรวจสอบ
- I - icing - ไอซิ่ง
- WF - winning face-off - ล้ำหน้า

3.1. ขายเดิมพันสลิป

ขายเดิมพันสลิป บริษัท ฯ มี "เดิมพันเซลล์สลิป"; ลักษณะ หากลูกค้าไม่ต้องการที่จะรอจนกว่าเดิมพันของพวกเขาได้รับการตัดสินพวกเขาสามารถขายสลิปเดิมพันกลับไปยัง บริษัท ในบางส่วนหรือเต็มรูปแบบและได้รับเงินในบัญชีของพวกเขาทันที บริการที่มีอยู่ใน "บัญชีของฉัน - ประวัติเดิมพัน" หรือในแท็บ "เดิมพันของฉัน" บนสลิปเดิมพัน

ลูกค้าสามารถเลือกได้ระหว่างเต็มหรือขายบางส่วนในการเดิมพันสลิปหน้าต่างขายโต้ตอบ ในหน้าต่างนี้ลูกค้าสามารถเลือกส่วนหนึ่งของสัดส่วนการถือหุ้นของพวกเขาที่พวกเขาต้องการกลับไปยังบัญชีของพวกเขาในการเล่นเกม ส่วนที่เหลือของสัดส่วนการถือหุ้นจะอยู่บนสลิปเดิมพันของพวกเขาและจะถูกนำเข้าบัญชีเมื่อเดิมพันจะตัดสิน

จำนวนเงินที่ได้รับการยืนยันโดยการกดปุ่ม "ขาย" ต่ำสุดและสูงสุดในปริมาณที่ลูกค้าจะได้รับกลับเข้ามาในบัญชีของพวกเขาจะถูกกำหนดบนพื้นฐานกรณีกรณีทีละขึ้นอยู่กับการเดิมพันที่วางที่เฉพาะเจาะจง ในบางกรณีลูกค้าสามารถขายสลิปเดิมพันเต็ม ในกรณีอื่น ๆ ขึ้นอยู่กับการเดิมพันลูกค้าอาจจะสามารถที่จะขายสลิปเดิมพันในส่วนและในการทำธุรกรรมหลายภายในจำนวนเงินเดิมพัน

เวลาที่ลูกค้าใช้ในการเดิมพันสลิปหน้าต่างขายโต้ตอบเมื่อมันได้รับการเปิดมากขึ้นโอกาสที่จำนวนเงินที่เสนอขาย

สลิปเดิมพันสำหรับจะมีการเปลี่ยนแปลง หากสถานการณ์รอบการเปลี่ยนแปลงกรณีที่ราคาเสนอขายสลิปเดิมพันอาจมีการเปลี่ยนแปลงมากเกินไป

ขายเดิมพันใบจะเป็นไปได้สำหรับการเดิมพันเดียวและสะสม

ขายเดิมพันสลิปไม่สามารถทำได้ในกรณีที่:
- การเดิมพันที่ได้รับผลการตัดสินแล้ว;
- ผลลัพธ์อย่างน้อยหนึ่งรายการในสลิปการเดิมพันถูกปิดกั้น;
- สลิปเดิมพันมีผลลัพธ์แล้วที่ไม่สามารถจำหน่ายได้
- สลิปพนันมีประกัน;
- สลิปเดิมพันได้รับการขายไปแล้ว
- ราคาที่เสนอขายให้กับลูกค้าสำหรับสลิปเดิมพันที่มีการเปลี่ยนแปลง ในกรณีนี้ลูกค้าควรเลือกจำนวนเงินใหม่ในการเดิมพันสลิปหน้าต่างขายโต้ตอบ
- ขายเดิมพันใบนอกจากนี้ยังสามารถบล็อกขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของ บริษัท ฯ เดิมพัน

บริษัท ฯ จะไม่รับผิดชอบในกรณีที่มีการให้บริการที่ไม่สามารถใช้ได้เนื่องจากความล้มเหลวทางด้านเทคนิค บริษัท ฯ ขอสงวนสิทธิ์ในการระงับการให้บริการในเวลาใด ๆ ในเรื่องการจัดกิจกรรมการพนันใด ๆ โดยไม่ระบุเหตุผล การทำธุรกรรมเดิมพันสลิปขายสามารถยกเลิกได้หากปัญหาทางเทคนิคที่ได้รับการตรวจพบในขั้นตอนของการขายใด ๆ ในกรณีดังกล่าวทั้งหมดเดิมพันจะตัดสินตามปกติขึ้นอยู่กับผลการจัดงาน
บริษัท ฯ ไม่ได้รับประกันว่าเดิมพันใด ๆ ที่วางไว้บนเว็บไซต์สามารถขายได้ ลูกค้าสามารถหาว่าเดิมพันสามารถขายหลังจากเดิมพันได้รับการยอมรับ ราคาขายสลิปเดิมพันที่นำเสนอโดย บริษัท ฯ ไม่ได้ขึ้นสำหรับการเจรจา ลูกค้ามีสิทธิที่จะยอมรับเงื่อนไขของการขายหรือปฏิเสธที่จะขายสลิปเดิมพันในราคาที่ระบุ

บริษัท มีฟีเจอร์หรือฟังก์ชั่นการใช้งานแบบออโต้เซลส์ (การขายอัตโนมัติ) เมื่อคุณต้องการใช้ฟีเจอร์นี้ ลูกค้าจะต้องกำหนดจำนวนเงินที่ต้องการขายใบเดิมพันสำหรับราคาขายของใบเดิมพันนั้นจะถูกคำนวณใหม่อย่างต่อเนื่อง (ขึ้นอยู่กับเหตุการณ์ในใบเดิมพัน) และใบเดิมพันจะถูกขายโดยอัตโนมัติเมื่อราคาขายตรงกับจำนวนที่ลูกค้ากำหนด ลูกค้ายังสามารถขายบัตรเดิมพันได้ทั้งหมดหรือบางส่วนก่อนที่จะมีการขายอัตโนมัติ แต่ในกรณีนี้คุณลักษณะการขายอัตโนมัติจะถูกยกเลิกการใช้งาน
ข้อกำหนดและเงื่อนไขการขายอัตโนมัติสอดคล้องกับกฎและข้อ จำกัด ของการวางเดิมพันของเดิมพัน

3.2. การแก้ไขสลิปเดิมพัน

ฟังก์ชั่นการแก้ไขใบสลิปเดิมพันนั้นสามารถใช้ได้กับการเดิมพันเดี่ยวและการเดิมพันชุด การเดิมพันนั้นสามารถทำได้ก่อนการแข่งขันและอยู่ในช่วงเวลาที่มีการแข่งขันในขณะที่ระบบนั้นสามารถให้วางเดิมพันได้

ตัวเลือกการแก้ไขใบสลิปเดิมพันช่วยให้ลูกค้าสามารถเปลี่ยน เพิ่มหรือลบการเดิมพันจากการเดิมพันสะสม การเดิมพันอย่างน้อยหนึ่งรายการสามารถถูกแทนที่ เพิ่มหรือลบได้ อย่างไรก็ตามสัดส่วนของการเดิมพันไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้

การเปลี่ยนเดิมพัน:

- หากมีการเปลี่ยนเดิมพันอย่างน้อยหนึ่งรายการมีการเปลี่ยนแปลงในการแทง จะมีการหักค่าคอมมิชชั่นในจำนวนที่เทียบเท่ากับค่าคอมมิชชั่นที่จะถูกเรียกเก็บในกรณีที่การขายสลิปเดิมพันเต็มรูปแบบ
- การเดิมพันสามารถเปลี่ยนได้โดยการเดิมพันอื่นที่เกี่ยวข้องกับตลาดเดียวกันเท่านั้น ตัวอย่างเช่นถ้า W1 ถูกเลือกในตอนแรกก็สามารถเปลี่ยนเป็น X (เสมอ) หรือ W2 เท่านั้น ลูกค้าควรตรวจสอบว่าการเดิมพันที่พวกเขาต้องการจะยังคงมีอยู่เมื่อพวกเขาพยายามที่จะทำการเปลี่ยนแปลง

การลบเดิมพัน:

- สามารถลบเดิมพันได้หนึ่งหรือมากกว่า
- หากมีการลบเดิมพันอย่างน้อยหนึ่งรายการจากเครื่องสะสมจะมีการหักค่าคอมมิชชั่นในจำนวนที่เทียบเท่ากับค่าคอมมิชชั่นที่จะถูกเรียกเก็บในกรณีที่การขายสลิปเดิมพันเต็มรูปแบบ

การเพิ่มเงินเดิมพัน:

- สามารถเพิ่มการเดิมพันได้ตั้งแต่หนึ่งชุดขึ้นไป
- จะไม่มีการเรียกเก็บเงินค่านายหน้าหากมีการเพิ่มการเดิมพันอย่างน้อยหนึ่งรายการในใบวางเดิมพัน
- เมื่อเพิ่มเงินเดิมพันในการวางเดิมพันเดิมพันอัตราต่อรองของการเดิมพันที่เลือกไว้ในตอนแรกจะไม่เปลี่ยนแปลง

หากมีการเปลี่ยนแปลงประเภทใบวางเดิมพันค่าคอมมิชชั่นจะถูกหักออกในจำนวนเงินเท่ากับค่าคอมมิชชั่นที่จะถูกเรียกเก็บในกรณีที่มีการวางเดิมพันการเดิมพันอย่างสมบูรณ์ ในกรณีนี้อัตราเดิมพันของการเดิมพันที่เลือกไว้ในขั้นแรกจะเปลี่ยนแปลง (ยกเว้นเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงชนิดของการวางเดิมพันจากข้อมูลเดี่ยวไปเป็นเครื่องสะสม)

การเปลี่ยนแปลงใด ๆ ในใบเดิมพันต้องได้รับการยืนยันโดยการกด "บันทึกการเปลี่ยนแปลง"

การแก้ไขใบวางเดิมพันไม่ได้รับอนุญาตหากเดิมพันถูกขายหรือ การแก้ไขใบวางเดิมพันยังไม่ได้รับอนุญาตหากมีการใส่สลิปเดิมพันลงในข้อเสนอพิเศษหรือโปรโมชัน

4. ประเภทเดิมพัน

มีประเภทของการเดิมพัน ดังต่อไปนี้:

4.1. การเดิมพันเดี่ยว

การเดิมพันเดี่ยวเป็นการเดิมพันผลของเหตุการณ์หนึ่ง ในการคำนวนยอดเงินคืนจากการเดิมพันเดียวเงินเดิมพันจะถูกคูณด้วยอัตราต่อรองที่ได้เลือก

4.2. การเดิมพันสะสม

การเดิมพันสะสมประกอบด้วยการเดิมพันผลลัพธ์อิสระหลายเหตุการณ์ จำนวนเงินผลการเดิมพันสะสมเท่ากับสัดส่วนของการเดิมพันจะถูกคูณด้วยอัตราต่อรองของผลรวมทั้งหมดในการเดิมพันสะสมนี้ หากผลลัพธ์ใดผลลัพธ์หนึ่งในเหตุการณ์ที่เดิมพันสะสมนี้ไม่สำเร็จหรือเสีย จะถือว่าเดิมพันนี้เสียทั้งหมด

4.3. ระบบการเดิมพัน

ระบบการเดิมพันเป็นการเดิมพันประกอบด้วยการเดิมพันสะสมเท่ากับอัตราที่กำหนดไว้ ประกอบด้วยจำนวนที่ได้กำหนดไว้ก่อนผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น จำนวนสูงสุดของการเดิมพันสะสมในระบบเดิมพัน คือ 184756 จำนวนสูงสุดของผลลัพธ์ในระบบการเดิมพัน คือ 20 ในการคำนวณการจ่ายเงิน ผลตอบแทนจากการสะสมทั้งหมดในผลรวมของระบบจะถูกนำเข้ามารวมเช่นกันตารางของจำนวนที่สะสมในระบบ

	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
2	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91	105	120	136	153	171	190
3		4	10	20	35	56	84	120	165	220	286	364	455	560	680	816	969	1140
4			5	15	35	70	126	210	330	495	715	1001	1365	1820	2380	3060	3876	4845
5				6	21	56	126	252	462	792	1287	2002	3003	4368	6188	8568	11628	15504
6					7	28	84	210	462	924	1716	3003	5005	8008	12376	18564	27132	38760
7						8	36	120	330	792	1716	3432	6435	11440	19448	31824	50388	77520
8							9	45	165	495	1287	3003	6435	12870	24310	43758	75582	125970
9								10	55	220	715	2002	5005	11440	24310	48620	92378	167960
10									11	66	286	1001	3003	8008	19448	43758	92378	184756

11		12	78	364	1365	4368	12376	31824	75582	167960
12			13	91	455	1820	6188	18564	50388	125970
13				14	105	560	2380	8568	27132	77520
14					15	120	680	3060	11628	38760
15						16	136	816	3876	15504
16							17	153	969	4845
17								18	171	1140
18									19	190
19										20

4.4. เดิมพันลูกโซ่

ลูกโซ เป็นชุดของการเดิมพันเดียว ในเหตุการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกัน ในแต่ละการเดิมพันเดี่ยวเท่ากับการเดิมพันที่ว่างไว้ในตัวเลือกแรกซึ่งวนกันไปในแต่ละครั้งที่เดิมพันชนะ ผู้เดิมพันจะเป็นผู้กำหนด ลำดับของการเดิมพันที่ถูกตัดสินภายในลูกโซ่และวางเดิมพันในตัวเลือกแรกของลูกโซ่ สำหรับวัตถุประสงค์ในการตัดสินเดิมพันมีการใช้แนวคิดของ "บัญชีลูกโซ่" การเดิมพันเดียวในการเดิมพันลูกโซ่จะถูกคำนวณอย่างสมดุล โดยจำนวนเงินในบัญชีนี้จะถูกคำนวณหลังจากแต่ละการเดิมพันเดียวในห่วงโซ่ถูกวาง ยอดเงินจะเท่ากับจำนวนเงินเดิมพันแรก เมื่อการเดิมพันลูกโซ่ดำเนินไปเรื่อย ๆ หากยอดคงเหลือในบัญชีลูกโซ่น้อยกว่าเงินเดิมพันที่กำหนดไว้ล่วงหน้า ยอดที่คงเหลือนี้จะถูกวางไว้สำหรับในการเลือกถัดไป การเดิมพันลูกโซ่จะถูกตัดสินตามลำดับของการเดิมพันในสลิปการเดิมพันมากกว่าตามลำดับเวลา ยอดเงินคงเหลือใน "บัญชีลูกโซ่" หลังจากการเดิมพันทั้งหมดถูกตัดสินก็จะได้รับการชำระตามยอด หากยอดคงเหลือใน "บัญชีลูกโซ่" ลดลงเป็นศูนย์ ณ จุดใด ๆ ลูกโซ่นี้จะถูกยกเลิกและการเดิมพันจะถือว่าเป็นโมฆะ

4.5. การเดิมพัน Advance

1. การเดิมพันAdvance จะถูกเสนอหรือไม่ขึ้นอยู่กับผลการประเมินของผลตอบแทนที่อาจเกิดขึ้นจากการเดิมพันของคุณที่ยังไม่เสร็จ
2. 1xBet ขอสงวนสิทธิ์ที่จะเสนอหรือยกเลิกการเดิมพันขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของบริษัทโดยไม่แจ้งเหตุผล
3. จำนวน การเดิมพัน Advance ที่มีอยู่สามารถดูได้ที่สลิปเดิมพันของคุณ คลิกที่ "หาปุ่ม" ตรงข้าม "การเดิมพัน Advance" และคุณจะเห็นจำนวนเงินที่สามารถใช้ได้
4. การเดิมพัน Advance สามารถวางเดิมพันทั้งเหตุการณ์กีฬาสดหรือเหตุการณ์กีฬาที่กำหนดที่จะเริ่มต้นภายใน 48 ชั่วโมง
5. เมื่อคำนวณจำนวนเงินการเดิมพัน Advance ที่สามารถใช้ได้รวมแค่การเดิมพัน Advance ที่เหตุการณ์หรือ

การแข่งขัน ที่จะเริ่มไม่เกินภายใน 48 ชั่วโมงเท่านั้น

6. การเดิมพันทั้งหมดที่วางไว้ก่อนวางการเดิมพัน Advance เหตุการณ์ที่จะเริ่มภายใน 48 ชั่วโมงหลังจากวางการเดิมพัน Advance จะถูกนำมาใช้เพื่อจ่ายการเดิมพัน Advance
7. การเดิมพัน Advance อาจจะถูกเสนอถึงแม้ว่าคุณได้วางการเดิมพัน Advance อื่นที่ยังไม่เสร็จ
8. หากการจ่ายเงินหลังจากมีผลการเดิมพันแล้ว ก่อนการวางเดิมพัน Advance ไม่สามารถคืนเงินการเดิมพัน Advance การเดิมพัน Advance จะถือว่าเป็นโมฆะ
9. เงินที่ฝากหลังจากการใช้การเดิมพัน Advance แล้ว ไม่สามารถคืนเงินสำหรับ การเดิมพัน Advance แบบนี้

ตัวอย่าง
ยอดเงินในบัญชีของคุณคือ 260 € คุณเดิมพันต่อไปนี้:
100 € ที่อัตราต่อรอง 1.5 - ผลตอบแทนที่คาดว่าจะได้รับ 150 €
150 €ที่อัตราต่อรอง 2 - ผลตอบแทนที่คาดว่าจะได้รับ 300 €
ตอนนี้ยอดเงินที่เหลือของคุณคือ 10 €
1xBet ให้คุณการเดิมพัน Advance จำนวน 100 € ตอนนี้คุณสามารถวางเดิมพันสัดส่วนไม่เกิน 110 € แล้วคุณวางการเดิมพันที่สัดส่วนการถือหุ้น 30 € (10 € ถอนจากยอดเงินที่มีอยู่ของคุณและ 20 € ของจำนวนเงินการเดิมพัน Advance) ที่อัตราต่อรอง 1.5 ผลตอบแทนที่คาดว่าจะได้รับ 45 € นอกจากนี้คุณวางการเดิมพัน50 € (จากยอดเงินการเดิมพัน Advance ของคุณ) ที่อัตราต่อรองของ 2 ผลตอบแทนที่คาดว่าจะได้รับ 100 €

ลองพิจารณาผลลัพธ์ที่เป็นไปได้

1. การเดิมพันถูกวางโดยผลการเดิมพัน Advance ผลตอบแทนที่คาดว่าจะได้รับ 45 € และ 100 € การเดิมพันที่ถูกวางโดยใช้ยอดเงินจากบัญชีของตัวเองได้หายไป การเดิมพันจำนวน การเดิมพัน Advanceจะถือว่าเป็นโมฆะ เงินของคุณเอง 10 € ที่เป็นส่วนหนึ่งของการเดิมพัน Advance การเดิม Advance ของคุณจะได้รับเงินคืนเข้าบัญชีของคุณ
2. การเดิมพัน Advance ที่แพ้ การเดิมพันจากยอดเงินบัญชีของคุณได้รับผล การจ่ายเงินเป็น (150 + 300) = 450 € 50 €และ 20 €ถูกใช้เป็น การเดิมพัน Advance (+ 10 € บัญชี) การเดิมพัน Advance จะถูกหักออกจากการจ่ายเงิน (150 + 300) -50-20 = 380 € ดังนั้น 380 € จะถูกโอนเข้าบัญชีของคุณ
3. การเดิมพันที่ใช้จำนวนเงินการเดิมพัน Advance ที่แพ้ การเดิมพันได้หายไปเนื่องจากแพ้ ในกรณีนี้ การวางเดิมพันโดยเดิมพัน Advance จะเป็นโมฆะ ดังนั้นยอดเงิน 10 € ในบัญชี ของคุณจะหายไป

4.6. การเดิมพันโปรโมโค้ด

1. บริษัท ฯ เสนอโบนัสการเดิมพัน "โปรโมโค้ด"

2. โปรโมโค้ดจะถูกให้กับลูกค้าเป็นรายบุคคลขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของ บริษัท ฯ
3. โปรโมโค้ดอาจจะทำการส่งผ่านทาง SMS หรือ "ข้อความของฉัน" ในบัญชี 1XBET ของลูกค้า
4. โปรโมโค้ดทุกข้อ มีเงื่อนไขการใช้ไม่เหมือนกัน คุณสามารถตรวจสอบเงื่อนไขในส่วนโปรโมโค้ดได้ที่ "ตรวจสอบเงื่อนไขของโปรโมโค้ด"
5. การเดิมพันด้วยโปรโมโค้ดไม่มีขอสิทธิ์ได้รับเงินคืน
6. การเดิมพันด้วยโปรโมโค้ดใช้ได้เพียงครั้งเดียว ไม่สามารถนำโปรโมโค้ดใช้แล้วไปใช้อีกได้ในอนาคต
7. ในกรณีที่ลูกค้ามีบัญชีหลายบัญชีของไม่สามารถมีร่วมในโปรโมชั่นได้ โบนัสจะสามารถใช้ได้สำหรับ หนึ่งผู้ใช้งาน ต่อหนึ่งบัญชี หนึ่งอีเมล และหมายเลขบัตรเครดิต / เดบิตหรือที่อยู่ IP เท่านั้น
8. บริษัท ฯ ขอสงวนสิทธิ์ที่จะระงับการเดิมพันฟรีใด ๆ ที่ใช้โปรโมโค้ด หากคาดว่าจะมีการละเมิดกฎหรือเคยมีพฤติกรรมที่เข้าข่ายผิดปกติของการเดิมพัน
9. การเดิมพันฟรีสามารถใช้ได้เพียงหนึ่งครั้ง

วิธีการวางเดิมพันใช้โปรโมโค้ด

- หากคุณจะได้รับโปรโมโค้ดใน SMS
- ตรวจสอบโปรโมโค้ด: กดที่โปรโมชั่น เลือก โปรโมชั่น และจะเข้าสู่หน้าร้านค้ารหัสโปรโมชั่น คลิก ตรวจสอบรหัสโปรโมชั่น" ป้อนโปรโมโค้ดจาก SMS คลิกที่ "ดูประวัติ" เพื่อเห็นโปรโมโค้ดที่มีอยู่ทั้งหมด
- ไปที่ กีฬา หรือ เกมสด และเลือกเหตุการณ์ (การเดิมพันเดียวหรือสะสม) ที่เหมาะสมกับเงื่อนไขของโปรโมโค้ดของคุณ
- คลิกเหตุการณ์นั้นที่คุณต้องการเดิมพัน - กรอกข้อมูลโปรโมโค้ดที่ “โปรโมขั่นโค้ด” ในการเดิมพันสลิป อย่ากดการเดิมพันก่อนใส่โค้ด
- คลิกปุ่ม "วางเดิมพัน"
- หากการเดิมพันสลิปชนะ จำนวนเงินที่ชนะจะถูกโอนเข้าบัญชี

4.7. การเดิมพันชุด

การเดิมพันชุดคือชุดการเดิมพันเดี่ยวและสะสม การเดิมพันชุดสามารถมีหรือไม่มีล็อบบี้ก็ได้
การเดิมพันชุดซึ่งมีล็อบบี้คือการเดิมพันสะสมที่มี 2 การเดิมพัน มีการเดิมพันล็อบบี้และการเดิมพันระบบที่ประกอบด้วยหลายตัวเลือก
ล็อบบี้ จะมีผลกับการชนะของการเดิมพันชุด สามารถวางการเดิมพันล็อบบี้โดยการเดิมพันเดี่ยวหรือสะสมก็ได้
หากต้องการสร้างการเดิมพันชุด ต้องเลือกอย่างน้อย 3 สลิป การเดิมพันยกเว้นการเดิมพันล็อบบี้
หากการเดิมพันล็อบบี้แพ้หรือเสีย การเดิมพันทั้งหมดจะแพ้หรือเสีย หากการเดิมพันระบบแพ้หรือเสีย การเดิมพัน

ทั้งหมดก็จะแพ้หรือเสีย เช่นกัน
หากการเดิมพันล็อบบี้และอย่างน้อย 1 ผลลัพธ์ชนะ อัตราต่อรองของล๊อบบี้จะถูกคูณด้วยอัตราต่อรองของการเดิมพันระบบ (ขึ้นอยู่กับจำนวนของผลลัพธ์ที่มีอยู่ในระบบชนะ) และการเดิมพันผลลัพธ์ในระบบ หากการล๊อบบี้ไม่ร่วมอยู่ในการเดิมพันชุด สลิปเดิมพันจะถูกตัดสินตามกฎของระบบการเดิมพันชุด การเดิมพันชุดที่ไม่มีล็อบบี้ซึ่งประกอบด้วยเพียงการเดิมพันเดี่ยวจะถือเป็นการเดิมพันระบบ
ตัวอย่างการคำนวณ พิจารณาการคำนวณการเดิมพันชุดต่อไปนี้ (ล๊อบบี้ 2 การเดิมพันเดี่ยว และการเดิมพันสะสม)

ล๊อบบี้ - อัตราต่อรอง - 1,8
ชุดที่ 1 - อัตราต่อรอง - 1,39
ชุดที่ 2 - อัตราต่อรอง - 1,78
ชุดที่ 3 - อัตราต่อรอง - 2,44
การเดิมพัน - 300 €

การเดิมพันวางผลลัพธ์ในการเดิมพันระบบเป็น 300/3 = €100

ตัวเลือกที่ 1

ล็อบบี้แพ้ (เสีย) การเดิมพันสลิปแพ้ (เสีย)

ตัวเลือกที่ 2

ระบบประกอบด้วย 2 การเดิมพันเดี่ยวและการเดิมพันระบบแพ้ (เสีย) การเดิมพันสลิปแพ้ (เสีย)

ตัวเลือกที่ 3

ล็อบบี้ชนะ ผลลัพธ์ประกอบด้วย 2 การเดิมพันเดี่ยวชนะ: ชุดที่ 1 + ชุดที่ 3 การเดิมพันวางผลลัพธ์การเดิมพันเป็น 100 € (1,39 + 2,44) x 1,8 = 6,9 x 100 = 690

ตัวเลือกที่ 4

ล็อบบี้ชนะ ผลลัพธ์ในระบบชนะทั้งหมด การเดิมพันวางผลลัพธ์ในระบบเป็น 100 € (1.39 x 2.44 + 1.39 x 1.78 + 1.78 x 2.44) x 1.8 = 18.36 x €100 = €1,836

4.8. การเดิมพันเงื่อนไข

เดิมพันเงื่อนไขคือชุดการเดิมพัน (เดี่ยวและสะสม) วางเดิมพันเหตุการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกัน นักพนันสามารถกำหนด

ลำดับเหตุการณ์การเดิมพันที่มีในการเดิมพันเงื่อนไข ผลลัพธ์ทั้งหมดจะตัดสินตามลำดับที่ระบุไว้ในใบเดิมพัน นักพนันสามารถกำหนดเงินการเดิมพันของแต่ละเหตุการณ์ เงินการเดิมพันในแต่ละเหตุการณ์ต่อไปนี้อาจจะต้องไม่เกินจำนวนเงินของการชนะเดิมพันก่อนหน้านี้ นักเดิมพันสามารถระบุเพียงเงินการเดิมพันครั้งแรก ในกรณีนี้ผลเงินสูงสุดของแต่ละส่วนจะเท่ากับผลของการเดิมพันอันก่อน (100%) หากการเดิมพันครั้งแรกแพ้หรือเสีย การการเดิมพันเงื่อนไขก็แพ้หรือเสียเช่นกัน

ตัวอย่าง การเดิมพันเงื่อนไขประกอบด้วย 3 ชุด
ชุดที่ 1 - 1,15 อัตราต่อรอง การเดิมพันเป็น 100 € (ราคาที่ระบุไว้สำหรับการยอมรับการเดิมพัน)
ชุดที่ 2 - (สะสมจาก 2 อัตราต่อรองเป็น 1,39 และ 1,13) จำนวนเงินการเดิมพันสูงสุด

ตัวเลือกที่ 1
ชุดที่ 1 แพ้หรือเสีย การเดิมพันทั้งหมดแพ้หรือเสีย เพราะมีเงินไม่พอสำหรับชุดที่ถัดไป

ตัวเลือกที่ 2
ชุดที่ 1 ผลตอบแทนเป็น 115 €
ชุดที่ 2 (สะสมจาก 2 อัตราต่อรอง) วางเดิมพันสูงสุด (115 €) การเดิมพันชนะ ผลตอบแทนเป็น (1,39 x 1,13) x 115 = 1,57 x 115 = 180,63

ตัวเลือกที่ 3
ชุดที่ 1 ชนะ ผลตอบแทนเป็น 115 €
ชุดที่ 2 (สะสมจาก 2 อัตราต่อรอง) วางเดิมพันสูงสุด (115 €) ผลตอบแทนเป็น (1,39 x 1,13) x 115 = 1,57 x 115 = 180,63
การเดิมพันในชุดที่ 3 จะหักออกจากผลตอบแทน การเดิมพันในชุดที่ 3 เป็น €100 180.63 - 100 = €80.63
€80,63€ จะถูกโอนไปบัญชีการเดิมพันเงื่อนไข
ชุดที่ 3 ชนะ 100 x 1,13 = €113
ผลตอบแทนเป็น 80.63 + 113 = €193.63

ตัวเลือกที่ 4
ชุดที่ 1 ชนะ ผลตอบแทนเป็น 115 €
ชุดที่ 2 (สะสมจาก 2 เหตุการณ์) แพ้หรือเสีย ชุดที่ 2 วางเดิมพันสูงสุด เพราะฉะนั้น €150 แพ้หรือเสีย
ชุดที่ 3 ชนะ การเดิมพันเป็น 100 € ชุดที่ 2 แพ้หรือเสีย เพราะเหตุนี้ ไม่สามารถวางเดิมพันได้
สลิปเดิมพันแพ้หรือเสีย

4.9. การเดิมพัน ANTI-ACCUMULATOR

การเดิมพันที่ตรงกันข้ามกับการเดิมพันสะสมในแง่ของการวางเดิมพัน หมายถึงว่า หากการเดิมพันสะสมที่เกี่ยวข้องแพ้ การเดิมพัน Anti-accumulator ชนะ การเดิมพันต้องรวมอย่างน้อย 2 เหตุการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกัน การเดิมพันชนะ เหตุการณ์แพ้หรือเสีย อย่างน้อย 1 เหตุการณ์ อัตราต่อรองสุดท้ายของ Anti-accumulator คำนวณตรงกันข้ามกับความน่าเป็นไปได้ของการชนะของการเดิมพันสะสมซึ่งประกอบด้วยผลลัพธ์เดียวกัน

ตัวอย่าง
สลิปเดิมพันรวม 3
เหตุการณ์ เหตุการณ์ที่ 1 - อัตราต่อรองเป็น 1.25
หตุการณ์ที่ 2 - อัตราต่อรองเป็น 1.65
เหตุการณ์ที่ 3 - อัตราต่อรองเป็น 1.85
อัตราต่อรองสุดท้ายเป็น 3.81 อัตราต่อรองที่ชนะของการเดิมพัน Anti-accumulator จะถูกคำนวนโดยระบบซอฟ์แวร์ ที่เกี่ยวข้องเป็น 1.17 อาจจะวางเดิมพัน Anti-accumulator ดังต่อไปนี้

ตัวเลือกที่ 1
หากอย่างน้อย 1 ตัวเลือกแพ้หรือเสีย (คาดว่าไม่ถูกต้อง) และตัวเลือกอื่น ๆ ชนะ ผลตอบแทนจะเป็น 100 x 1.17 = 117 €
ตัวเลือกที่ 2
หากตัวเลือกที่ 3 ในอัตราต่อรองเป็น 1.00 อัตราต่อรองสุดท้ายจะเป็น 2.06 ต่อจากนั้น อัตราต่อรองที่ชนะของ Anti-accumulator ที่เกี่ยวข้องจะเพิ่มขึ้นจาก 1.17 เป็น 1.58 หากตัวเลือกที่ 1 หรือ ที่ 2 แพ้หรือเสีย (ทายผลไม่ถูกต้อง) การเดิมพัน Anti-accumulator จะชนะและผลตอบแทนจะเป็น: 100 x 1.58 = 158 €
ตัวเลือกที่ 3
หากมีการจ่ายเงินที่อัตราต่อรองตัวเลือกที่ 2 และ 3 อัตราต่อรองสุดท้ายของการเดิมพันสะสมจะเป็น 1.25 ต่อจากนั้น อัตราต่อรองที่ชนะของ การเดิมพัน Anti-accumulator ที่เกี่ยวข้องจะเพิ่มขึ้นจาก 1.17 เป็น 3.16 หากตัวเลือกที่ 1 แพ้หรือเสีย (ทายผลไม่ถูกต้อง) การเดิมพัน Anti-accumulator จะชนะ และการจ่ายเงินจะเป็น 100 x 3.16 = €316
ตัวเลือกที่ 4
หากตัวเลือกบางอันชนะ (คาดว่าถูกต้อง) และการจ่ายเงินอัตราต่อรองของตัวเลือกอื่นๆที่ยังอยู่จะเป็น 1.00 การเดิมพัน Anti-accumulator แพ้หรือเสีย หากการจ่ายเงินอัตราต่อรองของตัวเลือกทั้ง - เป็น 1.00 เงินการเดิมพันจะคืนไปเข้าบัณชีของลูกค้า

4.10. การเดิมพันโชคดี

การดิมพันโชคดีประกอบด้วยการเดิมพันเดี่ยวและการเดิมพันสะสมที่มีอยู่ของบางเหตุการณ์ เหตุการณ์จำนวนที่น้อยที่สุดเป็น 2 เหตุการณ์ จำนวนที่สูงที่สุดเป็น 8 เหตุการณ์ คุณต้องทำการคาดการณ์ที่ถูกต้องอย่างน้อย 1 เหตุการณ์ เพื่อได้รับผลตอบแทน

ตัวอย่าง สลิปเดิมพันประกอบด้วย 4 ตัวเลือก

ตัวเลือกที่ 1 - อัตราต่อรอง - 2
ตัวเลือกที่ 2 - อัตราต่อรอง - 3.5
ตัวเลือกที่ 3 - อัตราต่อรอง - 4
ตัวเลือกที่ 4 - อัตราต่อรอง - 1.5
การเดิมพันคือ 150 €

การเดิมพันโชคดีจะประกอบด้วยการเดิมพันต่อไปนี้:

- การเดิมพันเดี่ยว 4 การเดิมพัน
- การเดิมพันสะสม 6 การเดิมพัน 2 เหตุการณ์
- การเดิมพันสะสม 4 การเดิมพัน 3 เหตุการณ์
- การเดิมพันสะสม 1 การเดิมพัน 4 เหตุการณ์

คุณมีทั้งหมด 15 การเดิมพัน เงินเดิมพันคือ 150 €/15 การเดิมพัน = 10 € ต่อการเดิมพัน

4 x การเดิมพันเดี่ยว - 10 €

ตัวเลือก	ผลลัพธ์	ผลตอบ
การเดิมพันที่ 1	2.00	20
การเดิมพันที่ 2	3.50	35
การเดิมพันที่ 3	4.00	40
การเดิมพันที่ 4	1.50	15

6 x เดิมพันคู่ - 10€

ตัวเลือก	ผลลัพธ์	ผลตอบ
เการเดิมพันที่ 1 + การเดิมพันที่ 2	2.00 x 3.50	70
การเดิมพันที่ 1 + การเดิมพันที่ 3	2.00 x 4.00	80
การเดิมพันที่ 1+ การเดิมพันที่ 4	2.00 x 1.50	30
การเดิมพันที่ 2 + การเดิมพันที่ 3	3.50 x 4.00	140
การเดิมพันที่ 2 + การเดิมพันที่ 4	3.50 x 1.50	52.5

การเดิมพันที่ 3+ การเดิมพันที่ 4	4.00 x 1.50	60

4 x เดิมพัน 3 ตัวเลือก - 10€

ตัวเลือก	ผลลัพธ์	ผลตอบ
การเดิมพันที่ 1 + การเดิมพันที่ 2 + การเดิมพันที่ 3	2.00 x 3.50 x 4.00	280
การเดิมพันที่ 1 + การเดิมพันที่ 2 + การเดิมพันที่ 4	2.00 x 3.50 x 1.50	105
การเดิมพันที่ 1 + การเดิมพันที่ 3 + การเดิมพันที่ 4	2.00 x 4.00 x 1.50	120
การเดิมพันที่ 2+ การเดิมพันที่ 3 + การเดิมพันที่ 4	3.50 x 4.00 x 1.50	210

1 x การเดิมพันสะสม - 10€

ตัวเลือก	ผลลัพธ์	ผลตอบ
การเดิมพันที่ 1 + การเดิมพันที่ 2 + การเดิมพันที่ 3 + การเดิมพันที่ 4	2.00 x 3.50 x 4.00 x 1.50	420

ในกรณีที่การเดิมพันเดี่ยว ทุกการเดิมพันชนะ ตัวเลือกที่เหลือของการวางเดิมพันนี้จะถือว่าชัยชนะ ผลตอบแทนไปจะขึ็นเป็น €1677.50 ในกรณีที่มีเพียงหนึ่งเหตุการณ์ที่ได้รับรางวัล (เช่นเหตุการณ์ที่ 4) ผู้ชนะจะได้รับ 1,5 = €10 = €150 14 ตัวเลือกที่เหลือจะแพ้หรือเสียเท่านั้น

4.11. การเดิมพันสิทธิบัตร

การเดิมพันสิทธิบัตรประกอบด้วยการเดิมพันสะสมที่เกี่ยวข้องทั้งหมดของเหตุการณ์ จำนวนที่น้อยที่สุดเป็น 3 เหตุการณ์ จำนวนที่สูงที่สุด 8 เหตุการณ์ คุณต้องทำการทายผลถูกต้องอย่างน้อย 1 เหตุการณ์ เพื่อได้รับผลตอบแทน

ตัวอย่าง สลิปเดิมพันประกอบด้วย 4 ตัวเลือก

ตัวเลือกที่ 1 - อัตราต่อรอง - 2
ตัวเลือกที่ 2 - อัตราต่อรอง - 3.5
ตัวเลือกที่ 3 - อัตราต่อรอง - 4
ตัวเลือกที่ 4 - อัตราต่อรอง - 1.5
การเดิมพันคือ 110 €

การเดิมพันสิทธิบัตรจะประกอบด้วยการเดิมพันต่อไปนี้:
ตัวเลือกต่อไปนี้:

- การเดิมพันสะสม 6 การเดิมพัน 2 เหตุการณ์
- การเดิมพันสะสม 4 การเดิมพัน 3 เหตุการณ์

- การเดิมพันสะสม 1 การเดิมพัน 4 เหตุการณ์

มีตัวเลือก 11 ข้อ จำนวนเงินเดิมพันคือ €110/11 ตัวเลือก = €10 ต่อ 1 ตัวเลือก

6 การเดิมพัน 2 เหตุการณ์ - 10€

ตัวเลือก	อัตราต่อรอง	ผลตอบแทน
การเดิมพันที่ 1 + การเดิมพันที่ 2	2.00 x 3.50	70
การเดิมพันที่ 1 + การเดิมพันที่ 3	2.00 x 4.00	80
การเดิมพันที่ 1 + การเดิมพันที่ 4	2.00 x 1.50	30
การเดิมพันที่ 2 + การเดิมพันที่ 3	3.50 x 4.00	140
การเดิมพันที่ 2 + การเดิมพันที่ 4	3.50 x 1.50	52.5
การเดิมพันที่ 3 + การเดิมพันที่ 4	4.00 x 1.50	60

4 x เดิมพัน 3 ทาง- 10

ตัวเลือก	อัตราต่อรอง	ผลตอบแทน
การเดิมพันที่ 1 + การเดิมพันที่ 2 + การเดิมพันที่ 3	2.00 x 3.50 x 4.00	280
การเดิมพันที่ 1 + การเดิมพันที่ 2 + การเดิมพันที่ 4	2.00 x 3.50 x 1.50	105
การเดิมพันที่ 1 + การเดิมพันที่ 3 + การเดิมพันที่ 4	2.00 x 4.00 x 1.50	120
การเดิมพันที่ 2 + การเดิมพันที่ 3 + การเดิมพันที่ 4	3.50 x 4.00 x 1.50	210

1 x การเดิมพันสะสม - 10€

ตัวเลือก	อัตราต่อรอง	ผลตอบแทน
การเดิมพันที่ 1 + การเดิมพันที่ 2 + การเดิมพันที่ 3+ การเดิมพันที่ 4	2.00 x 3.50 x 4.00 x 1.50	420

ในกรณีที่การเดิมพันเดี่ยวทุกการเดิมพันชนะ ตัวเลือกที่เหลือของการเดิมพันนี้จะถือว่าเป็นชัยชนะ ผลตอบแทนไปจะขึ้นเป็น €1,567.50 ในกรณีที่มีเพียงหนึ่งเหตุการณ์ที่ได้รับรางวัลในสี่เหตุการณ์ ตัวเลือกทั้งหมดจะถือว่าเป็นโมฆะ

5. การจำกัดตนเอง

1. 1xbet.com เสนอฟีเจอร์การจำกัดตนเอง ซึ่งช่วยให้คุณสามารถปิดใช้งานบัญชีของคุณเป็นระยะเวลาสูงสุด 5 ปี บัญชีของคุณจะถูกปิดกั้นหลังจากที่คำขอจำกัดตนเองได้รับการยืนยันโดยสมบูรณ์แล้ว หากคุณเปิดใช้งานฟีเจอร์นี้ คุณจะไม่สามารถวางเดิมพันที่ 1xbet.com ได้
2. หากคุณต้องการตั้งขีดจำกัดกิจกรรมออนไลน์ประเภทใด ๆ ของคุณ กรุณาติดต่อเราที่ block@1xBet-team.com
3. เมื่อมีการปรับใช้การจำกัดประเภทใด ๆ ในบัญชีของคุณแล้ว บัญชีจะถูกควบคุมจนกว่าระยะเวลาที่เลือกจะสิ้นสุดลง หลังจากที่ระยะเวลาจำกัดสิ้นสุดลง คุณอาจใช้บริการใด ๆ บนเว็บไซต์ของเราต่อไปได้
4. ในช่วงระยะเวลากันตัวเองหรือเลิกสนใจ คุณจะต้องไม่พยายามเปิดบัญชีใหม่และคุณต้องยอมรับว่าบริษัทจะไม่รับผิดชอบทางการเงิน และจะไม่รับผิดชอบเป็นอย่างอื่นหากคุณเล่นเดิมพันต่อไปหรือใช้บัญชีใหม่กับบริการภายใต้ชื่อหรือที่อยู่อื่น ในกรณีพิเศษ บัญชีของลูกค้าอาจถูกปลดบล็อกก่อนที่ระยะเวลาการจำกัดตนเองจะสิ้นสุด

6. การระงับข้อพิพาท

1. ภายใต้หัวข้อนี้ หากลูกค้าไม่เห็นด้วยกับบริษัทรับเดิมพันในเรื่องใด ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการสังเกตและการปฏิบัติตามข้อตกลงการเดิมพันระหว่างลูกค้ากับบริษัทรับเดิมพัน รวมถึงการจ่ายเงิน ผลลัพธ์ อัตราต่อรอง และเงื่อนไขที่สำคัญอื่น ๆ ของข้อตกลง เช่นเดียวกับการประกาศข้อตกลงดังกล่าวว่าไม่มีข้อสรุปหรือเป็นโมฆะ ลูกค้ายอมรับว่าจะมีการระงับข้อพิพาทใด ๆ เมื่อร้องเรียนต่อบริษัทรับเดิมพัน
2. ภายใต้วิธีการก่อนพิจารณา หากลูกค้าที่เชื่อมั่นว่าลูกค้าถูกละเมิดสิทธิ์ ลูกค้าจะต้องส่งข้อร้องเรียนที่เป็นลายลักษณ์อักษรต่อบริษัทรับเดิมพันทางอีเมล
3. ข้อร้องเรียนจะต้องดำเนินการภายใน 10 (สิบ) วันนับจากวันที่ลูกค้าทราบหรือควรทราบถึงการละเมิดสิทธิ์ของตน โดยมีการแนบเอกสารประกอบและยืนยันการร้องเรียนดังกล่าว ในกรณีที่ไม่มีเหตุผลเพียงพอสำหรับการร้องเรียน ข้อร้องเรียนจะถูกส่งกลับไปยังลูกค้าโดยไม่ได้รับการตรวจสอบ สามารถดำเนินการส่งข้อเรียกร้องการคำนวณการเดิมพันทั้งหมดสำหรับเกม Cyber-Live ได้ภายใน 72 ชั่วโมงนับจากช่วงเวลาที่เกมสิ้นสุด
4. ทีมสนับสนุนลูกค้าตกลงที่จะให้คำตอบโดยละเอียดและครบถ้วนแก่ลูกค้าเกี่ยวกับการร้องเรียนภายในสามสิบ (30) วันนับจากวันที่ยื่นเรื่องร้องเรียน นอกจากนี้ ในกรณีที่การแก้ปัญหาขึ้นอยู่กับลูกค้าในการให้ข้อมูลเพิ่มเติม ระยะเวลาสามสิบ (30) วันจะขยายออกไปจนกว่าจะส่งข้อมูลที่จำเป็นทั้งหมด
5. นักเดิมพันยังมีสิทธิ์ในการส่งข้อร้องเรียนผ่านแบบฟอร์มพิเศษบนเว็บไซต์ 1xbet.com ได้อีกด้วย
6. ในสถานการณ์ด้านข้อพิพาท เมื่อเหตุการณ์เดียวกันประกาศผลลัพธ์แตกต่างกันจากแหล่งต่าง ๆ และมีข้อผิดพลาดที่ชัดเจน บริษัทจะเป็นผู้ตัดสินใจขั้นสุดท้ายเกี่ยวกับการพิจารณาผลการเดิมพั ในสถานการณ์ด้านข้อพิพาทที่ไม่เคยเกิดมาก่อน บริษัทรับเดิมพันจะเป็นผู้ตัดสินใจขั้นสุดท้าย
7. ลูกค้าจะต้องติดต่อ Curaçao eGaming (ผู้ได้รับใบอนุญาตหลัก) เท่านั้นหากลูกค้าเชื่อว่าบริษัทละเมิดใบอนุญาต ข้อพิพาททั้งหมดกับบริษัทเกี่ยวกับการจ่ายเงิน บัญชีที่ถูกปิดกั้น ความล่าช้า ฟีเจอร์ที่เสียหาย และอื่น ๆ ควรปรึกษากับบริษัทรับเดิมพันโดยตรงก่อน

7. บัญชี การจ่ายเงิน โบนัส

7.1. บัญชี

1. ลูกค้าที่ลงทะเบียนแต่ละท่านสามารถมีบัญชีได้เพียงหนึ่งบัญชีเท่านั้น ลูกค้าได้รับอนุญาตให้ลงทะเบียนได้เพียง 1 บัญชีต่อครอบครัว, ที่อยู่, ที่อยู่อีเมล, หมายเลข IP, บัตรเครดิต/เดบิต, กระเป๋าเงินอิเล็กทรอนิกส์ หรือวิธีการชำระเงินทางอิเล็กทรอนิกส์ บุคคลที่เกี่ยวข้องกับลูกค้าจะไม่ได้รับอนุญาตให้ลงทะเบียนบนเว็บไซต์
2. ลูกค้าที่ลงทะเบียนไม่ได้รับอนุญาตให้ลงทะเบียนอีกครั้งในฐานะลูกค้าใหม่ (ภายใต้ชื่อใหม่ ด้วยที่อยู่อีเมลใหม่ เป็นต้น)
3. ในกรณีที่
    - มีการลงทะเบียนซ้ำซ้อน (รวมถึงการลงทะเบียนโดยใช้ชื่อใหม่) การส่งเอกสารของบุคคลอื่น เอกสารที่ไม่ถูกต้องหรือปลอมแปลง (รวมถึงเอกสารที่ได้รับการแก้ไขโดยใช้ซอฟต์แวร์หรือโปรแกรมแก้ไขกราฟิกทุกประเภท)
    - การละเมิดข้อกำหนดและเงื่อนไขของบริษัทเดิมพันหลายครั้ง
    - ข้อสงสัยเกี่ยวกับตัวตนของลูกค้าหรือข้อมูลที่พวกเขาให้ไว้ (เช่น ที่อยู่ รายละเอียดบัตรเครดิต/เดบิต ข้อมูลอื่น ๆ)
    - การฉ้อโกงประเภทใดก็ตามที่กระทำโดยคุณหรือโดยบุคคลอื่นที่กระทำการเพื่อผลประโยชน์ของคุณหรือสมรู้ร่วมคิดกับคุณ รวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียง:
        - ก) การคืนเงินหรือการฉ้อโกง
        - ข) การใช้บัตรธนาคารที่ถูกขโมยมาหรือไม่ได้รับการยืนยันถึงแหล่งที่มาเงินทุน
        - ค) การกระทำใด ๆ ที่คุณได้ดำเนินการหรือพยายามที่จะดำเนินการ ซึ่งอาจถือว่าผิดกฎหมายในเขตอำนาจศาลใด ๆ ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งกระทำโดยเจตนาหรือมีเจตนาที่จะหลอกลวงและ/หรือหลีกเลี่ยงข้อจำกัดที่กำหนดไว้ในกฎหมาย ไม่ว่าการกระทำหรือความพยายามนี้จะทำให้บัญชีของคุณสูญหายหรือเสียหายในตอนท้ายที่สุดหรือไม่
    - เมื่อลูกค้าวางเดิมพัน พวกเขามีข้อมูลเกี่ยวกับผลลัพธ์ของการแข่งขันนั้น
    - ลูกค้าสามารถมีอิทธิพลต่อผลลัพธ์ของการแข่งขันได้เนื่องจากการมีส่วนร่วมโดยตรงในการแข่งขัน (นักกีฬา โค้ช ผู้ตัดสิน เป็นต้น) หรือเพราะพวกเขากระทำการในนามของผู้เข้าร่วม
    - เดิมพันที่วางโดยกลุ่มนักเดิมพันที่ดำเนินการร่วมกัน (ในรูปแบบองค์กร) เพื่อให้เกินขีดจำกัดที่บริษัทรับเดิมพันกำหนด รวมถึงการสมรู้ร่วมคิดกับผู้อื่นเพื่อให้ได้เปรียบอย่างไม่ยุติธรรมผ่านแผนโบนัสหรือ

โปรโมชั่นอื่น ๆ ที่เรานำเสนอ

- นักเดิมพันถูกสงสัยว่าใช้ซอฟต์แวร์หรือฮาร์ดแวร์พิเศษที่อำนวยความสะดวกในการเดิมพันอัตโนมัติ รวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงการใช้ข้อบกพร่องหรือข้อผิดพลาดในซอฟต์แวร์ของเราที่เกี่ยวข้องกับบริการที่เรานำเสนอ (รวมถึงการเดิมพัน) การใช้อุปกรณ์และโปรแกรมโกงหรือระบบการวิเคราะห์ของคุณ รวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงซอฟต์แวร์ที่อนุญาตให้คุณวางเดิมพันโดยไม่ต้องมีการแทรกแซงของมนุษย์ (เช่น บอท) เป็นต้น
- มีการใช้วิธีการใด ๆ ที่ไม่เป็นธรรมเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลหรือหลีกเลี่ยงข้อจำกัดที่บริษัทกำหนด

ฝ่ายบริหารของบริษัทมีสิทธิ์ขอเอกสารใด ๆ จากนักเดิมพันเพื่อยืนยันตัวตนหรือข้อมูลอื่น ๆ ที่พวกเขาให้ไว้ (เช่น ข้อมูลหนังสือเดินทาง ที่พักอาศัย) ตลอดจนยกเลิกการชำระเงินใด ๆ จนกว่ารายละเอียดดังกล่าวทั้งหมดจะได้รับการยืนยันตามดุลยพินิจของตน

ฝ่ายบริหารของบริษัทขอสงวนสิทธิ์ในการประชุมทางวิดีโอ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการยืนยันตัวตน (หรือโดยการขอเอกสารวิดีโอ) และ/หรือขอให้ส่งเอกสารทางไปรษณีย์ การยืนยันอาจใช้เวลาถึง 72 ชั่วโมงหลังจากได้รับเอกสาร จะมีการแจ้งผลการประชุมทางวิดีโอแก่ลูกค้าภายใน 5 วันทำการหลังจากที่มีการประชุมทางวิดีโอ การตรวจสอบยืนยันเอกสารวิดีโอเหล่านี้อาจใช้เวลาสูงสุด 14 วันทำการ

4. หากลูกค้าปฏิเสธที่จะรับการยืนยัน บริษัทขอสงวนสิทธิ์ในการยกเลิกการเดิมพัน (รวมถึงการเดิมพันที่วางจากบัญชีซ้ำซ้อน) นอกจากนี้ ฝ่ายบริหารยังขอสงวนสิทธิ์ในการใช้มาตรการที่เหมาะสม รวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงการปิดกั้นบัญชีและการระงับเงินทุนที่มีอยู่จนกว่าจะมีการยืนยันเจ้าของบัญชีและวิธีการฝากเงินของพวกเขาได้รับการยืนยันแล้ว
5. หลังจากที่ดำเนินการสอบสวนเสร็จสิ้น บริษัทสามารถตัดสินใจใด ๆ ที่เห็นว่ายุติธรรมและสมเหตุสมผล ซึ่งรวมถึง:
    - เพื่อปิดกั้น/ปิด) บัญชี (รวมถึงบัญชีซ้ำซ้อน) ซึ่งอาจนำมาซึ่ง:
        - โบนัส เดิมพันฟรีและเงินรางวัลทั้งหมดที่ได้รับจากโบนัสและเดิมพันฟรีเมื่อใช้บัญชีซ้ำซ้อนนี้จะกลายเป็นโมฆะและแพ้
        - เพื่อการยกเลิกเงินรางวัลทั้งหมดและคืนเงินยอดคงเหลือในบัญชีของคุณให้เป็นค่าเดิมเมื่อเริ่มต้นการสืบสวน (ลบด้วยเงินรางวัลที่ถูกยกเลิก) ที่เกิดจากบัญชีหลักและบัญชีซ้ำซ้อนของคุณตามดุลยพินิจของเราแต่เพียงผู้เดียว นอกจากนี้เรายังมีสิทธิ์ที่จะริบเงินจำนวนใด ๆ ที่เป็นหนี้เราที่เกี่ยวข้องกับบัญชีซ้ำซ้อนโดยตรงจากบัญชีใด ๆ ของคุณ (รวมถึงบัญชีซ้ำซ้อนอื่น ๆ)
    - เพื่อให้สามารถใช้บัญชีหลักได้ต่อไปและรับรู้ได้ว่าบัญชีนั้นถูกต้อง ในขณะที่การเดิมพันทั้งหมดที่คุณวางจากบัญชีซ้ำซ้อนจะเป็นโมฆะ หรือเพื่อปิดกั้นและ/หรือยกเลิกบัญชีซ้ำซ้อนโดยการตัดสินใจของบริษัท (การตัดสินใจเป็นรายกรณีเป็นรายบุคคลตามขอบเขตของการละเมิด) ตามดุลยพินิจของเราแต่เพียงผู้เดียว (ในกรณีพิเศษ)

6. ลูกค้าจะต้องรับผิดชอบในการเก็บรหัสผ่านและหมายเลขบัญชีที่ได้รับจากการลงทะเบียนเอาไว้เป็นความลับ เดิมพันทั้งหมดที่ลงทะเบียนกับบริษัทรับเดิมพันจะถือว่าถูกต้อง การยกเลิกเดิมพันจะต้องเป็นไปตามกฎเหล่านี้ หากข้อมูลการลงชื่อเข้าใช้ของลูกค้าตกเป็นของบุคคลที่สาม จะต้องมีการแจ้งให้บริษัทรับเดิมพันทราบและลูกค้าจะต้องเปลี่ยนชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านและรหัสผ่านอีเมลเป็นรหัสที่รัดกุมยิ่งขึ้น คุณต้องไม่เปิดเผยรหัสถอนเงินสดหรือรหัสในการเปลี่ยนหมายเลขโทรศัพท์ของคุณให้กับบุคคลที่สาม
7. เจ้าของบัญชียืนยันว่ากิจกรรมใด ๆ ในบัญชีนั้นดำเนินการด้วยตนเอง หากบัญชีได้รับการจัดการโดยบุคคลที่สาม เจ้าของบัญชีจะต้องรับผิดชอบในการเข้าถึงบัญชีแต่เพียงผู้เดียว
8. หากไม่มีการใช้งานบัญชีเป็นเวลา 3 เดือน บริษัทขอสงวนสิทธิ์ในการระงับบัญชี หากต้องการปลดบล็อกบัญชี กรุณาติดต่อทีมรักษาความปลอดภัยของเราที่ security-en@1xBet-team.com
9. หากบัญชีผู้ใช้ถูกปิดกั้นด้วยเหตุผลใดก็ตาม การเข้าถึงเว็บไซต์ทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับผู้ถือใบอนุญาต ACOM LATIN AMERICA N.V. จะถูกจำกัด นี่หมายความว่าผู้ใช้จะไม่สามารถเข้าสู่ระบบหรือเข้าถึงบริการหรือฟีเจอร์ใด ๆ ของเว็บไซต์เหล่านี้ได้จนกว่าบัญชีของพวกเขาจะถูกปลดบล็อก
นโยบายนี้มีไว้เพื่อรับรองความปลอดภัยและความสมบูรณ์ของเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับ ACOM LATIN AMERICA N.V. และเพื่อปกป้องผลประโยชน์ของผู้ถือใบอนุญาตและผู้ใช้ของพวกเขา การที่ผู้ใช้ปฏิบัติตามข้อกำหนดและเงื่อนไขการใช้งานของเว็บไซต์เหล่านี้เพื่อหลีกเลี่ยงการถูกบล็อกบัญชีนั้นถือเป็นเรื่องสำคัญ

7.2. การฝากเงินและการจ่ายเงิน

1. มีวิธีในการฝากและถอนเงินจากบัญชีของลูกค้าหลายวิธี สามารถดูวิธีการฝากและถอนเงินทั้งหมดได้ในส่วน "การชำระเงิน"
2. คำขอถอนเงินทั้งหมดจะได้รับการดำเนินการตลอด 24 ชั่วโมง
3. บริการรักษาความปลอดภัยของ 1xBet มีสิทธิ์ที่จะ::
    - ปฏิเสธคำขอถอนเงินสดหากทำการฝากเงินผ่านระบบการชำระเงินอิเล็กทรอนิกส์
    - ปฏิเสธการถอนเงินใด ๆ หากจำนวนเงินฝากหรือเงินถอนไม่สอดคล้องกับเดิมพันที่วาง (ลูกค้าจะต้องวางเดิมพันด้วยเงินเดิมพันที่รวมกันแล้วเป็นยอดรวมของเงินฝากทั้งหมดและเดิมพันจะต้องมีอัตราต่อรองอย่างน้อย 1.10 การวางเดิมพันในปริมาณสูงที่มีผลกระทบขั้นต่ำต่อยอดเงินคงเหลือของลูกค้าจะไม่ได้รับการพิจารณา เช่น การเดิมพันที่วางกับผลลัพธ์ที่ตรงกันข้ามในเกม เช่น รูเล็ตต์, บาคาร่า, แครปส์และลูกเต๋า) จำนวนเงินถอนที่ได้รับอนุญาตจะได้รับการคำนวณตามจำนวนเงินเดิมพันที่วางจากเงินฝากที่ฝากไว้ใด ๆ
    - ปฏิเสธการถอนเงินใด ๆ หากมีการนำบัญชีที่ทำการเดิมพันไปใช้งานในทางที่ผิด ในกรณีนี้ คุณจะต้องยืนยันบัญชีของคุณก่อนทำการถอนเงิน

4. บริการรักษาความปลอดภัยของ 1xBet ไม่แนะนำให้ลูกค้า:
   - โอนเงินจากระบบการชำระเงินหนึ่งไปยังอีกระบบหนึ่ง
   - ฝากและถอนเงินโดยไม่วางเดิมพัน
   หากเกิดเหตุการณ์ข้างต้นขึ้น ระบบจะคืนเงินกลับไปยังบัญชีของลูกค้า
5. คุณสามารถถอนเงินได้โดยใช้รายละเอียดการชำระเงินเดียวกันกับที่ใช้ในการฝากเงินเข้าบัญชีของคุณเท่านั้น หากคุณใช้วิธีการฝากเงินที่แตกต่างกัน การถอนเงินควรเป็นสัดส่วนกับการฝากเงินที่ดำเนินการโดยใช้วิธีการที่เฉพาะใด ๆ
6. 1xBet อาจปฏิเสธการถอนเงินผ่านระบบการชำระเงินหรือเงินสดและเสนอการโอนเงินผ่านธนาคารแทน บริษัทอาจใช้ดุลยพินิจในการจำกัดวิธีการชำระเงินอย่างน้อยหนึ่งวิธีที่คุณใช้ในการฝากและ/หรือถอนเงิน
7. โปรดทราบว่าฝ่ายบริหารของเราไม่แนะนำให้ทำการฝากและถอนเงินโดยใช้กระเป๋าเงินอิเล็กทรอนิกส์ของบุคคลอื่น.
   - ทีมรักษาความปลอดภัยของเราขอสงวนสิทธิ์ในการถือว่าเงินฝากดังกล่าวเป็นการฉ้อโกงและปิดกั้นธุรกรรมของผู้ใช้โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
   - ฝ่ายบริหารของเรามีสิทธิ์ปฏิเสธการถอนเงินโดยใช้รายละเอียดการชำระเงินที่ไม่ได้เป็นของเจ้าของบัญชี
8. ในบางสถานการณ์และในส่วนที่เกี่ยวกับลูกค้าบางราย 1xBet อาจตัดสินใจที่จะไม่คืนเงินค่าบริการที่กำหนดโดยระบบการชำระเงินในการฝากหรือถอนเงิน ซึ่งโดยปกติแล้ว 1xBet จะคืนเงินให้
9. อัตราแลกเปลี่ยนที่แสดงสำหรับธุรกรรมการชำระเงินที่แตกต่างกันอาจไม่เหมือนกับอัตราแลกเปลี่ยนปัจจุบันที่แสดงบนเว็บไซต์ของเรา เมื่อทำธุรกรรม (ฝากเงินและถอนเงิน) ระบบจะแปลงสกุลเงินตามอัตราแลกเปลี่ยนที่กำหนดไว้บนเว็บไซต์ของบริษัทในขณะนั้น
   อัตราแลกเปลี่ยนนี้ไม่คงที่และอาจมีการเปลี่ยนแปลงหลายครั้งต่อวัน หรือในทางกลับกันอาจไม่เปลี่ยนแปลงเลยเป็นระยะเวลานาน และวันที่และเวลาที่ทำการหักบัญชีจริงจะขึ้นอยู่กับอัตราแลกเปลี่ยนที่เลือกบนเว็บไซต์ในขณะนั้น คุณสามารถดูจำนวนเงินสุดท้ายที่ถูกหักและอัตราแลกเปลี่ยนที่แน่นอนได้ในคำขอฝากเงิน/ถอนเงิน
   โปรดทราบว่าบริษัทจะไม่รับผิดชอบใด ๆ ต่อผู้เดิมพันสำหรับการสูญเสียทางอ้อม โดยบังเอิญ หรือโดยไม่ได้ตั้งใจใด ๆ ที่เกี่ยวข้องกับอัตราแลกเปลี่ยนและการแปลงสกุลเงิน
10. ในบางกรณี บริษัทมีสิทธิ์ในการเริ่มขั้นตอนการตรวจสอบการชำระเงินของลูกค้าเพียงฝ่ายเดียวและขอข้อมูลเพิ่มเติมจากระบบการชำระเงิน
    บัญชีของลูกค้าอาจถูกปิดกั้นด้วยวัตถุประสงค์ด้านกระบวนการทางการเงินระหว่างกระบวนการตรวจสอบตามข้อกำหนดของระบบชำระเงินบางระบบ กระบวนการตรวจสอบอาจใช้เวลานานสูงสุดถึง 180 วัน
11. หากลูกค้าไม่ปฏิบัติตามกฎของบริษัท (เช่น โดยการละเมิดข้อกำหนดและเงื่อนไข ไม่วางเดิมพันก่อนขอถอน

เงิน เป็นต้น) บริษัทขอสงวนสิทธิ์ในการปฏิเสธที่จะอนุญาตให้ลูกค้าคนดังกล่าวทำการถอนเงิน

12. จะไม่มีการเรียกเก็บค่าบริการหากมีการฝากหรือถอนเงินออกจากบัญชีของผู้ใช้ในสกุลเงิน BTC โดยใช้ระบบการชำระเงิน Bitcoin
    ใบแจ้งยอดบัตรเครดิตของคุณจะขึ้นว่า "Betting_deposit"

7.3. โบนัส

1. ส่วนนี้ครอบคลุมถึงโปรแกรมโบนัสที่บริษัทเดิมพันมีให้บริการ
2. โบนัสพร้อมให้บริการเฉพาะสำหรับลูกค้าที่ลงทะเบียนใหม่เท่านั้น
3. ต้องกรอกข้อมูลในช่องข้อมูลส่วนบุคคลทั้งหมดในบัญชีของลูกค้าให้ครบถ้วน
4. ลูกค้าต้องติ๊กถูกในช่อง "เข้าร่วมในข้อเสนอโบนัส" ในบัญชีของฉัน
5. บริษัทขอสงวนสิทธิ์ในการดูข้อมูลเกี่ยวกับธุรกรรมและการเยี่ยมชมเว็บไซต์ไม่ว่าด้วยเหตุผลใดก็ตาม หากการตรวจสอบดังกล่าว พบว่าลูกค้ากำลังมีส่วนร่วมในการกระทำที่บริษัทพิจารณาแต่เพียงผู้เดียวว่าไม่ถูกต้องหรือเป็นอันตราย บริษัทขอสงวนสิทธิ์ในการเพิกถอนสิทธิ์ของลูกค้าดังกล่าวในโปรโมชั่นและประกาศให้โบนัสเป็นโมฆะ
6. อนุญาตให้รับโบนัสเพียงหนึ่งครั้งต่อลูกค้า ครอบครัว ที่อยู่ คอมพิวเตอร์ที่ใช้ร่วมกัน, หมายเลข IP ที่ใช้ร่วมกันและรายละเอียดบัญชีเดียวกันทั้งหมดรวมถึงที่อยู่อีเมล รายละเอียดบัญชีธนาคาร ข้อมูลบัตรเครดิตและระบบการชำระเงิน การละเมิดข้อเสนอโบนัสใด ๆ จะนำไปสู่การปิดบัญชีที่ต้องสงสัย
7. หากจำเป็น ลูกค้าต้องมอบเอกสารยืนยันตัวตนเพื่อยืนยันตัวตนของพวกเขา (KYC) ความล้มเหลวในการมอบเอกสารตามที่ทีมรักษาความปลอดภัยร้องขอจะนำไปสู่การริบคืนโบนัส/เงินรางวัลใด ๆ บริษัทสงวนสิทธิ์ในการร้องขอหลักฐานรูปภาพพวกเขาถือเอกสารยืนยันตัวตน (ในรูปภาพต้องเห็นหน้าลูกค้าอย่างชัดเจน) หรือยืนยันตัวตนผ่านทางโทรศัพท์ได้ทุกเวลา
8. หากบริษัทพบหลักฐานว่ามีการละเมิดข้อเสนอโบนัส บริษัทขอสงวนสิทธิ์ที่จะดำเนินการต่อไปนี้กับลูกค้าที่กระทำผิด: ยกเลิกโบนัสปัจจุบันและเงินรางวัลโบนัสทั้งหมดและปิดกั้นบัญชีของลูกค้า
9. บริษัทขอสงวนสิทธิ์ในการเปลี่ยนแปลงข้อกำหนดของข้อเสนอโบนัสหรือระงับหรือยกเลิกได้ทุกเวลา

โบนัสลงทะเบียน

ฝากเงิน

ต้องแลกรับโบนัสฝากเงินครั้งแรกโดยการวางเดิมพันจำนวนเงินฝาก

หลังจากช่วงระยะเวลาเปิดให้บริการโบนัสหมดอายุ โบนัสจะถือว่าสูญหาย

ข้อกำหนดและเงื่อนไขฉบับสมบูรณ์ของโบนัส “ฝากเงินครั้งแรก”

โบนัสฝากเงิน

สงวนสิทธิ์ข้อเสนอให้กับลูกค้าที่ทำธุรกรรมผ่านบัญชีส่วนตัวเป็นประจำทุกวันเท่านั้น

ฝากเงิน

ต้องแลกรับโบนัสโดยการวางเดิมพันจำนวนเงินฝาก

หลังจากช่วงระยะเวลาเปิดให้บริการโบนัสหมดอายุ โบนัสจะถือว่าสูญหาย

ข้อกำหนดและเงื่อนไขฉบับสมบูรณ์ของโบนัส “วันศุกร์นำโชค”

ข้อกำหนดและเงื่อนไขฉบับสมบูรณ์ของโบนัส “วันพุธ 2 เท่า”

ของขวัญ

ของขวัญคือโบนัสประเภทหนึ่งที่ต้องมีการฝากเงิน (เว้นแต่ในกฎจะระบุเป็นอย่างอื่น) ของขวัญประกอบด้วยรอบหมุนฟรีโดยมีหรือไม่มีข้อกำหนดการวางเดิมพัน เช่นเดียวกับรหัสโปรโมชั่นสำหรับรอบหมุนฟรีและเงินโบนัสที่มีหรือไม่มีข้อกำหนดการวางเดิมพันด้วยเงินจริง

ของขวัญอาจอยู่ภายใต้ข้อกำหนดและเงื่อนไขเฉพาะ ดังนั้นก่อนเปิดใช้งาน เราขอแนะนำอย่างยิ่งให้คุณทำความคุ้นเคยกับกฎเหล่านี้อย่างรอบคอบ (จำนวนเงินโบนัส ข้อกำหนดการวางเดิมพัน เป็นต้น) ในส่วนที่เกี่ยวข้องของบัญชีของคุณเพื่อดูข้อมูลโดยละเอียดเพิ่มเติมและเพื่อหลีกเลี่ยงความเข้าใจผิด

อาจมีการมอบของขวัญให้ในหนึ่งในสองวิธี: มอบให้ทันทีในส่วนที่เหมาะสมของบัญชีลูกค้า (โบนัสและของขวัญ) หรือส่งให้กับลูกค้าในรูปแบบของรหัสโปรโมชั่น (ผ่านเว็บไซต์พันธมิตร ในข้อความส่วนตัว เป็นต้น) ซึ่งจะต้องกรอกรหัสดังกล่าวในช่องที่เหมาะสมในส่วนโบนัสและของขวัญ

การใช้ของขวัญนั้นไม่จำเป็นต้องให้ลูกค้าฝากเงิน อย่างไรก็ตาม จะต้องมีการปฏิบัติตามเงื่อนไขหลายประการเพื่อใช้เงินที่ได้รับจากของขวัญ

สามารถเปิดใช้งานของขวัญหนึ่งชิ้นได้เพียงหนึ่งครั้งเท่านั้น ของขวัญอื่น ๆ จะถูกปิดการใช้งาน ระงับหรือยกเลิก

สามารถเปิดใช้งานรหัสโปรโมชั่นและของขวัญที่ปรับให้ในรูปแบบของรหัสโปรโมชั่นได้เฉพาะในกระเป๋าสตางค์หลักของลูกค้าเท่านั้น การใช้รหัสโปรโมชั่นในกระเป๋าสตางค์สกุลเงินอื่นจะส่งผลให้มีการยกเลิกข้อเสนอและสูญเสียความคืบหน้าในการเดิมพัน

ของขวัญและเงินรางวัลใด ๆ ที่ได้รับด้วยรหัสโปรโมชั่นดังกล่าวจะสูญหายหลังจากวันหมดอายุ วันหมดอายุจะปรากฏอยู่ในส่วนโบนัสและของขวัญของบัญชีของลูกค้า

เมื่อมีการเปิดใช้งานของขวัญ ลูกค้าจะยังสามารถวางเดิมพันโดยใช้เงินทุนจากบัญชีหลักของตนได้ การทำเช่นนี้จะไม่ทำให้ข้อเสนอของขวัญที่ใช้งานอยู่หมดอายุ

จะมีการปรับเงินทุนจากของขวัญที่จะมีการปฏิบัติตามข้อกำหนดการวางเดิมพันครบถ้วนไปยังยอดเงินคงเหลือบัญชีของลูกค้าภายใน 24 (ยี่สิบสี่) ชั่วโมงหลังจากที่มีการปฏิบัติตามข้อกำหนดการวางเดิมพันครบถ้วน ยกเว้นแต่จะมีการระบุเป็นอย่างอื่น

การแข่งขันทัวร์นาเมนต์

เพื่อเข้าร่วมในการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ คุณต้องลงทะเบียนโดยการกดที่ปุ่ม "เข้าร่วม" ในหน้าข้อเสนอ

จะมีการมอบรางวัลทั้งหมดให้กับผู้ชนะการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ภายใน 72 ชั่วโมงหลังสิ้นสุดการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ที่เกี่ยวข้อง

ในกรณีที่มีลูกค้าสองท่านที่ได้อันดับที่ชนะรางวัลเดียวกัน ผู้ชนะจะเป็นลูกค้าท่านแรกที่ปฏิบัติตามเงื่อนไขของการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ได้ก่อน

เมื่อคำนวณผลลัพธ์ จะมีการนับเฉพาะเดิมพันที่วางด้วยเงินจริงเท่านั้น

8. การเดิมพันยอมรับในระหว่างการแข่งขัน (live-bets)

1. การเดิมพันสดถือเป็นที่ยอมรับในผลงานหลักและผลงานพิเศษ คุณสามารถวางเดิมพันแบบสดได้เพียงครั้งเดียวและจัดวางเดิมพันสะสมหนึ่งรายการ
2. การเดิมพันถือว่าเป็นที่ยอมรับหลังจากการลงทะเบียนบนเซิร์ฟเวอร์เสร็จสิ้นและได้รับการยืนยันแล้วทางออนไลน์ การเดิมพันที่ลงทะเบียนไม่สามารถยกเลิกได้และไม่สามารถเพิกถอนได้ ในบางกรณีที่ระบุไว้ในหน้า 7.2 หมวด "ข้อกำหนดทั่วไป" การเดิมพันสดสามารถตัดสินได้ด้วยอัตราเดิมพันเท่ากับ "1"
3. บริษัท ของเราไม่รับผิดชอบต่อความผิดพลาดของผลการแข่งขันในปัจจุบันที่ได้รับการยอมรับจาก Live-bets โปรดใช้แหล่งข้อมูลที่เป็นอิสระต่างๆ
4. การเดิมพันแบบสดไม่สามารถแก้ไขและลบได้

9. ผลการแข่งขัน วันที่และเวลาเริ่มการแข่งขัน การพิจารณาผลการแข่งขัน

การคำนวณเดิมพันสามารถดูได้เนื่องจากผลลัพธ์ที่ไม่ถูกต้องโดยเจ้ามือรับแทง

1. ในขณะที่การคำนวณการเดิมพันเวลาเริ่มต้นจริงของเหตุการณ์จะถูกนำมาพิจารณาซึ่งกำหนดไว้ในเอกสารของเจ้าหน้าที่จัดงาน ถ้าไม่มีเอกสารที่ได้รับการอนุมัติเช่นนั้นจะมีการกำหนดบนเว็บไซต์ทางการของสหพันธ์กีฬาสถานที่ของสโมสรกีฬาและแหล่งข้อมูลกีฬาอื่น ๆ
2. บริษัท ไม่รับผิดชอบต่อความไม่ตรงกันของวันที่และเวลากับจุดเริ่มต้นที่เกิดขึ้นจริงของเหตุการณ์ วันที่และเวลาของการเริ่มงานซึ่งแสดงใน Sports line เป็นตัวอย่าง เมื่อคำนวณเวลาเดิมพันจริงจะมีการพิจารณาโดยพิจารณาจากรายงานการแข่งขันอย่างเป็นทางการของเจ้าหน้าที่ผู้จัดงาน
3. บริษัทเดิมพันจะไม่รับผิดชอบต่อความไม่ถูกต้องของชื่อประชันและระยะเวลาของกิจกรรมเหล่านี้ ข้อมูลที่ให้ไว้ในส่วน กีฬา และ เกมสด เป็นเพียงตัวอย่างเท่านั้น ดังนั้นลูกค้าควรใช้แหล่งข้อมูลสำรองเพื่อยืนยันข้อมูลเกี่ยวกับการแข่งขันกีฬาที่แตกต่างกัน
4. ข้อมูลสภาพอากาศ ในกีฬา และการเดิมพันขณะแข่งขันสด มีการอัพเดท ในกรณีที่สภาพอากาศมีปัญหาในกีฬา และเดิมพันสด จะไม่สามารถยกเลิกการวางเดิมพันได้
5. ข้อเรียกร้องเกี่ยวกับผลการแข่งขันจะได้รับการพิจารณาเพื่อการพิจารณาภายใน 10 วันตามปฏิทินหลังจากเสร็จสิ้นและในเอกสารที่ทางราชการออกให้โดยองค์กรที่ดำเนินการแข่งขันนี้
6. เดิมพันที่วางไว้หลังการแข่งขันเริ่มมีการตัดสินด้วยอัตราเดิมพันเท่ากับ "1" (ยกเว้น Live-bets); อัตราเดิมพันที่ชนะในการเดิมพันสะสมจะเท่ากับ "1"
7. หากลูกค้าวางเดิมพันในกรณีที่ผลการแข่งขันซึ่งเป็นที่รู้จักของเขา การเดิมพันดังกล่าวจะถูกยกเลิก ในกรณีนี้บริษัทพนันจะตัดสินใจผลเพียงหลังจากการตรวจสอบภายในพิเศษการดำเนินทั้งหมดที่เกี่ยวกับการเดิมพันนี้จะถูกระงับชั่วคราว
8. การเดิมพันกิฬา หากการแข่งขันเลื่อนไปเป็นเวลามากกว่า 48 ชั่วโมงโดยมีเหตุผลใด ๆ การเดิมพันจะถือเป็นโมฆะ (บริษัท ฯ มีสิทธิที่จะเก็บการเดิมพันที่มีอยู่ไว้เพื่อหลีกเลี่ยงข้อพิพาทที่อาจเกิดขึ้นในกรณีเลื่อนการแข่งขันมากกว่า 48 ชั่วโมงหลังจากเวลาเริ่มอย่างเป็นทาง) การเดิมพันจะถือว่าเลื่อนออกไปหรือยกเลิกหากมีการเปลี่ยนแปลงเวลาเริ่มต้นที่วางแผนไว้อย่างเป็นทางการ
9. การเดิมพันสด หากการแข่งขันระงับโดยเหตุผลใด ๆ และเริ่มแข่งขันต่อภายใน 5 ชั่วโมง หลังจากการเริ่มต้นอย่างเป็นทางการ การเดิมพันทั้งหมดจะคงอยู่ หากการแข่งขันที่ระงับ ต่อภายในเวลา 5 ชั่วโมง การเดิมพันทั้งหมดจะมีอัตราต่อรอง 1 ยกเว้นในกรณีเมื่อผลการแข่งขันได้รับการพิจารณาแล้ว กฎนี้ไม่ร่ามการแข่งขันที่อาจจะเสร็จในช่วงเวลาเกิน 5 ชั่วโมงตามกฎกติกา (ดู"กฎกีฬา"หน้า 9)
10. หากการแข่งขันยังไม่เสร็จและไม่สามารถแข่งขันต่อให้เสร็จได้ (ดู"กฎกีฬา"หน้า 9) ผลที่สามารถตัดสินได้ในเวลาที่ระงับการแข่งขัน (เช่นผลของครึ่งแรกประตูแรก , ฯลฯ) จะถูกนำมาพิจารณาในการตัดสินการเดิมพัน

สำหรับการเดิมพันอื่น ๆ ทั้งหมดจะถูกคิดคำนวณอัตราต่อรองเท่ากับ 1

11. หากผู้เล่นปฏิเสธที่จะเข้าร่วมกิจกรรมก่อนที่จะเริ่มเดิมพันทั้งหมดในเครื่องเล่นนี้จะถูกยกเลิก
12. หากผู้เข้าร่วมแข่งขันออกจากการแข่งขันโดยมีเหตุผลใดๆ (การบาดเจ็บ การปฏิเสธเป็นต้น) การเดิมพันทั้งหมดที่วางไว้ก่อนเริ่มรอบสุดท้ายของการแข่งขันที่คนนี้เข้าร่วม การแข่งขันจะยังคงเก็บไว้ แต่การเดิมพันที่เหลือจะถือเป็นโมฆะ หากผู้เข้าร่วมแข่งขันออกจากการแข่งขันเทนนิส การแข่งขันจะถูกคำนาณตามกฎกติกา (ดูหน้า 9.23)
13. หากสมาชิกของทีม (ฟุตบอล ฮ็อกกี้น้ำแข็ง นักบาสเกตบอล ฯลฯ) ไม่ได้เข้าร่วมในการแข่งขัน อัตราต่อรองจะเท่ากับ 1 ยกเว้นการเดิมพันไม่ระบุไว้เป็นอย่างอื่น
14. หากผู้เข้าร่วมถอนตัวจากการแข่งขันเทนนิสหรือปฏิเสธเข้าร่วมก่อนการแข่งขันเทนนิสเริ่ม อัตราต่อรองที่ชนะจะเท่ากับ 1 ยกเว้นการเดิมพันวางผลของผู้เข้าร่วม หากการแข่งขันเทนนิสจะระงับและไม่เสร็จในวันเดียวกันและถูกเลื่อนออกไป การเดิมพันทั้งหมดจะถูกเก็บไว้ จนกว่าการแข่งขันจะเสร็จแล้วหรือกรณีผู้เล่นปฏิเสธเข้าร่วมการแข่นขันนั้น หากผู้เล่นปฏิเสธเข้าร่วมการแข่นขันเทนนิส การเดิมพันจะถูกคำนวณตามกฎกติกา (ดูหน้า 9.23)
15. หากคู่ผู้เข้าแข่งเปลี่ยนแปลงโดยคนอื่น ๆ (ทีม นักกีฬาคนอื่น) จากที่ระบุไว้เกมการแข่งขัน (การแข่งขันหรือการต่อสู้) แต่ภายหลัง หนึ่งหรือทั้งคู่ ถูกเปลี่ยนหรือแทนที่โดยทีมหรือนักกีฬา การเดิมพันทั้งหมดจะถือเป็นโมฆะ
16. ในการแข่งขันเป็นทีม หากมีผู้เล่นหนึ่งคนหรือหลายคนที่ถูกแทนเป็นคนอื่นโดยมีเหตุผลใดๆ การเดิมพันจะยังคงเก็บไว้
17. ในการแข่งขันคู่ หากชื่อของผู้เล่นระบุไว้ก่อน แต่หลังจากนั้นมีผู้เล่นอย่างน้อยหนึ่งคนที่ถูกแทนโดยคนอื่น อัตราต่อรองที่ชนะจะเท่ากับ 1 หากชื่อของผู้เล่นยังไม่ได้ระบุไว้ การพันเดิมพันจะคงเก็บไว้
18. ในการแข่งขันแบบ "ทีมเย้า-ทีมเยือน" หากมีการเปลี่ยนแปลงสถานที่แข่งขันจะใช้กฎต่อไปนี้:
    - การแข่งขันจะต้องเล่นที่สถานที่กลาง (ไม่ใช่ทั้งฝั่งทีมเย้าและทีมเยือน)- เดิมพันทั้งหมดจะยังคงเก็บไว้;
    - การแข่งขันจะเปลี่ยนแปลงเป็นสถานที่ที่เป็นทีมเย้าของทีมเยือน การเดิมพันทั้งหมดจะเก็บไว้
19. "เหย้า" และ "เยือน" ไม่ใช้สำหรับการแข่งขัน (เช่นการแข่งขันแบบคู่หรือกีฬารายบุคคล) และสถานที่ที่ระบุไว้ก่อนถูกแทนเป็นสถานที่อื่น การเดิมพันทั้งหมดจะยังคงเก็บไว้ ทีม NBA NHL AHL CHL OHL WHL East Coast Hockey League อาจจะแสดงในทางตรง (เย้า - เยือน) และในทางตรงกันข้าม (เยือน - เหย้า) ในกรณีนี้การเดิมพันจะไม่ได้รับเงินคืน
20. ในการแข่งขันกระชับมิตรและรวมถึงการแข่งขันกระชับมิตรกับสโมสร หากมีการเปลี่ยนแปลงสถานที่แข่งขัน การเดิมพันจะยังคงเก็บไว้
21. หากไม่มีคำอธิบายเกี่ยวกับการตัดสินการเดิมพันสำหรับกีฬาหรือสถานการณ์ใดโดยเฉพาะ ดังนั้นจะอยู่ภายใต้

ข้อกำหนดทั่วไป

22. ในกรณีที่ข้อมูลสถิติจากแหล่งข้อมูลทางการและแหล่งข้อมูลอิสระแตกต่างกัน บริษัทเดิมพัน ขอสงวนสิทธิ์ในการตัดสินการเดิมพันตามสถิติที่ได้จากการบันทึกวิดีโอหรือแหล่งข้อมูลอิสระ
23. ในสถานการณ์ซึ่งเป็นที่น่าสงสัยที่ไม่เคยเกิดขึ้นก่อน การตัดสินครั้งสุดท้ายจะถูกทำโดยบริษัท
24. ในกรณีที่มีข้อมูลที่แตกต่างกัน (วันที่ เวลา ผล ชื่อทีม) บริษัท เดิมพัน ขอระงับการจ่ายเงินรางวัลจนกว่าจะมีการตัดสินเป็นที่น่าเชื่อถือ หากมีผลลัพธ์เหตุการณ์การแข่งขันเสร็จแล้วในเว็บไซต์ออกมาอย่างเป็นทางการต่างจากรายการทีวีสตรีม บริษัทขอสงวนสิทธิ์ในการคำนวณการเดิมพันตามข้อมูลสตรีมทีวี
25. หากอัตราต่อรองมีข้อผิดพลาดในแอปพลิเคชั่น และบริษัทยอมรับข้อผิดพลาดดังกล่าว การเดิมพันทั้งหมดของตัวเลือกดังกล่าวจะชนะ และคำนวณตามอัตราต่อรอง 1
26. บริษัทพนันอาจเผยแพร่ข้อกำหนดเหล่านี้ในภาษาอื่น ๆ โดยอธิบายถึงหลักการเดียวกันในแต่ละข้อ มีการจัดทำสิ่งนี้ขึ้นเพื่อให้ข้อมูลและสนับสนุนลูกค้า ในขณะเดียวกัน เวอร์ชันภาษาอังกฤษทำหน้าที่เป็นพื้นฐานทางกฎหมายสำหรับความสัมพันธ์ระหว่างลูกค้าและบริษัทพนัน ในกรณีที่มีความคลาดเคลื่อนระหว่างข้อความข้อตกลงภาษาอังกฤษและข้อความในภาษาอื่น ๆ ภาษาอังกฤษจะมีผลเหนือกว่า
27. หากผลการแข่งขันถูกตรวจสอบภายหลังด้วยเหตุผลบางประการและทีมใดทีมหนึ่งเสีย (ไม่รวมการยกเลิกแข่งขัน)จากการตั้งค่าเริ่มต้นเดิมพันจะได้รับการชำระเงินตามผลการแข่งขันครั้งแรก ผลที่เกิดขึ้นจริง คือผลที่ประกาศไว้ในรายงานอย่างเป็นทางการและแหล่งข้อมูลทางการอื่น ๆ ทันทีหลังจากสิ้นสุดการแข่งขัน

10. กฎกีฬา

10.1. AFL (ฟุตบอลลีกออสเตรเลีย)

1. การเดิมพันในแมตช์จะได้รับการยอมรับเมื่อ:
    - o เวลาปกติ 80 นาทีในการเล่น (4 ไตรมาส 20 นาทีหรือ 2 ครั้งครึ่งละ 20 นาที)
    - o เวลาปกติรวมถึงการทำงานล่วงเวลา (OT)

      1xBet จะไม่รับผิดชอบต่อความแตกต่างของระยะเวลาในการจับคู่ วันที่และเวลาของการเริ่มต้น กิจกรรมในส่วน "กีฬา" และ "เกมสด" เป็นข้อมูลใกล้เคียง ต้องระบุข้อกำหนดการจับคู่ทั้งหมดโดยใช้แหล่งข้อมูลอย่างเป็นทางการ
2. หากการแข่งขันถูกยกเลิกก่อนเล่น 80 นาที การเดิมพันทั้งหมดในการแข่งขันนั้นถือเป็นโมฆะ ยกเว้นการเดิมพันที่ได้รับการตัดสินในขณะที่หยุดการแข่งขัน
3. หากสถานที่ที่มีการแข่งขันเปลี่ยนแปลงไป การวางเดิมพันที่วางไว้แล้วคงเก็บไว้หากทีมเย้ายังคงได้รับการกำหนดให้เป็นเช่นนั้น
4. ทำประตูแรก หากผู้เล่นไม่เข้าร่วมการแข่งขันหรือเข้าร่วมการแข่งขันหลังจากทำประตูแรกแล้วการเดิมพันทั้งหมดในเครื่องเล่นนี้ถือเป็นโมฆะ หากผู้เล่นถูกเปลี่ยนหรือถูกส่งออกก่อนที่จะมีการทำประตูแรกการเดิมพันทั้งหมดในเครื่องเล่นนี้จะหายไป หากมีการทำประตูแรกโดยผู้เล่นที่ไม่สามารถวางเดิมพันได้ในการเดิมพันอื่น ๆ ทั้งหมดของผู้เล่นรายอื่นจะสูญหายไปยกเว้นการเดิมพัน "ผู้เล่นคนอื่น ๆ " หากการแข่งขันถูกยกเลิกก่อนที่จะมีการทำประตูแรกแฮนดิแคปเดิมพันนักเตะรอบแรกจะถือเป็นโมฆะ
5. เป้าหมาย (6 คะแนน) มีคะแนนเมื่อฟุตบอลถูกผลักดันผ่านเสาประตูโดยการเตะจากทีมโจมตีโดยไม่ต้องแตะผู้เล่นรายอื่น ทีมโจมตีได้รับคะแนน 6 คะแนน
6. หลัง (1 คะแนน) จะได้คะแนนเมื่อฟุตบอลถูกผลักดันระหว่างการโพสต์เป้าหมายและการโพสต์หลังหรือถ้าลูกตีโพสต์เป้าหมายและผ่านไป
7. ครึ่งเวลา – การเดิมพันเต็มเวลาสามารถวางเดิมพันได้ครึ่งแรกและการแข่งขันทั้งหมด

10.2. อเมริกันฟุตบอล

1. รับเดิมพันในเวลาปกติ รวมถึงช่วงต่อเวลา เว้นแต่จะมีการระบุไว้เป็นอย่างอื่น
2. หากการแข่งขันเริ่มต้นขึ้นแต่เล่นไม่จบ การเดิมพันทั้งหมดจะถูกตัดสินที่อัตราต่อรอง 1.00 ยกเว้นกรณีต่อไปนี้:
    - หากผลของการเดิมพันได้ถูกกำหนดไว้อย่างชัดเจนแล้ว ณ ขณะที่การแข่งขันถูกยุติลง

- หากมีการเล่นไปแล้วอย่างน้อย 55 นาที ณ ขณะที่การแข่งขันถูกยุติลง ในกรณีนี้ การแข่งขันจะถือว่าได้มีการจัดขึ้นแล้ว และการเดิมพันจะถูกตัดสินตามผลคะแนนจริง

3. สำหรับเดิมพันในตลาด "สูงกว่าเมื่อจบทัวร์นาเมนต์" หากทีมต่าง ๆ ไม่ผ่านเข้ารอบจากรอบแบ่งกลุ่มได้ จะให้สิทธิ์พิจารณาตาม อันดับของแต่ละทีมภายในกลุ่ม เป็นลำดับแรก และจากนั้นพิจารณาจากเปอร์เซ็นต์การชนะหรือจำนวนคะแนน
4. "ควอเตอร์ที่ทำคะแนนสูงสุด (ต่ำสุด) - ยอดรวม" หากมี สองควอเตอร์ขึ้นไป ที่จบด้วยคะแนน สูงสุด/ต่ำสุด เท่ากัน การเดิมพันจะถูกตัดสินตามผลรวมคะแนนจริง ในกรณีดังกล่าว จะไม่มีการคืนเงินเดิมพัน
5. "ควอร์เตอร์ที่ได้คะแนนสูงสุด" หากไม่สามารถกำหนดควอเตอร์ที่มีคะแนนสูงสุดได้ (เช่น เมื่อควอเตอร์สองควอเตอร์ขึ้นไปจบด้วยคะแนนเท่ากัน) เดิมพันในควอเตอร์เหล่านั้นจะได้รับการตัดสินผลที่อัตราต่อรอง 1.00 เดิมพันในควอเตอร์อื่น ๆ จะถือว่าแพ้
6. "ครึ่งที่ได้คะแนนสูงสุด" ในกรณีที่ทั้งสองครึ่งการแข่งขันจบด้วยคะแนนเท่ากัน เดิมพันจะได้รับการตัดสินผลที่อัตราต่อรอง 1.00
7. หากการแข่งขัน (รวมถึงช่วงต่อเวลา) จบด้วยผลเสมอ เดิมพัน W1 และ W2 จะได้รับการตัดสินผลที่อัตราต่อรอง 1.00 เดิมพันบนยอดรวมและแฮนดิแคปจะได้รับการตัดสินผลตามผลลัพธ์การแข่งขัน
8. การเดิมพันทัชดาวน์ของผู้เล่น (ทำได้ตลอดเวลา, ทำได้เป็นคนแรก/คนสุดท้าย, รวมทั้งหมด) จะนับรวมทัชดาวน์ที่ทำได้จากการวิ่ง, รับบอล, อินเตอร์เซปต์แล้ววิ่งกลับ, คิกออฟรีเทิร์น, พันต์รีเทิร์น และฟัมเบิลรีเทิร์น
9. "ผลของการบุกที่ (X)" หากการบุกหนึ่งครั้งไม่เสร็จสิ้นเนื่องจากจบครึ่งเวลาหรือจบการแข่งขัน การเดิมพันในตลาดนี้จะถูกตัดสินที่อัตราต่อรอง 1.00
    - ทัชดาวน์: การเดิมพันนี้จะชนะหากมีการทำทัชดาวน์โดยทีมที่ครองบอลอยู่เมื่อเริ่มการบุก รวมถึงทัชดาวน์ที่เกิดจากการกระทำของ ไลน์บุกหรือทีมพิเศษ (เช่น การคืนลูกคิกออฟ)
    - ฟิลด์โกลด์: การเดิมพันนี้จะชนะทั้งในกรณีที่เตะสำเร็จและเตะพลาด (รวมถึงการบล็อก เตะหลุดกรอบหรือชนคาน) ยกเว้นกรณีที่ทีมป้องกันเก็บบอลกลับไปทำทัชดาวน์ ในกรณีนั้น การเดิมพันในตลาด “เทิร์นโอเวอร์” จะถือว่าชนะ
    - เทิร์นโอเวอร์ ซึ่งรวมถึง อินเตอร์เซปต์ ฟัมเบิล เทิร์นโอเวอร์จากการดาวน์ และทัชดาวน์ทั้งหมดที่ทำได้โดยทีมป้องกัน ไม่ว่าจะเกิดจาก ทีมป้องกันหรือทีมพิเศษ
    - พันท์ การเดิมพันนี้จะชนะเฉพาะในกรณีที่การครองบอลเปลี่ยนไปเป็นอีกทีมหนึ่งหลังจากการพันท์ ยกเว้นในกรณีต่อไปนี้:
        - หากทีมบุกทำทัชดาวน์ได้ระหว่างการเล่น การเดิมพันในตลาด “ทัชดาวน์” จะถือว่าชนะ
        - หากทีมป้องกันทำทัชดาวน์ได้ระหว่างการเล่น การเดิมพันในตลาด “เทิร์นโอเวอร์” จะถือว่าชนะ
    - อื่นๆ: การเดิมพันนี้จะชนะจากผลลัพธ์อื่นใดที่เสร็จสมบูรณ์ซึ่งไม่เข้าข่ายตามหมวดหมู่ที่ระบุไว้ข้างต้น

10. “ดาวน์แรกในการบุก(X) –ใช่/ไม่"
    - ใช่: การเดิมพันนี้จะชนะหากทีมสามารถทำดาวน์แรกได้อย่างน้อยหนึ่งครั้ง รวมถึงดาวน์แรกอัตโนมัติที่ได้จากการทำฟาวล์ของฝ่ายตรงข้าม
    - ไม่: การเดิมพันนี้จะชนะ หาก ไม่มีการทำดาวน์แรก ระหว่างการบุก
    - หากการบุกหนึ่งครั้งไม่เสร็จสิ้นเนื่องจากจบครึ่งเวลาหรือจบการแข่งขัน และผลของการเดิมพันยังไม่สามารถระบุได้ การเดิมพันในตลาดนี้จะถูกตัดสินที่อัตราต่อรอง 1.00

10.3. แบดมินตัน ปิงปอง วอลเลย์บอลชายหาด

1. หากการแข่งขันถูกเลื่อนออกไปหรือล่าช้าไม่ว่าจะด้วยเหตุผลใดก็ตามการเดิมพันทั้งหมดจะยืนต่อไปจนกว่าการแข่งขันหรือการแข่งขันภายในที่การแข่งขันกำลังเล่นเสร็จสิ้นหรือจนกว่าผู้เล่นคนใดคนหนึ่งจะถอนตัว
2. หากการแข่งขันถูกระงับเพราะหนึ่งทีมถูกตัดสิทธิ์หรือปฏิเสธที่จะเล่นก่อนการเดิมพันชุดแรก การเดิมพันทั้งหมดจะคำนวณตามอัตราต่อรอง 1 ยกเว้นการเดิมพันที่ได้รับการกำหนดแน่นอนตามเวลาที่หยุดการแข่งขัน ในกรณีนี้การเดิมพันจะมีอัตราต่อรอง 1
3. หากทีมปฏิเสธหรือถูกตัดสิทธิเดิมพัน W1 และ W2 จะยังคงอยู่หากการเดิมพันชุดแรกเสร็จสิ้นมิฉะนั้นการเดิมพันเหล่านี้จะเป็นโมฆะ ในกรณีที่ผู้เล่นปฏิเสธหรือถูกตัดสิทธิผู้เล่นรายนี้จะได้รับความเสียหายเริ่มต้น (walkover)
4. หากการแข่งขันไม่เสร็จสิ้นไม่ว่าจะด้วยเหตุผลใดก็ตาม (เช่นการปฏิเสธทีม / ทีม, การถูกตัดสิทธิ) และสองชุดการเดิมพันที่เสร็จสิ้นแล้วจะได้รับการตัดสิน (เช่นผลการแข่งขันรอบแรกชุดแรกชุดที่ 1 เป็นต้น) .) เดิมพันอื่น ๆ ทั้งหมดจะถือเป็นโมฆะเว้นแต่เป็น "ผู้ชนะในการแข่งขัน" การเดิมพัน ทีมที่ดำเนินการต่อในรอบต่อไปหรือได้รับชัยชนะหลังจากจบชุดแรกจะถือว่าเป็นผู้ชนะ
5. ในกรณีที่มีข้อผิดพลาดในการสะกดของชื่อย่อนักกีฬาในสายกีฬา (เช่น Ivanov A. เขียนเป็น Ivanov B.) ข้อผิดพลาดดังกล่าวจะต้องไม่เป็นเหตุให้เกิดการยกเลิกเดิมพันและเดิมพันจะยืนขึ้น
6. จับคู่ชนะ หากผู้เล่นที่ระบุไว้ในรายการถูกแทนที่ก่อนการแข่งขันเริ่มเดิมพันทั้งหมดจะเป็นโมฆะ
7. แฮนดิแคปและจำนวนรวมในการแข่งขันกีฬาเหล่านี้จะระบุไว้ในแต้มยกเว้นกรณี«แต้มต่อตามชุด»และ«รวมตามชุด»
8. การเดิมพัน "ผู้ชนะ" คือนักกีฬา (ทีม) ที่เข้าร่วมการแข่งขันครั้งแรก ในกรณีที่นักกีฬาปฏิเสธที่จะเข้าร่วมการแข่งขันก่อนการแข่งขันการเดิมพันทั้งหมดของเขาจะตามอัตราต่อรอง 1
9. "ผู้ที่ผ่านไป" เดิมพัน จำเป็นต้องตั้งชื่อผู้เล่นในคู่ที่ระบุซึ่งจะผ่านการแข่งขันในการแข่งขัน หากผู้เล่นทั้งสองรายถูกตัดสิทธิจากการแข่งขันนี้ผู้เล่นที่ดีที่สุดจะถือว่าเป็นผู้ที่ได้ผ่านการคัดเลือกในการแข่งขัน หากทั้งสองผู้เล่นถูกตัดสิทธิในรอบหนึ่งการเดิมพันทั้งหมดถือเป็นโมฆะ ในกรณีที่ผู้เล่นปฏิเสธที่จะเล่นในการแข่งขันก่อนเริ่มเล่นการเดิมพันจะถือเป็นโมฆะ

10.4. บาสเกตบอล

1. การเดิมพันในกีฬาเหล่านี้ได้รับการยอมรับเมื่อ:
    - o เวลาปกติ (48 นาที, 4 ไตรมาส, 12 นาทีหรือ 40 นาที, 4 ไตรมาส, 10 นาทีแต่ละครั้ง, ซีเอ 2 ครึ่ง, 20 นาทีต่อครั้ง);
    - o เวลาปกติรวมถึงการทำงานล่วงเวลา ("OT")

      สถิติการเดิมพันรวม OT ยกเว้นที่ระบุไว้เป็นอย่างอื่น ข้อกำหนดการเดิมพันอื่น ๆ อาจระบุไว้ในส่วนการเดิมพัน
2. หากการแข่งขันไม่สมบูรณ์การเดิมพันทั้งหมดจะถือเป็นโมฆะเว้นแต่เดิมพันที่กำหนดโดยช่วงหยุดการแข่งขัน
3. การแข่งขันต้องเล่นเป็นเวลาอย่างน้อย 35 นาทีสำหรับการแข่งขัน 40 นาทีและ 40 นาทีสำหรับการแข่งขัน 48 นาทีสำหรับการเดิมพันที่จะยืน ในกรณีนี้การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินตามผลการแข่งขันในขณะที่หยุดการแข่งขัน
4. สำหรับการแข่งขันบาสเก็ตบอล (สำหรับการแข่งขันที่ทำเครื่องหมาย "OT") การเดิมพัน "Handicap" และ "Total" ในไตรมาสที่ 4 และครึ่งหลังจะตัดสินโดยไม่เกินเวลา (OT)
5. ทีมเอ็นบีเอสามารถใส่ทั้งลำดับตรงและกลับ (Home-Away) ในกรณีที่เดิมพันตำแหน่งย้อนกลับจะไม่เป็นโมฆะ
6. การคำนวณ "Head-to-head กับผลลัพธ์ของการแข่งขันชิงแชมป์" จะขึ้นอยู่กับตำแหน่งของทีมในกลุ่มแทนที่จะเป็นคะแนนถ้าทีมไม่สามารถเข้าสู่ขั้นต่อไปได้
7. ข้อกำหนดของการแข่งขันที่เป็นมิตร (การแข่งขันถ้วย / ไม้ขีดไฟ) จะต้องระบุโดยลูกค้าโดยใช้แหล่งข้อมูลอย่างเป็นทางการ หากการแข่งขันที่เป็นมิตรคือการแข่งขัน (หรือมีการเปลี่ยนแปลงกฎ) การเดิมพันทั้งหมดในการชนะจะถือเป็นโมฆะและผลรวมและแต้มต่อทั้งหมดจะถูกตัดสินตามผลการแข่งขัน
8. หากมีการเล่นล่วงเวลาในเนคไทคัพเนื่องจากผลรวมของการแข่งขันสองขาการทำงานล่วงเวลาจะถูกนำมาพิจารณาเพื่อตัดสินการเดิมพันในนัดที่สอง เช่นเดียวกันการทำงานล่วงเวลาเนื่องจากผลรวมของการแข่งขันสองขารวมอยู่ใน "เพื่อคัดเลือก","ได้รับการเลื่อนตำแหน่ง/ลดระดับ","ผู้ชนะการแข่งขัน" และการเดิมพันอื่นๆ ที่คล้ายกัน
9. หากการแข่งขันบาสเกตบอลสิ้นสุดลงในการเดิมพันการวางเดิมพัน "จะมีการทำงานล่วงเวลาหรือไม่?" คุณจะตัดสินว่าชนะเดิมพัน "จะมีการทำงานล่วงเวลาหรือไม่ - ไม่มี" - การสูญเสีย
10. พนัน "ครึ่งเวลา/เต็มเวลา" ในส่วนกีฬา "W" หมายถึงชนะและ "X" หมายถึงเสมอกัน ผลของการแข่งขันครึ่งแรกจะอยู่ด้านหน้าตามด้วยผลของเกมหลังจากเวลาปกติ ตัวอย่างเช่น W1W2 หมายความว่าทีม 1 ชนะ (W1) ครึ่งแรกในขณะที่ทีม 2 เป็นผู้ชนะ (W2) ตอนสิ้นสุดช่วงเวลาปกติ

พนัน “ครึ่งเวลา/เต็มเวลา” รวมต่อเวลาด้วย ลูกค้าต้องทายว่าทีมใดจะชนะครึ่งแรกและทีมใดจะชนะเกมที่รวมการต่อเวลา ลูกค้าไม่สามารถพนันเสมอกันได้

11. "ยอดรวมของแต้มที่สูงที่สุด (ต่ำสุด)" สองไตรมาสหรือมากกว่าที่มีคะแนนสูงสุด (ต่ำสุด) สูงเท่ากันไม่ใช่เหตุผลที่ทำให้การเดิมพันถูกยกเลิก ในกรณีนี้การเดิมพันจะตัดสินบนพื้นฐานของคะแนนรวม (คะแนนที่ทำแต้มได้ในโอเปอเรเตอร์ไม่รวมอยู่ในขณะที่คำนวณจำนวนรวมในไตรมาสที่ 4)
12. เดิมพันที่มีคะแนนสูงสุด "หากไม่สามารถระบุได้ว่าไตรมาสใดมีคะแนนมาก (2 หรือมากกว่าไตรมาสที่จบลงด้วยผลเดียวกัน) การเดิมพันในไตรมาสดังกล่าวจะเป็นโมฆะเดิมพันสำหรับไตรมาสอื่น ๆ จะหายไป (คะแนนคะแนนใน OT ไม่ได้พิจารณาในขณะที่คำนวณรวมไตรมาสที่ 4)
13. การเดิมพัน "ครึ่งคะแนนสูงที่สุด" ในกรณีที่ครึ่งหลังทั้งสองมีผลคล้ายคลึงกันการเดิมพันถือเป็นโมฆะ (คะแนนไม่ได้คำนึงถึงในขณะที่คำนวณรวมครึ่งหลัง)
14. เดิมพัน "ทีมชนะทั้งสองครึ่ง" (คะแนนสะสมใน OT ไม่รวมอยู่ในระหว่างการคำนวณผลรวมครึ่งปีหลัง) เดิมพัน "ทีมที่ 1 ชนะทั้งสองครึ่ง - ไม่มี" จะถูกตัดสินว่าชนะหากทีม 1 แพ้อย่างน้อยครึ่งหนึ่ง
15. "แต่ละทีมจะทำประตูได้ 72.5 มากกว่าใช่" การเดิมพันจะตัดสินเป็นชนะหากผลรวมของแต่ละทีมสำหรับการแข่งขันทั้งหมดมีตั้งแต่ 73 ขึ้นไป
16. การเดิมพัน "แต่ละทีมจะได้คะแนน 72.5 - ไม่" การเดิมพันจะตัดสินตามการชนะหากผลรวมของทีมใดน้อยกว่าผลรวมที่ระบุไว้ในใบเดิมพัน
17. การเดิมพัน ″All quarter รวม 32.5 - ใช่" การเดิมพันจะตัดสินเป็นชนะถ้าทุกไตรมาสรวม 33 หรือมากกว่า
18. เดิมพัน "ฟาวล์แรก" และ "ฟาวล์รวม" การตัดสินเดิมพันจะอ้างอิงจากใบบันทึกคะแนนสุดท้าย ซึ่งนับเฉพาะฟาวล์ส่วนตัวของผู้เล่นเท่านั้น ฟาวล์เชิงเทคนิคที่โค้ช ตัวแทนทีมอย่างเป็นทางการ หรือผู้เล่นที่นั่งอยู่บนม้านั่งสำรองได้รับ อาจแสดงในบันทึกเหตุการณ์การแข่งขัน แต่จะไม่นำมานับรวมในการตัดสินเดิมพัน อย่างไรก็ตาม ฟาวล์เชิงเทคนิคที่ระบุไว้ในใบบันทึกคะแนนอย่างเป็นทางการจะถูกนำมานับรวม
19. การเดิมพัน "ฟาล์วครั้งแรก" ทำนายว่าทีมใดได้รับการฟาล์วครั้งแรก (การไม่ปฏิบัติตามกฎที่เกิดจากการกระทำผิดกฎหมายหรือไม่ใช้นักกีฬาส่วนบุคคล)
20. การฟื้นตัวครั้งแรก ″bet. ทำนายว่าทีมใดทำการ rebound แรก
21. การเดิมพันแบบ ″Turnovers″ ราคาจะตัดสินตามสถิติของผู้เล่นมากกว่าสถิติของทีม
22. การเดิมพันสด แบบ ″Rebounds″ จะได้รับการตัดสินตามสถิติของผู้เล่นแต่ละรายและสถิติของทีม สำหรับการแข่งขัน NBA, WNBAA จะนับเฉพาะการทำ Rebounds ของแต่ละคนเท่านั้น
23. การเดิมพัน ″Race To ... Points″ ในส่วน ″Sports″ เปิดการเดิมพันดังนี้:
    - สองผลลัพธ์ (W1, W2) สำหรับการเดิมพันนี้หากไม่มีทีมใดทำคะแนนตามจำนวนคะแนนที่กำหนด การเดิมพันจะเป็นโมฆะ (เช่นหากคะแนนคือ 19-19 การเดิมพัน “Race to 20 Points W1” จะถือ

เป็นโมฆะ)

- สามผลลัพธ์ (W1, W2, ไม่ใช่,) ในกรณีนี้การเดิมพันจะตัดสินตามผลการแข่งขัน

24. เดิมพัน "คะแนนสะสม 2-0" จะตัดสินเป็นชนะหากทีม 1 ชนะสองในสี่และสองในสี่จบลงด้วยการจับรางวัล "เดิมพันคะแนน 1-1" จะตัดสินเป็นชนะหากทีมชนะ 1 หนึ่งในสี่และ 2 ทีมชนะได้หนึ่งในสี่และสองในสี่จบลงด้วยการเสมอกัน
25. เดิมพัน ″Handicap Quarters″ ตัวอย่าง ″Handicap Quarters -2,5″ การแข่งขันจบลงด้วยคะแนน 81: 102 (17: 22,26: 25,18: 20,20: 35), คะแนนสะสมที่ตรงกับผลลัพธ์ 1: 3 (0: 1, 1: 0, 0: 1, 0 : 1) การเดิมพันจะหายไปเนื่องจากคะแนนรวมทั้งแต้มต่อของทีมที่ 2 จะเท่ากับ 1:05
26. ″Total of Quarters″, ″Handicap on Quarters″, ″Total of Quarters″ และ ″Total Quarters″ ได้รับการยอมรับสำหรับการคำนวณ
27. "อื่น ๆ - แฮนดิแคป 1 ในช่วงคะแนนจาก -1 ถึง 9" เดิมพันจะตัดสินเป็นวินถ้าแฮนดิแคปที่ 2 ของทีมไม่เกิน 10 แต้ม ตัวอย่าง: คะแนน (85:90), อื่น ๆ - แฮนดิแค็ป 1 คือ -5, การเดิมพันแพ้
28. สำหรับการเดิมพัน "% ของการสร้างภาพสองจุด" "% การถ่ายทำภาพสามจุด", "เปอร์เซ็นต์ของการโยนโทษ" เปอร์เซ็นต์ของการสำแดงจะถูกตัดสินตามเว็บไซต์ทางการตามการคำนวณทางคณิตศาสตร์ เพิ่มจำนวนเต็มใกล้ที่สุด
29. "เวลาในการเล่นทั้งหมด" เป็นที่ยอมรับในนาที ในกรณีที่ชนะเดิมพันจะตัดสินด้วยอัตราเดิมพันเท่ากับ "1" ตัวอย่างเช่น Kyrie Irving Total (39.5) U - ถ้าผู้เล่นทั้งหมด 39 นาที 30 วินาทีเดิมพันจะตัดสินด้วยอัตราเดิมพันเท่ากับ "1"
30. Netball - เป็นประเภทของบาสเกตบอลหญิง (4 4/15 นาที) การเดิมพันในแมตช์จะได้รับการยอมรับและตัดสินตามเวลาปกติและเวลาปกติรวมทั้งการทำงานล่วงเวลา (OT)
31. บาสเกตบอล ผลลัพธ์ ทีมจะทำคะแนนได้สูงกว่าในตอนสิ้นสุด The Tournament พนันในตลาดนี้จะได้รับการตัดสินโดยอ้างอิงตามสถิติที่มีให้บริการบนเว็บไซต์ทางการ
32. ในการเดิมพัน ″1xSuperTotal″ ผู้เล่นจะต้องทำนายว่าทีมทำคะแนนได้มากกว่าหรือต่ำกว่าจำนวนที่ระบุ ตัวอย่าง: 1XSuperTotal: (166-167 Return) 167.5 Over. ทีมที่ทำคะแนนได้สูงกว่า 167.5 คะแนน - การชนะเดิมพันทีมได้คะแนน 166 หรือ 167 คะแนน – เงินคืน
33. ในทีม ″1xSuperHandicap ½ ()″ ผู้เล่นจะต้องทำนายว่าทีมชนะด้วยการใช้แต้มต่อหรือไม่ ตัวอย่าง: ″1xSuperHandicap 2: (-4; 3 Return) -4.5″ ความแตกต่างของคะแนนควรเป็น 5 คะแนนขึ้นไป สำหรับทีมที่ 2 หากมีการแฮนดิแคป (-4 หรือ -3) จะได้รับเงินคืน
34. พนันในสถิติผู้เล่นโดยเฉลี่ยระหว่างฤดูกาล NBA ปกติ (คะแนน รีบาวด์ แอสซิสต์ การบล็อกการโยนลูกลงห่วง เป็นต้น) จะได้รับการตัดสินโดยอ้างอิงตามสถิติที่มีให้บริการบนเว็บไซต์ทัวร์นาเมนต์ทางการ
35. ในการแข่งขัน สำหรับการวางเดิมพันนี้จำเป็นต้องทำนายว่าผู้เล่นจะมีผลการแข่งขันเป็นตัวเลขสองหลักใน

ประเภท (double-double), สามหลัก (triple-double) ในการแข่งขันหรือไม่ หมวดหมู่ทางสถิติ: คะแนน, การรีบาวน์, การแอสซิสท์, การบล็อกลูกยิง หากนักกีฬามีการทำคะแนน triple-double การเดิมพัน double-doubleในผู้เล่นรายนี้จะถูกตัดสินว่าเป็นการเดิมพันที่ชนะ

36. คะแนนในช่วงเวลา สำหรับการเดิมพันแบบนี้ จะแนะนำให้คาดเดาว่าคะแนนในควาเตอร์แรก จะอยู่ในช่วงเวลาที่เลือกหรือไม่ ในส่วนด้านซ้ายช่วงของคะแนนทีมแรกจะชี้ขึ้นในส่วนด้านขวา - ช่วงคะแนนทีมที่สอง ตัวอย่าง. "คะแนนในช่วงควาเตอร์ที่ 3 22-33: 8-19 - ใช่" การเดิมพันชนะหากควาเตอร์ที่ 3 สิ้นสุดลงด้วยคะแนน 24-15
37. การแข่งขันทางเลือก ในกรณีนี้จะมีการเปรียบเทียบผลลัพธ์ของทีมสำหรับการแข่งขันที่เฉพาะเจาะจง (เฉพาะเวลาปกติเท่านั้น) ถ้าทีมใดแพ้การแข่งขันรายการใด เดิมพันในการแข่งขันทางเลือกจะถูกตัดสินที่อัตราต่อรอง 1.00 (คืนเงินให้)
38. บาสเกตบอล 4x4 เกมประกอบไปด้วยช่วงเวลาการแข่งขันสองช่วงโดยแต่ละช่วงจะเล่นเป็นระยะเวลา 10 นาที หากเกมสิ้นสุดลงโดยเสมอกัน จะมีการต่อเวลา 5 นาที ความแตกต่างที่สำคัญในเกม:
    - ลูกที่ชู้ดลงปกติมีค่า 2 คะแนน
    - ลูกจากเขตประตู (จากเส้น 3 จุด) มีค่า 3 คะแนน
    - สแลมดังก์มีค่า 3 คะแนน
    - ทีมมีเวลา 12 วินาทีในการชู้ดลูกลงในช่วงรุก
39. บาสเก็ตบอล 1x1 เกมจะเล่นจนกว่าจะได้คะแนนชนะ 11 แต้ม หรือเมื่อเวลาผ่านไป 10 นาที (ขึ้นอยู่กับว่าเหตุการณ์ใดเกิดขึ้นก่อน) หากเกมจบลงด้วยผลเสมอ จะมีการต่อเวลาพิเศษอีก 5 นาที รอบชิงชนะเลิศประกอบด้วยผู้เล่น 3 อันดับแรกที่มีคะแนนชนะ 11 แต้ม ความแตกต่างหลักในการเล่นเกม:
    - การทำคะแนนระยะกลางนับเป็น 2 คะแนน
    - การทำคะแนนระยะไกล (จากนอกเส้น 3 แต้ม) นับเป็น 3 แต้ม
    - หากพวกเขาทำคะแนน ผู้เล่นจะได้รับสิทธิ์ “ทำเลย รับเลย”
    - ต้องพยายามทำคะแนนภายใน 7 วินาทีหลังจากครอบครองบอล

10.5. บาสเกตบอล 3x3

1. เกมประกอบด้วยช่วงเวลาที่มีความยาว 10 นาที จะถือว่าเล่นเกมนี้เสร็จสมบูรณ์เมื่อเวลาสิ้นสุดลงหรือเมื่อทีมใดทีมหนึ่งทำคะแนนได้ 21 คะแนน หากเกมจบลงด้วยผลเสมอ จะมีการต่อเวลาจนกว่าจะมีทีมหนึ่งนำอยู่ 2 คะแนน
2. ความแตกต่างหลักในการเล่นเกม:
    - การทำคะแนนระยะกลางนับเป็น 2 คะแนน

- การทำคะแนนระยะไกล (จากนอกเส้นสามแต้ม) นับเป็น 2 แต้ม
- นาฬิกานับการชู้ตลูกมีเวลา 12 วินาที

3. จะมีการใช้กฎกติกาทั่วไปของบาสเกตบอลกับบาสเกตบอล 3x3:
   - หากการแข่งขันเริ่มขึ้นแต่ไม่ได้เล่นจนจบ เดิมพันทั้งหมดจะได้รับการตัดสินผลที่อัตราต่อรอง 1.00 ยกเว้นตลาดเดิมพันที่ผลลัพธ์ได้ถูกตัดสินแล้วก่อนที่การแข่งขันจะถูกขัดจังหวะ
   - เดิมพันในสถิติรวมช่วงต่อเวลา ยกเว้นหากระบุไว้เป็นอย่างอื่น
   - เดิมพัน "จะมีช่วงต่อเวลาหรือไม่ - ใช่" จะชนะ ในขณะที่เดิมพัน "จะมีช่วงต่อเวลาหรือไม่ - ไม่" จะแพ้
   - เดิมพันในตลาดเดิมพัน “เปอร์เซ็นต์การทำประตู 2 แต้ม” “เปอร์เซ็นต์การทำประตู 3 แต้ม” และ “เปอร์เซ็นต์การโยนลูก” จะได้รับการตัดสินผลตามสถิติจากเว็บไซต์อย่างเป็นทางการ โดยที่ค่าเปอร์เซ็นต์จะถูกปัดเศษเป็นจำนวนเต็มที่ใกล้เคียงที่สุด
   - เดิมพันในตลาดเดิมพันนี้จะได้รับการตัดสินโดยอ้างอิงตามสถิติที่มีให้บริการบนเว็บไซต์ทางการ
   - เดิมพัน "ฟาวล์แรก" และ "ฟาวล์รวม" ในการตัดสินเดิมพัน จะพิจารณาเฉพาะการฟาวล์ส่วนตัวที่ผู้เล่นกระทำในสนามเท่านั้น
   - การฟาวล์ทางเทคนิคที่โค้ช เจ้าหน้าที่ทีม หรือผู้เล่นสำรองกระทำจะไม่ได้รับการพิจารณา

10.6. เบสบอล

1. การเดิมพันเบสบอลแมตช์จะได้รับการยอมรับพร้อมโอกาสพิเศษอื่น ๆ ยกเว้นที่ระบุไว้เป็นอย่างอื่น การเดิมพันเบสบอลทั้งหมดจะมีขึ้นโดยมีเงื่อนไขว่าทั้งสองทีมที่เข้าร่วมการแข่งขันมีส่วนร่วมในการแข่งขัน ทั้งสองกล่าวว่าเหยือกต้องเริ่มต้นและโยนอย่างน้อยหนึ่งสนามสำหรับเดิมพันที่จะยืน หากเหยือกที่ระบุไว้ไม่สามารถเริ่มเกมส์ได้ด้วยเหตุผลใดก็ตามการเดิมพันทั้งหมดในเกมนั้นจะเป็นโมฆะ หากไม่มีชื่อของเหยือกเริ่มต้นอยู่ในรายการการเดิมพันทั้งหมดจะได้รับการยอมรับโดยไม่คำนึงถึงเหยือกเริ่มต้น
2. การเดิมพันจะยังคงมีอยู่หากจำนวนของการทำแต้มตามแผนลดลงตามข้อบังคับของทัวร์นาเมนต์หรือการแข่งขันถูกตัดสั้นเนื่องจากหนึ่งในทีมที่มีผู้นำที่ไม่สามารถเข้าร่วมได้
3. "ทีมเหย้า – ทีมเยือน" หากภายในวันแข่งขัน มีการแข่งขันอย่างน้อยหนึ่งแมตช์ถูกยกเลิก เลื่อนการแข่งขัน แข่งขันไม่จบ และถือว่าไม่ได้มีการจัดการแข่งขัน (เล่นไม่ครบ 5 อินนิงเต็ม) ระบบจะตัดสินเดิมพันในตลาดนี้ที่อัตราต่อรอง 1.00
4. ทีมตีลูกที่สองถือว่าเป็นทีมในบ้านโดยไม่คำนึงถึงสถานที่
5. การเดิมพันทั้งหมด (ยกเว้นการเดิมพันในส่วนของการแข่งขัน) จะขึ้นอยู่กับผลการแข่งขันที่เป็นทางการซึ่งรวมถึงโอกาสเพิ่มเติมทั้งหมด
6. พนันทั้งหมดจะมีผลหากมีการเล่นอินนิ่งเต็มอย่างน้อยห้าหรือ 4.5 อินนิ่ง หากมีอินนิ่งที่เล่นน้อยกว่า 4.5 อิน

นิ่ง บริษัทรับพนันจะตัดสินให้พนันทั้งหมดตามผลลัพธ์ได้ถูกกำหนดแล้ว ณ เวลาที่การแข่งขันหยุดลง พนันอื่น ๆ ในการแข่งขันนี้จะได้รับการตัดสินที่อัตราต่อรอง 1.00

7. เดิมพันกีฬา หากการจับคู่เบสบอลไม่ได้เริ่มต้นในเวลาที่กำหนดและมีการปรับเปลี่ยนใหม่ตามแหล่งที่มาอย่างเป็นทางการการเดิมพันทั้งหมดในการแข่งขันนั้นจะเป็นโมฆะ
8. เดิมพันสด หากการแข่งขันถูกเลื่อนหรือยกเลิกและเริ่มต้นใหม่ภายใน 72 ชั่วโมงการเดิมพันจะยืนขึ้น หากการแข่งขันไม่เสร็จสมบูรณ์ภายใน 72 ชั่วโมงการเดิมพันทั้งหมดจะเป็นโมฆะยกเว้นกรณีที่มีการกำหนดเวลาการแข่งขันโดยเวลาหยุดชะงักของการแข่งขัน
9. หากเกมถูกผูกติดอยู่ (NPB, ก่อนฤดู MLB, KBO) การเดิมพัน W1 และ W2 จะถือเป็นโมฆะ (คืน)
10. การเดิมพัน "การเปรียบเทียบผู้เล่น" คุณต้องคาดการณ์ผู้เล่นในคู่ที่ระบุซึ่งผลลัพธ์จะดีกว่า หากผลลัพธ์เท่ากันการเดิมพันจะเป็นโมฆะ
11. ในการแข่งขันก่อนฤดูของ MLB ถ้าทีมถูกผูกไว้เมื่อสิ้นสุดการแข่งขันที่ 9 ผู้เล่นจะได้เล่นรอบที่ 10 เพิ่มเติม ถ้าหลังจากการเดิมพันที่ 10 การจับคู่สิ้นสุดลงในการเดิมพันเน็ทไทด์ W1 และ W2 จะเป็นโมฆะ
12. ซอฟท์บอลเป็นรูปแบบของเบสบอลที่เล่นกับลูกบอลขนาดใหญ่บนสนามที่มีขนาดเล็ก เกมนี้เล่นโดยปกติจะมี 7 โอกาส ถ้าเกมถูกผูกติดกันจะมีการเล่นพิเศษ

10.7. Biathlon

1. ″Head to Head″ คุณจำเป็นต้องตั้งชื่อผู้เข้าร่วม (หรือทีม) จากคู่ที่ระบุซึ่งจะอยู่ในอันดับที่สูงกว่าในการจัดอันดับสุดท้าย หากผู้เข้าร่วมทั้งสองรายตกจากการแข่งขันหรือผู้เข้าร่วมรายหนึ่งไม่เริ่มเล่นการเดิมพันดังกล่าวจะเป็นโมฆะ หากหนึ่งในผู้เข้าร่วมการแข่งขันไม่เสร็จสิ้นการเดิมพันทั้งหมดจะหายไป
2. "นัดพลาด" จำนวนรวม misses ของผู้เข้าร่วมการแข่งขันถูกเปรียบเทียบ คุณจำเป็นต้องตั้งชื่อนักกีฬาที่มีภาพมากที่สุดที่พลาด เมื่อกดปุ่มแฮนดิแคปเดิมพันจะถือเป็นโมฆะ หากผู้เข้าร่วมแข่งขันตกจากการแข่งขันโดยไม่ต้องยิงประตูในทุกเส้นทางการยิงการเดิมพันจะถือเป็นโมฆะ
3. ″Misses in relays″ จำนวนครั้งที่พลาดในการแข่งขันรีเลย์จะถูกนับโดยการเพิ่มจำนวนรอบการลงโทษสำหรับตลับหมึกที่ใช้เพิ่มเติมของสมาชิกทุกคนในทีม
4. "ผู้แทนระดับชาติที่ดีที่สุดในหัว" จำเป็นต้องตั้งชื่อประเทศจากคู่ที่ระบุซึ่งตัวแทนที่ดีที่สุดมีตำแหน่งที่สูงขึ้นในการจัดอันดับสุดท้ายของการแข่งขัน
5. ″Winner of The Race″ ผู้แข่งขันที่อยู่บนสุดของตารางจะเป็นผู้ชนะในการแข่งขัน หากมีผู้ชนะ 2 คน หรือมากว่าประกาศว่าเป็นผู้ชนะ จะใช้วิธี ″Simultaneous Finish″ (ข้อ 3.15)
6. ″Leader After 1st (2nd etc) Round″รายชื่อจะถูกประกาศอยู่บนตาราง หากมีผู้ชนะ 2 คน หรือมากว่าประกาศว่าเป็นผู้ชนะ จะใช้วิธี ″Simultaneous Finish″ (ข้อ 3.15)
7. การเดิมพัน ″Biathlon. ผู้ชนะ Men. Pursuit. 12,5 km. Hochfilzen. 1-0 place (08.12.2013 |

16:30) - การชนะ (Daniel Mesotitsch) ใช่" จะตัดสินให้เป็นผู้ชนะถ้าแดเนียล. Mesotitsch) อยู่ในอันดับที่สิบ

8. เดิมพัน "Extra cartridge Sweden (13.12.2013 | 17:25) รวม 7.5 ภายใต้" จะถูกตัดสินว่าชนะถ้านัก biathlonists ชาวสวีเดนใช้ตลับหมึกพิเศษ 7 หรือน้อยกว่า
9. การวางเดิมพัน "ส่วนต่างของทีมอันดับที่สอง 0 - 20 วินาที - ใช่" จะตัดสินเป็นวินถ้าระยะขอบที่สองของทีมคือ 20 หรือน้อยกว่าวินาที
10. เดิมพัน "Misses คิดถึงน้อยกว่าแนวโน้ม" หากเดิมพันทั้งหมดไม่อยู่ในตำแหน่งที่เท่ากัน (หรือเท่ากับ 0) การวางเดิมพัน "ไม่" จะตัดสินเป็นชนะเดิมพันที่ "ใช่" – การสูญเสีย
11. "Shooting Time" คาดการณ์ใช้เวลาในการถ่ายทำ (เป็นวินาที)
12. **"Time At Shooting Range"** เดิมพันว่าจะใช้เวลาเท่าไหร่ที่ biathlete ใช้ในช่วงการถ่ายทำ (เป็นวินาที) เวลาในช่วงนี้รวมถึงการเข้าและออกจากพื้นที่ถ่ายภาพรวมถึงการถ่ายภาพด้วยตัวเอง
13. เดิมพันถ้วย IBU การจัดอันดับโดยรวมจะตัดสินตามผลของฤดูกาล

10.8. มวย, UFC

1. การต่อสู้หมายถึงการเริ่มต้นเมื่อเสียงกระดิ่งเริ่มขึ้นในรอบแรก
2. ในกรณีที่มีการประกาศห้ามการแข่งขันหรือการต่อสู้ถูกยกเลิกด้วยเหตุผลใด ๆ ก่อนที่การประกวดจะเสร็จสมบูรณ์การเดิมพันทั้งหมดจะเป็นโมฆะ หากผลการแข่งขันได้รับการตัดสินแล้วการเดิมพันจะตัดสินตามผลการแข่งขัน
3. ถ้ามีการเปลี่ยนแปลงจำนวนรอบการเดิมพันผลของการต่อสู้จะยืนและการเดิมพันจำนวนรอบจะถือเป็นโมฆะ
4. "รอบทั้งหมด" ลูกค้าควรคาดการณ์จำนวนรอบในการแข่งขัน รอบที่กำหนดผลของการแข่งขัน (และการแข่งขันจบลง) จะถูกนับ
5. แฮนดิแคปแบบตัดสินด้วยคะแนน (รวมถึงการชนะก่อนครบยก) แฮนดิแคปจะถูกคำนวณจากคะแนนสุดท้ายของการชกครบยก ตามข้อมูลที่ระบุในแหล่งข้อมูลการแข่งขันอย่างเป็นทางการ หากการชกจบลงก่อนครบยก การเดิมพันที่วางบนฝ่ายนักชกที่ชนะก่อนครบยกจะถูกตัดสินเป็นชนะ และการเดิมพันที่วางบนคู่ต่อสู้ของนักชกคนนั้นจะถูกตัดสินว่าแพ้ (ไม่คำนึงถึงค่าแฮนดิแคป)
6. ในกรณีที่นักกีฬาไม่ออกมาหลังจากที่ระฆังดังขึ้นในยกใหม่, ถือว่าเป็นการแข่งขันเสร็จสิ้นในรอบที่ผ่านมา
7. "ชัยชนะของนักกีฬาคนแรก (คนที่สอง)" กำหนดไว้ในบรรทัดกีฬาเป็น "1" ("2") และรวมถึงรายการต่อไปนี้:
    - o "ชัยชนะในประเด็น"
    - o "ชัยชนะโดยการเคาะออก";
    - o "ชัยชนะโดยการเคาะเทคนิค";

- «o ″การตัดสิทธิของคู่ต่อสู้หรือการปฏิเสธของเขาในระหว่างการต่อสู้"

8. การเดิมพัน "เสมอ" กำหนดไว้ในบรรทัดกีฬาเป็น ″X″ โดยจะพิจารณาจากการตัดสินของผู้ตัดสินถ้าจำนวนคะแนนที่นักกีฬาให้คะแนนเท่ากันเมื่อรอบการแข่งขันสิ้นสุดลง
9. เดิมพัน "ผลชนะที่ใช้ในการตัดสิน" ผู้ชนะจะถูกตัดสินโดยการตัดสินของผู้ตัดสินเมื่อรอบการแข่งขันสิ้นสุดลง
10. เดิมพัน "ผลแพ้ชนะภายในระหว่างการชก" ซึ่งรวมผลการแข่งขันที่ถูกตัดสินน๊อคเอาท์หรือเทคนิคคอลน็อคเอาท์การตัดสิทธิของคู่ชกหรือการปฏิเสธการชกในระหว่างการแข่งขัน
11. "ชนะ (2ทาง)" ผลการตัดสินเป็นเสมอ เมื่อ W1 และ W2 อัตราเดิมพันเท่ากับ 1
12. "ชนะ 2 ใน 3 รอบ" การเดิมพันจะตัดสินเป็นชนะหากชนะในรอบที่ 2 โดย KO หรือ TKO ในรอบที่ 3
13. "การแข่งขันสิ้นสุดในรอบที่ 10-12" เดิมพันนี้จะตัดสินเป็นชนะถ้านักกีฬาชนะโดย KO หรือ TKO ตั้งแต่รอบที่ 10 ถึง 12. ชนะโดยTD คือการต่อสู้หยุดลงเนื่องจากได้รับบาดเจ็บหรือด้วยเหตุใด ๆ และผลตัดสินจะถูกตัดสินโดยคณะกรรมการตัดสินก่อนกำหนดจำนวนรอบที่กำหนดไว้
14. "ชนะโดย TD″ หยุดการแข่งขันเนื่องจากได้รับบาดเจ็บหรือด้วยเหตุผลอื่น คะแนนคิดตามจากที่บันทึกของผู้ตัดสินและการประเมินผลโดยไม่ครบจำนวนรอบ
15. น็อกดาวน์รวม ลูกค้าจะต้องทายจำนวนน็อกดาวน์ในการแข่ง การน็อกดาวน์ทั้งหมดจะถูกนับรวม ไม่ว่าจะตามมาด้วยการน็อกเอาต์หรือการน็อกเอาต์ทางเทคนิคก็ตาม

10.9. UFC

1. เสียงระฆังจะหมายถึงการเริ่มต้นเกมการแข่งขันก่อนที่รอบแรกของการแข่งขันจะเริ่มขึ้น
2. หากการแข่งขันถูกประกาศว่าไม่มีการแข่งขันหรือหากการแข่งขันถูกหยุดลงด้วยเหตุผลใด ๆ ก่อนที่จะมีการตัดสินผู้ชนะ การเดิมพันทั้งหมดจะถือเป็นโมฆะ หากผลการแข่งขันมีการพิจารณาแล้วการเดิมพันจะตัดสินตามผลการประกาศ
3. หากจำนวนรอบของการแข่งขันมีการเปลี่ยนแปลง การเดิมพันผลของการแข่งขันจะยังคงมีอยู่ แต่การเดิมพันตามจำนวนรอบการแข่งขันจะตัดสินที่ราคาต่อรอง 1
4. "จำนวนรอบทั้งหมด" เพื่อให้การเดิมพันในตลาดนี้ชนะ ลูกค้าจะต้องทายจำนวนรอบทั้งหมดของการแข่งขันได้อย่างถูกต้อง เฉพาะรอบที่มีการเล่นเกินกว่าครึ่งหนึ่งของเวลาที่กำหนดเท่านั้น จึงจะถูกนับรวมในจำนวนรอบทั้งหมด ครึ่งหนึ่งของรอบที่มีระยะเวลา 5 นาที คือ 2 นาที 30 วินาที ดังนั้น จำนวน 2.5 รอบ หมายถึงสองรอบ และอีก 2 นาที 30 วินาทีของรอบที่สาม หากการแข่งขันสิ้นสุดลงตรงกึ่งกลางของรอบ (2 นาที 30 วินาที) การเดิมพันแบบ "สูง/ต่ำ" ในตลาดจำนวนรอบทั้งหมด จะถูกตัดสินที่อัตราต่อรอง 1.00
5. หากนักกีฬาไม่เข้าสู่วงแหวน หลังจากมีเสียงระฆังเมื่อเริ่มรอบการแข่งขันถือว่าการแข่งขันสิ้นสุดลงในรอบที่แล้ว
6. หากรอบแรกสิ้นสุดลงภายใน 2 นาที การเดิมพันในตลาดจำนวนรอบทั้งหมดแบบต่ำกว่า 0.5 (Under 0.5)

จะถูกตัดสินว่าเป็นผู้ชนะ

7. "1 (2) จะชนะ" ในส่วน“ กีฬา” การเดิมพันในตลาดนี้จะมีป้ายกำกับว่า“ 1” และ“ 2” ตามลำดับและมีดังต่อไปนี้:
    - คะแนนชัยชนะ
    - ชนะโดยน็อกคู่ต่อสู้
    - "ชนะโดยน็อกคู่ต่อสู้ทางเทคนิค";
    - "ชนะโดยการตัดสินใจทางเทคนิค";
    - "ชนะโดยถูกตัดสิทธิ์หรือปฏิเสธ"
8. "เสมอ" การเดิมพันในตลาดนี้มีป้ายกำกับว่า ″X″ การแข่งขันจบลงด้วยการเสมอเมื่อกรรมการตัดสินว่านักกีฬาได้คะแนนเท่ากันเมื่อสิ้นสุดรอบการแข่งขันสุดท้าย
9. "คะแนนชัยชนะ" ซึ่งหมายความว่าผู้ชนะจะได้รับการประกาศโดยการตัดสินของกรรมการเมื่อสิ้นสุดการแข่งขันรอบสุดท้าย
10. "ชนะในระหว่างการแข่งขัน" ซึ่งรวมถึงการชนะโดยการทำให้ล้มลง, การทำให้ล้มลงทางเทคนิค, การล็อคที่ทำให้เจ็บ / ระงับการหายใจไม่ออก / การยอมแพ้, การขาดคุณสมบัติของคู่ต่อสู้, ฝ่ายตรงข้ามถอนตัวระหว่างการแข่งขัน.
11. “ ชนะ (2 ทาง)” หากการแข่งขันสิ้นสุดลงด้วยการเสมอการเดิมพัน W1 และ W2 จะตัดสินที่ราคา 1
12. «() จะชนะในยก ()» พนันนี้จะชนะหากนักกีฬาที่เลือกชนะภายในระยะจากการน็อกเอาท์หรือจากการตัดสินทางเทคนิคในรอบที่เลือก
13. ท่าจู่โจม ท่าจู่โจมสำคัญ เมื่อตัดสินเดิมพันในตลาดนี้ จะมีการพิจาณาเฉพาะท่าจู่โจมที่สำเร็จเท่านั้น ท่าจู่โจมที่ไม่โดนเป้าหมายจะไม่ได้รับการพิจารณา ยกเว้นแต่จะมีการระบุเป็นอย่างอื่น
14. แฮนดิแคปแบบตัดสินด้วยคะแนน (รวมถึงการชนะก่อนครบยก) แฮนดิแคปจะถูกคำนวณจากคะแนนสุดท้ายของการชกครบยก ตามข้อมูลที่ระบุในแหล่งข้อมูลการแข่งขันอย่างเป็นทางการ หากการชกจบลงก่อนครบยก การเดิมพันที่วางบนฝ่ายนักชกที่ชนะก่อนครบยกจะถูกตัดสินเป็นชนะ และการเดิมพันที่วางบนคู่ต่อสู้ของนักชกคนนั้นจะถูกตัดสินว่าแพ้ (ไม่คำนึงถึงค่าแฮนดิแคป)

10.10. จักรยาน

1. การแข่งขันจะถือว่าเริ่มต้นขึ้นแล้งหลังจากที่รอบคัดเลือกรอบแรกเริ่มต้นขึ้น
2. สำหรับเดิมพันเปรียบเทียบนักกีฬารายบุคคลหรือทีมกับอีกฝ่ายหนึ่ง (คู่แข่ง) ผู้เข้าร่วมดังกล่าวต้องเริ่มการแข่งขันสำหรับเดิมพันที่วางในพวกเขาเพื่อให้เดิมพันมีผล
    - หากผู้เล่นที่ระบุหนึ่งรายหรือมากกว่าไม่ได้เริ่มการแข่งขัน เดิมพันจะได้รับการตัดสินที่อัตราต่อรอง 1.

00

- หากนักขี่หนึ่งรายหรือทั้งสองรายออกจากการแข่งขัน เดิมพันจะได้รับการตัดสินตามอันดับสุดท้าย
- หากผู้เข้าร่วมทั้งสองรายเริ่มการแข่งขันปั่นจักรยานหลายวัน แต่ไม่อยู่ในอันดับสุดท้าย ผู้เข้าร่วมที่เข้าร่วมในรอบมากกว่าจะถือว่าได้อันดับสุดท้ายสูงกว่า

10.11. โปโลน้ำ

1. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินตามผลที่เกิดขึ้นเมื่อสิ้นสุดช่วงเวลาปกติของแต่ละช่วงเวลาที่เกี่ยวข้อง (เล่น 32 นาที, 4 4 ของ 8 นาที) บริษัท ไม่รับผิดชอบต่อความไม่ตรงกันของวันที่และเวลากับจุดเริ่มต้นที่แท้จริงของเหตุการณ์ วันที่และเวลาของการเริ่มงานซึ่งแสดงใน Sports line เป็นตัวอย่าง โปรดใช้แหล่งข้อมูลที่เป็นอิสระต่างๆ
2. มีการเพิ่มเวลาพิเศษและ 5 เมตรสำหรับการเดิมพัน ″To Qualify″, ″Winner″ ฯลฯ
3. ในกรณีที่การแข่งขันเริ่มต้น แต่ไม่เสร็จสมบูรณ์การเดิมพันทั้งหมดถือเป็นโมฆะเว้นแต่ตลาดที่ได้รับการตัดสินโดยช่วงหยุดการแข่งขัน
4. การแข่งขันต้องเล่นเป็นเวลาอย่างน้อย 30 นาทีสำหรับการวางเดิมพัน ในกรณีนี้การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินตามผลการแข่งขันเมื่อหยุดการแข่งขัน

10.12. วอลเลย์บอล

1. ในกรณีที่การแข่งขันเริ่มต้น แต่ไม่เสร็จสมบูรณ์การเดิมพันทั้งหมดถือเป็นโมฆะเว้นแต่ตลาดที่ได้รับการตัดสินโดยช่วงหยุดการแข่งขัน
2. ในกรณีที่การแข่งขันยังไม่เสร็จสิ้นผลการแข่งขันที่ได้รับการตัดสินโดยช่วงหยุดการแข่งขันจะเป็นที่ยอมรับในการคำนวณ การเดิมพันอื่น ๆ จะเป็นโมฆะ หากการตั้งค่าที่กำหนดเสร็จสิ้นและการแข่งขันไม่สมบูรณ์เดิมพันทั้งหมดในชุดนี้จะใช้ได้
3. การเดิมพันใน CEV และ Challenge Cup จะตัดสินรวมถึงชุด "โกลเด้น" หากมีการเสนอ ("ชุดทอง" (ไม่เกิน 15 คะแนน) หากคู่แข่งมีแต้มเท่ากันในช่วง ceratin ของ European Cups)
4. แฮนดิแคปและวอลเลย์บอลทั้งหมดระบุไว้ในแต้มยกเว้น "แต้มต่อตามเซ็ต" และ "แต้มรวมกันตามเซต"
5. เดิมพันที่ ″Sets score″ คอลัมน์ที่เกี่ยวข้องกำหนดไว้ในเส้นกีฬาเป็น 3: 0, 3: 1 ฯลฯ
6. ในหัวข้อ ″Head-to-head″ เกี่ยวกับผลการแข่งขันชิงแชมป์ "หากทีมจบการแข่งขันภายในกลุ่มและไม่เล่นในขั้นต่อไปให้จัดลำดับความสำคัญของตำแหน่ง (ในกลุ่ม) และหลังจากนั้นจะไปถึงจุดที่พวกเขา ได้.
7. การเดิมพัน "ระยะเวลาของการแข่งขัน" จำเป็นต้องคาดเดาว่าการจับคู่นั้นมีมากกว่าหรือต่ำกว่านาทีที่ระบุ ใน

การระบุว่าคุณควรสรุประยะเวลาของชุดการแข่งขันทั้งหมดในไม่กี่นาที ช่วงเวลาที่ตั้งมาจากโปรโตคอลอย่างเป็นทางการ

8. ดิมพัน "สามแต้มต่อ (ห้าแต้มและอื่น ๆ)" มีความจำเป็นต้องกำหนดว่าผู้เล่นรายใดเป็นคนแรกที่ทำแต้มจำนวนจุดที่กำหนดไว้ในชุด ในกรณีที่ผู้เล่นคนใดคนหนึ่งปฏิเสธที่จะเล่นต่อไปก่อนที่เขาหรือคู่แข่งจะได้คะแนนตามจำนวนที่ระบุการเดิมพันจะเป็นโมฆะ
9. การเดิมพัน ″Extra points″ มีความจำเป็นต้องกำหนดว่าจะมีคะแนนพิเศษในชุดหรือไม่ "เดิมพันพิเศษในเซ็ต - ใช่" จะถือว่าเป็นเดิมพันในกรณีที่ทีมใดทีมหนึ่งชนะหลัง 24:24
10. การเดิมพัน ″Tie-break″ มีความจำเป็นต้องคาดการณ์ว่าจะมีการออกชุดที่ 5 (tiebreak) ในเกมหรือไม่ ″Tie-break - yes″ จะถูกตัดสินให้เป็นผู้ชนะถ้าชุดที่ 5 ออกในเกม
11. "เดิมพันที่มีการเดิมพันสูงสุด" โดยไม่รวมชุดที่ 5 ตัวอย่าง: "คะแนนสะสมสูงสุด 47.5 U″ จะหายไปหากคะแนนเป็น 25: 23,26: 24,23: 25,23: 25,18: 16
12. การเดิมพัน "เดิมพันที่มีคะแนนต่ำสุด" (รวมชุดที่ 5) ตัวอย่าง: "คะแนนรวมต่ำสุด 40.5 U″ จะเป็นผู้ชนะถ้าคะแนนเป็น 25: 23,26: 24,23: 25,23: 25,18: 16

10.13. แฮนด์บอล

1. การเดิมพันทั้งหมดจะขึ้นอยู่กับผลการแข่งขันเมื่อสิ้นสุดช่วงเวลาปกติของแต่ละช่วงเวลาที่เกี่ยวข้อง (เล่น 60 นาที, 2 ครึ่งจาก 30 นาที)
2. พิจารณาเวลาพิเศษและการยิงประตู 7 เมตรสำหรับการเดิมพันต่อไปนี้: ″To Qualify″, ″To Be Promoted″, ″Winner″ ฯลฯ
3. เดิมพันสด หากการแข่งขันไม่สมบูรณ์การเดิมพันทั้งหมดในการจับคู่นี้ถือเป็นโมฆะยกเว้นตลาดที่ได้รับการกำหนดโดยช่วงหยุดการแข่งขัน
4. เดิมพัน "ผู้ทำประตูสูงสุดของทัวร์นาเมนต์" จะถูกตัดสินรวมทั้งเวลาพิเศษโดยไม่ต้องโยน 7 เมตร
5. ตามกฎการแข่งขันชิงแชมป์ประเทศจีนหากคะแนนแตกต่างกันคือ 15 คะแนนและการแข่งขันใช้เวลามากกว่า 30 นาทีถือว่าเสร็จสิ้น
6. การเดิมพันในรถสีเหลือง – จำเป็นต้องคาดเดาจำนวนใบเหลืองที่ผู้เล่นได้รับ
7. ในเดิมพันยิงลูกโทษเจ็ดเมตร ลูกค้าจะต้องทำนายจำนวนลูกโทษที่ได้ (ยิงเข้าประตู)
8. พนัน “หยุดชั่วคราว 2 นาที” เฉพาะที่หยุดชั่วคราวสองนาทีเท่านั้นที่ได้รับการพิจารณา ระยะเวลาโทษที่ให้ก่อนเริ่มช่วงเริ่มหรือหลังจบครึ่งแรก (การแข่งขัน) ซึ่งรวมอยู่ในบันทึกการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศจะได้รับการพิจารณาตอนพนันได้รับการตัดสิน บริษัทรับพนันมีพนันดังต่อไปนี้ให้บริการ: “หยุดชั่วคราว 2 นาทีแรก”/”หยุดชั่วคราว 2 นาทีสุดท้าย” และ “รวมหยุดพัก 2 นาที”/”รวมหยุดพัก 2 นาที (โดยทีม)”

9. การแข่งขันทางเลือก ในการเดิมพันเหล่านี้จะมีการเปรียบเทียบผลการแข่งขันของทีมในการแข่งขันที่ระบุซึ่งมีการสตรีมแบบสด หากมีการเลื่อนการแข่งขัน (ไม่ได้เกิดขึ้น) หากมีความผิดพลาดทางเทคนิคเดิมพันบนการแข่งขันทางเลือกจะตัดสินด้วยอัตราเดิมพันเท่ากับ "1" (คืน)
10. เดิมพัน "แฮนด์บอล สถิติ "จะถูกตัดสินรวมทั้งเวลาพิเศษโดยไม่รวมการยิงลูกโทษถึง 7 เมตร

10.14. กอล์ฟ

1. การแข่งขันกอล์ฟบิ๊กสามารถใช้เวลา 3 หรือ 4 วันและจำนวนหลุมทั้งหมด 72
2. ผู้เล่นจะถือว่าเป็นผู้เข้าร่วมที่มีส่วนร่วมเมื่อได้เล่นแล้ว หากผู้เล่นปฏิเสธที่จะเล่นหลังจากมีการวางเดิมพันแล้วการเดิมพันจะหายไป
3. ผู้ชนะการแข่งขัน ผู้ชนะคือนักกอล์ฟที่ใช้สถานที่แรกในการแข่งขัน
4. หากผู้เข้าร่วมชั้นนำสองราย (หรือหลายคน) แสดงผลลัพธ์ที่เท่ากันเมื่อสิ้นสุดเวลาปกติผู้ชนะการแข่งขันจะถูกกำหนดโดย "การกำจัดผู้ตายอย่างกะทันหัน" ในกรณีนี้ผู้ชนะของ ″play-off″ จะถือว่าเป็นผู้ชนะในการแข่งขันและ totalizator ผู้เข้าร่วมการแข่งขันอื่น ๆ ทั้งหมดจะอยู่ในอันดับที่สอง
5. เดิมพันการจับคู่การแข่งขัน: ผู้ชนะจะเป็นผู้เล่นที่ได้คะแนนสูงสุดในตอนท้ายของทัวร์นาเมนท์รวมถึงการเล่นนอกบ้าน หากผู้เล่นรายหนึ่งคิดถึงการตัดผู้เล่นคนอื่นจะถือว่าเป็นผู้ชนะ ในกรณีที่ทั้งสองผู้เล่นพลาดการตัดคะแนนต่ำสุดหลังจากการตัดจะทำจะกำหนดการตั้งถิ่นฐาน หากผู้เล่นคนใดคนหนึ่งถูกตัดสิทธิก่อนที่จะจบรอบสองหรือหลังจากที่ทั้งสองผู้เล่นทำประตูได้ผู้เล่นคนอื่นจะถือว่าเป็นผู้ชนะ ถ้าผู้เล่นถูกตัดสิทธิ์ในรอบที่ 3 หรือ 4 เมื่อฝ่ายตรงข้ามของเขาพลาดการตัดผู้เล่นที่ถูกตัดสิทธิจะถือว่าเป็นผู้ชนะ หากไม่มีการเสนอราคาสำหรับการแข่งขันที่ตรงกับผู้เล่นที่ได้ตำแหน่งเดียวกันจะถือเป็นโมฆะ
6. การเดิมพันแบบแฮนดิแคป: ผู้เล่นคนใดคนหนึ่งจะได้รับแต้มต่อจากผู้เล่นคนอื่นซึ่งจะเพิ่มคะแนนสุดท้าย หากผู้เล่นรายใดไม่ได้ตัดสิทธิ์ถอนตัวหรือถูกตัดสิทธิผู้เล่นจะถือว่าแพ้ หากทั้งสองผู้เล่นพลาดการตัดแฮนดิแคปใช้กับคะแนนของพวกเขาในเวลานั้น การจับคู่จะถือเป็นโมฆะถ้าผู้เล่นทั้งสองถอนตัวหรือถูกตัดสิทธิ์หรือผู้เล่นคนใดคนหนึ่งไม่ได้เริ่มการแข่งขัน หากไม่มีการเล่นรอบแฮนดิแคปตามจำนวนที่กำหนดไว้จะถือเป็นโมฆะจนกว่าผลการแข่งขันจะถูกกำหนด
7. การเดิมพันในกลุ่ม/ผู้เล่น U.K ยอดนิยม ฯลฯ : ผู้ชนะจะเป็นผู้เล่นที่ได้คะแนนสูงสุดในตอนท้ายของการแข่งขัน ผู้เล่นใดที่ขาดหายไปจะถือว่าเป็นผู้แพ้ หากผู้เล่นพลาดการตัดคะแนนต่ำสุดที่ได้รับหลังจากการตัดจะเป็นตัวกำหนดการตั้งถิ่นฐาน ผู้เล่นถูกจัดกลุ่มเข้าด้วยกันเพื่อการพนันเท่านั้น ไม่ใช่การเริ่มเดิมพันไม่มีกฎ 4 อาจใช้ ใช้กฎความร้อนที่ตายแล้วยกเว้นกรณีที่ผู้ชนะกำหนดโดยการเล่น
8. การเดิมพันกลุ่มแฮนดิแคป: รายชื่อผู้เล่นจะได้รับการจัดสรรแต้มต่อ คะแนนสุดท้ายของพวกเขาจะถูกปรับเปลี่ยนตามแต้มต่อของพวกเขาเพื่อกำหนดผู้ชนะ ผู้เล่นที่ขาดหายไปจะเป็นผู้แพ้หากผู้เล่นไม่เพียงพอจะ

ทำการตัดจำนวนสถานที่ที่ระบุ ในกรณีเช่นนี้คะแนนที่มีแต้มต่อเหล่านี้จะถูกนำมาพิจารณาเพื่อกำหนดตำแหน่งที่อยู่เบื้องหลังผู้เล่นที่ทำการตัดเชือก

9. ในการแข่งขันบางรายการเจ้าหน้าที่สามารถเสนอให้ผู้เข้าแข่งขันไปจำนวนหลุมเพิ่มเติมที่กำหนดเพื่อให้ได้ชื่อของผู้ชนะ ในกรณีดังกล่าวผู้ชนะจะถือว่าเป็นผู้เข้าร่วมที่ให้คะแนนน้อยที่สุดอันเป็นผลมาจากจำนวนหลุมที่ระบุและผู้เข้าร่วมรายอื่นจะเป็นผู้ที่สอง
10. "เดิมพัน 18 หลุม" หากไม่มีการเสนอราคาในการแข่งขันสองครั้งผู้เล่นทั้งสองจะให้คะแนนเท่ากันผลการเดิมพันดังกล่าวจะเป็นโมฆะ ความตายจะถูกนำไปใช้กับการเดิมพันทั้งหมดในกิจกรรมของผู้เล่นสาม (หรือมากกว่า) หากผู้เล่นไม่เข้าร่วมการแข่งขันการเดิมพันดังกล่าวจะเป็นโมฆะ
11. การทำ/ตัดผม: หากผู้เล่นถอนตัวหรือถูกตัดสิทธิ์ก่อนการตัดจะถือว่าผู้แพ้ ผู้เล่นที่ทำการตัดและถอนตัวหรือถูกตัดสิทธิ์จะถือว่าเป็นผู้ชนะ การเดิมพันถือเป็นโมฆะหากผู้เล่นไม่มีส่วนร่วมในการแข่งขัน
12. "ศีรษะจรดศีรษะ" มันเป็นสิ่งจำเป็น
13. เดิมพันที่ the Ryder Cup และ the Presidents Cup แต้มจะเป็นตามนี้: ชนะ – 1 แต้ม; เสมอ – 0.5 แต้ม

10.15. ลูกดอก

1. เดิมพันแบบแมทช์ ในกรณีที่การแข่งขันเริ่มต้น แต่ไม่เสร็จสิ้นผู้เล่นที่เข้าสู่รอบถัดไปจะถือว่าเป็นผู้ชนะ อย่างไรก็ตามการเดิมพันขาแต้มต่อและการเดิมพันพิเศษจะเป็นโมฆะเว้นแต่จะได้มีการกำหนดผลการแข่งขันของแต่ละตลาด
2. แฮนดิแคปและผลรวมของการแข่งขันปาเป้าจะระบุไว้ในชุดเว้นแต่จะมีการระบุไว้เป็นอย่างอื่นในสายการแข่งขันกีฬา "180 คะแนน" ในลูกดอกคือผลลัพท์สูงสุดของการยิงธนูสามคะแนนสำหรับหนึ่งครั้ง
3. "การชำระเงินครั้งสุดท้ายรวม 40 และน้อย / (41 หรือมากกว่า)" เดิมพัน การเช็คเอาท์คือจำนวนจุดที่อนุญาตให้ผู้เล่นจบเกม คำนี้ใช้สำหรับลูกดอกชนิดต่างๆซึ่งผู้เล่นจะได้รับแต้มในช่วงเริ่มเล่น (301 หรือ 501) และต้องลดคะแนนลงเป็นศูนย์ เมื่อคะแนนของผู้เล่นเท่ากับ 170 คะแนนทฤษฎีสามารถจบเกมได้จนกว่าจะได้คะแนน 170 คะแนนในการทดลองครั้งแรก

10.16. การดัดผม

1. การเดิมพันทั้งหมดได้รับการยอมรับรวมทั้งข้อยกเว้นพิเศษเว้นแต่จะระบุไว้เป็นอย่างอื่น เกมประกอบด้วย 10 จบ หากจำนวนคะแนนเท่ากันหลังจากสิ้นสุดการแข่งขันแบบพิเศษสิ้นสุดที่ 10 ผู้ชนะเลิศสุดจะชนะการแข่งขัน

2. หากไม่มีหินใด ๆ ที่ได้รับในบ้านหรือทีมที่ใกล้เคียงกับหินของบ้านอยู่ในตำแหน่งที่เท่ากันเว้นระยะห่างจากคะแนน 0: 0 สามารถประกาศใน "จุดสิ้นสุด"
3. ในกรณีที่การแข่งขันเริ่มต้น แต่ไม่เสร็จสมบูรณ์เดิมพันทั้งหมดถือเป็นโมฆะเว้นแต่ตลาดที่ได้รับการตัดสินโดยช่วงหยุดการแข่งขัน
4. การแข่งขันจะถือว่าเสร็จสิ้นหากมีการเล่นอย่างน้อย 5 จบ การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินตามผลการแข่งขันเมื่อหยุดการแข่งขันเสมอ
5. ทีมใดขาดการแข่งขันโดยไม่คำนึงถึงคะแนนปัจจุบันหากทีมล้มเหลวในการโยนทั้งหมดในช่วงเวลาที่กำหนด (แต่ละทีมคือการโยนก้อนหิน 8 ก้อนในช่วงจบเกม)
6. การเดิมพันทั้งหมด (ยกเว้นการเดิมพันในส่วนของการจับคู่) จะขึ้นอยู่กับผลการแข่งขันอย่างเป็นทางการซึ่งรวมถึงการจบพิเศษหากเล่น

10.17. คริกเก็ต

1. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินตามผลการแข่งขันอย่างเป็นทางการตามประกาศของคณะกรรมการที่เกี่ยวข้องของการแข่งขันหรือการแข่งขันที่เกี่ยวข้อง
2. หากการแข่งขันถูกขัดจังหวะและไม่สมบูรณ์เดิมพันทั้งหมดในการแข่งขันดังกล่าวจะเป็นโมฆะ
3. มีการแข่งขันหลายประเภท:
    - o ยี่สิบ 20 คริกเก็ตสั้น - ความยาวเฉลี่ยสามชั่วโมงครึ่ง;
    - o การแข่งขันระหว่างประเทศวันเดียว (ODI) - การแข่งขันใช้เวลามากกว่า 8 ชั่วโมง;
    - o การทดสอบการจับคู่ - 5 วันแข่งขันโดยมีการประท้วงอย่างน้อย 90 ครั้งต่อวันสำหรับแต่ละทีมสองครั้ง
4. หากผลการแข่งขันหรือสถิติใด ๆ สูญหายหรือไม่ครบถ้วน การเดิมพันทั้งหมดจะถูกตัดสินที่อัตราต่อรอง 1.00 ยกเว้นในกรณีที่ผลของการเดิมพันนั้นได้ถูกกำหนดแล้ว
5. ในกรณีที่เกิดความล่าช้าจากแหล่งข้อมูลอย่างเป็นทางการในส่วนของข้อมูลใดๆ อันเกี่ยวกับการแข่งขัน:
    - การเดิมพันก่อนการแข่งขัน: การเดิมพันจะถูกตัดสินภายใน 48 ชั่วโมงหลังจากที่การแข่งขันสิ้นสุดลง
    - การเดิมพันสด: การเดิมพันจะถูกตัดสินภายใน 12 ชั่วโมงหลังจากที่การแข่งขันสิ้นสุดลง
    - การเดิมพันในแมตช์เหล่านี้จะไม่ถูกคำนวณใหม่ ถึงแม้แหล่งข้อมูลอย่างเป็นทางการจะมีการปรับแก้ข้อมูลใดๆ
6. หากผลการแข่งขันอย่างเป็นทางการของการจับคู่เป็นแบบเสมอกันและไม่มีการเดิมพัน "วาด - ใช่" ที่เสนอทุกวิธีในการหาผู้ชนะจะถูกใช้เพื่อกำหนดหนึ่ง "ชามปิด", "ซุปเปอร์" ฯลฯ (ไม่ชอบชามและซุปเปอร์ดีสไม่รวมอยู่ในการเดิมพันอื่น ๆ ทั้งหมด)

7. ในการแข่งขันที่มีจำนวนโอเวอร์ที่จำกัด เดิมพันในสถิติสำหรับทีมหรือทั้งการแข่งขันจะถูกยกเลิกถ้ามีการเล่นโอเวอร์ของทีมหรือโอเวอร์ทั้งหมดน้อยกว่า 80% เนื่องจากปัจจัยภายนอก รวมถึงสภาพอากาศไม่เอื้ออำนวย ยกเว้นในกรณีที่มีการกำหนดผลลัพธ์ในตอนที่อินนิ่งจบลง
8. "นักตีที่ดีที่สุดของทีม"
   จะมีการกำหนดนักตีที่ดีที่สุดของทีมเป็นผู้เล่นที่ทำคะแนนวิ่งได้มากที่สุด ไม่นับคะแนนวิ่งที่ทำได้ในซูเปอร์โอเวอร์ หากมีผู้เล่นสองรายหรือมากกว่ามีจำนวนวิ่งเท่ากัน จะมีการปรับใช้กฎ ″Dead Heat″
   หากนักตีถอนตัวเนื่องจากบาดเจ็บ แต่จากนั้นก็กลับมาที่สนามใหม่ จำนวนวิ่งรวมที่นักตีคนดังกล่าวทำได้ในอินนิ่งจะได้รับการพิจารณา หากนักตีไม่กลับมาที่สนามแข่ง ยอดรวมคือจำนวนวิ่งที่เขาทำได้ก่อนถอนตัวจากการเล่น
   หากนักตีที่กำหนดไม่ปรากฏใน XI เริ่มต้นของทีม เดิมพันที่วางในนักตีคนดังกล่าวจะถือเป็นโมฆะ เดิมพันนักตีที่ไม่ได้ตีหรือไม่ได้เล่นจะถือว่าแพ้
   ในการแข่งขันที่มีจำนวนโอเวอร์จำกัด เดิมพันจะถือเป็นโมฆะหากมีการเล่นโอเวอร์ของทีมน้อยกว่า 50% เนื่องจากปัจจัยภายนอกหรือสภาพอากาศไม่เอื้ออำนวย เดิมพันจะถือว่าเป็นโมฆะ ยกเว้นในกรณีที่มีการกำหนดผลลัพธ์แล้ว ณ เวลาที่อินนิ่งสิ้นสุดลง
9. นักขว้างที่ดีที่สุดของทีมคือผู้เล่นที่ได้วิกเกตเดี่ยวมากที่สุดในอินนิ่งเดี่ยว เดิมพันในผู้เล่นที่ไม่ได้ขว้างหรือไม่ได้เข้าร่วมการแข่งขันจะถือว่าแพ้ ในกรณีที่ผู้เล่นสองคนหรือมากกว่าเล่นจบการแข่งขันโดยมีจำนวนวิกเกตเท่ากัน ผู้เล่นที่ได้วิ่งน้อยที่สุดจะถือว่าเป็นนักขว้างีที่ดีที่สุด ถ้าผู้เล่นสองคนหรือมากกว่าได้วิกเกตและวิ่งเท่ากัน จะมีการใช้กฎ Dead Heat ถ้าไม่มีนักขว้างได้วิกเกต เดิมพันทั้งหมดจะได้รับการตัดสินที่อัตราต่อรอง 1.00 เดิมพันที่วางในผู้เล่นคนใดก็ตามที่ไม่ได้อยู่ในทีมผู้เล่น 11 คนแรกหรือที่เป็นตัวสำรองจะถือว่าเป็นโมฆะ วิกเกตที่ได้จากซูเปอร์โอเวอร์จะไม่ถูกนับรวม ถ้าผู้เล่นอยู่ในทีมผู้เล่น 11 คนแรกและต่อมาได้มีการเปลี่ยนตัว ทั้งผู้เล่นคนนี้และผู้เล่นที่เข้ามาแทนจะถูกนับรวม เดิมพันในการแข่งขันที่มีจำนวนโอเวอร์ที่จำกัดจะถูกยกเลิกถ้ามีการเล่นโอเวอร์ที่กำหนดของทีมได้น้อยกว่า 80% เนื่องจากปัจจัยภายนอก รวมถึงสภาพอากาศไม่เอื้ออำนวย ยกเว้นในกรณีที่มีการกำหนดผลลัพธ์ไว้แล้วก่อนที่อินนิ่งจะถูกขัดจังหวะ
10. การวางเดิมพันที่ผู้เล่นไม่ได้อยู่ในตอนเริ่มต้นที่ 11 จะถือเป็นโมฆะ ในการเดิมพันผู้เล่นที่รวมอยู่ในสตาร์ทอัพ แต่ไม่ค้างคาวจะตัดสินด้วยอัตราเดิมพัน "1"
11. "วิ่งเมื่อวิกเกตล้ม" พนันจะชนะหากทายเกณฑ์ดังกล่าวได้ถูกต้อง: วิกเกตที่ได้และวิ่งรวม หากไม่ได้วิกเกตและรวมมากกว่ายอดรวมขั้นต่ำที่กำหนดไว้ พนันจะถูกตัดสินว่าแพ้ หากไม่ได้วิกเกตและวิ่งรวมไม่เกินยอดรวมขั้นต่ำที่กำหนดไว้ พนันจะได้รับการตัดสินที่อัตราต่อรอง 1.00
12. ได้ถึง 10 วิ่ง พนันจะมีผล ยกเว้นแต่ผู้เล่นที่ระบุจะไม่ได้ตีก่อน – ซึ่งในกรณีนี้พนันทั้งหมดจะถือเป็นโมฆะ พนันจะมีผลไม่ว่าผู้เล่นคนใดในรายการจะได้ตีลูกแรก หากไม่มีผู้เล่นคนใดทำคะแนนได้ 10 วิ่ง พนันผลลัพธ์ “ไม่ใช่ทั้งคู่” จะชนะ ในการแข่งขันที่ได้รับผลกระทบจากสภาพอากาศ หากไม่มีนักตีคนใดทำคะแนนได้ 10

วิ่งและไม่มีใครเลยถูกให้ออก พนันจะถือเป็นโมฆะ หากไม่มีนักตีคนใดทำคะแนนได้ 10 วิ่งและทั้งสองคนถูกให้ออก พนันผลลัพธ์ “ไม่ใช่ทั้งคู่” จะชนะ

13. "() วิ่งรวมรายทีม () โอเวอร์แรกมากกว่า/น้อยกว่า ()"
    โทษที่ได้รับหลังจากจบอินนิ่งจะไม่ได้รับการพิจารณาในจำนวนวิ่งในอินนิ่งเหล่านั้น
    หากไม่มีการเล่นจำนวนโอเวอร์ที่เลือกเนื่องจากปัจจัยภายนอกหรือสภาพอากาศไม่เอื้ออำนวย เดิมพันจะถือว่าเป็นโมฆะ ยกเว้นในกรณีที่มีการกำหนดผลลัพธ์แล้ว
    หากไม่มีการเล่นจำนวนโอเวอร์ที่เลือกในอินนิ่ง (เช่น เพราะทั้งขว้างออกหรือถึงจำนวนวิ่งที่จำเป็นก่อนที่จะมีการเล่นจำนวนโอเวอร์ที่เลือก) เดิมพันจะยังคงมีผล
    รวมวิ่งเพิ่มเติมตอนตัดสินเดิมพันโดยไม่คำนึงถึงเหตุผลที่มีการมอบให้
    ในการแข่งขันทดสอบ จะต้องมีการเล่นจำนวนโอเวอร์ที่ระบุเต็มจำนวนเพื่อให้เดิมพันมีผลโดยมีข้อยกเว้นในกรณีที่ทั้งทีมขว้างออกหรือถึงจำนวนวิ่งที่จำเป็นในโอเวอร์น้อยกว่าที่ระบุ
14. วิ่งรวมของทีม (วิ่งรวมรายทีม) เดิมพันในตลาดเดิมพันนี้จะได้รับการตัดสินตามคะแนนสุดท้ายของทีมตี หากผลลัพธ์ออกมาเสมอกันและมีการเล่นโอเวอร์เพิ่มเติม (ซูเปอร์โอเวอร์หรือลูกบอลทองคำ) เดิมพันในผลลัพธ์ของการแข่งขันดังกล่าวจะได้รับการตัดสินตามจำนวนวิ่งที่ทำได้ในช่วงเวลาปกติ เดิมพันในการแข่งขันที่มีจำนวนโอเวอร์ที่จำกัดจะถูกยกเลิกหากมีการเล่นโอเวอร์ที่กำหนดของทีมน้อยกว่า 80% เนื่องจากปัจจัยภายนอกซึ่งรวมถึงสภาพอากาศไม่เอื้ออำนวย ยกเว้นในกรณีที่มีการเปิดเผยผลลัพธ์แล้วก่อนที่จะมีการขัดจังหวะอินนิ่ง เดิมพันในการแข่งขันทดสอบจะถูกยกเลิกในกรณีที่ออกมาเสมอกันโดยมีเงื่อนไขว่ามีการเล่นน้อยกว่า 60 โอเวอร์ ยกเว้นในกรณีที่มีการตัดสินเดิมพันแล้ว
15. คะแนนรายทีมสูงสุด (วิ่งของผู้เล่น); วิ่งรวมของผู้เล่น; จำนวนวิ่งของผู้เล่น ในการแข่งขันประลอง พนันดังกล่าวจะได้รับการตัดสินตามจำนวนวิ่งสูงสุดที่ทำคะแนนได้ในอินนิ่ง วิ่งจากสองอินนิ่งจะไม่ถูกนำมารวมกัน ยกเว้นแต่จะมีการระบุเอาไว้
16. โอเวอร์ ลูกส่ง วิ่งรวมทีม 1/2 สำหรับวัตถุประสงค์ในการตัดสินพนัน ลูกส่งซึ่งเป็นการขว้างอีกครั้ง – และวิ่งเพิ่มเติมใด ๆ ที่มอบให้พวกเขา – จะถูกนับ ตัวอย่างเช่น หากโอเวอร์เริ่มต้นด้วย: ลูกห่าง - ไม่มีลูก - สี่ จากนั้น “สี่” จะได้รับการพิจารณาว่าเป็นลูกส่งที่สามในโอเวอร์
17. ผลลัพธ์บางประเภท (ตลาด) สามารถตัดสินได้เฉพาะหลังจากที่ปรากฏผลอย่างสมบูรณ์จากแหล่งข้อมูลอย่างเป็นทางการเท่านั้นอาจต้องรอนานถึง 10-12 ชั่วโมง
18. เดิมพัน "ลูกแบทแมนยอดนิยม" หากผู้เล่นสองคนหรือมากกว่ามีคะแนนเท่ากันในการเล่นเดิมพันจะตัดสินด้วยอัตราเดิมพันเท่ากับ "1" หากผู้เล่นไม่ได้ออกจากทีมเริ่มเล่นในการแข่งขันใด ๆ การเดิมพันผู้เล่นนั้นจะตัดสินด้วยอัตราเดิมพัน 1.00
19. นักตีที่ดีที่สุดในการแข่งขัน:
    นักตีที่ดีที่สุดในการแข่งขันคือผู้เล่นที่ทำคะแนนวิ่งได้มากที่สุด ไม่นับวิ่งที่ทำได้ในซูเปอร์โอเวอร์ หากมีผู้เล่น

สองรายหรือมากกว่าที่มีคะแนนวิ่งเท่ากัน จะมีการปรับใช้กฎ Dead Heat

หากนักตีถอนตัวเนื่องจากบาดเจ็บ แต่จากนั้นก็กลับมายังสนาม จำนวนวิ่งที่นักตีคนดังกล่าวทำได้ในอินนิ่งจะได้รับการพิจารณา หากนักตีไม่กลับมายังสนาม วิ่งรวมจะเป็นจำนวนวิ่งที่พวกเขาทำได้ก่อนที่จะถอนตัวจากการเล่น

หากนักตีไม่ปรากฏตัวในนักแข่งเริ่มต้น 11 คน เดิมพันจะถือเป็นโมฆะ เดิมพันในนักตีที่ปรากฏตัวในทีม แต่ไม่ได้ตีจะได้รับการตัดสินว่าแพ้

ในการแข่งขันที่มีจำนวนโอเวอร์จำกัด เดิมพันจะถือเป็นโมฆะหากทีมใดทีมหนึ่งเล่นจำนวนโอเวอร์ที่กำหนดไว้น้อยกว่า 50% เนื่องจากปัจจัยภายนอก เช่น สภาพอากาศไม่เอื้ออำนวย ยกเว้นในกรณีที่เดิมพันได้รับการตัดสินแล้ว

20. ใช้ระบบการให้คะแนนตามคะแนนเพื่อพิจารณาผลลัพธ์ ตารางคะแนนมีดังนี้:

    1 จุดต่อการวิ่ง, 20 คะแนนต่อประตู, 10 คะแนนต่อการจับ, 25 แต้มต่อการกระโดด หากผู้เล่นไม่ได้อยู่ในผู้เล่นตัวจริงตอนเริ่มต้น แต่ภายหลังได้เข้าร่วมการแข่งขันในฐานะตัวสำรอง จะมีการคำนวณผลลัพธ์ของพวกเขาตามจำนวนวิ่งที่พวกเขาทำได้ โดยไม่คำนึงถึงว่าพวกเขาเข้าร่วมการแข่งขันตอนไหน เดิมพันที่ได้รับจากผู้เล่นที่ไม่ได้เลือก ใน 1 วันที่ตรงกับทั้งสองทีมจะต้องมีการแข่งขันกัน 40 ครั้งขึ้นไป มิฉะนั้นจะถือเป็นโมฆะยกเว้นจะมีการกำหนดเดิมพันเรียบร้อยแล้ว ในการแข่งขันแบบทดสอบและอันดับแรกการแข่งขันทั้งหมดจะมีขึ้น ในเกมที่วาดไม่ต่ำกว่า 200 แจ็คเก็ตต้องช็อกมิฉะนั้นเดิมพันถือเป็นโมฆะเว้นแต่การตั้งถิ่นฐานของการเดิมพันถูกกำหนดไว้แล้ว ใน 20 แมทช์การแข่งขันจะต้องมีการกำหนดเวลาการแข่งขันเต็มจำนวน 20 ครั้งและต้องมีผลการแข่งขันอย่างเป็นทางการเว้นแต่จะมีการกำหนดยอดเดิมพันเรียบร้อยแล้ว
21. หากมีการเปลี่ยนตัวผู้เล่นและไม่กลับเข้าเกมอีก จะมีการกำหนดผลลัพธ์สุดท้ายของพวกเขาตามผลลัพธ์ ณ เวลาที่พวกเขาถูกเปลี่ยนตัว ในทำนองเดียวกัน จะมีการคำนวณผลลัพธ์ของผู้เล่นคนใดก็ตามที่ลงแข่งขันในฐานะตัวสำรองตามวิ่งที่พวกเขาทำได้
22. วิกเกตที่เสียรวมสำหรับ X รัน เดิมพันได้รับการตัดสินตามจำนวนวิกเกตที่เสีย ณ เวลาที่มีการทำรันได้ตามที่กำหนด วิกเกตที่เสียหงังลงจากจำนวนรันที่ต้องทำให้ได้จะไม่ได้รับการพิจารณา

    ตัวอย่าง: ทีม 2, วิกเกตที่เสียรวมสำหรับ 50 รัน – น้อยกว่า 1.5 หากทีมทำได้ 50 รันและเสีย 1 วิกเกตในโอเวอร์ที่ 19 และทำได้ 50 รันและเสีย 2 วิกเกตในโอเวอร์ที่ 20 เดิมพันจะได้รับการตัดสินว่าชนะเนื่องจากมีการทำได้ 50 รันด้วย 1 วิกเกต

    หากจำนวนวิกเกตที่กำหนดในเดิมพันเสียก่อนที่ทีมจะทำรันได้ตามที่กำหนด เดิมพันจะได้รับการตัดสินโดยอ้างอิงจำนวนวิกเกต

    ตัวอย่าง: ทีม 2, วิกเกตที่เสียรวมสำหรับ 50 รัน – น้อยกว่า 1.5 หาก ณ เวลาดังกล่าวพวกเขาทำได้ 40 รันแต่มีเสียวิกเกตไปแล้ว 2 วิกเกต เดิมพันจะได้รับการตัดสินว่าแพ้

    หากในการแข่งขันทดสอบ ทีมประกาศหรือการแข่งขันจบลงเสมอกันหรือหากมีการทำประตูได้ จำนวนของ

รันและวิกเกตปัจจุบันจะถือเป็นที่สิ้นสุดและจะถูกนำมาใช้เพื่อตัดสินเดิมพัน

23. อินนิ่งแรกนำ / แฮนดิแคป (แต้มต่อ) การเดิมพันในตลาดนี้เกี่ยวข้องกับการพิจารณาความแตกต่างของจำนวนแต้มที่ทำได้โดยทั้งสองทีมในช่วงอินนิ่งแรกของการแข่งขันทดสอบ
    หากการแข่งขันจบลงด้วยการเสมอกัน และแต่ละทีมเล่นน้อยกว่า 200 โอเวอร์ การเดิมพันจะตัดสินด้วยอัตราต่อรอง 1.00 ทั้งนี้ไม่รวมถึงกรณีที่ผลการเดิมพันกำหนดเมื่อสิ้นสุดอินนิ่งแรก หากมีการประกาศในช่วงอินนิ่งแรก การเดิมพันจะได้รับการชำระตามผลลัพธ์ที่ประกาศอยู่เมื่อมีการประกาศเกิดขึ้น
24. ลูกบอลลูกแรก เดิมพันผลลัพธ์ของการส่งลูกบอลลูกแรกของทีมใดทีมหนึ่ง/ในการแข่งขัน ถ้าการส่งลูกบอลลูกแรกเป็นฟรีฮิต ผลลัพธ์ฟรีฮิตทั้งหมดจะถือเป็นโมฆะ การส่งลูกบอลทั้งหมดที่เพิ่มขึ้นจะได้รับการพิจารณาเมื่อมีการตัดสินเดิมพัน ถ้าการส่งลูกบอลครั้งใดเป็นการส่งลูกบอลเพิ่มเติมเช่นเดียวกับผลลัพธ์อื่น การส่งลูกบอลดังกล่าวนั้นจะมีผลเหนือกว่าเมื่อมีการตัดสินเดิมพัน สำหรับการส่งลูกบอลที่เพิ่มขึ้นหรือได้วิกเก็ต รันเพิ่มเติมจะไม่ถูกนำมาพิจารณา เว้นแต่ว่าจะมีการระบุไว้เป็นอย่างอื่น
25. "ใครจะทำการรันเอาท์ได้มากกว่า?", "ทีม, จำนวนรันเอาท์รวม". การคำนวณทำโดยอิงจากจำนวนรันเอาท์ที่ทีมที่ตีทำในอินนิ่งของพวกเขาตามสถิติเกมอย่างเป็นทางการ.

Chennai daily cricket เป็นลีกระดับภูมิภาคที่เล่นตามกฎกติกาของคริกเกตภายในที่ร่ม ทีมต้องเล่นโอเวอร์ตามที่กำหนดทั้งหมดหรือจนกว่าจะมีการล้ม 5 วิกเกต

1. กฎกติกาการให้คะแนน
    - หากเบลถูกกระแทกจากการขว้างโดยตรงของนักขว้าง นักตีจะถูกให้ออก
    - หากนักตีไม่ได้ตีลูกหลังจากที่มีการขว้างและผู้รักษาวิกเกตรับ (ไม่รับ) ลูกได้ นักตีจะได้ 0 คะแนน
    - หากนักตีตีลูกและคนรับลูกหรือผู้รักษาวิกเกตรับลูกได้โดยที่ลูกไม่แตะพื้น นักตีจะถูกให้ออก
    - หากนักตีตีลูกและลูกแตะพื้น ในกรณีที่นักตีหรือผู้ที่ไม่ใช่กองหน้าไปแตะที่เส้นด้านล่าง (ขอบเขต) นักตีจะถูกให้ออกหากทีมรับลูกล้มเบลวิกเกตได้ด้วยลูก
    - เมื่อนักตีตีลูกไปยังโซนที่เฉพาะเจาะจง พวกเขาจะได้รับคะแนนดังต่อไปนี้:
        - A – 0 คะแนน
        - B, C (สูงสุดถึงกลางสนาม) – 1 คะแนน
        - B, C (เลยกลางสนามไปจนถึงโซน D) – 2 คะแนน
        - D (โดยไม่แตะพื้น) – 6 คะแนนหรือหากลูกแตะพื้น – 4 คะแนน
2. หากลูกแรกที่ตกลงในโซน B, C เลยส่วนกลางของสนาม (2 คะแนน) และจากนั้นก็ไปตกที่โซน D (เพิ่ม 1 คะแนน) ทีมจะได้รับคะแนนรวม 3 คะแนน หากลูกตกลงในโซน B, C สูงสุดกลางสนาม (1 คะแนน) และจากนั้นก็ไปยังโซน B, C เลยส่วนกลางของสนาม จะมีการมอบคะแนนรวมให้ 2 คะแนน
3. สำหรับเดตบอล (เมื่อลูกถูกโยนขึ้นไปและรวมถึงเส้นกลาง) จะมีการมอบคะแนนให้ 0 คะแนนและลูกจะถูก

ขว้างอีกครั้ง หากลูกต่อไปยังคงเป็นเดตบอล นักตีจะได้ 5 คะแนน

4. สำหรับการแทรกแซงนักตีทางกายภาพ นักตีจะได้คะแนน 5 คะแนน
5. สำหรับลูกดี (เมื่อลูกถูกโยนผ่านไปยังพื้นที่ตีโดยไม่แตะนักตี) จะมีการมอบคะแนนให้ 0 คะแนน
6. สำหรับลูกกว้าง (เมื่อลูกถูกขวางไปด้านนอกพื้นที่ตีหรือข้ามเส้นตี) นักตีจะได้คะแนน 2 คะแนน
7. สำหรับเลกบาย (เมื่อลูกไปโดนร่างกายของนักตี) จะมีการมอบคะแนนให้ 0 คะแนนและเกมจะดำเนินต่อไป หากนักตีและผู้ที่ไม่ใช่กองหน้าสลับที่กัน จะมีการมอบคะแนนให้ 1 คะแนน
8. สำหรับไม่มีลูก (เมื่อนักขว้างก้าวไปอยู่หลังเส้นขวาง; ลูกถูกโยนไปเหนือวิกเกตโดยตรงโดยไม่มีการแตะพื้น; ลูกถูกโยนและกระดอนจากพื้นขึ้นไปเหนือระดับไหล่; ลูกถูกโยนออกไปนอกสนาม) นักตีจะได้คะแนน 2 คะแนน

Cricket 24. Cyber League, Cyber Indian League 24

1. กฎกติกาของเกมนี้เหมือนกับกฎของคริกเกตจริง กล่าวคือ แต่ละทีมจะเล่นหนึ่งอินนิ่งจาก 20 โอเวอร์
2. กฎกติกาการตัดสินเดิมพัน:
    - เดิมพัน "ผู้ชนะการแข่งขัน" จะได้รับการตัดสินโดยพิจารณาถึงผลลัพธ์ของซูเปอร์โอเวอร์
    - เดิมพัน "โอเวอร์, รวมวิ่งรายทีม" จะได้รับการตัดสินโดยอ้างอิงตามจำนวนรันองวิ่งที่ทีมทำคะแนนได้ รวมถึงเอ็กซ์ตร้า ในกรณีที่ไม่มีการเล่นโอเวอร์ที่มีปัญหา เดิมพันจะได้รับเงินคืน
    - เดิมพัน "รวม", "รวมรายบุคคล" และ "รวมวิ่งในโอเวอร์" และ "รวมวิ่งรายบุคคลในโอเวอร์แรก" จะได้รับการตัดสินโดยอ้างอิงตามจำนวนของวิ่งที่ทีมทำคะแนนได้ รวมถึงเอ็กซ์ตร้า แต่ไม่รวมซูเปอร์โอเวอร์
    - เดิมพัน "รวมวิ่งต่อการส่ง" จะได้รับการตัดสินตามจำนวนวิ่งที่ทีมทำได้ รวมถึงเอ็กซ์ตร้า (หากมีการเพิ่มเอ็กซ์ตร้าให้กับคะแนนรวม) ในกรณีที่ไม่มีการเล่นโอเวอร์ที่มีปัญหา เดิมพันจะได้รับเงินคืน
    - เดิมพัน "วิกเกตจะล้มในโอเวอร์" จะได้รับการตัดสินโดยอ้างอิงตามผลลัพธ์ของโอเวอร์ที่มีปัญหา หากไม่มีการเล่นโอเวอร์ที่มีปัญหา เดิมพันจะได้รับเงินคืน
    - เดิมพัน "คู่ร่วมมือแบบเปิดสูงสุด" จะได้รับการตัดสินตามจำนวนของการวิ่งจากคู่ร่วมมือแบบเปิดของทีมแต่ละทีม
    - เดิมพัน "บอลแรกเป็นลูกเสียและไม่ได้คะแนนวิ่ง" จะได้รับการตัดสินโดยยึดตามผลการส่งลูกครั้งแรกในการแข่งขัน โดยไม่คำนึงว่าทีมใดกำลังโยนลูกอยู่ และรวมถึงเอ็กซ์ตร้าด้วย
    - เดิมพัน "รวมวิ่งก่อนที่วิกเกตจะล้ม" และ "รวมวิ่งตอนที่วิกเกตล้ม" จะได้รับการตัดสินในลักษณะต่อไปนี้:
        - การเดิมพันดังกล่าวจะชนะ หากทายผลตัวแปรทั้งสองได้อย่างถูกต้อง (การล้มของวิกเกตและผลรวม)
        - เดิมพันดังกล่าวจะได้รับเงินคืนที่อัตราต่อรอง 1.00 หากทายผลรวมได้ถูกต้อง แต่การล้มของ

วิกเกตไม่ถูกต้อง

- สำหรับกรณีอื่น ๆ ทั้งหมดถือว่าการเดิมพันดังกล่าวจะแพ้

- เดิมพัน "ซูเปอร์โอเวอร์" จะได้รับการตัดสินว่าชนะ หากมีการเล่นซูเปอร์โอเวอร์ หากเป็นเช่นนั้น เดิมพันเหล่านี้จะได้รับการตัดสินว่าแพ้
- เดิมพัน "ผลหลังโอเวอร์แรก" จะได้รับการตัดสินตามจำนวนวิ่งที่แต่ละทีมทำได้เมื่อถึงโอเวอร์ที่กำหนด
- เดิมพัน "รวมวิ่งในการทำคะแนนสูงกว่าในการแข่งขัน" จะได้รับการตัดสินโดยพิจารณาจากจำนวนวิ่งสูงสุดที่ทีมทำได้ในหนึ่งโอเวอร์ รวมถึงช่วงเอ็กซ์ตร้า
- เดิมพัน "ใครจะเสียวิกเกตมากกว่า", "วิกเกตรวม" และ "ทีมเสียวิกเกตรวม" จะได้รับการตัดสินโดยอ้างอิงตามจำนวนวิกเกต ไม่รวมซูเปอร์โอเวอร์
- เดิมพัน "ผู้ชนะซูเปอร์โอเวอร์" จะได้รับการตัดสินว่าชนะ หากมีการเล่นซูเปอร์โอเวอร์และมีหนึ่งทีมชนะ
- เดิมพัน "จะมีการมอบวิ่งเอ็กซ์ตร้าให้ในโอเวอร์" หมายถึง วิ่งเอ็กซ์ตร้า ซึ่งจะถูกเพิ่มเข้าไปในคะแนนของทีมฝ่ายตีสำหรับการส่งลูกที่ผิดกติกาของนักขว้าง
  หลังจากได้รับเอ็กซ์ตร้าแล้ว จะมีการส่งลูกเพิ่มเติม หากทีมยังมีวิ่งให้ทำคะแนนได้

10.18. แฮนด์บอลชายหาด

1. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินตามผลที่เกิดขึ้นเมื่อสิ้นสุดช่วงเวลาปกติของแต่ละช่วงเวลาที่เกี่ยวข้อง (เล่น 20 นาที 2 ช่วงครึ่งหลัง 10 นาที)
2. การลงโทษการลงโทษจะนับเมื่อเดิมพันสำหรับตลาดที่มีคุณสมบัติผู้ชนะ ฯลฯ
3. หากการแข่งขันถูกขัดจังหวะและระงับการเดิมพันการวางเดิมพันจะยืนต่อจนสิ้นสุดการแข่งขันภายในขอบเขตของการแข่งขันนี้จนกระทั่งการแข่งขันถูกเล่นจนจบหรือผู้เล่นคนใดคนหนึ่งปฏิเสธที่จะเล่น
4. การแข่งขันจะต้องเล่นอย่างน้อย 18 นาทีเพื่อให้การเดิมพันเกิดขึ้นเว้นเสียแต่ว่าตลาดได้รับการพิจารณาแล้วในขณะที่หยุดการแข่งขัน
5. ถ้าเกมนี้เป็นแบบเสมอกันเมื่อสิ้นสุดรอบระยะเวลากฎ "โกลเด้นเกิร์ล" จะได้รับการยอมรับและผู้ชนะจะเป็นทีมที่ได้ทำประตูแรก หากทั้งสองทีมได้รับรางวัลชนะเลิศจะได้รับรางวัลเป็นผู้ชนะด้วยคะแนน 2:0
6. ถ้าแต่ละทีมชนะในรอบระยะเวลาผลจะเป็นแบบเสมอ ในการกำหนดผู้ชนะกฎ "เตะออก" เป็นที่ยอมรับและผู้เล่นคนใดคนหนึ่งควรเล่นกับผู้รักษาประตู

10.19. ฟุตบอลชายหาด

1. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินตามผลที่เกิดขึ้นเมื่อสิ้นสุดช่วงเวลาปกติของแต่ละช่วงเวลาที่เกี่ยวข้อง (36 นาที เล่น 3 รอบ 12 นาที) บริษัท ไม่รับผิดชอบต่อความไม่ตรงกันของวันที่และเวลากับจุดเริ่มต้นที่เกิดขึ้นจริงวันที่และเวลาของการเริ่มต้นของเหตุการณ์ที่แสดงในสายการกีฬาเป็นค่าประมาณ โปรดใช้แหล่งข้อมูลที่เป็นอิสระต่างๆ
2. เวลาพิเศษและการลงโทษยิงจะถูกนับเมื่อเดิมพันสำหรับตลาดที่มีคุณสมบัติผู้ชนะ ฯลฯ
3. ในกรณีที่การแข่งขันเริ่มต้น แต่ไม่เสร็จสิ้นการเดิมพันทั้งหมดถือเป็นโมฆะเว้นแต่ตลาดที่ได้รับการกำหนดไว้โดยไม่มีเงื่อนไขในขณะที่มีการหยุดชะงักของการแข่งขัน
4. การแข่งขันต้องเล่นอย่างน้อย 30 นาทีเพื่อให้การเดิมพันเกิดขึ้นเว้นเสียแต่ว่าตลาดได้รับการพิจารณาแล้วในขณะที่หยุดการแข่งขัน

10.20. รักบี้

1. เดิมพันทั้งหมดจะได้รับการตัดสินตามผลการแข่งขัน ณ ตอนสิ้นสุดเวลาปกติ เพื่อให้เดิมพันมีผลบังคับใช้ จะต้องมีการเล่นการแข่งขันอย่างน้อย 90% ยกเว้นแต่เดิมพันจะได้รับการตัดสินผลแล้ว ณ เวลาที่การแข่งขันถูกขัดจังหวะ
   บริษัท ไม่รับผิดชอบต่อความไม่ตรงกันของวันที่และเวลากับจุดเริ่มต้นที่แท้จริงของเหตุการณ์ วันที่และเวลาของการเริ่มงานซึ่งแสดงใน Sports line เป็นตัวอย่าง โปรดใช้แหล่งข้อมูลที่เป็นอิสระต่างๆ
2. เวลาพิเศษและการลงโทษยิงจะถูกนับเมื่อเดิมพันสำหรับตลาดที่มีคุณสมบัติผู้ชนะ ฯลฯ

10.21. การแข่งม้า

1. ถ้าการแข่งขันถูกเลื่อนออกไปในวันอื่นและจะระบุไว้ในแหล่งข้อมูลอย่างเป็นทางการการเดิมพันทั้งหมดจะยืนขึ้น อย่างไรก็ตามการเดิมพันครั้งเดียวถือเป็นโมฆะผลใด ๆ จากการเดิมพันสะสมจะถือว่าไม่สมบูรณ์หาก:
   - o การแข่งขันถูกทอดทิ้ง
   - o การแข่งขันถูกประกาศอย่างเป็นทางการว่าเป็นโมฆะ
   - o เงื่อนไขการแข่งม้ามีการเปลี่ยนแปลงหลังจากวางเดิมพัน (ตามกฎ)
   - สถานที่เปลี่ยน
2. การเดิมพัน ″Top 3″ จะตัดสินเป็นชนะถ้าม้าเสร็จสิ้นในสามอันดับแรก
3. "ชนะ (Refund If Placed)″ หากการเดิมพัน “ชนะ (Refund If Placed 2)” จะถือว่าชนะเดิมพันก็ต่อเมื่อม้าตัวนั้นได้ที่ 1 แต่ถ้าม้าได้ที่ 2 จะได้รับเงินคืน (เดิมพันจะถูกตัดสินด้วยอัตราเดิมพัน 1)
4. "ชนะแบบไม่มีผู้นำ" เดิมพัน “เบอร์ 1 Brice Canyon เข้าเส้นชัยโดยไม่มี เบอร์ 3 Clonusker” จะชนะ

เดิมพันก็ต่อเมื่อ เบอร์ 3 ได้ที่ 1 และ เบอร์ 1 ได้ที่ 2

5. การเดิมพัน ante-post ในการแข่งม้า จะมีการเปิดเผยรายชื่อของม้าแข่งอัปเดตหนึ่งหรือสองวันก่อนที่จะมีการแข่งขันโดยขึ้นอยู่กับระดับ ทันทีที่อัตราต่อรองในวันการแข่งขันถูกเปิดเผย ตลาดเดิมพัน ante-post จะปิดลง ในการเดิมพัน ante-post ม้าที่ถอนตัวจากการแข่งและไม่ปรากฏในรายชื่อม้าแข่งอัปเดตจะถือว่าแพ้

   หากการแข่งขันถูกเลื่อนออกไปยังวันถัดไปเนื่องจากสภาพอากาศ เดิมพัน ante-post จะยังคงเปิดจนกว่าจะเริ่มการแข่งขัน หากการแข่งขันถูกยกเลิกโดยสมบูรณ์ จะมีการคืนเงินเดิมพันในตลาดเดิมพัน ante-post ให้ เดิมพันในวันแข่งขันในการแข่งขันจะได้รับการตัดสินก่อน ตามด้วยเดิมพัน ante-post

   เดิมพัน ante-post ในม้าที่ถอนตัวจากการแข่งขันที่ถูกทำเครื่องหมายว่า “ไม่มีม้าแข่ง ไม่มีเดิมพัน” (NRNB) จะได้รับการตัดสินที่อัตราต่อรอง 1.00

6. SP (ราคาเริ่มต้น) เป็นราคาต่อรองสุดท้ายของการแข่งขัน ราคาเริ่มต้นจะคำนวณตามราคาต่อรองเฉลี่ยที่เสนอโดยบุ๊คมาร์คเกอร์ในเวลาปิด หากม้าถูกถอนออกก่อนที่จะเริ่มการแข่งขันหรือถูกประกาศว่าไม่ใช่ตัวที่วิ่ง (ตามบันทึกอย่างเป็นทางการ) และตลาด SP ใหของการเดิมพันม้าที่ถอนตัวจะถูกคิดค่าน้ำเท่ากับ 1

10.22. สควอช

1. ในกรณีที่การแข่งขันเริ่มต้น แต่ไม่เสร็จสมบูรณ์เดิมพันทั้งหมดจะเป็นโมฆะเว้นแต่หลังจากเริ่มการแข่งขันผู้เล่นจะถูกตัดสิทธิ์ในกรณีที่ผู้เล่น / ทีมที่เข้าสู่รอบถัดไปหรือได้รับชัยชนะจะถือว่าเป็น ผู้ชนะเพื่อการชำระบัญชี
2. หากทีมปฏิเสธหรือถูกตัดสิทธิเดิมพัน W1 และ W2 จะยังคงอยู่หากการเดิมพันชุดแรกเสร็จสิ้นมิฉะนั้นการเดิมพันเหล่านี้จะเป็นโมฆะ ในกรณีที่ผู้เล่นปฏิเสธหรือถูกตัดสิทธิผู้เล่นรายนี้จะได้รับความเสียหายเริ่มต้น (walkover)
3. โดยการจัดงานการแข่งขันการแข่งขันอาจประกอบด้วย 3-5 เกมและใช้เวลาเล่น 3 เกมที่มีชัยชนะ
4. แต่ละเกมกินเวลา 11 แต้ม ผู้เล่นที่มีคะแนน 11 คะแนนแรกเป็นผู้ชนะเว้นแต่คะแนนการแข่งขันคือ 10-10 ในกรณีนี้เกมจะดำเนินไปจนถึงคะแนนที่แตกต่างกันโดยจะมีสองจุด ผู้เล่นที่มีข้อได้เปรียบ 2 คะแนนจะเป็นผู้ชนะ

10.23. สนุ๊กเกอร์

1. เดิมพันแบบแมทช์ ในกรณีที่มีการยกเลิกการแข่งขันผู้เล่นที่เข้าสู่รอบถัดไปจะถือว่าเป็นผู้ชนะที่มีการทำกรอบเต็มอย่างน้อยหนึ่งชุด
2. เดิมพันแบบเฟรมเดิมพันแบบแฮนดิแค็ปและการเดิมพันแบบพิเศษ: ต้องเล่นเต็มจำนวนเฟรมเพื่อให้เดิมพัน

วางเดิมพันในตลาดเหล่านี้ ในการแข่งขันที่ไม่ว่าด้วยเหตุใดการจับคู่จะได้รับกับผู้เล่นก่อนหน้านี้การเดิมพันแบบเฟรมเดิมพันแต้มต่อและการเดิมพันแบบพิเศษในการแข่งขันนั้นถือเป็นโมฆะเว้นแต่จะได้มีการกำหนดผลการแข่งขันของตลาดนั้นไว้แล้ว

3. ถ้าในกรอบใดก็ได้ของผู้เล่นได้รับรางวัล walkover แล้วแฮนดิแคปและจำนวนรวมสำหรับเฟรมนี้จะถูกคำนวณด้วยอัตราเดิมพันเท่ากับ "1"
4. ″Head-to-head″ - จำเป็นต้องตั้งชื่อผู้เล่นจากคู่ที่ระบุซึ่งใช้ตำแหน่งสุดท้ายที่ดีที่สุดในการแข่งขันเสมอ หากทั้งสองผู้เล่นถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันที่ดีที่สุดถือว่าเป็นผู้ที่มีคะแนนสูงกว่าในการแข่งขันเสมอ หากผู้เล่นทั้งสองรายตกลงกันในรอบเดียวอัตราเดิมพันชนะจะเท่ากับ "1" ในกรณีที่ผู้เล่นปฏิเสธที่จะเข้าร่วมการแข่งขันก่อนการแข่งขันเริ่มต้นการแข่งขันจะเป็น "1"
5. เดิมพัน "ชุด Total 100″ จำเป็นที่จะคาดการณ์ว่าผู้เล่นจะได้คะแนน 100 คะแนนขึ้นไปในครั้งแรก
6. เดิมพัน "ลูกแรก - สีน้ำเงิน" เดิมพันจะถูกคำนวณเป็นชนะหากลูกสีน้ำเงินเป็นคนแรกที่ถูกเคาะออกมาระหว่างลูกบอลสี (สีเหลืองสีเขียวสีน้ำตาลสีฟ้าสีชมพูสีดำ)

10.24. เทนนิส

1. หากการปฏิเสธ (ถูกตัดสิทธิ์) เกิดขึ้นก่อนการเริ่มต้นการแข่งขันการเดิมพันทั้งหมดจะได้รับการคืนเงิน
2. หากการแข่งขันล่าช้าหรือเลื่อนออกไปไม่ว่าด้วยเหตุผลใด ๆ การเดิมพันทั้งหมดจะยืนต่อไปจนถึงสิ้นสุดการแข่งขันหรือสิ้นสุดการแข่งขัน
3. ในกรณีที่ผู้เล่นถอนตัวหรือถูกตัดสิทธิ์หรือหากการแข่งขันเวลาอันควรโดยผู้เล่นไม่ว่าด้วยเหตุผลใดก็ตามการแข่งขัน จะได้รับการพิจารณาว่าสิ้นสุด ณ เวลาที่มีการทำคะแนนล่าสุด พนันใด ๆ ที่วางหลังจากช่วงเวลานี้จะได้รับเงินคืน พนันใน สถิติของผู้เล่น (เอซ ดับเบิลเอซ ดับเบิลฟาวล์ เบรก เป็นต้น) จะได้รับการตัดสินตามผลลัพธ์ ณ เวลาที่การแข่งขันหยุดลง
4. ในกรณีที่เกิดเหตุการณ์ต่อไปนี้การเดิมพันทั้งหมดจะมีผลต่อไปนี้:
    - การเปลี่ยนพื้นผิวการเล่น
    - การเปลี่ยนสถานที่
    - การเปลี่ยนแปลงจากศาลในร่มไปสู่ศาลกลางแจ้ง
5. หากมีการระงับการแข่งขันเทนนิสหรือทีมใดถูกตัดสิทธิ์หรือปฏิเสธที่จะเล่นในเซตแรกเดิมพันทั้งหมดจะถูกตัดสินด้วยอัตราเดิมพันเท่ากับ« 1 »ยกเว้นการเดิมพันในเกมที่เล่นแล้วและผลการแข่งขันนั้นได้ถูกกำหนดไว้ที่ ช่วงเวลาของการขัดจังหวะการแข่งขัน
6. หากผู้เล่นเกษียณหรือถูกตัดสิทธิ์จากการเดิมพันในผลการแข่งขันจะยืนได้ตราบเท่าที่ชุดหนึ่งชุดเสร็จสิ้น มิฉะนั้นการเดิมพันเหล่านี้จะเป็นโมฆะ เดิมพันกับผลลัพธ์อื่น ๆ จะเป็นโมฆะเว้นแต่จะได้มีการกำหนดผลสรุป

สำหรับผลการแข่งขันนั้นไว้ในขณะที่มีการหยุดชะงักของการแข่งขัน
หากผู้เล่นเกษียณหรือถูกตัดสิทธิ์จะได้รับรางวัล walkover
ตัวอย่างที่ 1 Rodrigues vs. Herbert ถูกยกเลิกด้วยคะแนน 1: 0 (6: 2, 0: 3) เนื่องจาก Rodrigues เกษียณ เดิมพันบน Rodrigues โดยเกม (-2.5), Herbert (+2.5), การแข่งขันทั้งหมดโดยเกม (21.5), คะแนนชุด 2-0, 2-1, 1-2 จะเป็นโมฆะ การเดิมพันทั้งหมดในเซ็ตที่ 1, ผลการแข่งขัน, เซตเดิมพัน 0-2 จะตัดสินเป็นผู้ชนะ / แพ้ตามลำดับ
ตัวอย่างที่ 2. การแข่งขัน Benneteau vs Klein ถูกยกเลิกด้วยคะแนน 1: 1 (6: 4, 0: 6, 0: 1) เนื่องจากการเกษียณจาก Benneteau การเดิมพันกับเฟเดอเรอร์ (+3.5) จะถูกตัดสินว่าเป็นผู้ชนะและการเดิมพันนาดาล (-3.5) จะถูกตัดสินว่าเป็นผู้แพ้เพราะการเดิมพันของคุณกับนาดาล (-3.5) ไม่สามารถชนะได้ ข้อสรุป เดิมพันที่สูง / ต่ำกว่า 21.5 ในการแข่งขันจะตัดสินเป็นผู้ชนะ / ผู้แพ้ตามลำดับเนื่องจากข้อสรุปใด ๆ ที่เป็นธรรมชาติในการแข่งขันจะส่งผลให้มีการเล่นอย่างน้อย 22 เกม การเดิมพันทั้งหมดในเซ็ตที่ 1, ชุดที่ 2, ผลการแข่งขัน, เดิมพันแบบเซ็ต 2-0, 0-2 จะตัดสินเป็นผู้ชนะ / แพ้ตามลำดับ เดิมพันในการเดิมพันแบบเซ็ท 2-1, 1-2 จะตัดสินด้วยอัตราเดิมพันเท่ากับ "1"

7. หากรูปแบบการจับคู่ (จำนวนชุด) เปลี่ยนแปลงการเดิมพันทั้งหมดเกี่ยวกับผลการแข่งขันต่อไปนี้จะมีผลและถูกต้องตามผลการแข่งขัน: อัตราเดิมพันที่ชนะในการเดิมพันอื่น ๆ จะเท่ากับ "1"
    - ผู้เล่นชนะในการแข่งขัน;
    - ผู้เล่นชนะชุดแรก;
    - เกมแต้มต่อในชุดที่ 1;
    - ชุดที่ 1
    - เป็นคนแรกที่ส่ง;
    - ใครจะชนะเกมแรกในการแข่งขัน
8. แฮนดิแคปและผลรวมของการแข่งขันเทนนิสระบุไว้ในเกม
9. (การแข่งขันถูกระงับผู้เล่นหนึ่งคนถูกตัดสิทธิ์หรือปฏิเสธที่จะเล่นต่อ) อัตราเดิมพันที่ชนะในการเดิมพันจะเท่ากับ "1"
10. ในการแข่งขันเทนนิสในช่วงแฮนดิแคปสุดท้ายที่กำหนด (ซุปเปอร์เน็ทไทด์สแตนดาร์ด) และจำนวนรวมทั้งหมดจะได้รับการตัดสินตามแต้ม แต่สำหรับการแข่งขันแบบซุปเปอร์เน็ทไทม์แบ่งเป็น 1 เกม
11. ตัวอย่าง. Grönefeld/Peschke - Niculescu/Zakopalova วางเดิมพัน "รวม 21.5 ใต้" คะแนนเกม (6: 3; 3: 6; 4:10 แต้ม) ชุดที่ 3 จะถูกคำนวณเป็น 1 เกม ยอดรวมจะได้รับการตัดสินเป็น: 6 + 3 + 6 + 3 + 1 = 19 การเดิมพันชนะแล้ว
12. ในการแข่งขันเทนนิสที่มีเครื่องหมาย "champ tie-break" หรือ "super tie-break" แฮนดิแคปและผลรวมสำหรับการแข่งขันทั้งหมดจะถูกตัดสินโดยมีคะแนนเสมอกัน

13. ตัวอย่าง. Grönefeld/Peschke - Niculescu/Zakopalova (แชมป์ผูก -break) เดิมพัน "รวม 21.5 ภายใต้" คะแนนเกม (6:3; 3:6; 4:10 คะแนน) ยอดรวมจะถูกตัดสินเป็น: 6 + 3 + 6 + 3 + 4 + 10 = 32 เดิมพันจะสูญหาย
14. Super tie-break (champ. tie-break) มีการเล่นในบางทัวร์นาเมนต์แทนที่จะเป็นชุดที่เด็ดขาด ผู้ชนะของการจับคู่จะเป็นผู้เล่น (คู่) ที่ชนะ 10 คะแนนให้เขา (เธอ) จะได้แต้ม 2 แต้มมากกว่าคู่ต่อสู้
15. การเดิมพัน "ชุดคะแนน" คอลัมน์ที่เกี่ยวข้องกำหนดไว้ในเส้นกีฬาเป็น 2: 0, 2: 1 ฯลฯ
16. การเดิมพัน ″Who pass further″ คุณจำเป็นต้องตั้งชื่อนักเทนนิสในคู่ที่ระบุซึ่งจะผ่านการจับรางวัลในการแข่งขัน ถ้านักเทนนิสทั้งสองรายถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันนักเทนนิสที่ดีที่สุดจะถือว่าเป็นผู้ที่ได้ผ่านการแข่งขันไปแล้ว ถ้าทั้งสองผู้เล่นเทนนิสถูกตัดสิทธิ์ในรอบที่หนึ่งอัตราเดิมพันที่ชนะจะเท่ากับ "1" ในกรณีที่นักเทนนิสปฏิเสธที่จะเล่นในการแข่งขันก่อนที่จะเริ่มต้นการเดิมพันจะเป็น "1"
17. เดิมพัน "ผู้ชนะ" ผู้ชนะคือนักเทนนิส (ทีม) ที่เข้าร่วมการแข่งขันครั้งแรก ในกรณีที่นักเทนนิสปฏิเสธที่จะมีส่วนร่วมในการแข่งขันก่อนที่จะเริ่มต้นการเดิมพันที่ชนะในการเดิมพันกับเขาจะเท่ากับ "1"
18. เดิมพัน "ผู้ชนะในเกม" จำเป็นต้องตั้งชื่อผู้เล่นที่ชนะในเกมจำนวนเกมติดต่อกันจะถูกต้องภายในชุดเท่านั้น การเดิมพัน "เกม (8), เซ็ตที่ 2" ด้วยคะแนน 6: 1 จะถูกตัดสินด้วยอัตราเดิมพันเท่ากับ« 1 » (เงินคืน) เนื่องจากไม่มีเกมที่ 8
19. Tie-break ถือเป็นเกมที่แยกต่างหาก
20. เดิมพัน "คะแนน" การวาดลูกจุด (ใครจะชนะหนึ่งจุดโดยการเสิร์ฟ)
    - จุดที่ 1: 0-15 (ชนะที่สอง)
    - จุดที่ 2: 15-15 (ชนะครั้งแรก)
    - จุดที่ 3: 15-30 (ชนะที่สอง)
    - จุดที่ 4: 15-40 (ชนะที่สอง) - เดิมพันจะได้รับรางวัล
21. ตัวอย่าง: "จุดที่ 4 (8 เกม) ชนะ 2" (ผู้เล่นคนอื่นชนะ 4 จุด (เสิร์ฟ) ในเกมที่ 8) เกมที่ 8 เล่นในลักษณะดังต่อไปนี้:
22. เดิมพัน "คะแนนของชุดแรก" จำเป็นต้องคาดเดาคะแนนที่แน่นอนของชุดแรก หากชุดแรกไม่จบลงเดิมพันที่ชนะในการเดิมพันจะเท่ากับ "1"
23. การเดิมพัน ″Tie-break ในการแข่งขัน" ลูกค้าจะต้องทายผลในช่วงไทม์เบรคของการแข่งขัน หากการแข่งขันไม่ได้เล่นจนสิ้นสุดด้วยเหตุผลใด ๆ ก็ตามและการเดิมพันแบบเสมอกันการเดิมพัน ″Tie-break ในการแข่งขัน - ใช่" จะเป็นผลสำเร็จและการเดิมพัน ″Tie-break ในการแข่งขัน - ไม่ใช่" จะหายไป ถ้าการแข่งขันไม่ได้เล่นจนสิ้นสุดด้วยเหตุผลใดก็ตามและไม่ได้เล่นแบบเสมอกันการชนะในการวางเดิมพันจะเท่ากับ "1"
24. การเดิมพัน "ผู้เล่นเป็นคนแรกที่ใช้ Electronic Review″ จำเป็นต้องตั้งชื่อนักเทนนิสซึ่งเป็นคนแรกที่ใช้

Electronic Rewiew หากทั้งสองนักเทนนิสไม่ได้ใช้ Electronic Review อัตราเดิมพันที่ชนะในการเดิมพันจะเท่ากับ "1"

25. ในกรณีที่มีข้อผิดพลาดในการสะกดของชื่อย่อนักกีฬาในการแข่งขันเทนนิสในสายกีฬา (เช่น Muller J. ถูกเขียนขึ้นเป็น Muller D.) จะไม่ถือเป็นมูลฐานสำหรับการยกเลิกเดิมพันและการเดิมพันจะยืนขึ้น
26. การเดิมพัน ″Tie-break score in set″ โดยคะแนนชุด 6: 6 ผูกแบ่งเล่นเพื่อกำหนดผู้ชนะของชุดนี้ ในชุดแบ่งผูกจะเล่นได้ถึง 7 คะแนน (คะแนนอาจเท่ากับ 7:5, 7:4 เป็นต้น)
27. เดิมพัน "(...) จะชนะด้วยคะแนนอื่น" ในการเดิมพันครั้งนี้จำเป็นต้องพิจารณาชัยชนะของผู้เล่นคนใดคนหนึ่งในทีม tie-break หลังจากทำคะแนน 6: 6 (ซุปเปอร์เน็ทไทม์หลังจากทำประตู 9:9)
    - Tie-break จบลงด้วยคะแนน (7:3) – การสูญเสีย
    - Tie-break จบลงด้วยคะแนน (8:6) - ชนะ (เช่นผู้ชนะที่ 1 ชนะหลังจากคะแนน 6:6)
28. ตัวอย่าง. Klein (AUS) - Klec (SVK) เดิมพัน: 1st ชนะด้วยคะแนนอื่น
29. เดิมพัน "คะแนน Tie-break ในการแข่งขัน" ในการเดิมพันนี้จำเป็นที่จะต้องกำหนดคะแนนที่ถูกต้องในการแข่งขันเสมอ
30. การเดิมพัน ″Super tie-break″ ในการแข่งขัน" เล่นได้ถึง 10 คะแนน (คะแนนอาจเท่ากับ 10: 8, 10: 6 ฯลฯ)
31. คะแนน Tie-Break อื่น ๆ W1 (W2) Tie-break ชนะด้วยคะแนนของรายการที่เสนออีก
32. ถ้าการแข่งขันไม่ได้เล่นจนจบด้วยเหตุผลใดก็ตามและจะไม่ได้เล่นแบบเสมอกันในการแข่งขันหรือชุดใด ๆ การชนะในการเดิมพันจะเท่ากับ "1"
33. การเดิมพัน ″Set Finish 6: 0 (0:6) ในการแข่งขัน - ใช่" การเดิมพันถือเป็นชัยชนะหากคะแนนชุด (6:0) หรือ (0:6)
34. Trail ผู้เล่นที่มี 0-1 ชุดหลังและวิน เดิมพันจะตัดสินเป็นชนะถ้าผู้เล่นคนใดคนหนึ่งแพ้ชุดแรก แต่ชนะการแข่งขัน
35. เดิมพัน ″Scoring times″ ตัวอย่างเช่น ″1st> 2nd″ การเดิมพันจะถูกล้อมรอบด้วยการชนะหากมีการเล่นเกมมากกว่าชุดที่ 1 มากกว่าครั้งที่ 2
36. สถิติการจับคู่ (จำนวนเอซความผิดพลาดสองครั้งเปอร์เซ็นต์ของการเสิร์ฟครั้งแรกที่ชนะเป็นต้น) จะถูกนำมาจากไซต์การแข่งขันอย่างเป็นทางการ
37. การเดิมพันเสริม (จำนวนเอซความผิดพลาดสองครั้งเปอร์เซ็นต์ของการเสิร์ฟครั้งแรกที่ชนะเป็นต้น) จะตัดสินตามวิธีการต่อไปนี้: เหตุการณ์ที่กำหนดโดยเวลาหยุดชะงักของการแข่งขันจะได้รับการยอมรับสำหรับการคำนวณเดิมพัน สำหรับการเดิมพันอื่น ๆ อัตราเดิมพันที่ชนะจะเท่ากับ "1"
38. Match point - จุดสุดท้ายที่ต้องชนะในการแข่งขันเทนนิส
39. เดิมพัน "แบ่ง 1 - ผู้เล่น 1 คน" เดิมพันจะตัดสินเป็นชนะหากผู้เล่น 1 คนชนะเกมที่ 1 เมื่อได้รับบริการของ

ฝ่ายตรงข้าม (จุดพัก - เป็นเกมที่ชนะโอกาสในการเสิร์ฟของฝ่ายตรงข้าม)

40. การเดิมพัน "จำนวนคะแนนในเกมที่ 1 รวม (5,5) เหนือ" - เป็นการเดิมพันจำนวนคะแนนในเกมที่ 1 คือโดยการคำนวณ (40:30) เป็น 6 แต้มดังนั้นการเดิมพันครั้งนี้คือ สูญหาย.
41. สำหรับการเดิมพัน "ช่วงคะแนนสูงสุด" เฉพาะชุดที่ 1 และชุดที่ 2 เท่านั้น การเดิมพัน "ระยะเวลาการให้คะแนนสูงสุด - วาด" จะตัดสินเป็นชนะถ้าคะแนนเป็นเช่น 6: 3, 3: 6, 6:4
42. เดิมพัน "รวมคะแนนสูงสุด/ต่ำสุด" การเดิมพันบนผลรวมจะถูกตัดสินตามกฎการแข่งขันเทนนิส (เกมถึง 2 หรือ 3 รางวัล)
43. การเดิมพัน "ใครจะแปลงคะแนนสะสมมากที่สุดในการแข่งขัน" จะมีสามผลลัพธ์ในสายการแข่งขันกีฬา: "Player 1", "Player 2", "No one" ในกรณีของความเท่าเทียมกันของเบรกในการแข่งขันเดิมพันที่ชนะคือ "ไม่มี"
44. การเดิมพัน "ผู้เล่นจะชนะการเสิร์ฟของเขาตั้งแต่ 0-40 - ใช่" จะชนะถ้าผู้เล่นแพ้ 0-40 และได้รับรางวัล 41-40 จากการเสิร์ฟของเขา
45. Tie-Break หรือเกมพิเศษในเซตสุดท้าย การแข่งเซตที่ 3 (การแข่งขันดีที่สุด 3 เซต) หรือการแข่งเซตที่ที่ 5 (การแข่งขันดีที่สุด 5 เซต) จะถูกนำมาพิจารณาตัดสินในการเดิมพันด้วย
46. เดิมพัน "การทำซ้ำครั้งแรกของคอมพิวเตอร์เครื่องครั้งแรกจะประสบความสำเร็จ (ใช่ / ไม่ใช่)" หากทั้งสองผู้เล่นไม่ได้ใช้คอมพิวเตอร์ทำซ้ำราคาที่ชนะจะเท่ากับ "1"
47. FAST4 หรือได้รับรางวัลสูงสุด 2 ชุด (3 ชุด) หรือ 3 ชุดชนะ (5 ชุด) ชุดได้ถึง 4 เกมชนะด้วยคะแนน 03:03 tie-break เล่นได้ถึง 5 คะแนนโดยไม่ต้องแตกต่างกันของสองจุด (จบลงด้วยคะแนน 5:4) ในการผูกด้วยคะแนน 4:4 ผู้เล่น (คู่) ที่แผนกต้อนรับส่วนหน้าเลือกเขตข้อมูล (ขวาหรือซ้าย) ซึ่งเป็นรายการที่ให้บริการ ใน tie-break หลังจากเล่น 4 จุดการเปลี่ยนแปลงของด้านเกิดขึ้น

10.25. ชั้นบาสเกตบอล

1. Floorball - ประเภทฮอกกี้ชั้นเป็นกีฬาในร่ม
2. ทุกตลาดขึ้นอยู่กับผล ณ สิ้นเวลาปกติของแต่ละช่วงเวลาที่เกี่ยวข้อง (เล่น 60 นาที, 3 ช่วง 20 นาที) บริษัทไม่รับผิดชอบต่อความไม่ตรงกันของวันที่และเวลากับจุดเริ่มต้นที่แท้จริงของเหตุการณ์ วันที่และเวลาของการเริ่มงานซึ่งแสดงใน Sports line เป็นตัวอย่าง โปรดใช้แหล่งข้อมูลที่เป็นอิสระต่างๆ
3. การเพิ่มเวลาและการลงโทษลูกโทษจะถูกคำนวณเมื่อเดิมพันสำหรับตลาดที่มีคุณสมบัติผู้ชนะ ฯลฯ
4. ในกรณีที่การแข่งขันเริ่มต้น แต่ไม่เสร็จสิ้นการเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินด้วยอัตราเดิมพัน "1" ยกเว้นตลาดที่ได้รับการกำหนดไว้โดยไม่มีเงื่อนไขในขณะที่หยุดการแข่งขัน
5. การแข่งขันต้องเล่นอย่างน้อย 50 นาทีเพื่อให้เดิมพันวางตัว ในกรณีนี้การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินตามผล

ของการหยุดการแข่งขัน

6. ตามที่ตกลงกับเจ้าหน้าที่จัดงานไว้อนุญาตให้มีเวลาการทำให้สั้นลง แต่ไม่น้อยกว่า 2 เท่าของ 15 นาทีและเจ้าหน้าที่ผู้มีอำนาจอาจได้รับการแทรกแซง โปรดใช้แหล่งข้อมูลที่เป็นอิสระต่างๆ

10.26. ฟุตบอล

1. ตลาดทั้งหมดขึ้นอยู่กับผลการแข่งขันเมื่อสิ้นสุดการแข่งขันเต็มเวลา (90 นาทีครึ่งเวลา 45 นาทีและเวลาเพิ่มอย่างเป็นทางการ) เว้นเสียแต่ว่าจะระบุเป็นอย่างอื่น ("เวลาพิเศษ") เวลาพิเศษและการยิ่งจุดโทษถูกนับเป็นการเดิมพันในตลาดเพื่อให้ได้ผู้ที่มีคุณสมบัติผู้ได้รับการคัดเลือกเป็นผู้ชนะ ฯลฯ
2. การแข่งขันจะต้องเล่น 80 นาที สำหรับการเดิมพันที่มีการยืนยันผล, ยกเว้นในกรณีที่ตลาดได้รับการพิจารณาแล้ว
3. รูปแบบของกฎข้อบังคับสำหรับนัดกระชับมิตรต้องเป็นไปตามข้อกำหนดของ FIFA ที่สอดคล้องกับระยะเวลาการแข่งขันที่ตรงกัน: มีการบังคับใช้กฎก่อนทัวร์นาเมนต์การแข่งขันจะเริ่มต้น ก่อนที่จะวางเดิมพันจำเป็นต้องระบุกฎระเบียบของเกมบนแหล่งข้อมูลที่เป็นอิสระ
    - 1st 2nd 3rd สำหรับทีมเยาวชน 80 นาที (2x40),
    - 1st สำหรับทีมเด็ก 70 นาที (2x35) การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินตามผลที่เกิดขึ้นเมื่อสิ้นสุดช่วงเวลาปกติของแต่ละช่วงเวลาที่เกี่ยวข้อง (70 นาที)
    - 2nd และ 3rd สำหรับทีมเด็ก 60 นาที (2x30) การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินตามผลที่เกิดขึ้นเมื่อสิ้นสุดช่วงเวลาปกติของแต่ละช่วงเวลาที่เกี่ยวข้อง (60 นาที)
4. การคำนวณการแตะมุมใน RPL (รัสเซียพรีเมียร์ลีก) จะเกิดขึ้นในวันที่สามหลังจากการแข่งขันจบลง. ในกรณีที่ไม่มีข้อมูลอย่างเป็นทางการเกี่ยวกับจำนวนลูกแตะมุมบนเว็บไซต์ที่ระบุไว้ในหน้า 22 "แหล่งข้อมูลหลักของข้อมูล" การคำนวณเดิมพันจะทำด้วยอัตราเดิมพันเท่ากับ "1"
5. สามารถวางเดิมพันพนันในตลาด “สูงกว่าในตอนสิ้นสุดการแข่งขันทัวร์นาเมนต์” ได้ในการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ระดับนานาชาติ เช่น World Cup, UEFA European Championship, UEFA Champions League, Europa League, Olympic Games และอื่น ๆ

    นักพนันต้องคาดการณ์ว่าทีมที่เฉพาะเจาะจงสองทีมใดที่จะจบได้อันดับสูงกว่าในตอนสิ้นสุดการแข่งขันทัวร์นาเมนต์

    หากทั้งสองทีมถูกคัดออกในรอบแบ่งกลุ่ม พนันจะได้รับการตัดสินโดยอ้างอิงตามอันดับของทีมภายในกลุ่มของตน:

    หากทั้งสองทีมสิ้นสุดในอันดับเดียวกันภายในกลุ่มของตน พนันจะได้รับการตัดสินที่อัตราต่อรอง 1.00

    หากทีมหนึ่งไม่ได้เล่นในการแข่งขันเดี่ยว พนันจะได้รับการตัดสินที่อัตราต่อรอง 1.00

หากทั้งสองทีมถูกคัดออกในรอบเพลย์ออฟเดียวกัน พนันจะได้รับการตัดสินที่อัตราต่อรอง 1.00

6. พนันในตลาด “ทีมใดจะทำคะแนนประตูได้มากกว่า” และ “ทีมใดจะทำคะแนน (เสียคะแนน) ประตูมากที่สุด (น้อยที่สุด)” ที่วางเดิมพันใน World Cup, UEFA European Championship, UEFA Champions League, Europa League, Olympic Games และอื่น ๆ จะได้รับการตัดสินโดยรวมต่อเวลา แต่ไม่พิจารณาจุดโทษหลังการแข่งขัน
7. การเดิมพันในการแข่งขันฟุตบอลที่มีการกำหนดการแข่งขันแบบ "เวลาต่อพิเศษ" ไม่รวมถึงการแตะลูกจุดโทษ การเดิมพันในการยิงลูกจุดโทษจะได้รับการยอมรับแยกต่างหากจาก (การยิงลูกโทษ)
8. แตะมุมลูกแรก - มีความจำเป็นที่จะคาดการณ์ว่าทีมใดเป็นคนแรกที่ได้ลูกเตะมุม
9. ลูกเตะมุมอื่น ๆ จะถูกส่งไป - มีความจำเป็นที่จะคาดการณ์ซึ่งทีมจะส่งลูกเตะมุมมากขึ้นในระหว่างการแข่งขัน
10. ผลรวมของลูกแตะมุม - มีความจำเป็นต้องคาดการณ์ว่ามากกว่าหรือน้อยกว่าจำนวนที่ระบุของทั้งสองทีมส่งลูกเตะมุมหลายครั้งในระหว่างการแข่งขัน
11. การเดิมพันใบเหลือง (เครื่องหมาย YC) ใบเหลืองทั้งหมด, แต้มต่อใบเหลือง - ข้อควรระวัง สำหรับผู้เล่นในสนามและผู้รักษาประตูเท่านั้นทีทำการนับผลคะแนน. ในการคำนวณจำนวนใบเหลืองในการแข่งขัน, การทายผลครั้งที่สอง (ทายผลที่หลัง) จะถูกยกเว้น
12. การเดิมพัน "สด" บนใบเหลืองในช่วงเวลาที่กำหนดจะตัดสินโดยไม่คำนึงถึงการทดเวลาบาดเจ็บ ตัวอย่างเช่น หากเดิมพันอยู่ใน ″YC ตั้งแต่ 85:00 ถึง 88:59" และใบเหลืองจะปรากฏใน 90+1 นาทีขึ้นไปการเดิมพันจะถูกตัดสินว่าแพ้
13. ใบเหลืองและใบแดงที่ให้แก่ผู้เล่นในสนามและผู้รักษาประตูหลังจากกรรมการเป่านกหวีดสิ้นสุดการแข่งขันจะไม่ถูกพิจารณาโดยการคำนวณการเดิมพัน. ถ้าใบเหลืองแสดงโดยผู้ตัดสินในครึ่งเวลาแรกสำหรับการฟาล์วที่เกิดขึ้นในครึ่งแรก (เป็น "ใบเหลืองที่ล่าช้า") ใบเหลืองจะถูกนำมาคำนวณในการแข่งขันครึ่งเวลาแรก
14. การเดิมพันในใบเหลืองและแดง (abbr. YRC หรือประเภทของการทำโทษ) ถือว่าเป็น: ใบเหลืองเป็น 1 ใบ, ใบแดงเป็นใบเหลือง 2 ใบ ใบเหลืองใบที่สองจะถูกละเว้นและถือว่าเป็นใบแดง 1 ใบ ผู้เล่นหนึ่งคนสามารถมีประเภทของการทำโทษได้ไม่เกิน 3 ใบสำหรับการแข่งขัน
15. จำนวนของใบเหลืองและใบแดง, ลูกแตะมุม, ลูกชนเสาและคานประตูจะถูกกำหนดโดยสตรีมวิดีโอ ถ้าสตรีมถูกขัดจังหวะหรือไม่ได้รับการดำเนินการตามช่องหมายเลขจำนวนของใบเหลืองและใบแดง, ลูกแตะมุมจะถูกนำมาจากแหล่งข้อมูลอย่างเป็นทางการ. การเปลี่ยนตัวที่เกิดขึ้นในนาทีที่ 46 ตามแหล่งที่มาอย่างเป็นทางการถือว่าเป็นการเปลี่ยนตัวสำรองในช่วงเวลาพักครึ่ง. การแตะมุมที่เล่นซ้ำนับในการคำนวณเป็นหนึ่งลูก. การนับเฉพาะลูกเตะมุมที่ถูกยิงออกไปเท่านั้นในระหว่างการคำนวณลูกแตะมุมทั้งหมด.
16. เสาและคานประตู เฉพาะเมื่อมีการข้ามคานประตู / ชนเสาโดยทีมตรงข้ามและลูกบอลยังคงอยู่ การเล่นจะนับรวมเพื่อการเดิมพัน (ตัวอย่างเช่นหาก ลูกบอลโดนผู้เล่น ผู้ตัดสิน เสาอื่นหรือคานประตู) เสาหรือคานประตูจะ

ไม่นับในเหตุการณ์ต่อไปนี้: การแข่งขันถูกขัดจังหวะก่อนที่ลูกบอลจะถูกเสาหรือคานประตู ลูกบอลออกจากสนามหรือถูกทำแต้ม (ประตู) หลังจากโดนเสาหรือคานประตู

17. ยิงเข้ากรอบ การยิงที่ชนคาน/เสาหรือที่ถูกปิดกั้นจะไม่ถูกนับเมื่อพนันนี้ได้รับการตัดสิน
18. ยิงเข้าประตู เพื่อวัตถุประสงค์ในการตัดสินพนัน การยิงเข้าและไม่เข้าประตูทั้งหมด เช่นเดียวกับประตูที่ถูกสกัดได้จะถูกนับรวม
19. การเดิมพันตัวบ่งชี้ทางสถิติสามารถตัดสินได้ภายใน 1 ชั่วโมงในขณะที่การแข่งขันสิ้นสุดลง
20. พนันก่อนการแข่งขัน “ประตูในช่วงเวลา”, “เวลาประตูแรก”, “ทีมจะทำประตูแรก/ประตูสุดท้ายสูงสุด () นาที” จะได้รับการตัดสินโดยพิจารณาถึงเวลาหยุดพัก ยกเว้นแต่จะมีการระบุเป็นอย่างอื่นในส่วนกีฬา
21. การเดิมพันแบบเร็ว: "รวมในช่วงจาก () ถึง () นาที", "แฮนดิแคปในช่วงเวลา ... ", "ช่วงเวลาผล" ผู้เล่นต้องทำนายเป้าหมายทั้งหมดในช่วงเวลาที่กำหนด
    - ในช่วงเวลาตั้งแต่ (40:00) ถึง (44:59) นาทีเดิมพันจะถูกตัดสินโดยไม่คำนึงถึงเวลาการบาดเจ็บ
    - ช่วงเวลาตั้งแต่ 40:00 ถึง 49:59 จะนับจำนวนประตูทั้งหมดรวมถึงช่วงทดเวลาบาดเจ็บ
    - ในช่วงเวลาตั้งแต่ (85:00) ถึง (89:59) นาทีเดิมพันจะตัดสินโดยไม่คำนึงถึงเวลาการบาดเจ็บ
    - ในช่วงเวลาตั้งแต่ (10:00) ถึง (19:59) นาทีม, หากมีการทำประตูในนาทีที่ 20 (ระหว่าง 20:00 ถึง 20:59) ประตูที่ได้ถือว่าเป็นคะแนนที่เกิดขึ้นระหว่างนาทีที่ (10: 00) ถึง (19:59) ของช่วงเวลา
22. ก่อนที่จะเกิดขึ้น การเดิมพันจะถูกตัดสิน ดังนี้:
    สำหรับการโยนลูกเตะมุมและการเตะเข้าประตู - เวลาที่เกิดเหตุการณ์จริง
    สำหรับการทำฟาล์วการ์ดล้ำหน้าและเป้าหมาย - เวลาที่เกิดเหตุการณ์นั้นขึ้น
    สำหรับช่วงเวลา 41-45 นาทีและนาทีที่ 86-90 - มีการเปรียบเทียบทางสถิติโดยไม่คำนึงถึงเวลาเพิ่ม
    สำหรับประเภทการเดิมพัน การเริ่ม / สุดท้ายที่เกิดขึ้น - การเดิมพันจะตัดสินรวมถึงเวลาที่เพิ่มเข้ามา
23. ตลาด 1 นาที พนันจะได้รับการตัดสินดังต่อไปนี้:
    สำหรับการเตะมุม, ลูกเตะมุม, การ์ด, ลูกฟรีคิก - ระยะเวลาที่ผู้ตัดสินมอบให้ในการแข่งขันจะถูกนำมาพิจารณา
    สำหรับช่วงเวลา 41 - 45 นาทีและ 86 - 90 นาที - มีการเปรียบเทียบทางสถิติโดยไม่คำนึงถึงเวลาเพิ่ม
24. “ได้ประตู (David Villa)” พนันจะชนะหากผู้เล่นที่กำหนด (David Villa) ปรากฏในสนามและทำประตูได้ การเตะเข้าประตูตัวเองจะไม่ถูกนับ
    - พนันก่อนการแข่งขัน หากผู้เล่นล้มเหลวในการเข้าสู่สนามการแข่งขัน เงินเดิมพันจะได้รับการคืนเงิน (พนันจะได้รับการตัดสินที่อัตราต่อรอง 1) พนันในตลาดนี้จะมีผลเฉพาะสำหรับผู้เล่นที่เริ่มต้นที่ 11 เท่านั้น (หากผู้เล่นได้รับการเปิดตัวเป็นตัวสำรองและมีการเดิมพันของผู้เล่นคนดังกล่าว พนันดังกล่าวจะได้รับการตัดสินที่อัตราต่อรอง 1)
    - พนันสด หากผู้เล่นเข้าร่วมในสนามของการแข่งขันและมีการเสนอ ‘ได้ประตู’ สำหรับผู้เล่นคนดังกล่าว

พนันดังกล่าวจะได้รับการตัดสินตามประสิทธิภาพของผู้เล่น

25. การเดิมพัน "จะทำประตูแรก (David Villa)" การเดิมพันจะตัดสินเป็น "ชนะ" ถ้าผู้เล่นเข้าสนามและจะทำประตแรก การทำเข้าประตูตัวเองไม่นับรวมอยู่ในเดิมพัน. หากผู้เล่นเข้าสู่สนามเมื่อสกอร์เปิดหรือยังไม่ได้เข้าสนามการเดิมพันจะตัดสินเป็นเงินคืนพร้อมอัตราเดิมพันเท่ากับ "1" การเดิมพันใช้ได้กับผู้เล่นหลัก (ถ้าเป็นเดิมพันกับผู้เล่นสำรองแล้วใบเดิมพันดังกล่าวจะถูกคำนวณด้วยอัตราเดิมพัน "1")
26. "() ได้ประตูในเวลาใดก็ได้" พนันจะชนะหากผู้เล่นทำประตูได้ในเวลาปกติ
27. เดิมพัน "ผู้เล่นจะได้คะแนนต่ำกว่า / มากกว่า 0.5" การเดิมพันใช้ได้กับผู้เล่นหลัก (ถ้าเป็นเดิมพันกับผู้เล่นสำรองแล้วใบเดิมพันดังกล่าวจะถูกคำนวณด้วยอัตราเดิมพัน "1")
28. เวลาของการทำประตูแรก / ประตูสุดท้าย หากการแข่งขันถูกยกเลิกก่อนที่จะมีการทำประตูแรก, การเดิมพันทั้งหมดของการทำประตูแรกเกิดขึ้นในช่วงเวลา (1-30 นาทีเป็นต้น) จนถึงแต่จะไม่รวมเวลาที่ทำการยกเลิก
29. ผู้เล่นทำสองประตู (hattrick, poker) ในการแข่งขัน - มีความจำเป็นที่จะต้องคาดการณ์ว่านักฟุตบอลคนใดคนหนึ่งจะทำได้แน่ๆ 2 ประตู (สองประตู), 3 ประตู (hattrick), 4 ประตู (Poker)การทำเข้าประตูตัวเองไม่นับรวมอยู่ในการเดิมพัน หากแฮตทริคได้คะแนนเดิมพัน "Double - Yes" จะถูกคำนวณว่าเป็นแพ้
30. การลงโทษ: Yes/No มีความจำเป็นที่จะต้องคาดการณ์ว่าการเตะลูกจุดโทษจะเกิดขึ้นในการแข่งขันหรือไม่ก็ตาม
31. การลงโทษและการไล่ออก (Yes) การเดิมพันจะถูกตัดสินว่าเป็นผู้ชนะถ้าเป็นการลงโทษและการไล่ออกในระหว่างการแข่งขัน
32. เดิมพัน "Time: 1x2" เดิมพันจะได้รับการยอมรับในช่วงครึ่งแรก
    ตัวอย่าง. "เลือกครึ่งแรกที่ 2 - Yes" เดิมพันจะตัดสินเป็นชนะหากทีมที่ 2 ชนะครึ่งแรก
33. แตะมุมหลายมุม. ในการเดิมพันนี้จำนวนของการแตะมุมในครึ่งแรกคูณด้วยจำนวนการแตะมุมในครึ่งหลัง ตัวอย่างเช่นมี 5 มุมในครึ่งแรกและ 7 มุมในช่วงครึ่งหลัง ดังนั้นผลที่ได้จะเท่ากับ 5 x 7 = 35
34. เดิมพัน "ทีมที่สองชนะในการลงโทษ - Yes" การเดิมพันถูกตัดสินว่าชนะหากมีการยิงลูกโทษและทีมที่สองเป็นฝ่ายชนะ การเดิมพันจะถูกคำนวณว่าแพ้หากไม่มีการยิงลูกโทษหรือทีมที่สองไม่ชนะ
35. เดิมพัน "ช่วงคะแนนสูงสุด"
    "ครึ่งคะแนนสูงที่สุด - ครึ่งแรก" - ประตูรวมในครึ่งแรกสูงกว่าครึ่งหลัง
    "ครึ่งคะแนนสูงที่สุด - ครึ่งหลัง" - ประตูรวมในครึ่งหลังมากกว่าครึ่งแรก
    "ครึ่งคะแนนสูงสุด - ครึ่งหลัง" - ประตูรวมในครึ่งหลังจะเท่ากับครึ่งหลัง
36. เดิมพัน "หลังจากสิ้นสุดเสียงนกหวีดสุดท้ายของกรรมการ ... ครอบครองลูก" มีความจำเป็นที่จะคาดการณ์ผู้เล่นของทีมที่จะมีลูกในขณะที่เสียงนกหวีดสุดท้าย
37. เดิมพันกับผู้เล่นบางคน "ครั้งแรกที่จะเกิดขึ้น": (Kosta D.) ไม่ได้คะแนนจากลูกจุดโทษ; (Kosta D.) YC ได้ใบเหลืองหรือถูกไล่ออก; (Kosta D.) จะถูกเปลี่ยนตัว; (Kosta D.) เป็นผู้ทำทำประตู.ผู้ชนะเดิม

พันจะเป็นหนึ่งซึ่งได้คาดการณ์เหตุการณ์ที่เป็นครั้งแรกที่เกิดขึ้น เช่น. ในนาทีที่ 15 Kosta D. ได้รับใบเหลือง; เขายิงประตูได้ในนาทีที่ 30 นาทีที่ 40 เขาถูกเปลี่ยนตัว เดิมพัน ″(Kosta D.) YC หรือถูกไล่ออก" จะตัดสินตามที่ได้รับรางวัลผลอื่น ๆ ทั้งหมดจะหายไป หากผู้เล่นไม่ได้ลงสนามการเดิมพันทั้งหมดจะได้รับการคืนเงิน (คำนวณด้วยอัตราเดิมพันเท่ากับ "1")

38. เดิมพันพิเศษ. การลาออกของโค้ช. ถ้ามีการลาออกของโค้ชมากกว่าหนึ่งคนในหนึ่งวันที่ได้รับการตีพิมพ์ในเว็บไซต์อย่างเป็นทางการของทีมแรกถือว่าเป็นคนแรก. การเดิมพันทั้งหมดที่วางไว้หลังการลาออกของโค้ชจะตัดสินด้วยอัตราเดิมพันเท่ากับ "1" เวลาและวันที่ลาออกจะถูกนำออกจากเว็บไซต์อย่างเป็นทางการของทีมซึ่งได้ยกเลิกสัญญากับโค้ช
39. ฟุตบอล. หัวหน้าโค้ช. โค้ชที่ได้รับมอบหมายให้ทำหน้าที่เป็นหัวหน้าโค้ชจะไม่ถูกนับ. ถ้าโค้ชที่ไม่ได้อยู่ในรายการจะปรากฏตัวขึ้นในตำแหน่งหัวหน้าโค้ช เดิมพันทั้งหมดจะยึดถือตาม หากมีการแต่งตั้งผู้อำนวยการ FC ใหม่จะไม่ถูกนำมาพิจารณาในการคำนวณเดิมพันในโค้ชถาวร
40. การเดิมพันจะตัดสินโดยไม่ต้องมีผู้เล่นเข้าบัญชียกเว้นที่ระบุไว้ในส่วน ″Sports″ (รวมถึงการกู้ยืม) หากผู้เล่นไม่ได้ออกจากสโมสรสำหรับหน้าต่างการโอนที่ระบุการวางเดิมพันจะยืนและจะถูกตัดสินว่าเป็นการขาดทุน หากผู้เล่นลงนามข้อตกลงกับสโมสรซึ่งไม่ได้อยู่ในผลลัพธ์การเดิมพันทั้งหมดจะยืนและจะถูกตัดสินว่าเป็นการสูญเสีย หากสัญญาทั้งหมดหรือข้อตกลงอื่นที่คล้ายคลึงกันซึ่งยืนยันการทำธุรกรรมจะแล้วเสร็จภายในหนึ่งวันหลังจากวันที่ระบุไว้ในใบสลิปแล้วพวกเขาจะไม่ถูกนำมาพิจารณา
41. เดิมพันในการยิงลูกโทษ ถ้าการยิงที่ 5 ไม่ได้ทำคะแนนตามสถานการณ์ของเกม:
    "ทีม 2 คะแนน 5 ครั้ง - ไม่มี" - คืนเงิน;
    "ทีม 2 คะแนนที่ 5 - ใช่" - ได้รับเงินคืน
42. การทำนายผลสกอร์และทีมจะชนะด้วยผลสกอร์
    การชนะเดิมพันนี้จำเป็นต้องตั้งชื่อผู้เล่นซึ่งจะทำประตูแรกและคะแนนการแข่งขัน (รวมถึงต่อเวลาพิเศษ) หากผู้เล่นไม่ได้เข้าร่วมการแข่งขันหรือได้ทำประตูหลังเดิมพันแรกเดิมพันจะตัดสินด้วยอัตราเดิมพันเท่ากับ "1" หากเป้าหมายแรกเป็นประตูของตัวเองการเดิมพันผู้เล่นที่ทำประตูได้จะตัดสินด้วยอัตราเดิมพันเท่ากับ "1" หากการแข่งขันถูกขัดจังหวะหลังจากทำประตูแรกและไม่เสร็จสิ้นภายในระยะเวลาตามที่ระบุไว้ในกฎการเดิมพันผู้เล่นที่ทำประตูนี้จะตัดสินด้วยอัตราเดิมพันเท่ากับ "1"
    เดิมพัน 1 ″Adam Lallanaได้ทำประตูที่ 1 และ 1 ทีมชนะได้ด้วยสกอร์ 1-0 - ใช่"
    เดิมพัน 2 ″Dejan Lovren จะทำประตูที่ 1 และทีม 1 จะชนะด้วยสกอร์ 1-0 - ใช่"
    ตัวอย่างที่ 1
    Adam Lallana ได้ทำประตูที่ 1 และทีมอันดับ 1 ได้รับชัยชนะด้วยสกอร์ 1-0:
    เดิมพัน 1 - ชนะ
    เดิมพัน 2 - ขาดทุน

ตัวอย่างที่ 2

Adam Lallana ยังไม่ได้เข้าสนามและทีม 1 ชนะได้ด้วยสกอร์ 1-0:

เดิมพัน 1 - คืนเงิน

เดิมพัน 2 - ขาดทุน

43. ผลทางเลือก คะแนนรวมที่ได้รับสำหรับการ์ดในแมตช์การแข่งขัน การเดิมพันนี้มีการคาดเดาจำนวนแต้มที่ทำแต้มได้โดยทีมในการแข่งขัน การเดิมพันได้รับการยอมรับในเวลาปกติ
    - นับการ์ดที่แสดงให้ผู้เล่นที่ลงสนาม
    - สำหรับแต่ละใบเหลืองจะได้รับเครดิต = 10 คะแนน
    - สำหรับแต่ละใบแดงจะได้รับเครดิต = 25 คะแนน
    - คะแนนสูงสุดสำหรับการละเมิดหรือฝ่าฝืนครั้งที่สองซึ่งเป็นสาเหตุของบัตรจะเท่ากับ 25 คะแนน - จะได้รับ ถ้าใบแดงที่ได้หลังจากได้ใบเหลือง
44. ผลทางเลือก ผลงานของทีม การเดิมพันนี้มีการคาดการณ์จำนวนคะแนนที่ได้จากทีมในการแข่งขัน การเดิมพันได้รับการยอมรับในเวลาปกติ การ์ดจะถูกนับให้แก่ผู้เล่นในสนาม ลูกเตะมุมเตะมุมอีกครั้งจะไม่ถูกนับเป็นการเตะมุมถัดไปและจะไม่ถูกเรียกเก็บ 3 แต้มใหม่ คะแนนจะได้รับเครดิตในรูปแบบต่อไปนี้:
    - สำหรับแต่ละประตูได้คะแนน = 10 แต้ม
    - จะไม่มีการทำประตูได้คะแนน = 5 แต้ม
    - สำหรับลูกแตะมุมได้คะแนน = 3 แต้ม
    - สำหรับแต่ละใบแดง = - (ลบ) 10 แต้ม
45. ผลทางเลือก คะแนน 5 นาทีแรก การวางเดิมพันในช่วง 5 นาทีแรกจะถูกตัดสินโดยพิจารณาจากเหตุการณ์ตั้งแต่เวลา 0:00 ถึง 4:59
    - การเตะลูกเตะมุมยิงอีกครั้ง (และอื่น ๆ) จะถูกนับเพียงครั้งเดียว
    - การลงโทษที่ถูกยิงซ้ำโดยการตัดสินของผู้ตัดสินจะถูกนับหนึ่งครั้ง
    - ผู้เล่นสามารถรับคะแนนได้สูงสุด 10 คะแนนสำหรับการกระทำผิดสองครั้งแม้ว่ามันจะเป็นใบเหลืองแล้วตามด้วยใบแดง ใบเหลือง/ใบแดงจะถูกนับเฉพาะหากมันถูกแสดงต่อผู้เล่นในสนาม
    คะแนนจะได้รับเครดิตในรูปแบบต่อไปนี้:
    - สำหรับแต่ละประตูได้คะแนน = 10 แต้ม
    - สำหรับแต่ละมุม = 3 แต้ม
    - สำหรับแต่ละรางวัลที่ได้รับ = 10 แต้ม
    - ใบแดงแต่ละใบที่แสดง = 5 แต้ม
46. ผลการคัดเลือก คะแนนรวมมากกว่าการจับคู่ การเดิมพันนี้มีการคาดเดาจำนวนแต้มที่ทำแต้มได้โดยทีมในการแข่งขัน

- การเตะลูกเตะมุมยิงอีกครั้ง (และอื่น ๆ) จะถูกนับเพียงครั้งเดียว
- การลงโทษที่ถูกยิงซ้ำโดยการตัดสินของผู้ตัดสินจะถูกนับหนึ่งครั้ง
- ผู้เล่นสามารถรับคะแนนได้สูงสุด 13 คะแนนสำหรับการกระทำผิดสองครั้งแม้ว่ามันจะเป็นใบเหลืองแล้วตามด้วยใบแดง ใบเหลือง/ใบแดงจะถูกนับเฉพาะหากมันถูกแสดงต่อผู้เล่นในสนาม คะแนนจะได้รับเครดิตในรูปแบบต่อไปนี้:
- สำหรับแต่ละประตูได้คะแนน = 10 แต้ม
- สำหรับแต่ละมุม = 3 แต้ม
- สำหรับแต่ละรางวัลที่ได้รับ = 10 แต้ม
- ใบแดงแต่ละใบที่แสดง = 3 แต้ม
- ใบแดงแต่ละใบที่แสดง = 10 แต้ม

47. การ์ด สถิติ. การเดิมพันจะตัดสินตามเวลาปกติ บัตรจะถูกนับให้แก่ผู้เล่นในสนาม
การ์ดใบแรก การเดิมพันจะตัดสินตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในระยะเวลาที่กำหนดขึ้นในการแข่งขัน ใบแดงหรือใบเหลืองจะต้องแสดงในช่วงเวลาที่กำหนดไว้ในการแข่งขัน การ์ดจะไม่ถูกนับหากไม่ปรากฏในช่วงระยะเวลาหนึ่ง ๆ จะแสดงหลังจากนั้น
จำนวนการ์ดทั้งหมด รวมระยะเวลาเพิ่มเติม / การบาดเจ็บ การต่อเวลาจะไม่ถูกนับเว้นแต่ระบุไว้เป็นอย่างอื่น จะมีการพิจารณาการ์ดเพียงครั้งเดียวสำหรับการละเมิดหรือฝ่าฝืนครั้งที่สองเช่น 1. e. จะมีการนับการ์ดเพียงหนึ่งใบเท่านั้นหากมีการแสดงใบแดงทันทีหลังจากใบเหลือง หมายความว่าจำนวนบัตรสูงสุดที่สามารถรับผู้เล่นคนหนึ่งเท่ากับ 2 คนการ์ดใบสุดท้าย หากไม่มีการ์ดใดในการแข่งขันทางเลือกที่ดีที่สุด - ไม่มีการ์ด การเดิมพันอื่น ๆ จะถูกตัดสินว่าเป็นว่าเป็น เสีย หากผู้เล่นสองคนหรือมากกว่ามีส่วนร่วมในเหตุการณ์เดียวกัน ตลาดจะคำนวณตามการ์ดที่แสดงครั้งล่าสุด

48. ฟุตบอล 8x8 เวลาในการเล่น - สองครึ่งเท่ากันเป็นเวลา 30 นาที (ถ้าผู้ตัดสินและทั้งสองทีมที่เข้าร่วมทีมยังไม่ได้ตกลงกัน) ข้อตกลงใด ๆ ที่เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงเวลาในการเล่น (นั่นคือการลดลงของแต่ละครึ่งถึง 25 นาทีเนื่องจากแสงไม่เพียงพอ) ควรจะเข้าถึงก่อนเริ่มเกมและต้องเป็นไปตามกฎการแข่งขัน
    - ครึ่งเวลาไม่ควรเกิน 10 นาที ระยะเวลาครึ่งแรกอาจแตกต่างกันไปตามข้อตกลงระหว่างผู้ตัดสินกับทีม
    - ระยะเวลาพิเศษสามารถกำหนดโดยผู้ตัดสินเท่านั้น
    - เพื่อให้ได้การแตะ 10 เมตรเมื่อจบครึ่งหรือเพิ่มเวลาการแข่งขัน
    - เวลาพิเศษ. นโยบายเกมอาจมีบทบัญญัติของสองส่วนเพิ่มเท่ากัน

49. การแข่งขันทางเลือก ในการเดิมพันเหล่านี้จะมีการเปรียบเทียบผลการแข่งขันของทีมในการแข่งขันที่ระบุซึ่งมีการสตรีมแบบสด หากมีการเลื่อนการแข่งขัน (ไม่ได้เกิดขึ้น) หากมีความผิดพลาดทางเทคนิคเดิมพันบนการแข่งขันทางเลือกจะถูกคำนวณด้วยอัตราเดิมพันเท่ากับ "1" (ยกเว้นในกรณีที่ทราบผลลัพธ์ของเดิมพันแล้ว ณ เวลาที่การแข่งขันหยุดลง)

ตัวอย่าง. การแข่งขันทางเลือก Sampdoria - Verona W1 การแข่งขันที่แท้จริง Sampdoria-inter score 2: 0; Udinese-Verona 0: 2 คะแนนของการแข่งขันทางเลือกคือ Sampdoria - Verona เท่ากับ 2: 2 การเดิมพันจะถูกคำนวณเป็นขาดทุนเนื่องจากการจับคู่ทางเลือกจบลงด้วยผลเสมอ ทางเลือกคู่ ทุกทีมที่อยู่ในรายการประเภทนี้จะเล่นพร้อมกัน คะแนนสุดท้ายของทีมที่ระบุจะถูกนำมาพิจารณา

ตัวอย่าง

Eintracht/Borussia - Schalke/Hoffenheim รวมอยู่ภายใต้

Eintracht-Schalke จบลงด้วยสกอร์ 0: 0, Borussia-Hoffenheim จบลงด้วยสกอร์ 2: 1 คะแนนรวม Eintracht / Borussia จะเท่ากับ (0 + 2 = 2) คะแนนรวม Schalke / Hoffenheim ของคู่นี้จะเท่ากับ 1 = 0 + 1 คะแนนรวมของคู่ Eintracht / Borussia - Schalke / Hoffenheim จะเท่ากับ 2: 1 ชัยชนะของคู่แรกด้วยคะแนนเหนือกว่า 1 ประตู รวมการแข่งขันคู่แบบทดแทนได้ 3 ประตู

50. FIFA ประธานฟีฟ่าคนต่อไป. ประธานที่ทำหน้าที่เป็นประธานชั่วคราวจะไม่ถูกนำมาพิจารณา
51. ฟุตบอล ทีมงาน เดิมพันพิเศษ ผู้เล่น การเดิมพันในสถิติของผู้เล่นจะนับเป็นสมาชิกของทีม ผู้เล่นต้องมีส่วนร่วมอย่างน้อยในการแข่งขันอย่างน้อยหนึ่งนัด

ตัวอย่าง.

Chertanovo/Krasnodar II - MFC Nikolaev/Real Pharma รวม 5 ครั้ง

FC Chertanovo จบการแข่งขันด้วยคะแนน 1: 0, FC Krasnodar II จบการแข่งขันด้วยสกอร์ 0: 0 คะแนนรวม Chertanovo / Krasnodar II จะเป็น (1 + 0 = 1) MFC Nikolaev - การแข่งขัน Real Pharma กับคะแนน 1: 2 คะแนนรวมของคู่นี้คือ 3 ประตู คะแนนรวมของคู่ Chertanovo Moscow / Krasnodar II - MFC Nikolaev / Real Pharma คือ 1: 3 การชนะคู่ผสมที่สองมีความแตกต่างกันไป 2 ประตู ทั้งหมด - 4 ประตูตัวอย่าง. ฟุตบอล. Liverpool ฤดู 2015/16 ผู้เล่นพรีเมียร์ลีก รวมใบเหลือง เฉพาะใบเหลืองของ Liverpool เท่านั้นที่ถูกนับ ผู้เล่นต้องมีส่วนร่วมอย่างน้อยในการแข่งขันอย่างน้อยหนึ่งนัด

52. ฟุตบอล สถิติการแข่งขันที่ 1 และ 2 ผลลัพธ์คือผลการแข่งขันสองรายการ การเดิมพันจะตัดสินเมื่อสิ้นสุดการแข่งขันรอบที่สอง
53. Markets "ทำประตูได้อย่างไร" กฎระเบียบต่อไปนี้จะพิจารณาโดยคำนวณจากการเดิมพัน:
    - การทำเข้าประตูตัวเอง - เดิมพันจะชนะประตูที่ได้คะแนนคือการทำเข้าประตูตัวเอง
    - ประตูจากลูกฟรีคิก - เงินเดิมพันจะชนะหากมีการทำประตูได้จากการเตะฟรีจากผู้เล่นและหากได้ประตูจากลูกแตะมุม
    - ประตูจากลูกจุดโทษ - การเดิมพันจะชนะหากมีการทำประตูจากลูกจุดโทษโดยผู้เล่น
    - ประตูจากลูกโหม่ง - การเดิมพันจะชนะถ้าการสัมผัสครั้งสุดท้ายของลูกเกิดจากหัวของผู้เล่นผู้ซึ่งเป็นผู้ทำประตู, การทำเข้าประตูตัวเองจะไม่ถูกนับ
    - ประตูจากเท้า - เดิมพันจะชนะหากมีการยิงประตูด้วยเท้า ประตูที่ได้จากลูกฟรีคิก, ลูกจุดโทษ, และ

การทำเข้าประตูตัวเองตัวเองไม่ได้นำมาพิจารณา ถ้าทำประตูได้ด้วยส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกาย ยกเว้นหัวก็ถือว่ามีการทำประตูด้วยการเดินเท้า

- ไม่มีการทำประตู - เดิมพันจะชนะหากไม่ได้มีการทำประตูเกิดขึ้น(ประตูถัดไป) หลังจากประตูแรกเกิดขึ้น

54. เดิมพัน "Position of Goalscorer" จะถูกตัดสินตามตำแหน่งอย่างเป็นทางการของผู้เล่น ตำแหน่งนี้กำหนดไว้ใน http://www.transfermarkt.co.uk/ การแข่งขันระหว่างทีมชาติ, ตำแหน่งของผู้เล่นจะถูกกำหนดตามรายการเริ่มต้นในเว็บไซต์การแข่งขันอย่างเป็นทางการ
55. การเดิมพัน "การเปรียบเทียบผู้เล่นด้วยคะแนน" เป็นที่ยอมรับในเวลาปกติ หากผู้เล่นไม่ได้ออกมาในทีมเริ่มต้นผู้ชนะจะเท่ากับ "1"
56. สถิติ "ในแมทการแข่งขัน" จะตัดสินตามผลการแข่งขันที่ถูกเล่นในกลุ่ม
57. "ระยะทางวิ่งโดยผู้เล่นในการแข่งขัน", "ระยะทางวิ่งโดยทีมในการแข่งขัน" จะได้รับเป็นกิโลเมตรและตัดสินโดยไม่มีเวลาพิเศษ (ไม่รวมถึงการลงโทษด้วยลูกจุดโทษ) การวิ่งระยะไกลจะถูกปัดเศษให้เป็นจำนวนใกล้เคียงที่สุด
58. ผู้เล่นยอดเยี่ยมของการแข่งขัน หากผู้เล่นไม่รวมในรายการเริ่มต้น แต่เล่นในระหว่างการแข่งขัน พนันทั้งหมดสำหรับผู้เล่นนี้จะยังคงมีผลเหมือนเดิม หากผู้เล่นไม่ได้มีส่วนร่วมในการแข่งขัน พนันทั้งหมดจะได้รับการตัดสินที่อัตราต่อรอง 1.00 ในกรณีที่มีข้อมูลตกหล่นจากเว็บไซต์การแข่งขันทัวร์นาเมนต์อย่างเป็นทางการ พนันจะได้รับการตัดสินตามข้อมูลที่เผยแพร่ใน https://whoscored.com
59. สถิติ "ในแมทการแข่งขัน»เดิมพันจะตัดสินตามผลการแข่งขันที่ถูกต้องรวมถึงเวลาพิเศษ (ไม่รวมถึงการลงโทษยิงลูกโทษและเป้าหมายของตัวเอง) ที่เล่นในกลุ่มและการแข่งขันแบบ Play-off การคำนวณ "ผู้เล่นสถิติ" รวมถึงเวลาพิเศษ
60. ทีมแพทย์จะถือว่าได้เข้าสู่สนามก็ต่อเมื่อได้รับอนุญาตจากผู้ตัดสิน และมีการให้ความช่วยเหลือทางการแพทย์แก่ผู้เล่นที่อยู่ในสนามจริงเท่านั้น (เช่น การพันแผล การวินิจฉัยภาวะหัวใจหยุดเต้นเฉียบพลัน การทำ CPR หรือการลำเลียงผู้ป่วยออกจากสนาม เป็นต้น) การปรากฏตัวของทีมแพทย์และการอนุญาตจากผู้ตัดสินจะได้รับการยืนยันผ่านการถ่ายทอดสดทางวิดีโอ การที่ผู้ตัดสินเรียกทีมแพทย์ทั้งสองทีมพร้อมกันในเวลาเดียวกัน (แต่ละทีมดูแลผู้เล่นของตนเอง) จะนับเป็นการปรากฏตัวของทีมแพทย์เพียงครั้งเดียว การที่ผู้เล่นถูกทีมแพทย์พาออกจากสนาม การที่ทีมแพทย์อยู่ใกล้ผู้เล่นโดยไม่ได้ให้การช่วยเหลือทางการแพทย์ และการให้ความช่วยเหลือทางการแพทย์แก่ผู้เล่นนอกเส้นข้างสนาม จะไม่ถูกนำมานับในการคำนวณ
61. “คณะกรรมการหลักชมวีดีโอย้อนหลัง - ใช้/ไม่ใช้” - ผู้แนะนำช้วยเหลือที่หน้าจอ VAR

“VAR ถูกใช้ - ใช้/ไม่ใช้” การตรวจสอบวิดีโอจะถูกกำหนดโดยสตรีมหากมีสิ่งใดสิ่งหนึ่งต่อไปนี้เกิดขึ้น:

- ผู้ตัดสินทำเครื่องหมายให้ตรวจสอบวิดีโอ (รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า);
- ผู้ตัดสินใช้ VAR;

62. ผลลัพธ์ สูงกว่าในตอนจบการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ (ผู้เล่น) ตลาดนี้จะได้รับการตัดสินตามข้อมูลจากเว็บไซต์การแข่งขันทัวร์นาเมนต์อย่างเป็นทางการ (ซึ่งรวมต่อเวลา แต่ไม่รวมการยิงลูกโทษและประตูตนเอง)
63. สำหรับเดิมพันสถิติผู้เล่น (สำหรับฤดูกาล ซีรีย์ การแข่งขันทัวร์นาเมนต์) หากผู้เล่นถอนตัวจากฤดูกาล/ซีรีย์/การแข่งขันทัวร์นาเมนต์อย่างเต็มรูปแบบไม่ว่าด้วยเหตุผลใด เดิมพันผู้เล่นคนดังกล่าวจะได้รับการตัดสินที่อัตราต่อรอง 1.00
64. สำหรับตลาดเดิมพัน "สูงกว่าในตอนจบการแข่งขันทัวร์นาเมนต์" ผู้พนันต้องทายว่าทีมใดในคู่ที่เฉพาะเจาะจงจะจบโดยได้อันดับสูงกว่าในตอนสิ้นสุดการแข่งขันทัวร์นาเมนต์:
    - หากทั้งสองทีมสิ้นสุดในอันดับเดียวกันภายในตารางการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ เดิมพันจะได้รับการตัดสินที่อัตราต่อรอง 1.00
    - หากทีมไม่ได้เล่นในการแข่งขันแม้การแข่งขันเดียวในการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ เดิมพันจะได้รับการตัดสินที่อัตราต่อรอง 1.00
    - หากทั้งสองทีมถูกคัดออกในรอบเพลย์ออฟเดียวกัน เดิมพันจะได้รับการตัดสินที่อัตราต่อรอง 1.00
65. ตลาดเดิมพัน "ผู้เล่นจะทำประตูได้มากกว่า" (สำหรับการแข่งขันทัวร์นาเมนต์หรือการแข่งขันชิงแชมป์) จะได้รับการตัดสินโดยรวมต่อเวลา แต่ไม่รวมการยิงลูกโทษ
66. "จะถูกส่งไปยังสแตน" ลูกค้าจะต้องทายว่ากรรมการจะส่งผู้จัดการที่กำหนดไปยังสแตนหรือไม่
67. "ผู้เล่น ปะทะ ทีม" ตลาดเดิมพันนี้จะได้รับการตัดสินตามผลลัพธ์การแข่งขันอย่างเป็นทางการ หากผู้เล่นไม่สามารถเข้าร่วมในการแข่งขันได้หรือรวมอยู่ในรายชื่อผู้เล่นเริ่มต้น 11 ราย ระบบจะคืนเงินเดิมพันให้ หากผู้เล่นถูกไล่ออกหรือเปลี่ยนตัวในระหว่างการแข่งขัน เดิมพันทั้งหมดจะยังคงมีผลบังคับใช้
68. เดิมพัน "สถิติ กลุ่มใดจะมีจำนวนประตูมากที่สุด" จะได้รับการตัดสินตามอัตราต่อรองเท่ากับ "1" หากมีการทำประตูได้เท่ากันในแต่ละกลุ่ม
69. "ประตูจากลูกตั้งเตะ" จะมีการประตูจากลูกตั้งเตะได้หากผู้เล่นจากทีมใดทีมหนึ่งแตะลูกบอลไม่เกินสองครั้ง (ซึ่งรวมถึงการเตะเริ่มต้นด้วย) นับตั้งแต่ที่ลูกบอลถูกส่งกลับมาเปิดเกมจนถึงจังหวะที่ยิงประตูได้ ไม่นับการแตะจากการป้องกันโดยผู้รักษาประตู ตำแหน่งการตั้งเตะในฟุตบอลนั้นรวมถึงการเตะจากกลางสนาม การโยนลูกจากเส้นแตะ ฟรีคิกทางตรง ฟรีคิกทางอ้อม ลูกเตะมุม การยิงประตู การเตะลูกโทษและลูกที่หล่นลงมา
70. "ประตูจากนอกเขตโทษ" จะนับเฉพาะประตูจากการเล่นเปิดเท่านั้น
71. เดิมพันจำนวนประตูจากเท้าซ้าย ประตูจากเท้าขวาและประตูจากการโหม่ง ไม่นับประตูตนเอง
72. สำหรับตลาดเดิมพัน "ฟรีคิก" ทั้งฟรีคิกทางตรงและทางอ้อมจะมีผลบังคับใช้ (ซึ่งรวมถึงฟรีคิกหลังล้ำหน้า)
73. ฟุตบอลในที่ร่ม (โชว์บอล) คือฟุตบอลประเภทหนึ่งที่เล่นในพื้นที่ร่มที่มีกำแพงล้อมรอบซึ่งมีสนามหญ้าเทียม การแข่งขันจะประกอบไปด้วยครึ่งแรกและครึ่งหลังโดยแต่ละครึ่งใช้เวลา 20 นาทีหรือสี่ควอเตอร์ ควอเตอร์ละ 15 นาทีโดยขึ้นอยู่กับข้อตกลงระหว่างทีม ถ้าการแข่งขันจบลงด้วยการเสมอกันในเวลาปกติ อาจมีการต่อ

เวลาให้ เดิมพันจะได้รับการยอมรับในเวลาปกติ

74. หลายประตู จะต้องทายจำนวนประตูที่ทำได้ในระหว่างการแข่งขันตามช่วงต่าง ๆ ที่มีให้บริการ ตัวอย่างเช่น หลายประตู 2-4 เดิมพันจะชนะหากมีการทำประตูได้ 2,3 หรือ 4 ประตูในการแข่งขัน
75. ประตูถัดไป, แฮนดิแคป จะต้องทายว่าทีมใดจะทำประตูถัดไป หากไม่มีการทำประตูถัดไปได้ในการแข่งขัน เดิมพันจะได้รับการตัดสินที่อัตราต่อรอง 1
76. ผู้เล่นตัวต่อตัว จะมีการรวมการทดเวลาบาดเจ็บตอนตัดสินเดิมพันประตูที่ผู้เล่นที่เลือกทำได้ นี่ไม่รวมต่อเวลา ในกรณีที่มีผู้เล่นอย่างน้อยหนึ่งรายไม่ได้ลงสนามแข่ง ตัวต่อตัวที่รวมผู้เล่นรายนี้จะได้รับการตัดสินที่อัตราต่อรอง 1.00 เดิมพันจะใช้ได้กับผู้เล่นตัวจริงเริ่มต้นเท่านั้น
77. การดวลของการไล่ออกจากสนาม เดิมพันการไล่ออกจากสนามของผู้เล่นจะได้รับการตัดสินโดยรวมทดเวลาบาดเจ็บ แต่ไม่รวมต่อเวลา เดิมพันไล่ออกจากสนามจะมีผลบังคับใช้สำหรับผู้เล่นที่กำหนด ไม่ใช่ทุกทีม (ยกเว้นแต่จะมีการระบุเป็นอย่างอื่น) BC เสนอผลลัพธ์: ผู้เล่น ปะทะ ผู้เล่น; ทีม ปะทะ ทีม
78. ระยะเวลาที่ไม่มีประตู (ไม่รวมต่อเวลา) ระยะเวลาของช่วงเวลานี้จะได้รับการคำนวณตามความต่างระหว่างนาทีของประตูแรกและการเริ่มต้นการแข่งขัน ความต่างในนาทีของประตูถัดมาใด ๆ และความต่างระหว่างนาทีของประตูสุดท้ายและการสิ้นสุดการแข่งขัน หากไม่มีการทำประตูได้ในการแข่งขัน ช่วงระยะเวลาที่ไม่มีประตูในการแข่งขันจะได้รับการคำนวณในรูปแบบ 90 นาที
    สำหรับพนันระยะเวลาที่ไม่มีประตู ระยะเวลาของทีมใดทีมหนึ่งในการเป็นผู้นำและระยะเวลาเสมอกันจะพิจารณาตามนาทีเต็มเท่านั้น
    ตัวอย่าง: หากมีการทำประตูแรกได้ในเวลา 11:01 และประตูที่สองในเวลา 15:59, ระยะเวลาที่ไม่มีการทำประตูได้คือ 3 นาที (นาทีที่ 13, 14 และ 15)
    ตัวอย่างที่ 2: หากมีการทำประตูได้ในช่วงต่อเวลา มันจะได้รับการพิจารณาว่าเป็นการทำประตูได้ในนาทีที่ 90 และจะส่งผลให้มี 2 ช่วงเวลาที่ไม่มีประตู: 89 นาทีเต็ม (0-90) และ 0 นาทีเต็ม (90 - 90)
79. ปะทะ เพื่อตัดสินเดิมพันประเภทนี้ สถิติที่เผยแผร่บน https://whoscored.com จะได้รับการพิจารณา
80. “การเลี้ยงลูก” และ “การดวลลูกกลางอากาศ“ เดิมพันจะได้รับการตัดสินตามข้อมูลที่ได้รับจาก whoscored.com โดยจะพิจารณาเฉพาะการเลี้ยงลูกและการดวลลูกกลางอากาศที่สำเร็จเท่านั้น
81. การดวลของกรรมการ การวางเดิมพันและอัตราต่อรองตามจำนวนคะแนนที่ให้กับทุกการตัดสินที่เกิดขึ้นจากทีมกรรมการ
    จะมีการมอบคะแนนให้ดังต่อไปนี้:
    1 คะแนนสำหรับใบเหลือง
    ใบแดงที่ให้หลังจากใบเหลืองสองใบจะไม่ถูกนำมารวมในคะแนน (ใบเหลือง + ใบเหลือง = ใบแดง = 2 คะแนน)
    2 คะแนนสำหรับใบแดง

0.5 คะแนนสำหรับการให้ล้ำหน้า

3 คะแนนสำหรับการให้ลูกโทษ

ในกรณีที่กรรมการหลักถูกเปลี่ยนตัวหรือการแข่งขันเริ่มต้นแล้ว แต่ไม่ได้จบลงโดยสมบูรณ์ (ยกเว้นแต่จะมีการกำหนดผลลัพธ์ของเดิมพันแล้ว ณ เวลาที่การแข่งขันหยุดลง) เดิมพันอาจได้รับเงินคืน

82. การเดิมพันแบบ “รวมตัวสำรอง” จะตัดสินเป็นชนะหากผู้เล่นที่ระบุไว้ หรือ ผู้เล่นที่เปลี่ยนตัวลงมาแทนระหว่างการแข่งขัน (รวมถึงการเปลี่ยนตัวต่อเนื่องทั้งหมด) ทำตามเงื่อนไข ที่กำหนดไว้ได้สำเร็จ
ตัวอย่าง:
คุณเดิมพันว่า ″Gift Orban ทำประตูได้ รวมถึงตัวสำรองของเขา: ใช่"
หากในระหว่างการแข่งขัน Gift Orban ถูกเปลี่ยนตัวออกและแทนที่ด้วย Alexander Prass และ Prass ทำประตูได้ เดิมพันจะได้รับการตัดสินผลว่าชนะ
    - การเดิมพันนี้รวมเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเวลาปกติ รวมถึง ช่วงทดเวลาบาดเจ็บ เว้นแต่จะระบุไว้เป็นอย่างอื่น
    - หากผู้เล่นที่ระบุไม่ได้ลงเป็นตัวจริงในเกม การเดิมพัน จะคิดอัตราต่อรองที่ 1.00
    - ประตูที่เกิดจากการทำเข้าประตูตัวเองจะไม่ถูกนับในการเดิมพัน “ผู้เล่นทำประตูได้ รวมถึงตัวสำรอง”
83. ตลาดเดิมพัน “สัมผัสลูกบอลครั้งแรกหลังลูกเตะมุมครั้งแรก” การตัดสินผลการเดิมพันเป็นไปดังนี้:
“การสัมผัสลูกบอลครั้งแรกหลังลูกเตะมุมครั้งแรก - ชนะ 1/ชนะ 2” จะถือว่าเป็นการชนะหากผู้เล่นจากทีมใดทีมหนึ่งเป็นผู้สัมผัสลูกบอลเป็นครั้งแรกหลังลูกเตะมุมครั้งแรก หากผู้ตัดสินเป่าฟาวล์หลังลูกเตะมุม การสัมผัสลูกบอลจะตกเป็นของทีมที่ผู้เล่นของตนเป็นผู้เริ่มเล่นลูกบอล
“การสัมผัสลูกบอลครั้งแรกหลังลูกเตะมุมครั้งแรก - ไม่มีฝ่ายใดได้สัมผัส” จะถือว่าเป็นการชนะหากหลังจากลูกเตะมุมครั้งแรกแล้ว ลูกบอลไม่ได้สัมผัสใครเลยและออกจากสนามไปแล้ว
“การสัมผัสบอลครั้งแรกหลังลูกเตะมุมครั้งแรก - ชนะ 1/ชนะ 2/ไม่ชนะทั้งสองฝ่าย” จะตัดสินด้วยอัตราต่อรอง 1.00 หากไม่มีการเตะมุมเกิดขึ้นในระหว่างการแข่งขัน

10.27. ฟุตซอล

1. ทุกตลาดขึ้นอยู่กับผล ณ สิ้นเวลาปกติของแต่ละช่วงเวลาที่เกี่ยวข้อง (เล่น 40 นาที, 2 ครึ่งจาก 20 นาที) บริษัท ไม่รับผิดชอบต่อความไม่ตรงกันของวันที่และเวลากับจุดเริ่มต้นที่แท้จริงของเหตุการณ์ วันที่และเวลาของการเริ่มงานซึ่งแสดงใน Sports line เป็นตัวอย่าง โปรดใช้แหล่งข้อมูลที่เป็นอิสระต่างๆ
2. การต่อเวลาพิเศษและการยิงประตู 6 เมตรนับจากการเดิมพันสำหรับตลาดที่มีคุณสมบัติผู้ชนะ ฯลฯ
3. ในกรณีที่การแข่งขันเริ่มต้น แต่ไม่เสร็จสิ้นการเดิมพันทั้งหมดถือเป็นโมฆะเว้นแต่ตลาดที่ได้รับการกำหนดไว้โดยไม่มีเงื่อนไขในขณะที่มีการหยุดชะงักของการแข่งขัน

4. การแข่งขันต้องเล่นเป็นเวลาอย่างน้อย 35 นาทีสำหรับการเดิมพันที่จะยืนยกเว้นกรณีที่ตลาดได้รับการพิจารณาแล้ว

10.28. กีฬาฮอกกี้

1. ทุกตลาดขึ้นอยู่กับผล ณ สิ้นเวลาปกติของแต่ละช่วงเวลาที่เกี่ยวข้อง (2 ครึ่งจาก 35 นาทีหรือ 4 ไตรมาสจาก 15 นาที)บริษัท ไม่รับผิดชอบต่อความไม่ตรงกันของวันที่และเวลากับจุดเริ่มต้นที่แท้จริงของเหตุการณ์ วันที่และเวลาของการเริ่มงานซึ่งแสดงใน Sports line เป็นตัวอย่าง โปรดใช้แหล่งข้อมูลที่เป็นอิสระต่างๆ
2. การเพิ่มเวลาและการลงโทษลูกโทษนับจากการเดิมพันสำหรับตลาดที่มีคุณสมบัติผู้ชนะ ฯลฯ
3. ในกรณีที่การแข่งขันเริ่มต้น แต่ไม่เสร็จสมบูรณ์เดิมพันทั้งหมดจะถูกตัดสินด้วยอัตราเดิมพันเท่ากับ "1" ยกเว้นตลาดที่ได้รับการระบุโดยไม่มีเงื่อนไขในขณะที่มีการหยุดชะงักของการแข่งขัน
4. การแข่งขันจะต้องเล่นเป็นเวลาอย่างน้อย 60 นาทีเพื่อให้การเดิมพันเกิดขึ้นเว้นเสียแต่ว่าตลาดได้รับการพิจารณาแล้ว
5. ฮอกกี้ในร่ม เกมแบ่งออกเป็น 2 ช่วง 20 นาที

10. 29. Bandy

1. ทุกตลาดขึ้นอยู่กับผล ณ สิ้นเวลาปกติของแต่ละช่วงเวลาที่เกี่ยวข้อง (เล่น 90 นาที, 2 ครึ่งหรือ 45 นาทีหรือ 3 ช่วงเวลา 30 นาที) บริษัท ไม่รับผิดชอบต่อความไม่ตรงกันของวันที่และเวลากับจุดเริ่มต้นที่แท้จริงของเหตุการณ์ วันที่และเวลาของการเริ่มงานซึ่งแสดงใน Sports line เป็นตัวอย่าง โปรดใช้แหล่งข้อมูลที่เป็นอิสระต่างๆ
2. การนับเวลาพิเศษในการเดิมพันสำหรับตลาดที่จะมีคุณสมบัติการได้รับการเลื่อนตำแหน่งผู้ชนะ ฯลฯ
3. ในกรณีที่การแข่งขันเริ่มต้น แต่ไม่เสร็จสมบูรณ์เดิมพันทั้งหมดจะถูกตัดสินด้วยอัตราเดิมพันเท่ากับ "1" ยกเว้นตลาดที่ได้รับการระบุโดยไม่มีเงื่อนไขในขณะที่มีการหยุดชะงักของการแข่งขัน
4. การแข่งขันต้องเล่นอย่างน้อย 80 นาทีสำหรับการเดิมพันที่จะยืนขึ้น ในกรณีนี้การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินตามผลการแข่งขันในขณะที่หยุดการแข่งขัน
5. ฮอกกี้แบบอินไลน์ เกมแบ่งออกเป็น 4 ช่วงเวลา 12 นาที

10.30. ฮอคกี้น้ำแข็ง

1. พนันในการแข่งขันจะได้รับการยอมรับในเวลาปกติ (60 นาทีของการเล่นซึ่งประกอบไปด้วย 3 ช่วงโดยแต่ละช่วงมีเวลา 20 นาที) ยกเว้นแต่จะมีการระบุเป็นอย่างอื่น (“พร้อมต่อเวลา” หากรวมต่อเวลา, “ซึ่งรวมต่อ

เวลาและการยิงลูกโทษ” หากรวมต่อเวลาและลูกโทษ):

เวลาปกติ

เวลาปกติ (พร้อมต่อเวลา)

เวลาปกติ (ซึ่งรวมต่อเวลาและการยิงลูกโทษ)

ตัวอย่างที่ 1: Buffalo Sabres vs Toronto Maple Leafs (ซึ่งรวมต่อเวลาและการยิงลูกโทษ) พนันจะได้รับการยอมรับในเวลาปกติซึ่งรวมต่อเวลาและลูกโทษ หากคะแนนในการแข่งขันคือ 2:3 (1:0, 1:1, 0:1, 0:0, 0:1) พนันทั้งหมดจะได้รับการตัดสินโดยอ้างอิงตามคะแนนสุดท้าย 2:3 จำนวนประตูรวมทั้งหมดคือ 5

ตัวอย่างที่ 2 Buffalo Sabres vs Toronto Maple Leafs (พร้อมต่อเวลา) พนันจะได้รับการยอมรับในเวลาปกติซึ่งรวมต่อเวลา หากคะแนนสุดท้ายในการแข่งขันคือ 2:2 (1:0, 1:1, 0:1; 0:0) จำนวนประตูรวมคือ 4 พนันในชนะโดยทีม 1 หรือ ทีม 2 จะได้รับการตัดสินว่าแพ้

ตัวอย่างที่ 3 Buffalo Sabres vs Toronto Maple Leafs พนันจะได้รับการยอมรับในเวลาปกติเท่านั้น หากคะแนนสุดท้ายในการแข่งขันคือ 2:2 (1:0, 1:1, 0:1) จำนวนประตูรวมคือ 4 พนันในชนะโดยทีม 1 หรือ ทีม 2 จะได้รับการตัดสินว่าแพ้

2. ในกรณีที่การแข่งขันเริ่มต้น แต่ไม่เสร็จสมบูรณ์เดิมพันทั้งหมดจะถูกตัดสินด้วยอัตราเดิมพันเท่ากับ "1" ยกเว้นตลาดที่ได้รับการระบุโดยไม่มีเงื่อนไขในขณะที่มีการหยุดชะงักของการแข่งขัน
3. การแข่งขันต้องเล่นเป็นเวลาอย่างน้อย 55 นาทีสำหรับการเดิมพันที่จะยืนขึ้น ในกรณีนี้การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินตามผลการแข่งขันในขณะที่หยุดการแข่งขัน
4. ทีมงาน NHL, AHL, CHL, OHL, WHL, East Coast Hockey League ในอเมริกาเหนือสามารถหาลำดับทั้งแบบตรงและแบบคว่ำได้เช่นกัน (บ้าน - ออก) ในกรณีที่เดิมพันตำแหน่งย้อนกลับจะไม่ได้รับการคืนเงิน
5. เดิมพัน "รวม" จำนวนคะแนนที่ได้รับในการยิงลูกโทษจะถูกนับเป็น 1 เป้าหมายในการคำนวณการเดิมพันระหว่างการแข่งขันรวมถึงการลงโทษยิงลูกโทษ
6. "เป้าหมายตั้งแต่ 1 ถึง 7 นาที" หากได้ประตูที่ 7 นาที 00 วินาทีจากนั้นจะถือว่าเป็นคะแนนในนาทีที่แปด "เป้าหมายรวม", "ผู้ชนะเลิศ", "ผู้ชนะของกลุ่ม" การคำนวณการเดิมพัน
7. สำหรับการเดิมพัน "หัวต่อหัวผลการแข่งขันชิงแชมป์" "เป้าหมายที่พลาด" "คะแนนรวม" "เป้าหมายรวม" "ผู้ชนะเลิศ" จะทำตามข้อมูลการจัดอันดับขั้นสุดท้ายตารางการจัดเจ้าหน้าที่
8. ในช่วงเวลาที่เทียบเคียงกับการเดิมพันเปรียบเทียบกัน ใช่"ช่วงเวลาหนึ่งมีคะแนนมากขึ้น" ถือว่าหายไป
9. พนันในตลาด “ผู้ทำประตูยอดเยี่ยม (แต้ม)” จะได้รับการตัดสินตามข้อมูล “ประตู + แอสซิสต์” ทางสถิติที่มีให้บริการบนเว็บไซต์การแข่งขันทัวร์นาเมนต์อย่างเป็นทางการ หากผู้เล่นไม่ได้เข้าร่วมในการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ พนันในผู้เล่นคนดังกล่าวจะได้รับการตัดสินที่อัตราต่อรอง 1.00
10. เดิมพัน "ชนะการแข่งขันและคะแนนรวม (รวมทั้งหมด)" การชนะเดิมพันนี้จำเป็นต้องกำหนดว่าทีมใดชนะการแข่งขันและจะมีการทำประตูมากน้อยแค่ไหน: มากหรือน้อยกว่าที่ได้รับในกีฬา . การเดิมพัน NHL และ

KHL ได้รับการยอมรับตามเวลาปกติโดยไม่ใช้กระสุนยกเว้นที่ระบุไว้ในสายการกีฬา การเดิมพันในการแข่งขันชิงแชมป์และการแข่งขันระหว่างประเทศอื่น ๆ จะได้รับการยอมรับในเวลาปกติยกเว้นที่ระบุไว้เป็นอย่างอื่น

11. การแข่งขันสามจุด (ห้าแต้มและอื่น ๆ) - จำเป็นต้องกำหนดว่าผู้เล่นรายใดเป็นคนแรกที่ทำแต้มจำนวนจุดที่กำหนดไว้ในชุด ในกรณีที่ผู้เล่นคนใดคนหนึ่งปฏิเสธที่จะเล่นต่อไปก่อนที่เขาหรือคู่แข่งของเขาจะได้คะแนนตามจำนวนที่กำหนดอัตราเดิมพันที่ชนะเท่ากับ "1"
12. การเดิมพัน "ทีม 2 จะชนะในโอที - ไม่" จะถูกตัดสินว่าชนะ: ถ้าไม่มีการทำงานล่วงเวลาในเกม ถ้าทีม 2 แพ้ใน OT การเดิมพันที่ชนะรวมถึงการลงโทษปรับโทษเช่นเดียวกัน
13. การเดิมพัน "การชนะในช่วงต่อเวลาพิเศษ" ผู้ชนะควรได้รับการพิจารณาใน (OT)
    คะแนนเกม (0: 0, 1: 1, 1: 0) - การสูญเสีย
    คะแนนเกม (0: 0, 1: 1, 0: 0; 0: 1) - ชนะ
    คะแนนเกม (0: 0, 1: 1, 0: 0; 0: 0; 1: 0) - การสูญเสีย
14. การเดิมพัน“ ผลรวมเวลาลูกโทษ” คือ การวางเดิมพัน จำนวนนาทีที่ผู้เล่นที่กระทำผิดนั้น ต้องไปอยู่ที่จุดโทษ สำหรับสองนาทีของการกระทำผิดจะถูกนับ ส่วนการลงโทษสองเท่า(2+2) นั้น จะถูกแบ่งเป็น 2 จุดโทษ ซึ่งนาทีลูกโทษจะเกิดก่อนการเริ่มการแข่งขันหรือหลังจากการแข่งในเวลาปกติจบสิ้นแล้ว หรือการต่อเวลาจุดโทษโดยจะถูกนับสำหรับการกำหนดไว้เมื่อลงเดิมพัน จำนวณของเวลาจุดโทษจะถูกตัดสินจากบันทึกของผลทางการของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเท่านั้น ดังนั้นการวางเดิมพันจุดโทษในตลาดนั้น สำหรับ “ผลรวมเวลาลูกโทษ” ก็คือ จำนวนผลรวมของลูกโทษทั้งหมด
15. การเดิมพันในเหตุการณ์ที่ทำเครื่องหมาย "การยิงประตู" จำนวนภาพจะถูกกำหนดโดยข้อมูลทางการเท่านั้น
16. ผู้เล่นทั้งหมด (ฮอกกี้น้ำแข็ง) - จำเป็นต้องทำนายผู้เล่นแต่ละคนรวมทั้งเป้าหมายและช่วยด้วย การเดิมพันทั้งหมดของผู้เล่นแต่ละคนจะได้รับการยอมรับในเวลาปกติเท่านั้นการยิงไม่รวม หากผู้เข้าร่วมการแข่งขันซึ่งเป็นสมาชิกในทีมไม่เข้าร่วมการแข่งขันอัตราเดิมพันที่ชนะในการเดิมพันกับเขาเท่ากับ "1"
17. พนันใน “จะทำคะแนนได้ก่อนและชนะการแข่งขัน” จะได้รับการยอมรับในเวลาปกติ
    ตัวอย่าง: พนัน “ทีม 1 จะทำคะแนนได้ก่อนและชนะการแข่งขัน - ไม่” จะได้รับการตัดสินว่าแพ้หากทีมดังกล่าวไม่สามารถทำคะแนนได้ก่อนหรือหากพวกเขาไม่ชนะในการแข่งขัน
18. เดิมพัน ″Total On The Time Interval จาก 6 เป็น 8 - ไม่"
    ตัวอย่าง:
    "รวมในช่วงเวลาตั้งแต่ 6 ถึง 8 - ไม่" คะแนนเกม (2: 3), รวม = 5, ชนะ
    "รวมในช่วงเวลาตั้งแต่ 6 ถึง 8 - ไม่" คะแนนเกม (3: 4), รวม = 7, การสูญเสีย
19. ประตูรวมระหว่างทำเพลย์ จำเป็นต้องทำนายจำนวนประตูที่ได้ทั้งหมดระหว่างการเล็ง
    ตัวอย่าง. 1st Team ทำคะแนนได้ 1 ประตูในช่วง powerplay ทีมที่ 2 ไม่มีคะแนนในช่วง powerplay ดัง

นั้นจึงมีเพียง 1 ประตูเท่านั้นที่ทำคะแนนได้ในช่วง powerplay

การเดิมพัน "คะแนนรวมระหว่างการเล่นภาพต่ำกว่า 1.5" - ชนะ

การเดิมพัน "คะแนนรวมในช่วง powerplay เกินกว่า 1.5" – ขาดทุน

20. การเดิมพัน ″An Net Goal Empty″ จะถูกตัดสินว่าชนะถ้าผู้รักษาประตูไม่ได้อยู่บนลานสเก็ตน้ำแข็งในขณะที่เป้าหมายได้คะแนน (ถูกแทนที่โดยผู้โจมตีพิเศษ)
21. การเดิมพัน ″Total Hat-tricks 0,5 Over″ - เฉพาะคะแนนที่ตัดสิน (ไม่ถือว่าผ่านการตัดสิน)
22. เดิมพัน "ช่วงคะแนนสูงสุด"

"ระยะเวลาการให้คะแนนสูงสุด - 1" - ส่วนใหญ่จะมีการทำคะแนนในช่วงที่ 1 ในช่วงที่ 2 หรือ 3

"ช่วงคะแนนสูงสุด - 2" - ส่วนใหญ่จะมีการทำคะแนนในช่วงที่ 2 ของช่วงที่ 1 หรือ 3

"ช่วงคะแนนสูงสุด - 3" - ส่วนใหญ่จะมีการทำคะแนนในช่วงที่ 3 ในช่วงที่ 1 หรือ 2

"ทำคะแนนสูงสุด - วาด" - อย่างน้อยจำนวนเท่ากันของ pucks จะได้คะแนนในสองช่วง

23. พนันใน “ผู้ชนะการแข่งขัน” จะได้รับการตัดสินตามกฎที่เป็นส่วนหนึ่งของการแข่งขันทัวร์นาเมนต์
24. การแข่งขันทางเลือก ในการเดิมพันเหล่านี้จะมีการเปรียบเทียบผลการแข่งขันของทีมในการแข่งขันที่ระบุซึ่งมีการสตรีมแบบสด ถ้าการแข่งขันใด ๆ ถูกเลื่อนออกไป (ไม่ได้เกิดขึ้น) หากมีความผิดพลาดทางเทคนิคเดิมพันบนการแข่งขันทางเลือกจะถูกคำนวณด้วยอัตราเดิมพันเท่ากับ ″1″ (return) ตัวอย่างเช่น การแข่งขันทางเลือก Avangard - Sibir รวม 5.5 กว่า ผลการแข่งขันจริง Avangard-Sibir 4: 1; Metallurg - Sibir 1: 2 คะแนนของการแข่งขันทางเลือกคือ Avangard - Sibir เท่ากับ 4: 2 เดิมพันจะถูกตัดสินว่าเป็นผู้ชนะการแข่งขันทางเลือกจะมีค่าเท่ากับ 6

ทางเลือกคู่ ทีมทั้งหมดที่อยู่ในรายการประเภทนี้เล่นในเวลาเดียวกัน คะแนนสุดท้ายของทีมที่ระบุจะถูกนำมาพิจารณาตัวอย่าง.

Torpedo / SKA - Dynamo / CSKA รวม 7.5

ภายใต้ ตอร์ปิโด - SKA จบลงด้วยสกอร์ 3:2, SKA - Dynamo จบลงด้วยคะแนน 2: 1 คะแนนรวม Torpedo / SKA จะเป็น (3 + 2 = 5) คะแนนรวมไดนาโม / CSKA ของคู่นี้จะเท่ากับ 3 เป้าหมาย = 2 + 1 คะแนนรวมของคู่ Torpedo / SKA - Dynamo / CSKA จะเท่ากับ 5: 3 จำนวนคู่แข่งขันทั้งหมดคือ 8 pucks

25. แต้มที่ดีที่สุด เกณฑ์ที่มีค่าน้อยที่สุด: คะแนนการแข่งขัน, pucks, เล่นแมทช์ล่าสุด (ไม่รวม OT และ Shootouts)
26. การเดิมพัน "รวมบทลงโทษ" คำนวณจำนวนบทลงโทษเล็กน้อยที่ได้รับ
27. "ประตูรวมคะแนนโดยผู้เล่น" มีความจำเป็นต้องกำหนดจำนวนเป้าหมายทั้งหมด (ไม่รวมเป้าหมายของตัวเอง)
28. Total Goals Scored By A Player” เดิมพันจากจำนวนประตูทั้งหมดที่ทำคะแนนได้ของของนักเตะคนนั้นๆ
29. "ผู้นำสถิติบวก-ลบ (กับโอเวอร์ไทม์)" ในกีฬาฮ็อกกี้น้ำแข็ง,วัดความแตกต่างของผู้เล่นที่ทำประตู. เมื่อประตู

เกิดขึ้นจาก strength goal or shorthanded goal คะแนนสถิติบวก - ลบจะเพิ่มขึ้นหนึ่งอัน ("บวก") สำหรับผู้เล่นเหล่านั้นที่อยู่บนลานน้ำแข็งสำหรับทีมที่ทำประตู สถิติบวก-ลบจะลดลงหนึ่ง ("ลบ") สำหรับผู้เล่นเหล่านั้นที่อยู่บนลานน้ำแข็งสำหรับทีมที่เสียประตู. พาวเวอร์เพลย์หรือลูกโทษไม่นำมานับรวมในการแข่งขัน. การไม่มีตาข่ายนั้นไม่ได้สำคัญสำหรับการนับคะแนนบวก-ลบ.สถิติและรายละเอียดของการแข่งขันจะนับรวมที่ผลการแข่งขันของผู้ชนะอย่างเป็นทางการ

30. สำหรับพนัน “ผู้ทำประตูยอดเยี่ยม (ประตู)” นักพนันต้องคาดการณ์ว่าใครจะทำประตูได้มากที่สุด พนันจะได้รับการตัดสินตามข้อมูลทางสถิติที่พร้อมให้บริการบนการแข่งขันลีก (ทัวร์นาเมนต์) อย่างเป็นทางการ หากผู้เล่นไม่ได้เข้าร่วมในการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ พนันในผู้เล่นคนดังกล่าวจะได้รับการตัดสินที่อัตราต่อรอง 1.00
31. ผู้เล่นสองคน แต้มของ(ประตู+แอสสิส) ในเกมประเภทนี้ ในการเดิมพันแบบ "ประตูถัดไป" ทั้งแต้มประตูและแอสสิสจะถูกนับ
32. ตลาด “ใช้ผู้ช่วยผู้ตัดสินวิดีโอ” รวมการใช้ผู้ช่วยผู้ตัดสินวิดีโอไปจนถึงรีเพลย์เหตุการณ์ที่เกิดการขัดแย้งกัน
33. โทษ 2 นาทีแรก ต้องระบุประเภทของการละเมิดที่ได้รับโทษครั้งแรก ตัวอย่างเช่น สะดุด ผู้เล่นมากเกินไป เป็นต้น หากเกิดการละเมิดสองประเภทหรือมากกว่าพร้อมกัน ตลาดเหล่านี้จะได้รับการตัดสินที่อัตราต่อรอง 1.00 และเดิมพันที่เหลือจะได้รับการตัดสินตามข้อกำหนดและเงื่อนไขของตลาด

10.31. ชาม

1. Set and Match Betting: ต้องทำครบจำนวนชุดที่จำเป็นในการชนะการแข่งขัน หากสถานการณ์โดยไม่คำนึงถึงเหตุผลใด ๆ จะมีผลเหนือกว่าการแข่งขันที่ได้รับกับผู้แข่งขันก่อนหน้านี้การเดิมพันในการแข่งขันนั้นจะเป็นโมฆะเว้นแต่การเล่นต่อไปจะไม่ส่งผลต่อผลการแข่งขัน
2. ในกรณีที่มีการจับคู่การแข่งขันกับผู้เล่นก่อนที่จะเล่นครบจำนวนชุดการเดิมพันจะตรงกับผู้ชนะอย่างเป็นทางการตราบเท่าที่สิ้นสุดอย่างน้อยหนึ่งรายการ
3. ในกรณีที่มีผู้เล่นที่มีชื่ออยู่ในการแข่งขันที่เปลี่ยนไปก่อนการแข่งขันเริ่มต้นการเดิมพันทั้งหมดจะเป็นโมฆะ
4. ในกรณีที่การแข่งขันเริ่มต้น แต่ไม่เสร็จสมบูรณ์ผู้เล่นที่เข้าสู่รอบต่อไปจะถือว่าเป็นผู้ชนะ

10.32. หมากรุก

1. การเดิมพันทั้งหมดขึ้นอยู่กับผลการแข่งขันที่เกิดขึ้นอย่างเป็นทางการ ผลการแข่งขันจะถูกตัดสินโดยผลของการแข่งขันทั้งหมด
2. หากการแข่งขันจบลงผู้เล่นหลายคนจะใช้สถานที่แรกและไม่มีการแบ่งส่วนเสมอสำหรับอันดับที่หนึ่งหรือไม่นับคะแนนพิเศษจากนั้นกฎความตายจะมีผล (กฎ 7.3.3)

3. จำนวน "1" หมายถึงผู้เล่นที่มีสีขาวโดยไม่คำนึงถึงตำแหน่งของเกม
4. หากเกมล่าช้าหรือเลื่อนออกไปไม่ว่าด้วยเหตุผลใด ๆ การเดิมพันทั้งหมดจะยืนต่อจนจบเกมหรือสิ้นสุดการแข่งขัน
5. เดิมพันแฮนดิแค็ป (0) หากเกมเสร็จสิ้นการเดิมพันแบบสลากจะถือเป็นโมฆะ
6. ในกรณีที่มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจับคู่การเดิมพันประเภทของเหตุการณ์นี้จะตัดสินด้วยอัตราเดิมพันเท่ากับ "1"

10.33. สูตร 1 แข่งรถมอเตอร์ไซด์สปีด

1. หากการแข่งขันไม่เสร็จสิ้นและผลการแข่งขันอย่างเป็นทางการไม่ได้ประกาศเดิมพันทั้งหมดจะถือเป็นโมฆะ เว้นแต่กรณีที่ได้มีการกำหนดผลการแข่งขันแล้ว
2. การเดิมพันแข่งทุกประเภทจะตัดสินจากการจัดประเภทอย่างเป็นทางการจาก Federation Internationale de l'Automobile (FIA) ซึ่งเป็นหน่วยงานกีฬาในช่วงเวลาที่นำเสนอแท่น
3. การเดิมพันแบบ Qualification สำหรับการตั้งถิ่นฐานของ FIA อย่างเป็นทางการจะมีการใช้เวลาอย่างเป็นทางการ ระยะเวลาขั้นที่ 3 จะใช้สำหรับเดิมพัน "นักแข่งที่เร็วที่สุด" หากไม่มีขั้นตอนที่ 3 การคำนวณการเดิมพันจะกระทำตามเครือข่ายอย่างเป็นทางการที่กำหนดขึ้นโดย FIA ในบทลงโทษการคำนวณเดิมพันจะไม่นับ อย่างไรก็ตามตาม FIA จะมีการพิจารณาเวลาในการแข่งขันที่มีคุณสมบัติเหมาะสม สำหรับการเดิมพันที่ยืน นักบินควรเริ่มขั้นที่ 1 สำหรับการเดิมพัน "รอบที่ 1 และ 2 ที่เร็วที่สุด" ทั้งสองนักบินควรเริ่มขั้นตอนพิเศษสำหรับการวางเดิมพัน
4. การจำแนกประเภท การจัดให้นักบินต้องจบ 90% ของรอบ (จำนวนจะปัดเศษลง) ซึ่งเสร็จสมบูรณ์โดยผู้ชนะในการแข่งขัน นักบินที่เกษียณอายุหลังจากที่เสร็จสิ้น 90% ของรอบที่ถูกขับโดยผู้ชนะจะถือว่าเป็น "จำแนก"
5. "ผู้ชนะการแข่งขัน" (ในการจัดอันดับสุดท้าย) ผู้ชนะคือนักแข่งที่ใช้สถานที่แรกในการแข่งขัน (ในการจัดอันดับสุดท้าย)
6. "สถานที่โดยเฉพาะของนักแข่งในโปรโตคอลขั้นสุดท้าย"
7. "ศีรษะจรดศีรษะ" จำเป็นต้องตั้งชื่อนักแข่งในคู่ที่ระบุซึ่งจะเปลี่ยนระยะทางได้เร็วขึ้น นักแข่งที่ดีที่สุดจะเป็นผู้ที่ได้อันดับที่ดีที่สุดในการแข่งขัน (ในการจัดอันดับสุดท้าย) ถ้าทั้งสองนักแข่งตกจากการแข่งขันนักแข่งที่ดีที่สุดจะถือว่าเป็นคนที่มีรอบมากขึ้น ถ้าทั้งคู่ตกลงมาในรอบเดียวอัตราเดิมพันชนะจะเท่ากับ "1" ถ้าในการจัดอันดับสุดท้ายนักแข่งไม่ได้เปิดรอบที่เร็วที่สุดของเขา (เช่นไม่เกินเวลาทดสอบ) สถานที่ของเขาจะถูกกำหนดโดยโปรโตคอลของการจัดอันดับสุดท้าย
8. "ให้เสร็จสิ้นการแข่งขัน - จะไม่จบการแข่งขัน" มีความจำเป็นที่จะต้องคาดเดาไม่ว่านักแข่งจะต้องหรือไม่จบก็ตาม ในเวลาเดียวกันถือว่าเป็นนักแข่งได้เสร็จสิ้นแล้วถ้าเขาถูกจัดให้อยู่ในกลุ่มที่มีการล่มสลายของหลังผู้นำ

9. "ตักเร็วที่สุด" มีความจำเป็นที่จะคาดเดาซึ่งนักแข่งจะเปลี่ยนรอบเร็วกว่านักแข่งคนอื่น ๆ
10. นับตักตักอุ่นเครื่อง
11. SPEEDWAY หากการแข่งขันถูกยกเลิกก่อนเสร็จสิ้นการประชุมเดิมพันทั้งหมดจะสันนิษฐานว่าการแข่งขันนั้นไม่ได้ส่งผลต่อผลการแข่งขันหรือมีการแข่งขัน / ดำเนินการต่อภายใน 24 ชั่วโมงมิฉะนั้นการเดิมพันจะถือเป็นโมฆะ สำหรับแฮนดิแคปหลังฮีท 8 เดิมพัน 8 ฮีทแรกของแต้มต่อที่ระบุต้องสมบูรณ์เต็มจำนวนสำหรับการวางเดิมพันที่จะยืน Ride-offs ไม่นับ หากการแข่งขันถูกเลื่อนออกไปก่อนเวลา / วันที่เริ่มต้นตามกำหนดการการเดิมพันจะถือเป็นโมฆะเว้นแต่จะมีการเลื่อนกำหนดการเพื่อเริ่มภายใน 24 ชั่วโมง ตลาดทั้งหมดจะตัดสินตามผลการแข่งขันหลังจากจบการแข่งขันรอบสุดท้าย (การแข่งขันในลีก) หรือการนำเสนอแท่น (การแข่งขันเดี่ยว / แกรนด์กรังปรีซ์) การอุทธรณ์ครั้งต่อไปการตัดสิทธิและการหักคะแนนจะไม่นับรวม
12. SPEEDWAY ตลาด:

- หากมีการเลื่อนการแข่งขันก่อนเวลาเริ่มที่กำหนดไว้ เดิมพันทั้งหมดในตลาดเดิมพันดังกล่าวจะถูกยกเลิก ยกเว้นในกรณีที่มีการดำเนินการแข่งขันต่อภายใน 24 ชั่วโมง
- เดิมพันในการแข่งขันจะยังคงมีผลหากมีการขัดจังหวะก่อนที่จะเล่นจบและมีการเล่นต่อจนจบภายใน 24 ชั่วโมงหรือหากมีการกำหนดผลลัพธ์ของการแข่งขันดังกล่าวแล้ว
- หากไม่มีการแข่งขันรอบจนสิ้นสุดและไม่มีการเปิดเผยผลลัพธ์อย่างเป็นทางการ เดิมพันทั้งหมดในรอบดังกล่าวจะถูกยกเลิก ยกเว้นในกรณีที่มีการกำหนดผลลัพธ์แล้ว มิเช่นนั้นเดิมพันทั้งหมดจะถูกยกเลิก
- การแข่งขันจะได้รับการพิจารณาว่าเกิดขึ้นหากมีการเล่นจบอย่างน้อย 8 รอบ ในกรณีนี้ เดิมพันทั้งหมดจะได้รับการตัดสินตามผลลัพธ์ ณ เวลาที่การแข่งขันถูกขัดจังหวะ (ยกเว้นการแข่งขันจะดำเนินการต่อภายใน 24 ชั่วโมง)
- สำหรับเดิมพันแฮนดิแคปที่อ้างอิงตามจำนวนรอบที่เฉพาะเจาะจง ต้องมีการแข่งขันรอบที่ระบุทั้งหมดให้จบ มิเช่นนั้นเดิมพันเหล่านี้จะถูกยกเลิกและจะไม่มีการพิจารณารอบดังกล่าว
- เดิมพันในตลาดทั้งหมดจะได้รับการตัดสินตามผลลัพธ์หลังรอบสุดท้าย (ตามตารางลีก) หรือตำแหน่งสนามกีฬา (การแข่งขันรายบุคคล/Grand Prix) การยื่นอุทธรณ์ การตัดสิทธิ์หรือการหักคะแนนที่ตามมาใด ๆ จะไม่ได้รับการพิจารณา จะมีการใช้เฉพาะข้อมูลจากแหล่งข้อมูลอย่างเป็นทางการหรือเว็บไซต์อย่างเป็นทากงารของการแข่งขันที่เกี่ยวข้องเท่านั้นในการตัดสินเดิมพัน
- เดิมพันคะแนนในรอบรายบุคคลจะได้รับการตัดสินตามจำนวนของคะแนนที่ได้รับในระหว่างรอบดังกล่าว
- สำหรับเดิมพันผู้ชนะรอบรายบุคคล นักแข่งทั้ง 4 รายต้องเริ่มการแข่งขัน มิเช่นนั้นเดิมพันทั้งหมดจะถูกยกเลิก
- สำหรับเดิมพันผู้ชนะในรอบถัดไป ทีมที่ชนะคือทีมที่ทำคะแนนได้มากที่สุด ต้องมีการแข่งรอบที่ระบุเต็มรอบมิเช่นนั้นเดิมพันจะถูกยกเลิก
- เดิมพันคะแนนรวมของนักแข่งใน Grand Prix หรือ Euro Championship จะได้รับการตัดสินตามจำนวน

คะแนนที่ได้รับในรอบหลักเท่านั้น (20 รอบ) ไม่นับรอบรองชนะเลิศและรอบชิงชนะเลิศ

10.34. การแข่งเรือ

1. 6 ฝีพายที่มีส่วนร่วมในการแข่งขัน การแข่งขันประกอบด้วย 3 รอบ ชุดและฝีพายของฝีพายมีสีดังต่อไปนี้:
    - เรือ 1 - สีขาว
    - เรือ 2 - ดำ
    - เรือ 3 - สีแดง
    - เรือ 4 - สีน้ำเงิน
    - เรือ 5 - สีเหลือง
    - เรือ 6 - สีเขียว
2. "ผู้ชนะของการแข่งขัน" ผู้แข่งขันที่พายที่เข้าเส้นชัยเป็นที่แรกจะถือว่าเป็นผู้ชนะการแข่งขัน
3. หากการแข่งขันไม่เสร็จสิ้นและไม่มีการประกาศผลอย่างเป็นทางการการเดิมพันทั้งหมดจะถือเป็นโมฆะ ยกเว้นการเดิมพันในตลาดที่มีการกำหนดไว้แล้ว
4. บรรทัดเริ่มต้นต้องข้ามในช่วงเวลาระหว่าง 0 ถึง 1 วินาทีถ้าเรือเริ่มก่อน 0 วินาที (เริ่มต้นก่อนหน้านี้ (F)) หรือหลังจาก 1 วินาที (เริ่มช้า (L)) เดิมพันเรือเหล่านี้จะถูกตัดสินที่ราคาค่าน้ำ 1.00
5. SP (ราคาเริ่มต้น) เป็นอัตราต่อรองสุดท้ายบนเรือราคาเริ่มต้นจะคำนวณตามอัตราต่อรองเฉลี่ยที่เสนอโดยผู้จัดการแข่งขันในเวลาปิด หากเรือถูกถอนออกก่อนเริ่มการแข่งขัน หรือถูกประกาศว่าไม่ใช่ ผู้เข้าแข่งขัน (ตามบันทึกทางการ) และการเดิมพัน SP ใหม่ยังไม่เกิดขึ้นการเดิมพันบนเรือที่ถูกถอนออกจะถูกตัดสินในอัตราต่อรองที่ "1"

10.35. KEIRIN

1. Keirin เป็นรูปแบบของยานยนต์ แข่งรถรอบที่นักปั่นจักรยานวิ่งเพื่อชัยชนะหลังจากการควบคุมความเร็วเริ่มต้น
2. การแข่งขันจะถูกตรวจสอบโดย ผู้ตัดสินสี่คนเมื่อการแข่งขันเสร็จสิ้นผู้ตัดสินจะโบกธงสีแดงหรือสีขาวซึ่งระบุว่ากฎนั้นถูกละเมิดหรือตามลำดับ หากมีการฝ่าฝืนกฎใด ๆ ผู้ตัดสินจะดูวิดีโอจากเหตุการณ์นี้และตัดสิน หากพิสูจน์ได้ว่าผู้แข่งขันฝ่าฝืนกฎพวกเขาตามกฎจะถูกตัดสิทธิ์
3. การเดิมพันบางอย่างอาจไม่สามารถใช้ได้ถ้ามีผู้เข้าร่วมการแข่งขันน้อยกว่า 9 คน
4. ในกรณีพิเศษหากการแข่งขันถูกขัดจังหวะ เนื่องจากเหตุผลทางเทคนิคหรือภายนอก (โดยไม่มีความผิดของนักแข่ง) การเดิมพันผลทั้งหมดจะเป็นโมฆะ (ตัดสินที่ราคาต่อรอง 1.00)

10.36. ลาครอส

1. เดิมพันในการจับคู่ลาครอสจะถูกนำมารวมกับการทำงานล่วงเวลา
2. ถ้าประตูมีคะแนนที่ 9 นาที 00 วินาทีจากนั้นจะถือว่าเป็นคะแนนตั้งแต่แรกจนถึงนาทีที่เก้าถ้าเป้าหมายมีคะแนนที่ 1 นาที 00 วินาทีจากนั้นจะถือว่าเป็นคะแนนในนาทีแรก

10.37. การแข่งขันอัตโนมัติ (ญี่ปุ่น Speedway)

1. Auto Race เป็นมอเตอร์สปอร์ตที่มีความเร็วสูงและมีการแข่งขันกันสูง
2. การแข่งขันเกิดขึ้นบนลู่วิ่งบนถนนลาดยางระยะ 500 เมตรมีผู้เข้าร่วมแข่งขัน 8 คน (7 ในสถานการณ์พิเศษ) และวิ่ง 6 รอบ ตามกฎแล้ว 12 หน่วยความร้อนเกิดขึ้นต่อวัน
3. ส่วนของเส้นตรง 2 เส้นของเส้นมีความยาว 87 เมตร ความเร็วสูงสุดคือ 150 กม. / ชม.
4. ความร้อนปกติวิ่ง 6 รอบ (3,100 เมตร) ในขณะที่ความร้อนนาน 8 หรือ 10 รอบ
5. โบกธงตาหมากรุกหลังจากที่ผู้แข่งขันผ่านรอบที่สี่ของรอบสุดท้ายแล้วส่งสัญญาณการสิ้นสุดของการแข่งขัน
6. คู่แข่งอาจถูกตัดสิทธิ์หากพวกเขาขับรถออกนอกเส้นทาง
7. ผู้แข่งขันอาจถูกตัดสิทธิ์หากพวกเขาทำการซ้อมรบที่ไม่สามารถควบคุมได้ซึ่งอาจก่อให้เกิดอันตรายต่อคู่แข่งอื่น ๆ

10.38. สเก็ตวิบาก

1. การแข่งขันทัวร์นาเมนต์ SX4 Race เป็นการแข่งขันไปตามสนามแข่งที่มีสิ่งกีดขวาง
2. นักโรลเลอร์สเก็ตผู้เข้าแข่งขันทั้งหมด 4 คนจะเริ่มออกตัวพร้อมกันเพื่อคว้าเส้นชัยให้ได้ก่อนผู้เข้าแข่งขันคนอื่น
3. ผู้เข้าแข่งขันสามารถข้ามสิ่งกีดขวางด้วยวิธีการใดก็ได้ตามต้องการ แต่ผู้เข้าแข่งขันจะไม่ได้รับอนุญาตให้ผลักกันเองหรือกีดขวางคู่แข่งได้
4. การแข่งขันเหล่านี้มีหลากหลายระดับ หลังจากการแข่งขันแต่ละครั้ง ผู้เข้าแข่งขันที่คว้าอันดับที่ 1 และ 2 จะได้ไปสู่ระดับต่อไป ในขณะที่ผู้เข้าแข่งขันที่คว้าอันดับที่ 3 และ 4 จะถูกลดระดับลง
5. ผู้เข้าแข่งขันแต่ละคนจะได้รับการจัดอันดับตามผลการแข่งขัน (ในแต่ละรอบ) การจัดอันดับของผู้เข้าแข่งขันแต่ละคนจะกำหนดตำแหน่งเริ่มออกตัวของพวกเขาในช่วงเริ่มต้นการแข่งขัน

10.39. ทีวีเกม

1. ยูโร
    - "ตัวต่อตัว". มีความจำเป็นที่จะต้องคาดการณ์ประเทศที่เข้าร่วมซึ่งมีตำแหน่งสูงสุดในการจัดอันดับสุดท้ายของยูโร ในกรณีที่มีแต้มเท่ากับอัตราเดิมพันที่ชนะเท่ากับ "1"
    - การคำนวณเดิมพันขึ้นอยู่กับเว็บไซต์อย่างเป็นทางการ http://www.eurovision.tv
2. ทีวีเกมส์ บ็อกซ์ออฟฟิศ: ในบางกรณีการเดิมพันสามารถตัดสินได้ในช่วงกลางสัปดาห์หน้าจนกว่าจะได้รับข้อมูลจากบ็อกซ์ออฟฟิศของผู้จัดจำหน่ายอย่างถูกต้อง
   จำนวนผู้ชมของ ″Game of Thrones″ - ซีรี่ส์รอบปฐมทัศน์ใน Live without torrents การนับซ้ำและการนับซ้ำอื่น ๆ เท่านั้น
   การเดิมพันในซีรีย์จะประกาศผลภายใน 24 ชั่วโมงหลังจากตอนนั้นออกอากาศ
   รายงานผลจาก Box office ในสหรัฐอเมริกา และประเทศอื่นจะพิจารณาข้อมูลตาม http://www.boxofficemojo.com
3. Versus Battle bets ยอมรับตามเวลาโดยประมาณของการเริ่มต้นของการต่อสู้ การสู้รบอาจใช้เวลาสักครู่เพื่อเริ่มต้น "ผู้ชนะในการจับคู่" จะได้รับการจ่ายเงินหลังจากการปรากฏตัวของวิดีโออย่างเป็นทางการ
4. เดิมพันพิเศษ หากผลการแข่งขันออกมาโดยที่ไม่ตรงกับการเดิมพันที่เปิดให้เล่น จะถือว่าการเดิมพันทั้งหมดยังยืนยัน และมีผลเท่ากับเสียเดิมพัน

10.40. การเมือง

1. "ผู้ชนะ" หากผู้สมัครถอนตัวก่อนที่การโหวตให้คะแนนจะสิ้นสุดลงหรือถูกแบนจากการลงสมัครชิงตำแหน่ง พนันในผู้สมัครคนดังกล่าวจะได้รับการตัดสินว่าแพ้

10.41. eSports

1. การเดิมพันทั้งหมดใน "รอบการแข่งขัน/แฮนดิแคป" ใน Counter-Strike ได้รับการยอมรับรวมถึงการต่อเวลา
2. หากผู้เล่น (หรือทีม) คนใดคนหนึ่งถูกตัดออก (ไม่ว่าจะด้วยเหตุผลใดก็ตาม) เขาหรือทีมจะได้รับรางวัล walkover ในรอบที่เหลือ/แผนที่
3. ถ้าหากเกมมีการเลื่อนการแข่งขันเกิน 24 ชม. บริษัทสงวนสิทธิในการยกเลิกเดิมพัน และให้ราคาเท่ากับ "1"
4. การเดิมพันจะไม่ถูกยกเลิกเนื่องจากการพิมพ์ชื่อผู้เล่นหรือชื่อทีมผิด แม้ว่าผู้เล่นหรือทีมจะใช้บัญชีสำรอง (Smurf Accounts) ก็ตาม การเปลี่ยนตัวสมาชิกในทีม แม้ว่าจะเกิดขึ้นระหว่างการแข่งขัน ก็จะไม่มีผลต่อการเดิมพัน
5. ในกรณีที่หยุดการแข่งขันและการตั้งค่าการแข่งขันผลการแข่งขันจะไม่ถูกพิจารณา

6. การเดิมพันในเหตุการณ์ «แผนที่สิ้นสุดลงในช่วงกลางวัน» จะอ้างอิงจากวงจรกลางวันและกลางคืนภายในเกม โดยวันแรกจะเริ่มต้นตั้งแต่นาทีที่ 0 และจะเปลี่ยนเป็นกลางคืนทุก ๆ 5 นาที การเปลี่ยนเข้าสู่ช่วงกลางวันหรือกลางคืนที่เกิดจากกลไกอื่น ๆ ภายในเกม จะไม่นำมาพิจารณาในการคำนวณผลการเดิมพัน
7. ใน Dota 2 และ League of Legends ชัยชนะในแผนที่จะตัดสินบนพื้นฐานของการล่มสลายของราชบัลลังก์หรือการเชื่อมต่อของหนึ่งในปาร์ตี้
8. ในเกม Dota 2 หาก «First Blood» เกิดขึ้นกับ «ป้อม» หรือ «ครีปป่า» จะไม่นับเป็นการสังหาร และการตายดังกล่าวจะไม่มีผลต่อผลการแข่งขัน
9. การเดิมพันเกี่ยวกับการสังหารต่อเนื่อง (″Triple Kill″, ″Quadra Kill″, ″Penta Kill″, ″Ultra Kill″, ″Rampage″ เป็นต้น) จะตัดสินจากว่าการสังหารต่อเนื่องนั้นสำเร็จหรือไม่ โดยไม่คำนึงถึงเหตุการณ์อื่น ๆ ในการแข่งขัน:
   - หากมีการบันทึกผลต่อเนื่องไว้ การเดิมพัน "ใช่" จะชนะ และการเดิมพัน "ไม่ใช่" จะแพ้
   - หากไม่มีการบันทึกผลต่อเนื่อง การเดิมพัน "ใช่" จะแพ้ และการเดิมพัน "ไม่" จะชนะ
   การเดิมพัน "สังหารหลายเป้าหมายพร้อมกันมากที่สุด" จะตัดสินจากจำนวนการสังหารต่อเนื่องสูงสุดที่ทำได้ในการแข่งขันนั้น
   ตัวอย่าง (Dota 2): หากมี Rampage การเดิมพัน ″Rampage - ใช่" และ ″Ultra Kill - ใช่" จะชนะ และ Rampage จะถูกนับเป็นการสังหารต่อเนื่องครั้งใหญ่ที่สุด
10. ในเกม Dota 2 การเดิมพันสำหรับการสังหารครั้งถัดไปที่มีจำนวนเป็นพหุคูณของ 10 (ครั้งที่ 20, 30, 40 เป็นต้น) หมายถึงการเดิมพันว่าทีมใดจะทำการสังหารครั้งถัดไปตามลำดับดังกล่าว โดยทีมที่ทำการสังหารครั้งที่ 10 (20, 30, 40 เป็นต้น) บนแผนที่ได้สำเร็จ จะเป็นผู้ชนะการเดิมพัน
    ตัวอย่าง: เมื่อคะแนนเปลี่ยนจาก 5-4 เป็น 5-5 ทีม 2 จะเป็นผู้ชนะการเดิมพัน
11. พนันระยะเวลาของแผนที่ในรูปแบบนาทีจะถูกตัดสินโดยคำนึงถึงวินาทีที่ผ่านไปในแต่ละนาทีของเกม ดังนั้น หากผลลัพธ์ “ระยะเวลาของแผนที่มากกว่า 27.5” ถูกเลือก แผนที่จะต้องจบลงหลัง 27:30 เพื่อให้พนันชนะ
    - ตัวอย่างเช่น ที่ 27:35, 27:44 เป็นต้น หากแผนที่จบลงก่อน 27:15 พนันจะแพ้และหากเกมจบลงที่ 27:30 พนันจะถูกตัดสินที่อัตราต่อรอง 1

Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO)

1. ผู้ชนะ – การเดิมพันผู้ชนะของการแข่งขัน การแข่งขันจะถือว่าเริ่มต้นหลังจากการฆ่าครั้งแรกในรอบพิสตอล การเดิมพัน 1x2 คล้ายกับการเดิมพันผู้ชนะ แต่จะรวมผลเสมอเป็นผลลัพธ์ที่เป็นไปได้ด้วย การเดิมพันนี้จะมีให้ในแมตช์ที่เสมอเป็นไปได้ (เช่น แมตช์ BO2 หรือแมตช์ BO1 ที่ไม่มีช่วงต่อเวลา)
2. แฮนดิแคป 0 – การเดิมพันให้ทีมใดทีมหนึ่งชนะ โดยไม่รวมผลเสมอ หากการแข่งขันจบลงด้วยผลเสมอ การเดิมพันจะถูกตัดสินที่อัตราต่อรอง 1.00 (คืนเงิน)
3. จำนวนแผนที่ - คี่/คู่ – การเดิมพันว่าจำนวนแผนที่ที่เล่นในแมตช์จะเป็นเลขคี่หรือเลขคู่

4. จำนวนแผนที่รวม – การเดิมพันจำนวนแผนที่ทั้งหมดที่เล่นในระหว่างการแข่งขัน รวมถึงช่วงต่อเวลา
5. คะแนนแผนที่ที่ถูกต้อง – การเดิมพันทายผลคะแนนสุดท้ายที่แน่นอนของแผนที่หนึ่งในแมตช์
6. จำนวนรอบรวม – การเดิมพันจำนวนรอบที่เล่นโดยทั้งสองทีมในแมตช์
7. ผลการแข่งขันแผนที่แต่ละแผนที่:
    - ผู้ชนะ (รวม OT) - การเดิมพันผู้ชนะของแผนที่หนึ่งในแมตช์ รวมถึงรอบพิเศษ
    - ผู้ชนะครึ่งแรก – การเดิมพันทีมแรกที่ชนะ 7 รอบในแผนที่หนึ่ง
    - จำนวนรอบ คี่/คู่ – การเดิมพันว่าจำนวนรอบที่เล่นในแผนที่หนึ่งจะเป็นเลขคี่หรือเลขคู่
    - จำนวนรอบรวม – การเดิมพันจำนวนรอบทั้งหมดที่เล่นในแผนที่หนึ่ง
    - จำนวนรอบที่จบด้วยการระเบิดของระเบิด – การเดิมพันจำนวนรอบที่จบลงด้วยการระเบิดของระเบิดในแผนที่หนึ่ง
    - จะมีช่วงต่อเวลาไหม มี/ไม่มี – การเดิมพันว่าแผนที่หนึ่งจะมีช่วงต่อเวลาหรือไม่
    - ทีมคิล ใช่/ไม่ – การเดิมพันว่าทีมที่เลือกจะทำ ทีมคิล ในแผนที่หนึ่งหรือไม่ "ทีมคิล" คือการที่ผู้เล่นถูกฆ่าจากเพื่อนร่วมทีมของตัวเอง
    - การฆ่าด้วยมีด ใช่/ไม่ – การเดิมพันว่าทีมที่เลือกจะฆ่าศัตรูด้วยมีดในแผนที่หนึ่งหรือไม่
8. ผลการแข่งขันรอบปืนพก (รอบที่หนึ่งและรอบที่สิบสามในอันดับรวมบนแผนที่):
    - ผู้ชนะรอบปืนพก (X) - การเดิมพันว่าทีมใดจะชนะในรอบปืนพกที่กำหนดในแผนที่นั้น ๆ
    - ผู้ชนะรอบปืนพกสองรอบ – การเดิมพันว่าทีมใดจะชนะทั้งสองรอบปืนพกในแผนที่ที่กำหนด
    - วางระเบิดในรอบ (X) - การเดิมพันว่าระเบิดจะถูกวางในรอบที่กำหนดบนแผนที่ที่ระบุหรือไม่
    - จำนวนรอบปืนพกที่ชนะรวม – การเดิมพันว่าทีมที่เลือกจะชนะจำนวนรอบปืนพกที่กำหนดในแมตช์นั้นหรือไม่
    - จำนวนการฆ่ารอบปืนพกรวม – การเดิมพันจำนวนการฆ่าทั้งหมดของทั้งสองทีมในรอบปืนพกที่กำหนดบนแผนที่ที่ระบุ
9. ผลการแข่งขันของแต่ละทีม:
    - จำนวนรอบรวม – การเดิมพันจำนวนรอบทั้งหมดที่ทีมใดทีมหนึ่งชนะในแมตช์นั้น
    - จำนวนรอบแผนที่รวม – การเดิมพันว่าทีมใดทีมหนึ่งจะชนะจำนวนรอบที่กำหนดในแผนที่ที่ระบุ
    - จำนวนรอบที่ชนะโดย Terrorists/Counter-Terrorists - การเดิมพันว่าทีมใดทีมหนึ่งจะชนะจำนวนรอบที่กำหนดในแผนที่ที่ระบุ โดยเล่นในบทบาทของการโจมตี (Terrorists) หรือการป้องกัน (Counter-Terrorists)
    - ผู้ชนะรอบ (X) - การเดิมพันว่าทีมที่เลือกจะชนะในรอบที่กำหนดบนแผนที่ที่ระบุ
    - การชนะในรอบจะเกิดขึ้นได้โดยการฆ่าศัตรูทั้งหมดในแผนที่ การจุดระเบิด/การเก็บระเบิด หรือผลลัพธ์ตามที่เกิดขึ้นเมื่อหมดเวลาที่กำหนด
    - แผนที่ (X) - แข่งเพื่อ X รอบ – การเดิมพันว่าทีมใดจะเป็นทีมแรกที่ชนะจำนวนรอบที่กำหนดใน

แผนที่ที่ระบุ

- แผนที่ (X) - คะแนนถูกต้อง – การเดิมพันว่าแผนที่ที่กำหนดจะจบลงด้วยคะแนนที่ระบุหรือไม่

10. การต่อเวลา – การชนะในแผนที่เกิดขึ้นจากการชนะอย่างน้อย 13 รอบ หากผลเสมอเกิดขึ้นในแผนที่ (เมื่อคะแนนรอบเป็น 12-12) กฎของทัวร์นาเมนต์มักจะกำหนดให้เล่นเพิ่ม 6 รอบที่เรียกว่า "การต่อเวลา" การชนะในการต่อเวลาจะมอบให้กับทีมแรกที่ชนะ 4 จาก 6 รอบเพิ่มเติม หากเกิดผลเสมอในการต่อเวลา (ทั้งสองทีมชนะ 3 รอบในการต่อเวลา) จะมีการเล่นการต่อเวลาอีก 6 รอบ:
    - แผนที่ (X) - คะแนนถูกต้องในการต่อเวลา (X) - การเดิมพันว่าในช่วงเวลาต่อเวลาบนแผนที่ที่กำหนดจะจบลงด้วยคะแนนที่ระบุ
    - แผนที่ (X) - รอบการต่อเวลาเป็นคี่/คู่ (X) - การเดิมพันว่าจะเป็นจำนวนรอบการต่อเวลาที่เล่นเป็นคี่หรือคู่
    - แผนที่ (X) - จำนวนรอบรวมในการต่อเวลา (X) - การเดิมพันจำนวนรอบทั้งหมดที่เล่นในช่วงการต่อเวลาที่ระบุ
    - แผนที่ (X) - ผู้ชนะในครึ่งแรกในการต่อเวลา (X) - การเดิมพันทีมที่จะชนะ 3 รอบแรกในช่วงการต่อเวลาที่ระบุ
11. ผู้เล่นที่มีจำนวนการสังหารมากที่สุด/น้อยที่สุด หมายถึงการเดิมพันว่าผู้เล่นคนใดจะมีจำนวนการสังหารมากที่สุด/น้อยที่สุดเมื่อเทียบกับผู้เล่นทั้งหมดของทั้งสองทีม ณ สิ้นสุดแผนที่ที่ระบุ หากมีผู้เล่นสองคนขึ้นไปที่มีจำนวนการสังหารเท่ากันและอยู่ในอันดับเดียวกัน จะใช้ค่า ADR (ความเสียหายเฉลี่ยต่อรอบ) เป็นเกณฑ์เพิ่มเติมในการตัดสินผู้ชนะ สำหรับการเดิมพันผู้เล่นที่มีจำนวนการสังหารมากที่สุด จะพิจารณาผู้เล่นที่มีค่า ADR สูงกว่า ส่วนการเดิมพันผู้เล่นที่มีจำนวนการสังหารน้อยที่สุด จะพิจารณาผู้เล่นที่มีค่า ADR ต่ำกว่า
12. ในการคำนวณการเดิมพันเกี่ยวกับจำนวนการสังหาร (รวมถึงการเดิมพันจำนวนการสังหารด้วยอาวุธประเภทที่กำหนด) ในช่วงเวลาใด ๆ ของเกมที่ระบุไว้ในการเดิมพัน จะนับเฉพาะการสังหารผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามเท่านั้น การสังหารผู้เล่นฝ่ายเดียวกัน (เพื่อนร่วมทีม) และการเสียชีวิตจากความเสียหายที่เกิดจากอาวุธของผู้เล่นเองโดยไม่ได้ตั้งใจ (เช่น ระเบิดแรงสูง ระเบิดขวดเพลิง Molotov เป็นต้น) จะไม่นำมานับรวมในการคำนวณเดิมพัน

10.42. โอลิมปิก

1. การเดิมพันจำนวนเหรียญจะได้รับการตัดสินจากการจัดอันดับเหรียญอย่างเป็นทางการในพิธีปิดการแข่งขัน
2. หากเหตุการณ์ถูกเลื่อนออกไปยกเลิกหรือเลื่อนกำหนดเวลาไปสถานที่อื่นหรือวันที่เดิมพันทั้งหมดจะยืนขึ้น
3. การเดิมพัน Head to Head (นักกีฬาหรือทีม) คู่แข่งทั้งคู่ต้องเริ่มต้นการแข่งขันเพื่อให้เดิมพันวางตัว หากผู้แข่งขันคนใดคนหนึ่งถูกบังคับให้ถอนตัวด้วยเหตุผลใดฝ่ายตรงข้ามจะได้รับการพิจารณาให้เป็นผู้ชนะ หาก

นักแข่งขันทั้งสองไม่เสร็จสิ้นการเดิมพันการเดิมพันทั้งหมดในการแข่งขันนั้นถือเป็นโมฆะ

10.43. กีฬาฤดูหนาว

1. นักกีฬาหรือทีม (Head to the Head Betting): คู่แข่งทั้งสองต้องเริ่มต้นการแข่งขันเพื่อเดิมพัน หากผู้แข่งขันคนใดคนหนึ่งถูกบังคับให้ถอนตัวด้วยเหตุผลใดฝ่ายตรงข้ามจะได้รับการพิจารณาให้เป็นผู้ชนะ หากผู้เข้าแข่งขันคนหนึ่งไม่สามารถแข่งขันได้ การเดิมพันจะตัดสินโดยอิงตามผลการแข่งที่ผู้เข้าแข่งขันออกไปกลางคัน

10.44. ฟุตบอลเกลิค, เหวี่ยง

ฟุตบอลเกลิค - เป็นชนิดของฟุตบอลและรักบี้

1. เดิมพันทั้งหมดจะตัดสินตามผลการแข่งขันเมื่อจบการแข่งขันปกติ (70 นาทีของเกม 2 นาทีครึ่งหรือ 35 นาที 60 นาทีครึ่งต่อครึ่ง) สำหรับการเดิมพันทั้งหมดในการแข่งขันจะต้องเล่นจนจบยกเว้นเมื่อมีการกำหนดผลการแข่งขันในขณะหยุดการแข่งขัน
2. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินตามคะแนนสุดท้ายของการจับคู่:

   เป้าหมาย - 3 คะแนน (เมื่อลูกถูกเตะในตาข่าย)
   จุด - 1 คะแนน (เมื่อลูกบอลข้ามคาน)
   เสาประตูคล้ายกับที่ในฟุตบอลเท่านั้นโพสต์ไปสูงกว่าสุทธิ

ตัวอย่าง: ทีม 1 มีคะแนน 0-12 (0 คือจำนวนประตู 12 เป็นจำนวนคะแนน) และทีม 2 มีคะแนน 2-5 (2 ประตู 3 คะแนนและ 5 คะแนนรวม 11 คะแนน) คะแนนสุดท้ายคือ 12-11 และทีมที่ 1 ชนะ

10.45. สภาพอากาศ

สภาพอากาศที่สนามบิน เรายอมรับการเดิมพันดัชนีสภาพอากาศที่บันทึกไว้ที่สนามบินทั่วโลกสำหรับการส่งข้อมูลสภาพอากาศ

การเดิมพันได้รับการยอมรับในอุณหภูมิอากาศและดัชนีความดันบรรยากาศ

การเดิมพันจะคำนวณจากรายงานสภาพอากาศของ METAR การเดิมพันจะถูกคำนวณหากมีการบันทึกการ

เปลี่ยนแปลงสภาพอากาศในรหัส METAR พร้อมวันที่เวลาสนามบินและสภาพอากาศที่แน่นอนของการเดิมพันภายในหนึ่งชั่วโมงครึ่งเวลาที่ระบุไว้ในการเดิมพัน

หากในช่วงเวลาดังกล่าวไม่สามารถสร้างผลลัพธ์ได้ การเดิมพันที่เกี่ยวข้องจะถูกตัดสินโดยอัตราต่อรองเท่ากับ 1

ตัวเลขที่ใช้สำหรับการคำนวณการเดิมพันมีดังนี้:

- ข้อมูลอุณหภูมิของอากาศมีหน่วยเป็นองศาเซลเซียส และใช้สำหรับการคำนวณโดยไม่ต้องแปลง
- ข้อมูลความดันบรรยากาศมีหน่วยเป็นเฮกตาร์ สำหรับการคำนวณเฮกตาร์จะถูกแปลงเป็นปรอทและปัดเศษเป็นทศนิยมหนึ่งตำแหน่ง
- ข้อมูลความเร็วลมมีหน่วยเป็นนอตหรือไมล์ต่อชั่วโมงสำหรับการคำนวณการเดิมพันนอตหรือไมล์ต่อชั่วโมงจะถูกแปลงเป็นกิโลเมตรต่อชั่วโมงและปัดเศษเป็นทศนิยมหนึ่งตำแหน่ง
- การปัดเศษทั้งหมดเป็นคณิตศาสตร์ เช่นเมื่อตัวเลขแรกที่ลดลงคือ 5 ตำแหน่งทศนิยมสุดท้ายจะถูกปัดขึ้น

การคำนวณการเดิมพันสามารถแก้ไขได้เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงข้อมูลใหม่ที่เข้ามา การพิจารณาส่วนบุคคลโดยลูกค้าหรือข้อมูลจากแหล่งอื่นใด นอกเหนือจากที่ระบุไว้ในข้อกำหนดในการให้บริการจะถูกนำมาพิจารณา

10.46. ถัง Biathlon

1. คุณสามารถเรียนรู้กฎของ biathlon ถังที่เว็บไซต์ http://mil.ru
2. เดิมพัน "การแข่งขันรอบแรกรอบที่ 1 (ระหว่างลูกเรือที่ 3 จำนวน 12 ทีม) (06.08.2014 | 10:00 น.) คูเวต ชนะ - ใช่ "จะตัดสินตามที่ได้รับชัยชนะหากทีมคูเวตเป็นทีมแรกในการแข่งขันระหว่างทีมที่ 3

10.47. SHORT FOOTBALL

SHORT FOOTBALL 2x2

1. การแข่งขันแบ่งเป็นสองช่วง แบ่งเท่า ๆ กัน 5 นาที จับเวลา จะหยุดก็ต่อเมื่อจำเป็นต้องหยุดเล่นเป็นระยะเวลานาน (เนื่องจากการบาดเจ็บ เกิดข้อพิพาทความขัดแย้งเกิดขึ้น หรือเกิดปัญหาเกี่ยวกับลูกบอลเป็นต้น)
2. Short football เล่นในสนามขนาด 18 ม. x 9 ม. (อาจมีการเปลี่ยนแปลง)
3. ฟุตบอลสั้นเป็นกีฬาเป็นทีม ที่มี 2 ทีมจาก 2 ผู้เล่น ไม่มีการ จำกัดจำนวนการเปลี่ยนตัว
4. ทั้งสองทีมเล่นกับผู้รักษาประตู การเตะลูกโทษเกิดขึ้นเมื่อแฮนด์บอลเกิดขึ้น หากแฮนด์บอลเกิดขึ้นในเขตโทษจะได้รับการลงโทษ
5. บทลงโทษถูกนำมาใช้ที่ประตูแบบเปิดจากครึ่งทาง หากลูกบอลข้ามเส้นประตูจะนับเป็นประตู

6. ลูกเตะมุมและลูกทุ่มถูกนำมาจากจุดที่เส้นแบ่งครึ่งตรงตามแนวสัมผัส ผู้เล่นของทีมที่ป้องกันต้องอยู่ในครึ่งสนามของตนเอง
7. ในกรณีที่มีพฤติกรรมไม่สุจริตหรือการถอนผู้เล่น จะถือว่าเป็นทีมที่แพ้
8. การตัดสินของผู้ตัดสินถือเป็นที่สิ้นสุด ของข้อพิพาททั้งหมด
9. หากการแข่งขันเริ่มขึ้น แต่ไม่เสร็จสมบูรณ์ไม่ว่าด้วยเหตุผลใด ๆ การเดิมพันทั้งหมดในการแข่งขันนี้จะเป็นโมฆะ (ตัดสินที่ราคา 1.00)

SHORT FOOTBALL 3x3

1. การแข่งขันแบ่งอกเป็นสองช่วงเท่า ๆ กัน 5 นาที การจับเวลาจะหยุด ก็ต่อเมื่อจำเป็นต้องหยุดเล่นเป็นเวลานาน (เนื่องจากการบาดเจ็บ ข้อพิพาท หรือปัญหาเกี่ยวกับลูกบอล ฯลฯ)
2. Short football เล่นในสนามขนาด 18 ม. x 9 ม. (อาจมีการเปลี่ยนแปลง)
3. Short football คือกีฬาเป็นทีม ที่มี 2 ทีมจาก 3 ผู้เล่น ไม่มีการ จำกัดจำนวนการเปลี่ยนตัว
4. ทั้งสองทีมเล่นกับผู้รักษาประตู การเตะลูกโทษเกิดขึ้นเมื่อแฮนด์บอลเกิดขึ้น หากแฮนด์บอลเกิดขึ้นในเขตโทษจะได้รับการลงโทษ
5. บทลงโทษถูกนำมาใช้ที่ประตู โดยเปิดจากครึ่งทาง หากลูกบอลข้ามเส้นประตูจะนับเป็นประตู
6. การลงโทษจะได้รับหากผู้เล่นอยู่ในเขตโทษนานกว่า 2 วินาที
7. ในกรณีที่มีพฤติกรรมที่ไม่แน่นอนหรือการถอนผู้เล่น จะถือว่าเป็นทีมที่แพ้
8. การตัดสินของผู้ตัดสินถือเป็นที่สิ้นสุด จากข้อพิพาททั้งหมด
9. หากการแข่งขันเริ่มขึ้น แต่ไม่เสร็จสมบูรณ์ไม่ว่าด้วยเหตุผลใด ๆ การเดิมพันทั้งหมดในการแข่งขันนี้จะเป็นโมฆะ (ตัดสินที่ราคา 1.00)

DREAM LEAGUE, MEN’ S

1. การแข่งขันแบ่งออกเป็นสองส่วน 15 นาที สองทีมจาก 3 ผู้เล่นแข่งขันกันเอง
2. ทัวร์นาเมนต์รวมถึงรอบแบ่งกลุ่มในรูปแบบสองรอบโรบิน, เพลย์ออฟที่สามและรอบชิงชนะเลิศ เกณฑ์การให้คะแนน: ชนะ - 3 คะแนน, เสมอ - 1 คะแนน, แพ้ - 0 คะแนน
3. สามารถทำประตูได้หลังจากช่วงครึ่งของคู่ต่อสู้
4. ทั้งสองทีมเล่นกับผู้รักษาประตูและไม่อนุญาตให้แฮนด์บอล
5. ไม่นับรวมประตูของตัวเอง
6. การลงโทษจะได้รับหลังจากการฟาล์ว 3 ครั้ง
7. การเตะลูกโทษนั้นห่างไปหนึ่งก้าวจากประตูของทีมและมุ่งข้ามสนามไปสู่เป้าหมายที่ว่างเปล่าของทีมตรงข้าม
8. ถ้าลูกบอลออกไปการส่งบอลเข้าเล่นจากข้างสนาม
9. ทีมจะได้รับ 1 คะแนนสำหรับการเสมอในรอบแบ่งกลุ่มของทัวร์นาเมนต์ หากมีการเสมอกันในรอบสุดท้ายจะ

มีการลงโทษ (3 ครั้ง)

SHORT FOOTBALL 4x4

1. การแข่งขันแบ่งออกเป็นสองช่วงเท่า ๆ กัน 5 นาที การจับเวลาจะหยุด ก็ต่อเมื่อจำเป็นต้องหยุดเล่นเป็นเวลานาน (เนื่องจากการบาดเจ็บ ข้อพิพาท หรือปัญหาเกี่ยวกับลูกบอล ฯลฯ)
2. ขนาดของสนามไม่ได้ถูกกำหนดไว้โดยเจาะจง
3. ทั้งสองทีมเล่นกับผู้รักษาประตู การเตะลูกโทษเกิดขึ้นเมื่อแฮนด์บอลเกิดขึ้น หากแฮนด์บอลเกิดขึ้นในเขตโทษจะได้รับการลงโทษ
4. บทลงโทษถูกนำมาใช้ที่ประตู โดยเปิดจากครึ่งทาง หากลูกบอลข้ามเส้นประตูจะนับเป็นประตู
5. ผู้เล่นไม่สามารถยืนที่ประตูของตนเองในเขตโทษ หากกฎนี้ถูกละเมิดจะได้รับโทษ
6. เมื่อเตะฟรีคิกทีมที่ป้องกันไม่สามารถสร้างกำแพงป้องกันได้ ผู้เล่นเพียงคนเดียวเท่านั้นที่สามารถยืนในประตูเพื่อหยุดลูกบอลที่อยู่ในตาข่าย
7. การแข่งขันจะมีขึ้นทุกวันและปฏิบัติตามกฎ 'ผู้ชนะจะอยู่ต่อ' ในกรณีที่มีการเสมอกันทั้งสองทีมออกจากสนามและทั้งคู่จะไม่สามารถเข้าร่วมการแข่งขันนัดถัดไป
8. หากมีการถอนผู้เล่นออกเกิดขึ้น ทีมที่เป็นผู้เล่นลงเล่นเป็นเวลา 1 นาทีหรือจนกว่าพวกเขาจะพลาดประตู
9. การตัดสินของผู้ตัดสินถือเป็นที่สิ้นสุดตามข้อพิพาททั้งหมด
10. หากการแข่งขันเริ่มขึ้น แต่ไม่สมบูรณ์ไม่ว่าด้วยเหตุผลใด ๆ การเดิมพันทั้งหมดในการแข่งขันนี้จะเป็นโมฆะ (ตัดสินที่ราคา 1.00)

SHORT FOOTBALL 5x5

1. การแข่งขันแบ่งออกเป็นสองช่วงเท่า ๆ กัน 5 นาที การจับเวลาจะหยุด ก็ต่อเมื่อจำเป็นต้องหยุดเล่นเป็นเวลานาน (เนื่องจากการบาดเจ็บ ข้อพิพาท หรือปัญหาเกี่ยวกับลูกบอล ฯลฯ)
2. ขนาดของสนามไม่ได้ถูกกำหนดไว้โดยเจาะจง
3. ลูกโทษเตะมุม ห่าง 6 เมตร จากจุดที่ทำเครื่องหมายไว้
4. หากมีการถอนผู้เล่นออกเกิดขึ้น ทีมที่เป็นผู้เล่นลงเล่นเป็นเวลา 1 นาทีหรือจนกว่าพวกเขาจะพลาดประตู
5. การแข่งขันจะมีขึ้นทุกวันและปฏิบัติตามกฎ 'ผู้ชนะจะอยู่ต่อ' ในกรณีที่มีการเสมอกันทั้งสองทีมออกจากสนามและทั้งคู่จะไม่สามารถเข้าร่วมการแข่งขันนัดถัดไป
6. การตัดสินของผู้ตัดสินถือเป็นที่สิ้นสุดตามข้อพิพาททั้งหมด
7. หากการแข่งขันเริ่มขึ้น แต่ไม่จบสมบูรณ์ไม่ว่าด้วยเหตุผลใด ๆ การเดิมพันทั้งหมดในการแข่งขันนี้จะเป็นโมฆะ (ตัดสินที่ราคา 1.00)

บัมเปอร์บอล คัพ 4X4

1. รูปแบบการแข่งขัน: แบ่งเป็น 2 ครึ่ง ครึ่งละ 15 นาที สมาชิกในทีมเล่นลูกบอลเป่าลม
2. รูปแบบการแข่งขันทัวร์นาเมนต์: รอบแบ่งกลุ่ม 2 รอบ, เพลย์ออฟอันดับ 3, รอบชิงชนะเลิศ การให้คะแนน: ชนะ – 3 คะแนน; เสมอ – 1 คะแนน; แพ้ – 0 คะแนน
3. ในกรณีที่มีการเสมอกันในรอบแบ่งกลุ่ม แต่ละทีมจะได้รับคะแนน 1 คะแนน หากมีการเสมอกันเกิดขึ้นในรอบชิงชนะเลิศ การแข่งขันจะมีลูกโทษ (5 ครั้ง)
4. จะมีการเตะลูกโทษจากริมเขตโทษ
5. ไม่มีผู้รักษาประตู
6. ห้ามไม่ให้เล่นในพื้นที่ประตูทั้งสำหรับผู้เล่นโจมตีและป้องกัน
7. ผู้เล่นที่ละเมิดกฎกติกาใด ๆ จะถูกไล่ออกจากสนามเป็นระยะเวลา 1 นาทีและทีมของพวกเขาจะเล่นต่อไปโดยเสียเปรียบในเชิงจำนวนผู้เล่น
8. หากมีการทุ่มลูกเกิดขึ้น ให้ทุ่มลูกบอลจากจุดที่ลูกบอลออก

10.48. Street football 3x3

1. การเดิมพันใน Street football 3x3รวมเวลาปกติ
2. การแข่งขันแต่ละครั้งใช้เวลา 2 แบ่งเท่า ๆ กัน 5 นาที (ตรงเวลา)
3. การแข่งขันจะต้องเล่นเต็มจำนวนเพื่อให้การเดิมพันมีผล การเดิมพันที่มีการตัดสินผลแล้วเมื่อการแข่งขันถูกขัดจังหวะจะได้รับการยกเว้นจากกฎนี้
4. การแข่งขันจะเล่นกับมินิฟุตบอลขนาด 4
5. ทั้งสองทีมมีผู้เล่น 3 คนที่ไม่มีตำแหน่งที่กำหนด ทั้งสองทีมเล่นกับผู้รักษาประตูและผู้เล่นไม่สามารถสัมผัสลูกบอลด้วยมือของพวกเขา
6. จะได้รับฟรีคิกหากแฮนด์บอลตั้งใจเกิดขึ้นที่ใดก็ได้ในสนาม
7. การเตะโทษจะได้รับถ้าผู้เล่นทำผิดกติกา ทีมป้องกันสามารถสร้างกำแพงป้องกันห่างจากลูกบอลได้ 3 เมตร ทีมจู่โจมสามารถผ่านจากลูกฟรีคิกหรือยิงเข้าประตู
8. ผู้เล่นคนใดจะถูกปรับโทษจากจุดศูนย์กลางของสนามหลังจากผู้ตัดสินเป่านกหวีด สำหรับเป้าหมายที่จะทำคะแนนลูกต้องเข้าประตูโดยไม่ต้องแตะพื้นและข้ามเส้นประตู
9. หากลูกบอลออกจากการเล่นจะเป็นการเตะลูกโทษบนพื้นดิน ผู้เล่นของทีมที่ป้องกันต้องอยู่ห่างจากที่เตะเข้าเล่น 1 เมตร ผู้เล่นไม่สามารถยิงโดยตรงจากการเตะเข้า หากมีการยิงประตูโดยตรงประตูนี้จะไม่ถูกนับและจะมีการเตะลูกโทษ
10. ห้ามสัมผัสทางกายภาพ ยกเว้นสัมผัส โหม่ง ดันรางการ ขณะเล่นอยู่ในสนาม

10.49. Street Power Football 2x2 ฟุตบอลโลก

Street Power Football รวมการถ่ายทอดสดเกมที่มีหลายผู้เล่น (การจำลองฟุตบอล)

1. พนันทั้งหมดจะได้รับการตัดสินเมื่อการแข่งขันสิ้นสุดลง
2. บริษัทรับพนันจะกำหนดจำนวนเงินเดิมพันขั้นต่ำและสูงสุดสำหรับแต่ละรายการ
3. บริษัทรับพนันอาจเปลี่ยนแปลงขีดจำกัดเงินเดิมพันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
4. การแข่งขันประกอบไปด้วยหนึ่งช่วง ช่วงหนึ่งจะใช้เวลาในการเล่น 5 นาทีหรือจนกว่าจะมีทีมใดทีมหนึ่งทำประตูได้ 5 ประตู
5. หากสมาชิกของทีมงานดำเนินการผิดพลาดหรือมีความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ใด ๆ เกิดขึ้น ณ เวลาที่ยอมรับพนัน (เช่น การพิมพ์อัตราต่อรอง ผิดอย่างเห็นได้ชัด ความไม่ตรงกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนกีฬา/สดและสลิปพนัน เป็นต้น) หรือหากมีการแสดงให้เห็นว่าพนันได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้อง บริษัทรับพนันมีสิทธิ์ในการประกาศให้พนันดังกล่าวเป็นโมฆะ
6. พนันจะได้รับการยอมรับก่อนการแข่งขันและในระหว่างการแข่งขัน (พนันสด) การแข่งขัน Street Power Football ทั้งหมดจะได้รับการถ่ายทอดสดทางออนไลน์
7. ตลาดพนันที่พร้อมให้บริการมีดังต่อไปนี้:

- ชนะ
- โอกาสสองเท่า
- แฮนดิแคป
- รวมมากกว่า/น้อยกว่า
- รวมรายทีม (มากกว่า/น้อยกว่า)
- รวม (คู่/คี่)
- ประตูถัดไป

10.50. SOAP FOOTBALL (WOMEN’S)

1. แต่ละทีมประกอบด้วยผู้เล่นนอกสนาม 3 คนและผู้รักษาประตู
2. การแข่งขันแต่ละครั้งใช้เวลาส่วน 2 ครึ่งละ 15 นาที (ตรงเวลา)
3. ใช้กฎฟุตบอล การทำผิดกติกาเป็นรางวัลสำหรับการละเมิดกฎทุกครั้ง ทีมจะได้รับการเตะลูกโทษหากฝ่ายตรงข้ามกระทำผิดกติกา 3 ครั้ง การเตะลูกโทษจะได้รับการฟาล์วครั้งต่อไป
4. เพื่อให้การแข่งขันมีชีวิตชีวาและสนุกสนานเมื่อลูกบอลออกไปจากการเล่นลูกบอลใหม่จะถูกโยนโดยตรง (ทุ่ม) ในกลางสนามเพื่อให้การแข่งขันดำเนินต่อไป

10.51. ฟุตบอลโฟม (ชาย)

1. แต่ละทีมประกอบด้วยผู้เล่นนอกสนาม 3 คนและผู้รักษาประตู
2. การแข่งขันแต่ละครั้งใช้เวลา ส่วน 2 ครึ่งละ 15 นาที (ตรงเวลา)
3. เป้าหมายจะนับหากมีการส่งผ่านในพื้นที่ของคู่ต่อสู้ (หลังจากข้ามเส้นแบ่งครึ่ง)
4. ใช้กฎฟุตบอล การทำผิดกติกาเป็นรางวัลสำหรับการละเมิดกฎทุกครั้ง ทีมจะได้รับการเตะลูกโทษหากฝ่ายตรงข้ามกระทำผิดกติกา 3 ครั้ง การเตะลูกโทษจะได้รับการฟาล์วครั้งต่อไป
5. เพื่อให้การแข่งขันมีชีวิตชีวาและสนุกสนานเมื่อลูกบอลออกไปจากการเล่นลูกใหม่จะถูกโยนโดยตรง (ทุ่ม) ในกลางสนามการเล่นเพื่อให้การแข่งขันดำเนินต่อไป

10.52. CROSS VOLLEY

1. จะมีการเล่นเกมโดยทีมสองทีม แต่ละทีมจะมีพื้นที่ของตัวเองตั้งอยู่แนวทแยงมุมตรงข้ามกับอีกฝ่ายในสนาม
2. เล่นต่อเนื่องจนกว่าจะมีหนึ่งทีมชนะสามเซต หากมีการเสมอกันเกิดขึ้น (2:2) จะมีการเล่นเซตตัดสินจนกว่าจะมีทีมหนึ่งทำคะแนนได้ 15 คะแนน (โดยมีผลต่างคะแนนอย่างน้อย 2 คะแนน)
3. จะมีการเล่นเกมในแต่ละเซตจนกว่าจะมีทีมหนึ่งชนะ 25 คะแนน หากเกมเสมอกัน (24:24) เกมจะเล่นต่อจนกว่าจะมีหนึ่งทีมทำคะแนนนำห่างได้ 2 คะแนน
4. กฎกติกาหลัก:
    - ผู้เล่นเคลื่อนตัวตามเข็มนาฬิกาหรือทวนเข็มนาฬิการอบสนามหลังจากที่มีการทำคะแนนได้ทุกสามคะแนน
    - ผู้เล่นได้รับอนุญาตให้แตะลูกบอลได้เพียงครั้งเดียวและห้ามไม่ให้กระโดดและส่งลูก
    - สามารถใช้เทคนิควอลเลย์บอลใด ๆ เพื่อนำลูกบอลมาเล่นได้แม้ว่าจะต้องอยู่ที่มุมของพื้นที่เสิร์ฟลูกอย่างเข้มงวดก็ตาม
    - ต้องเสิร์ฟลูกไปยังสนามของฝ่ายตรงข้ามเท่านั้น ถ้าลูกบอลตกลงในพื้นที่เสิร์ฟ จะมีการพักบอลเกิดขึ้น
    - การแตะโดนเน็ตจะได้รับการพิจารณาว่าฟาล์วและทำให้ทีมตรงข้ามได้คะแนน
5. จะมีการพักบอลหากผู้เล่นละเมิดกฎกติกาดังต่อไปนี้:
    - กระโดด
    - ส่งลูก
    - แตะที่ส่วนกลาง

10.53. เทนนิสฟุตบอล

1. ฟุตบอลเป็นกีฬาทีม 2 ทีม (2x2) แข่งขันกัน อนุญาตให้ทำการเปลี่ยนตัวได้ไม่ จำกัด จำนวนครั้ง
2. ฟุตบอลเทนนิสเล่นกับฟุตบอลในสนามขนาด 9 ม. x 12.8 ม หารด้วยตาข่ายเทนนิส การแข่งขันจะเล่นจนกว่าทีมใดทีมหนึ่งจะชนะ 2 เซต (ดีที่สุด 3 รายการ) เซตจะสิ้นสุดเมื่อมีทีมใดทีมหนึ่งทำคะแนนได้อย่างน้อย 11 คะแนนและมี 2 คะแนนที่ได้เปรียบ
3. แต่ละทีมจะต้องส่งบอลข้ามตาข่ายไปยังฝั่งของฝ่ายตรงข้ามโดยแตะหรือสัมผัสลูกบอลได้เพียงสามครั้งเท่านั้น (อนุญาตให้น้อยกว่าและไม่สามารถมากกว่าได้) ผู้เล่นคนเดียวกันไม่สามารถแตะหรือสัมผัสลูกบอลในสองครั้งติดต่อกันได้ ผู้เล่นไม่สามารถแตะหรือสัมผัสลูกบอลด้วยมือของพวกเขา อนุญาตมีการเดาะบอลสองครั้ง (อนุญาตให้น้อยกว่าและไม่สามารถมากกว่าที่กำหนดได้) ก่อนที่ลูกบอลจะถูกส่งไปยังฝั่งตรงข้ามของตาข่าย อนุญาตให้มีการเดาะบอลหนึ่งครั้งหลังจากการเสิร์ฟจากทีมฝ่ายตรงข้าม
4. ลูกบอลเสิร์ฟโดยเตะจากด้านหลังพื้นฐาน หากลูกบอลถูกตาข่ายและตกลงมาที่ฝั่งของฝ่ายตรงข้าม ลูกบอลจะถูกเสิร์ฟอีกครั้ง ผู้เล่นของทีมตรงข้ามไม่สามารถบล็อกการเสิร์ฟได้ โดยการเอื้อมผ่านตาข่าย
5. หากการแข่งขันเริ่มขึ้น แต่ไม่เสร็จสมบูรณ์ไม่ว่าด้วยเหตุผลใด ๆ การเดิมพันทั้งหมดจะถูกตัดสินในราคาน้ำ 1 ยกเว้นตลาดที่มีการกำหนดไว้แล้วในเวลาที่การแข่งขันหยุดลง
6. แต้มต่อและผลรวมต้องระบุเป็นคะแนนยกเว้นสำหรับตลาด "แฮนดิแคปตามเซ็ต" และ "เซ็ตรวม"
7. "คะแนนพิเศษ" "ลูกค้าควรคาดการณ์ไม่ว่าจะมีคะแนนพิเศษในชุดการเดิมพัน“ คะแนนพิเศษในชุด - ใช่” จะชนะหากทั้งสองทีมชนะเซตหลังจากที่ทำคะแนนได้คือ 10:10

10.54. ลีกสุ่ม

1. มี 2 ทีมเข้าร่วมในการแข่งขันแต่ละรอบ
2. มีลูกเต๋าแตกต่างกันสองลูก – แต่ละทีมมีลูกเต๋าทีมละหนึ่งลูก
3. ตัวแทนจะทอยลูกเต๋า 2 ลูก
4. หลังจากที่ทอยลูกเต๋าแต่ละลูกแล้ว ทีมที่ลูกเต๋าออกมาได้แต้มสูงที่สุดจะได้ 1 คะแนน หากแต้มบนลูกเต๋าออกมาเท่ากัน จะต้องมีการทอยลูกเต๋าอีกครั้ง
5. พนันจะได้รับการตัดสินตามกฎกติกาของกีฬาที่ระบุเอาไว้ในสลิปพนัน
6. หากทีมงานดำเนินการผิดพลาดหรือหากมีความล้มเหลวของซอฟต์แวร์เกิดขึ้น ณ เวลาที่ยอดมรับพนัน (เช่น มีการพิมพ์อัตราต่อรองผิดอย่างเห็นได้ชัด ความไม่ตรงกันระหว่างอัตราต่อรองในที่ต่าง ๆ เป็นต้น) หรือหากมีการบ่งชี้ว่าพนันได้รับการยอมรับไม่ถูกต้อง บริษัทรับพนันมีสิทธิ์ในการประกาศให้พนันดังกล่าวเป็นโมฆะ หากมีความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ใด ๆ เกิดขึ้น เกมอาจจะถูกแทรกแซงได้ซึ่งในกรณีนี้พนันที่ไม่ได้รับการตัดสินทั้งหมดจะได้รับเงินคืน

10.55. E-Sports FIFA

E-Sports Football คือสตรีมของเกมแบบมัลติ (ฟุตบอลจำลอง)

1. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินตามผลการแข่งขันเมื่อสิ้นสุดการแข่งขันเต็มเวลา
2. บริษัท พนันจะกำหนดสัดส่วนการถือหุ้นสูงสุดสำหรับแต่ละเหตุการณ์
3. การเดิมพันสามารถ จำกัด การแข่งขันได้โดยปราศจากการแจ้งเตือนและให้เหตุผล
4. การเดิมพันเป็นที่ยอมรับในเวลาปกติ
5. ในกรณีที่พนักงานของ บริษัท มีข้อผิดพลาดในการรับเดิมพัน (ข้อผิดพลาดที่เห็นได้ชัดในรายการเดิมพันการเดิมพันไม่ตรงกันระหว่างสายการแข่งขันและการเดิมพันเป็นต้น) หรือมีหลักฐานการเล่นที่ไม่เป็นธรรมการฝ่าฝืนกฎข้อบังคับในการเดิมพันที่ยอมรับว่าเป็น รวมทั้งอาร์กิวเมนต์อื่นที่ยืนยันความไม่ถูกต้องของการเดิมพัน บริษัท บุ๊คมาร์กขอสงวนสิทธิ์ในการประกาศการเดิมพันด้วยเงื่อนไขดังกล่าวเป็นโมฆะ
6. การเดิมพันได้รับการยอมรับก่อนการแข่งขันอย่างเป็นทางการและการแข่งขัน Live on Champions League การจับคู่ทั้งหมดจะถูกสตรีมแบบออนไลน์
7. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินตามสถิติขั้นสุดท้าย ข้อบกพร่องของสตรีมมิ่งไม่ใช่เหตุผลสำหรับการยกเลิกเดิมพันนี้
8. ประเภทของการเดิมพัน (เวลาปกติ)

- วิน;
- คู่โอกาส;
- แฮนดิแคป;
- รวม (สูง ต่ำ);
- รวมทีมทั้งหมด (สูง ต่ำ);
- รวม (คี่, คู่);
- คะแนนที่ถูกต้อง;
- เป้าหมายถัดไป

10.56. กาบัดดี้

กาบัดดี้เป็นเกมที่ประกอบไปด้วยองค์ประกอบของมวยปล้ำและแตะ

1. รูปแบบของเกม: มีสองครึ่งโดยแบ่งออกเป็นครึ่งละ 20 นาที ในกรณีที่มีการเสมอกัน เพื่อกำหนดผู้ชนะ เกมจะดำเนินการต่อไปจนกระทั่งมีทีมหนึ่งทำคะแนนถัดไปได้

2. พนันจะได้รับการยอมรับในเวลาปกติ (40 นาทีเวลาปกติ ไม่รวมต่อเวลา) หากมีการเล่นเกมไม่เสร็จสมบูรณ์ ผลลัพธ์ใด ๆ ที่มีการกำหนดอย่างชัดเจน ณ เวลาที่หยุดเล่นจะยังคงมีผล ผลลัพธ์อื่นใดทั้งหมดจะได้รับการตัดสินที่อัตราต่อรอง 1.00
3. ผลลัพธ์ซึ่งรวมถึงต่อเวลา (Golden Raid):
    - เพื่อชนะในต่อเวลา (Golden Raid)
4. การพนันในครึ่งแรกหรือครึ่งหลัง หากมีการเล่นในครึ่งดังกล่าวไม่เสร็จสมบูรณ์ ผลลัพธ์ใด ๆ ที่มีการกำหนดอย่างชัดเจน ณ เวลาที่หยุดเล่นจะยังคงมีผล ผลลัพธ์อื่นใดทั้งหมดจะได้รับการตัดสินที่อัตราต่อรอง 1.00 ไม่รวมต่อเวลา
5. ในการแข่งขัน หากมีการเปลี่ยนแปลงสถานที่จัดการแข่งขันหรือมีการเลื่อนการแข่งขันไปยังสนามของฝ่ายตรงข้าม พนันจะยังคงมีผลหากทีมเหย้ายังคงสถานะทีมเหย้า
6. หากมีการเลื่อนการแข่งขันใด ๆ หรือล่าช้ามากกว่า 48 ชั่วโมง พนันทั้งหมดจะได้รับการตัดสินที่อัตราต่อรอง 1.00

10.57. UNSULLIED UFC TOURNAMENT

1. การต่อสู้จะเริ่มต้นขึ้นโดยสัญญาณเสียงระฆังซึ่งเป็นการบ่งบอกว่ารอบแรกได้เริ่มต้นขึ้นแล้ว
2. การต่อสู้ประกอบไปด้วย 3 ยก แต่ละยกใช้เวลานาน 3 นาที ยกเว้นแต่หนึ่งในผู้เข้าแข่งขันชนะในระยะไกล
3. หากมีการประกาศว่าไม่มีการแข่งขันการต่อสู้หรือหยุดลงไม่ว่าด้วยเหตุผลใดก่อนที่จะมีการระบุผู้ชนะ พนันทั้งหมดจะได้รับการตัดสินที่อัตราต่อรอง 1.00 หากผลการต่อสู้ได้รับการตัดสินแล้ว พนันจะได้รับการตัดสินตามโดยอ้างอิงตามผลที่ประกาศ
4. พนันทั้งหมดมีผลในกรณีที่ยกการแข่งขันจบสมบูรณ์อย่างน้อย 2 ยก มิเช่นนั้นจะมีเฉพาะพนันว่าผู้เข้าแข่งขันที่เลือกชนะในการต่อสู้และพนันเสมอเท่านั้นที่มีผล พนันในการต่อสู้อื่น ๆ ทั้งหมดจะได้รับการตัดสินที่อัตราต่อรองที่ 1.00 ยกเว้นแต่ผลของพนันจะได้รับการตัดสิน ณ เวลาที่การต่อสู้หยุดลงแล้ว
5. พนัน "1 (2) ชนะ" ในส่วนกีฬา พนันในตลาดนี้จะได้รับการติดป้าย “1” และ “2” ตามลำดับและรวมกับรายการต่อไปนี้:
    - "ชนะแต้ม" หมายถึงชัยชนะที่ได้รับการตัดสินโดยกรรมการเมื่อยกทั้งหมดสิ้นสุดลง
    - "ชนะโดยการน็อกเอาท์ (KO)″
    - "ชนะน็อกโดยเทคนิค (TKO)″ หมายความว่าหนึ่งในผู้เข้าแข่งขันชนะโดยทำคะแนนได้ 25 คะแนนก่อนที่ยกสุดท้ายจะจบลง
    - "ชนะโดยผู้เข้าแข่งขันถูกตัดสิทธิ์หรือปฏิเสธการแข่งขัน"
6. พนัน "เสมอ" พนันในตลาดนี้จะถูกกำหนดด้วย “X” การต่อสู้จบลงด้วยการเสมอกันเมื่อผู้ตัดสินตัดสินว่าผู้เข้าแข่งขันทั้งสองได้คะแนนเท่ากันในยกสุดท้าย

7. นักมวยแต่ละคนจะได้คะแนนสำหรับการชกที่มีประสิทธิภาพตามที่กรรมการกำหนด:
    - 1 คะแนนสำหรับหมัดตรงหรือหมัดฮุก
    - 2 คะแนนสำหรับอัปเปอร์คัต
    - 5 คะแนนสำหรับน็อกล้ม
8. จำนวนคะแนนสูงสุดที่นักมวยสามารถทำได้ในการต่อสู้คือ 25 โดยไม่คำนึงถึงจำนวนคะแนนที่ได้รับสำหรับการชกครั้งสุดท้ายที่เด็ดขาด
9. พนัน ″W2 ในยกที่ 3 – ใช่ " พนันนี้จะชนะหากนักมวยที่ 2 ทำคะแนนได้มากกว่านักมวยที่ 1 ในยกที่ 3
10. พนัน "ได้ห้า (เจ็ด เป็นต้น) คะแนน" ลูกค้าต้องทายว่าผู้เข้าแข่งขันคนใดในการต่อสู้จะทำคะแนนในจำนวนคะนนที่กำหนดได้ก่อนในยก หากหนึ่งในนักมวยปฏิเสธที่จะต่อสู้ต่อไม่ว่าด้วยเหตุผลใดก็ตาม ก่อนที่เขาหรือคู่ต่อสู้ของเขาจะทำคะแนนได้ตามที่กำหนด พนันเหล่านี้จะได้รับการตัดสินที่อัตราต่อรอง 1.00

10.58. มวยไทย

1. ข้อมูลเกี่ยวกับสีของนักมวยที่ให้ไว้สำหรับอ้างอิง การเดิมพันทั้งหมดจะยืนขึ้นแม้ว่าจะมีการเปลี่ยนสีก็ตาม
2. การเดิมพันแฮนดิแคปจะได้รับการคืนเงิน หากการแข่งขันเสมอ
3. จำนวนยกทั้งหมด เฉพาะรอบที่เสร็จสิ้นในการต่อสู้จะถูกนำมาพิจารณา ถ้าการต่อสู้สิ้นสุดลงในรอบที่ 5 จำนวนรอบที่เสร็จสมบูรณ์คือ 4 ถ้าการต่อสู้จบลงด้วยการตัดสินใจจำนวนรอบที่เสร็จสมบูรณ์คือ 5
4. หากนักมวยคนใดถูกตัดสิทธิ์โดยผู้ตัดสิน การเดิมพันทั้งหมดจะได้รับการคืนเงิน
5. หากการแข่งขันถูกเลื่อนออกไปมากกว่า 12 ชั่วโมงนับจากเวลาที่กำหนดไว้ การเดิมพันทั้งหมดจะได้รับการคืนเงิน
6. หลังจากเสียงระฆังเริ่มยกที่หนึ่งดังขึ้น หากนักมวยคนใดไม่สามารถยกได้ การเดิมพันทั้งหมดจะได้รับการคืนเงิน

10.59. Counter Strike และ CS : GO Wingman

1. Counter-Strike เป็นเกมแบบมัลติเพลย์เยอร์ (เกมจำลอง)
2. การเดิมพันยอมรับในทีม สูงสุด 11 รอบ (สูงสุด 21 รอบ)
3. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินตามผลการแข่งขันเมื่อจบการแข่งขันเต็มเวลา
4. ระยะเวลาของ Round - 2 นาที การกระทำทั้งหมดหลังจากเวลานั้นไม่ได้คำนึงถึง
5. ถ้าบนแผนที่ด้วยระเบิดไม่มีระเบิด – ผู้ก่อการร้ายที่เป็นฝ่ายชนะในรอบ
6. ถ้าในแผนที่กับตัวประกันตัวประกันใด ๆ ไม่ได้ถูกปล่อยออกมาในช่วงเวลานั้น - ผู้ก่อการร้ายชนะในรอบ

7. เงินเดิมพันสูงสุดจะถูกกำหนดสำหรับแต่ละกิจกรรมโดย บริษัท เดิมพัน
8. การเดิมพันสามารถ จำกัด การแข่งขันได้โดยปราศจากการแจ้งเตือนและให้เหตุผล
9. ในกรณีที่พนักงานของ บริษัท มีข้อผิดพลาดในการรับเดิมพัน (ข้อผิดพลาดที่เห็นได้ชัดในรายการเดิมพัน ราคาที่ไม่ตรงกันระหว่างสายการแข่งขันและการเดิมพัน ฯลฯ) หรือมีหลักฐานการเล่นที่ไม่เป็นธรรมการฝ่าฝืนกฎข้อบังคับในการเดิมพันที่ยอมรับเช่นเดียวกับ อาร์กิวเมนต์อื่นยืนยันความไม่ถูกต้องของการเดิมพัน บริษัท บุ๊คมาร์กขอสงวนสิทธิ์ในการประกาศการเดิมพันด้วยเงื่อนไขดังกล่าวเป็นโมฆะ
10. เดิมพัน "Bomb Planted Yes / No" - ไม่ว่าจะเป็นจุดที่มีการวางระเบิด (ก่อนหรือหลัง Counter-terrororists ทั้งหมดจะถูกฆ่าตาย) เป็นข้อเท็จจริงในการปลูกระเบิดที่นับ
11. เดิมพัน W1 และ W2 (ในกรณีของ "Bomb Planted") จะตัดสินดังนี้
    - "ระเบิดเวลา" - W1 - ชนะ, W2 - สูญหาย;
    - "ระเบิดอย่างระเบิด", W1 - สูญหาย, W2 - ชนะ
12. ยอมรับการเดิมพันสด การจับคู่ทั้งหมดจะถูกสตรีมแบบออนไลน์

ประเภทของการเดิมพันที่ใช้ได้

- ชนะเวลาปกติ;
- แฮนดิแคป;
- รวม (สูง ต่ำ);
- รวมทีมทั้งหมด (สูง ต่ำ);
- ระเบิดปลูก;
- ชนะรอบ;
- รอบรวม;
- รอบแฮนดิแคป;
- Headshots ทั้งหมดในรอบ;
- จำนวนรวมในแต่ละรอบ
- ทั้งหมด Frags * ในรอบ (คู่ / คี่);
- วิธีการชนะในรอบ;
- รอบระยะเวลา;
- Bomb Defused;
- ชนะรอบ
- Frag แรกในรอบ;
- ฆ่าตัวตายในรอบ;
- Headshots ทั้งหมด ** ในรอบ

- ชนะไปไม่ถึงในรอบ;

*Frag** - จุดสำหรับการฆ่าศัตรู (ความตายของทีมศัตรูความตายโดยการระเบิดรวมถึงระเบิด)

*Headshot*** - ยิงเข้าที่ศีรษะ

ฆ่าตัวตาย*** - ตายโดยการล้มจากความสูงความตายจากการระเบิด

CS : GO Wingman

1. CS: GO Wingman เกี่ยวข้องกับการสตรีมสดของเกมมัลติเพลเยอร์ Counter-Strike: Global Offensive ซึ่งแบ่งผู้เล่นสองคนเป็นสองทีม
2. ในรอบแรกทีม 1 เล่นเสมอในฐานะCounter-Terrorists และทีม 2 เล่นเป็นผู้ก่อการร้ายเสมอ ในตอนท้ายของรอบนี้ทั้งสองทีมสลับข้างและจะดำเนินต่อไปจนกว่าทีมใดทีมหนึ่งจะได้รับชัยชนะ 5 ครั้ง (จากสูงสุด 9 รอบ)
3. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินหลังจากจบกิจกรรมการแข่งขัน
4. แต่ละรอบใช้เวลา 90 วินาที + ช่วงต่อเวลาพิเศษ (เวลาจากเมื่อมีการวางระเบิดเมื่อมันระเบิดหรือคลี่คลาย) เพื่อวัตถุประสงค์ในการตัดสินการเดิมพันสิ่งใดที่เกิดขึ้นหลังจากช่วงเวลาที่ผ่านไปจะไม่ถูกนับ
5. ถ้าหากผ่านไป 90 วินาทีแล้วยังไม่มีการวางระเบิดและทั้งสองทีมมีผู้ชายยืนอยู่ Counter-Terrorists จะชนะรอบนี้
6. ขั้นต่ำและสูงสุดเดิมพันจะถูกกำหนดโดยเจ้ามือรับแทงสำหรับการเลือกแต่ละรายการเป็นรายบุคคล
7. บริษัทอาจเปลี่ยนวงเงินเดิมพันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
8. หากสมาชิกของพนักงานทำผิดพลาดความล้มเหลวของซอฟต์แวร์เกิดขึ้นเมื่อยอมรับการเดิมพัน (เช่นการพิมพ์ผิดที่เห็นได้ชัดในอัตราต่อรองความไม่สอดคล้องระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนของกีฬา / สดของเว็บไซต์และบนสลิปพนัน ฯลฯ) หรือ หากมีข้อบ่งชี้อื่นใดที่การเดิมพันได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้องเจ้ามือรับแทงมีสิทธิ์ที่จะประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
9. สำหรับการเดิมพัน“ วางระเบิด” การวางระเบิดจะถือว่าได้รับการปลูกถ้ามีอย่างน้อยหนึ่งอย่าง Counter-Terrorists ยังมีชีวิตอยู่เมื่อวางระเบิด
10. สำหรับการเดิมพัน“ ระเบิดระเบิด” จะถือว่าการระเบิดนั้นเกิดขึ้นหากอย่างน้อยหนึ่งในผู้ก่อการร้ายยังคงมีชีวิตอยู่เมื่อระเบิดระเบิด
11. สามารถวางเดิมพันได้เฉพาะในทีม มีการสตรีมเกมออนไลน์
12. หากผู้เล่นเสียชีวิตโดยไม่ได้ตั้งใจก็ยังถือว่าเป็นความตายสำหรับการตัดสินการเดิมพัน
13. อาวุธจำแนกได้ดังนี้:
    - ปืนพก: P2000, P250, Deagle, Glock
    - ปืนกล: FAMAS, M4A4, AUG, Galil, AK-47, SG 556

◦ ปืนไรเฟิล: AWP, SCAR-20, G3SG1

ประเภทการเดิมพันที่มี:

ในการแข่งขันทั้งหมด:

- ชนะ (1/2)
- ชนะ (ผู้ก่อการร้าย / ผู้ต่อต้านผู้ก่อการร้าย)
- รวม (สูง / ต่ำ)
- ยอดรวมรายบุคคล (สูง / ต่ำ)
- ระเบิดทั้งหมดคลี่คลาย (สูง / ต่ำ)
- ระเบิดทั้งหมดที่ปลูก (สูง / ต่ำ)
- ระเบิดระเบิดทั้งหมด (สูง / ต่ำ)
- จำนวน Headshot ทั้งหมด (สูง / ต่ำ)
- ปืนพกฆ่ารวม (บน / ล่าง)
- ยอดรวมปืนกลฆ่า (สูง / ต่ำ)
- ปืนไรเฟิลฆ่ารวม (บน / ล่าง)
- ยอดฆ่ารวมของผู้เล่น (สูง / ต่ำ)
- การเสียชีวิตทั้งหมดของผู้เล่น (สูง / ต่ำ)

ในรอบ:

- ชนะ (1/2)
- Bomb Planted (ใช่ / ไม่ใช่)
- Bomb Defused (ใช่ / ไม่ใช่)
- ฆ่ารวมทั้งหมด (สูง / ต่ำ)
- ฆ่ารวมทั้งหมด รายบุคคล (สูง / ต่ำ)
- รวม ฆ่า คู่ / คี่
- ฆ่าด้วยปืนกล (ใช่ / ไม่ใช่)
- ฆ่าด้วยปืนไรเฟิล (ใช่ / ไม่ใช่)
- ผู้เล่นทำสกอร์ A ฆ่า(ใช่ / ไม่ใช่)
- ผู้เล่นตาย (ใช่ / ไม่ใช่)
- จำนวน ยิงหัวทั้งหมด (สูง / ต่ำ)

10.60. กีฬาอีสปอร์ตฮ็อกกี้น้ำแข็ง

E-Sports ฮ็อกกี้น้ำแข็งเป็นสตรีมของเกมแบบมัลติ (ฮ็อกกี้น้ำแข็งจำลอง) การเดิมพันได้รับการยอมรับใน Stanley Cup

1. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินตามผลการแข่งขันเมื่อสิ้นสุดการแข่งขันเต็มเวลา
2. บริษัท พนันจะกำหนดสัดส่วนการถือหุ้นสูงสุดสำหรับแต่ละเหตุการณ์
3. การมีส่วนได้เสียในบางกรณีโดยไม่แจ้งให้ทราบและให้เหตุผล
4. การเดิมพันเป็นที่ยอมรับในเวลาปกติ
5. ในกรณีที่พนักงานของ บริษัท มีข้อผิดพลาดในการรับเดิมพัน (ข้อผิดพลาดที่เห็นได้ชัดในรายการเดิมพันการเดิมพันไม่ตรงกันระหว่างสายการแข่งขันและการเดิมพันเป็นต้น) หรือมีหลักฐานการเล่นที่ไม่เป็นธรรมการฝ่าฝืนกฎข้อบังคับในการเดิมพันที่ยอมรับว่าเป็น รวมทั้งอาร์กิวเมนต์อื่นที่ยืนยันความไม่ถูกต้องของการเดิมพัน บริษัท บุ๊คมาร์กขอสงวนสิทธิ์ในการประกาศการเดิมพันด้วยเงื่อนไขดังกล่าวเป็นโมฆะ
6. การเดิมพันได้รับการยอมรับก่อนการแข่งขันอย่างเป็นทางการและการถ่ายทอดสด การจับคู่ทั้งหมดจะถูกสตรีมแบบออนไลน์
7. ประเภทของการเดิมพัน (เวลาปกติ)

- ชนะเวลาปกติ;
- คู่โอกาส;
- แฮนดิแคป;
- รวม (เหนือ; ใต้);
- ชนะรวมทั้ง OT และ shootouts;
- จะมีการทำงานล่วงเวลาหรือไม่? – ใช่ไม่ใช่

NHL 23. Ones

1. NHL 23. Ones คือการถ่ายทอดสดเกมวิดีโอ ผู้เล่นสามท่านจะแข่งขันกันในการแข่งขันฮอกกี้น้ำแข็ง
2. รองรับทั้งเดิมพันก่อนการแข่งขันและเดิมพันสดในการแข่งขัน จะมีการถ่ายทอดสดเกมทั้งหมดทางออนไลน์
3. เวลาปกติคือ 10 นาที จะมีการเล่นต่อเวลาหากผู้เข้าร่วม 2 ท่านที่ได้ประตูสูงสุดได้คะแนนเท่ากัน ต่อเวลาจะสิ้นสุดลงเมื่อมีผู้เข้าร่วมคนหนึ่งขึ้นนำ
4. บริษัทเดิมพันจะกำหนดเงินเดิมพันสูงสุดแยกต่างหากสำหรับแต่ละตลาดเดิมพัน
5. บริษัทรับเดิมพันอาจเปลี่ยนแปลงขีดจำกัดเงินเดิมพันได้โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
6. หากพนักงานทำพลาดใด ๆ หรือหากมีความล้มเหลวของซอฟต์แวร์เกิดขึ้น ณ เวลาที่มีการยอมรับเดิมพัน (เช่น การพิมพ์ผิดในอัตราต่อรองอย่างเห็นได้ชัด ความไม่ตรงกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนกีฬา/สดและบนสลิปพนัน เป็นต้น) หรือหากมีตัวบ่งชี้อื่นใดที่บ่งบอกว่าเดิมพันได้รับการยอมรับแบบไม่ถูกต้อง บริษัทเดิมพันมีสิทธิ์ในการประกาศให้เดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ

7. ประเภทเดิมพันที่พร้อมให้บริการ:
    - ประตูรวม
    - ประตูรวมรายบุคคล
    - ผู้ชนะการแข่งขัน

10.61. ยูเอฟซี 4. สตรีทไฟท์

1. ยูเอฟซี 4. สตรีทไฟท์เป็นเกมถ่ายทอดสดที่มีผู้เล่นหลายคนซึ่งปฏิบัติตามกฎกติกาเอ็มเอ็มเอ
2. พนันทั้งหมดจะได้รับการตัดสินหลังจากการแข่งขันสิ้นสุดลง
3. บริษัทรับพนันจะเป็นผู้กำหนดจำนวนเงินเดิมพันขั้นต่ำและสูงสุดสำหรับแต่ละตัวเลือก
4. บริษัทรับพนันอาจเปลี่ยนแปลงขีดจำกัดเงินเดิมพันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
5. หากทีมงานดำเนินการผิดพลาดหรือหากมีความล้มเหลวของซอฟต์แวร์เกิดขึ้น ณ เวลาที่ยอมรับพนัน (เช่น มีการพิมพ์อัตราต่อรองผิดอย่างเห็นได้ชัด ความไม่ตรงกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนกีฬา/Live และในสลิปพนัน เป็นต้น) หรือหากมีการบ่งชี้อื่น ๆ ว่าพนันได้รับการยอมรับไม่ถูกต้อง บริษัทรับพนันมีสิทธิ์ในการประกาศให้พนันดังกล่าวเป็นโมฆะ
6. รองรับทั้งพนันก่อนการแข่งขันและพนันสด การแข่งขันยูเอฟซี 4. สตรีทไฟท์ทั้งหมดจะได้รับการถ่ายทอดสดทางออนไลน์
7. กฎกติกา:
    - นักสู้จะได้รับหนึ่งคะแนนสำหรับแต่ละการชนะในหนึ่งรอบการแข่งขัน
    - หากรอบการแข่งขันจบลงโดยเสมอกัน จะไม่มีนักสู้คนใดได้รับคะแนน
    - นักสู้ที่ชนะ 5 รอบการแข่งขันได้ก่อนคือผู้ชนะของการแข่งขัน
8. คำอธิบายวิธีการชนะ:
    - การจับกดโดยสมัครใจ (การจับกด) – ชนะโดยการจับกด
    - ชนะน็อก (KO) - เมื่อนักสู้หมดสติอันเป็นผลให้เกิดการสไตร์กตามกฎหมาย
    - น็อกโดยเทคนิค (TKO) - เมื่อมีบุคคลที่สามหยุดการต่อสู้เนื่องจากหนึ่งในนักสู้ไม่สามารถชกต่อไปได้
    - เสมอ – เมื่อรอบการแข่งขันจบลงเพราะระยะเวลาที่กำหนดในรอบสิ้นสุดลง
    - ผู้จัดการแข่งขันจะเป็นผู้ตัดสินข้อพิพาทเกี่ยวกับวิธีการชนะและจะมีการประกาศผลสุดท้ายบนกระดานคะแนนในการถ่ายทอดสดทางวิดีโอ
9. สามารถวางเดิมพันดังต่อไปนี้ได้ตลอดทั้งการแข่งขัน (พนันจะได้รับการตัดสินตามคะแนนสุดท้ายของการแข่งขัน):

- ชนะ
- รวม (มากกว่า/น้อยกว่า)
- รวมรายทีม (มากกว่า/น้อยกว่า)
- รวมชนะน็อก (มากกว่า/น้อยกว่า)
- รวมชนะโดยเทคนิค (มากกว่า/น้อยกว่า)
- รวมการจับกด (มากกว่า/น้อยกว่า)

10. สามารถวางเดิมพันดังต่อไปนี้ได้ในหนึ่งรอบการแข่งขัน (พนันจะได้รับการตัดสินตามคะแนนของรอบการแข่งขันนั้น ๆ):
    - ชนะในรอบ
    - วิธีชนะในรอบ (ชนะน็อก, น็อกโดยเทคนิค, การจับกด)
    - วิธีที่นักสู้คนแรก/คนที่สองชนะในรอบ (ชนะน็อก, น็อกโดยเทคนิค, การจับกด)

10.62. E-Sports การต่อสู้ UFC

UFC (Ultimate Fighting Championship) - ศิลปะการต่อสู้แบบผสมผสาน UFC เกี่ยวข้องกับการถ่ายทอดสดของผู้เล่นหลายคนในเกม

1. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินตามผลการแข่งขันเมื่อสิ้นสุดการแข่งขันเต็มเวลา
2. บริษัท พนันจะกำหนดสัดส่วนการถือหุ้นสูงสุดสำหรับแต่ละเหตุการณ์
3. การมีส่วนได้เสียในบางกรณีโดยไม่แจ้งให้ทราบและให้เหตุผล
4. การเดิมพันเป็นที่ยอมรับในเวลาปกติ
5. ในกรณีที่พนักงานของ บริษัท มีข้อผิดพลาดในการรับเดิมพัน (ข้อผิดพลาดที่เห็นได้ชัดในรายการเดิมพันการเดิมพันไม่ตรงกันระหว่างสายการแข่งขันและการเดิมพันเป็นต้น) หรือมีหลักฐานการเล่นที่ไม่เป็นธรรมการฝ่าฝืนกฎข้อบังคับในการเดิมพันที่ยอมรับว่าเป็น รวมทั้งอาร์กิวเมนต์อื่นที่ยืนยันความไม่ถูกต้องของการเดิมพัน บริษัท บุ๊คมาร์กขอสงวนสิทธิ์ในการประกาศการเดิมพันด้วยเงื่อนไขดังกล่าวเป็นโมฆะ

การกำหนดวิน:

- การส่ง - ชัยชนะโดยการส่ง
- การจับกุม - การโยนสำเร็จ
- **Knockout KO** - นักรบไม่ได้สติเป็นผลมาจากผลกระทบที่ได้รับอนุญาต (สำหรับ UFC2 BantamWeight, UFC2 LightWeight และ UFC3 WelterWeight ชนะโดย KO / TKO ถือว่าเป็นน็อคเอาต์)
- **Knockdown** - สถานการณ์ที่นักมวยที่อยู่ภายใต้ผลกระทบจากการนัดหยุดงานสัมผัสพื้นของแหวนโดยจุด

สนับสนุนที่สาม (เข่า, มือ)

- เทคนิค knockout TKO - หยุดการต่อสู้โดยบุคคลที่สามเนื่องจากการสูญเสียความสามารถในการดำเนินการต่อสู้โดย fighters knockouts เทคนิคสามารถแบ่งออกเป็นสามประเภท:
    - หยุดการนัดหยุดงาน ผู้ตัดสินตัดสินใจว่านักต่อสู้คนหนึ่งไม่สามารถป้องกันตัวเองได้อย่างชาญฉลาดและหยุดการต่อสู้
    - หยุดโดยแพทย์ (แพทย์ปัจจุบัน ringside ตัดสินใจว่าการมีส่วนร่วมต่อไปของหนึ่งในเครื่องบินรบที่วางชีวิตหรือสุขภาพของผู้เข้าร่วมที่ตกอยู่ในอันตราย)
    - หยุดมุม มุมที่สองของนักสู้หยุดการสู้รบ

ประเภทของตลาด:

- วิน ประเภทของการชนะ (ชัยชนะจุด, ชัยชนะ KO, ชัยชนะ TKO, ชัยชนะโดยการส่ง)
- ประเภทของนักสู้ที่ชนะ (ชัยชนะคะแนนชัยชนะของ KO, TKO Victory, Victory By Submission)
- เมื่อหมดยก (การต่อสู้; หมดยกที่ 1) การเดิมพันจะนับรอบที่หมดยก ถ้าจบเกมด้วยมีฝ่ายชนะ จะถูกตัดสินให้เป็นการต่อสู้

10.63. Bet Constructor

1. Bet Constructor เป็นประเภทของการเดิมพันที่คุณเลือกทีมเสมือน 2 ทีมที่สร้างขึ้นจากผู้เล่นที่เข้าร่วมการแข่งขันจริงและวางเดิมพันในผลของการแข่งขันของทีม การเดิมพันจะตัดสินตามจำนวนชุดทั้งหมดที่ผู้เล่นทีมเสมือนจริงทั้งหมดจะได้รับในการแข่งขันจริง
2. ทีมเสมือนสามารถสร้างขึ้นตามกฎต่อไปนี้:
    - 1) ฝ่ายตรงข้ามในการแข่งขันจริงไม่สามารถอยู่ในทีมเดียวกัน
    - 2) ผู้เล่นสามารถรวมอยู่ในทีมเสมือนจริงได้เท่านั้น
    - 3) ผู้เล่นแต่ละคนสามารถเลือกทีมเสมือนจริงได้เพียงครั้งเดียวเท่านั้น
    - 4) ทีมเสมือนแต่ละทีมสามารถมีผู้เล่น 2 ถึง 5 คนเข้าร่วมการแข่งขันจริง ยิ่งไปกว่านั้นทีมงานจะประกอบด้วยผู้เล่นจำนวนต่างกัน
    - 5) ทีมเสมือนสามารถรวมผู้เล่นจากการแข่งขันแบบดับเบิ้ลได้
    - 6) ทีมเสมือนสามารถรวมนักเทนนิสฮ็อกกี้น้ำแข็งนักฟุตบอลและนักฟุตบอล
3. ในการกำหนดผลลัพธ์สำหรับตลาดที่นำเสนอจำนวนชุด (เป้าหมาย) ที่ชนะโดยผู้เข้าร่วมทีมเสมือนจริงในแต่ละเกมจะเพิ่มขึ้น ในการแข่งขันเทนนิส เฉพาะเซ็ตที่เล่นจนจบเท่านั้นที่จะถูกนับในการตัดสินผลการเดิมพัน
4. รับเดิมพันในตลาดต่อไปนี้:

- 1) ผลการแข่งขัน
- 2) จับคู่ผลด้วยแต้มต่อ
- 3) การแข่งขันทั้งหมด

5. เฉพาะเดิมพันแบบเดี่ยวเท่านั้นที่มีอยู่ใน Bet Constructor
6. หากการแข่งขันเริ่มต้นล่าช้าหรือหากการแข่งขันถูกเลื่อนออกไปไม่ว่าด้วยเหตุผลใด ๆ การเดิมพันทั้งหมดยังคงมีผลต่อไปจนกว่าจะจบการแข่งขันหรือสิ้นสุดการแข่งขัน
7. การเดิมพันจะตัดสินหลังจากเสร็จสิ้นการแข่งขันจริงทั้งหมดที่สมาชิกของทีมเสมือนได้รับเลือก หากการแข่งขันจริงหนึ่งหรือหลายรายการถูกขัดจังหวะเนื่องจากการถอนตัวหรือขาดคุณสมบัติของผู้เล่นการเดิมพันทั้งหมดที่วางในทีมเสมือนจะถูกตัดสินในราคา 1 (คืนเงิน) ยกเว้นตลาดที่มีการกำหนดโดยไม่มีเงื่อนไขแล้ว
8. เดิมพัน "รวม" และ "แฮนดิแคป" จะถูกตัดสินว่าเป็นการเดิมพันแบบ "ชุดรวม" และ "แฮนดิแคปเซ็ท" ในการแข่งขันเทนนิส

10.64. E-Sports Basketball

1. E-Sports Basketball เป็นสตรีมของเกมหลายคน (โปรแกรมจำลองบาสเก็ตบอล)
2. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินตามผลการแข่งขันเมื่อสิ้นสุดการแข่งขันเต็มเวลา
3. บริษัท พนันจะกำหนดสัดส่วนการถือหุ้นสูงสุดสำหรับแต่ละเหตุการณ์
4. การมีส่วนได้เสียในบางกรณีโดยไม่แจ้งให้ทราบและให้เหตุผล
5. ในกรณีที่พนักงานของ บริษัท มีข้อผิดพลาดในการรับเดิมพัน (ข้อผิดพลาดที่เห็นได้ชัดในรายการเดิมพันการเดิมพันไม่ตรงกันระหว่างสายการแข่งขันและการเดิมพันเป็นต้น) หรือมีหลักฐานการเล่นที่ไม่เป็นธรรมการฝ่าฝืนกฎข้อบังคับในการเดิมพันที่ยอมรับว่าเป็น รวมทั้งอาร์กิวเมนต์อื่นที่ยืนยันความไม่ถูกต้องของการเดิมพัน บริษัท บุ๊คมาร์กขอสงวนสิทธิ์ในการประกาศการเดิมพันด้วยเงื่อนไขดังกล่าวเป็นโมฆะ
6. การเดิมพันได้รับการยอมรับก่อนการแข่งขันอย่างเป็นทางการและการถ่ายทอดสด การจับคู่ทั้งหมดจะถูกสตรีมแบบออนไลน์
7. ประเภทของการเดิมพัน (เวลาปกติ)
    - วิน
    - แฮนดิแคป
    - รวม (สูง ต่ำ)
    - ยอดรวมทั้งหมด (สูงกว่า, ต่ำกว่า)
    - ทั้งหมด (คู่/คี่)
    - ทีมจะทำแต้มได้เท่าไหร่
    - แต้มต่างเท่าไหร่

- จำนวนแต้มเท่าไหร่
- ทีม (ผล + รวม)

8. อัตตราต่อรองที่เดิมพันได้ (รวมต่อเวลา):
    - ทีมชนะ

10.65. อีสปอร์ต บาสเกตบอล (3X3 และ 1X1)

อีสปอร์ต บาสเกตบอล (3X3 และ 1X1) เป็นการเล่นเกมแบบมัลติ (จำลองนักบาสเกตบอล) ทั้งสองทีมยิงเข้าห่วงเดียวกันจนกว่าจะถึง 11 คะแนน ถ้าพวกเขาได้รับถึง 11 คะแนนและจุดแตกต่างระหว่างทีมน้อยกว่า 2 จุดเล่นรอบพิเศษ เกมยังคงดำเนินต่อไปจนกว่าจะมีความแตกต่างกันมากกว่า 1 จุดระหว่างทีม

1. ทุกการเดินพันจะคำนวณหลังการการแข่งขันจบ
2. เดิมพันสูงสุดขึ้นอยู่กับ 1xbet เป็นผู้กำหนด
3. 1xbet สามารถเปลี่ยนแปลงการวางเดิมพัน โดยไม่ต้องแจ้งล่วงหน้า
4. หากสมาชิกของทีมมีข้อผิดพลาดหรือซอฟต์แวร์ควรล้มเหลวเกิดขึ้นในช่วงที่มีการยอมรับเดิมพัน (เช่นการสะกดผิดอย่างเห็นได้ชัดในราคาที่ไม่สอดคล้องกันระหว่างอัตราเดิมพันที่แสดงในส่วนกีฬา / สดและใบเดิมพัน ฯลฯ) หรือควร มีข้อบ่งชี้อื่น ๆ เกี่ยวกับการเดิมพันที่ได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้องเจ้ามือรับแทงมีสิทธิประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
5. สามารถเดิมพันขณะแข่นขัน ทุกชุดได้รับการสตรีมแบบออนไลน์
6. ประเภทการเดิมพันที่เดิมพันได้:

- ชนะ;
- แฮนดิแคป;
- ผลรวม (สูง/ต่ำ);
- ผลรวม (คี่, คู่);
- ได้แต้มมากกว่า 11 แต้ม (ใช่/ไม่);
- ทายผลรวม (สูง/ต่ำ)

10.66. eSports Basketball. NBA 2K18

1. ประเภทของการเดิมพันในการแข่งขัน ESPORTS BASKETBALL. NBA 2K18 มีอยู่ 3 ขั้นตอนในการแข่งขัน:
    - เวทีกลุ่มของการประชุมภาคตะวันออก - ทีมเล่นในบ้านและนอกบ้าน
    - เวทีกลุ่มของการประชุมตะวันตก - ทีมเล่นในบ้านและนอกบ้าน

- รอบเพลย์ออฟ - 4 ทีมจากแต่ละส่วนเล่นในรอบรองชนะเลิศและรอบชิงชนะเลิศของฝ่ายของตน จากนั้นผู้ชนะรอบรองชนะเลิศจะพบกันในรอบชิงชนะเลิศและผู้แพ้ - ในนัดชิงที่สาม

2. การให้คะแนน:
    - ชนะ - 2 คะแนน.
    - แพ้ - 1 คะแนน.
3. เมื่อจัดสรรตำแหน่งในกลุ่มสถิติของทีมต่อไปนี้จะถูกพิจารณาตามลำดับความสำคัญ:_x000D_
    - คะแนน (เพิ่มขึ้น, สูงขึ้น)_x000D_
    - ชนะในเวลาแข่งขันปกติ (เพิ่มขึ้น, สูงขึ้น)_x000D_
    - ยกเลิกในเวลาแข่งขันปกติ (เล็กกว่า, สูงกว่า)
4. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินหลังจากเหตุการณ์สิ้นสุดลง
5. เว็บ 1xbet จะเป็นผู้กำหนดสัดส่วนการการเดิมพันสูงสุดสำหรับแต่ละการแข่งขัน
6. 1xbet สามารถเปลี่ยนแปลงการวางเดิมพัน โดยไม่ต้องแจ้งล่วงหน้า
7. หากสมาชิกของทีมมีข้อผิดพลาดหรือความล้มเหลวของซอฟต์แวร์เกิดขึ้นในเวลาที่มีการยอมรับเดิมพัน (เช่น การสะกดผิดอย่างเห็นได้ชัดในอัตราเดิมพันความไม่ลงรอยกันระหว่างอัตราเดิมพันที่แสดงในส่วนกีฬา / สด และใบเดิมพัน ฯลฯ) หรือควร มีข้อบ่งชี้อื่น ๆ เกี่ยวกับการเดิมพันที่ได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้องเจ้ามือรับแทงมีสิทธิประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
8. เดิมพันได้ตั้งแต่ก่อนการแข่งขันจนถึงระหว่างการแข่งขัน
9. หากการแข่งขันถูกยกเลิกและผลของการแข่งขันนี้จะไม่ส่งผลต่อผลการแข่งขันทัวร์นาเมนท์จะไม่มีการคืนเงินเดิมพัน

ทัวร์นาเม้นต์มีเปิดให้เดิมพันมีดังนี้:

- ผู้ชนะ - ใช่/ไม่ใช่ (ทีม)
- ที่ 1 ถึง ที่ 2 - ใช่/ไม่ใช่ (ทีม)
- ที่ 1 ถึง ที่ 3 (ทีม)
- ผ่านเข้ารอบ (ทีม)
- ผู้ชนะ (เพลย์ออฟ,ผลการแข่งขันทัวร์นาเม้นต์)
- ที่ 1 ถึง ที่ 2 (เพลย์ออฟ,ผลการแข่งขันทัวร์นาเม้นต์)
- ที่ 1 ถึง ที่ 3 (เพลย์ออฟ,ผลการแข่งขันทัวร์นาเม้นต์)

10.67. โลกของรถถัง

"โลกของรถถัง" คือสตรีมของเกมหลายคน

1. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินตามผลการแข่งขันเมื่อสิ้นสุดการแข่งขันเต็มเวลา
2. บริษัท พนันจะกำหนดสัดส่วนการถือหุ้นสูงสุดสำหรับแต่ละเหตุการณ์
3. การเดิมพันสามารถ จำกัด การแข่งขันได้โดยปราศจากการแจ้งเตือนและให้เหตุผล
4. ในกรณีที่พนักงานของ บริษัท มีข้อผิดพลาดในการรับเดิมพัน (ข้อผิดพลาดที่เห็นได้ชัดในรายการเดิมพันการเดิมพันไม่ตรงกันระหว่างสายการแข่งขันและการเดิมพัน ฯลฯ) หรือมีหลักฐานการเล่นที่ไม่เป็นธรรมการฝ่าฝืนกติกาในขณะที่การเดิมพันยอมรับว่าเป็น รวมทั้งอาร์กิวเมนต์อื่น ๆ ที่ยืนยันความไม่ถูกต้องของการเดิมพัน บริษัท บุ๊คมาร์กขอสงวนสิทธิ์ในการประกาศการเดิมพันด้วยเงื่อนไขดังกล่าวเป็นโมฆะ
5. ในกรณีที่นักกีฬาได้รับผลกระทบหรือบาดเจ็บจากการกระทบกระทั่งกันในเกม หรือถูกเพื่อนร่วมทีมทำให้เสียชีวิต - บริษัทรับพนัน ขอสงวนสิทธิ์ในการประกาศว่า การเดิมพันนั้นไม่ถูกต้องและจะคำนวณใบวางเดิมพันนั้นเป็นคี่ "1"
6. การเดิมพันยอมรับก่อนการแข่งขันอย่างเป็นทางการและเริ่มต้นใน Live การจับคู่ทั้งหมดจะถูกสตรีมแบบออนไลน์
7. ทีมที่ชนะคือทีมที่ทำลายรถถังศัตรู หรือยึดฐาน
8. ถ้าในตอนท้ายของการจับคู่ฐานทั้งสองถูกจับกุมหรือทีมใดทำลายรถถังฝ่ายศัตรูทั้งหมดจะมีการนับคะแนนเสมอ
9. การเดิมพันได้รับการยอมรับในการต่อสู้รถถังแบบสุ่มในเกมออนไลน์ ″World of tanks″ ซึ่งผู้เล่นจะได้รับการสุ่มเลือก
10. คะแนนของแต่ละทีม - จำนวนถังศัตรูที่ถูกทำลาย (โดยวิธีใดก็ตาม)

ประเภทของการเดิมพันที่มีให้:

- วิน;
- แฮนดิแคป;
- รวมคะแนน;
- จับธง

10.68. กีฬาอีสปอร์ต

กีฬาอีสปอร์ตเป็นสตรีมเกมแบบมัลติ (นักเทนนิส)

1. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินตามผลการแข่งขันเมื่อสิ้นสุดการแข่งขันเต็มเวลา

2. บริษัท พนันจะกำหนดสัดส่วนการถือหุ้นสูงสุดสำหรับแต่ละเหตุการณ์
3. การเดิมพันสามารถ จำกัด การแข่งขันได้โดยปราศจากการแจ้งเตือนและให้เหตุผล
4. ระยะเวลาของเกม - 1 ชุด
5. ในกรณีที่พนักงานของ บริษัท มีข้อผิดพลาดในการรับเดิมพัน (ข้อผิดพลาดที่เห็นได้ชัดในรายการเดิมพันการเดิมพันไม่ตรงกันระหว่างสายการแข่งขันและการเดิมพันเป็นต้น) หรือมีหลักฐานการเล่นที่ไม่เป็นธรรมการฝ่าฝืนกฎข้อบังคับในการเดิมพันที่ยอมรับว่าเป็น รวมทั้งอาร์กิวเมนต์อื่นที่ยืนยันความไม่ถูกต้องของการเดิมพัน บริษัท ปุ๊คมาร์กขอสงวนสิทธิ์ในการประกาศการเดิมพันด้วยเงื่อนไขดังกล่าวเป็นโมฆะ
6. การเดิมพันได้รับการยอมรับก่อนการแข่งขันอย่างเป็นทางการและการถ่ายทอดสด การจับคู่ทั้งหมดจะถูกสตรีมแบบออนไลน์
7. ตลาด Double Fault, Ace และ Out จะได้รับการชำระตามแบบอย่าง แม้ว่ากิจกรรมนั้นยกเลิกโดยการตัดสินของผู้ตัดสิน กิจกรรมนั้นก็ยังถือว่าได้เกิดขึ้นแล้ว

- วิน;
- แฮนดิแคป;
- รวม (สูง ต่ำ);
- บุคคลทั้งหมด (สูง ต่ำ);
- คะแนนที่ถูกต้อง;
- รวมทั้งหมด/คี่;
- ชนะในเกม

10.69. Dota 2

1. Dota 2 และ - สตรีมเกมแบบมัลติเพลย์เยอร์
2. ในกรณีที่พนักงานของ บริษัท มีข้อผิดพลาดในการรับเดิมพัน (ข้อผิดพลาดที่เห็นได้ชัดในรายการเดิมพันราคาที่ไม่ตรงกันระหว่างสายการแข่งขันและการเดิมพันเป็นต้น) หรือมีหลักฐานการเล่นที่ไม่เป็นธรรมการฝ่าฝืนกฎข้อบังคับในการเดิมพันที่ยอมรับว่าเป็น รวมทั้งอาร์กิวเมนต์อื่น ๆ ที่ยืนยันความไม่ถูกต้องของการเดิมพัน บริษัท ปุ๊คมาร์กขอสงวนสิทธิ์ในการประกาศการเดิมพันด้วยเงื่อนไขดังกล่าวเป็นโมฆะ
3. การเดิมพันได้รับการยอมรับก่อนการแข่งขันอย่างเป็นทางการและเริ่มต้นใน Live การจับคู่ทั้งหมดจะถูกสตรีมแบบออนไลน์
4. Dota 2 จะได้รับการตัดสินเมื่อการล่มสลายของบัลลังก์หรือการรวมตัวกันของคู่สัญญาฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง
5. การแข่งขันถือว่าไม่สมบูรณ์หากมีระยะเวลา 15 นาที
6. การแข่งขันถือว่าไม่สมบูรณ์หากผู้เล่นหนึ่งคนออกจากเกมก่อนถึงนาทีที่ 15 ของเกม
7. การแข่งขันจะถือว่าถูกยกเลิกหากผู้เล่นรายหนึ่งไปออฟไลน์ก่อนเวลาผ่านไป 15 นาทีและหลังจากจบเกมแล้

ว

8. การแข่งขันจะถือว่าถูกยกเลิกหากผู้เล่นคนใดคนหนึ่งไม่ได้ใช้งานใน 15 นาทีแรกของเกมและมีการประกาศภายหลังว่าผู้เล่นออกจากเกมภายใน 20 นาทีแรก
9. ถ้าผู้เล่นหนึ่งรายหรือมากกว่าออกจากเกมก่อนที่จะจบการแข่งขัน แต่หลังจากผ่านไป 15 นาทีจะไม่มีผลตอบแทนใด ๆ การจับคู่ถูกตัดสินในทุกกรณี
10. การจับคู่แบบสุ่มจะสตรีมออนไลน์ - มันเล่นโดยผู้เล่นสุ่มจริง

ประเภทของการเดิมพันที่มีให้:

- W1 และ W2 - ผู้ชนะคือทีมที่ทำลายบัลลังก์ของคู่แข่ง
- ยอดรวม U / O frags - รวม frags ของทีมกับผลของการแข่งขัน;
- Frags race - ทีมแรกที่มีจำนวน frags สูงสุด
- ใครจะฆ่า Roshan? - เดิมพันในทีมแรกที่จะฆ่า Roshan;
- FirstBlood - การเดิมพันในทีมที่จะทำ Frag แรก
- จะได้รับเลือก จะตัดสินหลังจากหยิบทั้งหมด (10 วีรบุรุษ);
- ทาวเวอร์จะถูกทำลายก่อน (2) หลังจากที่ (2): จะตัดสินหลังจากที่ First Tower ถูกทำลายหากการแข่งขันเกิดขึ้น
- (The Radiant), (The Dire) จะทำลาย First Tower: มันจะตัดสินหลังจาก First Tower ถูกทำลายถ้าการแข่งขันเกิดขึ้น (ทีมแรกที่จะสูญเสียหอนี้ถือเป็นผู้แพ้)

10.70. เวิร์ม

1. เวิร์มเป็นสตรีมเกมแบบมัลติ (เกมจำลอง)
2. สองทีมของเวิร์ม 4 ตัวทำการเคลื่อนที่โดยการสลับกันโดยใช้อาวุธต่างๆ
3. เป้าหมายของเกม - การทำลายศัตรูทีม
4. เกมสิ้นสุดลงเมื่อหนึ่งในเงื่อนไขเป็นผู้ชนะ
5. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินตามผลการแข่งขันเมื่อสิ้นสุดการแข่งขันเต็มเวลา
6. บริษัท พนันจะกำหนดสัดส่วนการถือหุ้นสูงสุดสำหรับแต่ละเหตุการณ์
7. การเดิมพันสามารถ จำกัด การแข่งขันได้โดยไม่ต้องมีการแจ้งเตือนใด ๆ และให้เหตุผล
8. ในกรณีที่พนักงานของ บริษัท มีข้อผิดพลาดในการรับเดิมพัน (ข้อผิดพลาดที่ชัดเจนในรายการเดิมพันราคาที่ไม่ตรงกันระหว่างสายการแข่งขันและการเดิมพัน ฯลฯ) หรือมีหลักฐานการเล่นที่ไม่เป็นธรรมการละเมิดกฎในปัจจุบันที่การเดิมพันยอมรับว่าเป็น รวมทั้งอาร์กิวเมนต์อื่นที่ยืนยันความไม่ถูกต้องของการเดิมพัน บริษัท

บุ๊คมาร์กขอสงวนสิทธิ์ในการประกาศการเดิมพันด้วยเงื่อนไขดังกล่าวเป็นโมฆะ

9. แฮนดิแคปเดิมพันทั้งหมดและถูกต้องถือว่าเป็นที่ยอมรับในเวิร์ม Frags
10. หากมีเวิร์มอย่างน้อยหนึ่งตัวที่ยังเหลืออยู่ในช่วงเวลาที่หนอนสุดท้ายของฝ่ายตรงข้ามเสียชีวิตทีมของคุณจะชนะ
11. การทายผลเป็นไปได้ว่าเวิร์มสุดท้ายของทั้งสองทีมจะตายในเวลาเดียวกัน - ในการย้ายเดียวกัน

ประเภทของการเดิมพันที่ใช้ได้

- วิน;
- แฮนดิแคป;
- รวม (สูง ต่ำ);
- รวม (คี่, คู่);
- คะแนนที่ถูกต้อง

10.71. Cyber ต่อสู้ WWE

มวยปล้ำโลกบันเทิง - มวยปล้ำอาชีพ (จำลองเกม)

1. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินตามผลการแข่งขันเมื่อสิ้นสุดการแข่งขันเต็มเวลา
2. ทีมแรกที่ตีพยายามทำคะแนนรันมากกว่าห้าโอเวอร์ที่สำเร็จหรือแพ้สูงสุดจนถึง 5 วิกเก็ต จากนั้นทีมฝ่ายตรงข้ามตีจนกระทั่งพวกเขาทำคะแนนรันได้มากกว่าคู่แข่งหรือจนกระทั่งห้าโอเวอร์ในหกการส่งแต่ละครั้งถูกเล่นหรือแพ้ 5 วิกเก็ต
3. การเดิมพันสามารถ จำกัด การแข่งขันได้โดยปราศจากการแจ้งเตือนและให้เหตุผล
4. ในกรณีที่พนักงานของ บริษัท มีข้อผิดพลาดในการรับเดิมพัน (ข้อผิดพลาดที่เห็นได้ชัดในรายการเดิมพันการเดิมพันไม่ตรงกันระหว่างสายการแข่งขันและการเดิมพัน ฯลฯ) หรือมีหลักฐานการเล่นที่ไม่เป็นธรรมการฝ่าฝืนกติกาในขณะที่การเดิมพันยอมรับว่าเป็น รวมทั้งอาร์กิวเมนต์อื่น ๆ ที่ยืนยันความไม่ถูกต้องของการเดิมพัน บริษัท บุ๊คมาร์กขอสงวนสิทธิ์ในการประกาศการเดิมพันด้วยเงื่อนไขดังกล่าวเป็นโมฆะ
5. การเดิมพันได้รับการยอมรับก่อนการแข่งขันอย่างเป็นทางการและการถ่ายทอดสด การจับคู่ทั้งหมดจะถูกสตรีมแบบออนไลน์
6. แหวนมวยเป็นรั้วสูงกว่าพื้นที่เชือก

ประเภทของการเดิมพันที่ใช้ได้

- วิน ผู้ชนะคือนักมวยที่ได้รับรางวัลสายพานที่มีการระงับการแขวนเหนือแหวนหรือเงินในธนาคาร PPV
- รายการจะได้รับ (ใช่/ไม่ใช่) สินค้าถูกนำมาจากใต้วงมวย
- ต่อสู้กับบันได (ใช่/ไม่ใช่) ชนแรกบนบันไดถ้าทั้งสองนักรบอยู่บนนั้น บันไดต้องอยู่บนวงแหวน
- ตารางจะถูกทำลาย ตารางแบ่งเป็นชิ้น ๆ ไม่นับโต๊ะพับ (ชาวต่างชาติเสียตารางจะไม่นับ)
- บันไดที่สองจะได้รับ (ใช่/ไม่ใช่) มี 2 บันไดในวงมวย บันไดเดียวกันสองครั้งหรือมากกว่าที่ถูกโยนเข้าไปในวงแหวนถือเป็นบันไดเดียวกัน
- ขั้นตอนจะถูกทำลาย (ใช่/ไม่ใช่) ช่วงเวลาที่ขั้นตอนที่มุมมวยจะขาด

WWE Iron (Woman/Man)

1. WWE Iron Woman, WWE Iron Man - การออกอากาศจำลองการแข่งขันมวยปล้ำ
2. เดิมพันทั้งหมดจะได้รับการตัดสินหลังจากสิ้นสุดการแข่งขันแล้ว
3. เดิมพันจะได้รับการยอมรับในการต่อสู้ระหว่างสองฝ่าย การต่อสู้แต่ละครั้งจะใช้เวลา 10 นาที
4. ผู้ชนะจะเป็นนักมวยปล้ำที่ทำคะแนนได้มากที่สุด หากนักมวยปล้ำทั้งสองมีคะแนนเท่ากัน การแข่งขันจะเสมอกัน
5. บริษัทรับเดิมพันจะกำหนดเงินเดิมพันสูงสุดสำหรับแต่ละตลาดเดิมพันแยกต่างหาก
6. บริษัทรับเดิมพันอาจเปลี่ยนแปลงขีดจำกัดเงินเดิมพันได้โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
7. หากพนักงานทำผิดพลาดใด ๆ หรือความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ใด ๆ เกิดขึ้น ณ เวลาที่ยอมรับเดิมพัน (เช่น พิมพ์อัตราต่อรองผิดอย่างชัดเจน อัตราต่อรองที่แสดงในส่วนกีฬา/สดและสลิปพนันไม่สอดคล้องกัน เป็นต้น) หรือข้อบ่งชี้อื่น ๆ ว่าเดิมพันได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้อง บริษัทเดิมพันมีสิทธิ์ในการประกาศให้เดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
8. เดิมพันจะได้รับการยอมรับแบบสดเท่านั้น จะมีการถ่ายทอดเกมทั้งหมดทางออนไลน์
9. ตลาดเดิมพันที่พร้อมให้บริการ:

- ชนะ
- โอกาสสองเท่า
- รวม
- รวมรายทีม
- รวมมากกว่า/น้อยกว่า
- แฮนดิแคป
- ชนะเกมศูนย์

10.72. คริกเก็ต E-Sports

1. การแข่งขัน 5 ครั้ง (E-Sports Cricket) ประกอบด้วยหนึ่งอินนิงสูงสุด 5 ครั้งต่อทีม มากกว่ามี 6 โอกาส
2. มีการโยน ("โยน") ที่จุดเริ่มต้นของการแข่งขัน ทีมที่ชนะตัดสินใจว่าจะให้สนาม (ชาม) หรือไม้ตีก่อน
3. ทีมแรกที่ค้างคาวพยายามทำคะแนนวิ่งข้ามสายครบห้าครั้งหรือเกิน 5 wickets จะหายไป ทีมตรงข้ามจากนั้นค้างคาวจนกว่าพวกเขาจะทำคะแนนมากกว่าฝ่ายตรงข้ามของพวกเขาหรือจนกว่าห้า overs ของการส่งมอบหกแต่ละคนได้รับการเล่นหรือ 5 wickets จะหายไป
4. ทีมที่ทำคะแนนได้มากที่สุดจะชนะ หากทั้งสองทีมทำประตูได้เท่ากันทีมที่ทำลาย wickets มากกว่าที่ชนะอื่น ๆ (ที่มีการเลิกจ้าง batsmen น้อยลงจากการแข่งขัน) การแข่งขันจบลงด้วยการเสมอกันเมื่อทั้งสองทีมมีจำนวนเท่ากันในการวิ่งและ wickets แบบม้วน (?)
5. ในการคำนวณการเดิมพันในการแข่งขันทั้งหมดทีมรวมวิ่งรวมและการส่งมอบจำนวนการวิ่งรวมทั้งการใช้จ่ายพิเศษ
6. การเดิมพันแบบ Fours ทั้งหมดจะได้รับการตัดสินตามผลการแข่งขัน 4 คะแนนโดยไม่มีการแถม สี่สามารถทำแต้มได้ทั้งเมื่อลูกบอลไม่ได้ถูกจับโดยทีมโบว์ลิ่งหรือเมื่อลูกบอลทำงาน 4 ลูกบอลขณะที่ลูกไม่อยู่นอกสนาม
7. การเดิมพันรวม 6 เดิมพันจะตัดสินตามผลการแข่งขัน 6 ครั้งโดยไม่มีการแถม คะแนนหกสามารถทำแต้มได้ทั้งเมื่อลูกบอลไม่ถูกจับโดยทีมโบว์ลิ่งหรือเมื่อลูกบอลทำงานได้ 6 ลูกในขณะที่ลูกไม่ได้อยู่นอกสนาม
8. การเดิมพันเปิดห้างหุ้นส่วนที่สูงที่สุดจะตัดสินตามจำนวนคะแนนที่ได้รับ (ไม่รวมรายการพิเศษ) จนกว่าลูกบอลจะถูกไล่ออกเป็นครั้งแรก หากไม่มีลูกคนใดคนหนึ่งถูกไล่ออกผลของการเป็นหุ้นส่วนครั้งแรกคือผลรวมที่ทำโดยทีมโดยไม่ต้องแถม
9. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินตามผลการแข่งขันเมื่อสิ้นสุดการแข่งขันเต็มเวลา
10. บริษัท พนันจะกำหนดสัดส่วนการถือหุ้นสูงสุดสำหรับแต่ละเหตุการณ์
11. การมีส่วนได้เสียในบางกรณีโดยไม่มีการแจ้งเตือนใด ๆ และให้เหตุผล
12. ในกรณีที่พนักงานของ บริษัท มีข้อผิดพลาดในการรับเดิมพัน (ข้อผิดพลาดที่ชัดเจนในรายการเดิมพันราคาที่ไม่ตรงกันระหว่างสายการแข่งขันและการเดิมพันเป็นต้น) หรือมีหลักฐานการเล่นที่ไม่เป็นธรรมการละเมิดกฎในปัจจุบันที่การเดิมพันยอมรับว่าเป็น รวมทั้งอาร์กิวเมนต์อื่นที่ยืนยันความไม่ถูกต้องของการเดิมพัน บริษัท บุ๊คมาร์กขอสงวนสิทธิ์ในการประกาศการเดิมพันด้วยเงื่อนไขดังกล่าวเป็นโมฆะ

10.73. Big Bash Boom

1. การแข่งขัน Big Bash Boom (ประเภทของ Esports Cricket) ในเกมการแข่งขันหนึ่งจะมีอย่างน้อย 1 อินนิ่ง แต่ละทีมจะมีโอกาสโยนบอลสูงสุดมากกว่า 1 ครั้ง ในโอกาสทั้งหมด 6 ครั้ง
2. ก่อนการแข่งขันจะเริ่มขึ้น การแข่งขัน (การโยนบอล) จะถูกเริ่มขึ้นโดยทีมที่ชนะ โดยจะเลือกว่าจะได้ตีลูก

หรือลงสนามก่อน

3. ทีมที่มีการตีครั้งแรกจะทำคะแนนรันโอเวอร์ในการแข่งขันหนึ่งครั้ง จากนั้นทีมตรงข้ามจะตีจนทำคะแนนได้มากกว่าฝ่ายตรงข้ามหรือจนกว่าจะมีการโยนลูกให้ครบ 6 ลูกแต่ละครั้งมีการเล่น
4. ทีมที่มีคะแนนมากกว่าจะถือว่าเป็นผู้ชนะ หากทั้งสองทีมมีคะแนนในการแข่งขันเท่ากัน การแข่งขันจะจบลงด้วยผลเสมอ
5. เมื่อเดิมพันผลรวมในการแข่งขันผลรวมของทีมผลรวมในผลรวมและผลรวมต่อการจัดส่งจะถูกตัดสินจำนวนการรันที่ทำคะแนนโดยทีมจะนับรวมถึงคะแนนพิเศษ
6. การเดิมพันในตลาด “แต้มรวมทั้งหมดของ 4 รัน ” ขึ้นอยู่กับจำนวนการโยนลูกไปหาผู้ตีลูกที่ทีมทำคะแนนได้ 4 รันไม่รวมคะแนนพิเศษ สามารถทำคะแนนได้โฟรันเมื่อลูกบอลมาถึงเส้นรอบวงของสนามที่มีการตกกระแทกพื้นอย่างน้อยหนึ่งครั้ง (และไม่ได้ถูกจับโดยทีมฟิลดิง) หรือเมื่อคนตีลูกทำคะแนน 4 รัน ขณะที่ลูกบอลอยู่ในการแข่งขัน
7. การเดิมพันใน “ แต้มรวม 6 รัน ทั้งหมด” จะตัดสินตามจำนวนการโยนลูกไปหาผู้ตีลูกที่ทีมทำคะแนนได้ 6 รันโดยไม่รวมคะแนนพิเศษ 6 รัน สามารถทำได้โดยเมื่อลูกบอลถูกข้ามเขตแดนโดยลูกบอลไม่ได้สัมผัสกับพื้นดินหรือเมื่อคนตีลูกบอล ทำคะแนน 6 รันในขณะที่ลูกบอลอยู่ในการเล่น
8. เมื่อเดิมพันในคะแนนสูงสุดในการ “เปิดพาสเนอร์ชิพ ” จะมีการตัดสินทำคะแนน (ไม่รวมคะแนนพิเศษ) จะถูกนำมาพิจารณาจนกระทั่งหนึ่งในผู้ตีลูกออกจากเกมเป็นครั้งแรก หากไม่มีการตีลูกจากทีมผลการแข่งขันครั้งแรกของทีมนี้คือจำนวนการรัน ทั้งหมดที่ทีมทำโดยไม่รวมคะแนนพิเศษ
9. การเดิมพันทั้งหมด จะถูกตัดสินหลังจากการแข่งขันสิ้นสุดลงแล้วเท่านั้น
10. สำหรับการเดิมพันขั้นต่ำสุดและสูงสุดจะถูกกำหนดโดยบริษัทฯ เท่านั้นและขอสงวนสิทธิ์ในการพิจารณาเป็นรายกรณีไป
11. บริษัทฯ ขอสงวนสิทธิ์สำหรับการเปลี่ยนแปลงวงเงินในการเดิมพันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้าค่ะ
12. ในกรณีที่มีข้อผิดพลาดของบุคลากรเกิดขึ้นหรือหากเกิดความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ในระหว่างช่วงเวลาที่ยอมรับการเดิมพัน (เช่นการพิมพ์ผิดอย่างชัดเจนในอัตราต่อรอง, ความไม่สอดคล้องกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนของกีฬา / สด ข้อบ่งชี้อื่น ๆ ของการเดิมพันที่ยอมรับอย่างไม่ถูกต้อง บริษัทฯ มีสิทธิ์ที่จะประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ

10.74. Mortal Kombat X

1. การเดิมพันยอมรับในการต่อสู้ของสองฝ่าย เกมจะดำเนินต่อไปจนถึง 5 ชัยชนะสูงสุด 9 รอบ
2. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินหลังจากจบการแข่งขัน
3. ผู้ชนะคือนักสู้ที่ฆ่าคู่ต่อสู้
4. บริษัท พนันจะกำหนดสัดส่วนการถือหุ้นสูงสุดสำหรับแต่ละเหตุการณ์

5. การเดิมพันสามารถ จำกัด การแข่งขันได้โดยปราศจากการแจ้งเตือนและให้เหตุผล
6. ในกรณีที่พนักงานของ บริษัท มีข้อผิดพลาดในการรับเดิมพัน (ข้อผิดพลาดที่เห็นได้ชัดในรายการเดิมพันไม่ตรงกันระหว่างสายการแข่งขันและการเดิมพันเป็นต้น) หรือมีหลักฐานการเล่นที่ไม่เป็นธรรมการละเมิดกฎข้อบังคับในการเดิมพันที่ยอมรับในฐานะ รวมทั้งอาร์กิวเมนต์อื่นที่ยืนยันความไม่ถูกต้องของการเดิมพัน บริษัท บุ๊คมาร์กขอสงวนสิทธิ์ในการประกาศการเดิมพันด้วยเงื่อนไขดังกล่าวเป็นโมฆะ
7. ยอมรับการเดิมพัน Live การจับคู่ทั้งหมดจะถูกสตรีมแบบออนไลน์

ประเภทของการเดิมพันที่ใช้ได้
ในรอบ:
- ชนะในรอบ;
- ระยะเวลาของรอบ* (สูง ต่ำ);
- จะมีชัยชนะที่ไร้ที่ติ? - ใช่ไม่ใช่. ผู้ชนะจะพ่ายแพ้ต่อฝ่ายตรงข้ามโดยไม่เกิดความเสียหายใด ๆ จากฝ่ายตรงข้ามหรือความเสียหายที่เกิดขึ้นเอง (ในบางกรณีนักรบสามารถก่อให้เกิดความเสียหายด้วยตัวเองโดยการโจมตีที่เป็นอันตรายโดยเฉพาะ) ผู้ชนะจะถูกตัดสินว่าถูกต้องเมื่อคุณได้ยินวลี "Victory Flawless!" เมื่อเสร็จสิ้น;
- ประเภทของผู้เล่นที่สำเร็จ: ความโหดร้าย, ความตายหรือไม่เสียชีวิต (Faction Kills ถือว่าเป็น Fatalities)
* ระยะเวลาของรอบคือจำนวนวินาทีนับตั้งแต่เริ่มต้นซึ่งได้มาโดยการลบจำนวนต่ำสุดของตัวจับเวลาจาก 90 วินาที (หมายเลขมาตรฐานในตัวตั้งเวลาเริ่มต้น) ตัวอย่าง: ถ้าการนับถอยหลังลงบน 74 ระยะเวลาของรอบคือ 90-74=16 วินาที
ในการแข่งขัน:
- ชนะในการแข่งขัน;
- รวม (มากกว่า/ต่ำกว่า);
- นักรบทั้งหมด (สูง ต่ำ);
- ผู้เล่นสำเร็จรวมตามประเภท (สูง ต่ำ)

10.75. E-Sports แฮนด์บอล

1. แฮนด์บอล E-Sports เป็นสตรีมของเกมแบบมัลติ (แฮนด์บอลจำลอง)
2. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินตามผลการแข่งขันเมื่อสิ้นสุดการแข่งขันเต็มเวลา
3. บริษัท เดิมพันจะกำหนดสัดส่วนการถือหุ้นสูงสุดสำหรับแต่ละเหตุการณ์
4. การมีส่วนได้เสียในบางกรณีโดยไม่มีการแจ้งเตือนใด ๆ และให้เหตุผล
5. การเดิมพันเป็นที่ยอมรับในเวลาปกติ
6. ในกรณีที่พนักงานของ บริษัท มีข้อผิดพลาดในการรับเดิมพัน (ข้อผิดพลาดที่เห็นได้ชัดในรายการเดิมพันไม่

ตรงกันระหว่างสายการแข่งขันและการเดิมพันเป็นต้น) หรือมีหลักฐานการเล่นที่ไม่เป็นธรรมการละเมิดกฎข้อบังคับในการเดิมพันที่ยอมรับในฐานะ รวมทั้งอาร์กิวเมนต์อื่นที่ยืนยันความไม่ถูกต้องของการเดิมพัน บริษัท บุ๊คมาร์กขอสงวนสิทธิ์ในการประกาศการเดิมพันด้วยเงื่อนไขดังกล่าวเป็นโมฆะ

7. การเดิมพันได้รับการยอมรับก่อนการแข่งขันอย่างเป็นทางการและการถ่ายทอดสด การจับคู่ทั้งหมดจะถูกสตรีมแบบออนไลน์
8. ประเภทของการเดิมพันที่มีอยู่ (เวลาปกติ)

- วิน;
- แฮนดิแคป;
- รวม (สูง ต่ำ);
- จำนวนเงินทั้งหมด (สูง ต่ำ);
- รวมทั้งหมด/คี่;
- โอกาสคู่

10.76. การแล่นเรือใบ

1. การพายเรือ All-in แข่งขันหรือไม่ ในกรณีที่มีการนำเสนอแท่นบรรยายจะเป็นตัวกำหนดการตั้งถิ่นฐานของการเดิมพัน การถูกตัดสิทธิและ / หรือการอุทธรณ์ต่อไปจะไม่มีผลต่อการเดิมพัน
2. Regatta All-in แข่งขันหรือไม่ ในกรณีที่มีการนำเสนอแท่นบรรยายจะเป็นตัวกำหนดการตั้งถิ่นฐานของการเดิมพัน การถูกตัดสิทธิและ / หรือการอุทธรณ์ต่อไปจะไม่มีผลต่อการเดิมพัน การชนะการแข่งขัน - ในกรณีที่การแข่งขันเริ่มต้น แต่ไม่เสร็จสมบูรณ์ผู้เล่น / ทีมที่เข้าสู่รอบถัดไปหรือได้รับชัยชนะจะถือว่าเป็นผู้ชนะในการตัดสิน
3. การแล่นเรือใบ ในกรณีที่มีการนำเสนอแท่นบรรยายจะเป็นตัวกำหนดการตั้งถิ่นฐานของการเดิมพัน การถูกตัดสิทธิและ / หรือการอุทธรณ์ต่อไปจะไม่มีผลต่อการเดิมพัน การนำเสนอแท่นจะเป็นตัวกำหนดการตั้งถิ่นฐานของการเดิมพัน สถิติที่จัดทำโดยผู้ให้คะแนนอย่างเป็นทางการ (s) หรือเว็บไซต์ทางการของการแข่งขันหรือการแข่งขันที่เกี่ยวข้องจะถูกใช้เพื่อตัดสินเดิมพัน

10.77. แท็กบอล

1. การแข่งขันประกอบด้วยสามชุดหรือน้อยกว่า (จำนวนชุดสูงสุดที่สามารถเล่นได้คือ 3)
2. แต่ละชุดจะเล่นจนกว่าผู้เล่น / ทีม จะทำคะแนนได้ 20 คะแนน สองชุดแรกสามารถชนะได้ โดยต้องมีอย่างน้อยหนึ่งแต้ม ในกรณีที่เสมอกัน (19:19) เซ็ตที่สามจะสามารถชนะได้ก็ต่อเมื่อมีสองคะแนน

3. แต่ละผู้เล่นทำการเสิร์ฟ 4 ครั้งและต้องทำการเสิร์ฟสำเร็จได้ถึงสองครั้ง ผู้เล่นสามารถใช้ร่างกายส่วนใดก็ได้ยกเว้นมือ โดยลูกบอลต้องอยู่เหนือจากระดับต่ำสุดของ แท็กบอร์ด เมื่อทำการเสิร์ฟ
4. การแข่งขันจะดำเนินต่อไป จนกว่าลูกบอลจะตกลงบนพื้น หรือ ไม่สามารถกระดอนบนพื้นของสนามได้อีก ผู้เล่นไม่สามารถสัมผัสลูกบอลโดยใช้ร่างกายเพียงส่วนเดียวสัมผัสติดต่อกันสองครั้ง ในระหว่างการแข่งขัน ผู้เล่นแต่ละคนสามารถสัมผัสลูกบอลได้มากสูงสุดถึง 3 ครั้ง โดยที่พวกเขาไม่ได้สัมผัสลูกบอลโดยใช้ส่วนของร่างกายนั้นๆมากกว่าหนึ่งครั้ง
5. หากลูกบอลแตะตาข่ายและกระดอนไปขอบสนามในระหว่างการเสิร์ฟนั้น ผู้เล่นต้องทำการเสิร์ฟอีกครั้ง หากลูกบอลกระทบตาข่ายและถูกการสัมผัสใดๆจากผู้เล่น การแข่งขันจะยังคงสามารถดำเนินต่อไปได้
6. ในกรณีที่ลูกบอลแตะขอบสนาม การแข่งขันจะเริ่มใหม่
7. หากลูกบอลแตะตาข่ายในระหว่างการเสิร์ฟ จะถือว่าลูกนั้นเสียคะแนน
8. ผู้เล่นจะสามารถคืนลูกบอลได้ จากฝั่งของพวกเขาเท่านั้น โดยไม่ต้องข้ามเส้นแบ่งฝั่งที่ตาข่ายกั้นอยู่
9. เมื่อลูกบอลกลับไปที่ฝั่งของฝ่ายตรงข้ามลูกบอลจะต้องอยู่เหนือตาข่ายเสมอแม้ว่าจะทำการเสิร์ฟนั้น จากด้านข้างของ แท็กบอร์ด
10. การเสิร์ฟจะต้องถูกทำห่างจากแท็กบอร์ดเป็นระยะ 2 เมตร ระหว่างเส้นบนพื้นตามความกว้างของแท็กบอร์ด

10.78. กัง วอลเล่ย์บอล

1. มี 2 ทีม ที่ประกอบด้วยผู้เล่นสามคน (แต่ละทีมจะมีผู้เล่นสำรองได้ 1-2 คน) โดยระหว่างการแข่งขันสามารถเปลี่ยนผู้เล่นสำรองกี่คนก็ได้ไม่จำกัด
2. การแข่งขันจะเล่นในสนามขนาด 13x6 เมตรโดยมีตาข่ายอยู่ตรงกลาง
3. การแข่งขันประกอบด้วยสามเซ็ทหรือน้อยกว่า (จำนวนเซ็ทสูงสุดที่สามารถเล่นได้คือ 3เซ็ทเท่านั้น) แต่ละเซ็ทจะเล่นจนกว่าทีมทำคะแนนได้ถึง 21 คะแนน และมีจำนวนคะแนนแตกต่างอย่างน้อยสองจุด หากคะแนนเสมอกัน (20:20) เซ็ทนั้นจะคงดำเนินต่อไปจนกว่าทีมใดทีมหนึ่ง จะมีคะแนนนำสองคะแนน หากทั้งสองทีมชนะในแต่ละเซ็ท การแข่งขันในแต่ละเซ็ตจะมีการเล่นไทเบรกเกอร์(เซ็ทตัดสิน) ทีมแรกที่สามารถทำคะแนนได้ถึง 2 คะแนนก่อน หรือ ถึง 15 คะแนนก่อนจะเป็นผู้ชนะ
4. กฎวอลเลย์บอล กัง:
    - ทีมต้องเตะลูกบอลเข้าไปในคอร์ดของฝ่ายตรงข้าม
    - แต่ละทีมได้รับอนุญาตให้เตะลูกบอลได้มากสูงสุดสามครั้งในครึ่งสนาม และผู้เล่นแต่ละคนสามารถเตะได้เพียงครั้งเดียวเท่านั้น หากเกินจะมีการมอบคะแนนให้กับทีมตรงข้าม
    - หากผู้เล่นแตะตาข่ายหรือล้ำเส้น จะมีการให้คะแนนกับทีมตรงข้าม
    - หากลูกบอลโดนมือของผู้เล่น จะมีการให้คะแนนกับทีมตรงข้าม

- ลูกบอลจะถูกพิจารณาว่าออกนอกสนาม เมื่อลูกบอลกระดอนลงนอกเขตของสนาม
- หากลูกบอลแตะตาข่ายและไม่ได้ข้ามไปฝั่งตรงข้ามของสนาม การแข่งขันในรอบนั้นจะถือว่าแพ้ (ทั้งคะแนนและการเสิร์ฟจะถูกมอบให้กับทีมตรงข้าม) ทีมที่ได้รับคะแนนได้จะทำการเสิร์ฟ

5. กฎวอลเลย์บอลถูกนำไปใช้กับการแข่งขัน

10.79. Teqvoly

1. การแข่งขันจะดำเนินการต่อไปจนกว่าจะมีหนึ่งทีมชนะสองเซ็ต เซ็ตการแข่งขันจะดำเนินต่อไปจนกว่าจะมีหนึ่งทีมชนะ 21 แต้ม จะมีการเล่นสามเซ็ตจนกว่าหนึ่งทีมจะชนะ 15 แต้ม
2. เกมจะเล่นตามกฎกติกาดั้งเดิมของวอลเลย์บอลที่มีการยิงสามรูปแบบ (งัดลูก, เซ็ตและตบ/ใช้ปลายนิ้วดัน)
3. อนุญาตให้มีการตบลูกบอลจากการกระโดดหรือการยืนจากเส้นขวางด้านข้าง
    - ลูกบอลอาจแตะที่ส่วนที่โปร่งใสที่แบ่งตารางในระหว่างการแข่งขัน แต่หากลูกบอลไม่ได้ตกลงบนตารางของฝั่งตรงข้าม การกระทำนี้จะถือว่าฟาล์ว
    - อนุญาตให้มีการตบลูกได้จากด้านนอกของเส้นเท่านั้นในขณะที่สามารถใช้ปลายนิ้วดันลูกได้จากทุกที่ในพื้นที่เล่นของทีม
4. จะมีการจับฉลากเพื่อตัดสินว่าทีมใดจะได้เป็นผู้เริ่มเกมก่อน จะมีการสลับทีมเสิร์ฟไปเป็นทีมรับหลังจากที่มีการทำแต้มได้ทุกสองแต้มจนกระทั่งสิ้นสุดเซต จนกว่าแต่ละทีมจะทำแต้มได้ 20 แต้ม (14 แต้มในเซตที่ 3) หรือจนกว่าจะมีการนำกฎการเสิร์ฟมาปรับใช้ซึ่งต้องให้ทีมเสิร์ฟและทีมรับสลับกันต่อไปเฉพาะหลังจากทำแต้มได้ทุกหนึ่งแต้มเท่านั้น
    - หากลูกบอลแตะที่ส่วนโปร่งใสที่แบ่งตารางการเล่นในระหว่างเสิร์ฟลูก การกระทำนี้จะได้รับการพิจารณาว่าฟาล์ว (ลูกบอลจะตกเป็นของฝ่ายตรงข้าม)
5. ทีมจะได้รับแต้มเมื่อลูกบอลแตะที่ตารางของฝ่ายตรงข้ามและจากนั้นก็ลงไปยังพื้นที่เล่นของฝ่ายตรงข้าม
    - จะมีการมอบแต้มให้เมื่อหนึ่งทีมตีลูกบอลจากการกระโดดหรือยืนไปยังตารางของฝ่ายตรงข้ามและทีมป้องกันไม่สามารถตีโต้กลับได้
6. ห้ามมิให้แตะตัวผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม
7. ห้ามมิให้แตะตาราง
8. ห้ามมิให้โจมตีจากด้านนอกฐาน

10.80. Rocket League

1. Rocket League เป็นเกมอาเขตแบบมัลติเพลเยอร์
2. การเดิมพันยอมรับในฟุตบอลบาสเกตบอลและฮอกกี้
3. การแข่งขันใช้เวลา 5 นาที ผู้ชนะคือทีมที่ทำประตูได้มากที่สุด ในกรณีที่มีการวางเดิมพันเสมอกันในตอนท้าย

ของการแข่งขันการตัดสินจะตัดสิน4. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินหลังจากสิ้นสุดการแข่งขันที่เกิดขึ้นจริง

4. บริษัท พนันจะกำหนดสัดส่วนการถือหุ้นสูงสุดสำหรับแต่ละเหตุการณ์
5. การมีส่วนได้เสียในบางกรณีโดยไม่แจ้งให้ทราบและให้เหตุผล
6. ในกรณีที่พนักงานของ บริษัท มีข้อผิดพลาดในการรับเดิมพัน (ข้อผิดพลาดที่ชัดเจนในรายการเดิมพันราคาที่ไม่ตรงกันระหว่างสายการแข่งขันและการเดิมพัน ฯลฯ) หรือมีหลักฐานการเล่นที่ไม่เป็นธรรมการละเมิดกฎข้อบังคับในการเดิมพันที่ยอมรับในฐานะ รวมทั้งอาร์กิวเมนต์อื่นที่ยืนยันความไม่ถูกต้องของการเดิมพัน บริษัท บุ๊คมาร์กขอสงวนสิทธิ์ในการประกาศการเดิมพันด้วยเงื่อนไขดังกล่าวเป็นโมฆะ
7. การเดิมพันได้รับการยอมรับก่อนการแข่งขันอย่างเป็นทางการและการถ่ายทอดสด การจับคู่ทั้งหมดจะถูกสตรีมแบบออนไลน์
8. ประเภทของการเดิมพันที่ใช้ได้:

- วิน, วาด;
- คู่โอกาส;
- แฮนดิแคป;
- รวม (สูง; ต่ำ)
- ทีมทั้งหมด (ฉ);
- รวม (คู่ คี่)

10.81. สนามรบ

1. Battlefield - เป็นเกมแบบมัลติ (จำลอง)
2. เกมเป็นชัยชนะของหนึ่งในทีม เกมกินเวลาถึงจุดเด่นทั้งหมด
3. รอบเป็นเวลา 3 ชั่วโมง หากทั้งสองทีมแพ้คะแนนทั้งหมดในเวลานี้ทีมที่มีแต้มมากที่สุดจะได้รับการพิจารณาให้เป็นผู้ชนะ
4. บริษัท พนันจะกำหนดสัดส่วนการถือหุ้นสูงสุดสำหรับแต่ละเหตุการณ์
5. การมีส่วนได้เสียในบางกรณีโดยไม่แจ้งให้ทราบและให้เหตุผล
6. ในกรณีที่พนักงานของ บริษัท มีข้อผิดพลาดในการรับเดิมพัน (ข้อผิดพลาดที่เห็นได้ชัดในรายการเดิมพันไม่ตรงกันระหว่างสายการแข่งขันและการเดิมพันเป็นต้น) หรือมีหลักฐานการเล่นที่ไม่เป็นธรรมการละเมิดกฎข้อบังคับในการเดิมพันที่ยอมรับในฐานะ รวมทั้งอาร์กิวเมนต์อื่นที่ยืนยันความไม่ถูกต้องของการเดิมพัน บริษัท บุ๊คมาร์กขอสงวนสิทธิ์ในการประกาศการเดิมพันด้วยเงื่อนไขดังกล่าวเป็นโมฆะ
7. การเดิมพันเป็นที่ยอมรับก่อนและเริ่มต้นการแข่งขันอย่างเป็นทางการและ LIVE การจับคู่ทั้งหมดจะถูกสตรีมแบบออนไลน์

8. ประเภทของการเดิมพันที่ใช้ได้:

- วิน;
- รวม (สูง; ต่ำ); (คะแนนรวมที่เหลือ)
- ทีมทั้งหมด (สูง; ต่ำ);
- รวม (คู่ / คี่);

10.82. ลอตเตอรี่

1. การเดิมพันทั้งหมดอยู่ในส่วนเสมอและไม่รวมโบนัสลูกใด ๆ ยกเว้นที่ระบุไว้เป็นอย่างอื่น
2. หากมีการล่าช้าหรือไม่มีการวาดด้วยเหตุผลใดก็ตามการเดิมพันทั้งหมดจะถูกยกเลิกเว้นแต่จะมีการปรับเปลี่ยนใหม่ภายใน 12 ชั่วโมงนับจากเวลาที่กำหนดไว้
3. เวลาเริ่มต้นของการวาดจะกล่าวถึงในส่วนกีฬา
4. หากผู้เล่นไม่เห็นการแข่งขันด้วยเหตุผลทางเทคนิค แต่ผลการแข่งขันที่ได้ระบุไว้ในแหล่งข้อมูลอย่างเป็นทางการเกมนั้นจะถือว่าเป็นการเล่น
5. คุณสามารถดูผลการจับสลากในเว็บไซต์ล็อตเตอรี่ได้
6. อัตราต่อรองของเกมไม่สามารถรวมกันกับอัตราเดิมพันของเหตุการณ์อื่น ๆ ได้
7. ลอตเตอรี่ Rocketbingo การจับฉลากจะแบ่งออกเป็น 4 รอบและดำเนินการต่อเนื่องจากว่าจะมีการจับฉลาก 35 หมายเลข หากผู้จัดลอตเตอรี่เปลี่ยนแปลงจำนวนของหมายเลขที่จะจับฉลาก พนันทั้งหมดที่วางในการจับฉลากนี้จะได้รับการตัดสินที่อัตราต่อรอง 1.00
8. สำหรับลอตเตอรี่: สำหรับลอตเตอรี่ ″Housing Lottery″ และ ″Russian Lotto″ การเดิมพันจะจ่ายตามผลที่ออกจนถึงลูกบอลที่ 86 โดยไม่แบ่งแยกลำดับ ลูกบอลที่ออกหลังจากนั้นจะไม่นำมาพิจารณาเมื่อจ่ายเดิมพัน
   สำหรับลอตเตอรี ″Golden Horseshoe″ การเดิมพันจะจ่ายตามผลที่ออกจนถึงลูกบอลที่ 42 โดยไม่แบ่งแยกลำดีบ ลูกบอลที่ออกหลังจากนั้นจะไม่นำมาพิจารณาเมื่อจ่ายเดิมพัน

10.83. กีฬารักบี้

กีฬารักบี้ เป็นการแพร่ภาพสดออนไลน์ สตรีมเกมมัลติเพลเยอร์ (จำลองเกมรักบี้)

RUGBY FIFTEENS

1. การเดิมพันได้รับการยอมรับในการแข่งขันรักบี้แบบดั้งเดิม มีผู้เล่นทั้งหมด 15 คน ในสองทีม

2. การแข่งขันแบ่งออกเป็นสองช่วง ช่วงละ 40 นาที (เวลาปกติ)
3. หากเวลาหมดในขณะที่ลูกบอลกำลังเล่น การแข่งขันจะดำเนินต่อไปจนกว่าลูกบอลจะ "ตาย" เช่นเมื่อลูกบอลข้ามเส้นบอลตายหรือถูกส่งต่อโดยผู้เล่น
4. ทรัย (5 คะแนน): การวางทรัยทำคะแนนเมื่อผู้เล่นที่ถูกโจมตีวางลูกบอลในเขตประตูซึ่งอยู่ระหว่างเส้นประตู (รวมอยู่ในพื้นที่ประตู) และแนวบอลตาย ความพยายามนับถ้าผู้เล่นแตะพื้นด้วยลูกบอลที่ถือไว้ในมือหรือกดลูกบอลลงบนพื้นพร้อมกับส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายตั้งแต่เอวจนถึงคอ เมื่อมีการวางทรัยทำประตู ผู้ตัดสินจะให้เตะเปลี่ยนเพื่อทำคะแนนพิเศษ
5. ทรัยโทษ (5 คะแนน) จะได้ก็ต่อเมื่อผู้เล่นทำแต้มได้แต่ถูกขัดขวางจากการประพฤติผิดของคู่ต่อสู้ ทรัยโทษจะได้ในระหว่างประตู ซึ่งจะทำให้ง่ายขึ้นในการทำคะแนนแตะเปลี่ยน
6. คอนเวอร์ชันคือการแตะเปลี่ยน (2 คะแนน): หากทีมต้องการทำคะแนนทรัย พวกเขาสามารถทำคะแนนพิเศษได้โดยการทำการเตะเปลี่ยน ผู้เล่นคนหนึ่งวางลูกบอลในแนวเดียวกับที่ลูกบอลถูกวางลงพื้นเพื่อได้คะแนนและเตะบอลไปที่ประตูของฝ่ายตรงข้าม การเตะเปลี่ยนจะถือว่าสำเร็จถ้าลูกบอลผ่านข้ามคานและระหว่างเสาทั้งสอง ในเวลาเดียวกันผู้เล่นของทีมตรงข้ามจะต้องอยู่ในพื้นที่เขตประตูของตนเอง
7. การเตะลูกโทษ (3 คะแนน): ผู้ตัดสินอาจให้มีการแตะลูกโทษ (สถานที่) สำหรับการละเมิดกฎบางประการ จะต้องวางลูกบอลในจุดที่มีการละเมิดเกิดขึ้นและผู้เล่นคนหนึ่งเตะลูกบอลที่ประตูของฝ่ายตรงข้าม การได้ประตูจากการทำคะแนนตามกฎเดียวกับการแตะแปลี่ยน
8. ลูกดรอปโกล์ (เตะลูกพร้อม) (3 คะแนน): หากลูกบอลอยู่ในการเล่นผู้เล่นคนใดสามารถเตะได้ที่ประตู ผู้เล่นที่ตั้งใจจะทำลูกดรอปโกล์จะต้องวางลูกบอลลงพื้นและเตะด้วยเท้าหลังจากลูกบอลกระดอนพื้น ห้ามมิให้ผู้เล่นยิงจากมือโดยตรง

RUGBY LEAGUE (NRL)

1. เดิมพันได้รับการยอมรับในสมาคมรักบี้แห่งชาติ เกมการแข่งขันมีสองทีม ทั้งหมด 13 ผู้เล่น
2. การแข่งขันแบ่งออกเป็นสองช่วง ช่วงละ 40 นาที (เวลาปกติ) “การวางทรัย” คือเมื่อทีมทำคะแนนในพื้นที่เขตประตูจะมีค่าสี่คะแนน
3. เมื่อการวางทรัยทำคะแนน ผู้ตัดสินจะให้มีการเตะเปลี่ยนเกิดขึ้น โดยลูกบอลถูกวางให้อยู่ในแนวเส้นข้างสนามจากจุดที่ลูกบอลอยู่บนพื้นในระยะทางที่สะดวกหลังจากการเตะเปลี่ยน
4. การเตะเปลี่ยนที่สำเร็จจะมีค่าสองคะแนน คะแนนยังสามารถทำคะแนนด้วยการเตะลูกโทษ (2 คะแนน) หรือ ‘ ดรอปโกล์ ’ (การเตะลูกที่กำลังเล่นอยู่หลังจากลูกบอลกระดอนลงจากพื้น) ซึ่งมีค่าเท่ากับ 1 คะแนน
5. หากการแข่งขันจบลงด้วยผลเสมอ ปกติจะใช้เวลา 5 นาที ในช่วงต่อเวลา กฎ ’golden point’ มีผลบังคับใช้ในกรณีเช่นนี้หมายถึงทีมที่ทำคะแนนก่อนชนะ
6. ถ้าคะแนนเท่ากันในตอนท้ายของช่วงการต่อเวลาการแข่งขัน ผลการแข่งขันจะจบลงด้วยเสมอ

RUGBY SEVENS

1. การเดิมพันได้รับการยอมรับในการแข่งขัน World Rugby ที่มีผู้เล่นทีมละ 7
2. การแข่งขันแบ่งออกเป็นสองช่วง ช่วงเวลาละ 7 นาที
3. ทีมที่มีคะแนนมากกว่าฝ่ายตรงข้ามถือว่าเป็นผู้ชนะ คะแนนที่ได้รับสำหรับการกระทำที่ประสบความสำเร็จ
4. ทรัย (5 คะแนน): การวางทรัยคือคะแนนเมื่อผู้เล่นบุกไปวางลูกบอลในพื้นที่เขตประตู
5. การเตะเปลี่ยน (2 คะแนน): เมื่อวางทรัยทำคะแนน ผู้ตัดสินให้เตะเปลี่ยน ผู้เล่นคนหนึ่งวางลูกบอลในแนวเดียวกับทรัยที่ทำประตูและเตะบอไปที่ประตูของฝ่ายตรงข้าม การเตะเปลี่ยนจะถือว่าสำเร็จถ้าลูกบอลผ่านทั้งสองเสาและบนคาน
6. การเตะลูกโทษ (3 คะแนน): ผู้ตัดสินอาจให้ลูกโทษ (สถานที่) สำหรับการละเมิดกฎที่ร้ายแรง ลูกบอลจะถูกวางในจุดที่มีการละเมิดเกิดขึ้นและผู้เล่นคนหนึ่งเตะลูกบอลที่ประตูของฝ่ายตรงข้าม การทำประตูตามกฎเดียวกับการวางทรัย;
7. การดรอปโกล์ (3 คะแนน) คือการเตะลูกที่กำลังเล่นอยู่ของประตูเมื่อมีการกระเด็นจากพื้น
8. หากผู้เล่นได้รับใบเหลืองพวกเขาจะถูกให้หยุดแข่งขันเป็นเวลา 2 นาที
9. หากผู้เล่นแสดงใบแดง พวกเขาจะถูกส่งออกไปและไม่มีส่วนร่วมในการแข่งขัน
10. ถ้าการแข่งขันจบลงด้วยการเสมอในเวลาปกติ ผลการแข่งขันคือเสมอ

กฎทั่วไป

1. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินหลังจากการแข่งขันจบลง
2. จำนวนเงินเดิมพันสูงสุดจะถูกกำหนดโดยบริษัทฯ สำหรับการเลือกการแข่งขันแต่ละรายการ
3. บริษัทฯ ขอสงวนสิทธิ์ ในการเปลี่ยนวงเงินเดิมพันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
4. ในกรณีที่มีข้อผิดพลาดของบุคลากรเกิดขึ้นหรือหากเกิดความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ในระหว่างช่วงเวลาที่ยอมรับการเดิมพัน (เช่นการพิมพ์ผิดอย่างชัดเจนในอัตราต่อรอง, ความไม่สอดคล้องกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนของกีฬา / สด ข้อบ่งชี้อื่น ๆ ของการเดิมพันที่ยอมรับอย่างไม่ถูกต้อง บริษัทฯ มีสิทธิ์ที่จะประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
5. การเดิมพันได้รับกานยอมรับทั้งการเดิมพันแบบล่วงหน้า และระหว่างการแข่งขันสด สำหรับแข่งขัน eRugbys ที่เผยแพร่ออกอากาศออนไลน์
6. ประเภทการเดิมพันที่มี:
    - รวมเวลาปกติ:
        - ชนะ
        - การเดิมพันแบบเลือกสองโอกาส
        - รวม (สูง / ต่ำ)
        - ยอดรวมรายทีม (สูง / ต่ำ)

        - แฮนดิแคป
        - ชนะต่อศูนย์
        - จำนวนคะแนนที่แน่นอน (ในการแข่งขัน)
        - ทั้งสองทีมทำประตู
        - ครึ่งแรก - เต็มเวลา
        - คะแนนการแข่งขันครึ่งแรก
    - รวมการต่อเวลา
        - ชนะ
        - ทายผลคะแนนการแข่งขัน
        - ทีมที่ทำคะแนนแรก
        - ทีมที่ทำคะแนนสุดท้าย
        - ผลรวมทรัยทั้งหมด (สูง / ต่ำ)
        - ผลรวมดรอปโกล์ทั้งหมด (สูง / ต่ำ)

10.84. E-Sports อเมริกันฟุตบอล

1. E-Sports football อเมริกันคือสตรีมของเกมแบบมัลติ (เกมจำลอง)
2. การเดิมพันได้รับการยอมรับในการจับคู่การแข่งขันฟุตบอลอเมริกันประจำระหว่างสองทีมที่มีผู้เล่น 11 คน
3. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินเมื่อสิ้นสุดการแข่งขันเต็มเวลา
4. บริษัท พนันจะกำหนดสัดส่วนการถือหุ้นสูงสุดสำหรับแต่ละเหตุการณ์
5. การมีส่วนได้เสียในบางกรณีโดยไม่แจ้งให้ทราบและให้เหตุผล
6. ถ้าการจับคู่จบลงด้วยการเสมอหลังจากเวลาปกติการออกเวลาทำงานล่วงเวลา การเดิมพันทั้งหมดจะถูกคำนวณรวมทั้ง OT
7. ในกรณีที่พนักงานของ บริษัท มีข้อผิดพลาดในการรับเดิมพัน (ข้อผิดพลาดที่เห็นได้ชัดในรายการเดิมพัน ราคาที่ไม่ตรงกันระหว่างสายการแข่งขันและการเดิมพัน ฯลฯ) หรือมีหลักฐานการเล่นที่ไม่เป็นธรรมการฝ่าฝืนกฎข้อบังคับในการเดิมพันที่ยอมรับว่าเป็น รวมทั้งอาร์กิวเมนต์อื่นที่ยืนยันความไม่ถูกต้องของการเดิมพัน บริษัท ปุ๊คมาร์กขอสงวนสิทธิ์ในการประกาศการเดิมพันด้วยเงื่อนไขดังกล่าวเป็นโมฆะ
8. การเดิมพันเป็นที่ยอมรับก่อนการเริ่มเกมและ LIVE เกมทั้งหมดจะถูกสตรีมออนไลน์
9. ตลาดที่มีจำหน่าย:

- วิน;
- ทีม Handicap;

- รวม (สูง; ต่ำ)

10.85. E-Sports Rallying

1. E-Sports Rallying เป็นเกมออนไลน์หลายประเภท
2. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินตามผลการแข่งขันเมื่อสิ้นสุดการแข่งขันเต็มเวลา
3. บริษัท เดิมพันจะกำหนดสัดส่วนการถือหุ้นสูงสุดสำหรับแต่ละเหตุการณ์
4. ในกรณีที่พนักงานของ บริษัท มีข้อผิดพลาดในการรับเดิมพัน (ข้อผิดพลาดที่เห็นได้ชัดในรายการเดิมพันการเดิมพันไม่ตรงกันระหว่างสายการแข่งขันและการเดิมพัน ฯลฯ) หรือมีหลักฐานการเล่นที่ไม่เป็นธรรมการฝ่าฝืนกติกาในขณะที่การเดิมพันยอมรับว่าเป็น รวมทั้งอาร์กิวเมนต์อื่น ๆ ที่ยืนยันความไม่ถูกต้องของการเดิมพัน บริษัท บุ๊คมาร์กขอสงวนสิทธิ์ในการประกาศการเดิมพันด้วยเงื่อนไขดังกล่าวเป็นโมฆะ
5. ประเภทของการเดิมพันที่มีอยู่:

- "ผู้ชนะ" ผู้ชนะคือนักแข่งที่เข้าร่วมการแข่งขันครั้งแรก
- "ให้สูงขึ้น" คุณจำเป็นต้องกำหนดคู่แข่งขันให้สูงกว่าในการจำแนกประเภทสุดท้าย
- "ให้สูงขึ้น (3 วิธี)" มันจำเป็นที่จะต้องกำหนดให้นักแข่งของแฝดจะมีคะแนนสูงขึ้นในการจำแนกประเภทสุดท้าย
- ″Finishing Position″ - วางเดิมพันในตำแหน่งในการจัดประเภทสุดท้ายของผู้แข่งที่เลือก
- "ใน Top 3″ - เดิมพันบนไดรเวอร์ชั้นนำ

10.86. E-Sports Golf

1. E-Sports Golf เป็นเกมแบบมัลติเพลเยอร์ (นักกอล์ฟจำลอง)
2. การเดิมพันทั้งหมดจะถูกคำนวณเมื่อสิ้นสุดการแข่งขันเต็มเวลา
3. บริษัท เดิมพันจะกำหนดสัดส่วนการถือหุ้นสูงสุดสำหรับแต่ละเหตุการณ์
4. ในกรณีที่พนักงานของ บริษัท ทำผิดพลาดในการรับเดิมพัน (ข้อผิดพลาดที่เห็นได้ชัดในรายการเดิมพันราคาที่ไม่ตรงกันระหว่างสายการแข่งขันและการเดิมพันเป็นต้น) หรือข้อโต้แย้งอื่น ๆ ที่ยืนยันความไม่ถูกต้องของการเดิมพัน บริษัท บุ๊คมาร์กสงวนสิทธิ์ในการประกาศเดิมพัน เงื่อนไขดังกล่าวเป็นโมฆะ
5. มีผู้เล่น 2 คนเข้าร่วมการแข่งขันแต่ละคนมี 4 หลุม
6. ผู้ชนะในการแข่งขันคือผู้เล่นที่ทำจังหวะน้อยลงไป 4 หลุม ถ้าทั้งสองผู้เล่นในระหว่างการแข่งขันทำจำนวนจังหวะเดียวกันจะมีการนับเสมอ
7. ผู้ชนะหลุมเป็นผู้เล่นที่ทำจังหวะน้อยลงไปที่หลุม ถ้าผู้เล่นทั้งสองทำจังหวะเท่ากันจะมีการนับเสมอ
8. หลุมถูกจำแนกตามระดับตราไว้ซึ่งหมายถึงจำนวนจังหวะที่นักกอล์ฟที่มีทักษะควรจะต้องมีเพื่อเล่นให้เต็ม

หลุม พาร์ของแต่ละหลุมแสดงอยู่ในตารางผลลัพธ์ เดิมพันจะได้รับการยอมรับในราคาพาร์รวม/ต่ำกว่า

9. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินตามสถิติขั้นสุดท้าย ข้อบกพร่องของสตรีมมิ่งไม่ใช่เหตุผลสำหรับการยกเลิกเดิมพันนี้

10.87. กีฬาเบสบอล E-Sports

1. กีฬาเบสบอล E-Sports เป็นสตรีมของเกมแบบมัลติ (baseball simulator)
2. เดิมพันได้รับการยอมรับจากทีมเบสบอลแบบดั้งเดิม - ผู้เล่น 9 คนในแต่ละทีม
3. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินเมื่อสิ้นสุดการแข่งขันเต็มเวลา
4. บริษัท พนันจะกำหนดสัดส่วนการถือหุ้นสูงสุดสำหรับแต่ละเหตุการณ์
5. การมีส่วนได้เสียในบางกรณีโดยไม่แจ้งให้ทราบและให้เหตุผล
6. ถ้าเวลาปกติ (3 อินนิง) สิ้นสุดลงในการแข่งขันการเล่นพิเศษจะมีขึ้น เดิมพันจะตัดสินด้วยการรวมโอกาสพิเศษ
7. ในกรณีที่พนักงานของ บริษัท มีข้อผิดพลาดในการรับเดิมพัน (ข้อผิดพลาดที่ชัดเจนในรายการเดิมพันราคาที่ไม่ตรงกันระหว่างสายการแข่งขันและการเดิมพัน ฯลฯ) หรือมีหลักฐานการเล่นที่ไม่เป็นธรรมการละเมิดกฎข้อบังคับในการเดิมพันที่ยอมรับในฐานะ รวมทั้งอาร์กิวเมนต์อื่นที่ยืนยันความไม่ถูกต้องของการเดิมพัน บริษัท บุ๊คมาร์กขอสงวนสิทธิ์ในการประกาศการเดิมพันด้วยเงื่อนไขดังกล่าวเป็นโมฆะ
8. การเดิมพันเป็นที่ยอมรับก่อนการเริ่มเกมและ LIVE เกมทั้งหมดจะถูกสตรีมออนไลน์
9. ตลาดที่มีจำหน่าย:

- วิน;
- ทีม Handicap;
- รวม (สูง; ต่ำ);
- ทีมรวมทั้งหมด

10.88. เกมส์สตรีทไฟเตอร์ V

1. เกมส์สตรีทไฟเตอร์ V คือเกมส์ที่มีการเล่นของผู้เล่นหลายค
2. การเดิมพันเป็นที่ยอมรับในการสู้รบของ 2 นักสู้. เกมส์สามารถมีผู้ชนะได้ถึง 2 คนและสูงสุด 3 คนในการแข่งขันในรอบเดียว
3. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินหลังจากจบการแข่งขันจริง
4. ผู้ชนะคือนักสู้ที่ฆ่าคู่ต่อสู้

5. บริษัทพนันจะเป็นผู้กำหนดสัดส่วนการถือหุ้นสูงสุดสำหรับการแข่งขันในแต่ละครั้ง
6. การเดิมพันสามารถจำกัดการแข่งขันได้โดยปราศจากการแจ้งเตือนและให้เหตุผล
7. ในกรณีที่พนักงานของ บริษัท มีข้อผิดพลาดในการรับเดิมพัน (ข้อผิดพลาดที่ชัดเจนในรายการเดิมพันราคาที่ไม่ตรงกันระหว่างสายการแข่งขันและการเดิมพัน ฯลฯ) หรือมีหลักฐานการเล่นที่ไม่เป็นธรรมการละเมิดกฎข้อบังคับในการเดิมพันที่ยอมรับ รวมทั้งข้อโต้แย้งอื่นๆที่ยืนยันความไม่ถูกต้องของการเดิมพัน บริษัท ขอสงวนสิทธิ์ในการประกาศการเดิมพันด้วยเงื่อนไขดังกล่าวเป็นโมฆะ
8. ยอมรับการเดิมพันสด การจับคู่ทั้งหมดจะถูกสตรีมแบบออนไลน์

ประเภทของการเดิมพันที่ใช้ได้
ในรอบ:
– ชนะในรอบ;
– ระยะเวลาของรอบ * (เหนือกว่า / รองลงมา);
– จะมี Perfect Win หรือไม่? ผู้ชนะจะแพ้คู่ต่อสู้โดยไม่เกิดความเสียหายใด ๆ จากคู่ต่อสู้
– จะมี ผู้ชนะ V เป็นประจำหรือไม่?
– ประเภทและลักษณะของการเสร็จสิ้นการเล่น: EX (EX move), C (super kick), CA (kinetic attack) การเสร็จสิ้น (sign) จะปรากฏที่ด้านบนของวิดีโอรอบๆ ในการแข่งขันในรอบนั้นๆ

* ระยะเวลาของรอบคือจำนวนวินาทีที่ผ่านไปนับตั้งแต่เริ่มต้นซึ่งจะได้รับโดยการลบจาก 99 วินาที (เริ่มต้นมาตรฐานของตัวจับเวลารอบ) ของตัวจับเวลาสถานะที่เล็กที่สุดล่าสุด
ตัวอย่างเช่นถ้านับเวลานับถอยหลังถูกหยุดลงที่ 59 ระยะเวลารอบคือ 99 - 59 = 40 วินาที

10.89. เกมส์เควกภาค4

1. เกมส์เควก4คือเกมส์ที่มีการเล่นของผู้เล่นหลายค
2. เดดแมท: ระยะเวลาของรอบคือ 5 นาที ผู้ชนะคือนักสู้ที่ฆ่าฝ่ายตรงข้ามจำนวนมากที่สุด
3. ถ้าในเวลาปกติ (จำนวนการฆาตกรรมสูงสุดของผู้เล่นที่มีคะแนนนำนั้นเท่ากัน) การเล่นสิ้นสุดลง,จะทำการต่อเวลาพิเศษในการเล่นอีก (2 นาที)
4. ผู้ชนะในเวลาพิเศษจะพิจารณาในลักษณะเดียวกับในเวลาปกติ (ผู้เล่นฆ่าจำนวนผู้แข่งขันที่มากที่สุด)
5. บริษัทพนันจะเป็นผู้กำหนดสัดส่วนการถือหุ้นสูงสุดสำหรับการแข่งขันในแต่ละครั้ง
6. การเดิมพันสามารถจำกัดการแข่งขันได้โดยปราศจากการแจ้งเตือนและให้เหตุผล
7. ในกรณีที่พนักงานของ บริษัท มีข้อผิดพลาดในการรับเดิมพัน (ข้อผิดพลาดที่ชัดเจนในรายการเดิมพันราคาที่ไม่ตรงกันระหว่างสายการแข่งขันและการเดิมพัน ฯลฯ) หรือมีหลักฐานการเล่นที่ไม่เป็นธรรมการละเมิดกฎ

ข้อบังคับในการเดิมพันที่ยอมรับ รวมทั้งข้อโต้แย้งอื่นๆที่ยืนยันความไม่ถูกต้องของการเดิมพัน บริษัท ขอสงวนสิทธิ์ในการประกาศการเดิมพันด้วยเงื่อนไขดังกล่าวเป็นโมฆะ

8. ยอมรับการเดิมพันสด การจับคู่ทั้งหมดจะถูกสตรีมแบบออนไลน์

มีจำหน่ายในท้องตลาด

- ผู้ชนะเวลาปกติ;
- ผู้ชนะการแข่งขัน;
- มีการต่อเวลาพิเศษ?
- รวมผู้เล่นโดย Frags

10.90. เกมส์คอลออฟดิวตี้

1. เกมส์คอลออฟดิวตี้เป็นเกมแบบมัลติเพลย์เยอร์ (เกมจำลอง)
2. เดิมพันจะได้รับการยอมรับเมื่อเผชิญหน้ากับผู้เล่น 6 คน. ระยะเวลาของเกมส์คือ 6 นาที
3. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินตามผลการแข่งขันเมื่อสิ้นสุดการแข่งขันเต็มเวลา
4. บริษัทพนันจะเป็นผู้กำหนดสัดส่วนการถือหุ้นสูงสุดสำหรับการแข่งขันในแต่ละครั้ง
5. การเดิมพันสามารถจำกัดการแข่งขันได้โดยปราศจากการแจ้งเตือนและให้เหตุผล
6. ในกรณีที่พนักงานของ บริษัท มีข้อผิดพลาดในการรับเดิมพัน (ข้อผิดพลาดที่ชัดเจนในรายการเดิมพันราคาที่ไม่ตรงกันระหว่างสายการแข่งขันและการเดิมพัน ฯลฯ) หรือมีหลักฐานการเล่นที่ไม่เป็นธรรมการละเมิดกฎข้อบังคับในการเดิมพันที่ยอมรับ รวมทั้งข้อโต้แย้งอื่นๆที่ยืนยันความไม่ถูกต้องของการเดิมพัน บริษัท ขอสงวนสิทธิ์ในการประกาศการเดิมพันด้วยเงื่อนไขดังกล่าวเป็นโมฆะ
7. ผู้ชนะ: ผู้ชนะคือนักสู้ที่ทำจำนวนมากที่สุดของ fragsใ ถ้าผลเสมอให้นับโดยจำนวนที่น้อยที่สุดของการเสียชีวิต
8. ผู้เล่นทั้งหมด - จำนวนธงของผู้เล่นทั้งหมด
9. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินตามตารางที่แสดงในการออกอากาศ
10. ยอมรับการเดิมพันสด การจับคู่ทั้งหมดจะถูกสตรีมแบบออนไลน์

Call Of Duty. Headquarters

1. Call Of Duty เกี่ยวข้องกับการถ่ายถอดสดเกมแบบหลายผู้เล่น (Call Of Duty: Modern Warfare 3)
2. เดิมพันจะได้รับการยอมรับในการต่อสู้ระหว่างทีมอัลฟ่าและบราโว่
3. การแข่งขันแต่ละการแข่งขันจะจัดขึ้นในรูปแบบ 3 ใน 5 เกม ซึ่งหมายความว่าเกมจะสิ้นสุดลงหากทีมใดทีมหนึ่งชนะ 3 รอบ ในแต่ละรอบ เป้าหมายของทั้งสองทีมคือทำคะแนนให้ได้ 50 คะแนนภายในเวลาที่กำหนด

หากไม่มีทีมใดสามารถทำคะแนนได้ 50 คะแนน ทีมที่ทำคะแนนได้มากที่สุดจะเป็นฝ่ายชนะในรอบนั้น

4. เดิมพันทั้งหมดจะได้รับการตัดสินหลังจากสิ้นสุดการต่อสู้
5. บริษัทรับเดิมพันจะกำหนดเงินเดิมพันสูงสุดสำหรับแต่ละตลาดเดิมพันแยกต่างหาก
6. บริษัทรับเดิมพันอาจเปลี่ยนแปลงขีดจำกัดเงินเดิมพันได้โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
7. หากพนักงานดำเนินการผิดพลาดหรือหากมีข้อผิดพลาดของซอฟต์แวร์เกิดขึ้น ณ เวลาที่เดิมพันได้รับการยอมรับ (เช่น การพิมพ์อัตราต่อรองที่ผิดอย่างเห็นได้ชัด ความไม่สอดคล้องกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนกีฬา/การแข่งขันสด และในสลิปเดิมพัน เป็นต้น) หรือหากมีตัวบ่งชี้อื่น ๆ ว่าเดิมพันได้รับการยอมรับแบบไม่ถูกต้อง บริษัทรับเดิมพันมีสิทธิ์ในการประกาศให้เดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
8. ตลาดเดิมพันที่ใช้งานได้:
    1. ในตลอดทั้งการแข่งขัน:
        - ทีม 1 (อัลฟ่า) / ทีม 2 (บราโว่) จะชนะ
        - คะแนนจริง
        - คะแนนรวม
        - คะแนนรวมรายคน
        - รวมสังหาร
        - รวมสังหารรายคน
    2. ในรอบถัดไป:
        - ทีม 1 (อัลฟ่า) / ทีม 2 (บราโว่) จะชนะ
        - ฐานทัพรวมที่จับได้
        - ฐานทัพรวมที่จับได้รายคน
        - ทีมที่จะยึดฐานทัพได้ก่อน
        - คะแนนรวม
        - คะแนนรวมรายคน
        - รวมสังหาร
        - รวมสังหารรายคน
        - เวลาที่เหลือ
        - ผู้เล่นรวมที่ไม่มีการสังหาร
        - ผู้เล่นรวมรายคนที่ไม่มีการสังหาร

10.91. เกมส์เฮิร์ทสโตน

1. เกมส์เฮิร์ทสโตนคือเกมส์ที่มีการเล่นของผู้เล่นหลายคน
2. การแข่งขันถือว่าเป็นการเริ่มต้นเมื่อทั้งสองผู้เล่นได้ไพ่ใบแรกจากสำรับไพ่
3. เกมแบบสุ่มจะเล่นจนกว่าจะหาผู้ชนะครั้งแรก
4. บริษัทพนันจะเป็นผู้กำหนดสัดส่วนการถือหุ้นสูงสุดสำหรับการแข่งขันในแต่ละครั้ง
5. การเดิมพันสามารถจำกัดการแข่งขันได้โดยปราศจากการแจ้งเตือนและให้เหตุผล
6. ในกรณีที่พนักงานของ บริษัท มีข้อผิดพลาดในการรับเดิมพัน (ข้อผิดพลาดที่ชัดเจนในรายการเดิมพันราคาที่ไม่ตรงกันระหว่างสายการแข่งขันและการเดิมพัน ฯลฯ) หรือมีหลักฐานการเล่นที่ไม่เป็นธรรมการละเมิดกฎข้อบังคับในการเดิมพันที่ยอมรับ รวมทั้งข้อโต้แย้งอื่นๆที่ยืนยันความไม่ถูกต้องของการเดิมพัน บริษัท ขอสงวนสิทธิ์ในการประกาศการเดิมพันด้วยเงื่อนไขดังกล่าวเป็นโมฆะ
7. หากผลการแข่งขันรอบสุดท้ายไม่สามารถตัดสินได้การเดิมพันทั้งหมดถือเป็นโมฆะ การเดิมพันในตลาดที่สมบูรณ์จะเป็นตัวตัดสิน
8. ผลของการจับคู่แบบสุ่มคำนวณจากการออกอากาศ / วีดิทัศน์
9. มีจำหน่ายในท้องตลาด:
    - ชนะ: ผู้ชนะคือนักสู้ที่ทำลายวีรบุรุษของฝ่ายตรงข้าม
    - ทั้งหมด (over; under): การเดิมพันได้รับการยอมรับจากจำนวนจุด + เกราะที่ผู้ชนะได้วางไว้เมื่อสิ้นสุดการแข่งขัน
    - ใช้ไพ่ลับทั้งหมด – จำนวน "ไพ่ลับ" ทั้งหมดที่ใช้สำหรับทั้งคู่โดยคู่แข่ง
    - ใช้ไพ่เวทย์ทั้งหมด — จำนวน "ไพ่เวทย์" ทั้งหมดที่ใช้สำหรับทั้งคู่โดยคู่แข่ง
    - ใช้ไพ่ Minions ทั้งหมด – จำนวน "ไพ่ Minion″ ทั้งหมดที่ใช้สำหรับทั้งคู่โดยคู่แข่ง
    - ใช้ไพ่ Legendary ทั้งหมดที่วางอยู่บนโต๊ะ – จำนวน "ไพ่ Legendary″ ทั้งหมดที่ใช้สำหรับทั้งคู่โดยคู่แข่ง (ไพ่ Legendary ตกแต่งด้วยมังกรอยู่ด้านบน)
    - ใช้ไพ่ Value (Yes / No) - จะมีการใช้บัตรที่มีมูลค่าตามที่ระบุไว้หรือจะไม่ใช้ในระหว่างการแข่งขัน
10. ควรใช้ไพ่ก่อนหน้านี้ (รวม ไพ่ Legendary) จะกลับคืนมาที่โต๊ะเกมอีก ไพ่ที่จะไม่กลับมาอีกครั้ง คือ "ไพ่ Minions ทั้งหมด" และ "ไพ่ Legendary ทั้งหมดที่วางอยู่บนโต๊ะ"
11. ไพ่ Minions กับ ไพ่ Minions ใบอื่นจะไม่ถูกนำไปรวมเป็น "ใช้ไพ่ Minions ทั้งหมด"

10.92. อีสปอร์ตลาครอส

1. อีสปอร์ตลาครอสเป็นสตรีมเกมส์แบบมัลติเพลย์เยอร์ (lacrosse simulator)
2. การเดิมพันทั้งหมดจะถูกคำนวณเมื่อสิ้นสุดการแข่งขันเต็มเวลา

3. เดิมพันสูงสุดจะถูกกำหนดโดยบริษัทในแต่ละการแข่งขัน
4. การเดิมพันอาจถูกจำกัดโดยไม่มีการแจ้งและให้เหตุผลใดๆ
5. การเดิมพันถือเป็นสิ้นสุดการแข่งขันในเวลาเต็ม โดยไม่มีการต่อเวลา
6. ในกรณีที่พนักงานของบริษัทมีข้อผิดพลาดในการรับเดิมพัน (ข้อผิดพลาดที่ชัดเจนในรายการเดิมพัน, ราคาไม่ตรงกันระหว่างสายการแข่งขันและการเดิมพัน ฯลฯ) หรือมีหลักฐานการเล่นที่ไม่เป็นธรรมการละเมิดกฎข้อบังคับในการเดิมพันที่ยอมรับ รวมทั้งข้อโต้แย้งอื่นๆที่ยืนยันความไม่ถูกต้องของการเดิมพัน บริษัทขอสงวนสิทธิ์ในการประกาศการเดิมพันเป็นโมฆะด้วยเงื่อนไขดังกล่าว
7. การเดิมพันจะถูกยอมรับก่อนการแข่งขันอย่างเป็นทางการและเริ่มถ่ายทอกสด. การแข่งขันทั้งหมดของ E-Sports Lacrosse มีการสตรีมทางออนไลน์
8. ผู้ชนะคือทีมที่ทำแต้มได้มากขึ้นที่สุด ในกรณีที่คะแนนของทีมที่ 1 และทีมที่ 2เท่ากันการแข่งขันจะสิ้นสุดลงด้วยผลเสมอ และจะทำการแข่งขันในช่วงต่อเวลา
9. ถ้าการโยนได้กระทำนอกเขตโทษทีมจะได้คะแนนสองแต้ม (ข้อตกลงและเงื่อนไข)
10. การเดิมพันครึ่งหลังจะถูกคำนวณเมื่อสิ้นสุดการแข่งขันเต็มเวลา
11. รูปแบบที่เดิมพันได้

- ชนะ;
- ฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดมีโอกาศชนะ;
- แต้มต่อ;
- ผลรวม (มากกว่า / น้อยกว่า)
- ผลรวม (เลขคี่/เลขคู่)

10.93. สตีป

1. สตีปเป็นเกมส์แนวเอ็กตรีมสปอร์ตฤดูหนาวแบบซิมูเลเตอร์
2. แข่งกันเล่นสี่คนโดยเปลี่ยนในแต่ละเกมส์
3. การเดิมพันได้รับการยอมรับสำหรับผู้เล่นแต่ละคนในประเภทต่อไปนี้: คะแนนสะสม, เวลาการเล่น เดิมพันจะตัดสินหลังจากที่ผู้เล่นวางเดิมพันเสร็จสิ้นและสิ้นสุดการแข่งขันแล้ว
4. ผู้ชนะการแข่งขันคือผู้ที่ได้แต้มสูงสุด
5. ผู้ชนะของทัวร์นาเมนต์คือผู้เล่นที่เล่นตรงเวลาและมีเวลาสะสมดีที่สุด
6. เดิมพันสูงสุดจะถูกกำหนดโดยบริษัทในแต่ละการแข่งขัน
7. การเดิมพันอาจถูกจำกัดโดยไม่มีการแจ้งและให้เหตุผลใดๆ
8. ในกรณีที่พนักงานของบริษัทมีข้อผิดพลาดในการรับเดิมพัน (ข้อผิดพลาดที่ชัดเจนในรายการเดิมพัน, ราคาไม่

ตรงกันระหว่างสายการแข่งขันและการเดิมพัน ฯลฯ) หรือมีหลักฐานการเล่นที่ไม่เป็นธรรมการละเมิดกฎข้อบังคับในการเดิมพันที่ยอมรับ รวมทั้งข้อโต้แย้งอื่นๆที่ยืนยันความไม่ถูกต้องของการเดิมพัน บริษัทขอสงวนสิทธิ์ในการประกาศการเดิมพันเป็นโมฆะด้วยเงื่อนไขดังกล่าว

9. ยอมรับการเดิมพันสด การจับคู่ทั้งหมดจะถูกสตรีมแบบออนไลน์
    - รูปแบบที่เดิมพันได้
    - ชนะคะแนนในการแข่งขัน;
    - ชนะเวลาในการแข่งขัน;
    - ผลคะแนนรวมบุคคล (สูง/ต่ำ)
    - ผลคะแนนเวลารวมบุคคล (สูง/ต่ำ)
    - ผลคะแนนรวม (สูง/ต่ำ)
    - ผลคะแนนเวลารวม (สูง/ต่ำ)
    - การเปรียบเทียบคะแนนรวมของผู้เล่น
    - การเปรียบเทียบเวลารวมของผู้เล่น

* เวลาในการติดตามคำนวณจากช่วงเวลาที่ผ่านจุดเริ่มต้นจนถึงเวลาที่ผ่านจุดสุดท้าย

10.94. เกมส์ Cross Fit

เดิมพันจะได้รับการยอมรับจากผู้ชนะ. รายชื่อการแข่งขันกีฬานั้นจะถูกตีพิมพ์ไม่กี่ชั่วโมงก่อนเกมจะเริ่มต้นและอาจรวมถึงเหตุการณ์ที่ผิดปกติที่อาจเกิดขึ้น เกมส์ Cross Fit นั้นประกอบไปด้วยการแข่งขันกีฬาสำหรับคนทุกเพศทุกวัย การแข่งขันเป็นทีม, การแข่งขันสำหรับผู้เชี่ยวชาญ

หากผู้เล่นที่ประกาศไว้ไม่เข้าร่วมการแข่งขันการเดิมพันทั้งหมดของผู้เล่นนี้จะถูกตัดสินด้วยอัตราเดิมพันเท่ากับ "1" (คืน)

10.95. E-Sports ฟลอร์บอล

1. E-Sports ฟลอร์บอล คือเกมสตรีมที่มีผู้เล่นหลายครในเกมส์ (ฟลอร์บอลจำลอง)
2. การเดิมพันได้รับการยอมรับในการแข่งขันไม้พื้นแบบดั้งเดิม (ผู้เล่น 6 คนต่อทีม)
3. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินตามผลการแข่งขันเมื่อจบการแข่งขันเต็มเวลา
4. บริษัทพนันจะเป็นผู้กำหนดสัดส่วนการถือหุ้นสูงสุดสำหรับการแข่งขันในแต่ละครั้ง
5. การเดิมพันสามารถจำกัดการแข่งขันได้โดยปราศจากการแจ้งเตือนและให้เหตุผล

6. ถ้าการแข่งขันจบลงด้วยผลเสมอในเวลาปกติ (3 ช่วงเวลา) มีการต่อเวลาพิเศา การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสิน รวมถึงผลการแข่งขันต่อเวลาพิเศษด้วย
7. ในกรณีที่พนักงานของ บริษัท มีข้อผิดพลาดในการรับเดิมพัน (ข้อผิดพลาดที่ชัดเจนในรายการเดิมพันราคาที่ไม่ตรงกันระหว่างสายการแข่งขันและการเดิมพัน ฯลฯ) หรือมีหลักฐานการเล่นที่ไม่เป็นธรรมการละเมิดกฎข้อบังคับในการเดิมพันที่ยอมรับ รวมทั้งข้อโต้แย้งอื่นๆที่ยืนยันความไม่ถูกต้องของการเดิมพัน บริษัท ขอสงวนสิทธิ์ในการประกาศการเดิมพันด้วยเงื่อนไขดังกล่าวเป็นโมฆะ
8. การเดิมพันจะได้รับการยอมรับที่ก่อนการแข่งขันอย่างเป็นทางการและเริ่มต้นถ่ายทอดสด. การแข่งขันทั้งหมดของ E-Sports ฟลอร์บอล มีการออนไลน์
9. รูปแบบที่เดิมพันได้:

- ชนะ;
- แต้มต่อของแต่ละทีม;
- ผลรวม (มากกว่า / น้อยกว่า)
- ผลคะแนนทีมบุคคลรวม

10.96. อีสปอร์ต ฟอร์มูล่าวัน

1. อีสปอร์ต ฟอร์มูล่า1 คือระบบการสตรีมจำลองของการแข่งขันรถสูตร 1
2. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินตามผลการแข่งขันเมื่อสิ้นสุดการแข่งขันเต็มเวลา
3. บริษัทพนันจะเป็นผู้กำหนดสัดส่วนการถือหุ้นสูงสุดสำหรับการแข่งขันในแต่ละครั้ง
4. ในกรณีที่พนักงานของ บริษัท มีข้อผิดพลาดในการรับเดิมพัน (ข้อผิดพลาดที่ชัดเจนในรายการเดิมพันราคาที่ไม่ตรงกันระหว่างสายการแข่งขันและการเดิมพัน ฯลฯ) หรือมีหลักฐานการเล่นที่ไม่เป็นธรรมการละเมิดกฎข้อบังคับในการเดิมพันที่ยอมรับ รวมทั้งข้อโต้แย้งอื่นๆที่ยืนยันความไม่ถูกต้องของการเดิมพัน บริษัท ขอสงวนสิทธิ์ในการประกาศการเดิมพันด้วยเงื่อนไขดังกล่าวเป็นโมฆะ

ประเภทของการเดิมพันที่ใช้ได้

- "ผู้ชนะการแข่งขัน" คือการเดิมพันสำหรับนักแข่งที่ใช้เวลาเป็นอันดับแรกในโปรโตคอลขั้นสุดท้าย
- "สูงกว่า" คือการเดิมพันสำหรับนักแข่งที่จะมีส่วนร่วมในโปรโตคอลขั้นสุดท้าย
- "ผลชนะโดยไม่มีผู้นำ" คือการเดิมพันกับผู้ชนะซึ่งจะเป็นอันดับแรกในโปรโตคอลขั้นสุดท้ายโดยไม่รวมถึงผู้นำสองคนแรกในการแข่งขัน
- "ทีมผู้ขับขี่ยอดนิยม" คือการเดิมพันนักแข่งที่จะสูงกว่าเพื่อนร่วมทีมในโปรโตคอลขั้นสุดท้าย
- "ตำแหน่งสุดท้ายในการแข่งขัน" คือการเดิมพันตำแหน่งนักแข่งในโปรโตคอลขั้นสุดท้าย

- "การเดิมพันทายผลผู้เข้าเส้นชัย ลำดับที่1 และ 3" เป็นการเดิมพันว่านักแข่งสามารถเข้าเส้นชัยในลำดับดั่งกล่าวได้หรือไม่

10.97. eSport เกมส์แองกี้เบิร์ด

1. eSport เกมส์แองกี้เบิร์ด เป็นวิดีโอสตรีมเกม จุดมุ่งหมายของเกมคือการตีหมูสีเขียวที่ปรากฏบนโครงสร้างต่างๆโดยการปล่อยนกที่พวกเขาจากลวดสลิง
2. เดิมพันจะถูกวางลงบนเกมที่ประกอบด้วย 30 เลเวล (แผนที่) สามารถวางเดิมพันได้ทั้งเกมและแต่ละแผนที่ หากผู้เล่นสูญเสียแผนที่เกมสิ้นสุดลง
3. หากเดิมพันวางอยู่ในเลเวลสูงกว่าที่ผู้เล่นถึงโดยเดิมพันจะตัดสินด้วยอัตราเดิมพันเท่ากับ "1" (คืนเงิน)
4. การเดิมพันทั้งหมดจะได้รับการตัดสินหลังจากสิ้นสุดการแข่งขันที่แท้จริง
5. บริษัทพนันจะเป็นผู้กำหนดสัดส่วนการเดิมพันสูงสุดสำหรับการแข่งขันในแต่ละครั้ง
6. การเดิมพันสามารถจำกัดการแข่งขันได้โดยปราศจากการแจ้งเตือนและให้เหตุผล
7. ในกรณีที่พนักงานของ บริษัท มีข้อผิดพลาดในการรับเดิมพัน (ข้อผิดพลาดที่ชัดเจนในรายการเดิมพันราคาที่ไม่ตรงกันระหว่างสายการแข่งขันและการเดิมพัน ฯลฯ) หรือมีหลักฐานการเล่นที่ไม่เป็นธรรมการละเมิดกฎข้อบังคับในการเดิมพันที่ยอมรับ รวมทั้งข้อโต้แย้งอื่นๆที่ยืนยันความไม่ถูกต้องของการเดิมพัน บริษัท ขอสงวนสิทธิ์ในการประกาศการเดิมพันด้วยเงื่อนไขดังกล่าวเป็นโมฆะ
8. ยอมรับการเดิมพันสด การจับคู่ทั้งหมดจะถูกสตรีมแบบออนไลน์
9. การซื้อขายที่มี:

- คะแนนรวม (จำนวนคะแนนที่ได้รับในทุกแผนที่ที่เปิด);
- ดาวทั้งหมด (จำนวนดาวที่ได้รับในทุกแผนที่ที่เปิด);
- แผนที่ทั้งหมด (จำนวนของเลเวลเสร็จสมบูรณ์ทั้งหมด);
- คะแนนรวมในเฉพาะแผนที่;
- ดาวรวมในเฉพาะแผนที่;

10.98. Injustice 2

1. Injustice 2 เป็นสตรีมเกมส์แบบมัลติเพลย์เยอร์
2. การเดิมพันในการต่อสู้สำหรับสองทีมของนักสู้สามคนในแต่ละทีม เกมนี้เล่นจนถึงชนะ 2 ใน 3 รอบ
3. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินตามผลการแข่งขันเมื่อสิ้นสุดการแข่งขันแบบเต็มเวลา
4. ทีมที่มีคะแนนสูงสุดคือทีมที่ชนะ
5. บริษัท เดิมพันจะกำหนดสัดส่วนการถือหุ้นสูงสุดสำหรับแต่ละเหตุการณ์

6. การเดินพันสามารถเปลี่ยนแปลงได้โดยมิต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
7. ในกรณีที่พนักงานของ บริษัท มีข้อผิดพลาดในการรับเดิมพัน (ข้อผิดพลาดที่เห็นได้ชัดในรายการเดิมพันการเดิมพันไม่ตรงกันระหว่างสายการแข่งขันและการเดิมพันเป็นต้น) หรือมีหลักฐานการเล่นที่ไม่เป็นธรรมการฝ่าฝืนกฎข้อบังคับในการเดิมพันที่ยอมรับว่าเป็น รวมทั้งอาร์กิวเมนต์อื่นที่ยืนยันความไม่ถูกต้องของการเดิมพัน บริษัท บุ๊คมาร์กขอสงวนสิทธิ์ในการประกาศการเดิมพันด้วยเงื่อนไขดังกล่าวเป็นโมฆะ
8. การเดิมพันได้รับการยอมรับการถ่ายทอดสด การจับคู่ทั้งหมดจะถูกสตรีมแบบออนไลน์
9. ระเภทของการเดิมพัน (เวลาปกติ):
    - รอบที่ชนะ;
    - ชนะในรอบทัวร์นาเมนต์
    - รอบทั้งหมด

10.99. Pesäpallo

1. Pesäpallo เป็นเกมประจำชาติของฟินแลนด์ วิธีเล่นคล้ายกับเบสบอล
2. การเดิมพันเป็นที่ยอมรับในเวลาปกติสำหรับภาพรวมของเกมโปรดไปที่ http://www.pesis.fi

10.100. Tekken 7

1. Tekken เป็นสตรีมเกมส์แบบมัลติเพลย์เยอร์
2. รับการเดิมพันแบบต่อสู้แบบตัวต่อตัว เกมจบที่ชนะ 5 ใน 9 รอบ
3. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินตามผลการแข่งขันเมื่อสิ้นสุดการแข่งขันเต็มเวลา
4. ผู้ชนะจะต้องเป็นผู้ที่ฆ่าคู่ต่อสู้
5. บริษัท เดิมพันจะกำหนดสัดส่วนการถือหุ้นสูงสุดสำหรับแต่ละเหตุการณ์
6. การเดินพันสามารถเปลี่ยนแปลงได้โดยมิต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
7. ในกรณีที่พนักงานของ บริษัท มีข้อผิดพลาดในการรับเดิมพัน (ข้อผิดพลาดที่เห็นได้ชัดในรายการเดิมพันไม่ตรงกันระหว่างสายการแข่งขันและการเดิมพันเป็นต้น) หรือมีหลักฐานการเล่นที่ไม่เป็นธรรมการละเมิดกฎข้อบังคับในการเดิมพันที่ยอมรับในฐานะ รวมทั้งอาร์กิวเมนต์อื่นที่ยืนยันความไม่ถูกต้องของการเดิมพัน บริษัท บุ๊คมาร์กขอสงวนสิทธิ์ในการประกาศการเดิมพันด้วยเงื่อนไขดังกล่าวเป็นโมฆะ
8. การเดิมพันได้รับการยอมรับก่อนการแข่งขันอย่างเป็นทางการและการถ่ายทอดสด การจับคู่ทั้งหมดจะถูกสตรีมแบบออนไลน์
9. ประเภทของการเดิมพันที่ใช้ได้:
    1. ต่อรอบ:
        - ชนะรอบเวียน;

- ระยะเวลาในแต่ละรอบ (มากกว่า; น้อยกว่า);

2. ต่อทัวร์นาเม้นต์ :
    - ต่อทัวร์นาเมนต์;
    - ทั้งหมด (มากกว่า; น้อยกว่า);
    - ผู้ต่อสู้ทั้งหมด (มากกว่า; น้อยกว่า);
    - ผู้ต่อสู้แบบแฮนดิ้แคป (มากกว่า; น้อยกว่า);
    - จำนวนรอบทั้งหมด (คี่, คู่).

*ระยะเวียนหมายถึงจำนวนวินาทีที่ผ่านไปนับตั้งแต่เริ่มรอบการแข่งขัน ตัวเลขนี้คำนวณโดยหักจำนวนที่ตัวจับเวลาจะหยุดจาก 80 วินาที (หมายเลขมาตรฐานในตัวตั้งเวลาเริ่มต้น)
ตัวอย่างเช่นถ้าการนับถอยหลังหยุดที่ 54 ระยะเวลาของรอบคือ 80-54 = 26 วินาที

10.101. Special bets

1. การเปลี่ยนแปลงของสภาพอากาศ ใช้บังคับกับหิมะที่บันทึกไว้ในสถานีอากาศยานหลักของเมืองใหญ่ในต่างประเทศในวันที่ 25 ธันวาคม 2017 ในกรณีของเมืองที่มีสนามบินนานาชาติมากกว่าหนึ่งแห่งจะใช้สนามบินที่มีจำนวนผู้โดยสารมากที่สุดเป็นประจำทุกปี www.wunderground.com ต้องยืนยันผลภายในสิ้นเดือนมกราคม 2561

10.102. มวยปล้ำอาชีพ

1. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินหลังจากจบการแข่งขันตามกฎของการแข่งขัน หากมีการเปลี่ยนแปลงจำนวนผู้เข้าแข่งขัน การเดิมพันจะยังมีผลบังคับใช้
2. นักมวยปล้ำหรือทีมนักมวยปล้ำคนอื่น ๆ จะเข้าร่วมการแข่งขันในทุกขั้นตอนเดิมพันทั้งหมดยังคงมีผลบังคับใช้ หากไม่มีใครชนะการแข่งขันหรือผู้ชนะจะถูกกำหนดโดยการวาดภาพจำนวนมากเดิมพันทั้งหมดจะถูกยกเลิก
3. หากการจับคู่สิ้นสุดลงในการเดิมพันการเดิมพันจะตัดสินด้วยอัตราเดิมพัน1 (ในกรณีที่ไม่มีการเดิมพันในการจับสลาก)
4. เดิมพันแบบ “To appear in the ring” เดินพันจะขึ้นอยู่กับการออกอากาศของรายการหลัก นักมวยปล้ำที่มีรายชื่อในรายการ the ring แต่ไม่จำเป็นต้องมีส่วนร่วมในการต่อสู้ ในกรณีที่มีการเปลี่ยนแปลงจำนวนการแข่งขัน จะตัดสินตามตารางที่กำหนด
5. เดิมพันแบบ “To Intervene in event” นักมวยปล้ำเข้าไปแทรกแซงการแข่งขัน (ยื่นอาวุธ, คัดค้านการ

ติดสิน หรืออื่นๆ) หากการแทรกแซงเกิดขึ้นในเวลาอื่นการเดิมพันในการเดิมพันผลลัพธ์นี้จะถูกตัดสินด้วยอัตรา 1 หรือหากผู้เข้าร่วมที่อ้างถึงเข้าชมผู้เข้าร่วมรายอื่นหรือทีมที่ป้องกันการแข่งขันการเดิมพันจะตัดสินด้วยอัตราเดิมพัน 1

6. เดิมพันแบบ “To Intervene in match” นักมวยปล้ำถูกประกาศชื่อระหว่างการแข่งขัน เพื่อให้นำมาตัดสิน หากนักมวยปล้ำถูกเรียกชื่อโดยคู่ต่อสู้ฝ่ายตรงข้ามที่ประกาศในเวลาอื่น การเดิมพันผลการแข่งขันจะถูกตัดสินด้วยอัตราเดิมพันเท่ากับ 1 หากนักมวยปล้ำที่เข้าร่วมการแข่งขันเข้าร่วมการแข่งขันอื่นจะไม่ถูกนำมาพิจารณาในการเดิมพันผลการแข่งขันนี้ หากนักมวยปล้ำที่เข้าร่วมการแข่งขันมีส่วนร่วมเพิ่มเติมหรือทีมที่ป้องกันการแข่งขันการวางเดิมพันในผลการแข่งขันนี้จะถูกตัดสินด้วยอัตรา 1 หากการแข่งขันที่อ้างอิงไม่เริ่มต้นการเดิมพันผลการแข่งขันจะถูกตัดสินด้วยอัตรา 1
7. การเปลี่ยนแปลงใด ๆ ในการยุติการเดิมพันจะไม่เกิดขึ้นเนื่องจากการเปลี่ยนแปลงหรือการแก้ไขใด ๆ ที่เกิดขึ้นโดยองค์กรที่จัดการหลังจากเหตุการณ์นั้น

10.103. เกมไพ่ “Durak”

1. Durak – เป็นเกมไพ่ยอดนิยมระหว่างผู้เล่น 2 คน ไพ่ที่อยู่ในไพ่ทั้งหมด 36 ใบ: 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A
2. ข้อตกลง:
    - Trump: ดอกของไพ่ใบที่หงายในกอง จะเป็นดอกไพ่ที่มีค่ามากที่สุด
    - ไพ่ที่ถูกทิ้งจะเป็นไพ่ที่ผู้เล่นใช้ attack กับไพ่ที่วางอยู่บนโต๊ะ
    - ไพ่ที่เก็บขึ้นมาเมื่อผู้เล่นไม่สามารถเอาชนะไพ่ที่วางอยู่บนโต๊ะได้และไพ่เก็บไพ่ทั้งหมดบนโต๊ะขึ้นมา
    - จั่วไพ่เมื่อไพ่ในสำรับมากขึ้นและไพ่ทั้งหมดถูกตี ในกรณีนี้ไม่มีผู้ชนะหรือผู้แพ้ในเกม
3. วิธีการเล่น:
    - ผู้เล่น 1 หากต้องการชนะ / ผู้เล่น 2 ในการชนะ / เสมอ (ผู้เล่นชนะถ้าเขาไม่มีไพ่ในมือและฝ่ายตรงข้ามของเขาจะถูกทิ้งไว้พร้อมกับไพ่ในตอนท้ายของเกมการวาดจะมีขึ้นเมื่อผู้เล่นทั้งสองไม่มีไพ่ในมือในตอนท้ายของเกม)
    - รอบทั้งหมด (รอบเริ่มต้นเมื่อผู้เล่นคนใดคนหนึ่งเริ่มโจมตีและจบด้วยการทิ้งไพ่หรือการ์ดที่ได้รับหากผู้เล่นคนอื่นไม่สามารถเอาชนะการ์ดโจมตีได้)
    - จำนวนรอบทั้งหมดที่สิ้นสุดด้วยบัตรที่ได้รับ (รอบที่ผู้เล่นไม่สามารถเอาชนะไพ่บนโต๊ะได้)
    - จำนวนรอบทั้งหมดที่สิ้นสุดด้วยบัตรที่ถูกยกเลิก (รอบที่ลงท้ายด้วยบัตรถูกละทิ้ง)
    - รอบแรก (ผู้เล่นที่มีไพ่แสดงผลที่ต่ำสุดคือผู้โจมตีรายแรกถ้าผู้เล่นคนใดคนหนึ่งไม่มีบัตรประจุบันผู้เล่น 1 เริ่มโจมตี)
    - ดอกของไพ่คือ Trump

- รอบ (ไพ่ทิ้ง / ไพ่ที่ถูกจับ) - กับผลลัพธ์ที่ได้รับรอบที่เลือกจะสิ้นสุดลงผู้เล่นสามารถถือไพ่ได้ 4 ใบในตำแหน่งเดียวกัน (ในช่วงระหว่างเกม)
- จำนวนไพ่กองกลางของผู้เล่นในตอนท้ายของเกม (จำนวนไพ่ที่เหลืออยู่ในมือของผู้แพ้ถ้าเกมนี้จบลงด้วยการดึงผลรวมเท่ากับ 0)
- ใครจะได้ไพ่ใบสุดท้ายจาก Deck (ไพ่ใบสุดท้ายคือไพ่นกหวีดวางคว่ำหน้าขึ้นบนโต๊ะใต้ดาดฟ้า)
- บัตรครั้งสุดท้ายใน Deck To Be Face Card หรือ Ace
- ใครจะวาด Trump Ace จาก Deck

4. หากสมาชิกของทีมมีข้อผิดพลาดหรือความล้มเหลวของซอฟต์แวร์เกิดขึ้นในช่วงที่มีการยอมรับเดิมพัน (เช่น การสะกดผิดอย่างเห็นได้ชัดในราคาที่ไม่สอดคล้องกันระหว่างราคาที่ปรากฏในส่วนกีฬา / สดและใบเดิมพัน ฯลฯ) หรือควร มีข้อบ่งชี้อื่น ๆ เกี่ยวกับการเดิมพันที่ได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้องเจ้ามือรับแทงมีสิทธิประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ

10.104. Seca

1. Seca เป็นเกมไพ่ที่มีผู้เล่นสองราย
2. วัตถุประสงค์ของเกมคือการทำแต้มให้ได้มากกว่าคู่แข่ง เกมจะใช้สำรับไพ่ 36 ใบโดยเป็นไพ่หกถึงไพ่เอซ
    1. จะมีการแจกไพ่จำนวนสามใบให้กับผู้เล่นแต่ละราย ผู้ชนะคือผู้เล่นที่ทำคะแนนได้มากที่สุด หากมีการเสมอกันเกิดขึ้น เกมจะจบลงโดยการเสมอกัน
    2. มูลค่าแต้มของไพ่: ไพ่เอซ – 11 แต้ม, ไพ่หกถึงสิบ – มูลค่าตามหน้าไพ่, ไพ่ใบหน้า – 10 แต้ม
    3. ไพ่ที่มีดอกเดียวกันจะมีแต้มรวมกัน ตัวอย่างเช่น หากผู้เล่นมีมือที่มีไพ่แจ็กโพดำและไพ่แปดโพดำ เขาจะชนะ 18 แต้ม แต้มจากไพ่เอซสองหรือสามใบก็รวมกันเช่นกัน ดังนั้นไพ่เอซสองใบจะมีมูลค่าเท่ากับ 22 แต้มและไพ่เอซสามใบเท่ากับ 33 แต้ม ถึงอย่างนั้นการผสมผสานของไพ่เอซโพดำ ไพ่เอซดอกจิกและไพ่คิงโพดำจะมีมูลค่าเท่ากับ 22 แต้ม ไม่ใช่ 32
    4. ไพ่หกดอกจิกจะได้รับการพิจารณาว่าเป็นโจ๊กเกอร์และสามารถผสมผสานกับไพ่หรือรูปแบบผสมใด ๆ ก็ได้โดยมันจะเพิ่มแต้มให้ 11 แต้ม ตัวอย่างเช่น หากผู้เล่นมีมือที่มีไพ่หกดอกจิก ไพ่เอซดอกจิกและไพ่เอซโพดำ เขาจะชนะ 33 แต้ม
    5. รูปแบบผสมที่แข็งแกร่งที่สุดในเกมคือไพ่หกสามใบที่ที่หนึ่งในไพ่เหล่านั้นคือไพ่หกดอกจิก รูปแบบผสมนี้จะทำให้แต้มมีมูลค่าเท่ากับ 36 แต้ม
3. ในกรณีที่มีข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นจากพนักงานหรือการล้มเหลวของซอฟต์แวร์ตอนที่พนันได้รับการยอมรับ (เช่น การพิมพ์ผิดในอัตราต่อรองอย่างเห็นได้ชัด ความไม่ตรงกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนกีฬา/สดและสลิปพนัน เป็นต้น) หรือมีการแสดงให้เห็นอื่น ๆ ว่าพนันได้รับการยอมรับโดยไม่ถูกต้อง บริษัทรับพนันมีสิทธิ์ในการประกาศให้พนันดังกล่าวเป็นโมฆะ ในกรณีที่เป็นการล้มเหลวของซอตฟ์แวร์ เกมอาจถูกยกเลิกซึ่ง

ในส่งผลให้พนันที่ยังไม่ทราบผลทั้งหมดได้รับการตัดสินที่อัตราต่อรองที่ 1.00

4. มีตลาดพร้อมให้บริการดังต่อไปนี้:
    - ชนะ
    - รวม
    - รวมรายทีม
    - รวมคู่/คี่
    - รวมแต้มผู้เล่น1/ผู้เล่น2 (จำนวนแต้มที่แน่นอน)
    - รวมแต้มของผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง (จำนวนแต้มที่แน่นอน)
    - ผู้เล่นแต่ละรายทำแต้มได้ (มากกว่า/น้อยกว่า, ใช่/ไม่)
    - ผู้เล่น1/ผู้เล่น2 ได้ไพ่/ดอกไพ่/อันดับไพ่
    - หนึ่งในผู้เล่นจะได้ไพ่

10.105. เกมไพ่

21 (เกมไพ่)

1. เกมไพ่ "21" เป็นรูปแบบของเกมคลาสสิค เมื่อเริ่มเกมผู้เล่นและเจ้ามือจะได้รับไพ่สองใบต่อกัน: ผู้เล่น - เจ้ามือ - ผู้เล่น - เจ้ามือ หากหนึ่งในนั้นมีคะแนน 21 แต้มด้วยไพ่สองใบแรกเกมจะจบและมีการเปรียบเทียบคะแนน ถ้าไม่ผู้เล่นสามารถรับไพ่หนึ่งใบในแต่ละครั้งจนกว่าพวกเขาจะตัดสินใจที่จะหยุดจนกว่าพวกเขาจะถึง 5 ใบหรือจนกว่ามูลค่ารวมของมือของพวกเขาจะเท่ากับ 21 หรือมากกว่า 21 คะแนน (บัสต์) หากผู้เล่นหยุดเล่นพวกเขาจะแพ้โดยอัตโนมัติ ในทุกกรณี กลับมาที่ดิลเลอร์ ดิลเลอร์จะต้องหยิบไพ่ต่อไปหากมีคะแนนน้อยกว่า 17 คะแนนและน้อยกว่า 5 ใบ เจ้ามือสามารถยืนได้เมื่อพวกเขามีคะแนนมากกว่าผู้เล่น หากเจ้ามือมีคะแนนมากกว่า 21 คะแนนแสดงว่าพวกเขาแพ้ ในกรณีอื่น ๆ คะแนนที่ได้จากผู้เล่นและเจ้ามือจะถูกนำมาเปรียบเทียบ ผู้ชนะคือผู้ที่ทำคะแนนได้มากกว่าฝ่ายตรงข้ามและหากคะแนนเท่ากันเกมจะถูกจับขึ้นมา "21" เล่นกับไพ่ 36 ใบ การจัดอันดับไพ่: 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A. มูลค่าของการ์ดตามลำดับ: 6, 7, 8, 9, 10, 2, 3, 4, 11 ตามลำดับ ″Golden Point″ เป็นการรวมกันที่ชนะเมื่อผู้เล่น / ดิลเลอร์ ถือไพ่สองใบและทั้งคู่เป็นเอซ (นับเป็น 21 คะแนน)
2. หากสมาชิก พนักงานทำผิดพลาดหรือหากซอฟต์แวร์ผิดพลาดเกิดขึ้นในขณะที่ยอมรับการเดิมพัน (เช่นการพิมพ์ผิดอย่างชัดเจนในอัตราต่อรอง, ความไม่สอดคล้องกันระหว่างอัตราต่อรองในส่วนของกีฬา / สดและสลิปพนัน ฯลฯ) หรือ หากมีสิ่งบ่งชี้อื่น ๆ ของการเดิมพันที่ได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้องบริษัทฯ มีสิทธิ์ที่จะประกาศให้การเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ ในกรณีที่ซอฟต์แวร์ล้มเหลวเกมอาจถูกขัดจังหวะและการเดิมพันที่ยังไม่ตัดสินทั้งหมดจะได้รับคืน

3. ยอมรับการเดิมพัน ดังนี้
    - ชนะ
    - ยอดรวม (สูง; ต่ำ)
    - ยอดรวมรายบุคคล (สูง; ต่ำ)
    - 21 คะแนนจะถูกให้คะแนน (ใช่ / ไม่ใช่)
    - ดิลเลอร์/ ผู้เล่นที่ทำคะแนน 21 คะแนน (ใช่ / ไม่ใช่)
    - จะมี "Golden Point"
    - ผู้เล่น / ดีลเลอร์จะได้รับ "Golden Point"
    - บัสต์ (ใช่ / ไม่ใช่)
    - ดีลเลอร์ / ผู้เล่นถึง บัสต์ (ใช่ / ไม่ใช่)
    - เกมจะแล้วเสร็จในดีล (ใช่ / ไม่ใช่)
    - ดีลเลอร์ / ผู้เล่น ได้ไพ่ A (Suit)
    - ดีลเลอร์ / ผู้เล่น ได้ไพ่ A (Rank)
    - ดีลเลอร์ / ผู้เล่น ได้ไพ่ A

21 Classic (เกมไพ่)

1. ในเกมคลาสสิค ผู้เล่นและเจ้ามือจะได้รับไพ่หนึ่งใบเมื่อเริ่มเกม ไพ่ของดีลเลอร์วางคว่ำหน้าลงบนโต๊ะนั่นคือทำให้ไม่เห็นค่าของไพ่ จากนั้นผู้เล่นจะหยิบไพ่หนึ่งใบต่อครั้งจนกว่าพวกเขาจะตัดสินใจที่จะหยุดจนกว่าพวกเขาจะถึง 5 ใบหรือจนกว่ามูลค่ารวมของไพ่บนมือของพวกเขามีค่าเท่ากับ 21 หรือมากกว่า 21 คะแนน (บัสต์) หากผู้เล่นทำคะแนนได้ 21 คะแนน พวกเขาชนะโดยอัตโนมัติ หากผู้เล่นอยู่ในสถานะบัสต์พวกเขาจะแพ้ในทุกกรณี กลับมาที่ดีลเลอร์ พวกเขาพลิกเปิดไพ่ใบแรกและหยิบไพ่เพิ่มเติม ดีลเลอร์จะต้องหยิบไพ่ต่อไปหากมีคะแนนน้อยกว่า 17 คะแนนและน้อยกว่า 5 ใบ หากเจ้ามือมีคะแนนมากกว่า 21 คะแนน แสดงว่าพวกเขาแพ้ ในกรณีอื่น ๆ คะแนนที่ได้จากผู้เล่นและเจ้ามือจะถูกนำมาเปรียบเทียบ ผู้ชนะคือผู้ที่ทำคะแนนได้มากกว่าฝ่ายตรงข้ามและหากคะแนนเท่ากัน เกมจะเสมอ คลาสสิก "21" เล่นด้วยไพ่ 36 ใบ การจัดอันดับไพ่: 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A. มูลค่าของการ์ดตามลำดับ: 6, 7, 8, 9, 10, 2, 3, 4, 11 ตามลำดับ มีสองชุดพิเศษในเกมที่นับเป็น 21 คะแนน:
    - ไพ่ทั้งสองในมือของผู้เล่น / ดีลเลอร์เป็น เอซ - "Golden Point"
    - ไพ่ห้าใบในมือของผู้เล่น / ดีลเลอร์ (J, Q, K) - "Five Pictures"
2. หากสมาชิก พนักงานทำผิดพลาดหรือหากซอฟต์แวร์ผิดพลาดเกิดขึ้นในขณะที่ยอมรับการเดิมพัน (เช่นการพิมพ์ผิดอย่างชัดเจนในอัตราต่อรอง, ความไม่สอดคล้องกันระหว่างอัตราต่อรองในส่วนของกีฬา / สดและสลิปพนัน ฯลฯ) หรือ หากมีสิ่งบ่งชี้อื่น ๆ ของการเดิมพันที่ได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้องเจ้ามือรับแทงมีสิทธิ์ที่

จะประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ ในกรณีที่ซอฟต์แวร์ล้มเหลวเกมอาจถูกขัดจังหวะและการเดิมพันที่ยังไม่ตัดสินทั้งหมดจะได้รับคืน

3. ยอมรับการเดิมพัน ดังนี้
    - ชนะ
    - ยอดรวม (สูง; ต่ำ)
    - ยอดรวมรายบุคคล (สูง; ต่ำ)
    - 21 คะแนนจะถูกให้คะแนน (ใช่ / ไม่ใช่)
    - ดิลเลอร์/ ผู้เล่น ที่ทำคะแนน 21 คะแนน (ใช่ / ไม่ใช่)
    - จะมี ″Golden Point″
    - ผู้เล่น / ดีลเลอร์จะได้รับ ″Golden Point″
    - ″Five Pictures″ (21 คะแนน)
    - ผู้เล่น / ดีลเลอร์มี ″Five Pictures″ (21 คะแนน)
    - บัสต์ (ใช่ / ไม่ใช่)
    - ดีลเลอร์ / ผู้เล่นถึง บัสต์ (ใช่ / ไม่ใช่)
    - จำนวนไพ่ที่แน่นอน
    - ดีลเลอร์ / ผู้เล่น ได้ไพ่ A (Suit)
    - ดีลเลอร์ / ผู้เล่น ได้ไพ่ A (Rank)

DOTA 21 ชนะมากถึง 3 ครั้ง

1. ตัวละคร Dota เล่นในเกมนี้ เกมประกอบด้วยรอบ หากผู้เล่นชนะรอบพวกเขาได้รับ 1 คะแนน เกมสุดท้ายจนกว่าผู้เข้าร่วมจะได้คะแนน 3 คะแนน ใช้กฎของเกมการ์ด "21"
2. หากสมาชิกพนักงานกระทำผิดพลาดหรือหากเกิดความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ในช่วงที่ยอมรับการเดิมพัน (เช่นการพิมพ์ผิดอย่างชัดเจนในอัตราต่อรอง, ความไม่สอดคล้องกันระหว่างอัตราต่อรองในสถานที่ต่าง ๆ เป็นต้น) หรือหากมีข้อบ่งชี้อื่น ๆ เจ้ามือรับแทงมีสิทธิประกาศให้การเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ หากมีความล้มเหลวของซอฟต์แวร์เกิดขึ้นเกมอาจถูกขัดจังหวะการเดิมพันซึ่งไม่แน่นอนว่าจะได้รับเงินคืน
3. ที่อนุญาตมีให้บริการดังต่อไปนี้ :
    - ในเกมทั้งหมด:
        - ชนะ
        - การเสมอทั้งหมด
        - คะแนนที่ถูกต้อง
        - ชนะติดต่อกัน

- ในรอบ:
  - ชนะ
  - ยอดรวม (สูง; ต่ำ)
  - ยอดรวมรายบุคคล (สูง; ต่ำ)
  - 21 คะแนนจะถูกให้คะแนน (ใช่ / ไม่ใช่)
  - ดีลเลอร์ / ผู้เล่นที่ทำคะแนน 21 คะแนน (ใช่ / ไม่ใช่)
  - จะมี ″ Golden Point ″
  - ผู้เล่น / ดีลเลอร์จะได้รับ ″Golden Point″
  - บัดต์ (ใช่ / ไม่ใช่)
  - ดีลเลอร์ / ผู้เล่นถึงหน้าอก (ใช่ / ไม่ใช่)
  - เกมจะแล้วเสร็จในดีล (ใช่ / ไม่ใช่)
  - ดีลเลอร์ / ผู้เล่น เพื่อรับการ์ด (สูท)
  - ดีลเลอร์ / ผู้เล่น เพื่อรับการ์ด (อันดับ)

10.106. โป๊กเกอร์

1. โป๊กเกอร์เป็นเกมไพ่ที่ผู้ชนะคือผู้เล่นที่รวบรวม การรวมกันสูงสุดผู้เล่น 2 คนมีส่วนร่วมในเกมไพ่โป๊กเกอร์มีไพ่ 52 ใบการจัดอันดับบัตร: 2, 3, 4, 5, 6 , 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A.
2. โป๊กเกอร์แฮนด์:
   - รอยัลฟลัช คือการรวมไพ่โป๊กเกอร์ที่ดีที่สุด (A, K, Q, J, 10) ตัวอย่าง: A ♥ K ♥ Q ♥ J ♥ 10.
   - สเตรทฟลัช คือไพ่ 5 ใบ ที่เรียงลำดับกัน และมีดอกเดียวกัน เช่น 9♠ 8♠ 7♠ 6♠ 5♠. ไพ่ A สามารถเป็นไพ่ที่สูงหรือต่ำได้ เช่น 5♦ 4♦ 3♦ 2♦ A♦ เป็นสเตรทฟลัชที่มีค่าต่ำที่สุด
   - โฟร์การ์ด คือไพ่ที่มีแต้มเท่ากัน 4 ใบ ตัวอย่าง: 3♥ 3♦ 3♣ 3♠.
   - ฟูลเฮ้าส์ คือ ประกอบด้วยตองและคู่ หากแต้มเท่ากันให้นับตองก่อน ตามด้วยแต้มคู่ ตัวอย่าง: 10♥ 10♦ 10♠ 8♣ 8♥.
   - ฟลัช คือไพ่ที่มีดอกเดียวกัน 5 ใบ ในกรณีที่มีฟลัชมากกว่า 1 คนให้นับใบที่มากที่สุด ตัวอย่าง: K♠ J♠ 8♠ 4♠ 3♠.
   - สเตรท คือไพ่ดอกใดก็ได้ที่มีแต้มเรียงลำดับต่อกัน 5 ใบ ไพ่ A สามารถเป็นไพ่ที่สูงกว่า K หรือต่ำกว่า 2 ได้ ตัวอย่าง: 5♦ 4♥ 3♠ 2♦ A♦, A ♦ มีค่าเท่ากับ 1, and 5 ♦ เป็นไพ่ใบที่สูงที่สุด. สเตรทต่ำสุดจาก 5 - A และสเตรทสูงสุดจาก A - 10
   - ตอง คือไพ่ที่มีแต้มเท่ากัน 3 ใบ ตัวอย่าง, 7♣ 7♥ 7♠.

- 2 คู่ คือมีไพ่คู่ 2 คู่ ตัวอย่าง, 8♣ 8♠ 4♥ 4♣.
- 1 คู่ คือไพ่ที่มี 1 คู่ ตัวอย่าง, 9♥ 9♠.
- ไพ่สูง หากไม่มีอะไรที่ว่ามา ให้นับไพ่ใบสูงที่สุด ใครมีไพ่สูงที่สุดชนะ ตัวอย่าง J♦ 10♦ 9♠ 5♣ 4♣ (ไพ่ A เป็นไพ่ที่สูงที่สุด)

3. ไพ่กองกลางเป็นไพ่ในมือโป๊กเกอร์ที่ไม่ได้มีส่วนร่วมในการกำหนดตำแหน่งของมือ แต่อาจใช้เพื่อตัดความสัมพันธ์ระหว่างมือของตำแหน่งเดียวกัน ในกรณีของมือที่เท่าเทียมกันผู้เล่นที่มีนักเตะที่สูงที่สุดจะได้ไพ่ ควรคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้:
   - ตัวคุม ในโป๊กเกอร์จะนับเฉพาะเมื่อไพ่ประกอบด้วยสี่ใบหรือน้อยกว่า ในไพ่โป๊กเกอร์ 5 ใบ (ทุกสเตรทและฟลัช) ไม่มีบทบาทใด ๆ และเงินกองกลางจะแบ่งเป็นครึ่ง
   - ตัวคุมไม่ใช่แค่ใบเดียว สามารถใช้ได้หลายใบ จำนวนจะถูกกำหนดโดยความแตกต่างระหว่าง (5 ใบในโป๊กเกอร์แฮนด์) และไพ่ในมือ ดังนั้น 1 คู่ สามารถมี 3 ตัวคุม, ชุดมี 2, 2 คู่หรือโฟร์การ์ดมี 1 ตัวคุม
4. หากสมาชิกของทีมมีข้อผิดพลาดหรือความล้มเหลวของซอฟต์แวร์เกิดขึ้นในเวลาที่มีการยอมรับเดิมพัน (เช่น การสะกดผิดอย่างเห็นได้ชัดในอัตราเดิมพันความไม่ลงรอยกันระหว่างอัตราเดิมพันที่แสดงในส่วนกีฬา / สดและใบเดิมพัน ฯลฯ) หรือควร มีข้อบ่งชี้อื่น ๆ เกี่ยวกับการเดิมพันที่ได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้องเจ้ามือรับแทงมีสิทธิประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ

Indian Poker

1. Indian Poker คือเกมไพ่ที่มีผู้เล่นสองคน
2. เป้าหมายของเกมคือการได้ไพ่ที่ดีกว่าคู่ต่อสู้ของคุณ เกมนี้เล่นด้วยไพ่ 52 ใบ ลำดับไพ่: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A
3. เกมนี้เล่นจะมีสี่รอบ ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายจะยังไม่ได้รับไพ่ใด ๆ ในรอบแรก ในรอบที่สอง ผู้เล่นจะได้รับแจกไพ่คนละใบ ในรอบที่สาม ผู้เล่นจะได้รับแจกไพ่อีกคนละใบ ในรอบที่สี่ ผู้เล่นจะได้รับแจกไพ่ใบที่สามและไพ่ใบสุดท้ายให้แต่ละคน หลังจากนั้น เกมจะตัดสินผู้ชนะจากไพ่สามใบของผู้เล่น
4. ลำดับชุดไพ่โป๊กเกอร์เจากอันดับสูงสุดไปต่ำสุด:
   - ไพ่ตอง - ไพ่สามใบที่มีมูลค่าเท่ากัน (เช่น 3♥ 3♦ 3♣)
   - สเตรทฟลัช - ไพ่สามใบเรียงลำดับกันและมีดอกเดียวกัน (เช่น 9♠ 8♠ 7♠) ไพ่เอซสามารถอยู่ได้ทั้งต้นหรือท้ายลำดับไพ่ (เช่น QKA และ A23 คือ สเตรทฟลัช แต่ KA2 จะไม่ถือว่าเป็นสเตรทฟลัช) A23 ถือว่าเป็นสเตรทฟลัชลำดับที่สูงที่สุด ตามด้วย QKA, JQK, 10JQ และเรียงลงไปเรื่อย ๆ จนถึงสเตรทฟลัชลำดับที่ต่ำที่สุดคือ 234
   - สเตรท - ไพ่สามใบเรียงลำดับกัน โดยไม่จำเป็นต้องมีดอกเดียวกัน้ (เช่น 5♦ 4♥ 3♠) ไพ่เอซสามารถอยู่ได้ทั้งต้นหรือท้ายลำดับไพ่ (เช่น QKA และ A23 คือ สเตรท แต่ KA2 จะไม่ถือว่าเป็นสเตรท) A23 ถือว่าเป็นสเตรทที่สูงี่สุด ตามด้วย QKA, JQK, 10JQ และเรียงลงไปเรื่อย ๆ จนถึงสเตรทที่ตี่สุดคือ 2

- ฟลัช - ไพ่สามใบที่มีดอกเดียวกัน (เช่น K♠ B♠ 8♠)
- ไพ่สองคู่ - ไพ่สองใบที่มีมูลค่าเท่ากัน (เช่น 9♥ 9♠)
- ไพ่สูง - ไม่มีชุดไพ่ใดตรงกับที่กล่าวมาข้างต้น (เช่น มือที่เรียกว่า "เอซคุม" – A♦ 10♦ 9♠)

5. ถ้าผู้เล่นทั้งสองคนมีอันดับมือเท่า ๆ กัน ผู้ชนะก็คือผู้เล่นที่มีไพ่ที่มีไพ่ที่สูงกว่าในมือ (ยกเว้นกรณีไพ่สเตรทที่อธิบายไว้ข้างต้น)
   - ถ้าผู้เล่นทั้งสองคนมีไพ่ฟลัชที่มีไพ่สูงในมูลค่าเท่ากัน ระบบจะใช้มูลค่าของไพ่ที่สูงเป็นอันดับที่สองเพื่อตัดสินผู้ชนะ (และจากนั้นอันดับที่สามถ้าจำเป็น)
   - ถ้าผู้เล่นมีไพ่สองคู่ที่มีมูลค่าเท่ากัน ระบบจะตัดสินผู้ชนะจากผู้ที่มีไพ่ใบที่สามที่สูงที่สุด
   - ถ้าเปรียบเทียบไพ่ของผู้เล่นทุกคนแล้วมีแต้มเท่ากัน ผลลัพธ์จะเสมอกัน
6. ประเภทการเดิมพันที่มีให้บริการ:
   - ผู้เล่น 1 จะชนะ / ผู้เล่น 2 จะชนะ
   - รูปแบบผสมที่ชนะ: ไพ่ตอง
   - ผู้เล่น 1 จะชนะ / ผู้เล่น 2 จะชนะโดยมีไพ่ตอง
   - มือที่ชนะ - สเตรทฟลัช (ถ้าผู้เล่นทั้งสองคนมีไพ่สเตรทฟลัช และผลลัพธ์คือเสมอกัน การเดิมพันจะถูกตัดสินว่าแพ้)
   - ผู้เล่น 1 จะชนะ / ผู้เล่น 2 จะชนะโดยมีไพ่สเตรทฟลัช (ถ้าผู้เล่นทั้งสองคนมีไพ่สเตรทฟลัช และผลลัพธ์คือเสมอกัน การเดิมพันจะถูกตัดสินว่าแพ้)
   - มือที่ชนะ - สเตรท (ถ้าผู้เล่นทั้งสองคนมีไพ่สเตรท และผลลัพธ์คือเสมอกัน การเดิมพันจะถูกตัดสินว่าแพ้)
   - ผู้เล่น 1 / ผู้เล่น 2 จะชนะโดยมีไพ่สเตรท (ถ้าผู้เล่นทั้งสองคนมีไพ่สเตรท และผลลัพธ์คือเสมอกัน การเดิมพันจะถูกตัดสินว่าแพ้)
   - มือที่ชนะ - ฟลัช (ถ้าผู้เล่นทั้งสองคนมีไพ่ฟลัช และผลลัพธ์คือเสมอกัน การเดิมพันจะถูกตัดสินว่าแพ้)
   - ผู้เล่น 1 / ผู้เล่น 2 จะชนะโดยมีไพ่ฟลัช (ถ้าผู้เล่นทั้งสองคนมีไพ่ฟลัช และผลลัพธ์คือเสมอกัน การเดิมพันจะถูกตัดสินว่าแพ้)
   - มือที่ชนะ - ไพ่สองคู่ (ถ้าผู้เล่นทั้งสองคนมีไพ่สองคู่ และผลลัพธ์คือเสมอกัน การเดิมพันจะถูกตัดสินว่าแพ้)
   - ผู้เล่น 1 / ผู้เล่น 2 จะชนะโดยมีไพ่สองคู่ (ถ้าผู้เล่นทั้งสองคนมีไพ่สองคู่ และผลลัพธ์คือเสมอกัน การเดิมพันจะถูกตัดสินว่าแพ้)
7. ในกรณีที่พนักงานดำเนินการผิดพลาด ซอฟต์แวร์เกิดข้อผิดพลาดขึ้นเมื่อเดิมพันได้รับการยอมรับ (เช่น อัตราต่อรองที่พิมพ์ผิดอย่างเห็นได้ชัด ความไม่ตรงกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนกีฬา/สดของเว็บไซต์และ

ในสลิปพนัน เป็นต้น) หรือถ้ามีตัวบ่งชี้อื่นใดว่าเดิมพันได้รับการยอการแข่งขันมรับอย่างไม่ถูกต้อง บริษัทรับพนันมีสิทธิ์ในการประกาศให้เดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
หากซอฟต์แวร์เกิดข้อผิดพลาด เกมอาจถูกขัดจังหวะ จากนั้นการเดิมพันที่ยังไม่สิ้นสุดทั้งหมดจะถูกตัดสินที่อัตราต่อรอง 1

10.107. ลูกเต๋า

1. ผู้เล่น 2 คนมีส่วนร่วมในเกมนี้ พวกเขาหมุนลูกเต๋า 2 ลูกในทางกลับกัน ผู้ชนะคือผู้ที่ทำคะแนนได้มากกว่าฝ่ายตรงข้ามหากคะแนนของคู่แข่งเท่ากันจะมีการเสมอกัน เกมประกอบด้วย 2 รอบ ในรอบแรกผู้เล่น 1 ม้วน 2 ลูกเต๋าในตอนแรกจากนั้นผู้เล่น 2 ทำเช่นเดียวกัน รอบที่สองก็เล่นเหมือนกัน
2. หากสมาชิกของพนักงานกระทำผิดพลาดหรือหากเกิดความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ในช่วงเวลาที่ยอมรับการเดิมพัน (เช่นการพิมพ์ผิดอย่างชัดเจนในอัตราต่อรอง, ความไม่สอดคล้องกันระหว่างอัตราต่อรองในสถานที่ต่าง ๆ เป็นต้น) หรือหากมีข้อบ่งชี้อื่น ๆ เจ้ามือรับแทงมีสิทธิประกาศให้การเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ หากมีความล้มเหลวของซอฟต์แวร์เกิดขึ้นเกมอาจถูกขัดจังหวะการเดิมพันที่ไม่แน่นอนจะได้รับเงินคืน
3. อนุญาตให้บริการดังต่อไปนี้:
    - ในเกมทั้งหมด:
        - ชนะ
        - โอกาสสองครั้ง
        - ยอดรวม (สูง; ต่ำ)
        - ยอดรวมรายบุคคล (สูง; ต่ำ)
        - แต้มต่อ
        - ทั้งหมด (คู่; คี่)
        - ผลรวมบุคคล (คู่; คี่)
        - จำนวนจุดที่แน่นอน
        - รอบ / การแข่งขัน (ผลรอบที่ 1 / ผลการแข่งขัน)
        - ผลลัพธ์เป็นรอบ
        - เสมอในรอบ
        - ใครจะชนะทั้งสองรอบ
        - ใครจะไม่แพ้ทั้งสองรอบ
        - จำนวนที่จะสะสม
        - สองหมายเลขที่จะหมุน

- ในรอบ:
  - ชนะ
  - โอกาสสองครั้ง
  - ยอดรวม (สูง; ต่ำ)
  - ยอดรวมรายบุคคล (สูง; ต่ำ)
  - แต้มต่อ
  - ทั้งหมด (คู่; คี่)
  - ผลรวมบุคคล (คู่; คี่)

10.108. BACCARAT

1. บาคาร่าเป็นเกมไพ่ที่เกี่ยวข้องกับแบงค์เกอร์ และ เพลเยอร์ แต่ละจุดมุ่งหมายเพื่อให้ได้คะแนนมากกว่าที่อื่น ๆ ใช้ไพ่หกสำรับ 52 ใบ (ตั้งแต่ 2 ถึงเอซ) ค่าบัตร: เอซ = 1 คะแนนหมายเลขบัตร 2 ถึง 9 = 2-9 คะแนนตามหมายเลขและการ์ดหน้าและ 10s = 0 คะแนน คุณสามารถมีคะแนนสูงสุดได้ 9 คะแนนดังนั้นคะแนนทั้งหมดจะถูกกำหนดโดยสูตรโมดูโล 10 ตัวอย่างเช่น 7 + 6 = 13 = 3 หรือ 7 + 6 + 8 = 21 = 1
   ในช่วงเริ่มต้นของเกม แบงค์เกอร์ และ เพลเยอร์ จะได้รับไพ่สองใบ หากหนึ่งในนั้นได้รับ 8 หรือ 9 คะแนนเกมจะจบลง มิเช่นนั้นการ์ดใบที่สามสามารถมอบให้แต่ละใบได้ในบางสถานการณ์
   กฎบัตรที่สามสำหรับผู้เล่น: ผู้เล่นใช้บัตรที่สามถ้าเขา / เธอมี 5 คะแนนหรือน้อยกว่า
   กฎบัตรที่สามสำหรับนายธนาคาร:
   - หากเพลเยอร์ ไม่ได้รับไพ่ใบที่สามและแบงค์เกอร์ มีมากกว่า 5 คะแนน แบงค์เกอร์ จะไม่ได้รับไพ่ใบที่สาม
   - หากเพลเยอร์ ไม่ได้รับไพ่ใบที่สามและแบงค์เกอร์ มี 5 คะแนนหรือน้อยกว่า แบงค์เกอรจะใช้บัตรที่สาม
   - หากเพลเยอร์ นำไพ่ใบที่สามและแบงค์เกอร์ มีคะแนน 0-2 แบงค์เกอร์ รับบัตรที่สาม
   - หากเพลเยอร์ เอาไพ่ใบที่สามแบงค์เกอร์ มี 3 คะแนนและไพ่ใบที่สามของเพลเยอร์ ไม่ใช่เลข 8 แบงค์เกอร์ จะรับไพ่ใบที่สาม
   - หากเพลเยอร์ เอาไพ่ใบที่สาม แบงค์เกอร์ มี 4 คะแนนและไพ่ใบที่สามของเพลเยอร์ อยู่ระหว่าง 2 และ 7 แบงค์เกอร์ จะรับไพ่ใบที่สาม
   - หากเพลเยอร์ เอาไพ่ใบที่สาม แบงค์เกอร์ มี 5 คะแนนและไพ่ใบที่สามของเพลเยอร์ อยู่ระหว่าง 4 และ 7 แบงค์เกอร์ จะรับไพ่ใบที่สาม
   - หากเพลเยอร์ เอาไพ่ใบที่สามแบงค์เกอร์ มี 6 คะแนนและไพ่ใบที่สามของเพลเยอร์ คือ 6 หรือ 7 แบงค์เกอร์ จะรับไพ่ใบที่สาม

- หากเพลเยอร์ ได้ไพ่ใบที่สามและแบงค์เกอร์ มี 7 คะแนน แบงค์เกอร์ จะไม่ได้รับไพ่ใบที่สาม

2. หากสมาชิกของพนักงานกระทำผิดพลาดหรือหากเกิดความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ในช่วงเวลาที่ยอมรับการเดิมพัน (เช่นการพิมพ์ผิดอย่างชัดเจนในอัตราต่อรอง, ความไม่สอดคล้องกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนของกีฬา / สดและการวางเดิมพัน ฯลฯ) หรือ มีสิ่งบ่งชี้อื่น ๆ ของการเดิมพันที่ยอมรับอย่างไม่ถูกต้องเจ้ามือรับแทงมีสิทธิ์ที่จะประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
3. มีข้อกำหนดต่อไปนี้:
    - ชนะ
    - รวม
    - รวมรายบุคคล
    - แฮนดิแค็ป
    - ผลรวมคู่ / คี่
    - รายบุคคลรวมคู่ / คี่
    - เกมจบตรงหลังตกลง / ไม่
    - จำนวนคะแนนที่แน่นอน
    - รวมไพ่ เพลเยอร์ / แบงค์เกอร์
    - เพลเยอร์ / แบงค์เกอร์ รับไพ่ใบที่สามใช่ / ไม่ใช่
    - เพลเยอร์ / แบงค์เกอร์ รับไพ่ (Suit/Rank)

10.109. สตาร์คราฟต์

1. สตาร์คราฟท์เป็นเกมสตรีมมิ่งเรียลไทม์ 2 ทีมแข่งขันกันเอง การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินหลังจากเหตุการณ์สิ้นสุดลง
2. เดิมพันสูงสุดขึ้นอยู่กับ 1xbet เป็นผู้กำหนด 1xbet สามารถเปลี่ยนแปลงการวางเดิมพัน โดยไม่ต้องแจ้งล่วงหน้า
3. ทีมที่ทำลายฐานของฝ่ายตรงข้ามทั้งหมดจะถือว่าเป็นผู้ชนะ
4. หากสมาชิกของทีมมีข้อผิดพลาดหรือความล้มเหลวของซอฟต์แวร์เกิดขึ้นในขณะที่มีการยอมรับเดิมพัน (เช่นการสะกดผิดอย่างเห็นได้ชัดในราคาที่ไม่สอดคล้องกันระหว่างราคาที่ปรากฏในส่วนกีฬา / สดและใบเดิมพัน ฯลฯ) หรือควร มีข้อบ่งชี้อื่น ๆ เกี่ยวกับการเดิมพันที่ได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้องเจ้ามือรับแทงมีสิทธิประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
5. ประเภทการเดิมพันที่เดิมพันได้:
    - W1/W2
    - จำนวน Drones ทั้งหมดของผู้ชนะ (ไม่รวม called up units)

- จำนวน Units ทั้งหมดของผู้ชนะ (ไม่รวม called up units)
- รวมฐานทั้งหมดของผู้ชนะ (ไม่รวม annexes to the Terran)
- เวลารวม (เวลาที่ทั้งหมดที่ทำร้ายฐานสุดท้ายของฝ่ายตรงข้าม)
- หน่วยที่สร้างขึ้น (เดิมพันได้ pre-match)

6. ก่อนการแข่งขันจะมีการแสดงหน่วยและอาคารที่นับ เพื่อความสะดวกของผู้เล่นอินเทอร์เฟซจะให้ข้อมูลเกี่ยวกับจำนวนของอาคารและสิ่งเหล่านี้ในปัจจุบัน
7. เพื่อความชัดเจนกรอบหยุดพร้อมกับผลสุดท้ายจะแสดงขึ้นเมื่อสิ้นสุดการต่อสู้

10.110. Disc Jam

1. Disc Jam เป็นสตรีมเกมส์แบบมัลติเพลเยอร์ (ผู้เล่นหลายคน)
2. การเดิมพันจะได้รับการยอมรับเมื่อมีการต่อสู้สำหรับคู่แข่งสองคน คู่แข่งจะเล่นเกมส์จนกระทั่งมีผู้ชนะสูงสุด 3 เซ็ต
3. การเดิมพันทั้งหมดจะถูกคำนวณเมื่อสิ้นสุดการแข่งขันเต็มเวลา
4. ผู้ชนะคือผู้เล่นที่ทำแต้มได้มากที่สุด
5. เดิมพันสูงสุดจะถูกกำหนดโดยบริษัทในแต่ละการแข่งขัน
6. การเดิมพันอาจถูกจำกัดโดยไม่มีการแจ้งและให้เหตุผลใดๆ
7. ในกรณีที่พนักงานของบริษัทมีข้อผิดพลาดในการรับเดิมพัน (ข้อผิดพลาดที่ชัดเจนในรายการเดิมพัน, ราคาไม่ตรงกันระหว่างสายการแข่งขันและการเดิมพัน ฯลฯ) หรือมีหลักฐานการเล่นที่ไม่เป็นธรรม การละเมิดกฎข้อบังคับในการเดิมพันที่ยอมรับ รวมทั้งข้อโต้แย้งอื่นๆที่ยืนยันความไม่ถูกต้องของการเดิมพัน บริษัทขอสงวนสิทธิ์ในการประกาศการเดิมพันเป็นโมฆะด้วยเงื่อนไขดังกล่าว
8. การเดิมพันจะได้รับการยอมรับเฉพาะในการถ่ายทอดสดเท่านั้น การแข่งขันทั้งหมดมีการสตรีมทางออนไลน์
9. รูปแบบที่เดิมพันได้
    - ชนะในรอบ
    - ชนะในทัวร์นาเมนต์
    - รอบทั้งหมด
    - คะแนนรวมระหว่างการแข่งขัน
    - ชนะหรือไม่มีการชนะในรอบ
    - คะแนนรวมในแต่ละเซ็ต
    - คะแนนรวมน้อยสุดต่อหนึ่งการแข่งขัน
    - คะแนนรวมสูงสุดต่อหนึ่งการแข่งขัน

10.111. ลีก ออฟ เลเจนท์ (ARAM)

1. ลีก ออฟ เลเจนท์ (ARAM) เป็นสตรีมเกมแบบมัลติเพลย์เยอร์
2. หากสมาชิกของทีมงานดำเนินการข้อผิดพลาดหรือความล้มเหลวของซอฟต์แวร์เกิดขึ้นในขณะที่มีการยอมรับเดิมพัน (เช่น การพิมพ์อัตราต่อรองผิดอย่างเห็นได้ชัด ความไม่ตรงกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนกีฬา / สดและสลิปพนัน ฯลฯ) หรือหากมีข้อบ่งชี้อื่น ๆ ว่าเดิมพันได้รับการยอมรับโดยไม่ถูกต้อง บริษัทรับเดิมพันมีสิทธิ์ในการประกาศให้เดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
3. เดิมพันจะได้รับการยอมรับก่อนเริ่มต้นการแข่งขันและระหว่างการแข่งขัน (พนันสด) จะมีการออกอากาศการแข่งขันทั้งหมดทางออนไลน์
4. จะมีการประกาศผู้ชนะแผนที่/การแข่งขันเมื่อมี Nexus ของทีมหนึ่งถูกทำลายหรือมีหนึ่งทีมที่ยอมแพ้
5. หากผู้เล่นหนึ่งรายหรือหลายรายออกจากเกมก่อนที่เกมจะเสร็จสิ้น แต่หลังจากเล่นครบ 10 นาที จะไม่มีการคืนเงินเดิมพันให้ เดิมพันในการแข่งขันดังกล่าวจะได้รับการตัดสินผลไม่ว่าด้วยเหตุผลใดก็ตาม
6. การแข่งขันจะถือว่าถูกยุติ หากผู้เล่นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งออกจากเกมโดยสมบูรณ์ก่อนครบ 10 นาที
7. การแข่งขันจะถือว่าถูกยกเลิกหากผู้เล่นคนใดคนหนึ่งไม่ได้ใช้งานใน 10 นาทีแรกของเกมหรือออฟไลน์ก่อนเวลาผ่านไป 10 นาที
8. การแข่งขันจะถูกยกเลิกหากเวลาการแข่งขันน้อยกว่า 10 นาที
9. จะมีการออกอากาศการแข่งขันแบบสุ่มจับคู่ทางออนไลน์และจะสุ่มผู้เล่นจริงเข้าร่วม
10. ตลาดเดิมพันที่พร้อมให้บริการ:
    - W1 และ W2;
    - จำนวนการสังหารทั้งหมด
    - ทีมแรกที่จะเป็น Destroy Inhibitor
    - รวมคู่/คี่

10.112. League of Legends (Classic mode, PROLIVE)

League of Legends เป็นสตรีมเกมแบบมัลติเพลย์เยอร์

1. หากสมาชิกของทีมมีข้อผิดพลาดหรือความล้มเหลวของซอฟต์แวร์เกิดขึ้นในขณะที่มีการยอมรับเดิมพัน (เช่น การสะกดผิดอย่างเห็นได้ชัดในราคาที่ไม่สอดคล้องกันระหว่างราคาที่ปรากฏในส่วนกีฬา / สดและใบเดิมพัน ฯลฯ) หรือควร มีข้อบ่งชี้อื่น ๆ เกี่ยวกับการเดิมพันที่ได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้องเจ้ามือรับแทงมีสิทธิประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
2. การเดิมพันเป็นที่ยอมรับก่อนการแข่งขันและในระหว่างการแข่งขัน (Live bets) ตรงทั้งหมดจะถูกสตรีมอ

อนไลน์

3. จะมีการประกาศผู้ชนะแผนที่/การแข่งขันเมื่อมี Nexus ของทีมหนึ่งถูกทำลายหรือมีหนึ่งทีมที่ยอมแพ้
4. การจับคู่จะถือว่าถูกยกเลิกถ้าใช้เวลาไม่ถึง 16 นาที
5. การแข่งขันจะถือว่าถูกยกเลิกหากผู้เล่นคนใดคนหนึ่งออกจากเกมก่อน 16 นาที
6. การแข่งขันจะถือว่าถูกยกเลิกหากผู้เล่นคนใดคนหนึ่งไม่ได้แอคทีพในช่วง 16 นาทีแรกของเกมและหลังจากนั้นก็ออกจากเกมทั้งหมด
7. หากผู้เล่นหนึ่งรายหรือหลายรายออกจากเกมก่อนที่เกมจะเสร็จสิ้น แต่หลังจากเล่นครบ 16 นาทีเงินเดิมพันจะไม่ได้รับการคืนเงิน การเดิมพันในการแข่งขันจะตัดสินไม่ว่ากรณีใด ๆ
8. Classic mode สตรีมออนไลน์แบบสุ่มแมทช์ และสุ่มผู้ร่วมทีม
9. PROLIVE จะมีการออกอากาศการแข่งขันระดับสูงที่รวมผู้เล่นมืออาชีพตัวจริงและผู้เล่นระดับสูงแบบสุ่มออนไลน์
10. ประเภทการเดิมพัน:
    - W1 และ W2;
    - ธงทั้งหมด;
    - ทีมที่ทำลาย Inhibitor เป็นทีมแรก;
    - ผลรวมทั้งหมด คู่/คี่.

10.113. King Of Fighters

1. King Of Fighters เป็นเกม stream แบบมัลติเพลเยอร์ (เกมระหว่างผู้เล่น 2 คน)
2. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินตามผลการแข่งขันเมื่อสิ้นสุดการแข่งขันเต็มเวลา
3. ผู้ชนะในการแข่งขันคือผู้เล่นที่ชนะ 2 รอบ
4. แข่งขันทั้งหมด 3 รอบ รอบละ 60 วินาที
5. เดิมพันสูงสุด ขึ้นอยู่กับบริษัทเจ้าของอีเว้นนั้นๆ
6. เว็บสามารถจำกัดการเดิมพันได้ โดยไม่มีการแจ้งเตือนหรือให้เหตุผลใดๆ
7. ในกรณีที่มีข้อผิดพลาดในการรับเดิมพัน (ข้อผิดพลาดที่เห็นได้ชัดในรายการเดิมพันราคาที่ไม่ตรงกันระหว่างสายการแข่งขันและการเดิมพัน ฯลฯ) หรือมีหลักฐานการเล่นที่ไม่เป็นธรรม การฝ่าฝืนกฎข้อบังคับในการเดิมพันที่ยอมรับว่าเป็น รวมทั้งอาร์กิวเมนต์อื่น ๆ ที่ยืนยันความไม่ถูกต้องของการเดิมพัน บริษัท บุ๊คมาร์กขอสงวนสิทธิ์ในการประกาศการเดิมพันด้วยเงื่อนไขดังกล่าวเป็นโมฆะ
8. การเดิมพันยอมรับเฉพาะสดเท่านั้น ตรงทั้งหมดจะสตรีมแบบออนไลน์
9. ประเภทการเดิมพัน:
    - รอบระยะเวลา*;

- ชนะในการแข่งขัน;
- ชนะในรอบ;

*ระยะเวลาของรอบหมายถึงเวลาที่ผู้เล่นใช้จ่ายเพื่อกำหนดผู้ชนะในรอบ ตัวอย่างเช่น ถ้าการต่อสู้สิ้นสุดลงที่ 25 วินาทีระยะเวลาของรอบนี้จะอยู่ที่ 35 วินาที (60-25 = 35)

King Of Fighters (KOFXV)

1. การถ่ายทอดสดเกมสำหรับหลายผู้เล่นที่มีทีมสองทีม
2. เดิมพันทั้งหมดจะได้รับการตัดสินหลังจากสิ้นสุดการแข่งขัน
3. ผู้ชนะการแข่งขันคือทีมที่ชนะสามรอบ
4. จำนวนรอบสูงสุดคือห้ารอบ ระยะเวลาสูงสุดในหนึ่งรอบคือ 60 วินาที
5. จะมีการยอมรับเดิมพันแบบสดเท่านั้น เกมทั้งหมดจะถูกถ่ายทอดสดทางออนไลน์
6. ตลาดเดิมพันที่พร้อมให้บริการ:
   - ระยะเวลาการต่อสู้ในรอบ
   - ประเภทของชัยชนะในรอบ
   - รอบรวม
   - ผู้ชนะการแข่งขัน
   - ผู้ชนะรอบ

*ระยะเวลาการต่อสู้ในรอบคือระยะเวลาที่เกิดขึ้นก่อนที่จะมีการกำหนดผู้ชนะได้ในรอบนั้น ๆ ตัวอย่างเช่น: หากทีมหนึ่งชนะในวินาทีที่ 25 ระยะเวลาการต่อสู้ = 60 – 25 = 35

10.114. Heroes Of Might And Magic III

1. Heroes of Might and Magic III เป็นเกม stream แบบมัลติเพลเยอร์
2. เงื่อนไขทั่วไป
   - สิ่งมีชีวิตนี้เป็นหน่วยรบที่โดดเด่นด้วยชุดของคุณลักษณะเฉพาะในเกมและลักษณะที่โดดเด่น ลักษณะเป็นลักษณะเชิงตัวเลขของความสามารถของสิ่งมีชีวิตที่จะจัดการความเสียหายปกป้องตัวเองและย้ายไปยังสนามรบ แอตทริบิวต์เชิงซ้อนคือระดับของสิ่งมีชีวิต: ระดับที่สูงขึ้นกลุ่มของสิ่งมีชีวิตเหล่านี้จะมีอิทธิพลต่อผลของการต่อสู้ คุณสามารถดูรายละเอียดเพิ่มเติมเกี่ยวกับสิ่งมีชีวิตในโลกแห่ง Might and Magic และชุดแอตทริบิวต์สั้น ๆ ซึ่งจำเป็นต้องเข้าใจการคำนวณเดิมพันในตาราง 1
   - กลุ่มนี้เป็นกลุ่มของสิ่งมีชีวิตบนสนามรบ คุณสมบัติของทีมจะขึ้นอยู่กับชนิดของสิ่งมีชีวิตที่มีตัวแทนเข้ามาในทีมและจำนวนนักรบ ทีมมีชุดของคุณลักษณะเช่นเดียวกับสิ่งมีชีวิตที่สร้างทีม ทั้งทีมในการสู้

รบสามารถอยู่ภายใต้อิทธิพลของขลังและลบซึ่งส่งผลต่อคุณลักษณะการสู้รบและความแรงของทีม ทันทีที่ความแข็งแรงของทีมลดลงเป็นศูนย์จะถือว่าถูกทำลาย

- ฮีโร่ - ขุนพลสามารถเพิ่มคุณลักษณะของสิ่งมีชีวิตบนสนามรบและให้การสนับสนุนด้วยเวทมนตร์ ฮีโร่ควบคุม 7 ทีม: หนึ่งในกลุ่มของสิ่งมีชีวิตในแต่ละระดับ

3. วิธีการเล่นเกม
    - การต่อสู้เริ่มหลังจากการก่อตัวของหมู่ในสนามรบ การเดิมพันประเภท "Who Will Take Part In The Fight" จะตัดสินหลังจากเริ่มการต่อสู้ การสู้รบสิ้นสุดลงเมื่อทีมทั้งหมดของวีรบุรุษคนใดคนหนึ่งถูกทำลาย ถือว่าเป็นผู้แพ้ เดิมพันอื่น ๆ จะตัดสินหลังจากการสู้รบสิ้นสุดลง
    - มีการแปลข้อความเป็นภาษาอังกฤษในส่วนล่างของวิดีโอสตรีม
4. ประเภทการเดิมพัน ต่อไปนี้
    - **Win In The Fight:** ผู้ชนะคือฮีโร่ที่ทีมของเขาได้ทำลายทีมทั้งหมดของคู่แข่ง
    - **Who Will Take Part In The Fight:** การเดิมพันกับสิ่งมีชีวิตคู่ถือเป็นสิ่งที่ชนะหากมีสัตว์อย่างน้อยหนึ่งตัวจากคู่หนึ่งมีส่วนร่วมในการสู้รบอย่างน้อยหนึ่งด้าน
    - **What Level Creature Will Survive:** การเดิมพันถือว่าเป็นหนึ่งในผู้ชนะถ้ากลุ่มของระดับที่เลือกอยู่รอดจนกว่าจะสิ้นสุดการต่อสู้
    - **How Many Squads Will Survive:** การเดิมพันถือเป็นชัยชนะหากผู้เล่นได้คาดเดาจำนวนผู้ชนะของทีมที่จะสามารถอยู่รอดได้ในตอนท้ายของการแข่งขัน

10.115. E-sport ปิงปอง

ปิงปอง อีสปอร์ตเป็นมัลติเพิลสตรีม (เครื่องจำลองปิงปอง)

1. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินตามผลการแข่งขันเมื่อสิ้นสุดการแข่งขันเต็มเวลา
2. เว็บ 1xbet จะเป็นผู้กำหนดสัดส่วนการการเดิมพันสูงสุดสำหรับแต่ละการแข่งขัน
3. เว็บสามารถเปลี่ยนแปลงกฎหรือเหตุการณ์ต่างๆ โดยไม่จำเป็นต้องแจ้งเหตุผลหรือบอกก่อนล่วงหน้า
4. การเดิมพันเป็นที่ยอมรับก่อนการแข่งขันอย่างเป็นทางการ การแข่งขันทั้งหมดของ อีสปอร์ต ปิงปอง ออนไลน์
5. ตั้งระยะเวลา - สูงสุด 7 คะแนน; เมื่อมีคะแนนเท่ากันแล้วขึ้นอยู่กับความแตกต่างของ 2 จุด
6. ระยะเวลาการเล่นเกม - bo3 (แข่ง 3 เซท- ชนะ 2 เซท)
7. ในกรณีที่มีความแตกต่างระหว่างคะแนนในเว็บไซต์และคะแนนในวิดีโอการเดิมพันจะถูกตัดสินโดยการสตรีมวิดีโอ
8. ประเภทการเดิมพัน:

- ชนะ;
- แฮนดิแคป;
- ผลรวม (สูงกว่า; ต่ำกว่า);
- ผลรวมแต่ละทีม (สูงกว่า; ต่ำกว่า)

9. หากข้อผิดพลาดเกี่ยวกับการบริหารหรือซอฟต์แวร์ที่เกิดขึ้นในขณะที่ยอมรับการเดิมพัน (ข้อผิดพลาดที่เห็นได้ชัดของอัตราเดิมพันความไม่ลงรอยกันของอัตราเดิมพันระหว่างตลาดเดิมพันและการเดิมพัน ฯลฯ) หรือหากมีข้อบ่งชี้อื่นใดที่ทำให้เดิมพันไม่ถูกต้อง เว็บ ขอสงวนสิทธิ์ในการประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ

10.116. eSports Pool

ทัวร์นาเมนต์ : Eight-ball pool.

1. E-Sports pool คือ เกมที่มีผู้เล่นหลายคน
2. การเดิมพันได้ถูกยอมรับในการแข่งขันสำหรับผู้ต่อสู้ 2 คน เกมจะถูกดำเนินไปจนกว่า 1 ใน 2 จะชนะ
3. ทุกการเดิมพันถูกตั้งไว้ว่าจะรู้ผลก็ต่อเมื่อเกมจนตามเวลาเต็มของการแข่งขัน
4. การแข่งขันแต่ละรายการจะถูกกำหนดจำนวนเงินน้อยสุดโดยบริษัทพนัน
5. จำนวนเงินลงพนันสามารถถูกจำกัดได้โดยไม่ต้องมีการแจ้งเตือนหรือการให้เหตุผล
6. กรณีที่เจ้าหน้าที่บริษัททำให้เกิดข้อผิดพลาดในการรับการเดิมพัน (การพิมพ์รายชื่อการเดิมพันผิดที่เห็นได้ชัด / ราคาที่เดิมพันไม่ตรงกับราคาที่ถูกกำหนดไว้ในรายชื่อ ฯลฯ) หรือมีหลักฐานการโกง, การละเมิดกฎปัจจุบันในการรับการเดิมพัน เหมือนกันกับข้อสรุปเกี่ยวกับข้อผิดพลาดของการเดิมพันที่ยอมรับแล้ว, bookmaker มีสิทธิที่แสดงหลักฐานการเดิทพันตามกฎข้างต้น
7. การเดิมพันจะถูกยอมรับจากการเล่นสดเท่านั้น ทุกการแข่งขันจะถูกถ่ายทอดออนไลน์
8. วิธีที่จะชนะ:
    - มีบอลอยู่ 4 ประเภทในเกม : บอลคิว (สีขาว) / บอลสี / บอลลายพาด และบอลสีดำ (บอลลูกที่ 8) เกมจะจบเมื่อบอลสีดำถูกแทงลงหลุมหรือออกนอกโต๊ะ บอลสีหรือบอลที่มีลายพาดจะถูกส่งให้ฝั่งตรงข้ามเนื่องจากผลของการทำเบรค
    - การชนะแบบปกติจะถูกนับ ถ้าผู้เล่นแทงลูกสีดำ (บอลลูกที่ 8) ลงหลุม หลังจากแทงลอล 7 ลูกอื่นๆ (บอลสีหรือบอลลายพาด) ลงหลุมไปก่อนแล้ว
    - การชนะอัตโนมัติจะถูกนับ ถ้าคู่แข่งแทงลูกดำ (บอลลูกที่ 8) ก่อนที่จะแทงบอล 7 ลูกอื่นๆ (บอลสีหรือบอลลายพาด) / แทงลูกดำด้วยกันกับลูกขาว หรือบอลออกนอกโต๊ะ
9. ประเภทการเดิมพันที่เปิดให้เล่นมีดังต่อไปนี้
    - ผลชนะ

- วิธีที่จะชนะ
- การแทงลูกบอล 1 ลูกหรือมากกว่าด้วยการทำเบรค (มันจะเป็นจริงต่อเมื่อแทงลูกบอล 1 ลูกหรือมากกว่า ยกเว้นถ้าบอลสีขาวถูกแทงในการทำเบรคครั้งที่ 1 การทำเบรคครั้งต่อๆ มาจะไม่ถูกนับ
- ทายจากบอลที่ออกนอกโต๊ะ (มันจะเป็นจริงต่อเมื่อแทงลูกบอล 1 ลูกหรือมากกว่า ยกเว้นถ้าบอลเป็นบอลสีขาวออกนอกโต๊ะระหว่างการแข่งขัน)
- ทายจำนวนลูกที่ไม่ถูกแทงในตอนจบเกม (ไม่นับบอลขาว)

10.117. ESPORTS POOL (SNOOKER)

ทัวร์นาเมนต์ : สนุกเกอร์

1. E-Sports Pool (สนุกเกอร์) เป็นสตรีมแบบมัลติเพลเยอร์ (สนุกเกอร์จำลอง)
2. เดิมพันจากจำนวนผู้เล่น 2 คน จะแข่งจนกว่าจะมีผู้ชนะ
3. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินตามผลการแข่งขันเมื่อสิ้นสุดการแข่งขันเต็มเวลา
4. เว็บจะเป็นผู้กำหนดสัดส่วนการการเดิมพันต่ำสุดและสูงสุดสำหรับแต่ละการแข่งขัน
5. เว็บสามารถเปลี่ยนแปลงกฎหรือเหตุการณ์ต่างๆ โดยไม่จำเป็นต้องแจ้งเหตุผลหรือบอกก่อนล่วงหน้า
6. หากข้อผิดพลาดเกี่ยวกับการบริหารหรือซอฟต์แวร์ที่เกิดขึ้นในขณะที่ยอมรับการเดิมพัน (ข้อผิดพลาดที่เห็นได้ชัดของอัตราเดิมพันความไม่ลงรอยกันของอัตราเดิมพันระหว่างตลาดเดิมพันและการเดิมพัน ฯลฯ) หรือหากมีข้อบ่งชี้อื่นใดที่ทำให้เดิมพันไม่ถูกต้อง เว็บ ขอสงวนสิทธิ์ในการประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
7. ทุกการแข่งขันของออนไลน์สตรีม ต้องลงเดิมพันก่อนการแข่งขันจะเริ่มขึ้นเท่านั้น
8. ในกรณีที่ไม่ตรงกับคะแนนในเวปไซต์และวิดีโอการเดิมพันจะตัดสินตามข้อมูลที่เผยแพร่บนเวปไซต์ จะใช้การนับแต้มของลูกที่แทงลงหลุมได้แก่ ลูกสีแดง ทีค่า 1 แต้ม, ลูกสีเหลือง ทีค่า 2 แต้ม, ลูกสีเขียว มีค่า 3 แต้ม, ลูกสีน้ำตาล มีค่า 4 แต้ม, ลูกสีฟ้า มีค่า 5 แต้ม, ลูกสีชมพู มีค่า 6 แต้ม และ ลูกสีดำ มีค่า 7 แต้ม
9. กรณีเหล่านี้ตัดสินเป็นชนะ:
    - ผู้เล่นต้องยอมรับตนเองว่าแพ้เนื่องจากแต้มที่ได้กับแต้มที่เหลือห่างกันมาก จนไม่สามารถตามทันได้
    - ผู้เล่นที่ทำให้ลูกสีชมพูลงหลุมและเหลือแค่ลูกสีดำบนโต๊ะ จะได้รับแต้มมากกว่า 7 แต้ม ถือเป็นผู้ชนะโดยที่ไม่จำเป็นต้องทำให้ลูกสีดำลงหลุม
    - ลูกสีดำเหลือลูกสุดท้ายและมาการฟาวล์เกิดขึ้น ที่ ถ้าผู้เล่นคะแนนไม่เท่ากัน ผู้ที่คะแนนมากกว่าจะเป็นผู้ชนะ
10. ประเภทการเดิมพัน:
    - ชนะ
    - ผลรวมทั้งหมด

- ผลรวมแต่ละทีม
- แฮนดิแคป
- ผลรวมทั้งหมด (คู่/คี่)

10.118. FlatOut4

1. FlatOut4 เป็นเกมสตรีมแบบมัลติเพลเยอร์
2. แต่ละเกมจะมีผู้เล่น 3 คน
3. การเดิมพันในแต่ละผู้เล่นจะได้รับการยอมรับในประเภทต่อไปนี้: คะแนนรวม 3 คะแนนรวมคะแนนต่อความพยายามเปรียบเทียบผู้เล่นตามจุด (เหนือใต้) เดิมพันจะตัดสินเมื่อผู้เล่นจบการแข่งขันและหลังจากสิ้นสุดการแข่งขัน
4. ผู้เล่นที่มีคะแนนสูงสุดจะถือว่าเป็นผู้ชนะ
5. เว็บ 1xbet จะเป็นผู้กำหนดสัดส่วนการการเดิมพันสูงสุดสำหรับแต่ละการแข่งขัน
6. เว็บสามารถเปลี่ยนแปลงกฎหรือเหตุการณ์ต่างๆ โดยไม่จำเป็นต้องแจ้งเหตุผลหรือบอกก่อนล่วงหน้า
7. หากสมาชิกของทีมมีข้อผิดพลาดหรือซอฟต์แวร์ควรล้มเหลวเกิดขึ้นในช่วงที่มีการยอมรับเดิมพัน (เช่นการสะกดผิดอย่างเห็นได้ชัดในราคาที่ไม่สอดคล้องกันระหว่างอัตราเดิมพันที่แสดงในส่วนกีฬา / สดและใบเดิมพัน ฯลฯ) หรือควร มีข้อบ่งชี้อื่น ๆ เกี่ยวกับการเดิมพันที่ได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้องเจ้ามือรับแทงมีสิทธิประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
8. สามารถเดิมพันขณะแข่นขัน ทุกชุดได้รับการสตรีมแบบออนไลน์
9. ประเภทการเดิมพัน:
    - ผลรวมแต่ละทีม (สูงกว่า; ต่ำกว่า);
    - ผลรวมแต้มทั้งหมด (สูงกว่า; ต่ำกว่า);
    - แต้ม แมทซ์อัพ

* เวลการแข่งขันเป็นระยะเวลาตั้งแต่ช่วงเริ่มต้นจนถึงเวลาที่สิ้นสุด

10.119. eSports Ice Hockey (Shootout)

1. eSports Ice Hockey (Shootout) เป็นเกมสตรีมแบบมัลติเพลเยอร์ (ฮอกกี้น้ำแข็งจำลอง)
2. เกมประกอบด้วยชุดของการลงโทษที่แต่ละทีมจะได้คะแนนในแต่ละรอบ ถ้าคะแนนถูกผูกไว้หลังจาก 10 นัด การยิงนัดพิเศษจะมีขึ้นจนกว่าคะแนนทีมหนึ่งคะแนนและอีกฝ่ายหนึ่งไม่ได้
3. ถ้าทีมมีการยิงน้อยกว่า 5 นัดและไม่สามารถเข้าถึงฝ่ายตรงข้ามการแข่งขันถูกขัดจังหวะ (เช่นคะแนนเป็น 2 -0 และจำนวนนัด 4-4)

4. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินหลังจากเหตุการณ์สิ้นสุดลง
5. เว็บ 1xbet จะเป็นผู้กำหนดสัดส่วนการการเดิมพันสูงสุดสำหรับแต่ละการแข่งขัน
6. เว็บสามารถเปลี่ยนแปลงกฎหรือเหตุการณ์ต่างๆ โดยไม่จำเป็นต้องแจ้งเหตุผลหรือบอกก่อนล่วงหน้า
7. หากสมาชิกของทีมมีข้อผิดพลาดหรือความล้มเหลวของซอฟต์แวร์เกิดขึ้นในเวลาที่มีการยอมรับเดิมพัน (เช่น การสะกดผิดอย่างเห็นได้ชัดในอัตราเดิมพันความไม่ลงรอยกันระหว่างอัตราเดิมพันที่แสดงในส่วนกีฬา / สด และใบเดิมพัน ฯลฯ) หรือควร มีข้อบ่งชี้อื่น ๆ เกี่ยวกับการเดิมพันที่ได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้องเจ้ามือรับแทงมีสิทธิประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
8. การเดิมพันยอมรับก่อนเริ่มการแข่งขันและในระหว่างการแข่งขัน (เดิมพันสด) การแข่งขันทั้งหมดของ eSports Ice Hockey (Shootout) มีการสตรีมทางออนไลน์
9. ประเภทการเดิมพัน:
    - ชนะ;
    - แฮนดิแคป;
    - ผลรวม (สูงกว่า/ต่ำกว่า);
    - ผลรวม (คู่/คี่);
    - ทายสกอร์;
    - ผลรวมแต่ละทีม (สูงกว่า/ต่ำกว่า)

10.120. Shooter PUBG

1. Shooter PUBG เป็นเกมสตรีมแบบมัลติเพลเยอร์ (เกมจำลอง).
2. มีผู้เข้าร่วมรบในเกม 100 คน
3. การเดิมพันเป็นที่ยอมรับใน streamer เกมสิ้นสุดลงถ้าผู้เล่นฆ่าคู่แข่งหรือเสียชีวิต
4. เว็บ 1xbet จะเป็นผู้กำหนดสัดส่วนการการเดิมพันสูงสุดสำหรับแต่ละการแข่งขัน
5. เว็บสามารถเปลี่ยนแปลงกฎหรือเหตุการณ์ต่างๆ โดยไม่จำเป็นต้องแจ้งเหตุผลหรือบอกก่อนล่วงหน้า
6. หากสมาชิกของทีมมีข้อผิดพลาดหรือความล้มเหลวของซอฟต์แวร์เกิดขึ้นในเวลาที่มีการยอมรับเดิมพัน (เช่น การสะกดผิดอย่างเห็นได้ชัดในอัตราเดิมพันความไม่ลงรอยกันระหว่างอัตราเดิมพันที่แสดงในส่วนกีฬา / สด และใบเดิมพัน ฯลฯ) หรือควร มีข้อบ่งชี้อื่น ๆ เกี่ยวกับการเดิมพันที่ได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้องเจ้ามือรับแทงมีสิทธิประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
7. วางเดิมพัน "Player Position": ตำแหน่งสุดท้ายที่ผู้เล่นจะได้รับ
8. เดิมพัน "Frags of Player Frags": จำนวนคู่แข่งที่ถูกสังหารโดยลำแสงระหว่างการต่อสู้ทั้งหมด
9. เฉพาะเดิมพันสดเท่านั้น การจับคู่มีการสตรีมทางออนไลน์

10.121. Kok-boru

1. เป้าหมายของเกมคือการคว้าซากแพะ (หรือเสาเข็ม) และโยนมันลงใน ″tai kazan″ (ประตู) ของฝ่ายตรงข้ามได้มากที่สุด
2. เวลาเล่นเกม: 3 ช่วงช่วงละ 20 นาที เบรคระหว่างช่วง เบรคละ 10 นาที
3. ผู้เล่นที่ละเมิดกติกา จะได้รับโทษ 2 นาที
4. เกมจะเริ่มต้นจากกลางสนาม หลังจากวางซากแพะใน ″tai kazan″ และกรรมการจะให้คะแนนจากลูกที่ทำประตูได้
5. ทีมที่สมัครใจยกเลิกการแข่งขันและไม่ปฏิบัติตามคำตัดสินของหัวหน้า ผู้ตัดสินจะปรับแพ้
6. ในกรณีที่หลังจากแบ่งทีมใดทีมหนึ่งจงใจเล่นเวลาและไม่ได้อยู่ในสนามทีมอื่น ๆ มีสิทธิ์ที่จะเล่นเกมต่อไปได้โดยไม่ต้องมีส่วนร่วมในเวลาที่กำหนด
7. หากผลการแข่งขันออกมาเสมอ จะต่อเวลา (10 นาที) ในรอบ semi-finals and finals หากยังไม่มีผู้ชนะจะมีการยิงจุดโทษ
8. เกมจะได้รับค่าคอมมิชชั่นจากโปรโตคอลซึ่งได้รับการอนุมัติจากคณะกรรมการสหพันธ์ ″Kok-boru″ ซึ่งจะพิจารณาคำขอและข้อเรียกร้องของทีมและตัดสินใจว่าจะให้รางวัลแก่ทั้งสองทีมในช่วงเวลาที่แน่นอนหรือไม่

10.122. NBA Playgrounds

1. NBA Playgrounds เป็นเกมสตรีมแบบมัลติเพลเยอร์ (เกมกาสเกตบอลจำลอง)
2. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินตามผลการแข่งขันเมื่อสิ้นสุดการแข่งขันเต็มเวลา
3. เว็บ 1xbet จะเป็นผู้กำหนดสัดส่วนการการเดิมพันสูงสุดสำหรับแต่ละการแข่งขัน
4. เว็บสามารถเปลี่ยนแปลงกฎหรือเหตุการณ์ต่างๆ โดยไม่จำเป็นต้องแจ้งเหตุผลหรือบอกก่อนล่วงหน้า
5. ทุกการแข่งขันของ NBA Playgrounds เป็นออนไลน์สตรีม ต้องลงเดิมพันก่อนการแข่งขันจะเริ่มขึ้นเท่านั้น
6. ระยะเวลาในการเล่นเกมคือ 5 นาที ถ้าคะแนนถูกผูกไว้การแข่งขันจะเพิ่มขึ้นเป็นเวลาพิเศษ (30 วินาที) เวลาพิเศษสามารถได้รับรางวัลได้ไม่ จำกัด จำนวนครั้ง
7. ประเภทการเดิมพัน:
    - ผลชนะ;
    - แฮนดิแคป;
    - ผลรวม (สูงกว่า/ต่ำกว่า);
    - ผลรวมแต่ละทีม (สูงกว่า/ต่ำกว่า).
8. หากสมาชิกของทีมมีข้อผิดพลาดหรือซอฟต์แวร์ควรล้มเหลวเกิดขึ้นในช่วงที่มีการยอมรับเดิมพัน (เช่นการสะกดผิดอย่างเห็นได้ชัดในราคาที่ไม่สอดคล้องกันระหว่างอัตราเดิมพันที่แสดงในส่วนกีฬา / สดและใบเดิมพัน ฯลฯ) หรือควร มีข้อบ่งชี้อื่น ๆ เกี่ยวกับการเดิมพันที่ได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้องเจ้ามือรับแทงมีสิทธิ

ประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ

NBA PLAYGROUNDS (EXHIBITION 3-POINT CONTEST):

1. NBA Playgrounds (Exhibition 3-point Contest) เกี่ยวข้องกับการสตรีมของเกมที่มีผู้เล่นหลายคน (บาสเกตบอลจำลอง) เกมนี้เล่นที่ด้านหนึ่งของศาล ผู้เล่นโยนลูกบอลจากเส้นสามจุด ผู้เล่นแต่ละคนมี 25 ลูก รอบระยะเวลาคือ 1 นาที 10 วินาที ลูกบอลสามประเภท: ลูกบอลปกติ - 1 คะแนน; ลูกบอลทองคำ - 1 แต้ม + 5 วินาทีต่อเวลาพิเศษ ลูกไตรรงค์ - 3 คะแนน เกมดำเนินต่อไปจนถึง 3 ผู้ชนะ (3 รอบ) การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินตามผลจริงเมื่อสิ้นสุดการแข่งขันเต็มเวลา
2. เดิมพันขั้นต่ำสุดและสูงสุดจะถูกกำหนดโดยบุ๊คมาร์กเกอร์
3. บุ๊คมาร์กเกอร์สามารถเปลี่ยนแปลงยอดเดิมพันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
4. ในกรณีที่มีข้อผิดพลาดของพนักงานหรือซอฟต์แวร์ล้มเหลวในเวลาที่ยอมรับการเดิมพัน (เช่นการพิมพ์ผิดอย่างชัดเจนในอัตราต่อรองความไม่สอดคล้องระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนของกีฬา/สด ข้อบ่งชี้ของการเดิมพันที่ยอมรับอย่างไม่ถูกต้องเจ้ามือรับแทงมีสิทธิ์ที่จะประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
5. การเดิมพันได้รับการยอมรับก่อนการแข่งขันและระหว่างการแข่งขัน (การเดิมพันสด) การแข่งขัน NBA Playgrounds (Exhibition 3-point Contest) ทั้งหมดจะถูกสตรีมออนไลน์
6. ประเภทการเดิมพันที่มี:
    - ในการแข่งขันทั้งหมด:
        - ชนะ (เฉพาะรอบที่ไม่มีการนับผลเสมอ)
        - ยอดรวมสูง / ต่ำ (เฉพาะรอบที่ไม่มีการนับผลเสมอ)
        - คะแนนที่ถูกต้อง (เฉพาะรอบที่ไม่มีการนับผลเสมอ)
        - ยอดรวมการเสมอ สูง / ต่ำ (รอบเดียวเท่านั้นที่ไม่นับผลการเสมอ)
    - ในรอบการแข่งขัน:
        - ชนะ
        - รวม (สูง/ต่ำ)
        - ยอดรวมรายทีม (สูง/ต่ำ)
        - คะแนนรวม (ช่วงเวลาที่แน่นอนของคะแนนคะแนน)
        - รวม (คู่/คี่)
        - แฮนดิแคป
        - การต่อเวลาพิเศษ
        - ยอดรวมการต่อเวลาพิเศษ (สูง / ต่ำ)

10.123. LASER LEAGUE

1. LaserLeague เกี่ยวข้องกับการเล่นมัลติเพลเยอร์สตรีมมิ่ง จำนวนรอบสูงสุดคือ 3 สองทีม (ผู้เล่น 3 คนต่อทีม) พยายามก่อให้เกิดความเสียหายต่อกันทำลายฝ่ายตรงข้ามทั้งหมด แต่ละรอบจะไปถึง 3 แต้มถ้าหนึ่งในทีมได้ทำลายฝ่ายตรงข้ามทั้งหมดแล้วจะได้รับรางวัล 1 คะแนนถ้าหนึ่งในทีมถึงจุดที่ 3 จุดนับเป็นชัยชนะในรอบ ทันทีที่หนึ่งในทีมมีผู้ชนะถึง 2 ครั้งในรอบเกมสิ้นสุดลง
2. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินหลังจากเหตุการณ์สิ้นสุดลง
3. เว็บจะเป็นผู้กำหนดสัดส่วนการการเดิมพันต่ำสุดและสูงสุดสำหรับแต่ละการแข่งขัน
4. เว็บสามารถเปลี่ยนแปลงกฎหรือเหตุการณ์ต่างๆ โดยไม่จำเป็นต้องแจ้งเหตุผลหรือบอกก่อนล่วงหน้า
5. หากสมาชิกของทีมมีข้อผิดพลาดหรือความล้มเหลวของซอฟต์แวร์เกิดขึ้นในเวลาที่มีการยอมรับเดิมพัน (เช่น การสะกดผิดอย่างเห็นได้ชัดในอัตราเดิมพันความไม่ลงรอยกันระหว่างอัตราเดิมพันที่แสดงในส่วนกีฬา / สด และใบเดิมพัน ฯลฯ) หรือควร มีข้อบ่งชี้อื่น ๆ เกี่ยวกับการเดิมพันที่ได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้องเจ้ามือรับแทงมีสิทธิประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
6. ทุกการแข่งขันของ Laser League เป็นออนไลน์สตรีม ต้องลงเดิมพันก่อนการแข่งขันจะเริ่มขึ้นเท่านั้น
7. ประเภทการเดิมพัน:
    - ผู้ชนะแมท
    - แต้มชนะ
    - แต้มแฮนดิแคป
    - ผลรวม (สูงกว่า/ต่ำกว่า)
    - ผลรวม (คู่/คี่)
    - ทายผลคะแนน
    - ผลรวมแต่ละทีม (สูงกว่า/ต่ำกว่า)

10.124. BATTLERITE, WWE BATTLEGROUNDS

BATTLERITE

1. BattleRite เป็นเกมสตรีมแบบมัลติเพลเยอร์
2. เป็นการแข่งขันระหว่าง 2 ผู้เล่น ผู้เล่นต้องชนะ 2 ใน 3 ของการต่อสู้
3. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินหลังจากเหตุการณ์สิ้นสุดลง
4. ผู้เล่นที่ฆ่าคู่ต่อสู้จะถือว่าเป็นผู้ชนะ
5. เวปจะเป็นผู้กำหนดสัดส่วนการการเดิมพันต่ำสุด - สูงสุดสำหรับแต่ละการแข่งขัน
6. เวปสามารถเปลี่ยนแปลงกฎหรือเหตุการณ์ต่างๆ โดยไม่จำเป็นต้องแจ้งเหตุผลหรือบอกก่อนล่วงหน้า
7. ประเภทการเดิมพัน:

- ชนะ
- รอบระยะเวลา
- รอบแข่งขันทั้งหมด (สูงกว่า/ต่ำกว่า)
- ผลรวม Taken Orbs (สูงกว่า/ต่ำกว่า)

8. ทุกการแข่งขันของ Mutant Football League เป็นออนไลน์สตรีม ต้องลงเดิมพันก่อนการแข่งขันจะเริ่มขึ้นเท่านั้น
9. หากสมาชิกของทีมมีข้อผิดพลาดหรือซอฟต์แวร์ควรล้มเหลวเกิดขึ้นในช่วงที่มีการยอมรับเดิมพัน (เช่นการสะกดผิดอย่างเห็นได้ชัดในราคาที่ไม่สอดคล้องกันระหว่างอัตราเดิมพันที่แสดงในส่วนกีฬา / สดและใบเดิมพัน ฯลฯ) หรือควร มีข้อบ่งชี้อื่น ๆ เกี่ยวกับการเดิมพันที่ได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้องเจ้ามือรับแทงมีสิทธิประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ

WWE BATTLEGROUNDS

1. สามารถวางเดิมพันในการถ่ายทอดสดของเกม WWE Battlegrounds หลายผู้เล่นได้
2. พนันจะได้รับการยอมรับในการแข่งขันระหว่างนักมวยสองคนที่เล่นชนะสูงสุดถึงสี่รอบ สามารถเล่นได้สูงสุด 7 รอบ
3. พนันทั้งหมดจะได้รับการตัดสินหลังจากที่การแข่งขันที่เกี่ยวข้องสิ้นสุดแล้ว
4. นักมวยที่ใช้ท่าจบจะเป็นผู้ชนะ
5. บริษัทรับพนันจะกำหนดเงินเดิมพันสูงสุดสำหรับแต่ละการแข่งขัน
6. อาจมีการเปลี่ยนแปลงเงินเดิมพันขั้นต่ำและสูงสุดโดยไม่มีการแจ้งให้ผู้ใช้ทราบล่วงหน้า
7. ในกรณีที่มีข้อผิดพลาดเกิดขึ้นจากเจ้าหน้าที่หรือความผิดพลาดทางเทคนิคเกิดขึ้น ณ เวลาที่ยอมรับพนัน (การพิมพ์ผิดอย่างเห็นได้ชัดในการพนันกีฬา อัตราต่อรองที่ไม่ตรงกันกับที่วางเดิมพัน เป็นต้น) หรือหากมีเหตุให้สงสัยว่าพนันไม่ถูกต้อง บริษัทขอสงวนสิทธิ์ในการประกาศให้พนันดังกล่าวเป็นโมฆะ
8. พนันนักมวยจะได้รับการยอมรับเฉพาะในพนันสดเท่านั้น จะมีการถ่ายทอดสดนักมวยทางออนไลน์
9. พนันที่พร้อมให้บริการ
    - ในหนึ่งรอบ
        - ชนะในรอบ
        - ระยะเวลารอบ* (มากกว่า/น้อยกว่า)
        - ประเภทของท่าจบ: พิน จับกดหรือถูกนับสิบ
    - ในหนึ่งทัวร์นาเมนต์
        - ชนะในทัวร์นาเมนต์
        - รวม (มากกว่า/น้อยกว่า)
        - รวมรายทีมของนักมวย (มากกว่า/น้อยกว่า)

- ท่าจบรวมตามประเภท (มากกว่า/น้อยกว่า)
- แข่งขันถึง () แต้ม

* ระยะเวลาของรอบคือจำนวนวินาทีที่ผ่านไปตั้งแต่เริ่มรอบ

10.125. MUTANT FOOTBALL LEAGUE

1. Mutant Football League เป็นเกมสตรีมแบบมัลติเพลเยอร์
2. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินหลังจากเหตุการณ์สิ้นสุดลง
3. เวปจะเป็นผู้กำหนดสัดส่วนการการเดิมพันต่ำสุด - สูงสุดสำหรับแต่ละการแข่งขัน
4. เวปสามารถเปลี่ยนแปลงกฎหรือเหตุการณ์ต่างๆ โดยไม่จำเป็นต้องแจ้งเหตุผลหรือบอกก่อนล่วงหน้า
5. ถ้าผลเป็นเสมอในเวลาปกติ และมีการต่อเวลา ผลการตัดสินจะนับรวมต่อเวลาด้วย
6. หากสมาชิกของทีมมีข้อผิดพลาดหรือซอฟต์แวร์ควรล้มเหลวเกิดขึ้นในช่วงที่มีการยอมรับเดิมพัน (เช่นการสะกดผิดอย่างเห็นได้ชัดในราคาที่ไม่สอดคล้องกันระหว่างอัตราเดิมพันที่แสดงในส่วนกีฬา / สดและใบเดิมพัน ฯลฯ) หรือควร มีข้อบ่งชี้อื่น ๆ เกี่ยวกับการเดิมพันที่ได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้องเจ้ามือรับแทงมีสิทธิประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
7. ทุกการแข่งขันของ Mutant Football League เป็นออนไลน์สตรีม ต้องลงเดิมพันก่อนการแข่งขันจะเริ่มขึ้นเท่านั้น
8. ประเภทการเดิมพัน:
    - ชนะ
    - แฮนดิแคปต่อทีม
    - ผลรวม1 (สูงกว่า/ต่ำกว่า)

10.126. CROSSOUT

1. CrossOut เป็นสตรีมแบบมัลติเพลเยอร์
2. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินหลังจากเหตุการณ์สิ้นสุดลง
3. เว็บจะเป็นผู้กำหนดสัดส่วนการการเดิมพันต่ำสุดและสูงสุดสำหรับแต่ละการแข่งขัน
4. เว็บสามารถเปลี่ยนแปลงกฎหรือเหตุการณ์ต่างๆ โดยไม่จำเป็นต้องแจ้งเหตุผลหรือบอกก่อนล่วงหน้า
5. หากข้อผิดพลาดเกี่ยวกับการบริหารหรือซอฟต์แวร์ที่เกิดขึ้นในขณะที่ยอมรับการเดิมพัน (ข้อผิดพลาดที่เห็นได้ชัดของอัตราเดิมพันความไม่ลงรอยกันของอัตราเดิมพันระหว่างตลาดเดิมพันและการเดิมพัน ฯลฯ) หรือหากมีข้อบ่งชี้อื่นใดที่ทำให้เดิมพันไม่ถูกต้อง เว็บ ขอสงวนสิทธิ์ในการประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
6. ในกรณีที่การดำเนินการที่ไม่เป็นนักกีฬาที่มีผลต่อผลของการสู้รบเช่นการสิ้นพระชนม์ของพันธมิตรหรือการ

สังหารของทีมเจ้ามือรับแทงมีสิทธิประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะและหักล้างกันเป็น 1 (เงินเดิมพันจะได้รับคืน)

7. ทุกการแข่งขันของออนไลน์สตรีม ต้องลงเดิมพันก่อนการแข่งขันจะเริ่มขึ้นเท่านั้น
8. ทีมที่ทำลายยานพาหนะทั้งหมดของทีมฝ่ายตรงข้ามหรือถูกจับฐานของฝ่ายตรงข้ามจะได้รับรางวัลเป็นผู้ชนะ
9. ถ้าจบเกมโดยที่ ผู้ชนะคือทีมที่เข้าไปยึดฐานของคู่ต่อสู้ได้ในเวลาปกติ ชนะ - เข้ายึดฐาน
10. การเดิมพันได้รับการยอมรับในการต่อสู้แบบสุ่มใน ″CrossOut″ ของเกมออนไลน์หลายทีมสมาชิกในทีมจะถูกสุ่มเลือก
11. จำนวนคะแนนที่ได้จากแต่ละทีมเท่ากับจำนวนยานพาหนะของฝ่ายตรงข้ามที่ถูกทำลายในลักษณะใด ๆ
12. ประเภทการเดิมพัน:
    - ชนะ
    - แฮนดิแคป
    - ผลรวมทั้งหมด (นับจากแต้ม)
    - ยึดฐาน
    - ธงของผู้เล่นทั้งหมด

10.127. RAINBOW SIX SIEGE

“Rainbow Six Siege” เป็นเกม streaming แบบมัลติเพลเยอร์

1. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินหลังจากเหตุการณ์สิ้นสุดลง
2. เว็บจะเป็นผู้กำหนดสัดส่วนการการเดิมพันต่ำสุดและสูงสุดสำหรับแต่ละการแข่งขัน
3. เว็บสามารถเปลี่ยนแปลงกฎหรือเหตุการณ์ต่างๆ โดยไม่จำเป็นต้องแจ้งเหตุผลหรือบอกก่อนล่วงหน้า
4. หากสมาชิกของทีมมีข้อผิดพลาดหรือความล้มเหลวของซอฟต์แวร์เกิดขึ้นในเวลาที่มีการยอมรับเดิมพัน (เช่น การสะกดผิดอย่างเห็นได้ชัดในอัตราเดิมพันความไม่ลงรอยกันระหว่างอัตราเดิมพันที่แสดงในส่วนกีฬา / สด และใบเดิมพัน ฯลฯ) หรือควร มีข้อบ่งชี้อื่น ๆ เกี่ยวกับการเดิมพันที่ได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้องเจ้ามือรับแทงมีสิทธิประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
5. ในกรณีที่การดำเนินการที่ไม่เป็นนักกีฬาที่มีผลต่อผลของการสู้รบเช่นการสิ้นพระชนม์ของพันธมิตรหรือการสังหารของทีมเจ้ามือรับแทงมีสิทธิประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะและหักล้างกันเป็น 1 (เงินเดิมพันจะได้รับคืน)
6. หากทีมยอมจำนนหรือผู้เล่นเข้าร่วมจากรอบอื่นที่ไม่ใช่ผู้วางเดิมพันคนแรกเจ้ามือรับแทงมีสิทธิ์ประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะและหักล้างกันเป็น 1 (เงินเดิมพันจะได้รับคืน)
7. ทุกการแข่งขันของออนไลน์สตรีม ต้องลงเดิมพันก่อนการแข่งขันจะเริ่มขึ้นเท่านั้น

8. ชนะในรอบ ทีมที่ทำลายฝ่ายตรงข้ามหรือบรรลุวัตถุประสงค์ของแผนที่เช่นการขจัดลูกระเบิดปล่อยตัวประกันหรือจับตำแหน่ง (ลำดับความสำคัญของแผนที่) ถือว่าเป็นผู้ชนะ
9. ชนะในการแข่งขัน ทีมที่เก็บคะแนนได้ 4 คะแนน (เมื่อจำนวนคะแนนสะสมของทีมตรงข้ามน้อยกว่า 3) หรือ 5 คะแนนถือว่าเป็นผู้ชนะ
10. การเดิมพันได้รับการยอมรับในการต่อสู้แบบสุ่มใน ″Rainbow Six Siege″ของเกมออนไลน์หลายทีมสมาชิกในทีมจะถูกสุ่มเลือก
11. คะแนนทีม - จำนวนรอบที่ชนะ
12. ประเภทการเดิมพัน:
    - ชนะ
    - ทายผลคะแนน
    - จำนวนรอบทั้งหมด

10.128. ฟุตวอลเลย์ อีสปอร์ต

ฟุตวอลเลย์ อีสปอร์ต เป็นเกมสตรีมแบบมัลติเพลเยอร์ (ฟุตวอลเลย์จำลอง)

1. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินตามผลการแข่งขันเมื่อสิ้นสุดการแข่งขันเต็มเวลา
2. เว็บจะเป็นผู้กำหนดสัดส่วนการการเดิมพันต่ำสุดและสูงสุดสำหรับแต่ละการแข่งขัน
3. เว็บสามารถเปลี่ยนแปลงกฎหรือเหตุการณ์ต่างๆ โดยไม่จำเป็นต้องแจ้งเหตุผลหรือบอกก่อนล่วงหน้า
4. ทุกการแข่งขันของออนไลน์สตรีม ต้องลงเดิมพันก่อนการแข่งขันจะเริ่มขึ้นเท่านั้น
5. รอบทำได้ถึง 5 คะแนน; ถ้า 4 คะแนนเท่ากัน จากนั้นต้องมีคะแนนต่างกัน 2 คะแนน
6. ระยะเวลาของเกม - ชนะไม่เกิน 3 เซ็ต (แข่งสูงสุด 5 เซ็ต)
7. ประเภทการเดิมพัน:
    - ชนะ
    - แฮนดิแคป
    - ผลรวมทั้งหมด (สุงกว่า/ต่ำกว่า)
    - ผลรวมแต่ละทีม (สุงกว่า/ต่ำกว่า)
8. หากสมาชิกของทีมมีข้อผิดพลาดหรือความล้มเหลวของซอฟต์แวร์เกิดขึ้นในเวลาที่มีการยอมรับเดิมพัน (เช่น การสะกดผิดอย่างเห็นได้ชัดในอัตราเดิมพันความไม่ลงรอยกันระหว่างอัตราเดิมพันที่แสดงในส่วนกีฬา / สด และใบเดิมพัน ฯลฯ) หรือควร มีข้อบ่งชี้อื่น ๆ เกี่ยวกับการเดิมพันที่ได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้องเจ้ามือรับแทงมีสิทธิประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ

10.129. มินิ ไอซ์ฮอกกี้ อีสปอร์ต

1. มินิ ไอซ์ฮอกกี้ อีสปอร์ต เป็นเกมสตรีมแบบมัลติเพลเยอร์ (ไอซ์ฮอกกี้ อีสปอร์ตจำลอง)
2. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินหลังจากเหตุการณ์สิ้นสุดลง
3. เว็บ 1xbet จะเป็นผู้กำหนดสัดส่วนการการเดิมพันสูงสุดสำหรับแต่ละการแข่งขัน
4. เว็บสามารถเปลี่ยนแปลงกฎหรือเหตุการณ์ต่างๆ โดยไม่จำเป็นต้องแจ้งเหตุผลหรือบอกก่อนล่วงหน้า
5. การเดิมพันเป็นที่ยอมรับในเวลาปกติ
6. หากสมาชิกของทีมมีข้อผิดพลาดหรือความล้มเหลวของซอฟต์แวร์เกิดขึ้นในเวลาที่มีการยอมรับเดิมพัน (เช่น การสะกดผิดอย่างเห็นได้ชัดในอัตราเดิมพันความไม่ลงรอยกันระหว่างอัตราเดิมพันที่แสดงในส่วนกีฬา / สด และใบเดิมพัน ฯลฯ) หรือควร มีข้อบ่งชี้อื่น ๆ เกี่ยวกับการเดิมพันที่ได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้องเจ้ามือรับแทงมีสิทธิประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
7. การเดิมพันยอมรับก่อนเริ่มการแข่งขันและในระหว่างการแข่งขัน (เดิมพันสด) การแข่งขันทั้งหมดของ eESPORTS MINI ICE HOCKEY มีการสตรีมทางออนไลน์
8. ทีมที่มีคะแนนสูงสุดจะถือว่าเป็นผู้ชนะ หากคะแนนของทั้งสองทีมเท่ากับเกมจะดำเนินต่อไปจนกว่าจะถึงเป้าหมาย
9. ประเภทการเดิมพัน:
    - ชนะ
    - ผลรวมทั้งหมด
    - ผลรวมแต่ละทีม
    - แฮนดิแคป
    - ผลรวมทั้งหมด (คู่/คี่)

10.130. Killer Instinct

1. Killer Instinct เป็นเกมสตรีมแบบมัลติเพลเยอร์
2. เดิมพันจะทำในการจับคู่ระหว่างสองนักสู้ ต้องชนะ 5 ครั้งติดและ แข่งสูงสุด 9 รอบ
3. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินหลังจากเหตุการณ์สิ้นสุดลง
4. นักสู้ที่ฆ่าคู่ต่อสู้จะถือว่าเป็นผู้ชนะ
5. เว็บจะเป็นผู้กำหนดสัดส่วนการการเดิมพันสูงสุดสำหรับแต่ละการแข่งขัน
6. เว็บสามารถเปลี่ยนแปลงกฎหรือเหตุการณ์ต่างๆ โดยไม่จำเป็นต้องแจ้งเหตุผลหรือบอกก่อนล่วงหน้า
7. หากสมาชิกของทีมมีข้อผิดพลาดหรือความล้มเหลวของซอฟต์แวร์เกิดขึ้นในเวลาที่มีการยอมรับเดิมพัน (เช่น การสะกดผิดอย่างเห็นได้ชัดในอัตราเดิมพันความไม่ลงรอยกันระหว่างอัตราเดิมพันที่แสดงในส่วนกีฬา / สด

และใบเดิมพัน ฯลฯ) หรือควร มีข้อบ่งชี้อื่น ๆ เกี่ยวกับการเดิมพันที่ได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้องเจ้ามือรับแทงมีสิทธิประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ

8. เฉพาะเดิมพันสดเท่านั้น การจับคู่มีการสตรีมทางออนไลน์

ประเภทการเดิมพัน:
ในรอบ:

- ชนะในรอบ;
- รอบระยะเวลา * (สูงกว่า / ต่ำกว่า);
- ประเภทของการตกแต่งเสร็จสิ้น: Ultimate, Awesome, Supreme หรือ none

* ระยะเวลาของรอบหมายถึงจำนวนวินาทีที่ผ่านไปนับตั้งแต่เริ่มการต่อสู้ จำนวนนี้คำนวณโดยหักจำนวนที่ตัวจับเวลาจะหยุดจาก 99 วินาที (หมายเลขมาตรฐานในตัวตั้งเวลาเริ่มต้น) ตัวอย่างเช่นถ้าการนับถอยหลังหยุดที่ 74 ระยะเวลาของรอบคือ 99-74 = 25 วินาที

ในทัวร์นาเมนต์:

- ชนะทัวร์นาเมนต์;
- รวมทั้งหมด (สูงกว่า / ต่ำกว่า);
- นักรบรวม (สูงกว่า / ต่ำกว่า);
- รวมตามประเภท (สูงกว่า / ต่ำกว่า)

10.131. Sociable Soccer

1. Sociable Soccer เป็นเกมสตรีมแบบมัลติเพลเยอร์ (ฟุตบอลจำลอง)
2. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินหลังจากเหตุการณ์สิ้นสุดลง
3. เวปจะเป็นผู้กำหนดสัดส่วนการการเดิมพันต่ำสุด - สูงสุดสำหรับแต่ละการแข่งขัน
4. เว็บสามารถเปลี่ยนแปลงกฎหรือเหตุการณ์ต่างๆ โดยไม่จำเป็นต้องแจ้งเหตุผลหรือบอกก่อนล่วงหน้า
5. ทุกการแข่งขันของ Sociable Soccer เป็นออนไลน์สตรีม ต้องลงเดิมพันก่อนการแข่งขันจะเริ่มขึ้นเท่านั้น
6. ระยะเวลาแข่งขันทั้งหมด 90 นาที (แบ่งเป็นครึ่งละ 45 นาที)
7. ประเภทการเดิมพัน:
    - ชนะ
    - แฮนดิแคป
    - ผลรวม (สูงกว่า/ต่ำกว่า);

    - ผลรวมแต่ละทีม (สูงกว่า/ต่ำกว่า);
8. หากสมาชิกของทีมมีข้อผิดพลาดหรือความล้มเหลวของซอฟต์แวร์เกิดขึ้นในเวลาที่มีการยอมรับเดิมพัน (เช่น การสะกดผิดอย่างเห็นได้ชัดในอัตราเดิมพันความไม่ลงรอยกันระหว่างอัตราเดิมพันที่แสดงในส่วนกีฬา / สด และใบเดิมพัน ฯลฯ) หรือควร มีข้อบ่งชี้อื่น ๆ เกี่ยวกับการเดิมพันที่ได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้องเจ้ามือรับแทงมีสิทธิประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ

10.132. PIXEL CUP SOCCER

PIXEL CUP SOCCER

1. Pixel Cup Soccer เป็นเกมสตรีมแบบมัลติเพลเยอร์ (ฟุตบอลจำลอง)
2. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินหลังจากเหตุการณ์สิ้นสุดลง
3. เวปจะเป็นผู้กำหนดสัดส่วนการการเดิมพันต่ำสุด - สูงสุดสำหรับแต่ละการแข่งขัน
4. เว็บสามารถเปลี่ยนแปลงกฎหรือเหตุการณ์ต่างๆ โดยไม่จำเป็นต้องแจ้งเหตุผลหรือบอกก่อนล่วงหน้า
5. ถ้าเสมอกันในเวลาปกติ และมีการยิงลูกโทษ ในกรณีนี้ การตัดสินจะไม่นับรวมการยิงลูกโทษ
6. หากสมาชิกของทีมมีข้อผิดพลาดหรือซอฟต์แวร์ควรล้มเหลวเกิดขึ้นในช่วงที่มีการยอมรับเดิมพัน (เช่นการสะกดผิดอย่างเห็นได้ชัดในราคาที่ไม่สอดคล้องกันระหว่างอัตราเดิมพันที่แสดงในส่วนกีฬา / สดและใบเดิมพัน ฯลฯ) หรือควร มีข้อบ่งชี้อื่น ๆ เกี่ยวกับการเดิมพันที่ได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้องเจ้ามือรับแทงมีสิทธิประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
7. ทุกการแข่งขันของ Pixel Cup Soccer เป็นออนไลน์สตรีม ต้องลงเดิมพันก่อนการแข่งขันจะเริ่มขึ้นเท่านั้น
8. ประเภทการเดิมพัน:
    - ดับเบิ้ลชานส์
    - ชนะในการแข่งขัน
    - ผลรวมทั้งหมด
    - ผลรวมของแต่ละทีม
    - ผลรวมทั้งหมด (คู่ / คี่)
    - แฮนดิแคป
    - คะแนนทั้งสองทีม
    - ชนะและไม่เสียประตู
    - รวมในช่วงเวลาเบรค

PIXEL CUP SOCCER (การยิงลูกโทษ)

1. Pixel Cup Soccer (การยิงลูกโทษ) เป็นเกมสตรีมแบบมัลติเพลเยอร์ (ฟุตบอลจำลอง)

2. การลงโทษที่แต่ละทีมจะได้คะแนนในแต่ละรอบ ถ้ายังเสมอหลังจาก 10 ลูก การยิงลูกพิเศษจะมีขึ้นจนกว่าคะแนนทีมหนึ่งคะแนนและอีกฝ่ายหนึ่งไม่ได้
3. ถ้าทีมมีการยิงน้อยกว่า 5 ลูก และไม่สามารถเข้าถึงฝ่ายตรงข้ามการแข่งขันถูกขัดจังหวะ (เช่นคะแนนเป็น 2 -0 และจำนวนลูก 4-4)
4. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินหลังจากเหตุการณ์สิ้นสุดลง
5. เวปจะเป็นผู้กำหนดสัดส่วนการการเดิมพันต่ำสุด - สูงสุดสำหรับแต่ละการแข่งขัน
6. เว็บสามารถเปลี่ยนแปลงกฎหรือเหตุการณ์ต่างๆ โดยไม่จำเป็นต้องแจ้งเหตุผลหรือบอกก่อนล่วงหน้า
7. หากสมาชิกของทีมมีข้อผิดพลาดหรือซอฟต์แวร์ควรล้มเหลวเกิดขึ้นในช่วงที่มีการยอมรับเดิมพัน (เช่นการสะกดผิดอย่างเห็นได้ชัดในราคาที่ไม่สอดคล้องกันระหว่างอัตราเดิมพันที่แสดงในส่วนกีฬา / สดและใบเดิมพัน ฯลฯ) หรือควร มีข้อบ่งชี้อื่น ๆ เกี่ยวกับการเดิมพันที่ได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้องเจ้ามือรับแทงมีสิทธิประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
8. ทุกการแข่งขันของ Pixel Cup Soccer (การยิงลูกโทษ) เป็นออนไลน์สตรีม ต้องลงเดิมพันก่อนการแข่งขันจะเริ่มขึ้นเท่านั้น
9. ประเภทการเดิมพัน:
    - ชนะในการแข่งขัน
    - ผลรวมทั้งหมด
    - ผลรวมของแต่ละทีม
    - ผลรวมทั้งหมด (คู่ / คี่)
    - แฮนดิแคป

10.133. ESPORTS FOOSBALL

1. eSports Foosball เป็นเกมสตรีมแบบมัลติเพลเยอร์
2. เดิมพันได้รับการยอมรับ เมื่อทีมใดทีมหนึ่งทำประตูถึง 5 ประตู
3. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินหลังจากเหตุการณ์สิ้นสุดลง
4. เวปจะเป็นผู้กำหนดสัดส่วนการการเดิมพันต่ำสุด - สูงสุดสำหรับแต่ละการแข่งขัน
5. เว็บสามารถเปลี่ยนแปลงกฎหรือเหตุการณ์ต่างๆ โดยไม่จำเป็นต้องแจ้งเหตุผลหรือบอกก่อนล่วงหน้า
6. หากสมาชิกของทีมมีข้อผิดพลาดหรือความล้มเหลวของซอฟต์แวร์เกิดขึ้นในเวลาที่มีการยอมรับเดิมพัน (เช่นการสะกดผิดอย่างเห็นได้ชัดในอัตราเดิมพันความไม่ลงรอยกันระหว่างอัตราเดิมพันที่แสดงในส่วนกีฬา / สดและใบเดิมพัน ฯลฯ) หรือควร มีข้อบ่งชี้อื่น ๆ เกี่ยวกับการเดิมพันที่ได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้องเจ้ามือรับแทงมีสิทธิประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
7. ทุกการแข่งขันของ eSports Foosball เป็นออนไลน์สตรีม ต้องลงเดิมพันก่อนการแข่งขันจะเริ่มขึ้นเท่านั้น

8. ประเภทการเดิมพัน:
    - ชนะ
    - ทีมแฮนดิแคป
    - ผลรวม (สูงกว่า / ต่ำกว่า)
    - ทายผลคะแนน
    - จำนวนประตูทั้งหมด (คู่ / คี่)

10.134. TABLE FOOTBALL PRO

1. TableFootball Pro เป็นเกมสตรีมแบบมัลติเพลเยอร์ (ฟุตบอลโต๊ะจำลอง)
2. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินหลังจากเหตุการณ์สิ้นสุดลง
3. เว็บจะเป็นผู้กำหนดสัดส่วนการการเดิมพันต่ำสุดและสูงสุดสำหรับแต่ละการแข่งขัน
4. เว็บสามารถเปลี่ยนแปลงกฎหรือเหตุการณ์ต่างๆ โดยไม่จำเป็นต้องแจ้งเหตุผลหรือบอกก่อนล่วงหน้า
5. หากสมาชิกของทีมมีข้อผิดพลาดหรือความล้มเหลวของซอฟต์แวร์เกิดขึ้นในเวลาที่มีการยอมรับเดิมพัน (เช่น การสะกดผิดอย่างเห็นได้ชัดในอัตราเดิมพันความไม่ลงรอยกันระหว่างอัตราเดิมพันที่แสดงในส่วนกีฬา / สด และใบเดิมพัน ฯลฯ) หรือควร มีข้อบ่งชี้อื่น ๆ เกี่ยวกับการเดิมพันที่ได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้องเจ้ามือรับแทงมีสิทธิประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
6. ทุกการแข่งขันของ Table Football Pro เป็นออนไลน์สตรีม ต้องลงเดิมพันก่อนการแข่งขันจะเริ่มขึ้นเท่านั้น
7. ประเภทการเดิมพัน:
    - ดับเบิ้ลชานส์
    - ชนะ
    - ทั้งหมด
    - ผลรวมแต่ละทีม
    - ผลรวม (คู่/คี่)
    - แฮนดิแคป
    - ผลรวมทั้ง 2 ทีม
    - ผลช่วงเวลาพัก

10.135. ESPORTS FOOTBALL (PES)

eSports Football (PES) เป็นเกมสตรีมแบบมัลติเพลเยอร์ (ฟุตบอลจำลอง)

การเดิมพันจะรับใน EPL, Africa Cup of Nations และ America Cup.

1. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินหลังจากเหตุการณ์สิ้นสุดลง
2. เว็บจะเป็นผู้กำหนดสัดส่วนการการเดิมพันต่ำสุดและสูงสุดสำหรับแต่ละการแข่งขัน
3. เว็บสามารถเปลี่ยนแปลงกฎหรือเหตุการณ์ต่างๆ โดยไม่จำเป็นต้องแจ้งเหตุผลหรือบอกก่อนล่วงหน้า
4. การเดิมพันฟุตบอลรับเดิมพันในเวลาปกติ
5. หากสมาชิกของทีมมีข้อผิดพลาดหรือความล้มเหลวของซอฟต์แวร์เกิดขึ้นในเวลาที่มีการยอมรับเดิมพัน (เช่น การสะกดผิดอย่างเห็นได้ชัดในอัตราเดิมพันความไม่ลงรอยกันระหว่างอัตราเดิมพันที่แสดงในส่วนกีฬา / สด และใบเดิมพัน ฯลฯ) หรือควร มีข้อบ่งชี้อื่น ๆ เกี่ยวกับการเดิมพันที่ได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้องเจ้ามือรับแทงมีสิทธิประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
6. ทุกการแข่งขันของ eSports Football (PES) เป็นออนไลน์สตรีม ต้องลงเดิมพันก่อนการแข่งขันจะเริ่มขึ้นเท่านั้น
7. มีตลาดเพิ่มเติมใน Copa Américaสำหรับภาพรวมทั้งในและนอกเป้าหมาย (เดิมพันจะตัดสินตามสถิติ PES)
8. ประเภทการเดิมพัน (เวลาปกติ)
    - ชนะ
    - ดับเบิ้ลชานส์
    - แฮนดิแคป
    - ผลรวม (ต่ำกว่า / สูงกว่า)
    - ผลรวมของทีม (ต่ำกว่า / สูงกว่า)
    - ผลรวม (คู่/คี่)
    - ทายผลสกอร์
    - ประตูถัดไป

10.136. อีสปอร์ต ออสเตรเลียน ฟุตบอล

AFL เป็นเกมสตรีมแบบมัลติเพลเยอร์ (ออสเตรเลียน ฟุตบอลจำลอง)

1. การแข่งขันใช้เวลา 80 นาที (แบ่งเป็น 4 ควอเตอร์ ควอเตอร์ละ 20 นาที)
   เป้าหมาย: ทีมได้คะแนน 6 คะแนน ลูกบอลต้องเข้าประตูโดยไม่โดนคานประตู
   หลัง: ทีมทำคะแนนได้ 1 คะแนน หากลูกบอลข้ามโซนคะแนนภายในเขตแดนของประตูรองหรือแตะคานประตู
2. เว็บจะเป็นผู้กำหนดสัดส่วนการการเดิมพันต่ำสุดและสูงสุดสำหรับแต่ละการแข่งขัน

3. เว็บสามารถเปลี่ยนแปลงกฎหรือเหตุการณ์ต่างๆ โดยไม่จำเป็นต้องแจ้งเหตุผลหรือบอกก่อนล่วงหน้า
4. ทุกการแข่งขันของ AFL เป็นออนไลน์สตรีม ต้องลงเดิมพันก่อนการแข่งขันจะเริ่มขึ้นเท่านั้น
5. ประเภทการเดิมพัน (เวลาปกติ)
    - ชนะ
    - แฮนดิแคป
    - ผลรวม (ต่ำกว่า / สูงกว่า)
    - ผลรวมของทีม (ต่ำกว่า / สูงกว่า)
    - ผลรวม (คู่/คี่)
6. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินหลังจากเหตุการณ์สิ้นสุดลง
7. หากสมาชิกของทีมมีข้อผิดพลาดหรือความล้มเหลวของซอฟต์แวร์เกิดขึ้นในเวลาที่มีการยอมรับเดิมพัน (เช่น การสะกดผิดอย่างเห็นได้ชัดในอัตราเดิมพันความไม่ลงรอยกันระหว่างอัตราเดิมพันที่แสดงในส่วนกีฬา / สด และใบเดิมพัน ฯลฯ) หรือควร มีข้อบ่งชี้อื่น ๆ เกี่ยวกับการเดิมพันที่ได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้องเจ้ามือรับแทงมีสิทธิประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ

10.137. SUPER ARCADE FOOTBALL

1. Super Arcade Football เป็นการเผยแพร่ภาพสดออนไลน์ผ่านการสตรีมเกมมัลติเพลเยอร์ (เกมฟุตบอลจำลอง ตามแบบฉบับเกมตู้ หรือ อาร์เคต)
2. การเดิมพันทั้งหมด จะถูกตัดสินหลังจากการแข่งขันสิ้นสุดลงแล้วเท่านั้น
3. สำหรับการเดิมพันขั้นต่ำสุดและสูงสุดจะถูกกำหนดโดยบริษัทฯ เท่านั้นและขอสงวนสิทธิ์ในการพิจารณาเป็นรายกรณีไป
4. 1XBET ขอสงวนสิทธิ์สำหรับการเปลี่นแปลงวงเงินในการเดิมพันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้าค่ะ
5. หากผลลัพธ์ของการแข่งขันจบลงด้วยการเสมอในเวลาปกติ ผลการแข่งขันคือเสมอ
6. ในกรณีที่มีข้อผิดพลาดของบุคลากรเกิดขึ้นหรือหากเกิดความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ในระหว่างช่วงเวลาที่ยอมรับการเดิมพัน (เช่นการพิมพ์ผิดอย่างชัดเจนในอัตราต่อรอง, ความไม่สอดคล้องกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนของกีฬา / สด ข้อบ่งชี้อื่น ๆ) ของการเดิมพันที่ยอมรับอย่างไม่ถูกต้อง บริษัทฯ มีสิทธิ์ที่จะประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
7. การเดิมพันจะต้องได้รับกานยอมรับจากระบบก่อนที่การแข่งขันจะเริ่มขึ้น และระหว่างการแข่งขันสด (การเดิมพันสด) การแข่งขันทั้งหมดสำหรับ Super Arcade Football จะถ่ายทอดสดผ่านหน้าจอออนไลน์
8. ประเภทการเดิมพันที่มี:
    - การเดิมพันแบบเลือกสองโอกาส
    - ชนะในการแข่งขัน

- รวม
- ยอดรวมรายทีม
- รวม (คู่/คี่)
- แฮนดิแคป
- ทั้งสองทีมทำประตู
- ชนะต่อศูนย์
- จำนวนประตูที่แน่นอน

10.138. Marble football

1. Marble football เกี่ยวข้องกับการสตรีมเกมของการแข่งขัน Marble football
2. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินหลังจากการแข่งขันเสร็จสิ้น
3. สำหรับการเดิมพันขั้นต่ำสุดและสูงสุดจะถูกกำหนดโดยบริษัทฯเท่านั้น และขอสงวนสิทธิ์ในการพิจารณาเป็นรายกรณีไป
4. บริษัทฯ ขอสงวนสิทธิ์สำหรับการเปลี่ยนแปลงวงเงินในการเดิมพันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้าค่ะ
5. ในกรณีที่มีข้อผิดพลาดของบุคลากรเกิดขึ้นหรือหากเกิดความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ในระหว่างช่วงเวลาที่ยอมรับการเดิมพัน (เช่นการพิมพ์ผิดอย่างชัดเจนในอัตราต่อรอง, ความไม่สอดคล้องกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนของกีฬา / สด ข้อบ่งชี้อื่น ๆ ของการเดิมพันที่ยอมรับอย่างไม่ถูกต้อง บริษัทฯ มีสิทธิ์ที่จะประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
6. เดิมพันจะต้องได้รับกานยอมรับ ในรอบการเดิมพันล่วงหน้า และระหว่างการแข่งขันสด (การเดิมพันสด) การแข่งขันทั้งหมดสำหรับ Marble football ที่ออกอากาศออนไลน์
7. กฎ
    - การแข่งขันแบ่งออกเป็นสองส่วน
    - ทีมได้รับคะแนนสำหรับการทำประตูที่ใดที่หนึ่งที่ปลายทางของสนาม
    - คะแนนรวมของทีมเท่ากับจำนวนประตูที่ทำได้ทั้งครึ่งแรกและครึ่งหลัง
8. กฎสำหรับการพิจารณาประตู :
    - หาก marble อยู่ในพื้นที่เขตประตูและหยุดเคลื่อนที่ จะนับรวมเป็นประตูที่ทำได้
    - หาก marble เข้าสู่พื้นที่เขตประตูและจากนั้นก็เลยไป จะไม่นับรวมเป็นเป็นประตู
    - หาก marble อยู่บนเส้นเขตประตูจะนับเป็นประตูที่ได้ หากmarbleส่วนใหญ่ (เทียบกับศูนย์กลางของmarble) ข้ามเส้น
    - ข้อพิพาทที่เกี่ยวข้องกับการพิจารณา ประตู ได้รับการแก้ปัญหาโดยผู้จัดการแข่งขัน คะแนนสุดท้ายจะปรากฏบนกระดานคะแนนในการสตรีมวิดีโอ

9. ประเภทการเดิมพันที่มี:

   ในการแข่งขันทั้งหมด (การเดิมพันจะตัดสินตามคะแนนสุดท้ายของการแข่งขัน):

   - ชนะ
   - การเดิมพันสองโอกาส
   - รวม (สูง/ต่ำ)
   - ยอดรวมรายทีม (สูง/ต่ำ)
   - แฮนดิแคป
   - รวม (คู่/คี่)
   - ยอดรวมรายทีม (คู่/คี่)
   - ทั้งสองทีมทำคะแนน (ใช่ / ไม่ใช่)
   - คะแนนเสมอ (ใช่ / ไม่ใช่)
   - คะแนนที่ถูกต้อง
   - คะแนนผล ครึ่งเวลา - เต็มเวลา
   - คะแนนสูงสุดครึ่งแรก
   - ทีมใดทีมหนึ่ง ทายผลชนะและไม่เสียประตู (ใช่ / ไม่ใช่)
   - การเลือกแทงทีมที่จะชนะแล้วไม่เสียประตู (ใช่ / ไม่ใช่)
   - ทำประตูได้ทั้งครึ่งแรกและครึ่งหลัง (ใช่ไม่ใช่)
   - ทีมที่จะชนะโดยคะแนนเพียงหนึ่งประตู หรือเสมอ (ใช่ไม่ใช่)
   - ผลเป็นเสมอในช่วงครึ่งเวลา (ใช่ไม่ใช่)
   - ผลเป็นเสมอทั้งครึ่งแรกและครึ่งหลัง (ใช่ไม่ใช่)
   - ทั้งสองทีมจะทำคะแนน สูง / ต่ำ (ใช่ / ไม่ใช่)
   - ประตูรวมในช่วงเวลาพักครึ่ง

10. ช่วงครึ่งเวลาการแข่งขัน (การเดิมพันจะตัดสินตามคะแนนของการแข่งขันที่กำหนด):

    - ชนะ
    - การเดิมพันสองโอกาส
    - ยอดรวม (สูง / ต่ำ)
    - ยอดรวมรายทีม (สูง/ต่ำ)
    - แฮนดิแคป
    - รวม (คู่/คี่)
    - ยอดรวมรายทีม (คู่/คี่)
    - ทั้งสองทีมทำคะแนน (ใช่ / ไม่ใช่)

- คะแนนเสมอ (ใช่ / ไม่ใช่)
- ทีมใดทีมหนึ่ง ทายผลชนะและไม่เสียประตู (ใช่ / ไม่ใช่)
- การเลือกแทงทีมที่จะชนะแล้วไม่เสียประตู (ใช่ / ไม่ใช่)
- ทีมที่จะชนะโดยคะแนนเพียงหนึ่งประตู หรือเสมอ (ใช่ไม่ใช่)

10.139. มาร์เบิลบาสเกตบอล

1. มาร์เบิลบาสเกตบอลเป็นการถ่ายทอดสดเกมที่เกี่ยวข้องกับมาร์เบิล
2. พนันทั้งหมดจะได้รับการตัดสินหลังสิ้นสุดการแข่งขัน
3. จะมีการกำหนดเงินเดิมพันขั้นต่ำและสูงสุดโดยบริษัทรับพนันสำหรับแต่ละตลาด
4. บริษัทรับพนันอาจเปลี่ยนแปลงขีดจำกัดเงินเดิมพันได้โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
5. หากทีมงานทำผิดพลาดหรือซอฟต์แวร์ล้มเหลวในขณะที่มีการยอมรับพนัน (เช่น การพิมพ์ผิดอย่างเห็นได้ชัดในอัตราต่อรอง ความไม่ตรงกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนกีฬา/สดและในสลิปพนัน เป็นต้น) หรือหากมีตัวบ่งชี้อื่น ๆ ว่าพนันได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้อง บริษัทมีสิทธิ์ในการประกาศให้พนันดังกล่าวเป็นโมฆะ
6. รองรับพนันทั้งพนันก่อนการแข่งขันและพนันแบบสด จะมีการถ่ายทอดสดมาร์เบิลบาสเกตบอลทั้งหมดทางออนไลน์
7. กฎกติกาของเกม:
    - การแข่งขันแต่ละรายการประกอบไปด้วยสี่ควอเตอร์
    - ทีมจะได้รับคะแนนจากการที่มาร์เบิลเข้าตะกร้า
    - ใต้ตะกร้าจะมีธงซึ่งแสดงจำนวนคะแนนที่ได้
    - จะมีการคำนวณแต้มรวมของแต่ละทีมโดยการรวมคะแนนทั้งหมดที่ทีมได้รับในทั้งหมดสี่ควอเตอร์
    - ทีมที่ทำคะแนนได้มากที่สุดจะชนะ
8. กฎกติกาในการทำคะแนนลงตะกร้า:
    - จะมีการมอบตะกร้าให้หากมาร์เบิลเข้ามาในเขตทำคะแนน
    - ผู้จัดการแข่งขันจะเป็นผู้แก้ไขปัญหาข้อพิพาทใด ๆ เกี่ยวกับผู้ชนะของควอเตอร์และคะแนนสุดท้ายจะปรากฏบนกระดานคะแนน
9. มีตลาดดังต่อไปนี้พร้อมให้บริการและจะได้รับการตัดสินตามคะแนนสุดท้ายของการแข่งขัน
    - ผู้ชนะ
    - รวม (มากกว่า/น้อยกว่า)
    - Ind. รวม (มากกว่า/น้อยกว่า)

- แฮนดิแคป
- รวมบอลออก (มากกว่า/น้อยกว่า)
- Ind. รวมบอลออก (มากกว่า/น้อยกว่า)
- คะแนนรวมในโซน (มากกว่า/น้อยกว่า)

10. มีตลาดดังต่อไปนี้พร้อมให้บริการสำหรับควอเตอร์เดี่ยวและจะได้รับการตัดสินตามคะแนนสุดท้ายของการแข่งขัน
    - ผู้ชนะ
    - รวม (มากกว่า/น้อยกว่า)
    - Ind. รวม (มากกว่า/น้อยกว่า)
    - แฮนดิแคป
    - รวมบอลออก (มากกว่า/น้อยกว่า)
    - Ind. รวมบอลออก (มากกว่า/น้อยกว่า)
    - คะแนนรวมในโซน (มากกว่า/น้อยกว่า)

10.140. MARBLE GOLF

1. Marble Golf เกี่ยวข้องกับการสตรีมการแข่งขันกอล์ฟ
2. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินหลังจากจบกิจกรรม
3. เงินเดิมพันขั้นต่ำและสูงสุดจะถูกกำหนดโดยเจ้ามือรับแทงสำหรับการเลือกแต่ละรายการเป็นรายบุคคล
4. เจ้ามือรับแทงอาจเปลี่ยนวงเงินเดิมพันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
5. หากสมาชิกของพนักงานทำผิดพลาดหรือความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ใด ๆ เกิดขึ้นเมื่อยอมรับการเดิมพัน (เช่นการพิมพ์ผิดที่เห็นได้ชัดความไม่สอดคล้องระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนของกีฬา / ถ่ายทอดสดและในสลิปพนัน ฯลฯ) หรือ สิ่งบ่งชี้อื่น ๆ ว่าการเดิมพันได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้องเจ้ามือรับแทงมีสิทธิ์ที่จะประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
6. ยอมรับทั้งการเดิมพันล่วงหน้าและการเดิมพันแบบสด การแข่งขันกอล์ฟ Marble ทั้งหมดจะถูกสตรีมออนไลน์
7. กฎ:
    - การแข่งขันประกอบด้วยสามรอบ
    - ทีมได้รับคะแนนถ้าลูกบอลตกลงไปในหลุม
    - มีธงเหนือแต่ละหลุมซึ่งแสดงทั้งจำนวนหลุมและจำนวนคะแนน
    - คะแนนรวมของทีมเท่ากับจำนวนคะแนนที่ได้รับในทุกรอบ
8. กฎในการพิจารณาว่าลูกบอลลงหลุมหรือไม่:

- ทีมจะได้รับคะแนนถ้าลูกบอลลงหลุม
- ในแต่ละรอบมากถึง 5 ลูกอาจลงจอดในหลุมที่ 5 อย่างไรก็ตามลูกบอลไม่เกิน 1 ลูกสามารถลงหลุมใดหลุมหนึ่งได้
- ข้อพิพาทเกี่ยวกับว่าลูกบอลลงหลุมหรือไม่ได้รับการแก้ไขโดยผู้จัดของการแข่งขันที่เกี่ยวข้อง คะแนนโดยรวมจะแสดงบนกระดานคะแนนในสตรีมวิดีโอ

9. การเดิมพันต่อไปนี้สามารถวางได้ทั้งการแข่งขัน (การเดิมพันจะตัดสินตามคะแนนสุดท้ายของการแข่งขันที่เกี่ยวข้อง):
    - วิน
    - โอกาสสองครั้ง
    - รวมสูง / ต่ำ
    - ผลรวมของแต่ละบุคคลสูง / ต่ำ
    - แฮนดิแค็
    - ผลรวมคู่ / คี่
    - รายบุคคลรวมคู่ / คี่
    - ไม่มีการจับเพื่อเกิดขึ้นใช่ / ไม่ใช่
    - ล้มล้างชัยชนะใช่ / ไม่ใช่
    - ทีมที่จะชนะในทุก ๆ รอบใช่ / ไม่ใช่
    - ลูกทั้งหมดในรู
10. การเดิมพันต่อไปนี้สามารถวางในรอบ (การเดิมพันจะตัดสินตามคะแนนของรอบที่เกี่ยวข้อง):
    - วิน
    - โอกาสสองครั้ง
    - รวมสูง / ต่ำ
    - ผลรวมของแต่ละบุคคลสูง / ต่ำ
    - แฮนดิแค็บ
    - ผลรวมคู่ / คี่
    - รายบุคคลรวมคู่ / คี่
    - ทั้งสองทีมจะชนะเป็นศูนย์ใช่ / ไม่ใช่
    - ทีมที่จะชนะถึงไม่มีใช่ / ไม่ใช่
    - ลูกทั้งหมดในรู

10.141. MARBLE SHOOTING

1. Marble Shooting เกี่ยวข้องกับการสตรีมของการแข่งขันยิงหินอ่อน
2. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินหลังจากจบกิจกรรม
3. เงินเดิมพันขั้นต่ำและสูงสุดจะถูกกำหนดโดยเจ้ามือรับแทงสำหรับการเลือกแต่ละรายการเป็นรายบุคคล
4. เจ้ามือรับแทงอาจเปลี่ยนวงเงินเดิมพันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
5. หากสมาชิกของพนักงานทำผิดพลาดหรือความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ใด ๆ เกิดขึ้นเมื่อยอมรับการเดิมพัน (เช่นการพิมพ์ผิดที่เห็นได้ชัดความไม่สอดคล้องระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนของกีฬา / ถ่ายทอดสดและในสลิปพนัน ฯลฯ) หรือ สิ่งบ่งชี้อื่น ๆ ว่าการเดิมพันได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้องเจ้ามือรับแทงมีสิทธิ์ที่จะประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
6. ยอมรับทั้งการเดิมพันล่วงหน้าและการเดิมพันแบบสด การแข่งขันยิงหินอ่อนทั้งหมดจะถูกสตรีมออนไลน์
7. กฎ:
    - การแข่งขันประกอบด้วยสามรอบ (ย่อมาจาก)
    - ทีมจะได้รับคะแนนถ้าลูกบอลตกลงในโซนใด ๆ (แต่ละโซนมีเครื่องหมายซึ่งระบุว่ามีกี่คะแนนที่ทีมจะได้รับถ้าลูกบอลลงในโซนนี้)
    - คะแนนรวมของทีมเท่ากับจำนวนคะแนนที่ได้จากทุกจุด
    - ผลลัพธ์อ้างถึงประสิทธิภาพของคู่แข่งรายแรก ดังนั้น “ Three Wins-Yes” หมายถึงผู้แข่งขันคนแรกที่ชนะ 3 ครั้งและ “ Three Defeats - Yes” หมายถึงสามผู้ชนะสำหรับคู่ต่อสู้
    - เพื่อจุดประสงค์ในการตัดสินเดิมพันหมายเลขจะถือว่ามีการหารด้วย 20 เท่านั้นตัวอย่างเช่น 350 คะแนนจะถือว่าเป็นเลขคี่เนื่องจากไม่สามารถหารด้วย 20
8. กฎในการพิจารณาว่าลูกบอลลงจอดในโซนหรือไม่:
    - ทีมจะได้รับคะแนนถ้าลูกบอลตกลงสู่โซน
    - ลูกบอลบางลูกสามารถยิงออกจากโซนการเล่นได้ หากสิ่งนี้เกิดขึ้นลูกเหล่านี้จะไม่ได้รับคะแนนในรอบนี้
9. การเดิมพันต่อไปนี้สามารถวางได้ทั้งการแข่งขัน (การเดิมพันจะตัดสินตามคะแนนสุดท้ายของการแข่งขันที่เกี่ยวข้อง):
    - วิน
    - โอกาสสองครั้ง
    - รวมสูง / ต่ำ
    - ผลรวมของแต่ละบุคคลสูง / ต่ำ
    - แฮนดิแค็บ (แต้มต่อ)
    - ลูกบอลจะถูกยิงออกจากโซนการเล่นหรือไม่? ใช่ไม่ใช่
    - ผู้เล่นจะยิงบอลออกจากโซนเล่นหรือไม่? ใช่ไม่ใช่

- ปัดเศษผลลัพธ์
- วาดภาพอย่างน้อยหนึ่งรอบ
- ลูกทั้งหมดในโซน

10. การเดิมพันต่อไปนี้สามารถวางในรอบ (การเดิมพันจะตัดสินตามคะแนนของรอบที่เกี่ยวข้อง):
    - วิน
    - โอกาสสองครั้ง
    - รวมสูง / ต่ำ
    - ผลรวมของแต่ละบุคคลสูง / ต่ำ
    - แฮนดิแค็บ (แต้มต่อ)
    - ผลรวมคู่ / คี่
    - รายบุคคลรวมคู่ / คี่
    - ลูกทั้งหมดในโซน
    - ลูกบอลจะถูกยิงออกจากโซนการเล่นหรือไม่? ใช่ไม่ใช่
    - ผู้เล่นจะยิงบอลออกจากโซนเล่นหรือไม่? ใช่ไม่ใช่

10.142. MARBLE FIDGET SPINNERS

1. Marble Fidget Spinners เกี่ยวข้องกับการสตรีมของการแข่งขัน fidget spinners match
2. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินหลังจากจบกิจกรรม
3. เงินเดิมพันขั้นต่ำและสูงสุดจะถูกกำหนดโดยบริษัทฯ สำหรับการเลือกแต่ละรายการเป็นรายบุคคล
4. เจ้ามือรับแทงอาจเปลี่ยนวงเงินเดิมพันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
5. หากสมาชิก พนักงานทำผิดพลาดหรือความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ใด ๆ เกิดขึ้นเมื่อยอมรับการเดิมพัน (เช่น การพิมพ์ผิดอย่างชัดเจนในอัตราต่อรองความไม่สอดคล้องระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนของกีฬา / สด และสลิปพนัน ฯลฯ) หรือ สิ่งบ่งชี้อื่น ๆ ที่การเดิมพันได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้องเจ้ามือรับแทงมีสิทธิ์ที่จะประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
6. ยอมรับทั้งการเดิมพันล่วงหน้าและแบบสด การแข่งขัน Marble Fidget Spinners ทั้งหมดจะถูกสตรีมออนไลน์
7. กฎ:
    - การแข่งขันประกอบด้วยสามรอบ
    - ทีมได้รับคะแนนสำหรับการรับลูกบอลลงหลุม
    - หมายเลขหลุมและจำนวนคะแนนจะถูกระบุไว้ใกล้กับแต่ละหลุม
    - คะแนนรวมของทีมเท่ากับจำนวนคะแนนที่ได้รับในทุกรอบ

8. กฎในการพิจารณาว่าลูกบอลลงหลุมหรือไม่:
    - ลูกบอลถูกนับว่ากำลังเข้าไปถ้ามันจบลงในรู
    - ข้อพิพาทเกี่ยวกับว่าลูกบอลเข้าสู่หลุมได้รับการแก้ไขโดยผู้จัดการแข่งขันหรือไม่และคะแนนสุดท้ายจะปรากฏบนกระดานคะแนนในสตรีมวิดีโอ
9. ประเภทการเดิมพันที่มีในการแข่งขันทั้งหมด (การเดิมพันจะตัดสินตามคะแนนสุดท้ายของการแข่งขัน):
    - ชนะ
    - โอกาสสองครั้ง
    - รวมสูง / ต่ำ
    - ผลรวมของแต่ละบุคคลสูง / ต่ำ
    - แต้มต่อ
    - ผลรวมคู่ / คี่
    - รายบุคคลรวมคู่ / คี่
    - ชนะ โดยไม่สียประตู ใช่ / ไม่ใช่
    - ลูกบอลทั้งหมดในหลุม
10. ประเภทการเดิมพันที่ใช้ได้ต่อไปนี้มีให้บริการในรอบ (การเดิมพันจะตัดสินตามคะแนนของรอบที่กำหนด):
    - ชนะ
    - โอกาสสองครั้ง
    - รวมสูง / ต่ำ
    - ผลรวมของแต่ละบุคคลสูง / ต่ำ
    - แต้มต่อ
    - ผลรวมคู่ / คี่
    - รายบุคคลรวมคู่ / คี่
    - ชนะ โดยไม่เสียประตู ใช่ / ไม่ใช่
    - ลูกบอลทั้งหมดในหลุม

10.143. Marble Billiard

1. Marble Billiard เกี่ยวข้องกับการสตรีมการแข่งขัน Marble Billiard
2. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินหลังจากจบกิจกรรม
3. ขั้นต่ำและสูงสุดเดิมพันจะถูกกำหนดโดยเจ้ามือรับแทงสำหรับการเลือกแต่ละรายการเป็นรายบุคคล
4. บริษัทฯ อาจเปลี่ยนวงเงินเดิมพันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
5. หากสมาชิกของพนักงานทำผิดพลาดหรือความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ใด ๆ เกิดขึ้นเมื่อยอมรับการเดิมพัน

(เช่นการพิมพ์ผิดที่เห็นได้ชัดความไม่สอดคล้องระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนของกีฬา / ถ่ายทอดสดและในสลิปพนันเป็นต้น) หรือ สิ่งบ่งชี้อื่น ๆ ว่าการเดิมพันได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้องเจ้ามือรับแทงมีสิทธิ์ที่จะประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ

6. ยอมรับทั้งการเดิมพันล่วงหน้าและการเดิมพันแบบสด การแข่งขัน Marble Billiard ทั้งหมดจะถูกสตรีมออนไลน์
7. กฎ:
    - การแข่งขันประกอบด้วยสองเกม
    - ทีมได้รับคะแนนเพื่อนำลูกบอลเข้าหลุม
    - บนหลุมมีหมายเลขจากซ้ายไปขวา: 1, 2, 3 – หลุมด้านบน, 4, 5, 6 – หลุมที่ต่ำกว่า
    - คะแนนรวมของทีมเท่ากับจำนวนคะแนนที่ได้รับในทุกเกม
8. กฎในการพิจารณาว่าลูกบอลเข้าไปในหลุมหรือไม่:
    - ลูกบอลถูกนับว่าเข้าไปในถ้าลูกบอลลงในหลุม
    - ข้อพิพาทเกี่ยวกับว่าลูกบอลเข้าไปในหลุมได้รับการแก้ไขโดยผู้จัดการแข่งขันหรือไม่และคะแนนสุดท้ายจะปรากฏบนกระดานคะแนนในสตรีมวิดีโอ
9. การเดิมพันที่มีในเกมการแข่งขันทั้งหมด (การเดิมพันจะตัดสินตามคะแนนสุดท้ายของการแข่งขัน):
    - ชนะ
    - โอกาสสองครั้ง
    - รวมสูง / ต่ำ
    - ผลรวมของแต่ละบุคคลสูง / ต่ำ
    - แฮนดิแค็บ
    - ผลรวมคู่ / คี่
    - รายบุคคลรวมคู่ / คี่
    - ลูกบอลจะตกลงไปในหลุมมุม (ใช่ / ไม่ใช่)
    - ลูกบอลจะตกลงไปในหลุมตรงกลาง (ใช่ / ไม่ใช่)
    - ทีมที่จะชนะถึง ศูนย์ใช่ / ไม่ใช่
    - จำนวนลูกในหลุม
10. การเดิมพันที่มีในเกม (การเดิมพันจะตัดสินตามคะแนนของเกมที่ระบุ):
    - ชนะ
    - โอกาสสองครั้ง
    - รวมสูง / ต่ำ
    - ผลรวมของแต่ละบุคคลสูง / ต่ำ

- แฮนดิแค็บ
- ผลรวมคู่ / คี่
- รายบุคคลรวมคู่ / คี่
- ลูกบอลจะตกลงไปในหลุมมุม (ใช่ / ไม่ใช่)
- ลูกบอลจะตกลงไปในหลุมตรงกลาง (ใช่ / ไม่ใช่)
- ทีมที่จะชนะถึง ศูนย์ใช่ / ไม่ใช่
- จำนวนลูกในหลุม

10.144. MARBLE CURLING

1. Marble Curling เกี่ยวข้องกับการสตรีมของการแข่งขัน Marble Curling
2. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินหลังจากจบกิจกรรม
3. เดิมพันขั้นต่ำและสูงสุดจะถูกกำหนดโดยบริษัท ฯ สำหรับการเลือกแต่ละรายการเป็นรายบุคคล
4. บริษัท ฯ อาจเปลี่ยนวงเงินเดิมพันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
5. หากสมาชิกของทีมงานทำผิดพลาดหรือความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ใด ๆ เกิดขึ้นเมื่อยอมรับการเดิมพัน (เช่นการพิมพ์ผิดอย่างชัดเจนในอัตราต่อรองความไม่สอดคล้องระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนของกีฬา / ถ่ายทอดสดและในสลิปพนัน ฯลฯ) หรือ ว่าการเดิมพันได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้องเจ้ามือรับแทงมีสิทธิ์ที่จะประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
6. ยอมรับทั้งการเดิมพันล่วงหน้าและแบบสด การแข่งขัน Marble Curling ทั้งหมดจะถูกสตรีมออนไลน์
7. กฎ:
    - นัดสุดท้ายจนกว่าทีมชนะ 3 ครั้ง
    - ทีมได้รับคะแนนสำหรับการจบแต่ละตอนที่ชนะ
    - ทีมไม่ได้รับคะแนนใด ๆ ในกรณีที่มีการเสมอ
    - คะแนนรวมของทีมเท่ากับจำนวนคะแนนที่ได้รับในทุกด้าน
8. ผู้ชนะการแข่งขันจะพิจารณาตามกฎต่อไปนี้:
    - พื้นที่เล่น (บ้าน) ถูกระบุโดยวงกลมด้านนอกของเป้าหมาย
    - หินที่กระแทกออกจากบ้านจะไม่นำมาพิจารณาเมื่อตัดสินผู้ชนะ
    - บ้านแบ่งออกเป็น 4 โซน
    - ทีมที่หินตกลงมาใกล้กับปุ่มมากที่สุดจะถือว่าเป็นผู้ชนะ:
        - ระยะห่างจากปุ่มวัดในโซน
        - หากหินทั้งสองทีมลงจอดในโซนเดียวกันทีมที่มีหินมากที่สุดในโซนนี้จะชนะ
        - หากทั้งสองทีมมีจำนวนหินเท่ากันในโซนท้ายที่สุดจะส่งผลเสมอ

- ข้อพิพาทเกี่ยวกับผู้ชนะของการสิ้นสุดได้รับการแก้ไขโดยผู้จัดการแข่งขันที่เกี่ยวข้อง คะแนนโดยรวมจะแสดงบนกระดานคะแนนในสตรีมวิดีโอ

9. การเดิมพันต่อไปนี้สามารถวางในการแข่งขันทั้งหมด (การเดิมพันจะตัดสินตามคะแนนสุดท้ายของการแข่งขันที่เกี่ยวข้อง):
    - ชนะ
    - ยอดรวมสิ้นสุด (สูง / ต่ำ)
    - คะแนนที่ถูกต้อง
10. การเดิมพันต่อไปนี้สามารถวางได้ที่ตอนจบ (การเดิมพันจะตัดสินตามคะแนนของการจบที่เกี่ยวข้อง):
    - ชนะในท้ายที่สุด
    - หินทั้งหมดในบ้าน (สูง / ต่ำ)

10.145. MARBLE COLLISION

1. Marble Collision เกี่ยวข้องกับการสตรีมของการแข่งขัน Marble Collision
2. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินหลังจากจบกิจกรรม
3. เดิมพันขั้นต่ำและสูงสุดจะถูกกำหนดโดยเจ้ามือรับแทงสำหรับการเลือกแต่ละรายการเป็นรายบุคคล
4. เจ้ามือรับแทงอาจเปลี่ยนวงเงินเดิมพันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
5. หากสมาชิกของพนักงานทำผิดพลาดหรือเกิดความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ใด ๆ เกิดขึ้น เมื่อยอมรับการเดิมพัน (เช่นการพิมพ์ผิดที่เห็นได้ชัดความไม่สอดคล้องระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนของกีฬา / ถ่ายทอดสดและในสลิปพนันเป็นต้น) หรือ สิ่งบ่งชี้อื่น ๆ ว่าการเดิมพันได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้องเจ้ามือรับแทงมีสิทธิที่จะประกาศให้การเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
6. ยอมรับทั้งการเดิมพันล่วงหน้าและแบบสด การแข่งขัน Marble Collision ทั้งหมดจะถูกสตรีมถ่ายทอดสดออนไลน์
7. กฎ:
    - การแข่งขันประกอบด้วยสามรอบ
    - ทีมได้รับคะแนนถ้าลูกบอลตกลงไปทางลาดในพื้นที่เล่น
    - คะแนนรวมของทีมเท่ากับจำนวนคะแนนที่ได้รับในทุกรอบ
8. ผู้ชนะของรอบจะถูกกำหนดตามกฎต่อไปนี้:
    - พื้นที่เล่นแบ่งออกเป็น 5 โซน
    - หากลูกบอลของทีมตกลงไปในโซนศูนย์ (สีแดง) ทีมนั้นจะไม่ได้รับคะแนน
    - 4 โซนประกอบด้วย 6 ทางลาดพร้อมตัวเลขที่สอดคล้องกับจำนวนคะแนนที่จะได้รับจากการเข้าร่วม โซนเหล่านี้มีหมายเลขจากซ้ายไปขวา: 1, 2 - บน, 3, 4 - ต่ำกว่า

- คะแนนรวมของทีมสำหรับหนึ่งรอบเท่ากับจำนวนคะแนนที่พวกเขาได้รับในทุกโซน
- ข้อพิพาทเกี่ยวกับผู้ชนะในรอบนั้นได้รับการแก้ไขโดยผู้จัดการแข่งขันที่เกี่ยวข้อง คะแนนโดยรวมจะแสดงบนกระดานคะแนนในสตรีมวิดีโอ

9. การเดิมพันต่อไปนี้สามารถวางได้ทั้งการแข่งขัน (การเดิมพันจะตัดสินตามคะแนนสุดท้ายของการแข่งขันที่เกี่ยวข้อง):
    - ชนะ
    - โอกาสสองครั้ง
    - รวมสูง / ต่ำ
    - ผลรวมของแต่ละบุคคลสูง / ต่ำ
    - ผลรวมคู่ / คี่
    - รายบุคคลรวมคู่ / คี
    - ไม่เสมอกันเกิดขึ้น ใช่ / ไม่ใช่
    - ทั้งสองทีมจะชนะจำนวนรอบ
    - คะแนนรวมในโซน
    - จำนวนลูกในโซนการเล่น
10. การเดิมพันต่อไปนี้สามารถวางในรอบ (การเดิมพันจะตัดสินตามคะแนนของรอบที่เกี่ยวข้อง):
    - ชนะ
    - โอกาสสองครั้ง
    - รวมสูง / ต่ำ
    - ผลรวมของแต่ละบุคคลสูง / ต่ำ
    - ผลรวมคู่ / คี่
    - รายบุคคลรวมคู่ / คี
    - คะแนนรวมในโซน

10.146. MARBLE WAVES

1. Marble Waves เกี่ยวข้องกับการสตรีมของการแข่งขัน MARBLE WAVES
2. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินหลังจากจบกิจกรรม
3. เงินเดิมพันขั้นต่ำและสูงสุดจะถูกกำหนดโดยเจ้ามือรับแทงสำหรับการเลือกแต่ละรายการเป็นรายบุคคล
4. เจ้ามือรับแทงอาจเปลี่ยนวงเงินเดิมพันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
5. หากสมาชิกของพนักงานทำผิดพลาดหรือเกิดความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ใด ๆ เกิดขึ้นเมื่อยอมรับการเดิมพัน (เช่นการพิมพ์ผิดที่เห็นได้ชัดความไม่สอดคล้องระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนของกีฬา / ถ่ายทอด

สดและในสลิปพนันเป็นต้น) หรือ สิ่งบ่งชี้อื่น ๆ ว่าการเดิมพันได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้องเจ้ามือรับแทงมีสิทธิที่จะประกาศให้การเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ

6. ยอมรับทั้งการเดิมพันล่วงหน้าและการเดิมพันแบบสด การแข่งขัน Marble Marble ทั้งหมดจะถูกสตรีมออนไลน์
7. กฎ:
    - การแข่งขันประกอบด้วยสองรอบ
    - ทีมได้รับคะแนนถ้าลูกบอลตกลงไปในทาง (คลื่น)
    - มีตัวเลขอยู่ใกล้กับแต่ละคลื่นซึ่งแสดงทั้งจำนวนของคลื่นและจำนวนคะแนน
    - คะแนนรวมของทีมเท่ากับจำนวนคะแนนที่ได้ในทุกรอบ
8. ผู้ชนะของรอบจะถูกกำหนดตามกฎต่อไปนี้:
    - ทีมจะได้รับคะแนนถ้าลูกบอลอยู่ในราง
    - ทีมที่ได้คะแนนมากที่สุดจะถือว่าเป็นผู้ชนะ
    - ข้อพิพาทเกี่ยวกับผู้ชนะในรอบนั้นได้รับการแก้ไขโดยผู้จัดการแข่งขันที่เกี่ยวข้อง คะแนนโดยรวมจะแสดงบนกระดานคะแนนในสตรีมวิดีโอ
9. การเดิมพันต่อไปนี้สามารถวางได้ทั้งการแข่งขัน (การเดิมพันจะตัดสินตามคะแนนสุดท้ายของการแข่งขันที่เกี่ยวข้อง):
    - ชนะ
    - โอกาสสองครั้ง
    - รวมสูง / ต่ำ
    - ผลรวมของแต่ละบุคคลสูง / ต่ำ
    - แต้มต่อ
    - ผลรวมคู่ / คี่
    - รายบุคคลรวมคู่ / คี่
    - ไม่เสมอกันเกิดขึ้น ใช่ / ไม่ใช่
    - ทั้งสองทีมจะชนะจำนวนรอบ
    - ลูกบอลบนคลื่น
10. การเดิมพันต่อไปนี้สามารถวางในรอบ (การเดิมพันจะตัดสินตามคะแนนของรอบที่เกี่ยวข้อง):
    - ชนะ
    - โอกาสสองครั้ง
    - รวมสูง / ต่ำ
    - รายบุคคลรวมคู่ / คี่

- แต้มต่อ
- ผลรวมคู่ / คี่
- รายบุคคลรวมคู่ / คี่
- ลูกบอลบนคลื่น

10.147. MARBLE ROUND TARGET

1. Marble round เป้าหมาย เกี่ยวข้องกับการสตรีมของการแข่งขัน Marble round
2. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินหลังจากจบการแข่งขัน
3. เงินเดิมพันขั้นต่ำและสูงสุดจะถูกกำหนดโดยบริษัท (เจ้ามือรับแทง) สำหรับการเลือกแต่ละรายการ
4. บริษัท (เจ้ามือรับแทง) อาจเปลี่ยนแปลงวงเงินเดิมพันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
5. หากสมาชิกของทีมงานเกิดข้อผิดพลาดหรือความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ใด ๆ เกิดขึ้นเมื่อมีการยอมรับการเดิมพัน (เช่นการพิมพ์ผิดอย่างชัดเจนในอัตราต่อรองความไม่สอดคล้องกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนกีฬา / สดและในสลิปพนันเป็นต้น) หรือหากมี ข้อบ่งชี้อื่น ๆ ที่แสดงว่าการเดิมพันได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้องเจ้ามือรับแทงมีสิทธิ์ที่จะประกาศให้การเดิมพันนั้นเป็นโมฆะ
6. ยอมรับทั้งการเดิมพันก่อนการแข่งขันและการเดิมพันสด การแข่งขัน Marble round ทั้งหมดถูกสตรีมทางออนไลน์
7. กฎ
    - การแข่งขันประกอบด้วยสามรอบ
    - แต่ละทีมจะได้รับคะแนนเมื่อลูกบอลตกลงในโซนที่มีหมายเลขภายในเป้าหมาย
    - ทีมจะเสียคะแนนถ้าลูกบอลโดนพื้นที่ที่มีหมายเลขนอกเป้าหมาย
    - จำนวนคะแนนที่แต่ละทีมชนะหรือแพ้จะสอดคล้องกับจำนวนโซนที่ลูกบอลของพวกเขาตกลงมา
    - คะแนนรวมของแต่ละทีมจะเท่ากับจำนวนคะแนนที่ได้รับในทุกรอบ
8. ผู้ชนะของรอบจะถูกตัดสินตามกฎต่อไปนี้:
    - คะแนนจะได้รับหากลูกบอลตกลงในโซน
    - ทีมที่ได้รับคะแนนสูงสุดจะถือว่าเป็นผู้ชนะ
    - ข้อพิพาทเกี่ยวกับผู้ชนะของรอบได้รับการแก้ไขโดยผู้จัดการแข่งขันที่เกี่ยวข้อง คะแนนรวมจะแสดงบนสกอร์บอร์ดในสตรีมวิดีโอ
9. สามารถวางเดิมพันต่อไปนี้ในการแข่งขันทั้งหมด (การเดิมพันจะตัดสินตามคะแนนสุดท้ายของการแข่งขันที่เกี่ยวข้อง):
    - ชนะ
    - สองโอกาส

- รวมสูง / ต่ำ
- รวมสูง / ต่ำส่วนบุคคล
- แฮนดิแค็ป
- รวมคู่ / คี่
- รวมรายคู่ / คี่
- ไม่มีการเสมอเกิดขึ้นใช่ / ไม่ใช่
- ทีม 1 ชนะจำนวนรอบ (3)
- ทีม 2 ชนะจำนวนรอบ (3)
- ลูกบอลทั้งหมดในโซน

10. สามารถวางเดิมพันต่อไปนี้ในรอบ (การเดิมพันจะตัดสินตามคะแนนของรอบที่เกี่ยวข้อง):
    - ชนะ
    - สองโอกาส
    - รวมสูง / ต่ำ
    - รวมสูง / ต่ำส่วนบุคคล
    - แฮนดิแค็ป
    - รวมคู่ / คี่
    - รวมรายคู่ / คี่
    - ลูกบอลทั้งหมดในโซน

10.148. MARBLE SLIDES

1. Marble slides เกี่ยวข้องกับการสตรีมการการแข่งขัน Marble slides
2. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินหลังจากจบการแข่งขัน
3. เงินเดิมพันขั้นต่ำและสูงสุดจะถูกกำหนดโดยเจ้ามือรับแทงสำหรับการเลือกแต่ละรายการ
4. บริษัท (เจ้ามือรับแทง) อาจเปลี่ยนแปลงวงเงินเดิมพันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
5. หากสมาชิกของทีมงานเกิดข้อผิดพลาดหรือความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ใด ๆ เกิดขึ้นเมื่อมีการยอมรับการเดิมพัน (เช่นการพิมพ์ผิดอย่างชัดเจนในอัตราต่อรองความไม่สอดคล้องกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนกีฬา / สดและในสลิปพนันเป็นต้น) หรือหากมี ข้อบ่งชี้อื่น ๆ ที่แสดงว่าการเดิมพันได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้องเจ้ามือรับแทงมีสิทธิ์ที่จะประกาศให้การเดิมพันนั้นเป็นโมฆะ
6. ยอมรับทั้งการเดิมพันก่อนการแข่งขันและการเดิมพันสด การแข่งขัน Marble slides ทั้งหมดจะสตรีมทางออนไลน์
7. กฎ :

- การแข่งขันประกอบด้วยสองรอบ
- ทีมจะได้รับคะแนนหากลูกบอลตกลงในโซนเขตพื้นที่
- จำนวนคะแนนที่ทีมได้รับตรงกับหมายเลขโซนเขตพื้นที่
- คะแนนรวมของทีมจะเท่ากับจำนวนคะแนนที่ได้รับในทุกรอบ

8. ผู้ชนะของรอบจะถูกตัดสินตามกฎต่อไปนี้:
   - ทีมที่ได้รับคะแนนสูงสุดจะถือว่าเป็นผู้ชนะ
   - ข้อพิพาทเกี่ยวกับผู้ชนะของรอบได้รับการแก้ไขโดยผู้จัดการแข่งขันที่เกี่ยวข้อง คะแนนรวมจะแสดงบนสกอร์บอร์ดในสตรีมวิดีโอ
9. สามารถวางเดิมพันต่อไปนี้ในการแข่งขันทั้งหมด (การเดิมพันจะตัดสินตามคะแนนสุดท้ายของการแข่งขันที่เกี่ยวข้อง):
   - ชนะ
   - สองโอกาส
   - รวมสูง / ต่ำ
   - รวมสูง / ต่ำส่วนบุคคล
   - แฮนดิแค็ป
   - รวมคู่ / คี่
   - รวมรายคู่ / คี่
   - ไม่มีการเสมอเกิดขึ้นใช่ / ไม่ใช่
   - ทีม 1 ชนะจำนวนรอบ (2)
   - ทีม 2 ชนะจำนวนรอบ (2)
   - ลูกบอลทั้งหมดในโซน
10. สามารถวางเดิมพันต่อไปนี้ในรอบ (การเดิมพันจะตัดสินตามคะแนนของรอบที่เกี่ยวข้อง):
    - ชนะ
    - สองโอกาส
    - รวมสูง / ต่ำ
    - รายบุคคลรวมสูง / ต่ำ
    - แฮนดิแค็ป
    - รวมคู่ / คี่
    - รวมรายบุคคล คู่ / คี่
    - ลูกบอลทั้งหมดในโซน

10.149. MARBLE RACE

1. Marble Race รวมการถ่ายทอดสดการแข่งขันเคอร์ลิงมาร์เบิล
2. พนันทั้งหมดจะได้รับการตัดสินหลังจากที่การแข่งขันสิ้นสุดลง
3. บริษัทรับพนันเป็นผู้กำหนดเงินเดิมพันขั้นต่ำและเงินเดิมพันสูงสุดสำหรับแต่ละรายการ
4. บริษัทรับพนันอาจเปลี่ยนแปลงขีดจำกัดเงินเดิมพันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
5. หากสมาชิกทีมงานทำผิดพลาดหรือมีความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ใด ๆ เกิดขึ้นเมื่อพนันได้รับการยอมรับ (เช่น การพิมพ์อัตราต่อรองผิดอย่างเห็นได้ชัด ความไม่ตรงกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนกีฬา/สดและสลิปพนัน เป็นต้น) หรือหากมีข้อบ่งชี้อื่นใดที่แสดงว่าพนันได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้อง บริษัทรับพนันมีสิทธิ์ในการประกาศให้พนันดังกล่าวเป็นโมฆะ
6. รองรับทั้งพนันก่อนการแข่งขันและพนันสด การแข่งขัน Marble Race ทั้งหมดจะถ่ายทอดสดทางออนไลน์
7. กฎกติกา:
    - การแข่งขันประกอบด้วยรอบการแข่งขันสองรอบ
    - ในระหว่างรอบการแข่งขัน ลูกบอลของแต่ละฝ่ายจะถูกผลักไปตามตุ้มน้ำหนักที่มีลูกศรชี้
    - ทีมจะได้รับคะแนนตามระยะทางที่ได้
    - ลูกศรชี้จะแสดงให้เห็นเส้นวัดระยะทางที่ได้ของแต่ละทีม
    - ตัวเลขทศนิยมจะปัดลงเสมอ
    - คะแนนรวมของทีมจะเท่ากับจำนวนแต้มที่พวกเขาได้ในรอบการแข่งขันทั้งหมด
8. จะมีการกำหนดผู้ชนะของรอบการแข่งขันตามกฎกติกาดังต่อไปนี้:
    - ทีมที่ทำคะแนนได้สูงสุดจะถือเป็นผู้ชนะ
    - ผู้จัดงานการแข่งขันที่เกี่ยวข้องจะเป็นผู้แก้ไขข้อพิพาทเกี่ยวกับผู้ชนะของรอบการแข่งขัน คะแนนโดยรวมจะแสดงอยู่บนกระดานคะแนนในวิดีโอสตรีม
9. สามารถวางเดิมพันเหล่านี้ได้ตลอดทั้งการแข่งขัน (พนันจะได้รับการตัดสินตามคะแนนสุดท้ายของการแข่งขันที่เกี่ยวข้อง):
    - ชนะ
    - โอกาสสองเท่า
    - รวมมากกว่า/น้อยกว่า
    - รวมทีมมากกว่า/น้อยกว่า
    - แฮนดิแคป
    - รวมคู่/คี่
    - รวมทีมคู่/คี่
    - ไม่มีการเสมอกันเกิดขึ้น ใช่/ไม่
    - ทีม (..) จะชนะจำนวนรอบการแข่งขัน (2)

- ทีมจะจบในโซนสีเขียว ใช่/ไม่
- ทีมจะจบในโซนสีเหลือง ใช่/ไม่
- ทีมจะจบในโซนสีแดง ใช่/ไม่
- ทีมจะจบในโซนสีฟ้า ใช่/ไม่

10. สามารถวางเดิมพันเหล่านี้ได้ในรอบ (พนันจะได้รับการตัดสินตามคะแนนของรอบการแข่งขันที่เกี่ยวข้อง):
    - ชนะ
    - โอกาสสองเท่า
    - รวมมากกว่า/น้อยกว่า
    - รวมทีมมากกว่า/น้อยกว่า
    - แฮนดิแคป
    - รวมคู่/คี่
    - รวมทีมคู่/คี่
    - ทีมจะจบในโซนสีเขียว ใช่/ไม่
    - ทีมจะจบในโซนสีเหลือง ใช่/ไม่
    - ทีมจะจบในโซนสีแดง ใช่/ไม่
    - ทีมจะจบในโซนสีฟ้า ใช่/ไม่

10.150. MARBLE MMA

1. Marble MMA รวมการถ่ายทอดสดการแข่งขันมาร์เบิล MMA
2. พนันทั้งหมดจะได้รับการตัดสินหลังจากที่การแข่งขันสิ้นสุดลง
3. บริษัทรับพนันเป็นผู้กำหนดเงินเดิมพันขั้นต่ำและเงินเดิมพันสูงสุดสำหรับแต่ละรายการ
4. บริษัทรับพนันอาจเปลี่ยนแปลงขีดจำกัดเงินเดิมพันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
5. หากสมาชิกทีมงานทำผิดพลาดหรือมีความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ใด ๆ เกิดขึ้นเมื่อพนันได้รับการยอมรับ (เช่น การพิมพ์อัตราต่อรองผิดอย่างเห็นได้ชัด ความไม่ตรงกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนกีฬา/สดและสลิปพนัน เป็นต้น) หรือหากมีข้อบ่งชี้อื่นใดที่แสดงว่าพนันได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้อง บริษัทรับพนันมีสิทธิ์ในการประกาศให้พนันดังกล่าวเป็นโมฆะ
6. รองรับทั้งพนันก่อนการแข่งขันและพนันสด การแข่งขัน Marble MMA ทั้งหมดจะถ่ายทอดสดทางออนไลน์
7. กฎกติกา:
    - การแข่งขันประกอบด้วยรอบการแข่งขันสามรอบ
    - คะแนนรวมของทีมจะเท่ากับจำนวนแต้มที่พวกเขาได้ในรอบการแข่งขันทั้งหมด
    - ทีมทำคะแนนได้สูงสุดจะถือเป็นผู้ชนะ

8. จะมีการกำหนดผู้ชนะของรอบการแข่งขันตามกฎกติกาดังต่อไปนี้:
    - ทีมที่ทำให้ลูกบอลลงหลุมได้มากที่สุดจะถือเป็นผู้ชนะ
    - การแข่งขันสามารถจบลงโดยเสมอกันได้หากทั้งสองทีมทำให้ลูกบอลลงหลุมได้เท่ากัน
    - จะมีการกำหนดส่วนต่างที่ชนะตามจำนวนลูกบอลที่แต่ละทีมทำให้หลงหลุมได้
    - ผู้ชนะของรอบการแข่งขันจะได้รับคะแนน 10 คะแนน
    - จะมีการหักส่วนต่างที่ชนะออกจากคะแนนรวมของผู้ชนะเพื่อกำหนดจำนวนแต้มที่จะมอบให้กับทีมที่แพ้
    - หากมีการเสมอกันเกิดขึ้น ทั้งสองทีมจะได้รับทีมละ 10 คะแนน
    - ผู้จัดงานการแข่งขันที่เกี่ยวข้องจะเป็นผู้แก้ไขข้อพิพาทเกี่ยวกับผู้ชนะของรอบการแข่งขัน คะแนนโดยรวมจะแสดงอยู่บนกระดานคะแนนในวิดีโอสตรีม
9. สามารถวางเดิมพันเหล่านี้ได้ตลอดทั้งการแข่งขัน (พนันจะได้รับการตัดสินตามคะแนนสุดท้ายของการแข่งขันที่เกี่ยวข้อง):
    - ชนะ
    - โอกาสสองเท่า
    - รวมมากกว่า/น้อยกว่า
    - รวมทีมมากกว่า/น้อยกว่า
    - แฮนดิแคป
    - รวมคู่/คี่
    - ทีม (..) จะชนะจำนวนรอบการแข่งขัน (3)
    - ไม่มีการเสมอกันเกิดขึ้น ใช่/ไม่
10. สามารถวางเดิมพันเหล่านี้ได้ในรอบ (พนันจะได้รับการตัดสินตามคะแนนของรอบการแข่งขันที่เกี่ยวข้อง):
    - ชนะ
    - โอกาสสองเท่า
    - รวมมากกว่า/น้อยกว่า
    - รวมทีมมากกว่า/น้อยกว่า
    - แฮนดิแคป
    - รวมคู่/คี่

10.151. มาร์เบิล บล็อก เบรกเกอร์

1. มาร์เบิล บล็อก เบรกเกอร์ (มาร์เบิล สแมช) รวมการถ่ายทอดสดการแข่งขันบล็อก เบรกเกอร์

2. พนันทั้งหมดจะได้รับการตัดสินหลังจบการแข่งขัน
3. บริษัทรับพนันจะเป็นผู้กำหนดเงินเดิมพันสูงสุดและต่ำสุดสำหรับแต่ละรายการ
4. บริษัทรับพนันอาจเปลี่ยนแปลงขีดจำกัดเงินเดิมพันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
5. หากสมาชิกของพนันดำเนินการผิดพลาดหรือเกิดความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ใด ๆ เมื่อพนันได้รับการยอมรับ (เช่น พิมพ์อัตราต่อรองผิด ความไม่ตรงกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนกีฬา/สดและในสลิปพนัน เป็นต้น) หรือหากมีข้อบ่งชี้อื่น ๆ ที่แสดงให้เห็นว่าพนันได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้อง บริษัทรับพนันมีสิทธิ์ในการประกาศให้พนันดังกล่าวเป็นโมฆะ
6. รองรับทั้งพนันก่อนการแข่งขันและพนันสด จะมีการถ่ายทอดสดการแข่งขันมาร์เบิล บล็อก เบรกเกอร์ทางออนไลน์
7. กฎกติกา:
    - การแข่งขันจะแบ่งออกเป็นสองรอบ
    - คะแนนรวมของทีมจะเท่ากับจำนวนของคะแนนรวมที่พวกเขาชนะในรอบทั้งหมด
    - ทีมที่ทำคะแนนได้มากที่สุดจะชนะเกม
8. จะมีการกำหนดผู้ชนะของแต่ละรอบตามกฎกติกาดังต่อไปนี้:
    - ทีมจะได้รับคะแนนเมื่อลูกบอลของพวกเขาตกลงในโซนเล่น
    - ทีมที่ทำคะแนนได้มากที่สุดจะชนะในรอบ
    - หากลูกบอลของทีมตกลงในบล็อกที่แตก จะถือว่ามันตกลงในโซนสีที่เกี่ยวข้อง
    - หากลูกบอลตกลงในโซน 4 หรือ 6 จะมีการให้คะแนนตามที่กำหนด
    - หากลูกบอลตกลงในโซนสีเหลืองหรือสีเขียว ทีมจะได้รับคะแนนหนึ่งคะแนน
    - หากลูกบอลตกลงในโซนสีฟ้า ทีมจะได้รับคะแนนสามคะแนน
    - หากลูกบอลตกลงในโซนสีแดง คะแนนรวมของทีมจะได้รับการคูณสองสำหรับลูกบอลแต่ละลูกที่ตก
    - ผู้จัดการแข่งขันจะเป็นผู้แก้ไขข้อพิพาทเกี่ยวกับผู้ชนะของรอบ จะมีการแสดงคะแนนโดยรวมบนกระดานคะแนนในการถ่ายทอดสดทางวิดีโอ
9. สามารถวางพนันดังต่อไปนี้ได้ตลอดทั้งการแข่งขัน (พนันจะได้รับการตัดสินตามคะแนนสุดท้ายของการแข่งขัน):
    - ชนะ
    - โอกาสสองเท่า
    - รวมมากกว่า/น้อยกว่า
    - แฮนดิแคป
    - รวมทีมมากกว่า/น้อยกว่า
    - รวมคู่/คี่

- รวมทีมคู่/คี่
- รวมทีมในโซน 2x มากกว่า/น้อยกว่า
- รวมในโซนที่มีตัวคูณ x2 มากกว่า/น้อยกว่า
- จำนวนลูกบอลในโซนเล่น
- ทีม () จะชนะ () รอบ
- ไม่เสมอกัน

10. สามารถวางพนันดังต่อไปนี้ได้ในรอบ (พนันจะได้รับการตัดสินตามคะแนนของรอบ):
    - ชนะ
    - โอกาสสองเท่า
    - รวมมากกว่า/น้อยกว่า
    - แฮนดิแคป
    - รวมทีมมากกว่า/น้อยกว่า
    - รวมคู่/คี่
    - รวมทีมคู่/คี่
    - รวมทีม ( ) ในโซน 2x มากกว่า/น้อยกว่า
    - รวมในโซนที่มีตัวคูณ x2 มากกว่า/น้อยกว่า
    - จำนวนลูกบอลในโซนเล่น

10.152. มาร์เบิล ลอตโต้

1. มาร์เบิล ลอตโต้รวมการถ่ายทอดสดการแข่งขันมาร์เบิลลอตโต้
2. พนันทั้งหมดจะได้รับการตัดสินหลังจบการแข่งขัน
3. บริษัทรับพนันจะเป็นผู้กำหนดเงินเดิมพันสูงสุดและต่ำสุดสำหรับแต่ละรายการ
4. บริษัทรับพนันอาจเปลี่ยนแปลงขีดจำกัดเงินเดิมพันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
5. หากสมาชิกของพนันดำเนินการผิดพลาดหรือเกิดความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ใด ๆ เมื่อพนันได้รับการยอมรับ (เช่น พิมพ์อัตราต่อรองผิด ความไม่ตรงกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนกีฬา/สดและในสลิปพนัน เป็นต้น) หรือหากมีข้อบ่งชี้อื่น ๆ ที่แสดงให้เห็นว่าพนันได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้อง บริษัทรับพนันมีสิทธิ์ในการประกาศให้พนันดังกล่าวเป็นโมฆะ
6. รองรับทั้งพนันก่อนการแข่งขันและพนันสด จะมีการถ่ายทอดสดการแข่งขันมาร์เบิลลอตโต้ทางออนไลน์
7. กฎกติกา:
    - การแข่งขันจะแบ่งออกเป็นสามรอบ

- ผลรวมรวมของทีมจะเท่ากับจำนวนแต้มรวมที่พวกเขาได้รับในรอบทั้งหมด
- ทีมที่ทำคะแนนได้มากที่สุดจะชนะเกม

8. จะมีการกำหนดผู้ชนะของแต่ละรอบตามกฎกติกาดังต่อไปนี้:
    - ทีมจะได้รับคะแนนเมื่อลูกบอลของพวกเขาตกลงในโซนเล่น
    - ทีมที่ทำคะแนนได้มากที่สุดจะชนะในรอบ
    - จะมีการมอบคะแนนให้เมื่อลูกบอลตกลงในโซนที่ถูกกำหนดไว้ในโซน
    - สำหรับลูกบอลทั้งหมดที่ตกลงในโซนที่มีตัวคูณ x2 หรือ x3 จำนวนคะแนนรวมของทีมจะถูกคูณตามจำนวนที่กำหนด
    - จะมีการมอบคะแนนสำหรับโซน Bonus50 ให้ทีมก่อนที่จะมีการใช้ตัวคูณ
    - ผู้จัดการแข่งขันจะเป็นผู้แก้ไขข้อพิพาทเกี่ยวกับผู้ชนะของรอบ จะมีการแสดงคะแนนสุดท้ายบนกระดานคะแนนในการถ่ายทอดสดทางวิดีโอ
9. สามารถวางพนันดังต่อไปนี้ได้ตลอดทั้งการแข่งขัน (พนันจะได้รับการตัดสินตามคะแนนสุดท้ายของการแข่งขัน):
    - ชนะ
    - โอกาสสองเท่า
    - รวมมากกว่า/น้อยกว่า
    - รวมทีมมากกว่า/น้อยกว่า
    - รวมทีมในโซน 2x มากกว่า/น้อยกว่า
    - รวมในโซนที่มีตัวคูณ x2 มากกว่า/น้อยกว่า
    - รวมทีม () ในโซน x3 มากกว่า/น้อยกว่า
    - รวมทีมในโซนที่มีตัวคูณ x3 มากกว่า/น้อยกว่า
    - รวมทีม 1 ในโซน Bonus50 มากกว่า/น้อยกว่า
    - รวมทีม 2 ในโซน Bonus50 มากกว่า/น้อยกว่า
    - รวมในโซนที่มีตัวคูณ Bonus50 มากกว่า/น้อยกว่า
    - ทีม () จะชนะ (3) รอบ
10. สามารถวางพนันดังต่อไปนี้ได้ในรอบ (พนันจะได้รับการตัดสินตามคะแนนของรอบ):
    - ชนะ
    - โอกาสสองเท่า
    - รวมมากกว่า/น้อยกว่า
    - รวมทีมมากกว่า/น้อยกว่า
    - รวมทีม () ในโซน 2x มากกว่า/น้อยกว่า

- รวมในโซนที่มีตัวคูณ x2 มากกว่า/น้อยกว่า
- รวมทีม () ในโซน x3 มากกว่า/น้อยกว่า
- รวมในโซนที่มีตัวคูณ x3 มากกว่า/น้อยกว่า
- รวมทีม () ในโซน Bonus50 มากกว่า/น้อยกว่า
- รวมในโซนที่มีตัวคูณ Bonus50 มากกว่า/น้อยกว่า

10.153. มาร์เบิล เบสบอล

1. มาร์เบิล เบสบอลรวมการถ่ายทอดสดการแข่งขันมาร์เบิล เบสบอล
2. พนันทั้งหมดจะได้รับการตัดสินหลังจบการแข่งขัน
3. บริษัทรับพนันจะเป็นผู้กำหนดเงินเดิมพันสูงสุดและต่ำสุดสำหรับแต่ละรายการ
4. บริษัทรับพนันอาจเปลี่ยนแปลงขีดจำกัดเงินเดิมพันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
5. หากสมาชิกของพนันดำเนินการผิดพลาดหรือเกิดความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ใด ๆ เมื่อพนันได้รับการยอมรับ (เช่น พิมพ์อัตราต่อรองผิด ความไม่ตรงกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนกีฬา/สดและในสลิปพนัน เป็นต้น) หรือหากมีข้อบ่งชี้อื่น ๆ ที่แสดงให้เห็นว่าพนันได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้อง บริษัทรับพนันมีสิทธิ์ในการประกาศให้พนันดังกล่าวเป็นโมฆะ
6. รองรับทั้งพนันก่อนการแข่งขันและพนันสด จะมีการถ่ายทอดสดการแข่งขันมาร์เบิล เบสบอลทางออนไลน์
7. กฎกติกา:
    - การแข่งขันจะแบ่งออกเป็นสามอินนิ่ง
    - คะแนนรวมของทีมจะเท่ากับจำนวนของคะแนนรวมที่พวกเขาได้รับในอินนิ่งทั้งหมด
    - ทีมที่ทำคะแนนได้มากที่สุดจะชนะเกม
8. จะมีการกำหนดผู้ชนะอินนิ่งตามกฎกติกาดังต่อไปนี้:
    - แต่ละทีมจะได้รับ 1 คะแนนสำหรับลูกบอลทั้งหมดที่ตกลงในโซนสิ้นสุด
    - ทีมที่ทำคะแนนได้มากที่สุดจะชนะอินนิ่ง
    - จะมีการแสดงคะแนนสุดท้ายบนกระดานคะแนนในการถ่ายทอดสดทางวิดีโอ
9. สามารถวางพนันดังต่อไปนี้ได้ตลอดทั้งการแข่งขัน (พนันจะได้รับการตัดสินตามคะแนนสุดท้ายของการแข่งขัน):
    - ชนะ
    - โอกาสสองเท่า
    - รวมมากกว่า/น้อยกว่า
    - รวมทีมมากกว่า/น้อยกว่า

- แฮนดิแคป
- รวมคู่/คี่
- รวมทีมคู่/คี่
- ทีม () อินนิ่งที่ชนะรวม (3) ใช่/ไม่
- ไม่เสมอกัน ใช่/ไม่

10. สามารถวางพนันดังต่อไปนี้ได้ในรอบ (พนันจะได้รับการตัดสินตามคะแนนของอินนิ่ง):
    - ชนะ
    - โอกาสสองเท่า
    - รวมมากกว่า/น้อยกว่า

10.154. มาร์เบิลวอลเลย์บอล

1. มาร์เบิลวอลเลย์บอลรวมการถ่ายทอดสดการแข่งขันมาร์เบิลวอลเลย์บอล
2. พนันทั้งหมดจะได้รับการตัดสินหลังจากที่การแข่งขันสิ้นสุดลง
3. บริษัทรับพนันจะเป็นผู้กำหนดเงินเดิมพันขั้นต่ำและเงินเดิมพันสูงสุดสำหรับแต่ละส่วนแยกต่างหาก
4. บริษัทรับพนันอาจเปลี่ยนแปลงขีดจำกัดเงินเดิมพันได้โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
5. หากทีมงานดำเนินการผิดพลาดหรือหากมีความล้มเหลวของซอฟต์แวร์เกิดขึ้น ณ เวลาที่ยอดมรับพนัน (เช่น มีการพิมพ์อัตราต่อรองผิดอย่างเห็นได้ชัด ความไม่ตรงกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนกีฬา/Live และในสลิปพนัน เป็นต้น) หรือหากมีการบ่งชี้ว่าพนันได้รับการยอมรับไม่ถูกต้อง บริษัทรับพนันมีสิทธิ์ในการประกาศให้พนันดังกล่าวเป็นโมฆะ
6. ระบบรองรับทั้งพนันก่อนการแข่งขันและพนันสด จะมีการถ่ายทอดการแข่งขันมาร์เบิลวอลเลย์บอลทั้งหมดทางออนไลน์
7. กฎกติกา:
    - ทีมจะได้รับคะแนนสำหรับแต่ละเซตที่พวกเขาชนะ
    - คะแนนรวมของทีมจะเท่ากับจำนวนคะแนนรวมที่พวกเขาได้รับในทุกเซต
    - ทีมที่ทำคะแนนได้ 3 คะแนนก่อนจะชนะเกม
8. จะมีการกำหนดผู้ชนะของแต่ละเซตตามกฎกติกาดังต่อไปนี้:
    - ทีมจะได้รับ 1 คะแนนหากลูกบอลตกลงในโซนเล่น “คะแนน”
    - ทีมที่ทำคะแนนได้มากที่สุดจะชนะในเซตนั้น ๆ
    - ผู้จัดการแข่งขันจะเป็นผู้แก้ไขข้อพิพาทเกี่ยวกับผู้ชนะของเซต ระบบจะแสดงคะแนนสุดท้ายในกระดานคะแนนในการถ่ายทอดทางวิดีโอ

9. สามารถวางเดิมพันพนันดังต่อไปนี้ได้ตลอดทั้งการแข่งขัน (พนันจะได้รับการตัดสินตามคะแนนสุดท้ายของการแข่งขัน):
    - ชนะ
    - แฮนดิแคป
    - รวมมากกว่า/น้อยกว่า
    - รวมรายทีมมากกว่า/น้อยกว่า
    - รวมลูกบอลที่ออกมากกว่า/น้อยกว่า
    - รวมรายทีมลูกบอลที่ออกมากกว่า/น้อยกว่า
    - รวมเซตมากกว่า/น้อยกว่า
    - แฮนดิแคปเซต
    - คะแนนจริง
10. สามารถวางเดิมพันพนันดังต่อไปนี้ได้ในแต่ละเซต (พนันจะได้รับการตัดสินตามคะแนนของเซตที่เกี่ยวข้อง):
    - ชนะ
    - แฮนดิแคป
    - รวมมากกว่า/น้อยกว่า
    - รวมรายทีมมากกว่า/น้อยกว่า
    - รวมลูกบอลที่ออกมากกว่า/น้อยกว่า
    - รวมรายทีมลูกบอลที่ออกมากกว่า/น้อยกว่า

10.155. RAID: SHADOW LEGENDS

1. Raid: Shadow Legends เกี่ยวข้องกับการสตรีมของเกมแบบผู้เล่นหลายคน
2. เดิมพันได้รับการยอมรับในการต่อสู้ระหว่างสองทีม: ทีม 1 และทีม 2
3. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินหลังจากจบกิจกรรม
4. เดิมพันขั้นต่ำและสูงสุดจะถูกกำหนดโดยบริษัทฯ (เจ้ามือรับแทง)สำหรับการเลือกแต่ละรายการเป็นรายบุคคล
5. เจ้ามือรับแทงอาจเปลี่ยนวงเงินเดิมพันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
6. หากสมาชิก พนักงานทำผิดพลาดหรือความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ใด ๆ เกิดขึ้นเมื่อยอมรับการเดิมพัน (เช่น การพิมพ์ผิดอย่างชัดเจนในอัตราต่อรองความไม่สอดคล้องระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนของกีฬา / สด และสลิปพนัน ฯลฯ) หรือ สิ่งบ่งชี้อื่น ๆ ที่การเดิมพันได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้องเจ้ามือรับแทงมีสิทธิ์ที่จะประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
7. ยอมรับการเดิมพันก่อนเริ่มการต่อสู้ การจู่โจมทั้งหมด: Shadow Legends ต่อสู้ถูกสตรีมออนไลน์
8. กฎ:

- การต่อสู้ (รอบ) สิ้นสุดจนกว่าทีมใดทีมหนึ่งจะชนะ
- ทีมที่สังหารทีมตรงข้ามถือว่าเป็นผู้ชนะของการต่อสู้
- คะแนนสุดท้ายและหมายเลขการสั่งซื้อฮีโร่จะแสดงในวิดีโอสตรีมเมื่อสิ้นสุดการต่อสู้

9. การเดิมพันต่อไปนี้สามารถวางในการต่อสู้ทั้งหมด:
    - ชนะ
    - ตัวละคร A จะอยู่รอด

10.156. บาสเกตบอล อีสปอร์ต (PLAYGROUND)

1. บาสเกตบอล อีสปอร์ต (2x2) เป็นเกมสตรีมแบบมัลติเพลเยอร์ (เกมกาสเกตบอลจำลอง) ทั้งสองทีมยิงเข้าห่วงเดียวกันจนกว่าจะถึง 21 แต้ม ถ้าได้ 21 แต้มและแต้มห่างกันไม่ถึง 2 แต้ม จะต้องทดเวลา เกมยังคงดำเนินต่อไปจนกว่าจะมีแต้มห่างกันเกิน 2 แต้ม
2. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินหลังจากเหตุการณ์สิ้นสุดลง
3. เวปจะเป็นผู้กำหนดสัดส่วนการการเดิมพันต่ำสุด - สูงสุดสำหรับแต่ละการแข่งขัน
4. เว็บสามารถเปลี่ยนแปลงกฎหรือเหตุการณ์ต่างๆ โดยไม่จำเป็นต้องแจ้งเหตุผลหรือบอกก่อนล่วงหน้า
5. หากสมาชิกของทีมมีข้อผิดพลาดหรือความล้มเหลวของซอฟต์แวร์เกิดขึ้นในเวลาที่มีการยอมรับเดิมพัน (เช่น การสะกดผิดอย่างเห็นได้ชัดในอัตราเดิมพันความไม่ลงรอยกันระหว่างอัตราเดิมพันที่แสดงในส่วนกีฬา / สดและใบเดิมพัน ฯลฯ) หรือควร มีข้อบ่งชี้อื่น ๆ เกี่ยวกับการเดิมพันที่ได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้องเจ้ามือรับแทงมีสิทธิประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
6. ทุกการแข่งขันของ บาสเกตบอล อีสปอร์ต เป็นออนไลน์สตรีม ต้องลงเดิมพันก่อนการแข่งขันจะเริ่มขึ้นเท่านั้น
7. ประเภทการเดิมพัน:
    - ชนะ
    - แฮนดิแคป
    - ผลรวม (สูงกว่า/ต่ำกว่า)
    - ผลรวม (คู่/คี่)
    - ผู้เล่นทำคำแนนได้มากกว่า 21 แต้ม (ใช่/ไม่)
    - ผลรวมแต่ละทีม (มากกว่า/น้อยกว่า)
    - แต้มแต่ละทีมมากกว่า () - ใช่
    - ผลรวม () หรือน้อยกว่า
    - ผลรวมช่วงทดเวลา () และ ()

- ทีม (1;2) ชนะ () - () แต้ม
- ชนะ (1;2) + ผลรวม (สูงกว่า/ต่ำกว่า) – ใช่/ไม่

10.157. ASSAULT SQUAD

1. Assault Squad เป็นสตรีมเกมกลยุทธ์แบบเรียลไทม์ 2 ทีม (2x2) แข่งขันกัน การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินเมื่อกิจกรรมสิ้นสุดลง
2. เวปไซต์จะเป็นผู้กำหนดสัดส่วนการการเดิมพันต่ำสุด - สูงสุดสำหรับแต่ละการแข่งขัน
3. เว็บสามารถเปลี่ยนแปลงกฎหรือเหตุการณ์ต่างๆ โดยไม่จำเป็นต้องแจ้งเหตุผลหรือบอกก่อนล่วงหน้า
4. ทีมที่ยกธงทั้งหมด (ไม่โดนทีมอื่นยึดธง) บุกยึดฐานของอีกทีมได้จะถือว่าเป็นผู้ชนะ
5. หากสมาชิกของทีมมีข้อผิดพลาดหรือความล้มเหลวของซอฟต์แวร์เกิดขึ้นในเวลาที่มีการยอมรับเดิมพัน (เช่น การสะกดผิดอย่างเห็นได้ชัดในอัตราเดิมพันความไม่ลงรอยกันระหว่างอัตราเดิมพันที่แสดงในส่วนกีฬา / สด และใบเดิมพัน ฯลฯ) หรือควร มีข้อบ่งชี้อื่นๆ เกี่ยวกับการเดิมพันที่ได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้องเจ้ามือรับแทงมีสิทธิประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
6. ประเภทการเดิมพัน:
    - ทีม 1 ชนะ/ ทีม 2 ชนะ
    - ผลรวมทั้งหมด (แต้มของทั้งสองทีม)
    - แฮนดิแคป
    - รวมธง / รวมธงทีม 1 / รวมธงทีม 2
    - รวมการทำลายเครื่องมือทั้งหมด (จำนวนอุปกรณ์ทางทหารที่ถูกทำลายในเกม)
    - เริ่มการยึดธง, ทั้งหมด (จำนวนครั้งที่มีการยึดธง คือเมื่อทีมหนึ่งยกธงของพวกเขาขึ้นมา แต่อีกทีมหนึ่งจัดการจับภาพและยกธงของตนเอง)

10.158. Cut the Rope

1. Cut the Rope เป็นกระแสออนไลน์ของวิดีโอเกมที่ผู้เล่นจำเป็นต้องป้อนขนมน้องกบ Om Nom โดยการตัดเชือกเพื่อให้ขนมที่วางอยู่บนปากของน้องกบ Om Nom
2. การเดิมพันสามารถวางในแพ็คเกมที่เรียกว่า "Box" (แต่ละBoxประกอบด้วย 1-25 ระดับ (แผนที่)) หากผู้เล่นแพ้แผนที่เกมจะจบลง
3. หากวางเดิมพันบนแผนที่เฉพาะ แต่ผู้เล่นไม่สามารถเข้าถึงได้ การเดิมพันนี้จะเป็นโมฆะ (คืนเงิน)
4. หากผู้เล่นสูญเสียแผนที่ พวกเขาจะได้รับ 0 คะแนนและ 0 ดาว
5. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินหลังจากจบเกม
6. อัตราการเดิมพันขั้นต่ำสุดและสูงสุดจะถูกกำหนดโดยเวปไซต์ สำหรับการเลือกแต่ละรายการเป็นรายบุคคล

7. เวปไซต์อาจเปลี่ยนวงเงินเดิมพันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
8. หากพนักงานทำผิดพลาดหรือความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ใดๆ เกิดขึ้นเมื่อยอมรับการเดิมพัน (เช่น ความผิดพลาดในอัตราต่อรอง, ความไม่สอดคล้องกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนของกีฬา/สดและในสลิปพนันหรือเป็นสิ่งบ่งชี้อื่นๆ) ว่าการเดิมพันได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้อง โดยเวปไซต์มีสิทธิ์ที่จะประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
9. การเดิมพันยอมรับทั้งการเดิมพันล่วงหน้าและแบบสด เกมทั้งหมดเป็นสตรีมออนไลน์
10. ประเภทการเดิมพันที่มี:
    - คะแนนรวมสูง/ต่ำ (จำนวนคะแนนที่ได้จากแผนที่ที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว);
    - ยอดรวมดาวสูง/ต่ำ (จำนวนดาวที่ได้จากแผนที่ที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว);
    - แผนที่ทั้งหมด (จำนวนแผนที่ทั้งหมดที่เสร็จสมบูรณ์รวมถึงแผนที่ที่สูญหายไป)
    - แผนที่ที่เสร็จสมบูรณ์ (หากแผนที่ทั้ง 25 แผนที่เสร็จสิ้น การเดิมพัน “แผนที่ทั้งหมดจะเสร็จสมบูรณ์” จะชนะ)
    - คะแนนรวมที่ได้รับบนแผนที่สูง/ต่ำ (จำนวนคะแนนที่ได้รับบนแผนที่เฉพาะ)
    - จำนวนดาวทั้งหมดที่ได้รับบนแผนที่สูง/ต่ำ (จำนวนดาวที่ได้รับบนแผนที่เฉพาะ)
    - จำนวนดาวทั้งหมดที่ได้รับบนแผนที่ (จำนวนดาวที่ได้รับบนแผนที่เฉพาะ)
    - แผนที่จะเสร็จสมบูรณ์ใช่ / ไม่ใช่ (แผนที่เฉพาะจะเสร็จสมบูรณ์หรือไม่)

10.159. CRASH

1. Crash เป็นสตรีมของเกมแพลตฟอร์ม การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินหลังจากจบเกม
2. เดิมพันขั้นต่ำและสูงสุดจะถูกกำหนดโดยบุ๊คมาร์คเกอร์ สำหรับการเลือกแต่ละรายการเป็นรายบุคคล บุ๊คมาร์คเกอร์สามารถเปลี่ยนแปลงวงเงินเดิมพันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
3. หากพนักงานทำผิดพลาดหรือความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ใดๆ เกิดขึ้นเมื่อยอมรับการเดิมพัน (เช่น ความผิดพลาดในอัตราต่อรอง, ความไม่สอดคล้องกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนของกีฬา/สดและในสลิปพนันหรือเป็นสิ่งบ่งชี้อื่นๆ) ว่าการเดิมพันได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้อง โดยเวปไซต์มีสิทธิ์ที่จะประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
4. ประเภทการเดิมพัน:
    - แอปเปิ้ลทั้งหมด (จำนวนแอปเปิ้ลที่เหลืออยู่ที่ผู้เล่นเมื่อสิ้นสุดระดับ)
    - กล่องทั้งหมด (จำนวนกล่องที่ผู้เล่นพังต่อระดับ)
    - ชีวิตทั้งหมด (จำนวนชีวิตที่เหลืออยู่ของผู้เล่นเมื่อสิ้นสุดระดับ)

10.160. SUBWAY SURFERS

1. Subway Surfers เป็นเกมสตรีมแบบผู้เล่นหลายคน ตัวละครจะวิ่งไปตามรางรถไฟจนกระทั่งชนเข้ากับสิ่งกีดขวาง
2. ตัวละครในเกมสามารถคว้าพลังงานเพิ่มซึ่งจะคูณเหรียญของพวกเขา
3. รางวัลในเกมมีสองประเภทคือทองคำและคะแนนตามระยะทางที่เดินทาง นอกจากนี้ยังมี Power-ups ซึ่งจะนับเป็นแอคทีฟหากมีการรับตัวละคร
4. เดิมพันขั้นต่ำสุดและสูงสุดจะถูกกำหนดโดยบุ๊คมาร์กเกอร์
5. บุ๊คมาร์กเกอร์สามารถเปลี่ยนแปลงยอดเดิมพันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
6. ในกรณีที่มีข้อผิดพลาดของพนักงานหรือซอฟต์แวร์ล้มเหลวในเวลาที่ยอมรับการเดิมพัน (เช่นการพิมพ์ผิดที่เห็นได้ชัดในอัตราต่อรอง, ความไม่สอดคล้องกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนของกีฬา/สดและบนสลิปพนัน ฯลฯ) หรือ ข้อบ่งชี้ของการเดิมพันที่ยอมรับอย่างไม่ถูกต้องเจ้ามือรับแทงมีสิทธิ์ที่จะประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
7. ยอมรับการเดิมพันล่วงหน้าและการเดิมพันแบบสด การแข่งขัน Subway Surfers ทั้งหมดจะถูกสตรีมออนไลน์
8. ประเภทการเดิมพัน:
    - คะแนนรวมทั้งหมด (ระยะทางเดินทาง) สูง / ต่ำ
    - ทองคำที่เก็บได้ทั้งหมด (ต่ำ / สูง)
    - รวบรวมพลังงาน (แม่เหล็ก 2x, เหรียญ, Jetpack และรองเท้าผ้าใบ)

10.161. SONIC GENERATIONS

1. Sonic Generations เป็นกระแสวิดีโอเกมออนไลน์
2. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินหลังจากจบเกม
3. เดิมพันขั้นต่ำสุดและสูงสุดจะถูกกำหนดโดยบุ๊คมาร์กเกอร์
4. บุ๊คมาร์กเกอร์สามารถเปลี่ยนแปลงยอดเดิมพันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
5. หากสมาชิกของพนักงานทำผิดพลาดหรือความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ใดๆ เกิดขึ้นเมื่อการเดิมพันยอมรับ (เช่นการพิมพ์ผิดอย่างชัดเจนในอัตราต่อรองความไม่สอดคล้องระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนของกีฬา/สด เป็นสิ่งบ่งชี้อื่นๆ ว่าการเดิมพันได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้องเจ้ามือรับแทงมีสิทธิ์ที่จะประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
6. ยอมรับทั้งการเดิมพันล่วงหน้าและการเดิมพันแบบสด เกมทั้งหมดถูกสตรีมออนไลน์
7. ประเภทการเดิมพัน:
    - แผนที่จะเสร็จสมบูรณ์ ใช่ / ไม่ใช่
    - แผนที่เสร็จสมบูรณ์, Rings ทั้งหมด O/U (หากแผนที่ไม่เสร็จสิ้นการเดิมพันจะสูญเสียRings ทั้ง

หมด - จำนวนของตัวละครที่เหลืออยู่ที่ท้ายแผนที่

- แผนที่ที่สมบูรณ์, ระยะเวลาของแผนที่ O/U (หากแผนที่ไม่เสร็จสิ้นการเดิมพันจะหมดไป, ระยะเวลาของแผนที่ - จำนวนวินาทีที่ตัวละครมาถึงจุดสิ้นสุดของแผนที่โดยไม่รวมมิลลิวินาที)
- จำนวนจุดตรวจผ่าน (จุดสิ้นสุดของแผนที่ถือเป็นจุดตรวจด้วย)
- จุดตรวจที่จะผ่านได้ / ไม่ได้ (จุดตรวจเฉพาะจะถูกส่งผ่านโดยตัวละคร บนแผนที่)

10.162. SPYKEBOTS

1. SpykeBots เป็นเกมสตรีมแบบผู้เล่นหลายคน
2. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินหลังจากจบการแข่งขัน
3. การเดิมพันการแข่งขันระหว่างผู้เล่น 2 คน แข่งขันกัน 3 เซต
4. ช่วงเวลาของแต่ละเซตได้ถึง 6 คะแนน (ไม่รวมช่วงไทเบรก*)
5. ผู้เล่นที่ชนะ 2 เซตถือว่าเป็นผู้ชนะ
6. เดิมพันขั้นต่ำสุดและสูงสุดจะถูกกำหนดโดยบุ๊คมาร์กเกอร์
7. บุ๊คมาร์กเกอร์สามารถเปลี่ยนแปลงยอดเดิมพันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
8. หากสมาชิกของพนักงานกระทำผิดพลาดหรือหากเกิดความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ในช่วงเวลาที่ยอมรับการเดิมพัน (เช่นการพิมพ์ผิดที่เห็นได้ชัดในอัตราต่อรอง, ความไม่สอดคล้องกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนของกีฬา/สด มีสิ่งบ่งชี้อื่น ๆ ของการเดิมพันที่ยอมรับอย่างไม่ถูกต้องเจ้ามือรับแทงมีสิทธิ์ที่จะประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
9. การเดิมพันได้รับการยอมรับก่อนเริ่มการแข่งขันและระหว่างการแข่งขัน (การเดิมพันสด) การแข่งขัน SpykeBots ทั้งหมดจะถูกสตรีมออนไลน์
10. ประเภทการเดิมพัน:
    - การแข่งขันในแมช:
        - ชนะ
        - ทายผลคะแนน
        - ชนะ 0 ใน 1 เซต (ใช่/ไม่ใช่)
        - ไทเบรกทั้งหมด (มากกว่า/น้อยกว่า)
    - การแข่งขันในเซต:
        - ชนะ
        - ทั้งหมด (สูงกว่า/ต่ำกว่า)
        - ผลรวมแต่ละทีม (สูงกว่า/ต่ำกว่า)
        - แฮนดิแคป

- ผลรวมทั้งหมด (คู่/คี่)
- ผลรวมแต่ละทีม (คู่/คี่)
- ไทเบรก* (มี/ไม่มี)
- ทีมที่จะชนะด้วยแต้มที่แน่นอน
- ทีมชนะด้วย 0 (ใช่/ไม่ใช่)

* การเสมอกันเป็นสถานการณ์ที่เกิดขึ้นเมื่อคะแนน 5-5 และฝ่ายตรงข้ามควรเล่นต่อไปจนกว่าคะแนนแตกต่างกันเป็นสองคะแนน

10.163. BLADE AND SOUL

1. Blade & Soul เป็นการสตรีมเกมเล่นตามบทบาทเกมออนไลน์
2. การเดิมพันเกิดขึ้นระหว่างการแข่งขันระหว่าง 2 นักสู้ ผู้ชนะจะต้องชนะ 2 ใน 3 ของการแข่งขัน การแข่งขันแต่ละครั้งใช้เวลา 3 นาที
3. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินหลังจากจบการแข่งขัน
4. นักสู้ที่ฆ่าฝ่ายตรงข้ามถือว่าเป็นผู้ชนะ หากผู้เล่นทั้งสองสามารถยืนอยู่ได้จนถึงรอบสุดท้าย ผู้ชนะจะถูกกำหนดโดยคะแนน
5. วงเงินเดิมพันขั้นต่ำสุดและสูงสุดถูกกำหนดโดยบุ๊คมาร์คเกอร์
6. บุ๊คมาร์คเกอร์สามารถเปลี่ยนแปลงวงเงินเดิมพันได้โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
7. หากข้อผิดพลาดเกี่ยวกับการบริหารหรือซอฟต์แวร์ที่เกิดขึ้นในขณะที่ยอมรับการเดิมพัน (ข้อผิดพลาดที่เห็นได้ชัดของอัตราเดิมพันความไม่ลงรอยกันของอัตราเดิมพันระหว่างตลาดเดิมพันและการเดิมพัน ฯลฯ) หรือหากมีข้อบ่งชี้อื่นใดที่ทำให้เดิมพันไม่ถูกต้อง เว็บไซต์ขอสงวนสิทธิ์ในการประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
8. การเดิมพันจะถูกยอมรับจากการเล่นสดเท่านั้น ทุกการแข่งขันจะถูกถ่ายทอดออนไลน์8. การเดิมพันจะถูกยอมรับจากการเล่นสดเท่านั้น ทุกการแข่งขันจะถูกถ่ายทอดออนไลน์
9. ประเภทการเดิมพัน:
    - ในการแข่งขันทั้งหมด:
        - ชนะ
        - ทายผลคะแนน
        - รอบทั้งหมด (มากกว่า/ต่ำกว่า)
        - ใครจะมีเข้าร่วมในการต่อสู้
    - ในรอบ:

        - ชนะ
        - ระยะเวลาของรอบ (สูง / ต่ำ)
        - จำนวนการโจมตีสูงสุดในรอบ - ทั้งหมด (สูง / ต่ำ)

10.164. Ball Grabbers

1. Ball Grabbers จะถ่ายทอดสดการแข่งขันจะเกิดขึ้นในระหว่างผู้เล่นหลายคน
2. การเดิมพันทั้งหมด จะถูกตัดสินหลังจากการแข่งขันสิ้นสุดลงแล้วเท่านั้น
3. การเดิมพันจะเกิดขึ้นในการแข่งขันระหว่างผู้เล่นสองคน การแข่งขันดำเนินต่อไปถึงจนเหลือสองผู้ชนะ ดังนั้นจำนวนรอบการแข่งขันสูงสุดคือสามรอบ
4. รอบการแข่งขันจะใช้เวลา 2 นาที (เว้นแต่จะมีการต่อเวลาเกิดขึ้น**)
5. สำหรับผู้เล่นที่ชนะ 2 รอบ จะถือเป็นผู้ชนะทันที
6. สำหรับการเดิมพันขั้นต่ำสุดและสูงสุดจะถูกกำหนดโดยบริษัทฯ เท่านั้นและขอสงวนสิทธิ์ในการพิจารณาเป็นรายกรณีไป
7. บริษัทฯ ขอสงวนสิทธิ์สำหรับการเปลี่ยนแปลงวงเงินในการเดิมพันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้าค่ะ
8. หากทีมงานกระทำผิดพลาดเกิดขึ้นหรือหากเกิดความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ในระหว่างช่วงเวลาที่ยอมรับการเดิมพัน (เช่นการพิมพ์ผิดอย่างชัดเจนในอัตราต่อรอง, ความไม่สอดคล้องกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนของกีฬา / สด ข้อบ่งชี้อื่น ๆ ของการเดิมพันที่ยอมรับอย่างไม่ถูกต้อง บริษัทฯ มีสิทธิ์ที่จะประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
9. การเดิมพันจะต้องได้รับกานยอมรับจากระบบก่อนที่การแข่งขันจะเริ่มขึ้น และระหว่างการแข่งขัน (การเดิมพันสด)
10. ประเภทการเดิมพันที่มี:
    - ในการแข่งขัน
        - ชนะ
        - คะแนนที่ถูกต้อง
        - รวมทีมทั้งหมด (สูง/ต่ำ)
    - ในระหว่างการแข่งขัน
        - ชนะ
        - รวม (สูง/ต่ำ)
        - ยอดรวมรายทีม (สูง/ต่ำ)
        - แฮนดิแคป
        - รวม (คู่/คี่)

- ยอดรวมรายทีม (คู่/คี่)
- จำนวนที่แน่นอน
- ต่อเวลา (ใช่/ไม่ใช่)
- การแข่งขัน
- ประตูแรก
- ประตูสุดท้าย

* การต่อเวลา - หากสองนาทีของรอบนั้นหมดอายุและผลที่ได้คือเสมอให้เพิ่มเวลาในการทำประตูแรก

10. 165. Overcooked

1. Overcooked เป็นเกมคอมพิวเตอร์ที่เผยแพร่ออนไลน์ผ่านการสตรีม เกมดังกล่าวเหตุการณ์จะเกิดขึ้นในห้องครัว ผู้เล่นจะต้องควบคุมพ่อครัว 2 คน เพื่อเตรียมอาหารและทำตามคำสั่ง
2. หากคำสั่งซื้อเสร็จสิ้นตามกำหนดเวลาผู้เล่นจะได้รับเหรียญ (แถบคำสั่งจะแสดงที่ด้านบนของหน้าจอ) มิฉะนั้นจะมีการหักคะแนนที่ได้รับก่อนหน้านี้ 10 คะแนน
3. มีสามช่อง (คะแนนรวม, เหรียญ, และคำสั่งซื้อที่เสร็จสมบูรณ์) เหรียญนับเป็นคะแนนรวมที่ได้รับทั้งหมด
4. เดิมพันขั้นต่ำและสูงสุดจะถูกกำหนดโดยบริษัทฯ เท่านั้น สำหรับการเลือกแต่ละรายการเป็นรายกรณีไป
5. บริษัทฯ อาจเปลี่ยนวงเงินเดิมพันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
6. ในกรณีที่มีข้อผิดพลาดของบุคลากรเกิดขึ้นหรือหากเกิดความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ในระหว่างช่วงเวลาที่ยอมรับการเดิมพัน (เช่นการพิมพ์ผิดอย่างชัดเจนในอัตราต่อรอง, ความไม่สอดคล้องกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนของกีฬา / สด ข้อบ่งชี้อื่น ๆ ของการเดิมพันที่ยอมรับอย่างไม่ถูกต้อง บริษัทฯ มีสิทธิ์ที่จะประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
7. การเดิมพันจะต้องได้รับกานยอมรับจากระบบก่อนที่การแข่งขันจะเริ่มขึ้น และระหว่างการแข่งขันสด (การเดิมพันสด) การแข่งขันทั้งหมดสำหรับ Overcooked ที่ออกอากาศออนไลน์
8. ประเภทการเดิมพันที่มี:
    - คะแนนรวม (คะแนนที่ได้รับสำหรับการสั่งซื้อที่เสร็จสมบูรณ์พร้อมเหรียญ) สูง / ต่ำ
    - เหรียญทั้งหมด (สูง / ต่ำ)
    - คำสั่งซื้อที่เสร็จสมบูรณ์ทั้งหมด (สูง / ต่ำ)

10. 166. eTaekwondo

1. eTaekwondo เกี่ยวข้องกับการสตรีมเกมมัลติเพลเยอร์ โดยผู้เล่นหลายคน (จำลองการต่อสู้)
2. การเดิมพันทั้งหมด จะถูกตัดสินหลังจากการแข่งขันสิ้นสุดลงแล้วเท่านั้น

3. สำหรับการเดิมพันขั้นต่ำสุดและสูงสุดจะถูกกำหนดโดยบริษัทฯ เท่านั้นและขอสงวนสิทธิ์ในการพิจารณาเป็นรายกรณีไป
4. บริษัทฯ ขอสงวนสิทธิ์สำหรับการเปลี่ยนแปลงวงเงินในการเดิมพันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้าค่ะ
5. เดิมพันก่อนที่การแข่งขัน และระหว่างการแข่งขันสดสามารถเดิมพันได้ รวมถึงการแข่งขัน eTaekwondo ทั้งหมดที่สตรีมออกอากาศออนไลน์
6. การแข่งขันสุดท้าย 3 รอบ 30 วินาที
7. ประเภทการเดิมพันที่มีในการแข่งขัน:
    - ชนะ
    - รวม (สูง/ต่ำ)
    - ยอดรวมรายทีม (สูง/ต่ำ)
    - แฮนดิแคป
    - รวม (คู่/คี่)
    - ยอดรวมรายทีม (คู่/คี่)
    - เสมอในหนึ่งรอบการแข่งขัน
    - ชนะต่อศูนย์ในหนึ่งรอบ
8. การเดิมพันที่มีในรอบ:
    - ชนะ
    - รวม (สูง/ต่ำ)
    - ยอดรวมรายทีม (สูง/ต่ำ)
    - แฮนดิแคป
    - รวม (คู่/คี่)
    - ยอดรวมรายทีม (คู่/คี่)
9. ในกรณีที่มีข้อผิดพลาดของบุคลากรเกิดขึ้นหรือหากเกิดความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ในระหว่างช่วงเวลาที่ยอมรับการเดิมพัน (เช่นการพิมพ์ผิดอย่างชัดเจนในอัตราต่อรอง, ความไม่สอดคล้องกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนของกีฬา / สด ข้อบ่งชี้อื่น ๆ ของการเดิมพันที่ยอมรับอย่างไม่ถูกต้อง บริษัทฯ มีสิทธิ์ที่จะประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ

10.167. อีสปอร์ต วอลเลย์บอล

1. อีสปอร์ต วอลเลย์บอล เกี่ยวข้องกับการสตรีมเกมมัลติเพลเยอร์ โดยผู้เล่นหลายคน (เกมจำลองวอลเลย์บอล)
2. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินหลังจากการแข่งขันเสร็จสิ้น

3. สำหรับการเดิมพันขั้นต่ำสุดและสูงสุดจะถูกกำหนดโดยบริษัทฯเท่านั้น และขอสงวนสิทธิ์ในการพิจารณาเป็นรายกรณีไป
4. บริษัทฯ ขอสงวนสิทธิ์สำหรับการเปลี่ยนแปลงวงเงินในการเดิมพันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้าค่ะ
5. การเดิมพันจะต้องได้รับกานยอมรับจากระบบก่อนที่การแข่งขันจะเริ่มขึ้น และระหว่างการแข่งขันสด (การเดิมพันสด) การแข่งขันทั้งหมดสำหรับ Overcooked ที่ออกอากาศออนไลน์
6. หากการแข่งขันดำเนินต่อไปโดยชนะ 3 เซต (1, 2, 3, 4 เซตเล่นได้ถึง 25 คะแนนถ้าคะแนนเสมอกัน 24 คะแนน จะดำเนินการแข่งขันต่อจนกว่าคะแนนแตกต่างกันเป็นสองคะแนน ในเซตที่ 5 เซตนี้จะเกมที่ 15 แต้ม)
7. ประเภทการเดิมพันที่มี:
    - ชนะ
    - ชนะในเซต
    - แฮนดิแคป
    - เซตแฮนดิแคป
    - รวม (สูง/ต่ำ)
    - ยอดรวมรายทีม (สูง/ต่ำ)
    - คะแนนที่ถูกต้อง
8. ในกรณีที่มีข้อผิดพลาดของบุคลากรเกิดขึ้นหรือหากเกิดความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ในระหว่างช่วงเวลาที่ยอมรับการเดิมพัน (เช่นการพิมพ์ผิดอย่างชัดเจนในอัตราต่อรอง, ความไม่สอดคล้องกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนของกีฬา / สด ข้อบ่งชี้อื่น ๆ ของการเดิมพันที่ยอมรับอย่างไม่ถูกต้อง บริษัทฯ มีสิทธิ์ที่จะประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ

10.168. Jump Force

1. Jump Force เกี่ยวข้องกับการสตรีมของเกมจะมีถ่ายทอดสดการแข่งขัน ซึ่งเกิดขึ้นในระหว่างผู้เล่นหลายคน (จำลองการต่อสู้)
2. การเดิมพันทั้งหมด จะถูกตัดสินหลังจากการแข่งขันสิ้นสุดลงแล้วเท่านั้น
3. สำหรับการเดิมพันขั้นต่ำสุดและสูงสุดจะถูกกำหนดโดยบริษัทฯ เท่านั้นและขอสงวนสิทธิ์ในการพิจารณาเป็นรายกรณีไป
4. บริษัทฯ ขอสงวนสิทธิ์สำหรับการเปลี่นแปลงวงเงินในการเดิมพันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้าค่ะ
5. การเดิมพันจะได้รับการยอมรับจากระบบ ทั้งการเดิมพันล่วงหน้าและการเดิมพันแบบสด การแข่งขันทั้งหมดสำหรับ Jump Force ที่ออกอากาศออนไลน์
6. การแข่งขันจะมีไปเรื่อยๆ จนกว่าผลที่ออกมาจะมีทีมใดทีมหนึ่งที่ชนะ 5 ครั้ง (จำนวนการแข่งขันสูงสุดคือ 9

รอบ)

7. แต่ละทีมจะมีตัวละคร 3 คุณสมบัติ สำหรับการต่อสู้ตามรูปแบบ 1-v-1 ตัวละครที่เข้าร่วมในการต่อสู้อาจเปลี่ยนแปลงได้ไม่ จำกัด จำนวนครั้งในระหว่างรอบการแข่งขัน
8. การแข่งขันแต่ละครั้งใช้เวลา 99 วินาที เมื่อเวลาผ่านไป 69 วินาที ตัวจับเวลานับถอยหลังจะปรากฏขึ้นบนหน้าจอ
9. ผู้เล่นที่สามารถเล่นจนจบเกมการแข่งขันจะเป็นผู้ชนะ คือตัวละครที่ชนะน็อกคู่ต่อสู้จนสลบก่อนจบรอบการแข่งขัน
10. ผู้เล่นที่แพ้เมื่อจบการแข่งขัน คือตัวละครที่ถูกคู่ต่อสู้น็อกโดยฝ่ายตรงข้ามจนสลบก่อนจบรอบการแข่งขัน
11. วิธีการแห่งชัยชนะ :
    - Finishing Move หยุดการเคลื่อนไหว (ผู้เล่นน็อกคู่ต่อสู้จนสลบก่อนจบรอบการแข่งขัน)
    - Time Win ช่วงเวลาของชัยชนะ (ผู้เล่นคนใดคนหนึ่งชนะหลังจากจบรอบการแข่งขัน)
12. ประเภทการเดิมพันที่มี:
    - ในเกมการแข่งขันทั้งหมด:
        - ชนะ
        - รวม (สูง/ต่ำ)
        - ยอดรวมรายทีม (สูง/ต่ำ)
        - รวม (คู่/คี่)
        - คะแนนที่ถูกต้อง
        - เวลาทั้งหมดที่ชนะ (สูง / ต่ำ)
        - ตัวละครแต่ละตัวจะชนะ โดยทำให้หยุดการเคลื่อนไหว(คือการน็อกคู่ต่อสู่)
        - ตัวละครแต่ละตัวที่แพ้ โดยทำให้หยุดการเคลื่อนไหว (คือการถูกคู่ต่อสู่น็อก)
    - ในรอบการแข่งขัน:
        - ชนะ
        - วิธีการแห่งชัยชนะ :
        - ผู้ชนะและวิธีการแห่งชัยชนะ
        - ตัวละครที่จะชนะ โดยทำให้หยุดการเคลื่อนไหว (คือการน็อกคู่ต่อสู้)
        - ตัวละครที่แพ้ โดยทำให้หยุดการเคลื่อนไหว (คือการถูกคู่ต่อสู่น็อก)
        - Игрок получит добивание в раунде
13. ในกรณีที่มีข้อผิดพลาดของบุคลากรเกิดขึ้นหรือหากเกิดความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ในระหว่างช่วงเวลาที่ยอมรับการเดิมพัน (เช่นการพิมพ์ผิดอย่างชัดเจนในอัตราต่อรอง, ความไม่สอดคล้องกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนของกีฬา / สด ข้อบ่งชี้อื่น ๆ ของการเดิมพันที่ยอมรับอย่างไม่ถูกต้อง บริษัทฯ มีสิทธิ์ที่จะประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ

10.169. Totally Accurate Battle Simulator (TABS)

1. Totally Accurate Battle Simulator (TABS) เป็นการสตรีมถ่ายทอดสดการแข่งขัน ซึ่งเกิดขึ้นในระหว่างผู้เล่นหลายคน (จำลองการต่อสู้)
2. การเดิมพันทั้งหมด จะถูกตัดสินหลังจากการแข่งขันสิ้นสุดลงแล้วเท่านั้น
3. การเดิมพันจะได้รับการยอมรับ ในการแข่งขันระหว่างผู้เล่นสองคน
4. ผู้ชนะคือผู้เล่นที่ทำลายคู่ต่อสู้ของฝ่ายตรงข้ามได้ทั้งหมด
5. สำหรับการเดิมพันขั้นต่ำสุดและสูงสุดจะถูกกำหนดโดยบริษัทฯ เท่านั้นและขอสงวนสิทธิ์ในการพิจารณาเป็นรายกรณีไป
6. บริษัทฯ ขอสงวนสิทธิ์สำหรับการเปลี่ยนแปลงวงเงินในการเดิมพันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้าค่ะ
7. ในกรณีที่มีข้อผิดพลาดของบุคลากรเกิดขึ้นหรือหากเกิดความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ในระหว่างช่วงเวลาที่ยอมรับการเดิมพัน (เช่นการพิมพ์ผิดอย่างชัดเจนในอัตราต่อรอง, ความไม่สอดคล้องกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนของกีฬา / สด ข้อบ่งชี้อื่น ๆ ของการเดิมพันที่ยอมรับอย่างไม่ถูกต้อง บริษัทฯ มีสิทธิ์ที่จะประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
8. การเดิมพันสามารถเดิมพันได้ทั้งเดิมพันล่วงหน้า และการเดิมพันแบบสด จากการแข่งขันทั้งหมดของ Totally Accurate Battle Simulator (TABS) ที่ออกอากาศออนไลน์
9. ประเภทการเดิมพันที่มี:
    - ชนะ

10.170. SEKIRO

1. Sekiro เป็นเกมที่เล่นคนเดียวสตรีมถ่ายทอดสด
2. การเดิมพันได้รับการยอมรับในการต่อสู้ระหว่างสองนักสู้: shinobi และคู่ต่อสู้ของเขา
3. การเดิมพันทั้งหมด จะถูกตัดสินหลังจากการแข่งขันสิ้นสุดลงแล้วเท่านั้น
4. สำหรับการเดิมพันขั้นต่ำสุดและสูงสุดจะถูกกำหนดโดยบริษัทฯ เท่านั้นและขอสงวนสิทธิ์ในการพิจารณาเป็นรายกรณีไป
5. บริษัทฯ ขอสงวนสิทธิ์สำหรับการเปลี่ยนแปลงวงเงินในการเดิมพันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้าค่ะ
6. ในกรณีที่มีข้อผิดพลาดของบุคลากรเกิดขึ้นหรือหากเกิดความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ในระหว่างช่วงเวลาที่ยอมรับการเดิมพัน (เช่นการพิมพ์ผิดอย่างชัดเจนในอัตราต่อรอง, ความไม่สอดคล้องกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนของกีฬา / สด ข้อบ่งชี้อื่น ๆ ของการเดิมพันที่ยอมรับอย่างไม่ถูกต้อง บริษัทฯ มีสิทธิ์ที่จะประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
7. การเดิมพันจะได้รับการยอมรับก่อนเริ่มการต่อสู้และระหว่างการต่อสู้ (การเดิมพันสด) การต่อสู้ของ Sekiro

ทั้งหมดจะถูกสตรีมออนไลน์

8. กฎ:
    - การต่อสู้จะแข่งขันไปจนกว่าผู้เข้าแข่งขันคนใดคนหนึ่งจะชนะสองครั้ง (สูงสุด 3 รอบ)
    - นักสู่ที่ฆ่าฝ่ายตรงข้ามตามจำนวนครั้งที่ระบุไว้ จะถือว่าเป็นผู้ชนะในรอบนั้นๆ
    - Flawless Victory ชัยชนะที่ไรที่ติเป็นชัยชนะที่จะไม่มีนักสู้คนใดเสียชีวิต
    - ถ้าคู่ต่อสู้ของ Shinobi ตายแล้วชีวิตหนึ่งก็จะถูกยึดไป
    - ชีวิตที่เหลือของคู่ต่อสู้ของ Shinobi จะปรากฏเป็นทรงกลมสีส้มที่มุมบนซ้ายของการออกอากาศ
    - ฝ่ายตรงข้าม Genichiro Ashina มีชีวิตพิเศษ (ซ่อนไว้) หนึ่งชีวิต
    - หาก Shinobi ตายคำว่า "ความตาย" จะปรากฏขึ้น[osohk0vระหว่างการออกอากาศของรอบการแข่งขันนั้น
9. ประเภทการเดิมพันที่มี:
    - ในการต่อสู้:
        - ชนะ
        - รอบการแข่งขันทั้งหมดรวม
        - คะแนนที่ถูกต้อง
        - รวมการเสียชีวิต (สูง/ต่ำ)
    - ในรอบการแข่งขัน:
        - ชนะ
        - ชนะโดยไม่มีแต้มเสีย ใช่/ไม่ใช่

10.171. eSports Bicycle Racing

1. eSports Bicycle Racing เป็นเกมจำลองการปั่นจักรยานบนถนน
2. การเดิมพันทั้งหมด จะถูกตัดสินหลังจากการแข่งขันสิ้นสุดลงแล้วเท่านั้น
3. สำหรับการเดิมพันขั้นต่ำสุดและสูงสุดจะถูกกำหนดโดยบริษัทฯ เท่านั้นและขอสงวนสิทธิ์ในการพิจารณาเป็นรายกรณีไป
4. บริษัทฯ ขอสงวนสิทธิ์สำหรับการเปลี่ยนแปลงในการเดิมพันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้าค่ะ
5. ในกรณีที่มีข้อผิดพลาดของบุคลากรเกิดขึ้นหรือหากเกิดความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ในระหว่างช่วงเวลาที่ยอมรับการเดิมพัน (เช่นการพิมพ์ผิดอย่างชัดเจนในอัตราต่อรอง, ความไม่สอดคล้องกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนของกีฬา / สด ข้อบ่งชี้อื่น ๆ ของการเดิมพันที่ยอมรับอย่างไม่ถูกต้อง บริษัทฯ มีสิทธิ์ที่จะประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
6. การเดิมพันจะต้องได้รับการยอมรับก่อนการแข่งขันเท่านั้น การแข่งขัน eSports Bicycle Racing ทั้งหมด

จะถูกสตรีมออนไลน์

7. ประเภทการเดิมพันที่มี
    - เวลาปกติ (ตามประเทศ) - เดิมพันในประเทศที่มีนักปั่นเป็นตัวแทน
        - ผู้ชนะ
        - ตำแหน่งในตารางรอบชิงชนะเลิศ
        - ตำแหน่งอันดับของนักปั่น
    - โดยทีม - เดิมพันกับตัวแทนทีมที่นักปั่น
        - ผู้ชนะ
        - ตำแหน่งในตารางรอบชิงชนะเลิศ
        - ตำแหน่งอันดับของนักปั่น

10.172. RumbleStars

1. RumbleStars เกี่ยวข้องกับการสตรีมเกมมือถือ สองทีมประกอบด้วยสัตว์ที่เล่นฟุตบอล
2. การแข่งขันจะใช้เวลา 3 นาที ทันทีที่ทีมใดทีมหนึ่งทำคะแนนได้ 3 ประตูเกมจะจบลง หากผลการแข่งขันออกมาเสมอกันจะมีระยะเวลาพิเศษเพิ่มคือ 2 นาที สำหรับการแข่งขัน.
3. สำหรับการเดิมพันขั้นต่ำสุดและสูงสุดจะถูกกำหนดโดยบริษัทฯ เท่านั้นและขอสงวนสิทธิ์ในการพิจารณาเป็นรายกรณีไป
4. บริษัทฯ ขอสงวนสิทธิ์สำหรับการเปลี่ยนแปลงในการเดิมพันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้าค่ะ
5. ในกรณีที่มีข้อผิดพลาดของบุคลากรเกิดขึ้นหรือหากเกิดความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ในระหว่างช่วงเวลาที่ยอมรับการเดิมพัน (เช่นการพิมพ์ผิดอย่างชัดเจนในอัตราต่อรอง, ความไม่สอดคล้องกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนของกีฬา / สด ข้อบ่งชี้อื่น ๆ ของการเดิมพันที่ยอมรับอย่างไม่ถูกต้อง บริษัทฯ มีสิทธิ์ที่จะประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
6. ระบบยอมรับการเดิมพันล่วงหน้าและการเดิมพันแบบสด เกม Rumble Stars ทั้งหมดจะถูกสตรีมออนไลน์
7. ประเภทการเดิมพันที่มี
    - W1, W2, เสมอ
    - ประตูรวมทั้งหมด, รวมทั้งหมด (สูง, ต่ำ)
    - แต้มต่อและคะแนนที่ถูกต้อง

10.173. Brawl0ut

1. Brawlout เกี่ยวข้องกับการสตรีมของเกมที่มีผู้เล่นหลายคน
2. การเดิมพันทั้งหมดจะถูกตัดสินหลังจากจบการแข่งขัน

3. การเดิมพันจะเกิดขึ้นระหว่างการแข่งขันของนักสู้สองคน
4. นักสู้ที่สามารถโยนคู่ต่อสู้ออกจากด่าน 3 ครั้งจะถือว่าเป็นผู้ชนะ
5. สำหรับการเดิมพันขั้นต่ำสุดและสูงสุดจะถูกกำหนดโดยบริษัทฯ เท่านั้นและขอสงวนสิทธิ์ในการพิจารณาเป็นรายกรณีไป
6. ขีดจำกัดของการเดิมพัน บริษัทฯ ขอสงวนสิทธิ์สำหรับการเปลี่ยนแปลงในการเดิมพันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้าค่ะ
7. ในกรณีที่มีข้อผิดพลาดของบุคลากรเกิดขึ้นหรือหากเกิดความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ในระหว่างช่วงเวลาที่ยอมรับการเดิมพัน (เช่นการพิมพ์ผิดอย่างชัดเจนในอัตราต่อรอง, ความไม่สอดคล้องกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนของกีฬา / สด ข้อบ่งชี้อื่น ๆ ของการเดิมพันที่ยอมรับอย่างไม่ถูกต้อง บริษัทฯ มีสิทธิ์ที่จะประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
8. รับเดิมพันก่อนการแข่งขันเริ่มต้นและการแข่งขันสด การแข่งขันของ Brawlout ทั้งหมดจะถูกสตรีมออนไลน์
9. ประเภทการเดิมพันที่มี
    - ชนะ
    - ผลของคะแนนที่ถูกต้อง
    - ยอดรวม (สูง; ต่ำ)
    - ผู้เล่น 1/2 ความเสียหายสูงสุด (สูงกว่า; ต่ำ) *

* ผู้เล่นใน 1/2 เกิดความเสียหายสูงสุดคือความเสียหายสูงสุดที่ผู้เล่นได้รับระหว่างการแข่งขัน (หน่วยเป็นเปอร์เซ็นต์)

10.174. Bomberman

1. Bomberman เป็นไลฟ์เกมมัลติเพลเยอร์แบบสตรีม
2. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินหลังจากจบเกมการแข่งขัน
3. การเดิมพันจะถูกวางในการแข่งขันระหว่างผู้เล่นสี่คน การแข่งขันจะดำเนินต่อไปจนกว่าผู้เล่นคนใดคนหนึ่งจะชนะ 3 ครั้ง แต่ละรอบใช้เวลา 2 นาที
4. ผู้ชนะคือผู้เล่นที่เป็นคนสุดท้ายที่ยังมีชีวิตอยู่หากผู้เล่นมากกว่าหนึ่งคนยังมีชีวิตอยู่ในตอนท้ายของรอบผลการแข่งขันรอบนั้นจะเป็นเสมอหากในระหว่าง รอบผู้เล่นที่รอดชีวิตคนสุดท้ายระเบิดในเวลาเดียวกันจากนั้นผลของรอบนั้นคือการดึง
5. สำหรับการเดิมพันขั้นต่ำสุดและสูงสุดจะถูกกำหนดโดยบริษัทฯ เท่านั้นและขอสงวนสิทธิ์ในการพิจารณาเป็นรายกรณีไป

6. ขีดจำกัดของการเดิมพัน บริษัทฯ ขอสงวนสิทธิ์สำหรับการเปลี่ยนแปลงในการเดิมพันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้าค่ะ
7. ในกรณีที่มีข้อผิดพลาดของบุคลากรเกิดขึ้นหรือหากเกิดความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ในระหว่างช่วงเวลาที่ยอมรับการเดิมพัน (เช่นการพิมพ์ผิดอย่างชัดเจนในอัตราต่อรอง, ความไม่สอดคล้องกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนของกีฬา / สด ข้อบ่งชี้อื่น ๆ ของการเดิมพันที่ยอมรับอย่างไม่ถูกต้อง บริษัทฯ มีสิทธิ์ที่จะประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
8. ยอมรับการเดิมพันก่อนเริ่มการแข่งขันและระหว่างการแข่งขัน (สด) การแข่งขัน Bomberman ทั้งหมดถ่ายทอดออนไลน์
9. ประเภทการเดิมพันที่มี
    - ในรอบการแข่งขัน:
        - ชนะในรอบ
        - รอบระยะเวลา * (สูง / ต่ำ)
    - ในการแข่งขัน:
        - รายบุคคลทั้งหมด (จำนวนรอบที่ผู้เล่นชนะในการแข่งขัน)
        - ผลการแข่งขัน (ผู้เล่นคนแรกที่ชนะถึง 3 ชนะในการแข่งขันถือว่าเป็นผู้ชนะ)
        - คู่ / คี่
        - แฮนดิแคป (ความแตกต่างของจำนวนรอบที่ชนะโดยผู้เล่นที่หนึ่งและที่สอง)

* ระยะเวลาของรอบคือจำนวนวินาทีที่ผ่านไปตั้งแต่เริ่มการแข่งขัน ตัวเลขนี้จะคำนวณโดยการหักจำนวนที่ตัวจับเวลาหยุดจาก 120 วินาที (ตัวเลขเริ่มต้นของตัวจับเวลาเมื่อเริ่มต้นรอบ)

10.175. สงครามสายฟ้า "WarThunder"

1. "WarThunder" เป็นเกมมัลติเพลเยอร์แบบสตรีม
2. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินหลังจากจบการแข่งขัน
3. สำหรับการเดิมพันขั้นต่ำสุดและสูงสุดจะถูกกำหนดโดยบริษัทฯ เท่านั้นและขอสงวนสิทธิ์ในการพิจารณาเป็นรายกรณีไป
4. บริษัทฯ ขอสงวนสิทธิ์สำหรับการเปลี่ยนแปลงขั้นต่ำในการเดิมพันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้าค่ะ
5. ในกรณีที่มีข้อผิดพลาดของบุคลากรเกิดขึ้นหรือหากเกิดความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ในระหว่างช่วงเวลาที่ยอมรับการเดิมพัน (เช่นการพิมพ์ผิดอย่างชัดเจนในอัตราต่อรอง, ความไม่สอดคล้องกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนของกีฬา / สด ข้อบ่งชี้อื่น ๆ ของการเดิมพันที่ยอมรับอย่างไม่ถูกต้อง บริษัทฯ มีสิทธิ์ที่จะประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ

6. ในกรณีที่มีพฤติกรรมไม่สุจริต เช่น. การไม่ปฏิบัติตามโดยกฎพันธมิตรหรือสังหารพันธมิตรที่ทำให้มีผลต่อการต่อสู้ บริษัทฯ มีสิทธิ์ที่จะประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ (เงินเดิมพันจะถูกคืนเงิน)
7. ยอมรับทั้งการเดิมพันล่วงหน้าและแบบสด การแข่งขันทั้งหมดจะถูกสตรีมออนไลน์
8. ทีมที่ทำลายยานเกราะของฝ่ายตรงข้ามทั้งหมดหรือทิ้งฝ่ายตรงข้ามโดยไม่มีคะแนนเกิดใหม่ถือเป็นผู้ชนะ
9. การเดิมพันได้รับการยอมรับในการต่อสู้แบบสุ่มในเกมออนไลน์มัลติเพลเยอร์ “ WarThunder” สมาชิกในทีมจะถูกสุ่มเลือก
10. จำนวนคะแนนที่แต่ละทีมทำคะแนนเท่ากับจำนวนคะแนนที่เกิดใหม่ที่เหลือประเภทรถที่แตกต่างกันต้องใช้คะแนนการเกิดใหม่ที่แตกต่างกัน
11. ประเภทการเดิมพันที่มี
    - ชนะ
    - รวมยอดจำนวนที่ทำลาย (ฆ่า)
    - ทั้งหมด (คู่ / คี่)
    - ช่วงเวลารวม

10.176. แชมป์หุ่นยนต์

1. Robot Champions เป็นเกมมัลติเพลเยอร์แบบสตรีม
2. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินหลังจากจบกิจกรรมการแข่งขัน
3. ผู้เล่นที่พยายามผลักคู่ต่อสู้ออกจากเวทีหรือทำลายคู่ต่อสู้ถือว่าเป็นผู้ชนะ
4. สำหรับการเดิมพันขั้นต่ำสุดและสูงสุดจะถูกกำหนดโดยบริษัทฯ เท่านั้นและขอสงวนสิทธิ์ในการพิจารณาเป็นรายกรณีไป
5. บริษัทฯ ขอสงวนสิทธิ์สำหรับการเปลี่ยนแปลงขั้นต่ำในการเดิมพันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้าค่ะ
6. ในกรณีที่มีข้อผิดพลาดของบุคลากรเกิดขึ้นหรือหากเกิดความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ในระหว่างช่วงเวลาที่ยอมรับการเดิมพัน (เช่นการพิมพ์ผิดอย่างชัดเจนในอัตราต่อรอง, ความไม่สอดคล้องกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนของกีฬา / สด ข้อบ่งชี้อื่น ๆ ของการเดิมพันที่ยอมรับอย่างไม่ถูกต้อง บริษัทฯ มีสิทธิ์ที่จะประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
7. ยอมรับการเดิมพันทั้งก่อนเริ่มการแข่งขัน และระหว่างการแข่งขัน Robot Champions ทั้งหมดมีการถ่ายทอดออนไลน์
8. ประเภทการเดิมพันที่มี
    - ชนะ
    - การแข่งขันจะมีอายุเท่าใด* (สูง / ต่ำ) / นาทีการแข่งขันจะสิ้นสุดลง

- จะมีการล่วงเวลาเกิดขึ้นหรือไม่ - ใช่ไม่ใช่

* ระยะเวลาของรอบคือจำนวนวินาทีนับตั้งแต่เริ่มต้นซึ่งได้มาโดยการลบจำนวนต่ำสุดของตัวจับเวลาจาก 120 วินาที (หมายเลขมาตรฐานในตัวตั้งเวลาเริ่มต้น) ตัวอย่าง: ถ้าการนับถอยหลังลงบน 74 ระยะเวลาของรอบคือ 120-74=46 วินาที

10.177. การ์ดฟุตบอล

1. การ์ดฟุตบอลเป็นเกมการ์ดไพ่ที่ทำตามกฎของฟุตบอล เกมนี้มี 2 ทีม (ผู้เล่น): ทีมสีแดงซึ่งใช้เพียงใบแดง (เพชรและหัวใจ) และทีมสีดำซึ่งใช้เพียงการ์ดไพ่สีดำ (โพดำและหัวใจ) แต่ละทีมมีไพ่สามชั้น:
   - ผู้รักษาประตูถูกเลือกจากไพ่ที่มีค่าต่อไปนี้: 4 ถึง Queen เนื่องจากทั้งสองทีมมีไพ่สองใบในแต่ละชุด สำรับนี้มีไพ่ทั้งหมด 18 ใบ
   - ผู้ป้องกันทีม กองหลัง จะถูกเลือกจากไพ่ที่มีค่าต่อไปนี้: 2 ถึง 8 สำรับนี้มีการ์ดไพ่ทั้งหมด 14 ใบ
   - ผู้โจมตีจะถูกเลือกจากการ์ดที่มีค่าต่อไปนี้: 2 ถึง Ace สำรับนี้มีไพ่ทั้งหมด 26 ใบ
2. การแข่งขันแต่ละครั้งประกอบด้วยการแบ่งสองส่วนเท่า ๆ กันซึ่งแต่ละทีมทำการโจมตีสามครั้ง ดังนั้นแต่ละทีมมีการโจมตีหกครั้งในการแข่งขัน คะแนนสูงสุดที่เป็นไปได้ในการแข่งขันคือ 6-6 ถ้าการโจมตีแต่ละครั้งส่งผลให้เกิดเป้าหมาย คะแนนต่ำสุดที่เป็นไปได้คือ 0-0
3. ผู้รักษาประตูและผู้พิทักษ์สำหรับทั้งสองทีมจะถูกสุ่มเลือกเมื่อเริ่มต้นการแข่งขันจากสำรับการ์ดไพ่ที่เกี่ยวข้องดังกล่าวข้างต้น หลังจากนี้แต่ละทีมจะทำการโจมตีโดยทีมสีแดงจะเริ่มก่อน ผู้โจมตีจะถูกสุ่มเลือกเช่นกัน ไพ่โจมตีใบแรกจะขึ้นกับการ์ดป้องกันใบแรกของทีมตรงข้าม หากมูลค่าของการ์ดจู่โจมสูงกว่าการ์ดป้องกันการโจมตีจะดำเนินต่อไปและทีมจู่โจมเล่นไพ่ใบที่สองของพวกเขา มูลค่าของการ์ดใบนี้จะถูกนำไปเปรียบเทียบกับการ์ดใบที่สอง หากมูลค่าของการ์ดจู่โจมสูงกว่าการ์ดป้องกันทีมจู่โจมก็จะ“ ยิงเข้าประตู” เช่นพวกเขาเล่นไพ่โจมตีใบที่สาม หากมูลค่าของการ์ดใบนี้สูงกว่าการ์ดผู้รักษาประตูทีมโจมตีจะทำประตู ถ้าไม่มีผู้รักษาประตู“ ทำการเซฟ” ทีมป้องกันสามารถหยุดการโจมตีได้ถ้ามูลค่าของการ์ดป้องกันไม่ต่ำกว่าการ์ดโจมตีซึ่งจะส่งผลให้การโจมตีสิ้นสุดลง หลังจากการโจมตีครั้งแรกของทีมสีแดงและสีดำผู้โจมตีทั้งสองทีมจะถูกลบออกจากเกมและการโจมตีครั้งต่อไปจะเริ่มขึ้นโดยใช้ไพ่ที่เหลืออยู่ในสำรับไพ่โจมตี ผู้รักษาประตูและผู้พิทักษ์ถูกลบออกจากเกมในครึ่งเวลา แต่ละทีมเลือกผู้รักษาประตูและผู้พิทักษ์คนใหม่เมื่อเริ่มครึ่งหลังเช่นเดียวกับตอนเริ่มการแข่งขันและทำการโจมตีสามครั้ง
4. ทีมที่ทำประตูได้มากที่สุดจะถือว่าเป็นผู้ชนะ ในทั้งสองทีมทำประตูในปริมาณเท่ากันการแข่งขันจะจบลงด้วยผลเสมอ
5. เช่นเดียวกับในฟุตบอลการแข่งขันจะใช้เวลา 90 นาที การโจมตีแต่ละครั้งใช้เวลาเล่นเกม 15 นาที เวลาที่ทีมแรก (สีแดง) ทำประตูคำนวณโดยใช้สูตรต่อไปนี้: (หมายเลขโจมตี - 1) x 15 + 5 เวลาที่ทีมที่สอง (สีดำ)

ทำคะแนนเป้าหมายคำนวณโดยใช้สูตรต่อไปนี้ : (หมายเลขโจมตี - 1) * 15 + 10 ตัวอย่างเช่นถ้าทีมสีแดงทำคะแนนจากการโจมตีครั้งแรกพวกเขาจะถือว่าได้คะแนนในนาทีที่ 5 ของการแข่งขัน ((1-1) x 15 +5), ในขณะที่ถ้าทีมดำทำคะแนนจากการโจมตีครั้งที่ห้าพวกเขาจะถือว่าได้คะแนนในนาทีที่ 70 ของการแข่งขัน ((5-1) x 15 + 10)

6. หากมีข้อผิดพลาดเกี่ยวกับการจัดการหรือปัญหาซอฟท์แวร์เกิดขึ้นในขณะที่ยอมรับการเดิมพัน (เห็นได้ชัดว่ามีการพิมพ์ผิด, ความไม่สอดคล้องของอัตราต่อรองระหว่างตลาดการเดิมพันและการเดิมพัน ฯลฯ) หรือหากมีสิ่งบ่งชี้อื่น ๆ ทางบริษัทฯ ขอสงวนสิทธิ์ในการประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
7. มีตลาดเดิมพันต่อไปนี้:
    - การแข่งขันทั้งครึ่งแรกและครึ่งหลัง - ผู้ชนะ, โอกาสคู่, ผลรวม, แต้มต่อและอื่น ๆ ....
    - การ์ด:
        - ประตูโดย Ace (ใช่ / ไม่ใช่)
        - ประตูด้วยการ์ดที่ไม่ใช่รูปภาพ * (ใช่ / ไม่ใช่)
        - จำนวนการ์ดโจมตีทั้งหมด (สูง / ต่ำ)
        - รวมการ์ดโจมตีรายบุคคล (สูง / ต่ำ)
        - โจมตีด้วยการ์ดที่ไม่ใช่รูปภาพสามใบ (ใช่ / ไม่ใช่)
        - โจมตีด้วยการ์ดรูปภาพสามใบ (ใช่ / ไม่ใช่)
        - กองหลังคู่อันดับเดียวกัน (ใช่ / ไม่ใช่)
        - การโจมตีทั้งหมดด้วยไพ่สามใบในชุดเดียวกัน (สูง / ต่ำ)
        - ผู้รักษาประตูเป็นการ์ดภาพ (ใช่ / ไม่ใช่)

* คำว่า "การ์ดที่ไม่ใช่รูปภาพ" หมายถึงการ์ดที่มีค่าต่อไปนี้: 2 ถึง 10 “การ์ดรูปภาพ” หมายถึงการ์ดที่มีค่าต่อไปนี้: Jack to Ace

** คำนวณจากยอดรวมทั้งหมดของการ์ดโจมตี

10.178. SEGA FOOTBALL

1. SEGA Football คือการถ่ายทอดสดของเกมคอนโซล มีทีมสองทีมจะเล่นฟุตบอลแข่งกัน
2. การแข่งขันประกอบไปด้วย 2 ครึ่ง แต่ละครึ่งมีระยะเวลา 2 นาทีและรวมเวลาบาดเจ็บ
3. บริษัทรับพนันจะกำหนดเงินเดิมพันขั้นต่ำและสูงสุดสำหรับแต่ละตัวเลือกแยกต่างหาก
4. บริษัทรับพนันอาจเปลี่ยนแปลงขีดจำกัดเงินเดิมพันได้โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
5. หากพนักงานทำผิดพลาดหรือมีความล้มเหลวของซอฟต์แวร์เกิดขึ้น ณ เวลาที่พนันได้รับการยอมรับ (เช่น การพิมพ์ผิดในอัตราต่อรองอย่างเห็นได้ชัด ความไม่สอดคล้องกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนกีฬา/Live ของเว็บไซต์และในสลิปพนัน เป็นต้น) หรือหากมีการบ่งชี้อื่น ๆ ว่าพนันได้รับการยอมรับอย่างไม่

ถูกต้อง บริษัทรับพนันมีสิทธิ์ในการประกาศให้พนันดังกล่าวเป็นโมฆะ

6. รองรับทั้งพนันก่อนการแข่งขันและพนันสด การแข่งขัน SEGA Football ทั้งหมดจะได้รับการถ่ายทอดสดทางออนไลน์
7. มีตลาดดังต่อไปนี้พร้อมให้บริการ:
    - ทีม 1 ชนะ, ทีม 2 ชนะ, เสมอกัน
    - ประตูรวม, ประตูรวมรายทีม
    - แฮนดิแคปและคะแนนจริง

10.179. Dead Or Alive VI

1. Dead Or Alive VI เกี่ยวกับการสตรีมออนไลน์ของเกมต่อสู้ โดยผู้มีเล่นหลายคน
2. การเดิมพันได้รับการยอมรับในระหว่างการต่อสู้ของสองนักสู้ การแข่งขันทั้งหมดเป็นไปตามรูปแบบ "ชนะการแข่งขัน 5 ครั้ง" สูงสุด 9 รอบ การแข่งขัน
3. การเดิมพันทั้งหมดจะถูกตัดสินหลังจากจบการแข่งขัน
4. นักสู้ที่ทำความเสียหายต่อคู่ต่อสู้ได้มากที่สุดในรอบนั้น ถือว่าเป็นผู้ชนะ
5. ทางบริษัทฯ อาจจะเปลี่ยนวงเงินการเดิมพันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
6. ในกรณีที่มีข้อผิดพลาดของบุคลากรเกิดขึ้นหรือหากเกิดความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ในระหว่างช่วงเวลาที่ยอมรับการเดิมพัน (เช่นการพิมพ์ผิดอย่างชัดเจนในอัตราต่อรอง, ความไม่สอดคล้องกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนของกีฬา / สด ข้อบ่งชี้อื่น ๆ ของการเดิมพันที่ยอมรับอย่างไม่ถูกต้อง บริษัทฯ มีสิทธิ์ที่จะประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
7. ยอมรับการเดิมพันสดของนักสู้เท่านั้น การจับคู่แข่งขันจึงจะถูกสตรีมออนไลน์
8. มีประเภทการเดิมพัน ดังต่อไปนี้
    - ในรอบการแข่งขัน
        - รอบที่ชนะ
        - รอบระยะเวลา (สูง / ต่ำ);
        - ชนะ (ชนะขาดลอย) / ชนะตามเวลาที่เกิดขึ้น (เหตุการณ์เหล่านี้ไม่สามารถเกิดขึ้นร่วมกันได้)
        - ลำดับสูงสุดของการชกในรอบ
        - นักสู้คนใดที่จะพยายามจะทำการ *Break Blow* หรือ *Break Hold*
        - นักสู้ที่เลือกจะพยายามในการดำเนินการ *Break Blow* หรือ *Break Hold* หรือไม่
    - ในการแข่งขัน
        - ผู้ชนะการแข่งขัน
        - รอบการแข่งขันรวม (สูง / ต่ำ)

    - ผลรวมของนักสู้ (สูง / ต่ำ)
    - การใช้ *Break Blows* รวมทั้งหมด / การใช้ *Break Holds*
    - สถิติรวมการใช้ *Break Blows* รวมทั้งหมด / การใช้ *Break Holds*
    - ชนะแบบไร้ที่ติ สิ่งนี้ถือว่าเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อมีชัยชนะแบบขาดลอย จะเกิดขึ้นอย่างน้อยหนึ่งรอบในการแข่งขัน

- ชนะแบบไร้ที่ติ คือการที่นักมวยชนะรอบ โดยไม่ได้สร้างความเสียหายใด ๆ เกิดขึ้น
- ชัยชนะที่เกิดขึ้นภายในเวลา หากนักสู้ทั้งสองยังคงยืนอยู่ในตอนท้ายของรอบการแข่งขัน ผู้ชนะจะขึ้นอยู่กับนักสู้ที่สร้างความเสียหายให้กับนักสู้ฝ่ายตรงข้ามได้มากที่สุด
- นักสู้ที่ชนะแบบไร้ที่ติตามเวลา นักสู้ทั้งสองยังคงยืนอยู่ในรอบสุดท้ายของการแข่งขัน และผู้ที่ชนะไม่ได้รับความเสียหายใด ๆ
- *Break Blow* หมายถึงการโจมตีที่ทรงพลังซึ่งใช้ *Break Gauge meter* ทั้งหมด
- *Break Hold* หมายถึงการพักพิเศษที่อนุญาตให้นักสู้สกัดกั้นการโต้กลับใด ๆของฝ่าตรงข้าม ด้วยตัว *Break Holds* ใช้ครึ่งหนึ่งของตัว *Break Gauge meter.*
- *Break Gauge meter* เป็นแถบสีน้ำเงินใต้แถบชีวิต การกระทำใด ๆ ที่เติมตัว *Break Gauge* ไม่ว่าจะสร้างความเสียหายแก่คู่ต่อสู้หรือไม่ก็ตาม

ระยะเวลาของรอบหมายถึงจำนวนวินาทีที่ผ่านไปตั้งแต่เริ่มรอบ เลขนี้คำนวณโดยการลบหมายเลขสุดท้ายที่ตัวจับเวลาหยุดทำงานจาก 40 วินาที (เลขมาตรฐานของตัวจับเวลาเมื่อเริ่มต้นรอบ) ตัวอย่างเช่นหากการนับถอยหลังหยุดที่ 15 ระยะเวลาของรอบคือ 25 วินาที (40-15)

10.180. DOTA AUTO CHESS

1. Dota Auto Chess เป็นเกมสตรีมมิ่งออนไลน์แบบหลายผู้เล่น
2. การเดิมพันทั้งหมดจะถูกตัดสินหลังจากจบกิจกรรม
3. การเดิมพันได้รับการยอมรับ ในแมตช์การแข่งระหว่างผู้เล่น 8 คน
4. “K / D / A” (ชนะ / พ่ายแพ้ / เสมอ) จะปรากฏขึ้น ที่มุมซ้ายบนระหว่างการแข่งขัน หากผู้เล่นแพ้ (รอบสุดท้ายของการแข่งขัน), 2 จะถูกเพิ่มในช่อง“ พ่ายแพ้” จะปรากฏขึ้น จุดประสงค์ในการตัดสินการเดิมพันหากผู้เล่นไม่จบที่อันดับ 1 ดังนั้นรอบที่หายไปทั้งหมดจะต่ำกว่า 1 ค่าที่แสดงในช่อง “K / D / A”
5. แผนที่ขนาดเล็ก (ซึ่งแสดงที่มุมล่างซ้าย) มี 8 ช่องเช่นหนึ่งสำหรับผู้เล่นแต่ละคน เมื่อผู้เล่นแพ้สนามของพวกเขาจะถูกทำให้ว่างเปล่า ตำแหน่งที่ผู้เล่นจบการแข่งขันในอันดับการแข่งขัน ตามจำนวนของเขตข้อมูลที่กรอกโดยฝ่ายตรงข้ามในตอนท้ายของการแข่งขัน
6. จำนวนขั้นต่ำและสูงสุด ของการเดิมพันจะถูกกำหนดโดยบริษัทฯ สำหรับการเลือกแต่ละรายการเป็นรายบุ

คคล

7. บริษัทฯ อาจเปลี่ยนแปลงวงเงินเดิมพัน โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
8. หากมีข้อผิดพลาดเกี่ยวกับการดูแลระบบหรือซอฟท์แวร์เกิดขึ้นในขณะที่ยอมรับการเดิมพัน ความไม่แน่นอนของอัตราต่อรองระหว่างตลาดการเดิมพันและการเดิมพัน ฯลฯ) หรือหากมีข้อบ่งชี้อื่น ๆ ว่าการเดิมพันนั้นผิด บริษัทฯ ขอสงวนสิทธิ์ในการประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
9. ยอมรับทั้งการเดิมพันล่วงหน้าและแบบสด การแข่งขัน Dota Auto Chess ทั้งหมดนั้นออกอากาศออนไลน์
10. การเดิมพันที่มีอยู่ ดังต่อไปนี้:
    - ในรอบการแข่งขัน
        - ผู้ชนะในรอบ
    - ในการแข่งขัน:
        - ชนะรวม (จำนวนรอบที่ผู้เล่นชนะเมื่อจบการแข่งขัน)
        - แพ้รวม (จำนวนรอบที่ผู้เล่นแพ้เมื่อจบการแข่งขัน)
        - รอบทั้งหมด (จำนวนรอบของผู้เล่นที่เล่น)
        - จำนวนหมากทั้งหมดที่ถูกทำลาย (จำนวนหมากฝ่ายตรงข้าม ที่ผู้เล่นได้ทำลายในการแข่งขัน)
        - จำนวนหมาก ไม่ถูกทำลาย (จำนวนหมากฝ่ายตรงข้าม ที่ผู้เล่นไม่ได้ถูกทำลายในการแข่งขัน)
        - ตำแหน่งสุดท้ายของผู้เล่น (ที่ผู้เล่นจบในอันดับสุดท้ายเมื่อสิ้นสุดการแข่งขัน)

10.181. DARTS LIVE

1. กฎสำหรับ Darts Live นั้นเหมือนกับ Darts
2. ผู้เล่นทั้งสองเริ่มการแข่งขันด้วยคะแนน 301 คะแนน ผู้เล่นคนแรกที่ลดคะแนนของพวกเขาเป็น 0 ชนะ ผู้เล่นผลัดกันโยนปาเป้า 3 ลูกโดยผู้เล่น 1 คนโยนครั้งแรก เกมปาเป้าสุดท้ายของเกมควรจะเป็นคู่หรือเป้า กฎ "Bust" ยังใช้บังคับซึ่งหมายความว่าหากผู้เล่นทำคะแนนได้มากกว่าที่พวกเขาต้องการเพื่อลดคะแนนของพวกเขาเป็น 0 (หรือถ้าคะแนนลดลงถึง 1 อย่างแน่นอน) คะแนนของพวกเขาจะถูกรีเซ็ตเป็นสิ่งที่มันเป็นก่อน ไปยังคณะกรรมการเทิร์นสุดท้ายของผู้เล่นจะถูกยกเลิกหากพวกเขาลดคะแนนเป็น 0 แต่โผสุดท้ายไม่ได้ลงสนามด้วยสองหรือเป้า
3. สมาชิกของทีมควรทำผิดพลาดหรือซอฟต์แวร์ล้มเหลวเกิดขึ้นเมื่อยอมรับการเดิมพัน (เช่นการพิมพ์ผิดที่เห็นได้ชัดในอัตราต่อรอง, ความไม่สอดคล้องกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนของกีฬา / สดและบนสลิปพนัน ฯลฯ) หรือหากมีข้อบ่งชี้อื่น ๆ ที่ยอมรับว่าการเดิมพันไม่ถูกต้อง ประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
4. ประเภทการเดิมพันที่มี:
    - ชนะ
    - ลูกดอกรวม (สูง / ต่ำ)

- ปาเป้ารวมรายบุคคล (สูง / ต่ำ)
- รวม 180s (สูง / ต่ำ)
- รายบุคคลรวม 180 ครั้ง (สูง / ต่ำ)
- ปาลูกดอกครั้งสุดทาย (สี)
- จับคู่การชนะการชำระเงิน * (สูง / ต่ำ)
- การแข่งขันจะจบลงด้วยการปาเข้าเป้า
- ลูกดอกแรกของผู้เล่น
- คะแนนคงเหลือทั้งหมด (สูง / ต่ำ)
- 6-ลูกดอก จบ

* Checkout หมายถึงจำนวนคะแนนที่ผู้เล่นทำคะแนนในการเล่นกระดานครั้งสุดท้าย

10.182. KOPANITO SOCCER (CYBER)

1. การเดิมพันทั้งหมดจะถูกคำนวณตามผลการแข่งขันหลังจากการแข่งขันเสร็จแล้ว
2. การเดิมพันได้รับการยอมรับในการแข่งขันระหว่างผู้เล่นสองคน
3. การเดิมพันขั้นที่ต่ำที่สุดและที่สูงที่สุดจะถูกกำหนดโดยบริษัทสำหรับแต่ละการเดิมพัน
4. บริษัทอาจเปลี่ยนจำกัดเดิมพันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
5. การแข่งขันถูกดำเนินเวลา 90 นาที (สองครึ่งเป็น 45 นาที) กฎสำหรับ Kopanito Soccer นั้นเหมือนกับกฎฟุตบอล
6. หากพนักงานกระทำผิดพลาดหรือเกิดความผิดของซอฟต์แวร์ในช่วงเวลาที่ยอมรับการเดิมพัน (เช่นการพิมพ์ผิดอย่างชัดเจนในอัตราต่อรอง ความแตกต่างของอัตราต่อรองที่แสดงในหลายส่วนของกีฬา / สดและของสลิปพนัน ฯลฯ) หรือ มีสิ่งอื่น ๆ ของการเดิมพันที่ยอมรับอย่างไม่ถูกต้อง บริษัทมีสิทธิ์ที่จะประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
7. มีการเดิมพันต่อไปนี้
    - ชนะ
    - ทั้งสองทีมจะทำประตู
    - รวม (สูงกว่า/ต่ำกว่า)
    - รวม (คู่ / คี่)
    - โอกาศสองชั้น
    - รวมรายบุคคลของทีม
    - ประตูแรก

- ทีมจะชนะในทั้งสองครึ่ง

10.183. Super Kickers League

1. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินหลังจากจบกิจกรรม
2. การเดิมพันได้รับการยอมรับในแมตช์ระหว่างผู้เล่นสองคน
3. เงินเดิมพันขั้นต่ำและสูงสุดจะถูกกำหนดโดยบริษัทฯ สำหรับแต่ละเหตุการณ์
4. บริษัทฯ อาจมีการเปลี่ยนวงเงินเดิมพันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
5. นัดสุดท้าย 3 นาที + ช่วงต่อเวลาพิเศษ
6. ในกรณีที่มีการเสมอกันเกิดขึ้นในเวลาปกติและ / หรือต่อเวลาพิเศษ ทีมจะเล่นต่อไปจนกว่าทั้งสองทีมจะทำประตูได้ (โกลเด้นโกล์)
7. หากสมาชิกของทีมกระทำผิดพลาดหรือเกิดความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ในช่วงเวลาที่ยอมรับการเดิมพัน (เช่นการพิมพ์ผิดอย่างชัดเจนในอัตราต่อรอง, ความไม่สอดคล้องกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนของกีฬา / ถ่ายทอดสดและบนสลิปพนัน ฯลฯ) หรือ สิ่งบ่งชี้อื่น ๆ ของการเดิมพันที่ยอมรับอย่างไม่ถูกต้องเจ้ามือรับแทงมีสิทธิ์ที่จะประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
8. ประเภทการเดิมพันที่มี:
    - ชนะ (W1 / W2)
    - ทั้งสองทีมทำคะแนน
    - แต้มต่อ
    - รวม (สูง / ต่ำ)
    - รวม (คู่ / คี่)
    - ยอดรวมแต่ละบุคคล (สูง / ต่ำ)
    - คะแนนที่ถูกต้อง
    - จำนวนประตูที่แน่นอน
    - ประตูในช่วงต่อเวลาพิเศษ *

* ประตูในช่วงต่อเวลาพิเศษคือประตูที่ทำคะแนนหลังจากวินาทีที่ 180 ของการแข่งขันหรือโกลเด้นประตู

10.184. SUPER BLOOD HOCKEY

1. Super Blood Hockey เกี่ยวข้องกับการสตรีมของเกมแบบผู้เล่นหลายคน (จำลองฮอกกี้น้ำแข็ง)
2. การเดิมพันทั้งหมดจะตัดสินหลังจากจบกิจกรรม
3. เงินเดิมพันขั้นต่ำและสูงสุดจะถูกกำหนดโดยเจ้ามือรับแทงสำหรับการเลือกแต่ละรายการเป็นรายบุคคล

4. เจ้ามือรับแทงอาจเปลี่ยนวงเงินเดิมพันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
5. หากผู้ชนะไม่ได้รับการพิจารณาตามเวลาปกติจะมีการยิงลูกโทษ (รอบที่ 4) หากสิ่งนี้เกิดขึ้นผลการยิงลูกโทษนี้จะนำมาพิจารณาเพื่อตัดสินการเดิมพันผู้ชนะ การเดิมพันอื่น ๆ ทั้งหมดจะตัดสินตามผลของ 3 ช่วงแรก
6. หากสมาชิกของทีมงานเกิดข้อผิดพลาดหรือความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ใด ๆ เกิดขึ้นเมื่อการเดิมพันยอมรับ (เช่นการพิมพ์ผิดที่เห็นได้ชัดความไม่สอดคล้องระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนของกีฬา / ถ่ายทอดสดและในสลิปพนันเป็นต้น) หรือ สิ่งบ่งชี้อื่น ๆ ว่าการเดิมพันได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้องเจ้ามือรับแทงมีสิทธิ์ที่จะประกาศการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
7. ยอมรับทั้งการเดิมพันล่วงหน้าและการเดิมพันแบบสด การแข่งขัน Super Blood Hockey ทั้งหมดจะถูกสตรีมออนไลน์
8. การเดิมพันต่อไปนี้สามารถวางได้ทั้งการแข่งขัน (การเดิมพันจะตัดสินตามคะแนนสุดท้ายของการแข่งขันที่เกี่ยวข้อง):
    - วิน
    - โอกาสสองครั้ง
    - รวมสูง / ต่ำ
    - ผลรวมของแต่ละบุคคลสูง / ต่ำ
    - แฮนดิแค็บ (แต้มต่อ)
    - ผลรวมคู่ / คี่
    - รายบุคคลรวมคู่ / คี่
    - ไม่มีการจับเพื่อเกิดขึ้นใช่ / ไม่ใช่
    - คะแนนที่ถูกต้อง
    - จะให้คะแนนเป้าหมายในแต่ละช่วงเวลาหรือไม่ ใช่ไม่ใช่
    - แต่ละช่วงเวลาจะจบลงด้วยการเสมอ? ใช่ไม่ใช่
    - ระยะเวลาการให้คะแนน
    - ผลลัพธ์ของช่วงเวลา
    - จำนวนคะแนนที่แน่นอน
9. การเดิมพันต่อไปนี้สามารถวางในช่วงเวลาหนึ่ง (การเดิมพันจะตัดสินตามคะแนนของช่วงเวลาที่เกี่ยวข้อง):
    - วิน
    - โอกาสสองครั้ง
    - รวมสูง / ต่ำ
    - ผลรวมของแต่ละบุคคลสูง / ต่ำ
    - ผลรวมคู่ / คี่

- รายบุคคลรวมคู่ / คี่
- ทั้งสองทีมทำคะแนนใช่ / ไม่ใช่

10.185. WORLD OF WARSHIPS

1. World of Warships รวมการถ่ายทอดสดของเกมที่มีผู้เล่นหลายคน
2. พนันทั้งหมดจะได้รับการตัดสินหลังจากที่การแข่งขันสิ้นสุดลง
3. บริษัทรับพนันในแต่ละการแข่งขันจะเป็นผู้กำหนดเงินเดิมพันขั้นต่ำและเงินเดิมพันสูงสุด
4. บริษัทรับพนันอาจเปลี่ยนแปลงขีดจำกัดของเงินเดิมพันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
5. หากมีข้อผิดพลาดเกิดขึ้นจากสมาชิกของทีมงานหรือความล้มเหลวใด ๆ ของซอฟต์แวร์เกิดขึ้น ณ เวลาที่พนันได้รับการยอมรับ (เช่น การพิมพ์อัตราต่อรองผิดอย่างเห็นได้ชัด ความไม่ตรงกันระหว่างอัตราต่อรองที่ปรากฏในส่วนกีฬา/สดและสลิปพนัน เป็นต้น) หรือหากมีข้อบ่งชี้อื่นใดที่แสดงให้เห็นว่าพนันได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้อง บริษัทรับพนันมีสิทธิ์ในการประกาศให้พนันดังกล่าวเป็นโมฆะได้
6. ในกรณีที่นักกีฬาได้รับผลกระทบหรือบาดเจ็บจากการกระทบกระทั่งกันในเกม หรือถูกเพื่อนร่วมทีมทำให้เสียชีวิต - บริษัทรับพนัน ขอสงวนสิทธิ์ในการประกาศว่า การเดิมพันนั้นไม่ถูกต้องและจะคำนวณใบวางเดิมพันนั้นเป็นคี่ "1"
7. รองรับทั้งพนันก่อนการแข่งขันและพนันสด การแข่งขัน World of Warships ทั้งหมดจะได้รับการถ่ายทอดสดทางออนไลน์
8. กฎกติกา:
    - การแข่งขันจะดำเนินการเป็นระยะเวลาสูงสุด 20 นาที
    - จะมีการแข่งขันเกมโดยผู้เล่นสองทีมซึ่งแต่ละทีมประกอบไปด้วยผู้เล่นจำนวน 12 ราย ในกรณีที่หาได้ยาก ทีมผู้เล่นอาจมีผู้เล่นน้อยกว่านี้
    - ทีมจะได้รับคะแนนสำหรับการทำลายเรือของศัตรูและรักษาเขตแดนที่พวกเขาเข้ายึดได้ พวกเขาจะเสียคะแนนหากสูญเสียเพื่อนร่วมทีม
    - จะมีการให้คะแนนตามจำนวนของเรือศัตรูที่แต่ละทีมทำลายได้ (ด้วยวิธีการใด ๆ ก็ตาม)
9. กฎกติการในการประกาศผู้ชนะ:
    - ทีมจะชนะหากพวกเขาทำคะแนนได้ 1,000 หรือฝ่ายตรงมีคะแนนเหลือ 0 คะแนน
    - หากทีมเข้ายึดฐานทัพของศัตรูในโหมดการต่อสู้ปกติได้ พวกเขาจะได้รับ 1,000 คะแนนและถือเป็นผู้ชนะโดยอัตโนมัติ
    - ทีมจะชนะหากพวกเขาทำลายเรือของศัตรูได้ทั้งหมด
    - หลังจาก 20 นาที ทีมที่ทำคะแนนได้มากที่สุดจะถือเป็นผู้ชนะ
10. สามารถวางเดิมพันพนันเหล่านี้ในเกมได้ (พนันจะได้รับการตัดสินตามคะแนนสุดท้าย):

- ชนะ
- แต้มรวม
- รวมรายทีม
- แฮนดิแคป
- รวมคู่/คี่
- ผู้เล่นจะรอด
- แต้มรวมของผู้เล่น
- วิธีชนะ
  - โดยการทำลาย - เรือของศัตรูทั้งหมดถูกทำลาย
  - โดยคะแนน - ทีมทำคะแนนได้ 1,000 คะแนนหรือทีมฝ่ายตรงข้ามมีคะแนนเหลือ 0 คะแนน
  - อื่น ๆ - รูปแบบของการชนะที่ไม่ได้ระบุข้างต้น

10.186. Table Hockey

1. การแข่งขันทั้งหมดเริ่มต้นด้วยลูกฮอกกี้วางไว้ที่จุดกึ่งกลาง เกมเริ่มต้นด้วยสัญญาณเปิด หากผู้เล่นคนใดเล่นลูกฮอกกี้ก่อน สัญญาณจะทำการปิดหน้าจอ
2. Face-offs ทำโดยวางลูกฮอกกี้ตรงจุดกึ่งกลาง
3. สาม (3) วินาทีจะต้องผ่านไปหลังจากแต่ละ face-off ก่อนที่จะสามารถทำประตูได้
4. ก่อนที่จะนับเป้าหมายได้หลังจากการเผชิญหน้าโดยต้องทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งต่อไปนี้:
   - (a) ลูกฮอกกี้แตะที่ตู้ด้านข้าง
   - (b) ลูกฮอกกี้แตะรูปเล่นอื่นที่ไม่ใช่ศูนย์กลางการโจมตีหรือป้องกันผู้รักษาประตูอย่างน้อย 3 วินาทีหลังจากการเผชิญหน้า
   - (c) การผ่านโดยเจตนาถูกส่งไปยังศูนย์ ถ้ามันไม่ชัดเจนว่าศูนย์รับลูกฮอกกี้จากการพิจารณาโดยเจตนาหรือโดยอุบัติเหตุผู้เล่นที่ป้องกัน (หรือผู้ตัดสินถ้ามี) สามารถตัดสินได้ว่าศูนย์นั้นได้รับอนุญาตให้ทำประตูโดยตรงหรือไม่ หากมีการตัดสินใจว่าศูนย์ไม่สามารถทำประตูได้โดยตรงศูนย์นั้นจะสามารถทำคะแนนได้โดยทำตาม (a) หรือ (b) เท่านั้น
5. ลูกฮอกกี้ต้องอยู่ในกรงของเป้าหมายเพื่อให้นับรวมด้านใน และด้านนอกนอกจะไม่นับ หากลูกฮอกกี้ออกจากกรงเป้าหมายการแข่งขันจะดำเนินต่อไปโดยไม่มีการหยุดชะงัก
6. ประตูไม่ถูกต้อง
   - หากทำประตูได้เมื่อเสียงกริ่งสุดท้ายดังขึ้น
   - ถ้าทำประตูได้โดยการเลื่อนทั้งเกม
7. หากบุคคลใดหรือผู้รักษาประตูแตก เมื่อมีการทำประตูเป้าหมายจะถูกต้อง

8. หากลูกฮอกกี้อยู่บนเส้นประตูและไม่แตะต้องผู้รักษาประตูผู้เล่นฝ่ายรับอาจเรียกว่า "บล็อก" และทำการ face-off ใหม่
9. หากลูกฮอกกี้อยู่ในรอยพับประตูจนเต็มและไม่แตะที่เส้นประตูผู้เล่นที่ป้องกันจะต้องเล่นลูกฮอกกี้

10.187. แบทเทิลชิป

แบทเทิลชิป 6X6

1. เป็นเกมสำหรับผู้เล่นสองคนซึ่งแต่ละฝ่ายจะสลับกันยิงเรือรบของฝ่ายตรงข้าม ก่อนที่เกมจะเริ่มต้นขึ้น ผู้เล่นต้องวางเรือรบของพวกเขาในช่องขนาด 6x6 กองทัพของผู้เล่นแต่ละคนจะประกอบไปด้วยเรือดังต่อไปนี้:
    - เรือลาดตระเวนหนึ่งลำ (ยาว 3 ช่อง)
    - เรือพิฆาตสองลำ (แต่ละลำยาว 2 ช่อง)
    - เรือยนต์สามลำ (แต่ละลำยาว 1 ช่อง)
2. ผู้เล่น 1 จะได้เริ่มยิงเป็นฝ่ายแรก หากเขายิงไม่โดนเรือลำใดลำหนึ่งของฝ่ายตรงข้าม งั้นผู้เล่นคนต่อไปก็จะได้ยิง ผู้เล่นที่สามารถจมเรือรบของฝ่ายตรงข้ามได้หมดจะถือเป็นผู้ชนะ
3. หากสมาชิกของทีมงานทำผิดพลาดหรือหากมีความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ใด ๆ เกิดขึ้น ณ เวลาที่มีการยอมรับพนัน (เช่น การพิมพ์อัตราต่อรองผิดอย่างเห็นได้ชัด ความไม่สม่ำเสมอของอัตราต่อรองในตำแหน่งต่าง ๆ เป็นต้น) หรือหากมีการแสดงให้เห็นว่าพนันได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้อง บริษัทรับพนันมีสิทธิ์ในการประกาศให้พนันดังกล่าวเป็นโมฆะ หากมีความล้มเหลวของซอฟต์แวร์เกิดขึ้น อาจมีการแทรกแซงของเกมเกิดขึ้นและพนันที่ไม่ได้รับการตัดสินทั้งหมดจะได้รับเงินคืน
4. มีตลาดพร้อมให้บริการดังต่อไปนี้:
    - ชนะ
    - ยิงรวม (มากกว่า/น้อยกว่า)
    - ยิงรวมรายบุคคล (มากกว่า/น้อยกว่า)
    - ยิงรวม (คู่/คี่)
    - เรือที่จมรวม
    - เรือที่จะจมลำถัดไป (เรือยนต์ / เรือพิฆาต / เรือลาดตระเวน)
    - ใครจะเป็นคนจมเรือลำถัดไป (ผู้เล่น 1 / ผู้เล่น 2)
    - มีเรืออย่างน้อยหนึ่งลำถูกยิง* จะมีเรือเหลือกี่ลำในตอนจบเกม
    - เรือทั้งหมดถูกจม (เรือยนต์ ใช่ / ไม่, เรือพิฆาต ใช่ / ไม่, เรือลาดตระเวน ใช่ / ไม่)
    - การยิงที่แม่นยำสูงสุด** (มากกว่า / น้อยกว่า)

* เช่น เรือที่ถูกยิง แต่ไม่จม

** การยิงที่แม่นยำเป็นชุดการยิงต่อเนื่องซึ่งยิงโดนเรือรบจนกระทั่งพลาดหนึ่งครั้งหรือเกมสิ้นสุดลง

10.188. TABLE FOOTBALL

1. ไม่มีการ จำกัด เวลาในการแข่งขันฟุตบอลตาราง (เกม) การแข่งขันประกอบด้วย 3 (สาม) หรือ 5 (ห้า) เกม
2. ผู้เล่น (คู่) ชนะการแข่งขัน 3 เกมหากพวกเขาชนะสองเกม ผู้เล่น (คู่) ชนะการแข่งขัน 5 เกมหากพวกเขาชนะสามเกม ผู้เล่น (คู่) ชนะเกมหากทำประตูได้ 5 (ห้า) หรือ 7 (เจ็ด) ขึ้นอยู่กับความต้องการของการแข่งขันชิงแชมป์หรือทัวร์นาเมนต์
3. ผู้เล่น เล่นต่อหลังจากทำคะแนน 4: 4 ในเกมสุดท้ายของการแข่งขัน 5 ประตูจนกระทั่งผู้เล่นได้รับ 2 ประตูหรือมีแต้มถึง 8 คะแนน ตัวอย่างเช่นหากคะแนนในเกมสุดท้ายถึง 4: 4 เกมจะคงอยู่จนกว่าคะแนนจะกลายเป็น 4: 6, 6: 4, 5: 7, 7: 5, 6: 8 หรือ 8: 6 แต่หลังจากคะแนน 7: 7 เกมอาจจบลงด้วยคะแนน 8: 7 หรือ 7: 8
4. การเดิมพันต่อไปนี้สามารถวางในการแข่งขัน (เกม): ผู้เล่นดำเนินการต่อหลังจากได้คะแนน 6: 6 ในเกมสุดท้ายของการแข่งขัน 7 ประตูจนกระทั่งผู้เล่นได้รับส่วนต่าง 2 ประตูหรือคะแนนถึง 8 จุด ตัวอย่างเช่นหากคะแนนในเกมสุดท้ายถึง 6: 6 เกมจะคงอยู่จนกว่าคะแนนจะกลายเป็น 6: 8 หรือ 8: 6 แต่หลังจากทำสกอร์ได้
    - ชนะ
    - แต้มต่อ
    - รวมสูง / ต่ำ
    - ยอดรวมรายบุคคล (สูง; ต่ำ)
    - ผลรวมคู่ / คี่
    - คะแนนที่ถูกต้อง
5. หากการแข่งขันฟุตบอลตารางถูกขัดจังหวะและไม่ดำเนินการต่อหรือไม่เสร็จสิ้นภายใน 24 ชั่วโมง การแข่งขันนั้นจะถูกประกาศเป็นโมฆะ การเดิมพันผลของการแข่งขันที่ถูกขัดจังหวะและถูกยกเลิกจะตัดสินด้วยอัตราต่อรองของ“ 1” ยกเว้นการเดิมพันในเกมที่เล่นไปแล้วและกรณีที่ผลการแข่งขันถูกตัดสินแล้วเมื่อการแข่งขันหยุดลง

10.189. Air hockey

1. การแข่งขันประกอบด้วย 3 รอบ โดยแต่ละรอบใช้เวลา 7 นาที
2. ผู้เล่นจะได้รับคะแนนสำหรับทุกประตูที่พวกเขาทำคะแนน เป้าหมายและคะแนนที่ได้รับสำหรับพวกเขาให้นับ

ว่าลูกฮอกกี้ตกอยู่ในเป้าหมายของผู้เล่นหรือไม่

3. ผู้เล่นสามารถแตะลูกฮอกกี้ในครึ่งของตาราง หากผู้เล่นไม่ตีลูกฮอกกี้ฝ่ายตรงข้ามก็หันไปอีก
4. ต่อไปนี้ ถือเป็นการละเมิดกฎ:
    - กดลูกฮอกกี้กับตาราง
    - ผู้เล่นแตะลูกฮอกกี้ในครึ่งเดียวกับอะไรก็ได้ยกเว้นไม้ของพวกเค้า
    - ผู้เล่นแตะลูกฮอกกี้ในครึ่งของคู่ต่อสู้
    - ผู้เล่นเสียไม้พาย
    - ลูกฮอกกี้บินออกจากตารางเนื่องจากยิงแรง

10.190. แอร์ฮอกกี้ อินฟินิตี้ คัพ

1. ผู้เล่นจะได้คะแนนสำหรับประตูทั้งหมดที่พวกเขาทำได้ การแข่งขันมี 7 เซ็ต แต่ละเซ็ตจะคงเล่นต่อไปจนกว่าผู้เล่นจะทำคะแนนได้ 7 คะแนน
2. การกระทำดังต่อไปนี้จะถือเป็นการละเมิดกฎกติกา:
    - การกดลูกติดกับโต๊ะ
    - ผู้เล่นแตะลูกที่อยู่ฝั่งของตัวเองด้วยอะไรก็ตามที่ไม่ใช่ไม้ตี
    - ผู้เล่นแตะลูกในฝั่งของฝ่ายตรงข้าม
    - ผู้เล่นทำไม้ตีหลุด
    - ลูกกระเด็นออกจากโต๊ะเนื่องจากการกระแทกที่รุนแรง

10.191. สูตรแห่งชัยชนะ

1. เกมนี้มีผู้เล่นจำนวน 2 คน ผู้เล่นแต่ละคนจะมีสูตรในการคำนวณแต้มรวมของตนเอง ผู้ชนะคือผู้เล่นที่ทำคะแนนแต้มได้มากที่สุด หากผู้เล่นทั้งสองรายได้แต้มเท่ากัน เกมจะจบลงโดยเสมอกัน มีสูตรที่เป็นไปได้อยู่ด้วยกัน 4 สูตร:
    - x1 + x2 + x3
    - (x1 + x2) * x3
    - x1 * x2 + x3
    - x1 * x2 * x3

    ตัวอย่างเช่น หากผู้เล่นที่ 1 ได้รับสูตรที่ 3 แต้มของพวกเขาจะได้รับการคำนวณตามสูตร `x1 * x2 + x3` สัญลักษณ์ `x1`, `x2` และ `x3` จะถูกแทนด้วยตัวเลขตั้งแต่ 0 ถึง 9 (ซึ่งจะถูกจับฉลากโดยการสุ่ม) ก่อนที่เกมจะเริ่มต้นขึ้น ผู้เล่นแต่ละรายจะทราบเฉพาะสูตรที่ระบบมอบให้เท่านั้น หลังจากที่เกมเริ่มต้นขึ้นแล้ว `x1` จะถูกจับฉลากตัวเลขขึ้นสำหรับผู้เล่นแต่ละรายแยกต่างหาก ส่วนต่อไปของเกมคือ `x2`

จะถูกจับฉลากตัวเลขสำหรับผู้เล่นแต่ละรายแยกต่างหาก สุดท้ายตัวแปรที่สามจะปรากฏและเกมจะสิ้นสุดลง

2. หากทีมงานดำเนินการผิดพลาดหรือหากมีความล้มเหลวของซอฟต์แวร์เกิดขึ้น ณ เวลาที่ยอดมรับพนัน (เช่น มีการพิมพ์อัตราต่อรองผิดอย่างเห็นได้ชัด ความไม่ตรงกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนกีฬาและสลิปพนัน เป็นต้น) หรือหากมีการบ่งชี้ว่าพนันได้รับการยอมรับไม่ถูกต้อง บริษัทรับพนันมีสิทธิ์ในการประกาศให้พนันดังกล่าวเป็นโมฆะ หากมีความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ใด ๆ เกิดขึ้น เกมอาจจะถูกแทรกแซงได้ซึ่งในกรณีนี้พนันที่ไม่ได้รับการตัดสินทั้งหมดจะได้รับเงินคืน
3. ตลาดที่ใช้งานได้มีดังต่อไปนี้:
    - ชนะ
    - รวม
    - รวมรายทีม
    - รวม (คู่/คี่)
    - แฮนดิแคป
    - จำนวนแต้มที่ถูกต้อง
    - ผลต่างคะแนนจริง
    - ผู้เล่น 1/ผู้เล่น 2, ผล + รวม

10.192. รัสเซียนลอตโต

1. เกมจะมีผู้เล่น 2 รายที่แต่ละคนจะมีตั๋วหนึ่งใบ ตั๋วแต่ละใบจะมี 3 แถว 5 หมายเลข ในระหว่างเกม จะมีการจับฉลากบาร์เรลที่มีหมายเลขระหว่าง 1 และ 90 แบบสุ่มทีละหนึ่งบาร์เรลจนกว่าจะมีผู้ชนะ ผู้ชนะคือผู้เล่นแรกที่มีเลขตรงกับบาร์เรลครบทั้งแถวบนตั๋ว อาจมีการเสมอกันเกิดขึ้นได้หากผู้เล่นทั้งสองคนจะมีแถวที่มีตัวเลขครบทั้งแถวในเวลาเดียว
2. หากมีข้อผิดพลาดที่เกิดจากพนักงานหรือเกิดความล้มเหลวใด ๆ ของซอฟต์แวร์ ณ เวลาที่มีการยอมรับการพนัน (เช่น การพิมพ์ผิดในอัตราต่อรองอย่างเห็นได้ชัด ความไม่ตรงกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนกีฬา/สดและในสลิปพนัน เป็นต้น) หรือหากมีการบ่งชี้อื่น ๆ ว่าพนันได้รับการยอมรับไม่ถูกต้อง บริษัทรับพนันมีสิทธิ์ในการประกาศให้พนันดังกล่าวเป็นโมฆะได้ ในกรณีที่เกิดความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ เกมอาจถูกแทรงแซง ในกรณีนี้พนันที่ยังไม่ได้รับการตัดสินทั้งหมดจะได้รับเงินคืน
3. มีตลาดดังต่อไปนี้พร้อมให้บริการ:

- ผู้เล่นจะชนะ
- บาร์เรลรวม

- บาร์เรลรวมที่แน่นอน
- บาร์เรลรวมเป็นเลขคู่/คี่
- หมายเลขที่ครอบคลุมรวม
- หมายเลขที่ครอบคลุมรวมรายทีม
- หมายเลขที่ครอบคลุมรวมเป็นเลขคู่/คี่
- แถวที่ครอบคลุม
- จะมีบาร์เรลที่มีหมายเลขที่กำหนดไหม

10.193. รักบอล

1. การแข่งขันประกอบไปด้วยรอบการแข่งขันสี่ช่วงโดยแต่ละช่วงจะมีระยะเวลา 8 นาทีต่อรอบ หากการแข่งขันสิ้นสุดลงโดยเสมอกัน จะมีการเล่นต่อเวลาเกิดขึ้น แต่ละทีมมีสิทธิ์หนึ่ง 30 วินาทีต่อรอบ
2. สามารถส่ง โยน เด้ง ถือหรือกลิ้งลูกบอลไปในทิศทางต่าง ๆ ได้ทั้งหมด
3. ผู้เล่นได้รับอนุญาตให้ถือลูกบอลวิ่งได้
4. ผู้เล่นสามารถแตะตัวและชนกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้ แต่พวกเขาไม่ได้รับอนุญาตให้กระทำการที่ผิดกฎหมาย
5. การกระทำที่ผิดกฎหมาย ผู้เล่นจะต้องไม่:
    - ใช้มือของตนคว้าศีรษะของผู้เล่นอีกคน
    - บล็อกผู้เล่นที่ว่างอยู่เป็นเวลานานกว่า 10 วินาที
    - ต่อย/ตี กระแทกหรือขัดขาฝ่ายตรงข้าม
    - ใช้ขาของตนหรือคว้าขาของผู้เล่นอีกคน
    - ผลักผู้เล่นจากทางด้านหลังตอนที่พวกเขากำลังโยนลูกบอลลงห่วง
    - ดึงเสื้อของผู้เล่นเอาไว้ไม่ยอมปล่อยมือ
    - ก่อให้เกิดการบาดเจ็บโดยเจตนา
    - โจมตีผู้เล่นในทีมโจมตีในพื้นที่โทษ ใต้ห่วง ทำให้พวกเขาเข้าพื้นที่พร้อมลูกบอล (การลงโทษสำหรับการละเมิดนี้คือการระงับ 30 วินาทีสำหรับทีมป้องกัน)
6. ผู้เล่นจะต้อง:
    - ใช้แขนหนึ่งหรือทั้งสองข้างในการสกัดลำตัวหรือแขนของผู้เล่นอีกคน
    - เทคดาวน์เพื่อให้ผู้เล่นอีกคนล้มลงพื้น
    - โจมตีผู้เล่นที่ไม่ได้ครองบอล
    - รับความช่วยเหลือจากเพื่อนร่วมทีมเพื่อต่อสู้แย่งลูกบอล
    - โยนลูกบอลจากตำแหน่งใด ๆ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ทั้งหมด

7. หากมีการละเมิดกฎกติกา เกมจะหยุดลงและทีมฝ่ายตรงข้ามที่ละเมิดกฎกติกาจะได้โยนลูกจากด้านนอกพื้นที่เล่นเข้าสู่การเล่น

10.194. Guilty Gear

1. Guilty Gear รวมการถ่ายถอดสดเกมแบบหลายผู้เล่น(เกมจำลองการต่อสู้)
2. พนันทั้งหมดจะได้รับการตัดสินหลังจากการแข่งขันสิ้นสุดลง
3. บริษัทรับพนันจะกำหนดเงินเดิมพันขั้นต่ำและเงินเดิมพันสูงสุดสำหรับแต่ละตลาดแยกต่างหาก
4. บริษัทรับพนันอาจเปลี่ยนแปลงขีดจำกัดเงินเดิมพันโดยไม่แจ้งให้ทราบล่วงหน้า
5. รองรับทั้งพนันก่อนการแข่งขันและพนันแบบสด จะมีการถ่ายทอดสด Guilty Gear ผ่านทางออนไลน์
6. การแข่งขันจะดำเนินการต่อไปจนกระทั่งนักสู้หนึ่งคนชนะ 5 รอบ(จำนวนรอบสูงสุดคือ 9 รอบ)
7. แต่ละรอบมีเวลา 45 วินาที
8. วิธีการชนะ:
    - ชัยชนะ Slash (นักสู้หนึ่งคนเอาชนะฝ่ายตรงข้ามได้ก่อนที่ขีดจำกัดระยะเวลารอบจะหมดลง – แสดงในการถ่ายทอดสดในรูปแบบ “Slash”)
    - ชัยชนะเวลา (นักสู้หนึ่งคนเอาชนะฝ่ายตรงข้ามได้หลังขีดจำกัดระยะเวลารอบสิ้นสุดลง – มีการกำหนดผู้ชนะตามแต้มเลือดคงเหลือที่มากกว่าและแสดงในการถ่ายทอดสดในรูปแบบ “Time’s up”)
    - ชัยชนะสมบูรณ์แบบ (นักสู้หนึ่งคนเอาชนะฝ่ายตรงข้ามได้โดยไม่เสียแต้มเลือดเลย – แสดงในการถ่ายทอดสดในรูปแบบ “Perfect”)
9. มีตลาดดังต่อไปนี้พร้อมให้บริการ
    - ในตลอดทั้งการแข่งขัน:
        - ชนะ
        - รวม (มากกว่า/น้อยกว่า)
        - รวมรายทีม (มากกว่า/น้อยกว่า)
        - ชนะทันเวลารวม (มากกว่า/น้อยกว่า)
    - ในแต่ละรอบ
        - ชนะในรอบ
        - ระยะเวลารอบ (มากกว่า/น้อยกว่า)
        - วิธีชนะในรอบ

- ผู้ชนะและรูปแบบของชัยชนะในรอบ

10. ในกรณีที่พนักงานดำเนินการผิดพลาด มีความล้มเหลวของซอฟต์แวร์เกิดขึ้นเมื่อพนันได้รับการยอมรับ (เช่น การพิมพ์ผิดอย่างเห็นได้ชัดในอัตราต่อรอง ความไม่ตรงกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนกีฬา/Live ของเว็บไซต์และบนสลิปพนัน เป็นต้น) หรือหากมีการบ่งชี้อื่นใดว่าพนันได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้อง บริษัทรับพนันมีสิทธิ์ในการประกาศให้พนันดังกล่าวเป็นโมฆะ

10.195. การแข่งขันทัวร์นาเมนต์ Dead Or Alive VI

1. การแข่งขันทัวร์นาเมนต์ Dead Or Alive VI เป็นการถ่ายทอดสดเกมต่อสู้ที่มีผู้เล่นหลายคน
2. จะมีการกำหนดเงินเดิมพันขั้นต่ำและสูงสุดโดยบริษัทรับพนันสำหรับแต่ละตลาด
3. บริษัทรับพนันอาจเปลี่ยนแปลงขีดจำกัดเงินเดิมพันได้โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
4. หากพนักงานดำเนินการผิดพลาดหรือหากมีความล้มเหลวของซอฟต์แวร์เกิดขึ้น ณ เวลาที่พนันได้รับการยอมรับ (เช่น การพิมพ์อัตราต่อรองที่ผิดอย่างเห็นได้ชัด ความไม่ตรงกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนกีฬา/การแข่งขันสด และในสลิปพนัน เป็นต้น) หรือหากมีตัวบ่งชี้อื่น ๆ ว่าพนันได้รับการยอมรับแบบไม่ถูกต้อง บริษัทรับพนันมีสิทธิ์ในการประกาศให้พนันดังกล่าวเป็นโมฆะ
5. จะมีการถ่ายทอดสดเกมทั้งหมดทางออนไลน์
6. สามารถวางเดิมพันได้ในการแข่งขันทัวร์นาเมนต์แบบน็อกเอาท์ซึ่งรวมถึงเพลย์ออฟอันดับที่ 3 ด้วย การแข่งขันทัวร์นาเมนต์ทั้งหมดประกอบไปด้วยนักสู้แปดราย ผู้ชนะคือนักสู้ที่สร้างความเสียหายได้มากที่สุดในระยะเวลาที่กำหนด นักสู้ที่ไม่สามารถผ่านรอบแรกไปได้จะอยู่ในอันดับที่แปด สี่อันดับแรกจะได้รับรางวัลตลอดการแข่งขันทัวร์นาเมนต์
7. จะมีการตัดสินพนันทั้งหมดหลังสิ้นสุดการแข่งขันที่เกี่ยวข้อง
8. ข้อกำหนด:
    - ชนะอย่างไร้ที่ติคือตอนที่นักสู้ไม่ได้รับความเสียหายในช่วงตลอดทั้งรอบ
    - จะมีการมอบชนะตามเวลาให้กับผู้เล่นที่สร้างความเสียหายได้มากที่สุดในตอนสิ้นสุดรอบหากผู้เล่นทั้งสองยังคงเอาชีวิตรอดได้
    - Break Blow เป็นท่าที่ทรงพลังที่ใช้ Break Gauge 100%
    - Break Hold เป็นท่าพิเศษที่สามารถหยุดการจู่โจมใด ๆ ได้โดยใช้ Break Gauge 50%
    - ระยะเวลารอบหมายถึงจำนวนวินาทีที่ผ่านไปนับตั้งแต่รอบเริ่มต้นขึ้น จะมีการคำนวณตัวเลขนี้โดยการหักตัวเลขที่ตัวจับเวลาหยุดออก 40 วินาที (ตัวเลขมาตรฐานบนตัวจับเวลา ณ ตอนเริ่มต้นของรอบแต่ละรอบ) ตัวอย่างเช่น หากตัวจับเวลาหยุดลงที่ 15 ระยะเวลาของรอบคือ 40-15=25 วินาที
9. ตลาดที่พร้อมให้บริการ

- ในรอบ:
  - ชนะในรอบ – พนันจะชนะหากคุณทายนักสู้ที่จะชนะในรอบที่เลือกได้ถูกต้อง
  - ชนะอย่างไร้ที่ติในรอบ – พนันจะชนะหากคุณทายว่าจะมีชนะอย่างไร้ที่ติในรอบที่เลือกได้ถูกต้อง
  - ชนะทันเวลาในรอบ – พนันจะชนะหากคุณทายว่าจะมีชนะตามเวลาในรอบที่เลือกได้ถูกต้อง
  - นักสู้จะทำ Break Hold - พนันจะชนะหากคุณทายว่านักสู้ที่เลือกจะใช้ท่า Break Hold ในรอบที่เลือกได้ถูกต้อง
  - นักสู้คนใดก็ตามจะทำ Break Hold - พนันจะชนะหากคุณทายว่านักสู้คนใดก็ตามจะใช้ท่า Break Hold ในรอบที่เลือกได้ถูกต้อง
  - นักสู้จะทำ Break Blow - พนันจะชนะหากคุณทายว่านักสู้ที่เลือกจะใช้ท่า Break Blow ในรอบที่เลือกได้ถูกต้อง
  - นักสู้คนใดก็ตามจะทำ Break Blow - พนันจะชนะหากคุณทายว่านักสู้คนใดก็ตามจะใช้ท่า Break Blow ในรอบที่เลือกได้ถูกต้อง
  - ระยะเวลารอบ – พนันจะชนะหากคุณทายระยะเวลาของรอบที่เลือกได้ถูกต้อง
  - ซีรีย์สูงสุดในรอบ – พนันจะชนะหากคุณทายความยาวของซีรีย์สูงสุดในรอบที่เลือกได้ถูกต้อง
- ในการแข่งขันทัวร์นาเมนต์:
  - อันดับในการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ – พนันจะชนะหากคุณทายอันดับที่นักสู้ที่เลือกจะได้รับในการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ได้ถูกต้อง
  - ช่วงอันดับของการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ – พนันจะชนะหากคุณทายช่วงอันดับซึ่งนักสู้ที่เลือกจะได้รับในการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ได้ถูกต้อง (ช่วงลำดับถึงและรวมตัวเลขสุดท้าย)
  - 2 อันดับแรกตามลำดับ – พนันจะชนะหากคุณทายว่านักสู้คนใดจะได้อันดับที่ 1 และนักสู้คนใดจะได้อันดับที่ 2 ในการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ได้ถูกต้อง
  - 2 อันดับแรกในลำดับใดก็ได้ – พนันจะชนะหากคุณทางว่านักสู้คนใดจะได้อันดับที่ 1 และ 2 ได้ถูกต้องโดยไม่ต้องคำนึงถึงลำดับ
  - การต่อสู้ในการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ที่สั้นที่สุด – พนันจะชนะหากคุณทายระยะเวลารอบที่สั้นที่สุดของการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ซึ่งรวมถึงการต่อสู้ในการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ทั้งหมด เช่นเดียวกันกับเพลย์ออฟอันดับที่ 3 ได้ถูกต้อง
  - การต่อสู้ในการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ที่นานที่สุด – พนันจะชนะหากคุณทายระยะเวลารอบที่นานที่สุดของการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ซึ่งรวมการต่อสู้ในการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ทั้งหมด เช่นเดียวกันกับเพลย์ออฟอันดับที่ 3 ได้ถูกต้อง
  - การต่อสู้ที่สั้นที่สุดของตัวละคร – พนันจะชนะหากคุณทายระยะเวลาของรอบที่สั้นที่สุดของตัว

ละครที่เลือกในการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ซึ่งรวมรอบทั้งหมดที่ตัวละครลงเล่นได้ถูกต้อง

- การต่อสู้ที่นานที่สุดของตัวละคร – พนันจะชนะหากคุณทายระยะเวลาของรอบที่นานที่สุดของตัวละครที่เลือกในการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ซึ่งรวมรอบทั้งหมดที่ตัวละครลงเล่นได้ถูกต้อง
- ชนะอย่างไร้ที่ติรวมในการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ – พนันจะชนะหากคุณทายจำนวนชนะอย่างไร้ที่ติที่เกิดขึ้นในการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ซึ่งรวมรอบการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ทั้งหมด เช่นเดียวกันกับเพลย์ออฟอันดับที่ 3 ได้ถูกต้อง
- ชนะอย่างไร้ที่ติรวมของตัวละคร – พนันจะชนะหากคุณทายจำนวนชนะอย่างไร้ที่ติที่ตัวละครที่เลือกจะทำได้ในการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ซึ่งรวมรอบทั้งหมดที่ตัวละครลงเล่นได้ถูกต้อง
- ซีรีย์สูงสุดในการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ – พนันจะชนะหากคุณทายซีรีย์สูงสุดในการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ซึ่งรวมรอบการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ทั้งหมด เช่นเดียวกันกับเพลย์ออฟอันดับที่ 3 ได้ถูกต้อง
- ซีรีย์สูงสุดของตัวละคร – พนันจะชนะหากคุณทายซีรีย์สูงสุดของตัวละครที่เลือกในการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ซึ่งรวมรอบทั้งหมดที่ตัวละครลงเล่นได้ถูกต้อง
- Break Blows รวมในการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ – พนันจะชนะหากคุณทายจำนวน Break Blows ที่เกิดขึ้นในการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ซึ่งรวมรอบการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ทั้งหมด เช่นเดียวกันกับเพลย์ออฟอันดับที่ 3 ได้ถูกต้อง Break Blows ทั้งหมดในรอบทั้งหมดจะได้รับการพิจารณาไม่ว่าตัวละครใดจะใช้มันก็ตาม
- Break Blows รวมของตัวละคร – พนันจะชนะหากคุณทายจำนวน Break Blows ที่ตัวละครที่เลือกใช้ในการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ซึ่งรวมรอบทั้งหมดที่ตัวละครลงเล่นได้ถูกต้อง เฉพาะ Break Blows ที่ตัวละครที่เลือกใช้เท่านั้นที่ได้รับการพิจารณา
- Break Holds รวมในการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ – พนันจะชนะหากคุณทายจำนวน Break Holds ที่เกิดขึ้นในการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ซึ่งรวมรอบการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ทั้งหมด เช่นเดียวกันกับเพลย์ออฟอันดับที่ 3 ได้ถูกต้อง Break Holds ทั้งหมดในรอบทั้งหมดจะได้รับการพิจารณาไม่ว่าตัวละครใดจะใช้มันก็ตาม
- Break Holds รวมของตัวละคร – พนันจะชนะหากคุณทายจำนวน Break Holds ที่ตัวละครที่เลือกใช้ในการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ซึ่งรวมรอบทั้งหมดที่ตัวละครลงเล่นได้ถูกต้อง เฉพาะ Break Holds ที่ตัวละครที่เลือกใช้เท่านั้นที่ได้รับการพิจารณา
- ระยะเวลาต่อสู้รวมในการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ – พนันจะชนะหากคุณทายระยะเวลาของรอบทั้งหมดในการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ซึ่งรวมเพลย์ออฟอันดับ 3 ได้ถูกต้อง
- ระยะเวลาต่อสู้รวมของตัวละคร – พนันจะชนะหากคุณทายระยะเวลารวมของรอบทั้งหมดของตัวละครที่เลือกซึ่งรวมรอบทั้งหมดที่ตัวละครลงเล่นได้ถูกต้อง

10.196. พิกเคิลบอล

1. การแข่งขันประกอบด้วยเซตจำนวนสามเซตและจะมีการเล่นถึงสองเซตเพื่อตัดสินชัยชนะ
2. จะมีการเล่นเกมโดยมีแต้มสูงสุดถึง 11 แต้ม จะมีการมอบแต้มให้เฉพาะทีมที่เสิร์ฟลูกสำหรับการเสิร์ฟที่ชนะ และจะมีการมอบแต้มให้ฝ่ายตรงข้ามสำหรับการเสิร์ฟที่พลาด ทีมแรกที่ทำแต้มได้ 11 แต้มก่อนจะถือเป็นผู้ชนะ หากแต้มอยู่ที่ 10:10 จะมีการเล่นเกมต่อไปจนกว่าจะมีทีมหนึ่งทำคะแนนนำได้ 2 แต้ม
3. หากการแข่งขันเริ่มต้นขึ้น แต่ไม่สิ้นสุงไม่ว่าด้วยเหตุผลใด (เช่น ผู้เข้าร่วมถอนตัวจากเกมหรือถูกตัดสิทธิ์) พนันในผลลัพธ์ทั้งหมดที่ได้รับการระบุอย่างแน่ชัดอ้างอิงรูปแบบของการแข่งขัน ณ เวลาที่การแข่งขันถูกแทรกแซง (เช่น ผลลัพธ์ของเซตแรก ผลรวมของเซตแรก เป็นต้น) จะได้รับการตัดสิน พนันอื่น ๆ ทั้งหมดจะได้รับการตัดสินที่อัตราต่อรอง 1.00

10.197. Killer Joker

1. สำรับไพ่ประกอบด้วยไพ่ 36 ใบ (ตั้งแต่ 6 ถึงเอซ) และไพ่โจ๊กเกอร์ 2 ใบ (สีดำและสีแดง)
    - ผู้เล่นที่ 1 จะได้รับไพ่ดอกสีดำ (ดอกจิกและโพดำ)
    - ผู้เล่นที่ 2 จะได้รับไพ่ดอกสีแดง (โพแดงและข้าวหลามตัด)
    - จะมีการจั่วไพ่จากสำรับจนกว่าจะมีการจั่วได้หนึ่งในโจ๊กเกอร์ ผู้เล่นที่มีไพ่มากที่สุดจะชนะ (เกมสามารถจบลงแบบเสมอกันได้)
2. ในกรณีที่เจ้าหน้าที่ทำผิดพลาดใด ๆ, มีความล้มเหลวของซอฟต์แวร์เกิดขึ้นเมื่อพนันได้รับการยอมรับ (เช่น การพิมพ์ผิดในอัตราต่อรองอย่างเห็นได้ชัด, ความไม่ตรงกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนกีฬา/สดของเว็บไซต์และในสลิปพนัน เป็นต้น) หรือหากมีตัวบ่งชี้อื่นใดว่าพนันได้รับการยอมรับแบบไม่ถูกต้อง บริษัทรับพนันมีสิทธิ์ในการประกาศให้พนันดังกล่าวเป็นโมฆะ ในกรณีที่มีข้อผิดพลาดเกี่ยวกับซอฟต์แวร์ เกมอาจถูกแทรกแซงซึ่งในกรณีนี้พนันที่ยังไม่ได้รับการตัดสินใด ๆ จะได้รับเงินคืน (ได้รับการตัดสินที่อัตราต่อรอง 1.00)
3. มีตลาดที่พร้อมให้บริการดังต่อไปนี้:
    - ชนะ
    - รวม
    - ไพ่รวม
    - คะแนนเท่ากัน

10.198. SETTE E MEZZO

1. เกมใช้สำรับไพ่ 40 ใบที่มีดอกไพ่สี่ดอก ในตอนเริ่มต้นของเกม จะมีการจั่วไพ่สองใบ: หนึ่งใบให้กับผู้เล่น (หงายหน้าขึ้น) และหนึ่งใบให้กับเจ้ามือ (คว่ำหน้าลง) ผู้เล่นตอนตัดสินใจว่าจะจั่วไพ่เพิ่มหรือไม่ เจ้ามือจะจั่วไพ่หลังจากผู้เล่น ผู้เล่นต้องมีแต้มไพ่มากกว่าเจ้ามือโดยไม่เกิน 7.5 แต้ม
   หากทั้งผู้เล่นและเจ้ามือมีจำนวนแต้มเท่ากันและผู้เล่นไม่ได้มีรูปแบบผสมของไพ่ที่ชนะ (ดูรูปแบบผสมของไพ่) เจ้ามือจะชนะ
   หากทั้งผู้เล่นและเจ้ามือมีแต้ม 7.5 แต้ม ใครก็ตามที่มีรูปแบบผสมลำดับสูงสุดจะชนะ
   หากผู้เล่นมี 8 แต้มหรือมากกว่าโดยมีไพ่จำนวนกี่ใบก็ตาม จะถือว่าบัสต์ (แต้มเกิน) และผู้เล่นจะแพ้ หากเจ้ามือมีบัสต์ (แต้มเกิน) แต่ผู้เล่นไม่เกิน ผู้เล่นจะชนะ คิงข้าวหลามตัดเป็นไพ่ที่มีแต้มที่มีประโยชน์สูงสุดในมือ
   ลำดับในไพ่สำรับ 40 ใบ: 2, 3, 4, 5, 6, 7, J, Q, K, A
   แต้มของไพ่ตามลำดับ 2; 3; 4; 5; 6; 7; 0.5; 0.5; 0.5; 1
   ลำดับรูปแบบผสมของไพ่
   - Sette e Mezzo Classic: 7.5 แต้มที่มีไพ่มากกว่าสองใบ
   - Sette e Mezzo Reale: 7.5 แต้มที่มีไพ่สองใบ หนึ่งในไพ่เหล่านั้นเป็นไพ่เจ็ดและอีกใบเป็นไพ่รูปใบหน้า (คิง แหม่ม แจ็ก)
   - Sette et Mezzo Realissimo - 7.5 แต้มที่มีไพ่สองใบ หนึ่งในไพ่เหล่านั้นเป็นคิงข้าวหลามตัด
   - Sette e Mezzo Doppio 7: ไพ่เจ็ดสองใบ (รูปแบบผสมนี้มีค่าเท่ากับ 7.5 แต้ม)
2. ในกรณีที่มีข้อผิดพลาดของเจ้าหน้าที่หรือซอฟต์แวร์ในระหว่างการยอมรับพนัน (การพิมพ์ผิดอย่างเห็นได้ชัดในอัตราต่อรอง ความไม่ตรงกันของอัตราต่อรองในตำแหน่งต่าง ๆ เป็นต้น) หรือข้อพิพาทอื่น ๆ ที่ยืนยันถึงความไม่ถูกต้องของพนัน บริษัทพนันอาจประกาศให้พนันเหล่านั้นเป็นโมฆะ ในกรณีที่เกิดความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ เกมอาจถูกแทรกแซงและพนันที่ยังไม่ได้รับการตัดสินทั้งหมดจะได้รับเงินคืน
3. มีตลาดดังต่อไปนี้พร้อมให้บริการ::
   - ชนะ;
   - รวม;
   - บัสต์;
   - ไพ่รวม;
   - รูปแบบผสมของไพ่

Royal Sette e Mezzo

1. กมนี้ใช้สำรับไพ่ 40 ใบที่มีสี่ดอก
   ในตอนเริ่มเกม ผู้เล่นและดีลเลอร์จะจั่วไพ่คนละหนึ่งใบ จากนั้น ผู้เล่นจะจั่วไพ่ไปเรื่อย ๆ แล้วตัดสินใจว่าจะอยู่หรือบัสต์ (เกิน 7.5 แต้ม) หากผู้เล่นมี Royal Sette e Mezzo ผู้เล่นจะชนะ (ดีลเลอร์จะไม่ได้จั่วไพ่ใด ๆ) เมื่อผู้เล่นจั่วไพ่ของตนเสร็จแล้ว ดีลเลอร์จะเริ่มจั่วไพ่ ดีลเลอร์ต้องจั่วไพ่หากมีแต้มน้อยกว่า 5 แต้ม หรือหาก

ผู้เล่นมีแต้ม 7.5 แต้ม และดีลเลอร์จะต้องจั่วไพ่เพิ่มอีกใบ หากไพ่ใบแรกของดีลเลอร์เป็นคิงโพดำ ดีลเลอร์จะอยู่หากผู้เล่นบัสต์ ดีลเลอร์จะยังคงอยู่ หากมีแต้ม 5 แต้มขึ้นไป และผู้เล่นมีแต้มน้อยกว่า 7.5 แต้ม ใครที่เป็นฝ่ายบัสต์จะถือว่าแพ้ไป หากทั้งผู้เล่นและดีลเลอร์มีจำนวนแต้มเท่ากัน เกมจะจบลงด้วยการเสมอกัน โดยมีเงื่อนไขว่าทั้งสองฝ่ายไม่มี Royal Sette e Mezzo (มือที่แข็งแกร่งที่สุดในเกม โดยถือว่าเป็นฝ่ายชนะแม้ว่าทั้งดีลเลอร์และผู้เล่นจะมีแต้มเท่ากันก็ตาม) และแต้มไม่ใช่ 5-5 (ดีลเลอร์ชนะ) ในกรณีอื่น ๆ ทั้งหมด ผู้ชนะคือผู้ที่มีแต้มมากที่สุด

คิงโพดำเป็นไพ่ที่มีค่ามากที่สุด (เช่น คิงโพดำและเอซคือ 7 แต้ม แต่คิงโพดำบวกเอซและแจ็กคือ 7.5 แต้ม)

- อันดับในสำรับ 40 ใบ: 2, 3, 4, 5, 6, 7, J, Q, K, A
- ค่าไพ่ตามลำดับ: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 0.5, 0.5, 0.5, 1

2. Royal Sette e Mezzo - 7.5 แต้มโดยมีไพ่สองใบ หนึ่งในไพ่ดังกล่าวเป็นคิงโพดำ (เช่น คิงโพดำกับ 7 หรือคิงโพดำกับแจ็ก)
3. Partita Perfetta - เมื่อทั้งผู้เล่นและดีลเลอร์จั่วไพ่ใบแรกและมีมูลค่าเท่ากัน รูปแบบผสมนี้มีสามรูปแบบที่เป็นไปได้:
   - two-of-a-kind - A ถึง 6 (เช่น ทั้งผู้เล่นและดีลเลอร์จั่วได้เอซ หรือทั้งคู่จั่วได้ 6 เป็นต้น)
   - two-of-a-kind - ไพ่รูปภาพ (เช่น ทั้งผู้เล่นและดีลเลอร์จั่วได้แจ็ก เอซไม่นับเป็นไพ่รูปภาพ)
   - two-of-a-kind - 7 (ทั้งผู้เล่นและดีลเลอร์จั่วได้เจ็ด)
4. Mano di Poker - รูปแบบผสมโป๊กเกอร์ของไพ่สองใบแรกที่จั่วโดยผู้เล่นและไพ่ใบแรกที่จั่วโดยดีลเลอร์ รูปแบบผสมนี้มีห้ารูปแบบที่เป็นไปได้:
   - สเตรท – รูปแบบผสมทั้งหมดที่เป็นไปได้ 234, 345, 456, 567, JQK, QKA
   - ฟลัช – ไพ่ทั้งสามใบที่มีหน้าไพ่เดียวกัน
   - ตอง – ไพ่ทั้งสามใบมีค่าเท่ากัน (เช่น 333, JJJ)
   - สเตรทฟลัช
   - รอยัลฟลัช - QKA จากหน้าไพ่เดียวกัน
5. ในกรณีที่เจ้าหน้าที่ทำผิดพลาดใด ๆ มีความล้มเหลวของซอฟต์แวร์เกิดขึ้นเมื่อพนันได้รับการยอมรับ (เช่น การพิมพ์อัตราต่อรองผิดอย่างเห็นได้ชัด ความไม่ตรงกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนกีฬา/สดของเว็บไซต์และในสลิปพนัน เป็นต้น) หรือหากมีตัวบ่งชี้อื่นใดว่าพนันได้รับการยอมรับแบบไม่ถูกต้อง บริษัทรับพนันมีสิทธิ์ในการประกาศให้พนันดังกล่าวเป็นโมฆะ ในกรณีที่มีข้อผิดพลาดเกี่ยวกับซอฟต์แวร์ เกมอาจถูกแทรกแซงซึ่งในกรณีนี้พนันที่ยังไม่ได้รับการตัดสินใด ๆ จะได้รับเงินคืน
6. มีประเภทพนันดังต่อไปนี้พร้อมให้บริการ:
   - ชนะ
   - รวม

- บัสต์
- ไพ่รวม
- รูปแบบผสมไพ่

10.199. BIGRUMBLEBOXING. CREED CHAMPIONSHIP

1. BigRumbleBoxing เป็นการถ่ายทอดสดเกมจำลองมวยปล้ำที่มีผู้เล่นหลายคน
2. พนันทั้งหมดจะได้รับการตัดสินหลังสิ้นสุดการแข่งขัน
3. บริษัทรับพนันจะกำหนดเงินเดิมพันสูงสุดสำหรับแต่ละตลาดแยกต่างหาก
4. บริษัทรับพนันอาจเปลี่ยนขีดจำกัดเงินเดิมพันได้โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
5. ระยะเวลาของเกมนั้นขึ้นอยู่กับจำนวนครั้งที่ผู้เล่นหนึ่งท่านชนะ แต่ละเกมจะถูกแบ่งออกเป็นยกและดำเนินต่อไปจนกว่าจะมีผู้เล่นหนึ่งท่านชนะ 5 ยก แต่ละยกมีเวลาสูงสุดถึง 90 วินาที
6. ผู้เล่นสามารถชนะยก ๆ หนึ่งได้ด้วยวิธีการใด ๆ ดังต่อไปนี้:
    - โดยการถูกน็อกล้มน้อยครั้งกว่าฝ่ายตรงข้าม
    - โดยการน็อกล้มฝ่ายตรงข้ามลง 3 ครั้ง (ชนะยกภายในระยะ)
    - โดยการมีเลือดคงเหลือมากกว่าในตอนที่ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายมีจำนวนน็อกล้มเท่ากัน
7. ต่อไปนี้จะนับว่าเป็นการน็อกล้ม: เมื่อผู้เล่นล้มลงบนผืนผ้าใบและมีการเริ่มนับถอยหลัง ผู้เล่นจะถูกพิจารณาว่าถูกน็อกล้ม ตัวนับการน็อกล้มจะแสดงจำนวนครั้งที่ผู้เล่นแต่ละท่านถูกน็อกล้ม
8. หากมีข้อผิดพลาดที่เกิดจากพนันงานหรือความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ใด ๆ ในขณะที่พนันได้รับการยอมรับ (เช่น การพิมพ์ผิดอย่างเห็นได้ชัดในอัตราต่อรอง ความไม่ตรงกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนกีฬา/สดและในสลิปพนัน เป็นต้น) หรือหากมีตัวบ่งชี้เอื่น ๆ ว่าพนันได้รับการยอมรับแบบไม่ถูกต้อง บริษัทมีสิทธิ์ในการประกาศให้พนันดังกล่าวเป็นโมฆะ
9. พนันที่ได้รับการยอมรับก่อนเริ่มต้นการแข่งขัน เช่นเดียวกันกันกับสด จะมีการถ่ายทอดสด BigRumbleBoxing ทั้งหมดทางออนไลน์
10. ตลาดที่พร้อมให้บริการ
    - ผู้ชนะ
    - โอกาสสองเท่า
    - รวม (มากกว่า/น้อยกว่า)
    - รวมผู้เล่นเดี่ยว (มากกว่า/น้อยกว่า)
    - ชนะในยก
    - ชนะทันเวลาในยก (หากยกอยู่ในระยะ)
    - ระยะเวลายก

- จำนวนน็อกล้มในยก
- น็อกล้มรวมในยก
- เวลาของน็อกล้มแรกในยก (แพ้ในกรณีที่ไม่มีการน็อกล้ม)
- เวลาของน็อกล้มสุดท้ายในยก (แพ้ในกรณีที่ไม่มีการน็อกล้ม)

ภาพรวมของสถิติเกม:

- (5-3) - คะแนนโดยรวม (ผู้เล่น 1 ชนะ 5 รอบ, ผู้เล่น 2 ชนะ 3 รอบ)
- รอบที่ 1: (69) (1) (0-3) (29,69) - (69) คือเวลาที่รอบสิ้นสุดลง, (1) หมายถึงผู้เล่น 1 ชนะในรอบดังกล่าว, (0-3) หมายถึงผู้เล่นที่ 1 ไม่ถูกน็อกล้มและผู้เล่น 2 ถูกน็อกล้ม 3 ครั้ง, (29,69) คือเวลาของน็อกล้มแรกและน็อกล้มสุดท้ายในรอบ
- รอบที่ 2: (90) (1) (2-2) (25,81) - (90) คือเวลาที่รอบสิ้นสุดลง, (1) หมายถึงผู้เล่น 1 ชนะในรอบดังกล่าว (มีเลือดเหลือมากกว่าในตอนสิ้นสุดรอบ), (2-2) หมายถึงผู้เล่น 1 ถูกน็อกล้มสองครั้งและผู้เล่น 2 เองก็ถูกน็อกล้มสองครั้ง, (25,81) คือเวลาของน็อกล้มแรกและน็อกล้มสุดท้ายในรอบ
- รอบที่ 3: (90) (2) (2-1) (34,83) - (90) คือเวลาที่รอบสิ้นสุดลง, (2) หมายถึงผู้เล่น 2 ชนะรอบดังกล่าว, (2-1) หมายถึงผู้เล่น 1 ถูกน็อกล้มสองครั้งและผู้เล่น 2 ถูกน็อกล้มหนึ่งครั้ง, (34,83) คือเวลาของน็อกล้มแรกและน็อกล้มสุดท้ายในรอบ
- รอบที่ 4: (90) (1) (1-2) (35,67) - (90) คือเวลาที่รอบสิ้นสุดลง, (1) หมายถึงผู้เล่น 1 ชนะในรอบดังกล่าว, (1-2) หมายถึงผู้เล่น 1 ถูกน็อกล้มหนึ่งครั้งและผู้เล่น 2 ถูกน็อกล้มสองครั้ง, (35,67) คือเวลาของน็อกล้มแรกและน็อกล้มสุดท้ายในรอบ
- รอบที่ 5: (90) (2) (2-0) (39,65) - (90) คือเวลาที่รอบสิ้นสุดลง, (2) หมายถึงผู้เล่น 2 ชนะรอบดังกล่าว, (2-0) หมายถึงผู้เล่นที่ 1 ถูกน็อกล้มสองครั้งและผู้เล่นสองไม่ถูกน็อกล้ม, (39,65) คือเวลาของน็อกล้มแรกและน็อกล้มสุดท้ายในรอบ
- รอบที่ 6: (90) (1) (1-2) (33,88) - (90) คือเวลาที่รอบสิ้นสุดลง, (1) หมายถึงผู้เล่น 1 ชนะในรอบดังกล่าว, (1-2) หมายถึงผู้เล่น 1 ถูกน็อกล้มหนึ่งครั้งและผู้เล่น 2 ถูกน็อกล้มสองครั้ง, (33,88) คือเวลาของน็อกล้มแรกและน็อกล้มสุดท้ายในรอบ
- รอบที่ 7: (90) (2) (2-0) (34,62) - (90) คือเวลาที่รอบสิ้นสุดลง, (2) หมายถึงผู้เล่น 2 ชนะรอบดังกล่าว, (2-0) หมายถึงผู้เล่นที่ 1 ถูกน็อกล้มสองครั้งและผู้เล่นสองไม่ถูกน็อกล้ม, (34,62) คือเวลาของน็อกล้มแรกและน็อกล้มสุดท้ายในรอบ
- รอบที่ 8: (90) (1) (1-2) (32,81) - (90) คือเวลาที่รอบสิ้นสุดลง, (1) หมายถึงผู้เล่น 1 ชนะในรอบดังกล่าว, (1-2) หมายถึงผู้เล่น 1 ถูกน็อกล้มหนึ่งครั้งและผู้เล่น 2 ถูกน็อกล้มสองครั้ง, (32,81) คือเวลาของน็อกล้มแรกและน็อกล้มสุดท้ายในรอบ

- ในกรณีที่พนันถูกวางในรอบที่ไม่เกิดขึ้น (หากคะแนนเป็น 4-3 และพนันที่วางในรอบ 9 และการต่อสู้สิ้นสุดลงด้วยคะแนน 5-3 และมีการเล่นรอบรวม 8 รอบเท่านั้น) พนันจะได้รับการคืนเงิน

10.200. FRISBEE

1. แต่ละการแข่งขันประกอบไปด้วยสี่ควอเตอร์ ควอเตอร์ละ 12 นาที
2. หากการแข่งขันสิ้นสุดลงเสมอกัน จะมีการเล่นต่อเวลาห้านาที
3. หากคะแนนยังคงเท่ากันหลังต่อเวลา จะมีการเล่นต่อเวลาครั้งที่สองเกิดขึ้นและทีมแรกที่ทำแต้มได้ก่อนจะชนะ
4. พนันในการแข่งขันจะได้รับการยอมรับโดยการพิจารณาถึงการต่อเวลา

10.201. คริสตัล

1. เกมประกอบไปด้วยสองรอบ ในตอนเริ่มต้นของแต่ละรอบ คริสตัลจะตกลงมาจากด้านบนของหน้าจอเกมขนาด 7x7 หากมีการก่อตัวของรูปแบบผสมที่ชนะใด ๆ เกิดขึ้น เช่น หากมีคริสตัลที่มีสีเดียวกัน 5 คริสตัลหรือมากกว่าปรากฏติดกันในแนวนอนและ/หรือแนวตั้ง การเรียงซ้อนนั้นจะถูกลงทะเบียนเป็นการชนะและรอบจะดำเนินต่อไป คริสตัลที่ชนะถูกลบจากหน้าจอเกมและช่องว่างจะถูกเติมเต็มด้วยคริสตัลมากมายที่ร่วงลงมาจากด้านบน
2. รอบจะสิ้นสุดลงเมื่อไม่มีรูปแบบผสมของคริสตัลที่ชนะก่อตัวขึ้น คริสตัลมีสีที่แตกต่างกัน 6 สี
    - ผู้เล่นที่ 1 จะได้รับคะแนนสำหรับรูปแบบผสมของคริสตัลสีแดง ส้มและเหลือง ผู้เล่นที่ 2 จะได้รับคะแนนสำหรับรูปแบบผสมของคริสตัลสีฟ้า น้ำเงินและม่วง
    - เช่นเดียวกันกับคริสตัล เกมประกอบไปด้วยองค์ประกอบพิเศษ - สัญลักษณ์ไวลด์ (ปรากฏในรูปแบบของเหรียญ) - ซึ่งสามารถทำหน้าที่เป็นคริสตัลสีใดก็ได้เพื่อสร้างรูปแบบผสมที่ชนะ
    - ระบบจะปรับคะแนนสำหรับรูปแบบผสมที่ชนะให้โดยอ้างอิงตามสูตรดังต่อไปนี้: จำนวนขององค์ประกอบในรูปแบบผสม * อัตราต่อรอง
    - ผู้ชนะคือผู้เล่นที่ทำคะแนนได้มากที่สุดในตอนสิ้นสุดสองรอบ หากผู้เล่นทั้งสองคนมีคะแนนเท่ากัน ผลลัพธ์จะออกมาเสมอกัน
3. อัตราต่อรอง:
    - คริสตัลสีแดง: 5 - 1.00, 6 - 1.00, 7 - 1.00, 8 - 1.00, 9+ - 1.00
    - คริสตัลสีส้ม: 5 - 1.00, 6 - 3.00, 7 - 3.00, 8 - 3.00, 9+ - 5.00
    - คริสตัลสีเหลือง: 5 - 2.00, 6 - 3.00, 7 - 4.00, 8 - 5.00, 9+ - 6.00
    - คริสตัลสีฟ้า: 5 - 1.00, 6 - 1.00, 7 - 1.00, 8 - 2.00, 9+ - 3.00

- คริสตัลสีน้ำเงิน: 5 - 1.00, 6 - 2.00, 7 - 3.00, 8 - 4.00, 9+ - 5.00
- คริสตัลสีม่วง: 5 - 2.00, 6 - 2.00, 7 - 3.00, 8 - 3.00, 9+ - 10.00

4. ในกรณีที่เจ้าหน้าที่ทำผิดพลาดใด ๆ, มีความล้มเหลวของซอฟต์แวร์เกิดขึ้นเมื่อพนันได้รับการยอมรับ (เช่น การพิมพ์อัตราต่อรองผิดอย่างเห็นได้ชัด, ความไม่ตรงกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนกีฬา/สดของเว็บไซต์และในสลิปพนัน เป็นต้น) หรือหากมีตัวบ่งชี้อื่นใดว่าพนันได้รับการยอมรับแบบไม่ถูกต้อง บริษัทรับพนันมีสิทธิ์ในการประกาศให้พนันดังกล่าวเป็นโมฆะ ในกรณีที่มีข้อผิดพลาดเกี่ยวกับซอฟต์แวร์ เกมอาจถูกแทรกแซงซึ่งในกรณีนี้พนันที่ยังไม่ได้รับการตัดสินใด ๆ จะได้รับเงินคืน
5. มีประเภทพนันดังต่อไปนี้พร้อมให้บริการ:
    - ผู้ชนะ
    - โอกาสสองเท่า
    - รวม
    - แฮนดิแคป
    - จำนวนแต้มที่แน่นอน
    - จำนวนของสัญลักษณ์รวมในรูปแบบผสมที่ใหญ่ที่สุด (หากไม่มีรูปแบบผสมที่ชนะ พนันในตลาดนี้จะถือว่าแพ้)
    - การเรียงซ้อนที่ชนะรวมที่แน่นอน
    - การเรียงซ้อนที่ชนะรวม
    - รูปแบบผสมรวมที่แน่นอน
    - รูปแบบผสมรวม

10.202. การแข่งขันทัวร์นาเมนต์ ShortStrike

1. ผู้เล่นสองคนแข่งเพื่อคว้าชัยชนะในเกมโดยจะผลัดกันยิงจากระยะ 9 เมตรที่ประตูขนาด 5x2 เมตรที่มีผู้รักษาประตูคนเดียว
2. ผู้รักษาประตูไม่สามารถออกจากเส้นประตูก่อนที่จะมีการยิงได้
3. แต่ละการแข่งขันแบ่งออกเป็นสองครึ่ง ครึ่งละ 5 นาที
    - ผู้เล่นจะต้องนำลูกบอลไปยังตำแหน่งก่อนที่ตัวจับเวลาจะเริ่มขึ้นและเริ่มยิง
    - ฝ่ายตรงข้ามจะได้ยิ่งหลังจากที่สิ้นสุดครึ่งแรกหรือการแข่งขันหากระหว่างครึ่งแรกของการแข่งขัน พวกเขาได้ยิงน้อยกว่าผู้เล่นอื่น
    - จำนวนของการยิงลูกที่เกิดจากผู้เล่นทั้งสองฝ่ายภายในครึ่งเดียวและการแข่งขันโดยรวมจะต้องเท่ากันเสมอ

4. ระยะเวลาการแข่งขันนั้นจะถูกหยุดในกรณีที่ผู้เข้าร่วมต้องการความช่วยเหลือทางการแพทย์หรือกหากมีเหตุผลให้ไม่สามารถยิงลูกได้
5. ผู้ชนะคือผู้เล่นที่ทำประตูได้มากที่สุดตอนเสียงนกหวีดสุดท้าย หากคะแนนออกมาเท่ากัน การแข่งขันจะสิ้นสุดลงโดยที่เสมอกัน
6. จะมีการเล่นการแข่งขันในรูปแบบของทัวร์นาเมนต์ (ยกเว้นข้อมูลเพิ่มเติมที่ระบุเป็นอย่างอื่น) ผู้ชนะจะเล่นการแข่งขันอีกนัดกับฝ่ายตรงข้ามอื่น ในกรณีที่เสมอกัน ผู้เล่นทั้งสองจะถูกกำจัด

10.203. HyperBrawl

HyperBrawl เป็นการถ่ายทอดสดเกมที่มีหลายผู้เล่น

1. พนันทั้งหมดจะได้รับการตัดสินหลังสิ้นสุดการแข่งขัน
2. บริษัทรับพนันจะกำหนดเงินเดิมพันสูงสุดสำหรับแต่ละตลาดแยกต่างหาก
3. บริษัทรับพนันอาจเปลี่ยนขีดจำกัดเงินเดิมพันได้โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
4. ระยะเวลาของเกมคือ 2 หรือ 3 รอบโดยประกอบไปด้วยระยะเวลาเล่น 90 วินาที เกมดำเนินการต่อไปจนกว่าหนึ่งในทีมจะชนะสองรอบหรือในหนึ่งรอบในการแข่งขันที่เสมอกัน
5. หากมีข้อผิดพลาดที่เกิดจากพนันงานหรือความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ใด ๆ ในขณะที่พนันได้รับการยอมรับ (เช่น การพิมพ์ผิดอย่างเห็นได้ชัดในอัตราต่อรอง ความไม่ตรงกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนกีฬา/สดและในสลิปพนัน เป็นต้น) หรือหากมีตัวบ่งชี้อื่น ๆ ว่าพนันได้รับการยอมรับแบบไม่ถูกต้อง บริษัทมีสิทธิ์ในการประกาศให้พนันดังกล่าวเป็นโมฆะ
6. พนันที่ได้รับการยอมรับก่อนเริ่มต้นการแข่งขัน เช่นเดียวกันกันกับสด จะมีการถ่ายทอดสด HyperBrawl ทั้งหมดทางออนไลน์
7. มีประเภทพนันดังต่อไปนี้พร้อมให้บริการ:
    - ผู้ชนะ
    - ผู้ชนะในรอบ
    - แฮนดิแคปรอบ
    - รวมรอบ (มากกว่า; น้อยกว่า)
    - รวมรอบทีม (มากกว่า; น้อยกว่า)

10.204. Subsoccer

1. ใน Subsoccer ผู้เล่นสองท่านจะเล่นแข่งกันบนสนามพิเศษที่มีประตูโดยผู้เล่นจะเล่นฟุตบอลขณะที่นั่งอยู่กับที่

2. ห้ามไม่ให้ผู้เล่นขยับขาไปยังอีกฝั่งหนึ่งของสนาม หากผู้เล่นขยับขาไป จะต้องมอบลูกบอลให้กับฝ่ายตรงข้าม
3. แต่ละการแข่งขันแบ่งออกเป็นสองครึ่ง ครึ่งละ 5 นาที
4. ระยะเวลาการแข่งขันนั้นจะถูกหยุดในกรณีที่ผู้เข้าร่วมต้องการความช่วยเหลือทางการแพทย์หรือกหากมีเหตุผลให้ไม่สามารถดำเนินการแข่งขันต่อไปได้ (ไฟดับ ความล้มหลวของอุปกรณ์ เป็นต้น)
5. ผู้ชนะคือผู้เล่นที่ทำประตูได้มากที่สุดตอนเสียงนกหวีดสุดท้าย หากคะแนนออกมาเท่ากัน การแข่งขันจะสิ้นสุดลงโดยที่เสมอกัน
6. จะมีการเล่นการแข่งขันในรูปแบบของทัวร์นาเมนต์ (ยกเว้นข้อมูลเพิ่มเติมที่ระบุเป็นอย่างอื่น) ในตอนเริ่มต้น ผู้เล่นแต่ละท่านจะเล่นแข่งกันกับผู้เล่นคนอื่น ๆ โดยผลัดกันคนละตา หลังจากที่ทุกคนได้เล่นแล้ว จะมีการเล่นรอบรองชิงชนะเลิศและรอบชิงชนะเลิศ
7. พนันจะได้รับการยอมรับตามพื้นฐานกฎกติกาของฟุตบอลทั้งหมด

10.205. Super Soccer Blast. World Cup

Super Soccer Blast รวมการออกอากาศเกมสำหรับหลายผู้เล่น (เกมจำลองฟุตบอล)

1. พนันทั้งหมดจะได้รับการตัดสินหลังสิ้นสุดการแข่งขัน
2. บริษัทรับพนันจะกำหนดเงินเดิมพันสูงสุดสำหรับแต่ละตลาดแยกต่างหาก
3. อาจมีการเปลี่ยนแปลงขีดจำกัดเงินเดิมพันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
4. แต่ละการแข่งขันจะมีเวลา 90 นาที อาจมีการเล่นต่อเวลา
5. หากเจ้าหน้าที่ดำเนินการผิดพลาดหรือเกิดความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ใด ๆ เมื่อพนันได้รับการยอมรับ (เช่น พิมพ์อัตราต่อรองผิด ความไม่ตรงกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนกีฬา/สดและในสลิปพนัน เป็นต้น) หรือหากมีข้อบ่งชี้อื่น ๆ ที่แสดงให้เห็นว่าพนันได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้อง บริษัทรับพนันมีสิทธิ์ในการประกาศให้พนันดังกล่าวเป็นโมฆะ
6. รองรับทั้งพนันก่อนการแข่งขันและพนันสด จะมีการถ่ายทอดสด Super Soccer Blast ทั้งหมดทางออนไลน์
7. มีตลาดที่พร้อมให้บริการดังต่อไปนี้:
    - ผู้ชนะ
    - โอกาสสองเท่า
    - แฮนดิแคป
    - รวมมากกว่า/น้อยกว่า
    - รวมรายทีมมากกว่า/น้อยกว่า
    - รวมคู่/คี่

10.206. สูงกว่า vs ต่ำกว่า

1. ผู้เล่นสองท่านจะเล่นแข่งกันเอง การแข่งขันจะแบ่งออกเป็นสามรอบ ก่อนการแข่งขัน (ก่อนการแข่งขัน) หมายเลขสามหมายเลขของผู้เล่น 2 (ระหว่าง 1 ถึง 98) จะปรากฏขึ้นบนหน้าจอแบบสุ่ม ในตอนเริ่มต้นของแต่ละรอบ หมายเลขสุ่ม (ระหว่าง 0 ถึง 99) จะปรากฏบนหน้าจอสำหรับผู้เล่น 1 ผู้เล่นที่มีหมายเลขสูงกว่าจะชนะและมีการมอบคะแนนให้ 1 คะแนน (หากเสมอกัน จะไม่มีการมอบคะแนนให้ใครเลย) ผู้เล่นที่ทำแต้มได้มากที่สุดจะชนะในการแข่งขัน หากคะแนนของคุณเท่ากัน จะมีการประกาศว่าเสมอกัน
2. หากเจ้าหน้าที่ดำเนินการผิดพลาดหรือเกิดความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ใด ๆ เมื่อพนันได้รับการยอมรับ (เช่น พิมพ์อัตราต่อรองผิด ความไม่ตรงกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนกีฬา/สดและในสลิปพนัน เป็นต้น) หรือหากมีข้อบ่งชี้อื่น ๆ ที่แสดงให้เห็นว่าพนันได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้อง บริษัทรับพนันมีสิทธิ์ในการประกาศให้พนันดังกล่าวเป็นโมฆะ
3. มีตลาดที่พร้อมให้บริการดังต่อไปนี้:
    - ในตลอดทั้งการแข่งขัน:
        - ผู้ชนะ
        - คะแนนจริง
        - ผู้ชนะรอบ
    - ในรอบ:
        - ผู้ชนะ
        - รวมรายทีม 1 คู่/คี่

10.207. Gigabash

1. Gigabash เป็นเกมต่อสู้ในสังเวียนแบบผู้เล่นหลายคนที่มีสัตว์ประหลาดไคจูขนาดมหึมาที่ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์ญี่ปุ่น
2. เกมประกอบไปด้วย 5 รอบ โดยมีสัตว์ประหลาดไคจู 4 ตัวแข่งกันแบบตัวต่อตัวในแต่ละรอบ
    - ผู้ชนะของรอบจะได้รับ 3 คะแนน ผู้เข้าร่วมในอันดับที่สองจะได้รับ 2 คะแนนและผู้เข้าร่วมในอันดับที่สามจะได้รับ 1 คะแนน ผู้เข้าร่วมที่แพ้ในตอนแรกจะไม่ได้รับคะแนนใด ๆ
    - สัตว์ประหลาดไคจูที่สะสมคะแนนได้มากที่สุดจะชนะ หากมีสัตว์ประหลาดไคจูสองตัวหรือมากกว่าสะสมคะแนนได้เท่ากันในตอนสิ้นสุดเกม การแข่งขันทัวร์นาเมนต์จะได้รับการพิจารณาว่าไม่มีผู้ชนะ
    - อาจมีสัตว์ประหลาดไคจูหลายตัวที่เล่นจบในอันดับเดียวกันหากสะสมคะแนนได้เท่ากัน จะมีการกำหนดอันดับถัดมาของผู้เข้าร่วมในรูปแบบจากมากไปน้อย

3. เดิมพันทั้งหมดจะได้รับการตัดสินหลังจากสิ้นสุดการแข่งขันแล้ว
4. บริษัทเดิมพันจะกำหนดเงินเดิมพันสูงสุดสำหรับแต่ละตลาดเดิมพันแยกต่างหาก
5. บริษัทรับเดิมพันอาจเปลี่ยนแปลงขีดจำกัดเงินเดิมพันได้โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
6. หากพนักงานทำผิดพลาดใด ๆ หรือความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ใด ๆ เกิดขึ้น ณ เวลาที่ยอมรับเดิมพัน (เช่น พิมพ์อัตราต่อรองผิดอย่างชัดเจน อัตราต่อรองที่แสดงในส่วนกีฬา/สดและสลิปพนันไม่สอดคล้องกัน เป็นต้น) หรือข้อบ่งชี้อื่น ๆ ว่าเดิมพันได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้อง บริษัทเดิมพันมีสิทธิ์ในการประกาศให้เดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
7. ระบบจะยอมรับเดิมพันนักสู้ในโหมดสดเท่านั้น จะมีการถ่ายทอดเกมทั้งหมดทางออนไลน์
8. ตลาดเดิมพันที่พร้อมให้บริการ:
    - ในหนึ่งรอบ:
        - นักสู้จะชนะในรอบ
    - ในการแข่งขันทัวร์นาเมนต์:
        - จะชนะการแข่งขันทัวร์นาเมนต์
        - จะได้อันดับ 2, 3, 4 ในการแข่งขันทัวร์นาเมนต์
        - รวมเดี่ยว (ตามคะแนนที่ได้รับ)

10.208. Need for Speed

1. NFS Sprint เป็นเกมแข่งขันที่มีการออกอากาศสดที่มีผู้เล่นสี่ท่านเข้าร่วมในการแข่งขันแต่ละครั้ง
2. บริษัทรับเดิมพันจะกำหนดเงินเดิมพันสูงสุดสำหรับตลาดเดิมพันแต่ละตลาดแยกต่างหาก บริษัทรับเดิมพันอาจเปลี่ยนแปลงขีดจำกัดเงินเดิมพันได้โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
3. ผู้ชนะการแข่งขันคือผู้เล่นที่เข้าเส้นชัยเป็นคนแรก
4. เฉพาะเดิมพันผู้เล่นที่เล่นจบการแข่งขันเท่านั้นที่จะได้รับการพิจารณา หากไม่ว่าด้วยเหตุผลใดก็ตาม ผู้เล่นเล่นไม่จบ (ผู้เล่นไม่สามารถเข้าเส้นชัยได้ภายใน 30 วินาทีหลังจากที่ผู้เล่นคนแรกเข้าเส้นชัย) เดิมพันในผู้เล่นคนนี้จะถือว่าแพ้
5. หากพนักงานทำผิดพลาดใด ๆ หรือหากซอฟต์แวร์ขัดข้องใด ๆ ณ เวลาที่มีการยอมรับเดิมพัน (เช่น การพิมพ์ผิดในอัตราต่อรองอย่างเห็นได้ชัด ความไม่ตรงกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนกีฬา/สดและบนสลิปพนัน เป็นต้น) หรือหากมีตัวบ่งชี้อื่นใดว่าเดิมพันได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้อง บริษัทรับเดิมพันมีสิทธิ์ในการประกาศให้เดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะได้
6. ตลาดเดิมพันที่ใช้งานได้:
    - ตำแหน่งการเล่นจบ
    - เวลาท้าทาย*

- จำนวนผู้เล่นที่เข้าเส้นชัย**
- ลำดับการเข้าเส้นชัย
- จะเข้าเส้นชัยเป็นคนสุดท้าย**
- ใน 2 อันดับแรก
- ใน 3 อันดับแรก

* ในกรณีที่เวลาของผู้เล่นตรงกับเวลาที่ระบุไว้ในตลาดมากกว่า/น้อยกว่านี้ เดิมพันจะได้รับเงินคืนที่อัตราต่อรอง 1.00

** เฉพาะผู้เล่นที่เข้าเส้นชัยเท่านั้นที่จะได้รับการพิจารณา

10.209. TapeToTape Cup

1. Tape to Tape มีการถ่ายทอดสดเกมที่มีหลายผู้เล่น (เกมจำลองฮอกกี้)
2. เดิมพันทั้งหมดจะได้รับการตัดสินหลังจากสิ้นสุดการแข่งขัน
3. บริษัทรับเดิมพันจะกำหนดเงินเดิมพันสูงสุดสำหรับแต่ละตัวเลือกแยกต่างหาก
4. อาจมีการเปลี่ยนแปลงขีดจำกัดเงินเดิมพันได้โดยไม่ต้องแจ้งให้ลูกค้าทราบล่วงหน้า
5. แต่ละเกมจะแบ่งออกเป็น 3 ช่วง โดยแต่ละช่วงจะใช้เวลาในเกม 2.5 นาที
6. หากพนักงานกระทำข้อผิดพลาดหรือหากซอฟต์แวร์เกิดล้มเหลวในเวลาที่มีการยอมรับการเดิมพัน (เช่น อัตราต่อรองที่พิมพ์ผิดอย่างชัดเจน ความไม่ตรงกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนกีฬา/สดและบนสลิปเดิมพัน เป็นต้น) หรือหากมีข้อบ่งชี้อื่น ๆ ว่ามีการยอมรับเดิมพันแบบไม่ถูกต้อง บริษัทรับเดิมพันมีสิทธิ์ในการประกาศให้เดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
7. ยอมรับทั้งเดิมพันก่อนการแข่งขันและแบบสด จะมีการถ่ายทอดสดการแข่งขัน Tape To Tape ทั้งหมดทางออนไลน์
8. ตลาดเดิมพันที่ใช้งานได้:

- ชนะ
- โอกาสสองเท่า
- แฮนดิแคป
- รวม (มากกว่า, น้อยกว่า)
- รวมทีม (มากกว่า, น้อยกว่า)
- รวมคู่/คี่

10.210. รูเล็ตต์

American Roulette

1. แต่ละเกมประกอบด้วยห้ารอบ ในแต่ละรอบ จะมีการหมุนวงล้อรูเล็ตต์ที่ประกอบด้วยหมายเลขสีแดงและสีดำตั้งแต่เลข 1 ถึง 36 รวมถึง 0 (ศูนย์) และ 00 (ศูนย์ศูนย์)
   วงล้อรูเล็ตต์เดี่ยวมีทั้งหมด 38 หมายเลข หากวงล้อหยุดที่หมายเลขสีแดง ผู้เล่นคนแรกจะได้แต้ม และหากวงล้อหยุดที่หมายเลขสีดำ ผู้เล่นคนที่สองจะได้แต้ม หากหมายเลขไม่ใช่ทั้งสีแดงหรือสีดำก็จะไม่มีใครได้แต้ม (จั่วในรอบ)
   ผู้ชนะ คือผู้ที่ได้แต้มมากที่สุด และหากผู้เล่นทั้งสองคนมีแต้มเท่ากัน รอบนั้นจะจบลงด้วยการเสมอกัน
2. ในกรณีที่เจ้าหน้าที่ทำผิดพลาดใด ๆ มีความล้มเหลวของซอฟต์แวร์เกิดขึ้นเมื่อพนันได้รับการยอมรับ (เช่น การพิมพ์อัตราต่อรองผิดอย่างเห็นได้ชัด ความไม่ตรงกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนกีฬา/สดของเว็บไซต์และในสลิปพนัน เป็นต้น) หรือหากมีตัวบ่งชี้อื่นใดว่าพนันได้รับการยอมรับแบบไม่ถูกต้อง บริษัทรับพนันมีสิทธิ์ในการประกาศให้พนันดังกล่าวเป็นโมฆะ ในกรณีที่มีข้อผิดพลาดเกี่ยวกับซอฟต์แวร์ เกมอาจถูกแทรกแซงซึ่งในกรณีนี้พนันที่ยังไม่ได้รับการตัดสินใด ๆ จะได้รับเงินคืน
3. มีประเภทพนันดังต่อไปนี้พร้อมให้บริการ:
   - ในตลอดทั้งเกม:
     - ผู้ชนะ
     - รวมเสมอ
     - คะแนนจริง
   - ในหนึ่งรอบ:
     - ช่องที่ลูกศรจะชี้ไป (หมายเลข)
     - ช่องที่ลูกศรจะชี้ไป (ค่า)
     - ช่องที่ลูกศรจะชี้ไป (คู่/คี่)
     - ช่องที่ลูกศรจะชี้ไป (สี)
     - ช่องที่ลูกศรจะชี้ไป (สี + คู่/คี่)
     - ช่วงของช่องที่ลูกศรจะชี้ไป
     - แถวของช่องที่ลูกศรจะชี้ไป
   - หากลูกศรชี้ไปที่ศูนย์ (0) การเดิมพันทั้งหมดจะถือว่าแพ้ ยกเว้นการเดิมพันที่วางบนศูนย์ หลักการเดียวกันนี้ใช้กับศูนย์คู่ (00)

European Roulette

1. แต่ละเกมประกอบด้วยหลายรอบ ในแต่ละรอบ จะมีการหมุนวงล้อรูเล็ตต์ที่ประกอบด้วยหมายเลขสีแดงและ

สีดำตั้งแต่เลข 1 ถึง 36 รวมถึง 0 (ศูนย์)

วงล้อรูเล็ตต์เดี่ยวมีทั้งหมด 37 หมายเลข หากวงล้อหยุดที่หมายเลขสีแดง ผู้เล่นคนแรกจะได้แต้ม และหากวงล้อหยุดที่หมายเลขสีดำ ผู้เล่นคนที่สองจะได้แต้ม หากหมายเลขไม่ใช่ทั้งสีแดงหรือสีดำก็จะไม่มีใครได้แต้ม เกมจะดำเนินต่อไปจนกว่าผู้เล่นคนใดคนหนึ่งจะได้ 3 แต้ม (ซึ่งเป็นจุดที่ผู้เล่นคนนั้นจะชนะ)

2. ในกรณีที่เจ้าหน้าที่ทำผิดพลาดใด ๆ มีความล้มเหลวของซอฟต์แวร์เกิดขึ้นเมื่อพนันได้รับการยอมรับ (เช่น การพิมพ์อัตราต่อรองผิดอย่างเห็นได้ชัด ความไม่ตรงกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนกีฬา/สดของเว็บไซต์และในสลิปพนัน เป็นต้น) หรือหากมีตัวบ่งชี้อื่นใดว่าพนันได้รับการยอมรับแบบไม่ถูกต้อง บริษัทรับพนันมีสิทธิ์ในการประกาศให้พนันดังกล่าวเป็นโมฆะ ในกรณีที่มีข้อผิดพลาดเกี่ยวกับซอฟต์แวร์ เกมอาจถูกแทรกแซงซึ่งในกรณีนี้พนันที่ยังไม่ได้รับการตัดสินใด ๆ จะได้รับเงินคืน
3. มีประเภทพนันดังต่อไปนี้พร้อมให้บริการ:
    - ในตลอดทั้งเกม:
        - ผู้ชนะ
        - รวมเสมอ
        - การชนะติดต่อกัน
        - คะแนนจริง
    - ในหนึ่งรอบ:
        - ช่องที่ลูกศรจะชี้ไป (หมายเลข)
        - ช่องที่ลูกศรจะชี้ไป (ค่า)
        - ช่องที่ลูกศรจะชี้ไป (คู่/คี่)
        - ช่องที่ลูกศรจะชี้ไป (สี)
        - ช่องที่ลูกศรจะชี้ไป (สี + คู่/คี่)
        - ช่วงของช่องที่ลูกศรจะชี้ไป
        - แถวของช่องที่ลูกศรจะชี้ไป
    - หากลูกศรชี้ไปที่ศูนย์ (0) การเดิมพันทั้งหมดจะถือว่าแพ้ ยกเว้นการเดิมพันที่วางบนศูนย์ หลักการเดียวกันนี้ใช้กับศูนย์คู่ (00)

10.211. Mortal Kombat 1

1. Mortal Kombat 1 เป็นเกมถ่ายทอดสดแบบมีผู้เล่นหลายคน
2. เดิมพันจะได้รับการยอมรับในการต่อสู้ระหว่างสองฝ่าย แต่ละการแข่งขันจะเล่นให้มีการชนะสูงสุด 5 ครั้ง โดยจะมีการเล่นรอบรวมสูงสุด 9 รอบ
3. เดิมพันทั้งหมดจะได้รับการตัดสินหลังจากสิ้นสุดการแข่งขันแล้ว

4. ผู้ชนะคือนักสู้ที่ฆ่าคู่ต่อสู้ได้
5. บริษัทรับพนันจะกำหนดเงินเดิมพันสูงสุดสำหรับแต่ละตลาดเดิมพันแยกต่างหาก
6. บริษัทรับพนันอาจเปลี่ยนแปลงขีดจำกัดเงินเดิมพันได้โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
7. หากพนักงานทำผิดพลาดใด ๆ หรือความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ใด ๆ เกิดขึ้น ณ เวลาที่ยอมรับเดิมพัน (เช่น พิมพ์อัตราต่อรองผิดอย่างชัดเจน อัตราต่อรองที่แสดงในส่วนกีฬา/สดและสลิปเดิมพันไม่สอดคล้องกัน เป็นต้น) หรือข้อบ่งชี้อื่น ๆ ว่าเดิมพันได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้อง บริษัทเดิมพันมีสิทธิ์ในการประกาศให้เดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
8. ระบบจะยอมรับเดิมพันนักสู้ในโหมดสดเท่านั้น จะมีการถ่ายทอดเกมทั้งหมดทางออนไลน์
9. ตลาดเดิมพันที่พร้อมให้บริการ:
    - ในหนึ่งรอบ:
        - ชนะในรอบ
        - ชนะไร้ที่ติในรอบ
        - ประเภทท่าไม้ตายในรอบ (เฟทัลลิตี้, บรูทัลลิตี้ หรือไม่มีท่าไม้ตาย)
        - ระยะเวลารอบ*
        - Fatal Blow* ในรอบ
        - นักสู้ Kameo จะเข้าร่วมด้วย***
        - นักสู้ Kameo จะใช้ท่าไม้ตาย***
    - ในหนึ่งการต่อสู้:
        - ชนะในการแข่งขัน
        - รอบรวม
        - รอบรวมรายทีม
        - รวมท่าไม้ต่ายเฉพาะในรอบที่จบด้วย เฟทัลลิตี้ หรือ บรูทัลลิตี้ เท่านั้นที่ได้รับการพิจารณา
        - รวม Fatal Blows**
        - รวมท่าไม้ต่ายเฉพาะที่นักสู้ Kameo ใช้*** เฉพาะในรอบที่จบด้วย เฟทัลลิตี้ หรือ บรูทัลลิต เท่านั้นที่ได้รับการพิจารณา

* ระยะเวลารอบคือจำนวนวินาทีที่ผ่านไปนับตั้งแต่ที่เริ่มรอบ ซึ่งเวลาที่ได้จะหักลบกับจำนวนวินาทีสุดท้ายคงเหลือจาก 90 วินาที (การตั้งค่านาฬิกาจับเวลามาตรฐานในตอนเริ่มต้นของรอบ)

เช่น หากรอบจบลงด้วยนาฬิกาจับเวลา 74 วินาที ระยะเวลาของรอบคือ 90 – 74 = 16 วินาที

** Fatal Blow คือท่าโจมตีที่ทรงพลังที่สามารถสร้างความเสียหายให้แก่ฝ่ายตรงข้ามได้อย่างมากหากใช้ได้สำเร็จ ไม่ต้องใช้พลังและจะพร้อมใช้งานเฉพาะตอนที่เลือดเหลือ 30% หรือน้อยกว่าเท่านั้น หากใช้ไม่สำเร็จ Fatal Blow

จะคูลดาวน์เป็นเวลา 5 วินาที ไม่มีขีดจำกัดจำนวนครั้งที่คุณสามารถใช้การโจมตีนี้ได้

*** Kameo คือนักสู้ที่ผู้เล่นเลือกเพื่อเข้ามาช่วยเหลือในการต่อสู้ นักสู้นี้จะเล่นบทบาทช่วยเหลือ โดยไม่มีแถบเลือดและสามารถว่าจ้างได้เป็นครั้งคราวเท่านั้น พวกเขาจะเข้าสู่สังเวียน โจมตี หรือโจมตีต่อเนื่องร่วมกับนักสู้หลัก จากนั้นจะออกจากสังเวียน คุณจะต้องเอาชนะนักสู้หลักให้ได้เท่านั้นเพื่อชนะรอบ Kameo สามารถใช้ท่าไม้ตายแทนนักสู้หลักได้

10.212. Roller Champions

1. Roller Champions เป็นเกมถ่ายทอดสดแบบมัลติเพลเยอร์
2. การแข่งขันจะดำเนินระหว่างทีมสามทีม
3. ผู้ชนะคือทีมแรกที่ทำได้ 5 แต้มหรือมากกว่า ระยะเวลาการแข่งขันสูงสุดคือ 10 นาที (เวลาปกติ 7 นาทีและต่อเวลา 3 นาที) หากเวลาปกติจบลงแล้วไม่มีทีมใดที่ทำได้ 5 แต้มและมีหนึ่งทีมที่ขึ้นนำอยู่ การแข่งขันจะดำเนินต่อไปตราบใดที่ทีมรองมีลูก หากเวลาปกติจบลงและแต้มเท่ากัน การแข่งขันจะดำเนินต่อไปจนกระทั่งมีหนึ่งทีมขึ้นนำหรือจนกว่าจะจบช่วงต่อเวลา
4. เดิมพันทั้งหมดจะได้รับการตัดสินหลังจากสิ้นสุดการแข่งขันแล้ว
5. บริษัทรับพนันจะกำหนดเงินเดิมพันสูงสุดสำหรับแต่ละตลาดเดิมพันแยกต่างหาก
6. บริษัทรับพนันอาจเปลี่ยนแปลงขีดจำกัดเงินเดิมพันได้โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
7. หากพนักงานทำผิดพลาดใด ๆ หรือความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ใด ๆ เกิดขึ้น ณ เวลาที่ยอมรับเดิมพัน (เช่น พิมพ์อัตราต่อรองผิดอย่างชัดเจน อัตราต่อรองที่แสดงในส่วนกีฬา/สดและสลิปเดิมพันไม่สอดคล้องกัน เป็นต้น) หรือข้อบ่งชี้อื่น ๆ ว่าเดิมพันได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้อง บริษัทเดิมพันมีสิทธิ์ในการประกาศให้เดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
8. จะมีการยอมรับเฉพาะเดิมพันสดเท่านั้น จะมีการถ่ายทอดเกมทั้งหมดทางออนไลน์
9. ตลาดเดิมพันที่พร้อมให้บริการ:
    - ผู้เล่น 1 จะชนะ / เสมอกัน / ผู้เล่น 2 จะชนะ
    - ผลลัพธ์ในเวลาปกติ (ผู้เล่น 1 จะชนะ / เสมอกัน / ผู้เล่น 2 จะชนะ)
    - การแข่งขันจะจบลงในเวลาปกติ / ไปยังช่วงต่อเวลา
    - ระยะเวลาการแข่งขัน
    - รวม
    - รวมรายทีม
    - รวมคู่/คี่
    - เดิมพันแฮนดิแคปในทั้งสองทีม

10.213. Phygital Football

1. กติกาเกม
    - แต่ละทีมที่เข้าร่วมทัวร์นาเมนต์มีผู้เล่น 5 คน
    - แต่ละการแข่งขันมีสองรอบ
2. รอบดิจิทัล (เกมจำลองฟุตบอล)
    - การแข่งขันมีนักกีฬาอีสปอร์ตของทีมเข้าร่วมแข่งขัน
    - การแข่งขันจัดขึ้นในโหมดวอลต้า มินิฟุตบอล
    - การแข่งขันเสมือนจริงเล่นกันครึ่งละ 6 นาที โดยมีนักกีฬาฟิจิทัลของทีมเข้าร่วมแข่งขัน
    - การหยุดพักระหว่างรอบใช้เวลา 3 นาที
3. เวทีจริง (ฟุตบอล 5 คน)
    - ทีมต่าง ๆ จะลงสนามฟุตบอลและแข่งขันแบบฟุตบอล 5 คน (หรือ 3 คน ขึ้นอยู่กับประเภทของทัวร์นาเมนต์ที่เลือก)
    - (หมายความว่า ขึ้นอยู่กับประเภททัวร์นาเมนต์ที่เลือก ทีมจะมีผู้เล่นลงแข่ง 3 คนหรือ 5 คน)
    - ผู้เล่นแข่งขันกันครึ่งละ 14 นาที
4. เกณฑ์การนับแต้ม
    - จำนวนประตูจากทั้งสองเวทีจะถูกรวมผลเข้าด้วยกัน
    - จะมีการกำหนดผู้ชนะตามขึ้นอยู่กับจำนวนประตูทั้งรอบดิจิทัลและรอบเตะจริงที่ทำได้
    - หากการแข่งขันจบด้วยผลเสมอกัน จะมีการกำหนดผู้ชนะโดยลูกโทษ

10.214. ลูกเต๋าโป๊กเกอร์

1. ลูกเต๋าโป๊กเกอร์เป็นเกมสำหรับผู้เล่นสองคน
2. เป้าหมายของเกมคือทอยเต๋าให้ได้มือที่มีลำดับสูงกว่าฝ่ายตรงข้ามของคุณ ในเกมนี้จะใช้ลูกเต๋าแบบหกด้านจำนวน 10 ลูก โดยแต่ละลูกจะมีตัวเลขตั้งแต่ 1 ถึง 6 อยู่บนหน้าลูกเต๋า
3. เกมจะเล่นทั้งหมดสามรอบ ในรอบแรก ผู้เล่นจะทอยลูกเต๋าคนละสามลูก ในรอบที่สอง ผู้เล่นจะทอยลูกเต๋าอีกคนละหนึ่งลูก ในรอบที่สาม ผู้เล่นแต่ละคนจะทอยลูกเต๋าลูกสุดท้ายอีกหนึ่งลูก (แต่ละคนจะต้องทอยลูกเต๋าทั้งหมดห้าลูก) เกมจะตัดสินผู้ชนะจากแต่ละมือที่ทอยลูกเต๋า
4. รายการมือโป๊กเกอร์เรียงลำดับจากสูงสุดไปต่ำสุด:
    - ตองห้าลูก: ลูกเต๋าทั้งห้าลูกมีแต้มเท่ากัน ตัวอย่างเช่น: 44444
    - โฟร์: ลูกเต๋าสี่ลูกมีแต้มเท่ากัน ลูกเต๋าอีกหนึ่งลูกเป็นแต้มอื่น ตัวอย่างเช่น: 26222

- ฟูลเฮาส์: ลูกเต๋าสามลูกมีแต้มเท่ากัน ส่วนอีกสองลูกเป็นแต้มอื่นที่เท่ากัน ตัวอย่างเช่น: 11313
- สเตรท: ลูกเต๋าห้าลูกมีแต้มเรียงติดต่อกัน (ตั้งแต่ 1 ถึง 5 หรือตั้งแต่ 2 ถึง 6) ตัวอย่างเช่น: 36425
- ตองสามลูก: ลูกเต๋าสามลูกมีแต้มเดียวกัน ส่วนอีกสองลูกเป็นเลขอื่นที่แตกต่างกัน ตัวอย่างเช่น: 63266
- สองคู่: ลูกเต๋าสองลูกมีแต้มเท่ากัน ลูกเต๋าอีกสองลูกก็มีแต้มเท่ากันแต่คนละเลขกับสองลูกก่อนหน้า ลูกเต๋าอีกหนึ่งลูกมีแต้มแตกต่างจากสี่ลูกข้างต้น ตัวอย่างเช่น: 52151
- คู่: ลูกเต๋าสองลูกมีแต้มเท่ากัน ส่วนลูกเต๋าอีก สามลูกที่เหลือมีแต้มแตกต่างซึ่งกันและกัน ตัวอย่างเช่น : 15312

5. หากผู้เล่นทั้งสองคนมีมืออันดับเท่า ๆ กัน ผู้ชนะก็คือผู้เล่นที่มีไพ่ที่มีรูปแบบผสมของแต้มสูงกว่าในมือของตน (ในกรณีของฟูลเฮาส์ จำนวนแต้มของตองสามลูกในมือจะถูกพิจารณาเป็นอันดับแรก)
   - หากแต้มเหล่านี้เท่ากัน ก็จะพิจารณาแต้มสูงสุดถัดไปในมือของผู้เล่นแต่ละคน
   - หากผู้เล่นทั้งสองคนมีมือเหมือนกัน ซึ่งมีแต้มเท่ากันทั้งหมด (หรือหากผู้เล่นทั้งสองคนไม่มีมือ) ผู้เล่นที่มีแต้มสูงกว่า ซึ่งไม่ได้รวมอยู่ในมือของตนจะเป็นผู้ชนะ
   - หากเปรียบเทียบลูกเต๋าของผู้เล่นทั้งหมดมีแต้มเท่ากัน ผลลัพธ์จะเสมอกัน
6. . ประเภทการเดิมพันที่มีให้เลือก
   - ผู้เล่น 1 จะชนะ / ผู้เล่น 2 จะชนะ
   - มือที่ชนะ - คู่ (หากผู้เล่นทั้งสองคนมีคู่ และผลลัพธ์คือเสมอกัน การเดิมพันจะถูกตัดสินว่าแพ้)
   - ผู้เล่น 1 / ผู้เล่น 2 จะชนะด้วยคู่ (หากผู้เล่นทั้งสองคนมีคู่ และผลลัพธ์คือเสมอกัน การเดิมพันจะถูกตัดสินว่าแพ้)
   - มือที่ชนะ - สองคู่ (หากผู้เล่นทั้งสองคนมีสองคู่ และผลลัพธ์คือเสมอกัน การเดิมพันจะถูกตัดสินว่าแพ้)
   - ผู้เล่น 1 / ผู้เล่น 2 จะชนะด้วยสองคู่ (หากผู้เล่นทั้งสองคนมีสองคู่ และผลลัพธ์คือเสมอกัน การเดิมพันจะถูกตัดสินว่าแพ้)
   - มือที่ชนะ - ตองสามลูก (หากผู้เล่นทั้งสองคนมีตองสามลูก และผลลัพธ์คือเสมอกัน การเดิมพันจะถูกตัดสินว่าแพ้)
   - ผู้เล่น 1 / ผู้เล่น 2 จะชนะด้วยตองสามลูก (หากผู้เล่นทั้งสองคนมีตองสามลูก และผลลัพธ์คือเสมอกัน การเดิมพันจะถูกตัดสินว่าแพ้)
   - มือที่ชนะ - สเตรท (หากผู้เล่นทั้งสองคนมีสเตรท และผลลัพธ์คือเสมอกัน การเดิมพันจะถูกตัดสินว่าแพ้)
   - ผู้เล่น 1 / ผู้เล่น 2 จะชนะด้วยสเตรท (หากผู้เล่นทั้งสองคนมีสเตรท และผลลัพธ์คือเสมอกัน การเดิมพันจะถูกตัดสินว่าแพ้)
   - มือที่ชนะ - ฟูลเฮาส์ (หากผู้เล่นทั้งสองคนมีสฟูลเฮาส์ และผลลัพธ์คือเสมอกัน การเดิมพันจะถูกตัดสิน

ว่าแพ้)

- ผู้เล่น 1 / ผู้เล่น 2 จะชนะด้วยฟูลเฮาส์ (หากผู้เล่นทั้งสองคนมีสฟูลเฮาส์ และผลลัพธ์คือเสมอกัน การเดิมพันจะถูกตัดสินว่าแพ้)
- มือที่ชนะ - โฟร์ (หากผู้เล่นทั้งสองคนมีโฟร์ และผลลัพธ์คือเสมอกัน การเดิมพันจะถูกตัดสินว่าแพ้)
- ผู้เล่น 1 / ผู้เล่น 2 จะชนะด้วยโฟร์ (หากผู้เล่นทั้งสองคนมีโฟร์ และผลลัพธ์คือเสมอกัน การเดิมพันจะถูกตัดสินว่าแพ้)
- มือที่ชนะ - ตองห้าลูก (หากผู้เล่นทั้งสองคนมีตองห้าลูก และผลลัพธ์คือเสมอกัน การเดิมพันจะถูกตัดสินว่าแพ้)
- ผู้เล่น 1 / ผู้เล่น 2 จะชนะด้วยตองห้าลูก (หากผู้เล่นทั้งสองคนมีตองห้าลูก และผลลัพธ์คือเสมอกัน การเดิมพันจะถูกตัดสินว่าแพ้)

10.215. Overwatch

1. Overwatch รวมการออกอากาศของเกมที่มีหลายผู้เล่น “Overwatch 2”
2. ทัวร์นาเมนต์ Team Deathmatch คือการแข่งขันที่มีการออกอากาศระหว่างสองทีม ซึ่งประกอบไปด้วยสามรอบ เพื่อชนะหนึ่งรอบ ทีมจะต้องทำคะแนนให้ได้ 10 คะแนน* จะมีการตัดสินผู้ชนะโดยรวมในสามรอบ
3. บริษัทรับพนันจะกำหนดเงินเดิมพันสูงสุดสำหรับแต่ละตลาดเดิมพันแยกต่างหาก
4. บริษัทรับพนันอาจเปลี่ยนแปลงขีดจำกัดเงินเดิมพันได้โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
5. หากพนักงานทำผิดพลาดใด ๆ หรือความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ใด ๆ เกิดขึ้น ณ เวลาที่ยอมรับเดิมพัน (เช่น พิมพ์อัตราต่อรองผิดอย่างชัดเจน อัตราต่อรองที่แสดงในส่วนกีฬา/สดและสลิปเดิมพันไม่สอดคล้องกัน เป็นต้น) หรือข้อบ่งชี้อื่น ๆ ว่าเดิมพันได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้อง บริษัทเดิมพันมีสิทธิ์ในการประกาศให้เดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
6. จะมีการยอมรับเฉพาะเดิมพันสดเท่านั้น จะมีการถ่ายทอดเกมทั้งหมดทางออนไลน์
7. ตลาดเดิมพันที่พร้อมให้บริการ:
    - การแข่งขัน:
        - ทีม 1 ชนะ/ทีม 2 ชนะ
        - Kills รวม 1/Kills รวม 2
        - แฮนดิแคป 1/แฮนดิแคป 2
        - Kills รวม
        - รวมคู่/คี่
    - รอบ:
        - ทีม 1 ชนะ/ทีม 2 ชนะ

- Kills รวม 1/Kills รวม 2
- แฮนดิแคป 1/แฮนดิแคป 2
- ระยะเวลารอบ
- Kills รวม
- รวมคู่/คี่

*จะมีการมอบคะแนนให้สำหรับการฆ่าฝ่ายตรงข้ามและเกมยังมีกลไกที่มีการหักคะแนนด้วย จะมีการตัดสินรอบตามคะแนนรวมในตอนสิ้นสุดรอบ

10.216. World of Warcraft

1. สตรีมสดของ MMORPG World Of Warcraft เวอร์ชัน 3.3.5a
2. การเดิมพันทั้งหมดจะได้รับการชำระหลังจากที่กิจกรรมสิ้นสุดลง
3. สามารถวางเดิมพันได้ 6 รอบสนาม ในระหว่างรอบ คุณสมบัติของผู้เล่นต่อไปนี้อาจเปลี่ยนแปลง ความเชี่ยวชาญ อาชีพ ไอเท็ม และการร่ายมนตร์
4. การแข่งขันจะถือว่าได้เกิดขึ้นแล้วแม้ว่าผู้เข้าร่วมฝ่ายหนึ่งจะออกจากการแข่งขันก่อนที่การแข่งขันจะสิ้นสุด
5. งินเดิมพันขั้นต่ำและเงินเดิมพันสูงสุดจะกำหนดโดยเจ้ามือรับพนันสำหรับแต่ละกิจกรรมเป็นการเฉพาะ
6. บริษัทรับเดิมพันอาจเปลี่ยนแปลงค่าจำกัดเงินเดิมพันได้โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
7. หากมีข้อผิดพลาดที่เกิดจากพนักงานหรือความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ในขณะที่ทำการยอมรับการวางเดิมพัน (เช่น การพิมพ์ผิดอย่างเห็นได้ชัดในอัตราต่อรอง ความไม่ตรงกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในรายการตลาดเดิมพันและในสลิปพนัน เป็นต้น) หรือหากมีตัวบ่งชี้อื่น ๆ ว่าพนันได้รับการยอมรับแบบไม่ถูกต้อง บริษัทมีสิทธิ์ในการประกาศให้เดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
8. รองรับทั้งพนันก่อนการแข่งขันและพนันสด
9. ประเภทการเดิมพันที่มีให้เลือก:
    - ในตลอดทั้งการแข่งขัน
        - ผู้เล่นจะชนะ / เสมอ / แพ้ ขึ้นอยู่กับคะแนนสุดท้าย
        - โอกาสสองเท่า (ตามคะแนนสุดท้าย)
        - ยอดรวมรายบุคคลของผู้เล่น
        - จะมีสนามประลองใดปรากฏในรอบใดหรือไม่
        - คู่ต่อสู้คลาสใดจะปรากฏตัวในรอบใดหรือไม่
        - คู่ต่อสู้จากเผ่าใดจะปรากฏตัวในรอบใดหรือไม่
        - คู่ต่อสู้รวมทั้งหมดที่สุ่มได้จากฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง

        - ชัยชนะรวมของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง
        - การพ่ายแพ้รวมของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง
    - ในรอบถัดไป
        - ผู้เล่นที่จะชนะ/แพ้รอบนั้น
        - จะมีสนามหนึ่งปรากฏขึ้นในรอบนั้นหรือไม่
        - จะมีฝ่ายใดชนะรอบนี้หรือไม่
        - ฝ่ายคู่ต่อสู้ในรอบนั้น

10.217. โกลด์รัช

1. เกมนี้มีผู้เล่นสองคน ผู้เล่นที่ไปถึงเส้นชัย (สีทอง) ก่อนจะชนะ
   ก่อนเริ่มเกม ผู้เล่นแต่ละคนจะได้รับเส้นทาง (แผนที่) แบบสุ่ม เส้นทางจะแสดงเป็นช่องบนหน้าจอเกม ซึ่งแต่ละช่องแทนก้าวเดิน โดยบางช่องจะช่วยให้ผู้เล่นเคลื่อนที่เร็วขึ้น ขณะที่บางช่องทำให้ช้าลง หากผู้เล่นตกลงบนช่องเร่งความเร็ว ผู้เล่นจะเดินไปข้างหน้าเพิ่มขึ้นอีกก้าว หากผู้เล่นตกลงบนช่องชะลอความเร็ว ผู้เล่นจะถอยหลังไปอีกก้าว
   จำนวนก้าวเพิ่มเติมจะแสดงอยู่บนช่องนั้นเอง ช่องที่เร่งความเร็วหรือชะลอความเร็วของผู้เล่นจะถูกใช้งานแค่ครั้งเดียวต่อเกม นั่นหมายความว่าหากผู้เล่นตกลงบนช่องนั้นอีกครั้งก็จะไม่มีอะไรเกิดขึ้น
   ผู้เล่นคนแรกจะได้รับแฮนดิแคปเพื่อหักล้างความได้เปรียบจากการเล่นก่อน การเดินแต่ละครั้งประกอบด้วยการทอยลูกเต๋า 6 หน้า จากนั้นเดินบนแผนที่ตามจำนวนแต้มที่ออก
2. ในกรณีที่เจ้าหน้าที่ทำผิดพลาดใด ๆ มีความล้มเหลวของซอฟต์แวร์เกิดขึ้นเมื่อพนันได้รับการยอมรับ (เช่น การพิมพ์อัตราต่อรองผิดอย่างเห็นได้ชัด ความไม่ตรงกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนกีฬา/การแข่งขันสดของเว็บไซต์และในสลิปพนัน เป็นต้น) หรือหากมีตัวบ่งชี้อื่นใดว่าพนันได้รับการยอมรับแบบไม่ถูกต้อง บริษัทรับพนันมีสิทธิ์ในการประกาศให้พนันดังกล่าวเป็นโมฆะ ในกรณีที่มีข้อผิดพลาดเกี่ยวกับซอฟต์แวร์ เกมอาจถูกแทรกแซงซึ่งในกรณีนี้ พนันที่ยังไม่ได้รับการตัดสินใด ๆ จะได้รับเงินคืน
3. มีประเภทพนันดังต่อไปนี้พร้อมให้บริการ:
    - จำนวนครั้งในการเดินของผู้ชนะ
    - ก้าวที่ผู้เล่นที่แพ้จะจบเกม
    - ผู้เล่นที่ลงบนช่องเร่งความเร็ว
    - ผู้เล่นที่ลงบนช่องชะลอ.

        - จำนวนครั้งในการเดินหมากของผู้เล่น - จำนวนครั้งที่ผู้เล่นทอยลูกเต๋า

- ก้าวที่ผู้เล่นที่แพ้จะจบเกม - จำนวนก้าวที่ห่างจากจุดเริ่มต้นที่ผู้เล่นที่แพ้จะจบเกม

10.218. Fast Bowling

1. แต่ละเกมเล่นถึง 11 แต้ม
2. แต่ละเกมประกอบด้วยเฟรมหลายเฟรม ในแต่ละเฟรม นักโบว์ลิ่งจะโยนลูกบอลใส่พินที่ตั้งครบชุด โดยแต่ละคนจะเล่นในเลนของตัวเอง
3. ชุดพินครบชุดประกอบด้วยพิน 10 ตัว (แดง 5 ตัว และขาว 5 ตัว ในแต่ละเฟรม พินจะถูกจัดวางแบบสุ่ม)
4. นักโบว์ลิ่งที่ล้มพินได้มากที่สุดในแต่ละเฟรมจะได้ 1 คะแนน พินสีแดงและสีขาวมีค่าเท่ากัน
5. หากมีนักโบว์ลิ่งมากกว่าหนึ่งคนล้มพินได้เท่ากัน นักโบว์ลิ่งเหล่านั้นจะได้รับคนละ 1 คะแนน
6. หากนักโบว์ลิ่งเหยียบเส้นขณะโยนบอล จะต้องโยนใหม่จนกว่าจะโยนโดยไม่ฟาวล์ และผลของการโยนจะนับเฉพาะเมื่อไม่มีการฟาวล์เท่านั้น
7. หากคะแนนเสมอกันที่ 10:10 นักโบว์ลิ่งจะผลัดกันโยนต่อไปจนกว่าจะมีคนใดคนหนึ่งทำแต้มขึ้นนำอีกฝ่ายได้สองคะแนน
8. หากเฟรมจบลงด้วยคะแนนเสมอที่ 9:10 หรือ 10:9 และคะแนนต่อมาเป็น 10:11 หรือ 11:10 เกมจะดำเนินต่อไปจนกว่าจะมีช่องว่างคะแนนห่างกัน 2 แต้ม (เนื่องจากมีนักโบว์ลิ่งคนหนึ่งนำอยู่แล้ว 1 คะแนน)

10.219. CardsCricket

1. ผู้เข้าแข่งขันสองคนเข้าร่วมในการแข่งขัน ผู้เล่นคนที่ 1 ใช้ไพ่ดอกสีแดง ส่วนผู้เล่นคนที่ 2 ใช้ไพ่ดอกสีดำ
    - ไพ่มีตั้งแต่ 2 ถึงเอซ ดังนั้น ผู้เล่นแต่ละคนจึงมีไพ่คนละ 26 ใบ
    - แต่ละทีมเล่นโอเวอร์ละหนึ่งครั้ง หนึ่งโอเวอร์มีทั้งหมด 6 ลูก
    - ทีมสีแดงเป็นฝ่ายทำแต้มก่อน (กล่าวคือ ไพ่สีแดงเป็นฝ่ายตี และไพ่สีดำเป็นฝ่ายขว้าง) จากนั้นสลับกันให้ฝ่ายดำเป็นผู้ทำแต้ม หากมีการทำให้ฝ่ายตรงข้ามออกได้ อินนิ่งจะจบลงทันที
    - ทีมที่สองจะหยุดทำแต้มเมื่อทำแต้มได้มากกว่าทีมแรก ทีมที่ได้แต้มมากที่สุดเป็นผู้ชนะ หากแต้มเท่ากัน ถือว่าเสมอกัน
    - ในแต่ละเทิร์น จะมีการจั่วไพ่จากฝ่ายตีและฝ่ายขว้างอย่างละใบ ถ้าไพ่ทั้งสองใบมีแต้มเท่ากัน แสดงว่าได้วิคเก็ต หากไม่เกิดวิคเก็ต ผู้ตีจะได้คะแนนตามค่าหน้าไพ่ของตน
    - ค่าของไพ่:
        - ไพ่เลข 2 ถึง 4 - ไม่มีแต้ม
        - ไพ่เลข 5 ถึง 8 - 1 แต้ม
        - ไพ่เลข 9 ถึง 10 - 2 แต้ม

- ไพ่แจ็ค - 3 แต้ม
- ไพ่ควีนหรือคิง - 4 แต้ม
- ไพ่เอซ - 6 แต้ม

2. ไพ่ที่จั่วออกมาแล้วจะถูกทิ้งลงกองทิ้ง (ไม่สามารถใช้ไพ่ใบเดิมได้ซ้ำอีก) ตัวอย่างการขว้าง (ไพ่ฝ่ายตี / ไพ่ฝ่ายขว้าง): ไพ่ 4 / 5 - ได้ 0 แต้ม, ไพ่แจ็ค / ไพ่เอซ - ได้ 3 แต้ม, ไพ่เอซ / ไพ่เอซ - ได้วิคเก็ต
3. หากเจ้าหน้าที่เกิดข้อผิดพลาด หรือระบบซอฟต์แวร์ขัดข้องในขณะที่มีการรับเดิมพัน (เช่น การพิมพ์ราคาต่อรองผิดอย่างชัดเจน ความไม่สอดคล้องกันระหว่างราคาต่อรองที่แสดงในหมวดกีฬา/สด กับในบิลเดิมพัน ฯลฯ) หรือมีข้อบ่งชี้อื่นใดว่าเดิมพันนั้นถูกรับอย่างไม่ถูกต้อง บริษัทรับเดิมพันมีสิทธิ์ที่จะถือว่าการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ ในกรณีที่มีข้อผิดพลาดเกี่ยวกับซอฟต์แวร์ เกมอาจถูกแทรกแซง
4. ประเภทการเดิมพันที่มีให้เลือก:
    - ชนะ
    - รวม
    - รวมรายบุคคล
    - แฮนดิแคป
    - ทีมจะสามารถทำวิคเก็ตได้
    - จำนวนวิคเก็ตรวมที่แน่นอน
    - ทีม, ลูกบอล, คะแนนรวม
    - ทีม, ลูกบอล, คะแนนรวมที่แน่นอน
5. หากทีมใดไม่สามารถเล่นลูกบอลที่เดิมพันไว้จนจบได้ การเดิมพันนั้นจะถูกคืนเงิน

10.220. ไพ่บาสเกตบอล

1. ผู้เข้าแข่งขันสองคนเข้าร่วมในการแข่งขัน ผู้เล่นคนที่ 1 ใช้ไพ่ดอกสีแดง ส่วนผู้เล่นคนที่ 2 ใช้ไพ่ดอกสีดำ ไพ่มีตั้งแต่ 2 ถึงเอซ ดังนั้น ผู้เล่นแต่ละคนจึงมีไพ่คนละ 26 ใบ แต่ละเกมประกอบด้วย 4 ควอเตอร์ เช่นเดียวกับบาสเกตบอลแบบดั้งเดิม ไม่มีการเล่นต่อเวลาพิเศษ ผู้ชนะคือผู้ที่ได้แต้มมากที่สุด และหากผู้เล่นทั้งสองคนมีแต้มเท่ากัน รอบนั้นจะจบลงด้วยการเสมอกัน
2. ตรรกะการเล่นของฝ่ายตรงข้ามในแต่ละควอเตอร์:
    - จะมีการแจกไพ่ 3 ใบจากกองไพ่ของผู้เล่น – ใบแรกให้ 1 แต้ม (โทษ) ใบที่สองให้ 2 แต้ม และใบที่สามให้ 3 แต้ม
    - เพื่อให้ 1 แต้มสำเร็จ ค่าของไพ่ต้องไม่น้อยกว่า 6 (≥ 6); เพื่อให้ 2 แต้มสำเร็จ ค่าของไพ่ต้องไม่น้อยกว่า 8; และเพื่อให้ 3 แต้มสำเร็จ ค่าของไพ่ต้องไม่น้อยกว่า 10

- เมื่อจบแต่ละควอเตอร์ ไพ่จะถูกนำออกจากการเล่น นั่นคือ กองไพ่จะลดลง 3 ใบ
  - รอบตัวอย่าง: A/5/10 - 1 แต้มสำเร็จ, 2 แต้มพลาด, และ 3 แต้มสำเร็จ – รวมทั้งหมด: 4 แต้ม
- คะแนนสูงสุดในแต่ละควอเตอร์คือ 6 คะแนน เช่น: 6/8/10, Q/K/A - รวมทั้งหมดที่นี่คือ 6 คะแนน

3. ในกรณีทีพนักงานดำเนินการผิดพลาด, มีความล้มเหลวของซอฟต์แวร์เกิดขึ้นเมื่อเดิมพันได้รับการยอมรับ (เช่น การพิมพ์ผิดในอัตราต่อรองอย่างเห็นได้ชัด, ความไม่ตรงกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนกีฬา/สดของเว็บไซต์และในสลิปพนัน เป็นต้น) หรือหากมีตัวบ่งชี้อื่นใดว่าเดิมพันได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้อง บริษัทรับพนันมีสิทธิ์ในการประกาศให้เดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ ในกรณีที่มีข้อผิดพลาดเกี่ยวกับซอฟต์แวร์ เกมอาจถูกขัดจังหวะ ซึ่งในกรณีนี้เดิมพันที่ยังไม่ได้รับการตัดสินจะได้รับเงินคืน
4. สามารถวางเดิมพันในเกมโดยไม่รวมเวลาต่อพิเศษ: เดิมพันแบบเต็มเกม เดิมพันแบบควอเตอร์ใดควอเตอร์หนึ่ง หรือเดิมพันแบบครึ่งเกมใดครึ่งเกมหนึ่ง
   การเดิมพันที่สามารถวางได้บางประเภท ได้แก่:
   - ชนะ
   - โอกาสสองเท่า
   - แฮนดิแคป
   - รวม
   - รวมรายบุคคล
   - คู่รวม
   - คู่รวมรายบุคคล
   - ชนะและรวม
   - คะแนนจริง
   - ทีมชนะทุกควอร์เตอร์
   - ทีมชนะทั้งครึ่งแรกและครึ่งหลัง
   - ทีมชนะครึ่งแรกและการแข่งขัน
   - ทีมชนะควอร์เตอร์แรกและการแข่งขัน
   - แต่ละทีมได้คะแนนต่ำกว่า/มากกว่า
   - ผลรวมที่แน่นอน

10.221. ควิดดิชอีสปอร์ต

1. การแข่งขัน Esports Quidditch The Golden Snitch Cup เป็นเกมมัลติเพลเยอร์ที่ถ่ายทอดสดแบบไลฟ์สตรีม
2. ระยะเวลาการแข่งขัน 7 นาที ผู้ชนะของการแข่งขันจะถูกตัดสินจากจำนวนคะแนนที่แต่ละทีมมี หรือเมื่อทีมใดทีมหนึ่งทำได้ครบ 100 คะแนน หากคะแนนเสมอกันหลังจากผ่านไป 7 นาที การแข่งขันจะดำเนินต่อไปจนกว่าจะมีผู้ชนะ
3. เปิดรับเดิมพันจากผลงานแบบตัวต่อตัวของแต่ละทีมและสถานการณ์ต่าง ๆ ภายในเกม การจับสนิช หากไม่มีทีมใดจับสนิชได้ การเดิมพันที่เกี่ยวข้องกับการจับสนิชจะถือว่าแพ้
    - การทำประตูด้วยควัฟเฟิล – 10 คะแนน
    - การจับสนิช - 30 คะแนน
4. ทีมที่ทำคะแนนได้มากที่สุดจะชนะ
5. วงเงินเดิมพันสูงสุดจะถูกกำหนดแยกต่างหากสำหรับแต่ละรายการโดยบริษัทรับเดิมพัน
6. บริษัทรับเดิมพันอาจเปลี่ยนแปลงค่าจำกัดเงินเดิมพันได้โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
7. หากเจ้าหน้าที่เกิดข้อผิดพลาด หรือระบบซอฟต์แวร์ขัดข้องในขณะที่มีการรับเดิมพัน (เช่น การพิมพ์ราคาต่อรองผิดอย่างชัดเจน ความไม่สอดคล้องกันระหว่างราคาต่อรองที่แสดงในหมวดกีฬา/สด กับในบิลเดิมพัน ฯลฯ) หรือมีข้อบ่งชี้อื่นใดว่าเดิมพันนั้นถูกรับอย่างไม่ถูกต้อง บริษัทรับเดิมพันมีสิทธิ์ที่จะถือว่าการเดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
8. รับเฉพาะการเดิมพันสดเท่านั้น การแข่งขันทั้งหมดมีการถ่ายทอดสดออนไลน์
9. ตลาดเดิมพันที่ใช้งานได้:
    - ผู้ชนะ
    - แฮนดิแคป
    - รวม (สูง/ต่ำ)
    - รายบุคคล รวม (สูง/ต่ำ)
    - ระยะเวลาการแข่งขัน (สูง/ต่ำ)
    - ทีมใดจะเป็นผู้จับสนิช
    - ทีมที่ทำคะแนนได้ก่อน

10.222. Hellish Quart

1. Hellish Quart เป็นเกมผู้เล่นหลายคนที่ถ่ายทอดออนไลน์
2. ทัวร์นาเมนต์ยอดมงกุฎเป็นการต่อสู้ถ่ายทอดออนไลน์ระหว่างนักสู้สองคน
3. เดิมพันทั้งหมดจะได้รับการตัดสินผลหลังสิ้นสุดการแข่งขัน
4. บริษัทรับพนันจะกำหนดเงินเดิมพันสูงสุดสำหรับแต่ละตลาดเดิมพันแยกต่างหาก

5. บริษัทรับเดิมพันอาจเปลี่ยนแปลงขีดจำกัดเงินเดิมพันได้โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
6. หากพนักงานทำผิดพลาดใด ๆ หรือความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ใด ๆ เกิดขึ้น ณ เวลาที่ยอมรับเดิมพัน (เช่น พิมพ์อัตราต่อรองผิดอย่างชัดเจน อัตราต่อรองที่แสดงในส่วนกีฬา/สดและสลิปพนันไม่สอดคล้องกัน เป็นต้น) หรือข้อบ่งชี้อื่น ๆ ว่าเดิมพันได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้อง บริษัทรับพนันมีสิทธิ์ในการประกาศให้เดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
7. จะยอมรับเฉพาะพนันสดเท่านั้น จะมีการถ่ายทอดเกมทั้งหมดทางออนไลน์
8. กฎกติกาของเกม:
    - นักสู้จะได้รับคะแนนหนึ่งแต้มสำหรับการชนะในแต่ละรอบ
    - หากรอบการแข่งขันจบด้วยผลเสมอ นักสู้ทั้งคู่จะไม่ได้รับแต้ม
    - นักสู้คนแรกที่ชนะครบ 2 หรือ 3 รอบจะเป็นผู้ชนะในการแข่งขันนั้น
9. ตลาดเดิมพันในทั้งการแข่งขันดังต่อไปนี้พร้อมให้บริการตลอดทั้งการแข่งขัน (จะได้รับการตัดสินผลตามคะแนนสุดท้ายของการแข่งขัน):
    - ชนะ
    - รวม (มากกว่า/น้อยกว่า)
    - รายบุคคล รวม (มากกว่า/น้อยกว่า)
    - รอบรวม (มากกว่า/น้อยกว่า)
    - เสมอกันในรอบใดรอบหนึ่ง (ใช่/ไม่)
    - จำนวนรอบที่ต้องชนะ (2 หรือ 3 ขึ้นอยู่กับว่าการต่อสู้ประเภทใดต้องชนะ 2 รอบหรือ 3 รอบ)
10. ตลาดเดิมพันในรอบดังต่อไปนี้พร้อมให้บริการตลอดทั้งการแข่งขัน (จะได้รับการตัดสินผลตามคะแนนสุดท้ายของการแข่งขัน):
    - ชนะในรอบ

10.223. Cuphead

1. สตรีมสดของเกมแพลตฟอร์มวิ่งและยิง
2. เดิมพันทั้งหมดจะได้รับการตัดสินหลังจากสิ้นสุดการแข่งขันแล้ว
3. ยอมรับการเดิมพันในการต่อสู้ระหว่างผู้เล่นและบอส แต่ละการแข่งขันจะเล่นจนกว่าจะมีฝ่ายหนึ่งชนะสูงสุด 3 ครั้ง โดยจะมีการเล่นรอบรวมสูงสุด 5 รอบ ในระหว่างรอบ ผู้เล่นสามารถเปลี่ยนอาวุธ ทักษะ (จำนวนชีวิต) และอวตารได้
4. บริษัทรับพนันจะกำหนดจำนวนเงินเดิมพันขั้นต่ำและสูงสุดในแต่ละรายการแข่งขันแยกต่างหาก
5. บริษัทรับพนันอาจเปลี่ยนแปลงขีดจำกัดเงินเดิมพันได้โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
6. หากพนักงานดำเนินการผิดพลาดหรือหากมีความล้มเหลวของซอฟต์แวร์เกิดขึ้น ณ เวลาที่ยอมรับเดิมพัน

(เช่น การพิมพ์อัตราต่อรองผิดอย่างชัดเจน ความไม่ตรงกันกันระหว่างอัตราต่อรองต่อรองที่แสดงในส่วนกีฬา/การแข่งขันสด และในสลิปพนัน เป็นต้น) หรือมีข้อบ่งชี้อื่นใดว่าเดิมพันนั้นได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้อง บริษัทรับพนันมีสิทธิ์ที่จะประกาศให้เดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ

7. รองรับทั้งพนันก่อนการแข่งขันและพนันสด
8. มีตลาดเดิมพันที่พร้อมให้บริการดังต่อไปนี้:
    - ในตลอดทั้งการแข่งขัน:
        - ผู้เล่น/บอสที่จะชนะ
        - รวม
        - รวมผู้เล่น/บอสแต่ละราย
        - ระยะเวลาโดยรวมของรอบที่ผู้เล่นชนะ*
    - ในรอบถัดไป
        - ผู้เล่น/บอสที่จะชนะในรอบ
        - จำนวนรวมชีวิตที่เหลือทั้งหมดของผู้เล่น (หากผู้เล่นพ่ายแพ้ในรอบนั้น การเดิมพันทั้งหมดจะถือว่าแพ้)
        - ด่านที่ไปถึงโดยบอสในรอบ (หากบอสพ่ายแพ้ในรอบนั้น การเดิมพันทั้งหมดจะถือว่าแพ้)
        - ระยะเวลารอบ (หากผู้เล่นพ่ายแพ้ในรอบนั้น การเดิมพันทั้งหมดจะถือว่าแพ้)

*จะพิจารณาเฉพาะเวลาที่สามารถเอาชนะบอสได้เท่านั้น

10.224. Fatal Fury

1. Fatal Fury เป็นเกมหลายผู้เล่นแบบถ่ายทอดสด
2. เดิมพันจะได้รับการยอมรับในการต่อสู้ระหว่างสองฝ่าย แต่ละการแข่งขันจะเล่นให้มีการชนะสูงสุด 5 ครั้ง โดยจะมีการเล่นรอบรวมไม่เกิน 9 รอบ
3. เดิมพันทั้งหมดจะถูกตัดสินหลังสิ้นสุดการแข่งขัน
4. ผู้ชนะคือนักสู้ที่ฆ่าคู่ต่อสู้ได้
5. วงเงินเดิมพันสูงสุดจะถูกกำหนดแยกต่างหากสำหรับแต่ละรายการโดยบริษัทรับเดิมพัน
6. บริษัทรับเดิมพันอาจเปลี่ยนแปลงค่าจำกัดเงินเดิมพันได้โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
7. หากพนักงานทำผิดพลาดใด ๆ หรือความขัดข้องของซอฟต์แวร์ใด ๆ เกิดขึ้นในขณะรับเดิมพัน (เช่น การพิมพ์อัตราต่อรองผิดอย่างชัดเจน ความไม่สอดคล้องกันอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนกีฬา/สดและสลิปพนัน เป็นต้น) หรือข้อบ่งชี้อื่น ๆ ว่าเดิมพันได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้อง บริษัทรับพนันมีสิทธิ์ประกาศให้เดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ

8. ระบบจะยอมรับเดิมพันนักสู้เฉพาะในโหมดสดเท่านั้น จะมีการถ่ายทอดเกมทั้งหมดทางออนไลน์
9. ตลาดเดิมพันที่พร้อมให้บริการ:

1. ในหนึ่งรอบ:

- ชนะในรอบ
- ชัยชนะไร้ที่ติ* ในรอบ
- ชนะทันเวลา** ในรอบ
- ระยะเวลารอบ***

2. ในหนึ่งการต่อสู้:

- ชนะในการแข่งขัน
- รอบรวม
- รอบรวมรายบุคคล
- คะแนนจริงในการแข่งขัน
- * ชัยชนะไร้ที่ติในรอบ คือเมื่อนักสู้ของผู้เล่นไม่ได้รับบาดเจ็บหรือสามารถฟื้นคืนเลือดได้เต็ม
- ** ชนะทันเวลาในรอบ คือเมื่อมีการประกาศให้ผู้เล่นชนะหลังจากผ่านไป 60 วินาทีที่กำหนดไว้สำหรับรอบนั้น ในกรณีนี้ นักสู้ที่มีพลังชีวิตมากที่สุดจะเป็นฝ่ายชนะ
- *** ระยะเวลารอบ คือจำนวนวินาทีที่ผ่านไปนับตั้งแต่ที่เริ่มรอบ โดยคำนวณจากการนำเวลา 60 วินาที มาลบด้วยจำนวนวินาทีที่เหลืออยู่บนตัวจับเวลา (การตั้งค่านาฬิกาจับเวลามาตรฐานในตอนเริ่มต้นของรอบ) เช่น หากรอบสิ้นสุดลงโดยเหลือเวลา 14 วินาทีบนตัวจับเวลา ระยะเวลาของรอบคือ 60 – 14 = 46 วินาที

10.225. Power of Power

1. Power of Power คือการออกอากาศเกม Power of Power ที่มีหลายผู้เล่น
2. ทัวร์นาเมนต์ Doomsday คือการออกอากาศการแข่งขันระหว่างสี่ผู้เล่น คุณจะต้องทำลายฐานทัพของผู้เล่นอื่นและมีชีวิตรอดเพื่อชนะ ในตอนเริ่มต้นการแข่งขัน นาฬิกานับถอยหลังจะเริ่มขึ้นและมันจะนับถอยหลังสู่ Doomsday (ตอนที่ฐานทัพของผู้เล่นทุกคนถูกทำลาย)
3. เดิมพันจะได้รับการยอมรับตามผลการแข่งขันแบบตัวต่อตัวของผู้เล่นและสถานการณ์ในเกม
4. ผู้ชนะคือผู้เล่นที่ยังคงมีชีวิตรอดในตอนจบหรือตายเป็นคนสุดท้าย
5. บริษัทรับเดิมพันจะกำหนดเงินเดิมพันสูงสุดสำหรับแต่ละตลาดเดิมพันแยกต่างหาก
6. บริษัทรับเดิมพันอาจเปลี่ยนแปลงขีดจำกัดเงินเดิมพันได้โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
7. หากพนักงานดำเนินการผิดพลาดหรือหากมีข้อผิดพลาดของซอฟต์แวร์เกิดขึ้น ณ เวลาที่เดิมพันได้รับการยอม

รับ (เช่น การพิมพ์อัตราต่อรองที่ผิดอย่างเห็นได้ชัด ความไม่สอดคล้องกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนกีฬา/การแข่งขันสด และในสลิปเดิมพัน เป็นต้น) หรือหากมีตัวบ่งชี้อื่น ๆ ว่าเดิมพันได้รับการยอมรับแบบไม่ถูกต้อง บริษัทรับเดิมพันมีสิทธิ์ในการประกาศให้เดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ

8. จะมีการยอมรับเฉพาะเดิมพันสดเท่านั้น จะมีการถ่ายทอดเกมทั้งหมดทางออนไลน์
9. ตลาดเดิมพันที่ใช้งานได้:
    - ผู้ชนะ
    - อันดับจบ
    - จะสูงกว่า
    - รวมสังหาร
    - รวมตาย
    - ผู้เล่น – รวมสังหาร
    - ผู้เล่น – รวมตาย
    - ระเบิดที่วางรวม
    - ระเบิดที่ถูกปลดรวม
    - ฐานทัพระเบิดรวม
    - จะมี Doomsday หรือไม่
    - ฐานทัพของผู้เล่นจะระเบิดหรือไม่
    - ใครจะทำลายฐานทัพของใคร
    - ตลอดชีพ

10.226. Looney Tunes

1. Looney Tunes: Wacky World of Sports คือคอลเลกชันมินิเกมกีฬาที่มีตัวละคร จากซีรีส์การ์ตูน Looney Tunes มีทั้งบาสเกตบอล กอล์ฟ ฟุตบอล และเทนนิส
2. การแข่งขันบาสเกตบอลจะแบ่งออกเป็น 4 ควอเตอร์ โดยแต่ละควอเตอร์มีเวลา 3 นาที หากภายในเวลาที่กำหนด ไม่สามารถตัดสินผู้ชนะได้ จะมีการเล่นต่อเวลา 1 นาที จนกว่าจะตัดสินผู้ชนะได้ (ไม่จำกัดจำนวนช่วงระยะเวลาต่อเวลา)
3. การแข่งขันฟุตบอลจะแบ่งออกเป็น 2 ครึ่ง โดยแต่ละครึ่งมีเวลา 5 นาที หากภายในเวลาที่กำหนด ไม่สามารถตัดสินผู้ชนะได้ จะมีการต่อเวลา ซึ่งจะเล่นต่อไปแบบไม่จำกัดระยะเวลาจนกว่าจะมีการทำประตูได้
4. เดิมพันทั้งหมดจะถูกตัดสินหลังสิ้นสุดการแข่งขัน
5. จะมีการกำหนดจำนวนเงินเดิมพันขั้นต่ำและสูงสุดสำหรับแต่ละการแข่งขันแยกต่างหาก
6. บริษัทรับพนันอาจเปลี่ยนแปลงขีดจำกัดเงินเดิมพันโดยไม่ต้องแจ้ง ให้ทราบล่วงหน้า

7. หากมีข้อผิดพลาดที่เกิดจากพนักงานหรือความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ใด ๆ ในขณะที่เดิมพันได้รับการยอมรับ (เช่น การพิมพ์ผิด อย่างเห็นได้ชัดในอัตราต่อรอง ความไม่ตรงกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในตลาดเดิมพันและในสลิปพนัน เป็นต้น) หรือหากมีตัวบ่งชี้อื่น ๆ ว่าพนันได้รับการยอมรับแบบไม่ถูกต้อง พนันดังกล่าวอาจถูกประกาศว่าเป็นโมฆะ
8. ประเภทการเดิมพันที่มีให้บริการ:

   W1
   W2
   รวมคู่ - ใช่
   รวมคู่ - ไม่
   รวมรายทีม 1 สูงกว่า ()
   รวมรายทีม 1 ต่ำกว่า ()
   รวมรายทีม 2 สูงกว่า ()
   รวมรายทีม 2 ต่ำกว่า ()
   รวมสูงกว่า ()
   รวมต่ำกว่า ()
   แฮนดิแคป 1 ()
   แฮนดิแคป 2 ()
   คะแนนจริง ()-()

10.227. Rematch Cyber League

1. Rematch Cyber League เป็นการถ่ายทอดสดวิดีโอเกม มีทีม 2 ทีมที่มีผู้เล่นทีมละ 2 คนจะร่วมแข่งขันและต่อสู้เพื่อคว้าชัยชนะ
2. เวลาปกติมีเวลา 6 นาที หากในช่วงท้ายของเวลาปกติได้คะแนนเท่ากัน เกมจะมีการต่อเวลาซึ่งจะจบลงเมื่อมีทีมหนึ่งที่ได้คะแนนสูงกว่าอีกทีม
3. จะมีการกำหนดจำนวนเงินเดิมพันขั้นต่ำและสูงสุดสำหรับแต่ละการแข่งขันแยกต่างหาก
4. บริษัทรับพนันสามารถเปลี่ยนแปลงจำนวนเงินเดิมพันสูงสุดได้โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
5. หากพนักงานดำเนินการผิดพลาดหรือหากมีความล้มเหลวของซอฟต์แวร์เกิดขึ้น ณ เวลาที่ยอมรับเดิมพัน (เช่น การพิมพ์อัตราต่อรองผิดอย่างชัดเจน ความไม่ตรงกันกันระหว่างอัตราต่อรองต่อรองที่แสดงในส่วนกีฬา/การแข่งขันสด และในสลิปพนัน เป็นต้น) หรือมีข้อบ่งชี้อื่นใดว่าเดิมพันนั้นได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้อง บริษัทรับพนันมีสิทธิ์ที่จะประกาศให้เดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
6. รองรับทั้งพนันก่อนการแข่งขันและพนันสด เกม Rematch ทั้งหมด นัดการแข่งขัน Cyber League จะมีการถ่ายทอดสดทางออนไลน์

7. ประเภทการเดิมพันที่มีให้บริการ
    - ประตูรวม
    - รวมประตูรายทีม
    - ชนะในเวลาปกติ; รวมช่วงต่อเวลา
    - เดิมพันนัดการแข่งขันแฮนดิแคป

10.228. Mega Baseball

1. Mega Baseball เป็นเกมผู้เล่นหลายคนที่ถ่ายทอดสดออนไลน์ (เครื่องจำลองเบสบอล)
2. Super Mega Baseball 4 คือทัวร์นาเมนต์ที่ประกอบด้วยการแข่งขันเบสบอลแบบดั้งเดิม โดยแต่ละทีมมีผู้เล่นทีมละ 9 คน
3. เดิมพันทั้งหมดจะได้รับการตัดสินผลหลังสิ้นสุดการแข่งขัน
4. จำนวนเงินเดิมพันสูงสุดจะถูกกำหนดแยกในแต่ละรายการแข่งขัน
5. บริษัทรับพนันอาจเปลี่ยนแปลงวงเงินเดิมพันได้โดยไม่ต้องแจ้งให้ลูกค้าทราบล่วงหน้า
6. ในกรณีที่พนักงานกระทำความผิดพลาดใด ๆ หรือเกิดความขัดข้องของซอฟต์แวร์ในขณะที่รับเดิมพัน (เช่น การพิมพ์อัตราต่อรองผิดอย่างชัดเจน ความไม่สอดคล้องกันระหว่างอัตราต่อรองที่แสดงในส่วนกีฬา/สดและในสลิปพนัน เป็นต้น) หรือมีข้อบ่งชี้อื่นใดว่าได้มีการรับเดิมพันโดยไม่ถูกต้อง บริษัทรับพนันมีสิทธิ์ประกาศให้เดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
7. รับเฉพาะการเดิมพันสดเท่านั้น จะมีการถ่ายทอดสดการแข่งขันทั้งหมดทางออนไลน์
8. กฎกติกาของเกม:
   หากการแข่งขันจบด้วยผลเสมอในเวลาแข่งขันปกติ (5 อินนิ่ง) จะมีการเล่นอินนิ่งเสริมเพิ่มขึ้นอีกหนึ่งอินนิ่ง ในกรณีนี้ เดิมพันทั้งหมดจะได้รับการตัดสินผลรวมอินนิ่งเสริม
9. มีตลาดดังต่อไปนี้พร้อมให้บริการและจะได้รับการตัดสินตามคะแนนสุดท้ายของการแข่งขัน
    - ผู้ชนะ
    - แฮนดิแคปของทีม
    - รวม(มากกว่า/น้อยกว่า)
    - เดี่ยว รวม (มากกว่า/น้อยกว่า)
    - คู่รวม (ใช่/ไม่ใช่)
    - วิ่งครั้งแรก(1/2)
    - วิ่งสุดท้าย(1/2)
    - อินนิ่งพิเศษ (ใช่/ไม่ใช่)
    - อินนิ่งแรก/ทั้งแมตช์

- ทั้งสองทีมทำได้คะแนนวิ่ง(ใช่/ไม่ใช่)
- วิ่งมากสุดในอินนิ่ง

10. มีผลการแข่งขันดังต่อไปนี้พร้อมให้บริการสำหรับแต่ละอินนิ่ง และจะได้รับการตัดสินตามคะแนนสุดท้ายของอินนิ่ง
    - ผู้ชนะ
    - แฮนดิแคปของทีม
    - รวม(มากกว่า/น้อยกว่า)
    - เดี่ยว รวม (มากกว่า/น้อยกว่า)
11. มีผลการแข่งขันดังต่อไปนี้พร้อมให้บริการสำหรับแต่ละอินนิ่งที่ 1 - ที่ 3 และจะได้รับการตัดสินตามคะแนนสุดท้ายของอินนิ่งที่ 3:
    - ผู้ชนะ

10.229. Tekken 8

1. Tekken 8 เป็นเกมถ่ายทอดสดแบบมีผู้เล่นหลายคน
2. เดิมพันจะได้รับการยอมรับในการต่อสู้ระหว่างสองฝ่าย แต่ละการแข่งขันจะเล่นให้มีการชนะสูงสุด 5 ครั้ง โดยจะมีการเล่นรอบรวมสูงสุด 9 รอบ
3. เดิมพันทั้งหมดจะได้รับการตัดสินหลังจากสิ้นสุดการแข่งขันแล้ว
4. ผู้ชนะคือนักสู้ที่ฆ่าคู่ต่อสู้ได้
5. บริษัทรับพนันจะกำหนดเงินเดิมพันสูงสุดสำหรับแต่ละตลาดเดิมพันแยกต่างหาก
6. บริษัทรับพนันอาจเปลี่ยนแปลงขีดจำกัดเงินเดิมพันได้โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
7. หากพนักงานทำผิดพลาดใด ๆ หรือความล้มเหลวของซอฟต์แวร์ใด ๆ เกิดขึ้น ณ เวลาที่ยอมรับเดิมพัน (เช่น พิมพ์อัตราต่อรองผิดอย่างชัดเจน อัตราต่อรองที่แสดงในส่วนกีฬา/สดและสลิปเดิมพันไม่สอดคล้องกัน เป็นต้น) หรือข้อบ่งชี้อื่น ๆ ว่าเดิมพันได้รับการยอมรับอย่างไม่ถูกต้อง บริษัทเดิมพันมีสิทธิ์ในการประกาศให้เดิมพันดังกล่าวเป็นโมฆะ
8. ระบบจะยอมรับเดิมพันนักสู้ในโหมดสดเท่านั้น จะมีการถ่ายทอดเกมทั้งหมดทางออนไลน์
9. ตลาดเดิมพันที่พร้อมให้บริการ:
    - ในหนึ่งรอบ:
        - ชนะในรอบ
        - ชัยชนะไร้ที่ติ* ในรอบ
        - ชนะทันเวลา** ในรอบ
        - ระยะเวลารอบ***

- ในหนึ่งการต่อสู้:
    - ชนะในการแข่งขัน
    - รอบรวม
    - รอบรวมรายทีม
    - คะแนนจริงในการแข่งขัน

* ชัยชนะไร้ที่ติในรอบ คือตอนที่นักสู้ของผู้เล่นไม่ได้รับบาดเจ็บหรือสามารถฟื้นคืนเลือดได้เต็ม

** ชนะทันเวลาในรอบ คือตอนที่มีการประกาศให้ผู้เล่นชนะหลังจากผ่านไป 30 วินาทีที่จัดสรรไว้สำหรับรอบนั้น ในกรณีนี้ นักสู้ที่มีพลังชีวิตมากที่สุดจะเป็นฝ่ายชนะ

*** ระยะเวลารอบ คือจำนวนวินาทีที่ผ่านไปนับตั้งแต่ที่เริ่มรอบและเวลาที่ได้จะหักลบกับจำนวนวินาทีสุดท้ายคงเหลือจาก 30 วินาที (การตั้งค่านาฬิกาจับเวลามาตรฐานในตอนเริ่มต้นของรอบ)

เช่น หากรอบจบลงด้วยนาฬิกาจับเวลา 14 วินาที ระยะเวลาของรอบคือ 30 − 14 = 16 วินาที

11. เดิมพันทางการเงิน

1. เดิมพันในราคาเปิดในคู่สกุลเงินพื้นฐานของตลาดแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศ มันเป็นสิ่งที่จำเป็นในการทำนายสิ่งที่อัตราแลกเปลี่ยนของราคาเปิดของตลาดแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศในวันที่ที่ระบุคือมากหรือน้อยจากที่ระบุโดย บริษัท bookmakers ในกรณีที่มีการผูกราคาคี่ถือว่าเป็นขาดทุน การคำนวณราคาเดิมพันคำนวนจากข้อมูลเฉลี่ยของ IA "RBC": www.rbc.ru และ Yahoo Finance
2. ข้อมูลของเซิร์ฟเวอร์การซื้อขายจะมีผลในกรณีที่มีความคลาดเคลื่อน
3. เดิมพันในช่วงห้านาทีจะถูกตัดสินเมื่อสิ้นสุดทุกๆ 5 นาทีของเวลาปัจจุบัน ตัวอย่าง: การเดิมพันระหว่าง 11:00:00 และ 11:05:00 จะคำนวณโดยค่าที่ได้รับเวลา 11:05:00 การเดิมพันรายชั่วโมงจะได้รับการตัดสินเมื่อสิ้นสุดแต่ละชั่วโมงของเวลาปัจจุบัน ตัวอย่างการเดิมพันระหว่าง 11:00:00 ถึง 12:00:00 จะถูกตัดสินตามค่าที่ได้รับ 12:00:00
4. 1xBet ยอมรับการเดิมพันตามดัชนีสุ่มตามจำนวนสุ่มที่มีอยู่ทุกวันตลอด 24 ชั่วโมง คุณสามารถใช้คำพูดด้านบน / ด้านล่างสำหรับดัชนีสุ่ม
5. บริษัท เดิมพันเสนอ:

- ดัชนี "วัว" แบบสุ่มเป็นดัชนีตลาดหุ้นที่มีแนวโน้มสูงขึ้นสำหรับระยะเวลาที่เหมาะสม
- ดัชนีแบบสุ่ม "หมี" เป็นดัชนีตลาดหุ้นโดยทั่วไปที่มีแนวโน้มลดลงในช่วงเวลาที่เหมาะสม

12. เดิมพันข้อเสนอ (ผล)

1. การเดิมพัน ทีมเหย้าจะชนะ (Team 1 To Win) ถูกกำหนดไว้เป็น "1"
2. การเดิมพัน หนึ่งต่อหนึ่ง (Draw) ถูกกำหนดไว้เป็น "X"
3. การเดิมพัน ทีมเยือนจะชนะ (Team 2 To Win) กำหนดไว้เป็น "2"
4. การเดิมพัน ทีมเหย้าจะชนะหรือจะมีหนึ่งต่อหนึ่ง (Team 1 To Win or Draw) ถูกกำหนดไว้เป็น "1X" ทีมเหย้าต้องชนะหรือต้องจะมีหนึ่งต่อหนึ่ง เพื่อการเดิมพันตจะชนะ
5. การเดิมพัน ทีมเหย้าจะชนะหรือทีมเยือนจะชนะ (Team 1 To Win or Team 2 To Win) ถูกกำหนดไว้เป็น "12" การแข่งขันต้องเส็ดอย่างไม่เป็นหนึ่งต่อหนึ่ง
6. การเดิมพัน ทีมเยือนจะชนะหรือจะมีหนึ่งต่อหนึ่ง (Team 2 To Win or Draw) ถูกกำหนดไว้เป็น "X2" ทีมเยือนต้องชนะหรือต้องจะมีหนึ่งต่อหนึ่ง เพื่อการเดิมพันตจะชนะ
7. การเดิมพัน ทีม (ผู้เล่น, นักแข่ง, ฯลฯ) (Team (player, driver etc.) To Win With A Handicap) จะชนะโดยมีแต้มต่อ กำหนดไว้เป็น "แต้มต่อ" (แต้มต่อแต่ละประเภทมีอัตราต่อรองที่แตกต่างกัน) แต้มต่อเป็นข้อได้เปรียบหรือเสียเปรียบของทีม (ผู้เล่น นักแข่ง ฯลฯ) ที่แสดงในเป้าหมาย คะแนน ชุด วินาที และ อื่น ๆ ที่นำเสนอโดย บริษัท ในการเดิมพันที่ระบุไว้ ผลของการแข่งขันที่มีแต้มต่อประกอบด้วยผลเกมและแต้มต่อ หากผลการแข่งขันเหมือนกับที่ระบุไว้ในการเดิมพัน การเดิมพันจะชนะ หากแพ้ การเดิมพันถือว่าเป็นโมฆะ หากมีผลหนึ่งต่อหนึ่งหลังจากใช้แต้มต่อแล้ว อัตราต่อรองจะเป็น 1
8. บริษัท เดิมพันมีการเดิมพันสองวิธี ได้แก่ สองเหตุการณ์ ("ต่ำกว่า" หรือ "สูงกว่า"); สามเหตุการณ์ ("สูงกว่า", "เท่ากับ", "ต่ำกว่า")

   การเดิมพัน "(รวม) ต่ำกว่า, สูงกว่า " ถูกกำหนดไว้ใน กีฬา ว่า "รวม"

   การเดิมพันแบบนี้หมายถึงจำนวนเกมที่ทีม (หรือผู้เล่น) เล่น คะแนนที่ทีม (หรือผู้เล่น)ได้รับ ประตูที่ทีม (หรือผู้เล่น)ทำ ฯลฯ ลูกค้าต้องทายผลทีมหรือผู้เล่นจะทำกี่ประตู คะแนน เล่นกี่เกมโดยรวม หรือทีม/ผู้เล่นจะทำประตู คะแนน เล่นเกม เป็นจำนวนต่ำกว่าหรือมากกว่าจำนวนที่กำหนดไว้ในข้อ ‘รวม’) ในการกำหนดผล บริษัท จะพิจารณาช่วงเวลาของการแข่งขัน ซึ่งกำหนดสำหรับกีฬาแต่ละประเภทโดยกฎข้อบังคับฉบับนี้ ยกเว้นในข้อ กีฬา ไม่ระบุข้อมูลอื่น เมื่อคำนวณการเดิมพันรวมส่วนผู้เล่น พิจารณาการทำประตูในประตูของฝ่ายคู่แข่งเท่านั้น

   การเดิมพันส่วนทีมรวม/ผู้เล่นรวม พิจารณาจำนวนประตูที่ทีมทำ เกมที่ทีมเล่น คะแนนที่ทีมได้รับ ฯลฯ หากผลเกมตรงกับผลที่บริษัทกำหนดไว้ในข้อ รวม ก็การเดิมพันใน "ต่ำกว่า" หรือ "สูงกว่า" ผลรวม จะเท่ากับ อัตราต่อรอง "1"
9. การเดิมพันรวม "สูงกว่า", "เท่ากัน", "ต่ำกว่า" เรียกว่า การเดิมพันรวมสามทาง การเดิมพันแบบนี้จะแตกต่างจากการเดิมพันรวมธรรมดา สัญลักษณ์ (3way/3 ทาง)บ่งบอกการเดิมพันรวมสามทาง และต้องคำนวณแบบ

นี้:

- "รวมต่ำกว่า 123"- ผลรวมต่ำกว่า 123
- "รวมเท่ากันกับ 123 (3way)" - รวมเท่ากันกับ123
- "รวม 123 สูงกว่า (3way) - รวมสูงกว่า123"

เมื่อคะแนนสุดท้ายคือ 123 คะแนนจะมีเพียงหนึ่งเหตุการณ์เท่านั้นที่ชนะ "รวม 123 (3way)" การเดิมพันที่ "under" "over" ทำเครื่องหมายโดย (3way) จะไม่สามารถคืนเงินได้เนื่องจากเป็นยอดรวมปกติ การเดิมพันในแต่ละผลรวมสามวิธีจะได้รับการตัดสินในทำนองเดียวกัน

10. การเดิมพัน «ผลรวมระยะ» คุณต้องทายผลจำนวนผลรวมสำหรับระยะเฉพาะทีกำหนดไว้ ตัวอย่างเช่นหากพนันใน ผลรวม จำนวนประตูจาก 0 ถึง 1 แล้วมีผลประตู 0:0 หรือ 1:0 หรือ 0:1 การเดิมพันจะชนะ หากมีผลรวมอื่น การเดิมพันแพ้ การเดิมพัน ไม่มีการทำประตู จะชนะหากผลเกมรวมคือ 0:0 เดิมพัน«คะแนนถูกต้อง» - จำเป็นต้องทายผลคะแนนการแข่งขันตามเวลาปกติ (ไม่รวม เวลานอก, การยิงลูกโทษ)
11. การเดิมพัน "จำนวนประตูถูกต้อง" - ลูกค้าต้องทำนายจำนวนประตูในช่วงระยะเวลาปกติ (ไม่รวม เวลานอก และ การยิงลูกโทษ)
12. การเดิมพัน "ครึ่งเวลา - เต็มเวลา" ("HT-FT") กำหนดไว้ในกีฬาว่า "W" - "ชนะ" และ "X" - "เสมอ" ระบุผลของ ครึ่งแรกก่อน แล้วระบุผลของเกม ตัวอย่างเช่น W1 W2 หมายถึง ทีมแรกชัยชนะ (ชนะ1) ในครึ่งแรกของเกมและทีมที่สองชัยชนะ (W2) ในการแข่งขันกีฬาที่มี 4 ควอเตอร์ (บาสเกตบอลโปโลน้ำ ฯลฯ) - การเดิมพัน"ครึ่งเวลา - เต็มเวลา" จะพิจารณาครึ่งแรกของการแข่งขัน (2 ควอเตอร์) และผลของการแข่งขัน (เติมเวลา)
13. การเดิมพัน "ผลเกม + จำนวนประตู"
    ลูกค้าต้องทายผลผู้ชนะการแข่งขันและจำนวนประตูทั้งหมด
14. การเดิมพัน "ประตู () ถึง 78 นาที - ใช่" - จำเป็นต้องทายผลว่าทีมจะทำประตูได้ก่อน หรือ ใน 78 นาที (รวม)
15. การเดิมพันช่วงเวลาการได้คะแนน "ครึ่งเวลา / ควอเตอร์ / เกมส์ /อินนิ่ง)"
    ลูกค้าต้องทายว่า ครึ่ง (ควอเตอร์ เกม ฯลฯ) ใดที่จะมีผลคะแนนที่สูงที่สุดหรือ ครึ่ง (ควอเตอร์ เกม ฯลฯ) ใดที่จะมีผลคะแนนที่เท่ากัน (จำนวนตัวเลขของประตู/ คะแนน)
16. "คู่แข่งของผู้เล่นในตารางการแข่งขันทัวร์นาเมนต์รอบชิงชนะเลิศ"
    ลูกค้าต้องทายว่าผู้เล่นคนใดที่จะเล่นได้ดีกว่าในการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ เมื่อเปรียบเทียบสถิติของผู้เล่นและใช้งานข้อมูลทางสถิติจากเว็บไซต์ของทัวร์นาเมนต์อย่างเป็นทางการ จะไม่มีการนับการยิงลูกโทษและจำนวนการแข่งขันที่ผู้เล่นแต่ละคนเข้าร่วมก็จะไม่ได้รับการพิจารณา หากผู้เล่นไม่สามารถเข้าร่วมการแข่งขันแม้การแข่งขันเดียวได้ พนันจะได้รับการตัดสินที่อัตราต่อรอง 1.00
17. การเดิมพัน "อันดับที่สูงกว่าตามผลการแข่งขันชิงแชมป์" หากต้องการชนะเดิมพันนี้จำเป็นต้องคาดเดาว่าทีม

ไหนจะมีตำแหน่งสุดท้ายที่ดีที่สุดในตารางการแข่งขันของการแข่งขันชิงแชมป์ หากจำนวนคะแนนเท่ากับจำนวนที่ชนะอัตราต่อรองจะเท่ากับ "1" ในกรณีที่ทีมไม่เข้าร่วมในการแข่งขันใด ๆ ผลการเดิมพันอัตราต่อรองจะเท่ากับ "1"

18. พนันในตลาด “ทีมเหย้า (ประตู) - ทีมเยือน (ประตู)”/”ทีม 1-ทีม 2”/ผู้เล่น 1-ผู้เล่น 2” จะใช้งานได้เฉพาะในการแข่งขันทัวร์นาเมนต์และวันที่ที่ระบุไว้ในสลิปพนัน
    จะมีการระบุชัยชนะจากทีมเหย้าหรือทีมเยือนโดยอ้างอิงตามส่วนต่างของประตู (แต้ม) ที่ทีมเหย้าและทีมเยือนทำได้ตามลำดับซึ่งรวมถึงปรับใช้แฮนดิแคปใด ๆ
    พนัน “เหย้า-เยือน” ที่วางในรอบที่เฉพาะเจาะจงจะได้รับการตัดสินในตอนสิ้นสุดรอบดังกล่าว
    หากการแข่งขันในวันที่มีการแข่งขัน (ในรอบ ๆ หนึ่ง) ถูกยกเลิก เลื่อน ไม่เสร็จสิ้นหรือถือเป็นโมฆะ พนันในตลาด “เหย้า-เยือน” จะได้รับการตัดสินที่อัตราต่อรอง 1.00 ยกเว้นตลาดที่มีการกำหนดผลลัพธ์เรียบร้อยแล้ว
    ตัวอย่าง:
    พนัน “เหย้า (ประตู) - เยือน (ประตู), เสมอกัน 2:2 – ใช่” จะได้รับการตัดสินว่าชนะถ้ามีอย่างน้อยหนึ่งการแข่งขันสิ้นสุดลงโดยมีคะแนน 2:2
    พนัน “เหย้า (ประตู) - เยือน (ประตู), ประตูของการแข่งขันแรกจากนาทีที่ 1 ถึง 5 - ใช่” จะได้รับการตัดสินว่าชนะหากมีการทำคะแนนประตูแรกได้ตั้งแต่ระหว่างนาทีที่ 1 และ 5 ในการแข่งขันอย่างน้อยหนึ่งการแข่งขัน
    พนัน “เหย้า (ประตู) - เยือน (ประตู), ครึ่งเวลา-เต็มเวลา W2W1 หรือ W1W2 – ใช่” จะได้รับการตัดสินว่าชนะถ้ามีการเปลี่ยนแปลงทีมที่ขึ้นนำในการแข่งขันอย่างน้อยหนึ่งการแข่งขัน
    สำหรับพนัน “เหย้า (ประตู) - เยือน (ประตู), ทีมจะทำคะแนนประตูแรกได้ในช่วงต้น” นักพนันต้องคาดการณ์ว่าทีมใดจะทำประตูได้ก่อนในวันที่มีการแข่งขัน (รอบ) ที่เฉพาะเจาะจงก่อนอีกทีมหนึ่ง หากมีทีมที่ทำคะแนนประตูแรกได้ในเวลาเดียวกันมากกว่าหนึ่งทีม พนันในทีมเหล่านี้จะได้รับการตัดสินว่าชนะ
19. "จำนวนนาทีในที่ซึ่งทำประตูโดยรวม" คำนวญ จำนวนรวมนาทีในที่ซึ่งทำประตูในระหว่างเวลาเกมปกติ ตัวอย่าง: มีการทำประตูในนาทีที่ 13, 25 และ 47 นาที ผลรวมจะเท่ากับ 13 + 25 + 47 = 85
20. การเดิมพัน "แต้ม" (วอลเลย์บอล ปิงปอง สควอช แบดมินตัน) แต่ละทีมได้รับแต้มในเกมเซ็ต
    ตัวอย่าง: "วอลเลย์บอล. ทีม 1 ได้รับ แต้มที่19 (เซ็ต 1)", ในขณะวางเดิมพันแต้มคือ (8:9) แล้วแต้มเปลี่ยนเป็น (8:10) แล้วเปลี่ยนเป็น (9:10) หมายถึงว่าทีม 1 ได้รับแต้มที่ 19 การเดิมพันชนะ
21. ประตูแรก - ตั้งแต่นาทีที่ () ถึง () ต้องทายว่าในช่วงเวลาที่กำหนดจะมีการทำประตูแรกหรือไม่
22. ประตูสุดท้าย - ตั้งแต่นาทีที่ () ถึง () ต้องทายว่าในช่วงเวลาที่กำหนดจะมีการทำประตูที่สุดท้ายหรือไม่
23. ไม่มีการทำประตูที่สุดท้าย การเดิมพันชนะถ้าการแข่งขันจบด้วยคะแนนการแข่งขัน (0:0)
24. ผู้ทำประตูแรก เพื่อวัตถุประสงค์ของการเดิมพันการเดิมพันจะไม่นับการเดิมพันด้วยตนเอง หากเป้าหมาย

แรกในการแข่งขันเป็นเป้าหมายของตนเองการเดิมพันผู้ทำประตูแรกจะตัดสินจากผู้ที่ทำประตูที่สอง หากเป้าหมายทั้งหมดในการแข่งขันเป็นเป้าหมายของตัวเองเดิมพันในผลลัพธ์“ ไม่มีเป้าหมาย” จะชนะ

25. ผู้ทำประตูคนสุดท้าย เพื่อวัตถุประสงค์ของการเดิมพันการเดิมพันจะไม่นับการเดิมพันด้วยตนเอง หากเป้าหมายสุดท้ายในการแข่งขันเป็นเป้าหมายของตัวเองการเดิมพันผู้ทำประตูสุดท้ายจะตัดสินตามผู้ที่ทำประตูสุดท้าย หากเป้าหมายทั้งหมดในการแข่งขันเป็นเป้าหมายของตัวเองเดิมพันในผลลัพธ์“ ไม่มีเป้าหมาย” จะชนะ
26. การเดิมพัน "ควอร์เตอร์ที่มีแต้มที่สูงที่สุด – แต้มรวมต่ำกว่า ()” ควอร์เตอร์ที่มีแต้มที่สูงที่สุดคือควอร์เตอร์ในที่ซึ่งมีแต้มสูงกว่าควอร์เตอร์อื่นๆ การเดิมพันดังกล่าวจะชนะหากแต้มรวมในควอร์เตอร์ที่มีแต้มที่สูงที่สุดต่ำกว่าแต้มที่กำหนดไว้ ไม่มีการคืนเงินให้หากสองควอร์เตอร์หรือมากกว่ามีแต้มที่เท่ากัน การเดิมพันจะตัดสินจากจำนวนประตูทั้งหมด (คะแนน)
27. การเดิมพัน "ควอร์เตอร์ที่มีแต้มที่น้อยที่สุด – แต้มรวมต่ำกว่า ()” ควอร์เตอร์ที่มีแต้มที่น้อยที่สุดคือควอร์เตอร์ในที่ซึ่งมีแต้มน้อยกว่าควอร์เตอร์อื่นๆ การเดิมพันดังกล่าวจะชนะหากแต้มรวมในควอร์เตอร์ที่มีแต้มที่น้อยที่สุดต่ำกว่าแต้มที่กำหนดไว้ ไม่มีการคืนเงินให้หากสองควอร์เตอร์หรือมากกว่ามีแต้มที่เท่ากัน การเดิมพันจะชนะหากจำนวนประตูทั้งหมด (คะแนน) ทำคะแนนในควอเตอร์ที่ต่ำที่สุดนั้นน้อยกว่าจำนวนที่ยกมา
28. การเดิมพัน "ช่วงที่มีแต้มที่สูงที่สุด" หากระบุช่วงไหนมีแต้มที่สูงที่สุดไม่ได้ (สองหรือมากกว่าช่วงมีแต้มที่เท่ากัน) การเดิมพันอัตราต่อรองเท่ากับ 1 การเดิมพันในช่วงอื่นๆแพ้
    ตัวอย่าง: แต้มเกมคือ (19:20, 22:17, 21:18, 12:20)
    ช่วงที่มีแต้มที่สูงที่สุด (1) – คืนเงินให้
    ช่วงที่มีแต้มที่สูงที่สุด (2) – คืนเงินให้
    ช่วงที่มีแต้มที่สูงที่สุด (3) – คืนเงินให้
29. การเดิมพัน "การแข่งขันถึง .... คะแนน" ลูกค้าต้องทายผล ผู้เข้าร่วมการแข่งขันคนใด (หรือทีมใด) จะเป็นคนแรก (ทีมแรก) ที่จะได้รับคะแนนที่กำหนดไว้ในเงื่อนไข ตัวอย่าง:
    การเดิมพัน “ทีม 1 จะชนะการแข่งขันถึง 15 คะแนน” หากผลเกม 15-13 การเดิมพันชณะ หากผลเกม 12-13 การเดิมพันแพ้ หากผลเกม 10-12 การเดิมพันแพ้
    การเดิมพัน “ไม่มีทีมชนะการแข่งขันถึง 15 คะแนน” หากผลเกม 15-13 การเดิมพันแพ้ หากผลเกม 12-16 การเดิมพันแพ้ หากผลเกม 10-12 การเดิมพันชณะ
    หากผู้เข้าร่วมการแข่งขันออกจากการแข่งขันก่อนคู่แข่งเขาได้รับจำนวนคะแนนที่กำเนิดไว้ ผลการเดิมพันอัตราต่อรองจะเท่ากับ 1
30. การเดิมพัน “การเตะมุม () ทีม ()” และ ทีม () จะได้รับใบเหลือง” หากเหตุการณ์ไม่เกิดขึ้น ผลการเดิมพันอัตราต่อรองจะเท่ากับ 1
31. การเดิมพัน "ผู้เล่น, การเปรียบเทียบ, แต้มต่อ/แฮนดีแคพ" หมายถึงการเปรียบเทียบผลส่วนบุคคล ของผู้เล่น (จำนวนประตู) รวมถึงแฮนดีแคพ ไม่นับรวมการทำเข้าประตูตัวเอง หากผู้เล่นไม่เข้ารวมในทีมเริ่มต้น ผล

การเดิมพันอัตราต่อรองจะเท่ากับ "1"

32. "ผู้เล่นพิเศษรวม" การเดิมพันเป็นจำนวนประตูทั้งหมดที่ทำประตูโดยผู้เล่นเหล่านี้ เป้าหมายของตัวเองจะไม่ถูกนับ หากผู้เล่นไม่ได้ออกมาในทีมเริ่มต้นผู้ชนะจะเท่ากับ "1"
33. เดิมพัน "อันดับ 1 และ 2 ในกลุ่ม" ทีมควรทำอันดับ 1 และ 2 ตามลำดับที่ถูกต้อง
34. การเดิมพัน "การทำเข้าประตูตัวเองแรก" หากแต้มเกม 0: 0 การเดิมพันแพ้
35. การเดิมพัน "ชนะในเวลาที่เหลือหลังจากแต้มที่กำเนิดไว้" ลูกค้าต้องทำนายใครชณะหลังจากแต้มที่กำเนิดไว้ ตัวอย่างเช่น การเดิมพัน “ทีม 1 ชณะ หลังจาก 3-2” การเดิมพันชณะหากแต้มไม่เปลี่ยนหลังจากแต้มที่กำเนิดไว้ หมายถึง หากหลังจากแต้ม 3-2 ไม่มีการทำประตูใหม่ ทีม 1 ชณะ หากหลังจากแต้ม 3-2 แต้มเปลี่ยนเป็น 3-3 (ทีม 2 ทำประตู) การเดิมพันแพ้
36. การเดิมพัน "เวลาในการเล่นรวม" คำนวณเวลาเป็นนาที หากลูกค้าทำนายจำนวนนาทีอย่างถูกต้อง การเดิมพันเท่ากับ "1" ตัวอย่าง: การเดิมพัน Kyrie Irving รวม (39.5) ต่ำกว่า หาก Kyrie Irving เล่นเป็นเวลา 39 นาที 30 วินาที การเดิมพันการเดินพันเท่ากับ 1 หาก Kyrie Irving เล่นเป็นเวลาน้อยกว่า39 นาที 30 วินาที การเดิมพันการเดินพันชณะ
37. คะแนนที่ถูกต้อง กลุ่มเดิมพัน "อื่น ๆ " - การคำนวณเดิมพันขึ้นอยู่กับผลลัพธ์ที่ระบุไว้ในกลุ่ม มี 3 กลุ่ม ผลลัพธ์คือคะแนนขึ้นอยู่กับคะแนนการแข่งขันในปัจจุบัน ตัวอย่าง - คะแนนการแข่งขัน (0: 1) มีชุดของผลลัพธ์:

    แก้ไขคะแนน 2-1 หรือ 3-1 หรือ 3-2

    แก้ไขคะแนน 1-2 หรือ 1-3 หรือ 2-3

    คะแนนอื่น ๆ

    หากการแข่งขันจบลงด้วย 0-1 การชนะจะเป็น ″Any Other Score″
38. การเดิมพัน "ชนะหรือเสมอ" มีเพียงสองผลลัพธ์ในการเดิมพันประเภทนี้เท่านั้น ตัวอย่าง: ″X หรือ W2 (บ้านชนะ - เงินคืน) - W2″ ในตลาดนี้คุณต้องเลือกระหว่างการจับรางวัลหรือชนะของทีม 2 และผลลัพธ์ที่แนะนำในกรณีนี้คือชนะทีม 2 ถ้าทีม 2 ชนะเดิมพันชนะในกรณีที่มีการวางเดิมพันจะสูญเสีย หากทีมที่ 1 ชนะการเดิมพันการเดิมพันจะได้รับเงินคืน เดิมพันทั้งหมดได้รับการยอมรับในเวลาปกติ
39. การเดิมพันนี้เกิดขึ้นจากการแข่งขันสองนัดหนึ่งในนั้นได้เกิดขึ้นแล้วในวันแข่งขันปัจจุบันและอีกรายการหนึ่งจะออกอากาศสด กล่าวอีกนัยหนึ่งลูกค้าต้องทายผลลัพธ์ของการเดิมพันที่พวกเขาทราบผลการแข่งขันอย่างใดอย่างหนึ่งแล้ว
40. หากทีมถูกปรับแพ้หนึ่งในการแข่งขันเหล่านี้หรือการแข่งขันถูกยกเลิกหรือเลื่อนออกไปการเดิมพัน“ โพสต์การแข่งขัน vs สด” จะถือเป็นโมฆะ (คืนเงิน)
41. ผู้ชนะที่มีพนันแฮนดิแคปจะครอบคลุมทั้งฤดูกาลแข่งขัน ทีมที่เป็นตัวเต็งจะชนะฤดูกาลด้วยแฮนดิแคปในตอนสิ้นสุดฤดูกาล คะแนนแฮนดิแคปของทีมทั้งหมดจะถูกเพิ่มไปยังคะแนนจริง ทีมที่มีคะแนนสูงสุดจะ

ถือเป็นผู้ชนะ บริษัท เดิมพันยังสามารถเสนอเดิมพันชนิดอื่น ๆ

42. "การต่อสู้ที่เป็นที่คาดหวัง" / "การต่อสู้ระหว่างดารา" วันที่เสนอให้มีการต่อสู้ต้องเป็นวันที่ก่อนสิ้นสุดปีปัจจุบัน (ยกเว้นแต่จะมีการระบุไว้เป็นอย่างอื่น) เฉพาะพนันในการต่อสู้จากรายการที่มีให้บริการที่มีการแข่งขันเท่านั้นที่จะได้รับการตัดสิน พนันในการต่อสู้ที่ไม่มีการแข่งขันจะได้รับการตัดสินที่อัตราต่อรอง 1.00
43. ผลลัพธ์พนันชุด

    นี่เป็นตลาดที่มีผลลัพธ์สองผลลัพธ์หรือมากกว่า ตัวอย่างเช่น:

    “ประตูน้อยกว่า 2.5 ประตูและใบเหลือง/ใบแดงน้อยกว่า 4 ใบ”

    “ยูเวนตุส โบรุสเซียอาดอร์ทมุนท์และแมนเชสเตอร์ ยูไนเต็ด ทั้งหมดจะทำคะแนนได้ในช่วง 20 นาทีแรก”

    สำหรับประเภทพนันว่าจะชนะเหล่านี้ คุณจะต้องคาดการณ์ผลลัพธ์ทั้งหมดในตลาดให้ถูกต้อง ยกเว้นแต่จะมีการระบุเป็นอย่างอื่น พนันได้รับการยอมรับในช่วงเวลาปกติซึ่งรวมต่อเวลา/เวลาหยุดพัก หากคาดการณ์ผลลัพธ์ทั้งหมดได้ไม่ถูกต้อง จะไม่มีการคืนเงิน ตัวอย่างเช่น: “เตะมุมน้อยกว่า 10 ลูกและใบเหลือง/ใบแดงน้อยกว่า 4 ใบ” - หากมีลูกเตะมุม 9 ลูกและใบเหลือง/ใบแดง 4 ใบ พนันจะถือว่าแพ้ หากไม่มีการระบุผลลัพธ์หนึ่งผลลัพธ์หรือมากกว่า (การแข่งขันถูกแทรกแซง ยกเลิก นักกีฬาไม่ได้เข้าร่วมในการแข่งขัน) พนันจะได้รับการตัดสินตามผลลัพธ์ที่มีการระบุผล

    ตัวอย่างเช่น: “ยูเวนตุส โบรุสเซียอาดอร์ทมุนท์และแมนเชสเตอร์ ยูไนเต็ด ทั้งหมดจะทำคะแนนได้ในช่วง 20 นาทีแรก” การแข่งขันของโบรุสเซียถูกยกเลิกและยูเวนตุสไม่สามารถทำคะแนนได้ในช่วง 20 นาทีแรก พนันชุดจะถือว่าแพ้เพราะหนึ่งในผลลัพธ์ที่คาดการณ์นั้นไม่ถูกต้อง
44. ตัวย่อที่ได้รับการยอมรับสำหรับในการจัดการแข่งขัน:

13. OptionBet

OptionBet คือการเดิมพันที่มีสองระดับการจ่ายเงิน

OptionBet ใช้อัตราต่อรองสองชุด:

- Opti odds - หากเป็นไปตามเงื่อนไขขั้นต่ำ
- Max odds - หากเกินกว่าที่เงื่อนไขกำหนด
- สำหรับตลาดเดิมพัน OptionBet ที่มีค่าเป็นจำนวนเต็ม หากผลการแข่งขันออกมาตรงกับค่าของตลาดเดิมพันที่กำหนดไว้พอดี อาจมีการคืนเงินด้วยอัตราต่อรอง 1 ด้วยเช่นกัน

การจ่ายเงินขั้นสุดท้ายขึ้นอยู่กับผลการแข่งขัน

OptionBet จะถูกตัดสินในฐานะการเดิมพันเดียวและไม่แบ่งออกเป็นส่วนๆ

การเดิมพัน OptionBet อาจมีตัวเลือกการตัดสินเดิมพันดังต่อไปนี้:

- แพ้ - ไม่เป็นไปตามเงื่อนไขขั้นต่ำ
- Opti-Win - เป็นไปตามเงื่อนไขขั้นต่ำ โดยจะจ่ายเงินรางวัลตาม Opti odds
- ชนะ - เกินกว่าที่เงื่อนไขกำหนด โดยจะจ่ายเงินรางวัลตาม Max odds
- คืนเงินที่อัตราต่อรอง 1 – หากผลการแข่งขันตรงกับค่ารวมหรือแฮนดิแคปพอดี

เงื่อนไขการตัดสินที่เฉพาะเจาะจงขึ้นอยู่กับประเภทของตลาดเดิมพันที่เลือก

ตัวอย่าง

รวม-OptionBet

ตัวอย่างการเดิมพัน: รวม-OptionBet: มากกว่า 2.5

เงินเดิมพัน: 100

Opti odds: 1.48

Max odds: 2.88

ตัวเลือกการตัดสิน

1. หากมีการทำประตูศูนย์ หนึ่ง หรือสองประตูในการแข่งขัน:
    - ไม่เป็นไปตามเงื่อนไขขั้นต่ำ

    - เดิมพันแพ้
    - การจ่ายเงิน 0
2. หากมีการทำประตูในการแข่งขันครบสามประตูพอดี:
    - เป็นไปตามเงื่อนไขขั้นต่ำ
    - การเดิมพันจะถูกตัดสินเป็น Opti-Win
    - การจ่ายเงิน: 100 x 1.48 = 148
3. หากมีการทำประตูสี่ประตูขึ้นไปในการแข่งขัน:
    - เกินกว่าที่เงื่อนไขกำหนด
    - เดิมพันจะได้รับการตัดสินผลว่าชนะ
    - การจ่ายเงิน 100 x 2.88 = 288

ผลรวมแต้ม-OptionBet ที่มีค่ารวมเป็นจำนวนเต็ม

ตัวอย่างการเดิมพัน: ผลรวมแต้ม-OptionBet: มากกว่า 3

เงินเดิมพัน: 100

Opti odds: 2.05
Max odds: 4.32

สถานการณ์ในการตัดสิน

1. หากจำนวนประตูรวมทั้งหมดคือ 0, 1 หรือ 2 ประตู
    - ไม่เป็นไปตามเงื่อนไขขั้นต่ำ
    - เดิมพันแพ้
    - การจ่ายเงิน: 0
2. หากจำนวนประตูรวมทั้งหมดคือ 3 ประตูพอดี:
    - ผลลัพธ์ตรงกับค่ารวม
    - เดิมพันจะได้รับการตัดสินว่าคืนเงินที่อัตราต่อรอง 1
    - การจ่ายเงิน: 100 x 1.00 = 100
3. หากจำนวนประตูรวมทั้งหมดคือ 4 ประตูพอดี:
    - เป็นไปตามเงื่อนไขขั้นต่ำ
    - เดิมพันจะได้รับการตัดสินผลว่า Opti-Win
    - การจ่ายเงิน: 100 x 2.05 = 205
4. หากจำนวนประตูรวมทั้งหมดคือ 5 ประตูหรือมากกว่า
    - เป็นไปตามเงื่อนไขที่ปรับปรุงแล้ว
    - เดิมพันจะได้รับการตัดสินผลว่าชนะ

- การจ่ายเงิน: 100 x 4.32 = 432

5. สำหรับการเดิมพันแบบ ผลรวมแต้ม-OptionBet: ต่ำกว่า 3 จะใช้หลักเกณฑ์การตัดสินเดิมพันเดียวกันในทิศทางตรงกันข้าม:
   - 4 ประตูหรือมากกว่า - แพ้
   - 3 ประตูพอดี - ได้รับเงินคืนที่อัตราต่อรอง 1
   - 2 ประตูพอดี - Opti-Win
   - 0 หรือ 1 ประตู – ชนะ

รวม-OptionBet 1 / รวม-OptionBet 2

ตัวอย่างการเดิมพัน: รวม-OptionBet 1: มากกว่า 1.5

เงินเดิมพัน: 100

Opti odds: 2.05

Max odds: 4.32

สถานการณ์ในการตัดสิน

1. หากทีมที่ 1 ทำประตูได้ 0 หรือ 1 ประตู:
   - ไม่เป็นไปตามเงื่อนไขขั้นต่ำ
   - เดิมพันแพ้
   - การจ่ายเงิน: 0
2. หากทีมที่ 1 ทำได้ 2 ประตูพอดี:
   - เป็นไปตามเงื่อนไขขั้นต่ำ
   - เดิมพันจะได้รับการตัดสินผลว่า Opti-Win
   - การจ่ายเงิน: 100 x 2.05 = 205
3. หากทีมที่ 1 ทำได้อย่างน้อย 3 ประตู:
   - เป็นไปตามเงื่อนไขที่ปรับปรุงแล้ว
   - เดิมพันจะได้รับการตัดสินผลว่าชนะ
   - การจ่ายเงิน: 100 x 4.32 = 432

   สำหรับ รวม-OptionBet 2 จะใช้หลักการตัดสินผลแบบเดียวกัน โดยอิงจากจำนวนประตูที่ทีม 2 ทำได้

แฮนดิแคป-OptionBet

ตัวอย่างการเดิมพัน: แฮนดิแคป-OptionBet: ทีม A (-1.5)

เงินเดิมพัน: 100

Opti odds: 1.64

Max odds: 3.83

ตัวเลือกการตัดสิน

1. หากทีม A ชนะหนึ่งประตู เสมอ หรือแพ้:
    - ไม่เป็นไปตามเงื่อนไขขั้นต่ำ
    - เดิมพันแพ้
    - การจ่ายเงิน: 0
2. หากทีม A ชนะด้วยสองประตูพอดี:
    - เป็นไปตามเงื่อนไขขั้นต่ำ
    - การเดิมพันจะถูกตัดสินเป็น Opti-Win
    - การจ่ายเงิน: 100 x 1.64 = 164
3. หากทีม A ชนะด้วยสามประตูขึ้นไป:
    - เกินกว่าที่เงื่อนไขกำหนด
    - เดิมพันจะได้รับการตัดสินผลว่าชนะ
    - การจ่ายเงิน: 100 x 3.83 = 383

แฮนดิแคป-OptionBet ที่มีแฮนดิแคปเป็นจำนวนเต็ม

ตัวอย่างการเดิมพัน: แฮนดิแคป-OptionBet: ทีม A -1

เงินเดิมพัน: 100

Opti odds: 2.10
Max odds: 4.50

สถานการณ์ในการตัดสิน

1. หากทีม A ไม่ชนะการแข่งขัน:
    - ไม่เป็นไปตามเงื่อนไขขั้นต่ำ
    - เดิมพันแพ้
    - การจ่ายเงิน: 0
2. หากทีม A ชนะด้วย 1 ประตูพอดี:
    - ผลการแข่งขันตรงกับค่าแฮนดิแคป

- เดิมพันจะได้รับการตัดสินว่าคืนเงินที่อัตราต่อรอง 1
- การจ่ายเงิน: 100 x 1.00 = 100

3. หากทีม A ชนะด้วย 2 ประตูพอดี:
   - เป็นไปตามเงื่อนไขขั้นต่ำ
   - เดิมพันจะได้รับการตัดสินผลว่า Opti-Win
   - การจ่ายเงิน: 100 x 2.10 = 210
4. หากทีม A ชนะด้วย 3 ประตูขึ้นไป:
   - เป็นไปตามเงื่อนไขที่ปรับปรุงแล้ว
   - เดิมพันจะได้รับการตัดสินผลว่าชนะ
   - การจ่ายเงิน: 100 x 4.50 = 450

สำหรับแฮนดิแคปจำนวนเต็มที่เป็นบวก จะใช้หลักเกณฑ์การตัดสินเดิมพันเดียวกันตามผลการแข่งขันสุดท้ายหลังจากใช้ค่าแฮนดิแคปแล้ว

ผู้ชนะ-OptionBet

ตัวอย่างการเดิมพัน: ผู้ชนะ-OptionBet: ทีม A

เงินเดิมพัน: 100

Opti odds: 1.56

Max odds: 3.25

สถานการณ์ในการตัดสิน

1. หากทีม A เสมอ หรือแพ้:
   - ไม่เป็นไปตามเงื่อนไขขั้นต่ำ
   - เดิมพันแพ้
   - การจ่ายเงิน: 0
2. หากทีม A ชนะด้วย 1 ประตูพอดี:
   - เป็นไปตามเงื่อนไขขั้นต่ำ
   - เดิมพันจะได้รับการตัดสินผลว่า Opti-Win
   - การจ่ายเงิน: 100 x 1.56 = 156
3. หากทีม A ชนะด้วย 2 ประตูขึ้นไป:
   - เป็นไปตามเงื่อนไขที่ปรับปรุงแล้ว

- เดิมพันจะได้รับการตัดสินผลว่าชนะ
- การจ่ายเงิน: 100 x 3.25 = 325

14. เดิมพันเสริม

1. ครึ่งเวลา - เต็มเวลา (″HT – FT″) – จำเป็นต้องทำนายผลของครึ่งแรกและผลสุดท้ายของการแข่งขัน
2. แต้มเกมที่ถูกต้อง - จำเป็นต้องทำนายแต้มของการแข่งขัน (ตามเวลาปกติ)
3. ประตูแรก - ลูกค้าต้องทำนายว่าทีมไหนเป็นทีมแรกที่ทำประตูได้ หากไม่มีการทำประตู้ (เวลาปกติ) การเดิมพันแพ้ การทำเข้าประตูเองจะถูกนับเป็นการทำเข้าประตูของทีมคู่แข่ง
4. เวลาการทำประตู - ลูกค้าต้องนำนายช่วงระยะเวลาในที่ซึ่งจะมีการทำประตู (ตั้งแต่นาที X ถึง Y รวม) หากไม่มีการทำประตู การเดิมพันแพ้
5. "ทั้งสองทีมทำประตูได้ - ใช่" การเดิมพันชนะหากแต่ละทีมทำประตูอย่างน้อยหนึ่งครั้ง (เด็กซน) "ทั้งสองทีมทำประตู - ไม่" การเดิมพันชนะหากอย่างน้อยหนึ่งทีมทำประตูไม่ได้
6. การเปรียบเทียบผล ครึ่ง ช่วง ควอร์เตอร์ ฯลฯ - ลูกค้าต้องนำนายว่า ครึ่ง ช่วง ควอร์เตอร์ ฯลฯ จะมีแต้มที่เท่ากัน (จำนวน การทำประตู คะแนน ฯลฯ) หรือ ครึ่ง ช่วง ควอร์เตอร์ ฯลฯ ไหนจะมีแต้มที่สูงที่สุด
7. ทีมที่ชณะ ลูกค้าต้องนำนายทีมไหนหรือผู้เล่นคนไหนจะมีแต้มที่สูงที่สุด (ประตู คะแนน ฯลฯ) ตามผลเกมสุดท้าย (เวลาพิเศษและการยิงลูกโทษ รวม)
8. เสมอใน 1 ครึ่ง อย่งน้อย การเดิมพัน ‘เสมอใน 1 ครึ่ง - ไม่’ จะชณะหากในเกมไม่มีเสมอในแต่ละครึ่ง ตัวอย่าง หากมีแต้ม (1-0; 0-0) การเดิมพันแพ้ หากมีแต้ม (1-0; 0-1) การเดิมพันชณะ
9. ทีมไหนจะเริ่มการแข่งขัน - มีความจำเป็นที่จะคาดการณ์ว่าทีมใดเป็นคนแรกที่เริ่มต้นการแข่งขัน
10. การเปลี่ยนตัวครั้งแรก - มีความจำเป็นที่จะต้องทำนายว่าทีมใดเป็นทีมแรกแทน หากมีการทดแทนโดยทั้งสองทีมพร้อมกัน (ในเวลาที่เท่ากันภายใต้โปรโตคอลการจับคู่) การคำนวณเดิมพันจะทำด้วยอัตราเดิมพันเท่ากับ "1" หากไม่มีการทดแทนการคำนวณเดิมพันจะทำด้วยอัตราเดิมพันเท่ากับ "1"
11. เวลาของการเปลี่ยนตัวครั้งแรก ("การทดแทนครั้งแรก - เวลา") - จำเป็นต้องทำนายซึ่งในครึ่งหรือช่วงทดแทนการทดแทนครั้งแรกจะทำ หากไม่มีการทดแทนการคำนวณเดิมพันจะทำด้วยอัตราเดิมพันเท่ากับ "1"
12. การลงโทษต้องมีการลงโทษหรือไม่ ("การลงโทษ: ใช่ / ไม่ใช่") - จำเป็นต้องคาดเดาไม่ว่าการเตะลูกโทษจะได้รับรางวัลในการแข่งขันหรือไม่ก็ตาม
13. ใบแดงจะแสดงหรือไม่ ("ใบแดง: ใช่ / ไม่ใช่") - จำเป็นต้องทำนายว่าใบแดงจะปรากฏในแมตช์หรือไม่ เฉพาะผู้เล่นสนามที่มีใบแดงเท่านั้นที่ได้รับรางวัล
14. ใบเหลืองใบแรก - จำเป็นต้องทำนายผู้เล่นในทีมที่ได้รับใบเหลืองใบแรก ด้วยความระมัดระวังซึ่งกันและกันระหว่างทั้งสองทีม (ในเวลาที่เท่ากันภายใต้โปรโตคอลการจับคู่) อัตราเดิมพันที่ชนะจะเท่ากับ "1" หากไม่มีบัตรสีเหลืองการคำนวณเดิมพันจะทำด้วยอัตราเดิมพันเท่ากับ "1"
15. ใบเหลืองใบสุดท้าย - มีความจำเป็นต้องทำนายผู้เล่นของทีมที่ได้รับใบเหลืองใบสุดท้าย ข้อควรระวังที่สองเมื่อผู้เล่นออกนอกสนาม ด้วยความระมัดระวังร่วมกันของทั้งสองทีม (ในเวลาที่เท่ากันภายใต้โปรโตคอลการ

จับคู่) การคำนวณเดิมพันจะทำด้วยอัตราเดิมพันเท่ากับ "1" หากไม่มีบัตรสีเหลืองการคำนวณเดิมพันจะทำด้วยอัตราเดิมพันเท่ากับ "1"

16. Handicap เป็นเกมที่มีแต้มต่อ นอกจากแฮนดิแคปในผลลัพธ์หลักที่คุณสามารถคาดการณ์ได้แล้วทีมไหนชนะด้วยแฮนดิแคปอื่น ๆ

    ตัวอย่าง. คะแนนการแข่งขันคือ 2:1

    - เดิมพัน "แฮนดิแคป [0:1] W2" จะถูกตัดสินว่าสูญเสียเนื่องจากแฮนดิแคปจะเป็น 2:2
    - เดิมพัน "แฮนดิแคป [0:1] X" จะถูกตัดสินว่าชนะเช่นเดียวกับแฮนดิแคปจะเท่ากับ 2:2
    - เดิมพัน "แฮนดิแคป [1:0] W1" จะถูกตัดสินว่าชนะเช่นเดียวกับแฮนดิแคปจะเป็น 3:1

17. การเปรียบเทียบทีม - มีความจำเป็นที่จะคาดเดาซึ่งทีมจะทำประตูหรือแต้มได้มากขึ้น
18. ผู้เล่นแต่ละคน (บาสเก็ตบอล, วอลเลย์บอล) - จำเป็นต้องทำนายผู้เล่นแต่ละคนโดยใช้พารามิเตอร์เฉพาะ: คะแนนแต้ม, rebounds, assists ฯลฯ การเดิมพันทั้งหมดของผู้เล่นแต่ละคนจะได้รับการยอมรับจากการทำงานล่วงเวลาหรือชุดทอง รวม หากผู้เข้าร่วมการแข่งขันซึ่งเป็นสมาชิกในทีมไม่เข้าร่วมการแข่งขันราคาที่ชนะในการเดิมพันกับเขาจะเท่ากับ "1"
19. แฮนด์บอล, ฟุตซอล, ผาดโผน) ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องทำนายจำนวนผู้เล่นแต่ละคนด้วยคะแนนที่กำหนดไว้ การเดิมพันทั้งหมดของผู้เล่นแต่ละคนจะได้รับการยอมรับในเวลาปกติ หากผู้เข้าร่วมการแข่งขันซึ่งเป็นสมาชิกในทีมไม่เข้าร่วมการแข่งขันอัตราเดิมพันที่ชนะในการเดิมพันกับเขาเท่ากับ "1"
20. ใบแรกเกิดขึ้น: ใบเหลือง / ประตู - มีความจำเป็นต้องทำนายสิ่งที่เกิดขึ้นก่อน - ใบเหลืองจะแสดงหรือมีประตูเป็นคะแนน ในกรณีที่ไม่มีใบเหลือง / เป้าหมายการคำนวณเดิมพันจะทำด้วยอัตราเดิมพันเท่ากับ "1"
21. คู่ (hattrick, poker) ในการแข่งขัน - มีความจำเป็นที่จะต้องคาดการณ์ว่านักฟุตบอลคนใดคนหนึ่งจะได้คะแนน 2 ประตู (คู่), 3 ประตู (hattrick), 4 ประตู (โป๊กเกอร์) เป้าหมายของตัวเองไม่รวมอยู่ด้วย
22. ผู้เล่นจะได้บัตรสีเหลืองหรือสีแดงอย่างน้อยหนึ่งใบในระหว่างการแข่งขันหรือไม่ - จำเป็นต้องทำนายว่านักฟุตบอลได้รับบัตรสีเหลืองหรือสีแดงในระหว่างการแข่งขันหรือไม่ บัตรสีเหลืองและสีแดงที่แสดงให้ผู้เล่นสนามและผู้รักษาประตูได้รับรางวัลเท่านั้น หากผู้เล่นไม่ได้เล่นในบรรทัดเริ่มต้นเดิมพันที่ชนะในการเดิมพันกับเขาจะเท่ากับ "1"
23. เวลาหยุดชะงัก - จำเป็นต้องทำนายว่าเวลาเพิ่มอย่างเป็นทางการเกินกว่าหรือต่ำกว่าที่ระบุโดย บริษัท เดิมพัน
24. ทีมชนะหลังจากที่ได้รับหลัง - ทีมที่อยู่เบื้องหลังชนะการแข่งขัน (เวลาปกติบวกเวลาเพิ่มอย่างเป็นทางการ) หากไม่มีเป้าหมายใด ๆ หรือมีการเดิมพันการเดิมพันจะหายไป
25. ทั้งสองทีมไม่ได้เป็นผู้นำและหลีกเลี่ยงการพ่ายแพ้ พนันในตลาดดังกล่าวจะชนะหากทีมหลีกเลี่ยงการพ่ายแพ้ได้ (เช่น พวกเขาชนะหรือเสมอ) โดยไม่ได้เป็นผู้นำในการแข่งขัน

    ทั้งสองทีมไม่ได้เป็นผู้นำและชนะการแข่งขัน พนันในตลาดดังกล่าวจะชนะหากทีมชนะโดยไม่ได้เป็นผู้นำในการแข่งขัน

26. เป้าหมายแรกจะเป็นส่วนหัว - คุณจำเป็นต้องคาดการณ์ว่าเป้าหมายแรกของการแข่งขันจะเป็นส่วนหัวหรือไม่ หากไม่มีเป้าหมายในการจับคู่หรือประตูแรกของการแข่งขันเป็นเป้าหมายของตัวเอง (เช่นเป้าหมายของตัวเองในฐานะส่วนหัว) เดิมพัน "เป้าหมายแรกจะเป็นส่วนหัว - ไม่มี" จะชนะ
27. คะแนนแรกและชนะการแข่งขัน - มีความจำเป็นที่จะคาดการณ์ว่าทีมใดเป็นคนแรกที่ทำประตูได้และชนะการแข่งขัน การเดิมพันใน NHL และ KHL, การแข่งขันประชันนานาชาติอื่น ๆ การแข่งขันจะได้รับการยอมรับในเวลาปกติ หากไม่มีเป้าหมายใด ๆ ในการเดิมพัน "ผลคะแนนแรกและชนะการแข่งขัน - ใช่" การเดิมพันจะหายไป
28. ทำความสะอาดแผ่นหมายถึงการแข่งขันที่มีอย่างน้อยหนึ่งทีมที่ไม่มีเป้าหมายเลย
29. แผ่นทำความสะอาดที่สอง - มี - เดิมพันนี้ชนะหากคะแนนเป็น 0: 1, 0: 2 เป็นต้นเดิมพัน "แผ่นที่สะอาดที่สอง - ไม่" ชนะด้วยคะแนนมากกว่า 0:1, 0:2 ฯลฯ
30. ทำลูกโทษได้ – ใช่/ไม่ ลูกค้าต้องทายว่าทีมทำลูกโทษได้หรือไม่ หากไม่มีการยิงลูกโทษเลย วางพัน ทำลูกโทษ – ใช่/ไม่ แพ้ ตัวอย่าง ทีม 2 ทำลูกโทษ - ไม่ การเดิมพันชนะหากทีมได้รับโอกาสทำลูกโทษแต่ไม่สำเร็จ การเดิมพันแพ้หากทีม2ทำลูกโทษได้หรือไม่ได้รับโอกาสทำลูกโทษ
31. ทีม 2 ทำลูกโทษแรกได้ - ใช่ ลูกค้าต้องทายว่าทีม 2 ทำลูกโทษแรกได้หรือไม่ได้ หากไม่มีการทำลูกโทษในระหว่างการแข่งขันเลย การเดิมพันจะเท่ากับ 1
32. การเล่นเกม (นำหน้า - ชนะ, นำหน้า - เสมอ, นำหน้า - แพ้) - วางเดิมพันรับในเวลาปกติและเวลาเพิ่มด้วย เดิมพันนี้คำนวณตามทีมแรกที่จะนำหน้า รวมถึงผลการแข่งขัน โดยไม่คำนึงถึงการเปลี่ยนแปลงในระหว่างเกม
33. ประตูแรก/ประตูสุดท้ายตั้งแต่ () ถึง () นาที วางเดิมพันในระหว่างเวลาปกติและเวลาเพิ่มด้วย การเดิมพัน "ประตูแรกตั้งแต่ (10:00) ถึง (14:59) นาที" ชนะหากทีมทำประตูแรกในช่วงเวลานี้ได้
34. พนันว่าระยะเวลาของทีมใดทีมหนึ่งในการเป็นผู้นำหรือในช่วงระยะเวลาที่คะแนนเสมอกันพนันได้รับการยอมรับในเวลาปกติ (ซึ่งไม่รวมต่อเวลา) จะมีการพิจารณานาทีเต็มเท่านั้นเมื่อตัดสินพนัน
    ตัวอย่าง ระหว่างเกมฮอกกี้น้ำแข็ง ทีม 1 ทำคะแนนได้ในนาทีที่ 16 ทีม 2 ทำคะแนนได้ในนาทีที่ 21 และทีม 1 ทำคะแนนได้อีกครั้งในนาทีที่ 36
    จำนวนของระยะเวลารวมระหว่างที่คะแนนเสมอกันจะได้รับการคำนวณ: 15 นาทีแรก + 14 นาที (36 - 21) = 29 นาที
    ระยะเวลารวมที่ทีม 1 ใช้ในการเป็นผู้นำจะได้รับการคำนวณในรูปแบบดังต่อไปนี้: (21 - 16) + (60 - 36) = 4 + 24 = 28 นาที
    พนันใน “เสมอน้อยกว่า 19.5 นาที” จะได้รับการตัดสินว่าแพ้
    พนันใน "ทีม 1 นำมากกว่า 13.5 นาที" จะได้รับการตัดสินว่าชนะ
35. การเดิมพัน "แต้มถูกต้อง แต้มอื่น ๆ" การเดิมพันจะชนะหากแต้มการแข่งขันแตกต่างจากรายการแต้มที่ถูก

ต้องที่บริษัทเสนอ บริษัทเตรียมรายการแต้มเหล่านี้ด้วยตนเอง

36. “ผู้รักษาประตูคนใดคนหนึ่งสัมผัสบอลในช่วง N นาทีแรกของการแข่งขัน และ“ ผู้รักษาประตูทั้งสองคนจะได้สัมผัสบอลในช่วง N นาทีแรกของการแข่งขัน” รวมถึงการสัมผัสลูกบอลใดๆ ที่ทำโดยผู้รักษาประตูทั้งสองแม้ว่าลูกบอลออกไป การเล่นในเวลานั้นแล้ว ฯลฯ เพื่อจุดประสงค์ในการเดิมพันการสัมผัสลูกบอลใดๆ ที่ทำโดยผู้รักษาประตูรายใดก็ตามไม่ แม้ว่าการสัมผัสเหล่านี้แสดงในการถ่ายทอดสดหรือไม่ก็ตาม หากช่วงเวลาที่ผู้รักษาประตูแตะบอลไม่ปรากฏในสตรีม (ตัวอย่างเช่นหากไม่แสดงการทำประตูเนื่องจากแสดงการเล่นซ้ำอีกครั้ง) จะถือว่าลูกบอลถูกสัมผัสเมื่อในช่วงสตรีมสดดำเนินต่อไป
37. "ผู้นำหลังจากได้คะแนน" เดิมพัน มีความจำเป็นต้องกำหนดอันดับของทีมหลังจากมีคะแนนเฉพาะ
    ตัวอย่าง. เดิมพัน "หลังจาก 10 คะแนน *W1*″
    ลองพิจารณาหลายตัวเลือก:
    (6: 4), เล่น 10 คะแนน, ทีมอันดับ 1 เป็นผู้นำ – เดิมพันชนะ
    (3: 7), เล่น 10 แต้ม, 2nd team เป็นผู้นำ – เดิมพันจะสูญหาย
    คะแนนการแข่งขัน (5: 5), เล่น 10 แต้ม, การเดิมพัน – แพ้
38. ถ้าหากผลของการแข่งขัน 'พิเศษ' และ 'การเดิมพันพิเศษ' ประเภทของการเดิมพันไม่อยู่ในรายการเดิมพันที่มีอยู่ การเดิมพันทั้งหมดในการแข่งขันจะคงอยู่และจะคำนวณตามผลของการแข่งขัน
39. อนุญาตให้รวมผลการแข่งขันที่เกิดขึ้นจากการเดิมพันสะสมเพียงอย่างใดอย่างหนึ่งเท่านั้น ในกรณีที่เหตุการณ์สองอย่างขึ้นไปรวมอยู่ในระบบสะสมหรือระบบหนึ่งครั้งกิจกรรมทั้งหมดที่มีอัตราเดิมพันน้อยจะถูกแยกออกจากเครื่องสะสมหรือระบบนี้
40. "ทีมจะทำประตูได้″ Yes / No ″ถือว่าเป็นการแพ้หากไม่มีการเตะลูกโทษในเวลาปกติ
41. "เป้าหมายถัดไป", "การทำประตูจะได้รับการทำประตู" จะถือว่าแพ้หากไม่ได้คะแนนที่ระบุไว้ในใบวางเดิมพัน

15. ตัวอย่าง

15.1. การเดิมพันเดียว

เหตุการณ์	เดิมพัน	อัตราต่อรอง
เอซี มิลาน - ไบเอิร์นมิวนิก	1	2.0
เอซี มิลาน - ไบเอิร์นมิวนิก	X	3.0
เอซี มิลาน - ไบเอิร์นมิวนิก	2	3.3

สมมติว่าคุณวางเดิมพันชัยชนะของมิลานในจำนวนเงินเดิมพัน 100 บาทอัตราต่อรองในชัยชนะของมิลานคือ 2.0 หาก มิลาน ชนะการจ่ายเงินจะต้องเท่ากับ 100 x 2.0 = 200 กำไรสุทธิคือ 200 (การจ่ายเงิน) - 100 (การเดิมพัน) = 100 ฿

15.2. การคำนวณการเดิมพันชุด

เหตุการณ์	เดิมพัน	อัตราต่อรอง
ดินาโม เคียฟ - ไฟเยอโนร์ด	1	2.1
ออแล็งปิกลียอแน - อินแตร์นาซีโอนาเลมีลาโน	X	2.9
โอลิมเปียกอส - แมนเชสเตอร์ยูไนเต็ด	2	2.0

การเดิมพันสะสมชนะหากคุณทำนายผลของการแข่งขันทั้งหมดที่รวมอยู่ในรายการได้อย่างถูกต้อง อัตราต่อรองคือ: 2.0 × 2.1 × 2.9 = 12.18 หากวางเดิมพัน 100 บาทในการเดิมพันสะสมคุณจะได้รับ 100 ฿× 12.18 = 1218 ฿ กำไรสุทธิ (ไม่รวมเงินเดิมพัน) เท่ากับ 1,118 ฿

15.3. การเดิมพันระบบ

ระบบ 3/6 (2 ชุดค่าผสมที่ชนะ)

ระบบ 3/6 คือการวางเดิมพันสะสมแบบรวม เพื่อการเดมพันชณะต้องการทำนาย 3 จาก ุ6 เหตุการณ์อย่างน้อย ตัวอย่าง ลูกค้าวางเดิมพัน 60฿

มีผลที่เป็นไปได้

เหตุการณ์	เดิมพัน	อัตราต่อรอง	ผล
1	คู่ที่ 1	1.6	ชนะ

2	คู่ที่ 2	1.9	ไม่ชนะ
3	คู่ที่ 3	1.9	ไม่ชนะ
4	คู่ที่ 4	1.3	ชนะ
5	คู่ที่ 5	1.45	ชนะ
6	คู่ที่ 6	1.85	ชนะ

เงินเดิมพันคือ 60 ฿

มี 20 การจัดหมู่ และแต่ละการเดิมพันสะสมประกอบด้วย 6 ผลลัพธ์ที่เป็นไปได้ (เหตุการณ์ 1 + เหตุการณ์ 2 + เหตุการณ์ 3; เหตุการณ์ 1 + เหตุการณ์ 2 +เหตุการณ์ 4 ฯลฯ) แต่ละการจัดหมู่ ตั้งเดิมพันการพนันชุดในระบบ เพื่อคำนวณรายได้ เงินเดิมพัน (60฿) แบ่งแยกด้วยจำนวนการจัดหมู่ที่เป็นไปได้ในระบบ (20 การจัดหมู่) 60/20=3฿ หมายถึง 3฿ คือ เงินเดิมพันสำหรับแต่ละการเดิมพันสะสมในระบบ ลูกค้าต้องทายผล 3 จาก 6 เหตุการณ์ อย่างน้อย หากลูกค้าทายผล 4 เหตุการณ์ (เหตุการณ์ 1 + เหตุการณ์ 4 +เหตุการณ์ 5 +เหตุการณ์ 6) การจัดหมู่ที่ชนะจะประกอบด้วย 3 จาก 4 เหตูการณ์เหล่านี้ มี 4 การเดิมพันชุด ที่ชนะ

แบบที่	ตัวชุด	อัตราต่อรอง
I	คู่ที่ 1	1.6
	คู่ที่ 4	1.3
	คู่ที่ 5	1.45
II	คู่ที่ 1	1.6
	คู่ที่ 4	1.3
	คู่ที่ 6	1.85
III	คู่ที่ 4	1.3
	คู่ที่ 5	1.45
	คู่ที่ 6	1.85
IV	คู่ที่ 1	1.6
	คู่ที่ 5	1.45
	คู่ที่ 6	1.85

4. การคำนวณเดิมพันของผลรวมที่ชนะสำหรับแต่ละการเดิมพันชุดจากตาราง:

I ตัวชุด 1.6 x 1.3 x 1.45 x 3฿ = 9.05 ฿

II ตัวชุด 1.6 x 1.3 x 1.85 x 3฿ = 11.54 ฿

III ตัวชุด 1.85 x 1.3 x 1.45 x 3฿ = 10.45 ฿

IV ตัวชุด 1.6 x 1.85 x 1.45 x 3฿ = 12.88 ฿

การคำนวณรายได้รวม: I + II + III + IV = 9.05 + 11.54 + 10.45 + 12.88 = 43.92 ฿ รายได้รวมเท่ากับ 43.92 ฿

15.4. การคำนวณการเดิมพันเดี่ยวแบบแต้มต่อ/แฮนดิแคปเอเชีย

การเดิมพัน แฮนดิแคปเอเชีย หมายถึง 2 การเดิมพัน: ตัวอย่าว การเดิมพันแฮนดิแคป (+1.25) หมายถึง การเดิมพันแฮนดิแคป (+1) และ การเดิมพันแฮนดิแคป (+1.5) จำนวนเงินเดิมพันรวมแบ่งแยกเป็นสองครึ่ง เงินเดิมพันสำหรับแต่ละการเดิมพันเหล่านี้เช่นกัน ผลรวมของการเดิมพันเหล่านี้เท่ากับครึ่งหนึ่งของผลรวมแฮนดิแคปทั้งหมด แฮนดิแคปรวมจะเท่ากับผลรวมของสองเดิมพัน
ขึ้นอยู่กับผลคุณสามารถชนะเดิมพันทั้งสอง; หนึ่งการเดิมพันชนะ การเดิมพันอีกหนึ่งจะได้รับเงินคืน; ทั้งสองการเดิมพันแพ้
ตัวอย่างของการคำนวณการเดิมพันแต้มต่อเอเชีย:

เหตุการณ์	แต้มต่อ
บิยาร์เรอัล	+0. 75
เรอัลมาดริด	−0. 75

ลูกค้าวางเดิมพัน 100 ฿ หากวางเงินเดิมพัน + 0,75 ใน บิยาร์เรอัล จะแบ่งเป็น: เดิมพันที่มีแต้มต่อ (+1) และ (+0,5) ลองดูตัวผลที่เป็นไปได้:

1. แต้มการแข่งขัน (0: 1) - แฮนดิแคป (+0.5) - แพ้ แฮนดิแคป (+1) - การคืนเงิน
2. แต้มการแข่งขัน (1: 1) - แฮนดิแคป (+0.5) - ชนะ แฮนดิแคป (+1) - ชนะ
3. แต้มการแข่งขัน (0: 2) - การเดิมพันแพ้

หากวางเงินเดิมพัน - 0,75 ใน เรอัลมาดริด จะแบ่งเป็น: เดิมพันที่มีแต้มต่อ (-0.5) และ (-1) ลองดูตัวผลที่เป็นไปได้ :

1. แต้มการแข่งขัน (0: 1) - แฮนดิแคป (-0.5) ชนะ แฮนดิแคป (-1) เงินคืน
2. แต้มการแข่งขัน (1: 1) - การเดิมพันแพ้
3. แต้มการแข่งขัน (0: 2) – การเดิมพันชนะ

15.5. การคำนวณแต้มต่อเอเชียอย่างส่วนของการเดิมพันสะสม

หากเดิมพันเป็นส่วนหนึ่งของระบบสะสมหรือระบบใน Asian Handicap จำนวนของตัวแปรจะเพิ่มเป็นสองเท่า ตัวอย่างเช่นเราได้วางเดิมพันสะสมไว้ที่ 100 €ประกอบด้วยสองกิจกรรมด้วยยอดรวม 3.25 ทั้งคู่เล่นด้วยสกอร์ 3-0 เท่าไหร่ที่เราได้รับ? จริงๆแล้วมันจะเป็น 4 accumulators ที่นี่:> 3,> 3; > 3,> 3.5; > 3.5,> 3; > 3.5,> 3.5 ดังนั้นเราจึงได้รับเงิน 25 ยูโรจากหนึ่งเครื่องสะสมเดิมพันอื่น ๆ ทั้งหมดจะหายไป

15.6. การคำนวณการเดิมพันรวมเอเชีย

นีคือการเดิมพันในที่ซึ่ง ผลเกมรวมต้องเท่ากับ 0.25 แต่ไม่ใช่ 0.5 การเดิมพันเหล่านี้คำนวณอย่างสองการเดิมพันที่มีอัตราต่อรองที่เท่ากับ จำนวนเงินเดิมพันก็แบ่งแยกเป็นสองส่วนแต่ละทั้งสองการเดิมพัน การเดิมพันเหล่านี้มีผลที่ใกล้กับ การเดิมพัน รวม ธรรมดา (ผลเต็มหรือผลเท่าของ 5) ตัวอย่างเช่น: ลูกค้าวางเดิมพัน 1.75 ต่ำกว่า - 100฿ โดยมีอัตราต่อรอง 1.4 การคำนวณ: การเดิมพันจะแบ่งออกเป็นสองส่วน: รวม (1.5) ต่ำกว่า และ รวม (2) ต่ำกว่า เงินเดิมพันก็แบ่งออกเป็นสองส่วน (50 ฿ แต่ละการเดิมพันดังกล่าว)
ผลที่เป็นไปได้:

1. แต้มเกม (0:0) หรือ (0:1) - ทั้งสองการเดิมพันชนะ (100x1.4 = 140 ฿)
2. แต้มเกม (1:1), (0:2) - การเดิมพันรวม (1.5) ต่ำกว่า แพ้; การเดิมพันรวม (2) ต่ำกว่า การเงินคืน 50 ฿
3. แต้มเกม (1:2) - การเดิมพันแพ้

ตัวอย่างที่สอง ลูกค้าวางเดิมพัน 1.75 สูงกว่า - 100฿ โดยมีอัตราต่อรอง 1.4 การคำนวณ: การเดิมพันจะแบ่งออกเป็นสองส่วน: รวม (1.5) สูงกว่า และ รวม (2) สูงกว่า เงินเดิมพันก็แบ่งออกเป็นสองส่วน (50 ฿ แต่ละการเดิมพันดังกล่าว)
ผลที่เป็นไปได้:

1. แต้มเกม (0:0) หรือ (0:1) - การเดิมพันแพ้
2. แต้มเกม (1:1), (0:2) - การเดิมพัน รวม (1.5) สูงกว่า ชนะ; เดิมพัน รวม (2) สูงกว่า - การคืนเงิน 50 ฿ (50x1.4 + 50 = 70 + 50 = 120 ฿)
3. แต้มเกม (1:2) - การเดิมพันชนะ (100x1.4 = 140 ฿)

15.7. การคำนวณเดิมพันแบบโซ่

ใบเดิมพันประกอบด้วย 4 เหตุการณ์ เงินเดิมพันคือ 10 ฿

วอลเลย์บอล. เกาหลีใต้ (หญิง) - พม่า (หญิง) (13.09.2013 | 10:45)	ทีมที่ 1 ได้รับคะแนนที่ 15 ในเกมแรก	1.45
วอลเลย์บอล. กองทัพอากาศ (หญิง) - กองทัพเรือ (หญิง) เซตที่ 3 (13.09.2013 | 09:45)	หลังจาก 30 คะแนน W1 (ทีม 1 ชนะ)	1.62
เทนนิส. ITF K.Onishi / Yonemura - Kato / Hiroko Kuwata (ญี่ปุ่น) (13.09.2013 | 09:45)	เกม 18:40:40 ไม่	1.36
ฮอคกี้น้ำแข็ง . HC CSKA (มอสโก) - HC Vityaz (เช็กโฮฟ) (รวม OT) (10.10.2013 | 19:00)	รวม จาก 2 ถึง 4	1.45

การเดิมพันคำนวณตามรายการในใบวางเดิมพัน

ตัวอย่าง 1. ทุกการเดิมพันในรายการชนะ

พม่าชนะ จำนวนเงินที่ลูกค้าชนะคือ 10x1,45 = 14,5 ฿;

การเดิมพันครั้งที่ 2 (กองทัพเรือจะชนะ) การคำนวณ: (14,5 - 10) + 10x1,62 = 4,5 + 16,2 = 20,7฿;

การเดิมพันที่ 3 การคำนวณ: (20,7 - 10) + 10x1,36 = 10,7 + 13,6 = 24,3฿;

การเดิมพันที่ 4 การคำนวณ: (24,3 - 10) + 10x1,45 = 14,3 + 14,5 = 28,8฿

การจ่ายเงินรวมคือ 28,8฿

ตัวอย่างที่ 2 การเดิมพันที่ 1, 3 และ 4 ชนะ พม่าชนะ คำนวณคือ 10x1,45 = 14,5฿;

การเดิมพันครั้งที่ 2 - แพ้ (14,5 - 10) = 4,5฿ - เงินที่เหลือคงอยู่ในการเดิมพันห่วงโซ่;

การเดิมพันที่ 3 จะคำนวณ: 4,5 x 1,36 = 6,12 ฿ - เงินที่เหลือคงอยู่ในการเดิมพันห่วงโซ่;

การเดิมพันที่ 4 จะคำนวณ: 6,12 x 1,45 = 8,87฿

การจ่ายเงินรวมคือ 8,87฿

ตัวอย่างที่ 3 การเดิมพันที่ 1, 2 และ 4 ชนะ พม่าชนะ คำนวณคือ 10x1,45 = 14,5฿;

การเดิมพันที่ 2 (กองทัพเรือจะชนะ) คำนวณ: (14,5 - 10) + 10x1,62 = 4,5 + 16,2 = 20,7฿

การเดิมพันที่ 3 แพ้: 20,7 - 10 = 10,7 €;

การเดิมพันที่ 4 คำนวณ: (10,7 - 10) + 10x1,45 = 0,7 + 14,5 = 15,2฿

การจ่ายเงินรวมคือ 15,2฿

16. เดิมพันรวม 15-โตโต้

16.1. ข้อกำหนดทั่วไป

โตโต้เป็นเกมในที่ซึ่งลูกค้าวางเดิมพัน ทีมเหย้าชนะ เสมอ หรือทีมเยือนชนะ
หรือ ทายผลลัพธ์ที่ถูกต้องของของการแข่งขันที่กำหนดไว้ล่วงหน้า
1xBet จะสะสมการเดิมพันทั้งหมดเข้าในโตโต้พูล (จำนวนเงินรวม) ลูกค้าวางเดิมพันก่อนการแข่งขันเริ่ม
หลังจากการแข่งขันเสร็จสิ้น 1xBet.com จะจ่ายรางวัลให้ลูกค้าที่วางเดิทพันชนะตามกฎเหล่านี้
ลูกค้าโตโต้คือบุคคลที่ได้วางเดิมพันในโตโต้พูล ภายใต้ข้อกำหนดและเงื่อนไขของกฎโตโต้ ผู้เล่นจะต้องบรรลุนิติ (20 ปี)
เหตุการณ์คือการแข่งขันทางกีฬา
ผลคือผลการแข่งขันกีฬาที่เป็นไปได้ซึ่งบริษัทพนันเสนอ
ผลลัพธ์คือความเป็นไปได้ของผลลัพธ์ของการแข่งขันกีฬาที่เสนอโดยองค์กรการจัดงานของโตโต้สำหรับการวางเดิมพัน
สลิปเดิมพัน โตโต้ - รายการของ 15 เหตุการณ์และผลเหตุการณ์ ลูกค้ากรอกรายการดังกล่าวเพื่อวางเดิมพัน “1” หมายถึงการเดิมพัน "ทีมเหย้าชนะ", "2" หมายถึง "ทีมเยือนชนะ", "3" หมายถึง การเดิมพัน "เสมอ" ลูกค้าสามารถเลือกสะสมผลลัพธ์ในทุกๆเหตุการณ์ ในกรณีนี้จำนวนของเงินเดิมพันจะเพิ่มขึ้น (และเดิมพันขั้นต่ำที่สุดก็จะเพิ่มตามลำดับ)
การเดิมพันคือการจัดหมู่ที่ประกอบด้วยผลเหตูการณ์ในที่ลูกค้าวางเดิมพันและจำนวนเงินเหล่านี้ (1 เหตูการณ์ต่อ 1 การแข่งขันของโตโต้ที่จะขึ้น)
การเดิมพันชนะหากลูกค้าทาย 9 เหตุการณ์หรือมากกว่าได้ เและการเดิมพันแพ้หากลูกค้าทายน้อยกว่า 9 เหตูการณ์ หากลูกค้าแพ้ การเดิมพันก็แพ้ หากลูกค้าชนะ เงินเดิมพันของเขากลายเป็นส่วนของเงินรางวัล
พูลคือจำนวนเงินที่ลูกค้าวางเดิมพันในโตโต้
เงินรางวัลคือส่วนของพูล บริษัทใช้เงินรางวัลเพื่อจายเงินให้ลูกค้าที่วางเดิมพันชนะ

16.2. การจ่ายเงิน โดยแยกตามประเภท

ทายผลถูกต้อง 15 - 10% ของ เงินรางวัล
ทายผลถูกต้อง 14 - 10% ของ เงินรางวัล
ทายผลถูกต้อง 13 - 10% ของ เงินรางวัล

ทายผลถูกต้อง 12 - 10% ของ เงินรางวัล
ทายผลถูกต้อง 11 - 10% ของ เงินรางวัล
ทายผลถูกต้อง 10 - 18% ของ เงินรางวัล
ทายผลถูกต้อง 9 - 32% ของ เงินรางวัล

เงินรางวัล จะจ่ายเงินให้กับผู้ชนะการเดิมพันเรียงตามอัตราเงินรวมของแต่ละการเดิมพัน ขึ้นอยู่กับว่าที่ไหนของการจ่ายเงิน แจ๊คพ๊อท – คือรางวัลพิเศษที่จ่ายให้ผู้ที่เดิมพันเรียงตามอัตราเงินรวมของการเดิมพัน มันขึ้นอยู่กับว่าการเล่นก่อนหน้านี้ของ Toto ที่อย่างน้อยรางวัลไม่ได้ถูกจับออก ตัวอย่างเช่น เมื่อการทายผลการเดิมพันที่ถูกต้องที่ดีที่สุดน้อยกว่า14 (13, 12, 11, 10, 9) เหตุการณ์ รางวัลแจ๊คพ๊อทที่ไม่ถูกจับออกไป จะนำเพิ่มให้กับการจับสลากในครั้งต่อไป จนกระทั้งหนึ่งในผู้เล่นทายผลลัพธ์ของเหตุการณ์ทั้งหมดได้ถูกต้อง
บริษัทให้บริการการพนัน สงวนสิทธิ์ในการเพิ่มแจ๊คพ๊อทโดยใช้เงินทุนของตนเอง

16.3. บทบัญญัติทั่วไป

1. ระบบจะรับเดิมพันในทุกการแข่งขันของเดิมพันร่วมกันในเวลาเล่นปกติ ยกเว้นแต่จะมีการระบุเป็นอย่างอื่น
2. ระบบจะรับเดิมพันจนกว่าจะการแข่งขันแรกจะเริ่มขึ้น แต่ไม่รวมการแข่งขันที่เป็นโมฆะ จุดเริ่มต้นของการถ่ายทอดสดคือตอนที่การแข่งขันเริ่มต้นจริง ซึ่งจะถือเป็นจุดเริ่มต้นของเกมถ่ายทอดสด ณ จุดนี้การแข่งขันซึ่งถือเป็นโมฆะจะไม่ได้รับการพิจารณา วันที่และเวลาที่การแข่งขันเริ่มขึ้นตามที่ระบุไว้ในกีฬาถือเป็นการให้ข้อมูล ระยะเวลาการแข่งขันที่ไม่ถูกต้องไม่ใช่เหตุผลในการยกเลิกเดิมพัน
3. การแข่งขันจะได้รับการพิจารณาว่าไม่สมบูรณ์ในการเดิมพัน Toto ในกรณีที่ที่เป็นโมฆะตามกฎของบริษัทรับเดิมพัน 1xBet
4. หากการแข่งขันใด ๆ จากรายการการแข่งขันได้รับการพิจารณาว่าถูกยกเลิก ผลลัพธ์ทั้งหมดสำหรับการแข่งขันดังกล่าวจะได้รับการพิจารณาว่าชนะ
5. การแจกจ่ายแจ็กพอตในกรณีที่การแข่งขันไม่เสร็จสมบูรณ์:
    - 1 การแข่งขันที่ได้รับการพิจารณาว่าถูกยกเลิก – จะมีการจ่ายเงินให้ 35% ของแจ็กพอต
    - 2 การแข่งขันที่ได้รับการพิจารณาว่าถูกยกเลิก – จะมีการจ่ายเงินให้ 25% ของแจ็กพอต
    - 3 การแข่งขันที่ได้รับการพิจารณาว่าถูกยกเลิก – จะมีการจ่ายเงินให้ 10% ของแจ็กพอต
    - 4 การแข่งขันที่ได้รับการพิจารณาว่าถูกยกเลิก – จะมีการจ่ายเงินให้ 5% ของแจ็กพอต
6. หากมีการแข่งขันที่ได้รับการพิจารณาว่าถูกยกเลิก 5 รายการหรือมากกว่า รายการการแข่งขันนี้จะได้รับการพิจารณาว่าถูกยกเลิกและจะคืนเงินเดิมพันทั้งหมด ผู้ดูแล Toto ขอสงวนสิทธิ์ในการใช้ส่วนหนึ่งของแจ็กพอตเพื่อสร้างอัตราต่อรองสำหรับเดิมพันที่ชนะที่ไม่น้อยกว่า 1,05 ต่อ 1€

7. หากการแข่งขันจากรายการการแข่งขัน 3 รายการได้รับการพิจารณาว่าถูกยกเลิก จะไม่มีการจ่ายเงินให้สำหรับหมวดหมู่ "9 ผลลัพธ์ถูกต้อง"
    - ในกรณีหมวดหมู่ "10 ผลลัพธ์ถูกต้อง" จะได้รับ 40% ของเงินรางวัล
    - หมวดหมู่ "11 ผลลัพธ์ถูกต้อง" - 20%
    - หมวดหมู่ "12 ผลลัพธ์ถูกต้อง" - 15%
    - หมวดหมู่ "14 ผลลัพธ์ถูกต้อง" - 10%
    - หมวดหมู่ "15 ผลลัพธ์ถูกต้อง" - 5%
8. หากการแข่งขันจากรายการการแข่งขัน 4 รายการได้รับการพิจารณาว่าถูกยกเลิก จะไม่มีการจ่ายเงินให้สำหรับหมวดหมู่ 9 และ 10 ผลลัพธ์ถูกต้อง.
    - ในกรณีหมวดหมู่ "11 ผลลัพธ์ถูกต้อง" จะได้รับ 45% ของเงินรางวัล
    - หมวดหมู่ "12 ผลลัพธ์ถูกต้อง" - 25%
    - หมวดหมู่ "13 ผลลัพธ์ถูกต้อง" - 15%
    - หมวดหมู่ "14 ผลลัพธ์ถูกต้อง" - 10%
    - หมวดหมู่ "15 ผลลัพธ์ถูกต้อง" - 5%
9. หากแจ็กพอตถึง 150 ล้าน จะมีการบังคับใช้กฎกติกาเพื่อมอบแจ็กพอตให้กับสลิปเดิมพันที่ทายผลลัพธ์ 14 ผลลัพธ์ได้ถูกต้อง โดยมีเงื่อนไขว่าจะต้องไม่มีใครทายผลลัพธ์ 14 ผลลัพธ์ทั้งหมดถูก ในกรณีอื่น ๆ ทั้งหมดจะมีการแบ่งเงินแจ็กพอตให้กับสลิปเดิมพันที่มีผลลัพธ์ที่ทายถูกต้อง 14 ผลลัพธ์เป็นจำนวน 25% ของแจ็กพอต จะมีการบังคับใช้กฎกติกานี้เฉพาะเมื่อไม่มีการแข่งขันที่ถูกยกเลิกในการเสมอกันเท่านั้น
    - การแจกจ่ายเงินรางวัลในกรณีที่มีสลิปเดิมพันเดี่ยวที่มีผลลัพธ์ที่ทายถูกต้อง 14 ผลลัพธ์หนึ่งสลิปเท่านั้น
    - สลิปเดิมพันที่มีผลลัพธ์ที่ทายถูกต้อง 14 ผลลัพธ์ - 10% ของเงินรางวัลรวม + 100% ของแจ็กพอต
    - สลิปเดิมพันที่มีผลลัพธ์ที่ทายถูกต้อง 13 ผลลัพธ์จะได้รับส่วนแบ่ง 10% ของเงินรางวัลรวม
    - สลิปเดิมพันที่มีผลลัพธ์ที่ทายถูกต้อง 12 ผลลัพธ์จะได้รับส่วนแบ่ง 10% ของเงินรางวัลรวม
    - สลิปเดิมพันที่มีผลลัพธ์ที่ทายถูกต้อง 11 ผลลัพธ์จะได้รับส่วนแบ่ง 10% ของเงินรางวัลรวม
    - สลิปเดิมพันที่มีผลลัพธ์ที่ทายถูกต้อง 10 ผลลัพธ์จะได้รับส่วนแบ่ง 20% ของเงินรางวัลรวม
    - สลิปเดิมพันที่มีผลลัพธ์ที่ทายถูกต้อง 9 ผลลัพธ์จะได้รับส่วนแบ่ง 40% ของเงินรางวัลรวม
    - การแจกจ่ายเงินรางวัลในกรณีที่มีสลิปเดิมพันเดี่ยวที่มีผลลัพธ์ที่ทายถูกต้อง 14 ผลลัพธ์หลายสลิป
    - สลิปเดิมพันที่มีผลลัพธ์ที่ทายถูกต้อง 14 ผลลัพธ์จะได้รับส่วนแบ่ง 10% ของเงินรางวัลรวม + 25% ของแจ็กพอต
    - สลิปเดิมพันที่มีผลลัพธ์ที่ทายถูกต้อง 13 ผลลัพธ์จะได้รับส่วนแบ่ง 10% ของเงินรางวัลรวม
    - สลิปเดิมพันที่มีผลลัพธ์ที่ทายถูกต้อง 12 ผลลัพธ์จะได้รับส่วนแบ่ง 10% ของเงินรางวัลรวม
    - สลิปเดิมพันที่มีผลลัพธ์ที่ทายถูกต้อง 11 ผลลัพธ์จะได้รับส่วนแบ่ง 10% ของเงินรางวัลรวม

- สลิปเดิมพันที่มีผลลัพธ์ที่ทายถูกต้อง 10 ผลลัพธ์จะได้รับส่วนแบ่ง 20% ของเงินรางวัลรวม
- สลิปเดิมพันที่มีผลลัพธ์ที่ทายถูกต้อง 9 ผลลัพธ์จะได้รับส่วนแบ่ง 40% ของเงินรางวัลรวม

16.4. วิธีการวางเดิมพันTOTO

วิธีการวางเดิมพันจำเป็นที่จะต้องเลือกหนึ่งหรือหลายผลลัพธ์สำหรับแต่ละ 15 การแข่งขันในตั๋วเดิมพัน สกุลเงิน แทงขั้นต่ำ แทงสูงสุด

1. ถ้าคุณต้องการที่จะเดิมพันหลายเดิมพัน คุณสามารถเลือกเดิมพันในตั๋วหนึ่งใบได้ และทำเครื่องหมาย 2 หรือ 3 ผลลัพธ์ในเวลาเดียวกันในหนึ่งหรือหลายการแข่งขันของ 15 เหตุการณ์ ดังนั้นจำนวนเดิมพันรวมและเงินเดิมพันต่ำสุดปเดิมพันนี้เป็นสองเท่าตามลำดับสามเของตั๋วเดิมพันจะเ ป็น ดับเบิ้ล ทริปเปิ้ล หรืออื่นๆ เงินเดิมพันรวมในตั๋งเดิมพันจะถูกแบ่งออกเท่าๆกันในแต่ละเดิมพันสำหรับตั๋วใบนี้
2. ถ้าตั๋วหนึ่งใบมีหลายเดิมพัน เดิมพันที่ชนะจะถูกคำนวณโดยการกำหนดเงินเดิมพันซึ่งแชร์ของแต่ละเดิมพัน
3. เดิมพันทั้งหมดจะได้รับการยอมรับจนการแข่งขันของคู่แรกเริ่มแข่งขัน การเดิมพันใดๆที่เดิมพันหลังจากคู่แรกใน Toto เริ่มต้นไปแล้วจะถูกยกเลิก
4. เดิมพันแบบชุด ฟังก์ชั่นนี้จะช่วยให้คุณสามารถวางเดิมพันแบบสุ่มได้หลายเดิมพันใน TOTO การที่จะเดิมพันแบบนี้คุณต้องระบุจำนวนเงินต่อหนึ่งตั๋วเดิมพัน และกดปุ่ม วางเดิมพันชุด มันจะทำให้คุณเดิมพันได้มากที่สุดเท่าที่คุณระบุโดยอัตโนมัติ คุณสามารถตรวจสอบการเดิมพันที่คุณเลือกในประวัติการเดิมพัน - TOTO เมื่อการเดิมพันไม่ได้รับการยอมรับอีกต่อไปแล้ว ข้อมูลทั้งหลายที่ได้เดิมพันไปแล้วและสถิติทั้งหมดจะถูกนำไปที่ผลลัพธ์ และพร้อมสำหรับการตรวจสอบ

16.5. อัตราการจ่ายแจ๊คพ๊อท

การจ่ายเงินแจ๊คพ็อทจะทำหลังจากเจ้าหน้าที่ทำการตรวจสอบข้อมูลหนังสือเดินทางและรายละเอียดบัญชีธนาคา ร ชื่อเจ้าของบัญชีต้องตรงกับชื่อในบัตรประจำตัวตามข้อมูลที่ให้ไว้ เจ้าหน้าที่เห็นชอบแล้วก็จะโอนเงินที่ชนะเข้าบัญชีธนาคารโดยไม่เกิน 30 วันหลังจากการรับการตรวจสอบและการลงทะเบียนของเอกสารที่จำเป็นทั้งหมดสำหรับการชำระเงิน การชำระเงินของแจ๊คพ็อตเป็นแนวทางโดยกฎหมายและข้อบังคับแห่งชาติในปัจจุบันว่าด้วยการบังคับใช้ในช่วง เวลาของการชำระเงิน

16.6. กรณีโต้แย้ง

ขณะที่การแก้ไขปัญหาทั่วไปและโต้แย้ง การณีที่บริษัทการพนันนำไปใช้กับรายการของกฎการเดิมพันของบริษัท 1xBet ซึ่งมีความเหมาะสมและไม่ขัดต่อกฎของโตโต้

16.7. เดิมพันแบบชุด

การเดิมพันแบบชุดจะเป็นการรวมเดิมพันไว้ในตั๋วหนึ่งใบ หรืออีกนัยหนึ่งคือ เดิมพันแบบชุดคือเมื่อหลายๆเดิมพันได้ถูกยอมรับในพ๊อทในหนึ่งครั้ง - การเดิมพันแบบชุดจะปิดให้เดิมพัน 10 นาทีก่อนที่การ draw จะเสร็จสิ้น วิธีการเดิมพันชุด เพื่อการเดิมพันชุดที่ถูกต้อง ตั๋วเดิมพันทั้งหมดจะต้องถูกเดิมพันในรูปแบบที่กำหนดไว้:
0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(X);13-(1);14-(X);15-(1) แถวนี้จะถูกทำเครื่องหมายไว้ด้วยการจำกัดด้านล่างนี้:

0.70 – จำนวนของตั๋วเดิมพัน

1, 2, 3, … 15 – จำนวนของเกมในสลาก

(1,2,X) - ทางเลือกของผลลัพธ์ที่คุณเลือกเดิมพัน

ตั๋วเดิมพันแต่ละใบควรเริ่มในบรรทัดใหม่ มันควรจะแสดงในวิธีการแบบข้างล่างนี้:

ตัวอย่าง:

0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(X);13-(1);14-(X);15-(1),
0.8;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(1);12-(X);13-(1);14-(X);15-(1),
0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(2);12-(1);13-(2);14-(X);15-(1),

คุณสามารถจัดเตรียมบิลเดิมพันล่วงหน้าและจากนั้นคัดลอกและวางลงในกล่องข้อความบนหน้าเว็บ:TOTO 15: เดิมพันชุด นอกจากนี้คุณยังสามารถกรอกข้อมูลลงได้เลย
ในการวางเดิมพันของคุณ ให้กดปุ่ม 'การเดิมพันชุด' ข้อมูลที่ถูกส่งเข้าไปก็จะมีผล หากคุณยืนยัน – เดิมพันของคุณจะถูกยอมรับ!
คุณสามารถหาข้อมูลการเดิมพันของคุณได้ใน บัญชีของฉัน – ประวัติการเดิมพัน - TOTO ตัวอย่าง
คุณเดิมพันในสลากต่อไป คุณมั่นใจในผลเฉพาะในเกมที่ 10 จาก 15 (1 Win) ในสามเกมที่คุณให้ใช้ 2 ผลลัพธ์ที่มีความเป็นไป (1X) เช่นสองเกมที่ผ่านมา - คุณไม่แน่ใจถึงผลลัพธ์ (ทางเลือกของคุณ - 1X2) ถ้าคุณเดิมพันหนึ่งเดิมพันโดยผสมผสานในทุกทางเลือกที่เป็นไปได้ของทางเลือกที่คุณ คาดการณ์ไว้ทั้งหมด 72 ทางเลือกสำหรับการเงินจำนวน 50.4 €อ้าง (เดิมพันขั้นต่ำ = 0.7 €) อย่างไรก็ตาม คุณสามารถลดจำนวนเงินเดิมพันทั้งหมด ถ้าคุณถ้ากระจายผลลัพธ์ที่คุณคาดการณ์ระหว่างจำนวนที่ใหญ่กว่าของตั๋วเดิมพัน (เดิมพันชุด) คุณจะยังคงมีโอกาสที่จะชนะรางวัลใหญ่ คุณเพียงแค่ต้องเลือกเดิมพันของคุณในลักษณะที่มีการรวมกันของผลลัพธ์ที่คาดการณ์ใด ๆ ที่มีอย่างน้อยหนึ่งทางเลือกของการเดิมพันจะชนะ หรือจะพูดว่าสำหรับอย่างน้อย 14 แมทช์ ตรงกัน ในกรณีนี้เพียง 12 ตั๋ว

เดิมพันจะเพียงพอและคุณจะจ่ายแค่เพียง 8.4 € จากการคาดการณ์ของคุณ

เดิมพันชุดต่อไปนี้ได้ถูกจัดไว้ให้:

0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(X);13-(1);14-(X);15-(1),
0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(1);12-(X);13-(1);14-(X);15-(1),
0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(1);13-(X);14-(X);15-(1),
0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(1);12-(1);13-(X);14-(X);15-(1),
0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(1);13-(1);14-(1);15-(2),
0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(1);12-(1);13-(1);14-(1);15-(2),
0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(X);13-(X);14-(1);15-(X),
0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(1);12-(X);13-(X);14-(1);15-(X),
0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(X);13-(X);14-(2);15-(2),
0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(1);12-(X);13-(X);14-(2);15-(2),
0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(1);13-(1);14-(2);15-(X),
0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(1);12-(1);13-(1);14-(2);15-(X),

การเดิมพันแบบ เดิมพันชุด – ง่ายต่อการเดิมพันและทั้งหมดของผู้เข้าร่วมที่กำหนดการเดิมพันของพวกเค้าในระบบที่ไม่เหมือนใครนี้ ตัวอย่างของ TOTO Correct Score bath bet 0.7;1-(1:2);2-(1:1);3-(1:0);4- (1:3);5-(2:2);6- (1:3);7-(2:1);8- (0:1)

ลักษณะชุดการเดิมพันที่เพิ่มขึ้น

เมื่อคุณสร้างชุดการเดิมพันของ TOTO ""15"", ""ฟุตบอล"" หรือ ""FIFA อีสปอร์ต"", ตอนนี้สามารถเลือกได้ 2 หรือมากกว่าผลการแข่งสำหรับการแข่งขันเดี่ยว

100.00;1-(1X);2-(2);3-(X);4-(1);5-(1);6-(1);7-(2);8-(X);9-(1);10-(1);11-(2);12-(1);13-(1);14-(2);15-(1),
200.00;1-(1X);2-(12);3-(X);4-(1);5-(1);6-(1);7-(2);8-(X);9-(1);10-(1);11-(2);12-(1);13-(1);14-(2);15-(1),

17. โตโต้

โตโต้ คะแนนจริง กำหนดให้ผู้เล่นวางเดิมพัน ในผลลัพธ์ของการแข่งขัน ตั๋ว โตโต้ จะประกอบด้วย 8 การแข่งขัน กับแต่ละคะแนนการแข่งขันของพวกเขา ผู้เล่นจะต้องทำนายผลได้อย่างถูกต้องใน 2 หรือมากกว่าการแข่งขันเพื่อที่จะชนะเดิมพัน ในการวางเดิมพัน คุณต้องเลือกหนึ่งสกอร์สำหรับแต่ละทีมในตั๋วเดิมพัน สำหรับการสะสมการเดิมพัน คุณอาจจะเลือกอย่างน้อย 2 สกอร์หรือมากกว่าในแต่ละการแข่งขันดังนั้นจำนวนรวมของการเดิมพันและเงินเดิมพันเป็นสองเท่าตามลำดับ สามเท่า
เพื่อให้ได้รับรางวัลผู้เล่นจะต้องทำนายผลได้อย่างถูกต้องใน 2 หรือมากกว่าการแข่งขัน 95% ของโตโต้พูลมีการกระจายระหว่างผู้เล่นที่ประสบความสำเร็จ หากการแข่งขันทั้งหมดมีการแข่งขัน (ไม่การแข่งขันที่เป็นโมฆะ) รางวัล Toto จะมีการกระจายออกเป็น 7
ประเภท * หมวดหมู่รางวัลแจ๊คพ็อทของโตโต้ในเกมต่อไป **:

- การชนะประเภทที่ 1 คือ 5% จาก โตโต้ พูลรางวัล (การทายผล 8 สกอร์)
- การชนะประเภทที่ 2 คือ 5% จาก โตโต้ พูลรางวัล (การทายผลมากกว่า 7 สกอร์)
- การชนะประเภทที่ 3 คือ 7.5% จาก โตโต้ พูลรางวัล (การทายผลมากกว่า 6 สกอร์)
- การชนะประเภทที่ 4 คือ 10% จาก โตโต้ พูลรางวัล (การทายผลมากกว่า 5 สกอร์)
- การชนะประเภทที่ 5 คือ 12.5% จาก โตโต้ พูลรางวัล (การทายผลมากกว่า 4 สกอร์)
- การชนะประเภทที่ 6 คือ 20% จาก โตโต้ พูลรางวัล (การทายผลมากกว่า 3 สกอร์)
- การชนะประเภทที่ 7 คือ 35% จาก โตโต้ พูลรางวัล (การทายผลมากกว่า 2 สกอร์)

* – ถ้ามี 1 หรือ 2 การแข่งขันที่เป็นโมฆะ โตโต้ พูลรางวัล จะถูกแบ่งตามกฎ «แจ็คพ็อทจะถูกแบ่งไปที่ 1 หรือมากกว่าการแข่งขันที่เป็นโมฆะ »

** – ถ้าไม่มีผู้ชนะการเดิมพันในประเภทที่หนึ่ง

การกระจายของ Toto Prize Pool จากประเภทของการชนะซึ่งไม่มีผู้ชนะการเดิมพัน หากมีเหตุการณ์ใด ๆ จากรายการการแข่งขันถูกพิจารณายกเลิก ผลลัพธ์ทั้งหมดสำหรับเหตุการณ์ดังกล่าวจะถูกพิจารณาเป็นเสีย จำนวนต่ำสุดของการทายผลให้ถูกต้องจะไม่เปลี่ยนแปลง 2 เหตุการณ์ที่อาจจะเดาได้คือ (การแข่งขันจะถูกพิจารณาเป็นเสีย ถ้าเวลาเริ่มต้นของการแข่งขันเลื่อนออกไปช้ากว่าวันที่ของการจับคู่สุดท้ายในตั๋วเดิมพันของ Toto Correct score) แจ๊คพ็อทจะกระจายให้การเดิมพันที่ประสบความสำเร็จในการทายผลได้ถูกต้อง 8 หรือ 7 สกอร์แล้วแต่การเดิมพันของพวกเขา เดิมพันเยอะก็ได้รางวัลเยอะ แจ๊คพ็อทจะยังคงเหลือ ถ้าไม่มีใครประสบความสำเร็จในการทายผล 8 หรือ 7 สกอร์ที่ถูกต้อง
การเดิมพันทั้งหมดประสบความสำเร็จในการทายผลการแข่งขันในทั้ง 8 การแข่งขันแชร์ 95% ของแจ๊คพ็อท

ส่วนที่เหลืออีก 5% ของแจ๊คพ็อทมีการกระจายให้กับเดิมพันที่ประสบความสำเร็จในการทาย 7 สกอร์

การกระจายแจ็คพ๊อทหรือมี 1 หรือมากกว่าหนึ่งการแข่งขันเป็นโมฆะ:

- 1 แข่งขันเป็นโมฆะ– 25% ของแจ๊คพ๊อทจะถูกกระจาย (7 การทายผลสกอร์ที่ที่ถูกต้องประสบความสำเร็จ);
- 2 แข่งขันเป็นโมฆะ– แจ็คพ๊อทจะไม่ถูกจ่ายออกและเงินจะถูกยกไปสำหรับเกมToto ถัดไป

Toto Prize Pool จ่ายในกรณีของ 1 การแข่งขันเป็นโมฆะ:

- 7 สกอร์ – 5%, 6 สกอร์ – 5%, 5 สกอร์ – 7.5%,
- 4 สกอร์ – 10%, 3 สกอร์ – 12.5%, 2 สกอร์ – 55%.

Toto Prize Pool จ่ายในกรณีที่มี 2 การแข่งขันเป็นโมฆะ:

- 6 สกอร์ – 5%, 5 สกอร์ – 5%, 4 สกอร์ – 7.5%,
- 3 สกอร์ – 10%, 2 สกอร์ – 67.5%.

ถ้ามีการแข่งขันที่เป็นโมฆะ 3 คู่หรือมากกว่า การตั๋วเดิมพันดังกล่าวจะเป็นโมฆะ และเงินเดิมพันจะถูกคืนให้แก่ผู้เล่น

17.1. วิธีการเดิมพัน Toto «Correct score»

- ไปที่ โตโต้ คลิกที่ โตโต้ คะแนนจริง
- ตั๋วเดิมพันของ 8 การแข่งขันจะถูกเปิดขึ้นมา
- ใกล้ๆกับรายการแข่งขันให้คลิกที่«Select» ติ๊กที่ใกล้ๆกับสกอร์การแข่งขันที่คุณต้องการเลือก หากต้องการลบให้ที่คุณติ๊กไว้ทั้งหมด ให้คลิกที่ ลบทั้งหมด
- คุณสามารถเลือกหลายๆทางเลือกได้สำหรับผลลัพธ์:
    - a. 1 - ทีมที่ 1 ชนะ
    - b. 2 - ทีมที่ 2 ชนะ
    - c. X - เสมอ
    - d. >2,5 - รวมมากกว่า 2,5
    - e. f. X และ> 2,5 – สกอร์ที่เสมอและสกอร์รวมทั้งหมดต้องมากกว่า 2,5 จะถูกเลือกและแสดงให้ทราบ
- การแข่งขันที่ถูกเลือกจะปรากฏใน
- ในบรรทัด «รวม» ใส่ผลรวมที่คุณต้องการเดิมพัน

- คลิกที่ วางเดิมพัน
- ตั๋วเดิมพัน โตโต้ จะแสดงในประวัติการเดิมพัน ที่แทบ โตโต้ คะแนนจริง

18. โตโต้ฟุตบอล

18.1. บทบัญญัติทั่วไป

1.1 บริษัท 1xBet ยอมรับการเดิมพัน โตโต้ฟุตบอลในข้อตกลงของระเบียบต่างๆ
1.2 โตโต้คะแนนรวม คือเกมพูลพิเศษที่คุณต้องวางเดิมพันที่ 14 การแข่งขันในลิสต์รายการ เดิมพันจะชนะหากมีการทายผลลัพธ์ถูกต้องอย่างน้อย 9 ผลลัพธ์
1.3 การเดิมพันจะได้รับการยอมรับจากผู้เล่นที่อายุ 20 ปี ขึ้นไปเท่านั้น ผู้เล่นต้องเป็นผู้รับผิดชอบสำหรับการละเมิดของวรรคนี้
1.4 การเดิมพันจะได้รับการยอมรับจากผู้เล่นที่ยอมรับกฎที่เสนอโดยบริษัทการเดิมพัน การวางเดิมพันโดยตัวแทนของผู้เล่นที่ได้รับการยอมรับอย่างไม่มีเงื่อนไขของกฎปัจจุบัน

18.2. โตโต้เดิมพันฟุตบอล

2.1 การแข่งขันแต่ละครั้งจะมีผลการแข่งขัน 3 แบบคือ การเดิมพันที่ ทีมเหย้าชนะ ใช้สัญลักษณ์ 1 เดิมพันที่ ทีมเยือนชนะ ใช้สัญลักษณ์ 2 เดิมพันที่ เสมอ ใช้สัญลักษณ์ X
2.2 โตโต้ฟุตบอล คือการผสมผสานของผลลัพธ์ของการแข่งขัน (หนึ่งสำหรับการแข่งขันแต่ละครั้งของโตโต้) ที่เดิมพันในการแข่งขันนั้นๆ รวมถึงจำนวนรวมของเงิน
2.3 ผู้เล่นสามารถเลือกหนึ่งในสามของผลลัพธ์ที่มีความเป็นไปได้ในการแข่งขันแต่ละครั้ง นอกจากนี้แต่ละเดิมพันจะถูกจ่ายและถูกตัดสินแยกต่างหาก โดยการวางเดิมพันจำนวนรวมของการเดิมพัน และจำนวนรวมที่แสดงให้เห็นจำนวนเงินเดิมพันในแต่ละทางเลือกจะตัดสินโดยการหารจำนวนเงินเดิมพันรวมกับจำนวนของแต่ละทางเลือก
2.4 การเดิมพันทั้งหมดของโตโต้ สามารถเช็คได้โดยการเลือก โตโต้ ฟุตบอล – ตั๋วรายการเดิมพัน

18.3. การคำนวณของโตโต้ฟุตบอล

3.1 คุณสามารถเห็นผลในแต่ละการแข่งขันของตั๋วเดิมพันโตโต้ หลังจากการแข่งขันทั้งหมดเสร็จแล้ว การเดิมพันในการแข่งขันฟุตบอลได้รับการยอมรับในเวลาปกติ (รวมทดเวลาบาดเจ็บ) ยกเว้นการเดิมพันเช่น To qualify or Winner ที่เดิมพันถูกยอมรับในผลของทั้งสองทีมที่แสดงไว้ การทดเวลาบาดเจ็บของครึ่งแรกคือเป็นของช่วงเวลา 45 นาทีแรก การทดเวลาบาดเจ็บของครึ่งหลังคือหลังจากจบ 90 นาที ถ้าการแข่งขันถูกยกเลิกก่อนการแข่งขัน 90 นาทีจะถูกเล่น จะเล่นหรือเลื่อนออกไปก็ตาม การเดิมพันทั้งหมดในการแข่งขันนั้นจะถือเป็นโมฆะยกเว้นตลาดเหล่า

นั้นที่ได้รับการกำหนดโดยไม่มีเงื่อนไข

3. 2 การแข่งขันจะถูกถือเป็นโมฆะถ้ามันถูกขัดจังหวะ/เลื่อนออกไป/ล่าช้าหรือถ้ามันเริ่มต้นก่อนเวลาปิดการเดิมพันของเกมโตโต้ปัจจุบัน ผลทั้งหมดของการแข่งขันที่ไม่สมบูรณ์ถือว่าประสบผลสำเร็จ

3. 3 หากมี 4 การแข่งขันขึ้นไปที่ไม่สมบูรณ์ ตั๋วเดิมพันนี้จะถือว่าเป็นโมฆะ และเดิมพันทั้งหมดจะถูกคืนด้วยอัตราการจ่ายเงินที่เท่ากับ 1

18.4. การกระจายเงินรางวัล

4. 1 พูลเดิมพันคือผลรวมเงินที่ได้รับในรูปแบบของการเดิมพันสำหรับรายได้ที่เข้ามาของ โตโต้ฟุตบอล

4. 2 เงินรางวัล คือส่วนหนึ่งของพูล (90%) ถูกใช้สำหรับการจ่ายให้กับผู้ชนะ การจ่ายเงินรางวัลจะจำแนกประเภท:

a) การชนะประเภทที่ 1–10% จาก โตโต้ พูลรางวัล (การทายผล 14 สกอร์)

b) การชนะประเภทที่ 2–10% จาก โตโต้ พูลรางวัล (การทายผล 14 และ 13 สกอร์)

c) การชนะประเภทที่ 3–10% จาก โตโต้ พูลรางวัล (การทายผล 14 13 และ 12 สกอร์)

d) การชนะประเภทที่ 4–15% จาก โตโต้ พูลรางวัล (การทายผล 14 13 12 และ 11 สกอร์)

e) การชนะประเภทที่ 5–20%จาก โตโต้ พูลรางวัล (การทายผล 14 13 12 11 และ 10 สกอร์)

f) การชนะประเภทที่ 6–35% จาก โตโต้ พูลรางวัล (การทายผล 14 13 12 11 10 และ 9 สกอร์)

4. 3 ผลลัพธ์ที่ถูกต้องทั้งหมดรวม 14 ประเภทนี้ยังคงได้รับจากแจ็คพ๊อทที่ในรูปของเงินทุนจากรางวัลก่อนหน้านี้

4. 4 แจ๊คพ็อทคือรางวัลพิเศษนี้จะกระจายสำหรับการทายผลการเดิมพันที่ 14 การแข่งขัน ผลรวมของการเดิมพันเหล่านี้ (หากคุณเดิมพันมากขึ้นคุณมีโอกาสชนะมากขึ้น) ขึ้นอยู่กับสลากก่อนหน้าของโตโต้ หนึ่งหรือหลายกระเป๋าชนะไม่ได้ถูกจับฉลากออก ตัวอย่างคือเมื่อการเดิมพันอย่างถูกต้องที่ดีที่สุดทายผลได้อย่างถูกต้องน้อยกว่า 14 (13 12 11 10 9 เหตุการณ์ที่ รางวัลแจ็คพ็อทไม่ได้ถูกจับออกและการเพิ่มขึ้นสำหรับการจับสลาดในครั้งถัดไปจนกระทั่งหนึ่งในผู้เล่นทายผ ลของเหตุการณ์ทั้งหมดได้ บริษัทมีสิทธิในการวางเดิมพันเพื่อขยายแจ๊คพ็อตโดยวิธีการของกองทุนของตัวเอง

4. 5 การกระจายแจ๊คพ็อทในกรณีของการแข่งขันเป็นโมฆะ ไม่ได้เล่น

1 การแข่งขันเป็นโมฆะ - 35% ของแจ๊คพ็อทจะถูกกระจาย

2 การแข่งขันเป็นโมฆะ - 20% ของแจ๊คพ็อทจะถูกกระจาย

3 การแข่งขันหรือมากกว่าเป็นโมฆะ การเดิมพันทั้งหมดจะถือเป็นโมฆะและเงินเดิมพันถูกคืนกลับไปให้ผู้เล่น

4. 6 การกระจายของแจ๊คพ็อทในกรณีที่ 1 การแข่งขันถูกยกเลิก จะถูกทำให้สอดคล้องกับ p. 4. 2

4. 7 การกระจายของแจ๊คพ็อทในกรณีที่ 2 การแข่งขันถูกยกเลิก:

a) การชนะประเภทที่ 1– 5% จาก โตโต้ พูลรางวัล (การทายผล 14 สกอร์)

b) การชนะประเภทที่ 2–10% จาก โตโต้ พูลรางวัล(การทายผล 14 และ 13 สกอร์)

c) การชนะประเภทที่ 3–15% จาก โตโต้ พูลรางวัล (การทายผล 14 13 และ 12 สกอร์)

d) การชนะประเภทที่ 4–25% จาก โตโต้ พูลรางวัล (การทายผล 14 13 12 และ 11 สกอร์)

e) การชนะประเภทที่ 5–45% จาก โตโต้ พูลรางวัล (การทายผล 14 13 12 11 และ 10 สกอร์)

4. 8 การกระจายของแจ๊คพ็อทในกรณีที่ 3 การแข่งขันถูกยกเลิก:

a) การชนะประเภทที่ 1–10% จาก โตโต้ พูลรางวัล (การทายผล 14 สกอร์)

b) การชนะประเภทที่ 2–15% จาก โตโต้ พูลรางวัล (การทายผล 14 และ 13 สกอร์)

c) การชนะประเภทที่ 3–25% จาก โตโต้ พูลรางวัล (การทายผล 14 13 และ 12 สกอร์)

d) การชนะประเภทที่ 4–50% จาก โตโต้ พูลรางวัล (การทายผล 14 13 12 และ 11 สกอร์)

18.5. การคำนวณเงินที่ชนะ

5. 1 รางวัลสำหรับแต่ละตัวแปรที่ถูกตัดสินโดยการคูณด้วยเงินที่ชนะสำหรับแต่ละประเภทโดยเฉพาะโดยจำนวนเงินเดิมพัน 1 €สำหรับตัวแปรนี้ ตัวคูณที่ชนะแต่ละประเภทโดยเฉพาะจะตัดสินโดยการหารกองทุนรางวัลโดยรวมของหมวดหมู่นี้โดยรวมของ การเดิมพันทั้งหมดที่มีตังแปรที่ถูกต้อง (เช่นถ้าคุณเดิมพันมากขึ้นคุณมีโอกาสชนะมากขึ้น)

5. 2 เงินรางวัลจะถูกจ่ายให้ภายใน 1 ชั่วโมงหลังจากการแข่งขันสุดท้ายของ Toto-ฟุตบอล แต่ไม่เกิน 12 ชั่วโมงหลังจากที่นัดสุดท้ายของ TOTO ในกรณีที่มีเหตุสุดวิสัย

19. โตโต้ฮ็อกกี้น้ำแข็ง

Totalizator «ฮ็อกกี้น้ำแข็ง» - ต้องเป็นผู้เล่นที่วางเดิมพันในผลลัพธ์ของการแข่งขันฮ็อกกี้น้ำแข็ง เดิมพันได้รับการยอมรับเฉพาะในเวลาปกติ (ไม่รวมต่อเวลาพิเศษและลูกโทษ) ตั๋วเดิมพันโตโต้ประกอบด้วย 5 แมตช์กับแต่ละคะแนนการแข่งขันของพวกเขา ผู้เล่นจะต้องทำนายผลได้อย่างถูกต้องใน 2 หรือมากกว่าการแข่งขันเพื่อที่จะชนะเดิมพัน การวางเดิมพันเดี่ยว คุณต้องเลือกหนึ่งสกอร์สำหรับการแข่งขันแต่ละครั้งในตั๋วเดิมพัน สำหรับการสะสมการเดิมพันคุณอาจเลือกที่ 2 หรือมากกว่าสกอร์ในแต่ละการแข่งขัน ดังนั้นจำนวนรวมของเดิมพันและเงินเดิมพันจะเพิ่มเป็นสองเท่า หรือสามเท่าตามลำ เพื่อให้ได้รับรางวัลผู้เล่นจะต้องทายยผลการแข่งขันได้อย่างถูกต้องอย่างน้อย 2 หรือมากกว่า 95% ของโตโต้พูลจะถูกจ่ายกระจายให้กับผู้เล่นที่ทายถูกเช่นกัน ถ้าการแข่งขันแข่งเสร็จสิ้นหมดแล้ว(ไม่มีการแข่งขันที่เป็นโมฆะ) Toto Prize Pool จะถูกแบ่งประเภทการชนะออกเป็น 4* ส่วน และแจ๊คพ๊อทจะถูกยกไปสำหรับToto ในเกมถัดไปด้วย**

การชนะประเภทที่ 1– 5% จาก Toto Prize Pool, (การทายผล 5 สกอร์);
การชนะประเภทที่ 2– 10% จาก Toto Prize Pool, (การทายผลไม่ต่ำกว่า 4 สกอร์);
การชนะประเภทที่ 3– 25% จาก Toto Prize Pool, (การทายผลไม่ต่ำกว่า 3 สกอร์);
การชนะประเภทที่ 4– 55% จากToto Prize Pool, (การทายผลไม่ต่ำกว่า 2 สกอร์);

* – ถ้ามีการแข่งขัน 1หรือ 2 แมทช์เป็นโมฆะ the Toto Prize Pool จะถูกจ่ายตามกฎนี้«การจ่ายแจ๊คพ๊อทเมื่อมีการแข่งขัน 1 หรือมากกว่าเป็นโมฆะ».
** – ถ้าไม่มีผู้ชนะเดิมพันในประเภทที่ 1

การจ่ายของ Toto Prize Pool จากประเภทการชนะในกรณีที่มีผู้ชนะการเดิมพัน

หากมีเหตุการณ์ใด ๆ จากรายการการแข่งขันที่ถูกพิจารณาให้ยกเลิก ผลทั้งหมดสำหรับเหตุการณ์ดังกล่าวจะได้รับการพิจารณาเป็นแพ้ (เสีย) จำนวนขั้นต่ำของการทายผลอย่างถูกต้องจะไม่เปลี่ยนแปลง ซึ่งจะคาดเดาเหตุการณ์ได้ 2 เหตุการณ์ (การแข่งขันจะถือว่าล้มเหลวหากเวลาเริ่มต้นของการแข่งขันเลื่อนออกไปช้ากว่าวันที่ของการจับคู่สุดท้ายในตั๋วโตโต้ฮอกกี้น้ำแข็ง) แจ๊คพ๊อทมีการกระจายให้เดิมพันที่มีการทายผลได้ถูกต้อง 5 หรือ 4 สกอร์ขึ้นอยู่กับจำนวนเงินเดิมพันของพวกเขา หากมีเดิมพันเยอะ ก็จะได้รางวัลใหญ่ แจ๊คพ๊อทจะยังคงอยู่ไม่มีการชนะ หากไม่มีใครทายผลที่ถูกต้องได้ 5 หรือ 4 สกอร์ การเดิมพันทั้งหมดที่มีการทายผลการแข่งขันได้ถูกต้องทั้งหมด 5 แมทช์จะได้รับแจ๊คพ๊อทร่วมกัน 95% ส่วนที่เหลืออีก 5% ของแจ๊คพ๊อทจะมีการกระจายให้กับผู้ที่เดิมพันทายผลถูกต้องอย่างน้อย 4 สกอร์

การจ่ายรางวัลแจ๊คพ๊อตในกรณีที่ 1 หรือมากกว่าการแข่งขันเป็นโมฆะ

1 การแข่งขันเป็นโมฆะจะมี 25% ของแจ๊คพ็อทมีการจ่าย (การทายผลถูกต้อง 4 สกอร์);

2 การแข่งขันเป็นโมฆะจะไม่มีการจ่ายแจ๊คพ็อท และเงินจำนวนนี้จะถูกยกไปสำหรับโตโต้เกมต่อไป

Toto Prize Pool จ่ายเงินในกรณีที่ 1 การแข่งขันเป็นโมฆะ:

4 สกอร์ - 10%, 3 สกอร์ - 12.5% 2 สกอร์ - 70%

หากมีการแข่งขัน 2 เหตุการณ์หรือมากกว่าเป็นโมฆะ การเดิมพันทั้งหมดจะถือเป็นโมฆะและเงินเดิมพันจะคืนให้แก่ผู้เล่น

20. โตโต้บาสเกตบอล

TOTO บาสเกตบอลเกี่ยวข้องกับลูกค้าที่วางเดิมพันผลการแข่งขันบาสเกตบอล โดยการเดิมพันจะรับเฉพาะผลการแข่งขันในเวลาปกติเท่านั้น

สลิปเดิมพัน TOTO ประกอบด้วยการแข่งขัน 10 คู่โดยมีผลลัพธ์ที่เป็นไปได้สำหรับแต่ละคู่ ลูกค้าจะต้องทายผลการแข่งขัน 5 คู่ขึ้นไปให้ถูกต้องจึงจะชนะการเดิมพัน

ในการวางเดิมพัน คุณต้องเลือกผลการแข่งขันหนึ่งผลสำหรับแต่ละคู่ในสลิปเดิมพัน โดยต้องทำนายทั้งผู้ชนะและคะแนนสุดท้ายของการแข่งขัน นอกจากนี้ยังสามารถเดิมพันผลเสมอได้ สำหรับการเดิมพันแบบสะสม (Accumulator) คุณสามารถทำได้ในสลิปเดิมพันเดียวโดยการเลือกผลการแข่งขัน 2 ผลขึ้นไปในหนึ่งหรือหลายๆ คู่ จำนวนเดิมพันทั้งหมดและจำนวนเงินเดิมพันจะถูกคูณสอง สาม หรือมากกว่านั้น ตามจำนวนผลที่เลือก

ในการรับรางวัล คุณต้องทำนายผลการแข่งขัน 5 คู่ขึ้นไปให้ถูกต้อง 90% ของเงินรางวัล (กองทุนรางวัล) จะถูกแจกจ่ายให้กับผู้เข้าร่วมที่ทายผลได้ถูกต้อง

หากการแข่งขันทั้งหมดเกิดขึ้น เงินรางวัลรวมจะถูกแจกจ่ายตาม 6* หมวดหมู่ที่ชนะ และจะมีการหักเงินสำหรับรางวัลแจ็คพอตในการจับรางวัลครั้งถัดไป**

- หมวดหมู่ที่ 1 – 5% ของเงินรางวัลรวม; เดิมพันที่ทายผลการแข่งขัน 10 คู่ได้ถูกต้องจะถูกนำมารวมในการแจกจ่าย
- หมวดหมู่ที่ 2 – 5% ของเงินรางวัลรวม (ทายผลการแข่งขันอย่างน้อย 9 คู่ได้ถูกต้อง)
- หมวดหมู่ที่ 3 – 10% ของเงินรางวัลรวม (ทายผลการแข่งขันอย่างน้อย 8 คู่ได้ถูกต้อง)
- หมวดหมู่ที่ 4 – 10% ของเงินรางวัลรวม (ทายผลการแข่งขันอย่างน้อย 7 คู่ได้ถูกต้อง)
- หมวดหมู่ที่ 5 – 25% ของเงินรางวัลรวม (ทายผลการแข่งขันอย่างน้อย 6 คู่ได้ถูกต้อง)
- หมวดหมู่ที่ 6 – 45% ของเงินรางวัลรวม (ทายผลการแข่งขันอย่างน้อย 5 คู่ได้ถูกต้อง)

*– หากการแข่งขัน 1 หรือ 2 คู่ไม่เกิดขึ้น เงินรางวัลจะถูกแจกจ่ายตามข้อกำหนดนี้ในกฎเกณฑ์
** – หากไม่มีการเดิมพันที่ชนะในหมวดหมู่ที่ 1

การแจกจ่ายเงินรางวัลจากหมวดหมู่ที่ชนะที่ไม่มีการเดิมพันที่ชนะ

หากการแข่งขันใดถูกตัดสินว่าไม่ได้เกิดขึ้น การทายผลทั้งหมดในเหตุการณ์นั้นจะถือว่าแพ้ จำนวนผลที่ทายถูกขั้นต่ำจะไม่เปลี่ยนแปลง ต้องทายผล 5 คู่ให้ถูกต้อง

(การแข่งขันจะถือว่าไม่ได้เกิดขึ้นหากเวลาเริ่มต้นของการแข่งขันถูกเลื่อนเป็นวันที่หลังจากวันที่ของการแข่งขันคู่

สุดท้ายในตาราง TOTO บาสเกตบอล)

แจ็คพอตจะถูกแจกจ่ายให้กับการเดิมพันที่ทายผล 10 คู่ได้ถูกต้อง โดยอิงจากจำนวนเงินเดิมพันรวมของการเดิมพันเหล่านั้น ยิ่งเดิมพันมาก รางวัลก็ยิ่งมากขึ้น

ถ้าไม่มีใครทายผลการแข่งขัน 10 คู่ได้ถูกต้อง จะไม่มีการแจกแจ็คพอต

การแจกแจ็คพอตกรณีที่ไม่มีการแข่งขันเกิดขึ้นอย่างน้อยหนึ่งคู่

การแข่งขันที่ถูกยกเลิก 1 คู่ จะได้รับรางวัล 25% ของแจ็กพอต
การแจกจ่ายเงินรางวัลรวมเมื่อมีการแข่งขันที่ไม่ได้เกิดขึ้นหนึ่งคู่

- ทายผลถูก 9 คู่ – 5%
- ทายผลถูก 8 คู่ – 10%
- ทายผลถูก 7 คู่ – 10%
- ทายผลถูก 6 คู่ – 25%
- ทายผลถูก 5 คู่ – 50%

การแจกจ่ายเงินรางวัลรวมเมื่อมีการแข่งขันที่ไม่ได้เกิดขึ้นสองคู่

- ทายผลถูก 8 คู่ – 5%
- ทายผลถูก 7 คู่ – 10%
- ทายผลถูก 6 คู่ – 30%
- ทายผลถูก 5 คู่ – 55%

หากมีการแข่งขันมากกว่า 3 คู่ที่ไม่ได้เกิดขึ้น การเดิมพันทั้งหมดจะถือเป็นโมฆะและเงินเดิมพันจะถูกคืน

21. โตโต้ฟีฟ่า

โตโต้ฟีฟ่าเป็นเกมที่ผู้เล่นวางเดิมพันที่เจ้าบ้านชนะ เสมอ ทีมเยือนชนะ หรือไฟนอลสกอร์ที่ถูกต้องของจำนวนของการแข่งขันที่กำหนดไว้ล่วงหน้า 1xBet รวบรวมการเดิมพันทั้งหมดเข้าใน โตโต้พูล(จำนวนเงินรวม) เพื่อที่ผู้เล่นมีส่วนร่วมก่อนที่จะเริ่มการแข่งขัน หลังจากการแข่งขันเสร็จแล้ว 1xBet จะจ่ายเงินใน โตโต้พูลให้กับผู้เล่นที่ชนะทั้งหมดตามกฎที่ได้ตั้งไว้ ตั๋วเดิมพันโตโต้คือรายการจากทั้งหมด 15 เหตุการณ์ที่มีผลลัพธ์ของมันเอง มันจะถูกทำเครื่องหมายจากผู้เล่นเพื่อทำการเดิมพัน เจ้าบ้านชนะ ถูกกำหนดให้เป็น 1; เดิมพัน ทีมเยือนชนะ ถูกกำหนดให้เป็น 2; เดิมพัน เสมอ ถูกกำหนดให้เป็น X ผู้เล่นสามารถเลือกสะสมผลลัพธ์ในทุกเหตุการณ์ ในกรณีนี้จำนวนการเดิมพันเพิ่มขึ้น (จำนวนเงินเดิมพันขั้นต่ำก็จะเพิ่มขึ้นตามไปด้วย) การเดิมพันโตโต้ คือการผสมผสานของผลลัพธ์ของเหตุการณ์ (หนึ่งสำหรับการแข่งขันแต่ละครั้งของโตโต้มา) ที่ผู้เล่นทำการเดิมพัน; และจำนวนของเงินรวม ผู้เล่นจะชนะเดิมพันหากเขาทายผลเหตุกการณ์ถูกต้อง 9 เหตุการณ์หรือมากกว่า และเสีย หากเขาทายผลถูกน้อยกว่า 9 เหตุการณ์ หากผู้เล่นเสีย เขาก็จะเสียเงินเดิมพัน และหากผู้เล่นชนะ เงินเดิมพันก็จะถูกรวมเข้าในการจ่ายเงินจาก prize money ที่มันเป็นส่วนหนึ่งในนั้น กระจายตัวของรางวัลกองทุนตามหมวดหมู่

การจ่ายเงินของ prize fund แยกตามประเภทการทายผล
ถ้าทายถูก 15 เหตุการณ์ - 10% ของ prize fund.
ถ้าทายถูก 14 เหตุการณ์ - 10% ของ prize fund.
ถ้าทายถูก 13 เหตุการณ์ - 10% ของ prize fund.
ถ้าทายถูก 12 เหตุการณ์ - 10% ของ prize fund.
ถ้าทายถูก 11 เหตุการณ์ - 10% ของ prize fund.
ถ้าทายถูก 10 เหตุการณ์ - 18% ของ prize fund.
ถ้าทายถูก 9 เหตุการณ์ - 32% ของ prize fund.

เงินรางวัลจะมีการจ่ายให้กับการเดิมพันที่ชนะเรียงตามจำนวนเงินรวมของแต่ละการเดิมพันตามที่การจ่ายได้กำ หนดไว้

แจ๊คพ๊อท คือเงินรางวัลพิเศษที่จ่ายให้กับผู้เล่นที่เดิมพันชนะเรียงตามจำนวนรวมของการเดิมพันรวม มันขึ้นอยู่กับผลของสลากก่อนหน้านี้ของ โตโต้ ที่การเดิมพันที่ชนะหนึ่งหรือหลายๆอันไม่ถูกจับออกมา เช่นเมื่อการเดิมพันที่ดีที่สุดได้ถูกทายผลได้ถูกต้องน้อยกว่า 14 (13 12 11 10 9) เหตุการณ์ รางวัลแจ๊คพ๊อทที่ไม่ถูกจับออกมา จะไปรวมเพิ่มขึ้นในการจับสลากในครั้งต่อไป จนกระทั่งมีผู้เล่นทายผลของเหตุการณ์นั้นถูกทั้งหมด

บริษัทให้บริการการเดิมพันจะสงวนสิทธิ์แต่เพียงผู้เดียวที่จะเพิ่มแจ๊คพ๊อทโดยวิธีการเพิ่มจากทุนของตนเอง

เงินเดิมพันในทุกเหตุการณ์ของการเดิมพันแบบกินแบ่ง จะกำหนดสำหรับเวลาในการเล่นปกติเท่านั้น เว้นแต่จะระบุไว้เป็นอย่างอื่น เงินเดิมพันจะถูกยอมรับจนกระทั่งการแข่งขันแรกสุดได้เริ่มขึ้น แต่ไม่รวมถึงการแข่งขันที่เป็นโมฆะ จุดเริ่มต้นของปัญหาคือจุดเริ่มต้นที่แท้จริงของการแข่งขันซึ่งเป็นครั้งแรกที่จะเริ่มต้นในเรื่องนั้น ในแมตช์นี้จะถูกตัดสินให้เป็นโมฆะและจะไม่นับรวมเข้าไปในบัญชี การแข่งขันถูกตัดสินว่าสมบูรณ์ในการเดิมพัน โตโต้ ในกรณีที่มันเป็นโมฆะตามกฎของการเดิมพันของบริษัท 1xBet หากเหตุการณ์จากรายการแข่งขันถูกยกเลิก ผลลัพธ์ทั้งหมดสำหรับแต่ละเหตุการณ์ จะถูกตัดสินเป็นชนะ

การจ่ายเงินของแจ๊คพ๊อทในกรณีที่การแข่งขันไม่สมบูรณ์:

1 ถ้าหนึ่งการแข่งขันถูกยกเลิก – 35% ของแจ๊คพ๊อทจะถูกจ่ายออก
2 ถ้าหนึ่งการแข่งขันถูกยกเลิก – 25% ของแจ๊คพ๊อทจะถูกจ่ายออก
3 ถ้าหนึ่งการแข่งขันถูกยกเลิก – 10% ของแจ๊คพ๊อทจะถูกจ่ายออก
4 ถ้าหนึ่งการแข่งขันถูกยกเลิก – 5% ของแจ๊คพ๊อทจะถูกจ่ายออก

หาก 3 เหตุการณ์จากรายการแข่งขันถูกยกเลิก รายการของ 9 ผลลัพธ์ที่ถูกต้อง จะไม่ถูกจ่าย ในกรณีนี้ประเภทของ 10 ผลลัพธ์ที่ถูกต้อง จะมี 40% ของ เงินรางวัล ประเภทของ 11 ผลลัพธ์ที่ถูกต้องจะมี 20% ประเภทของ 12 ผลลัพธ์ที่ถูกต้องจะมี 15% ประเภทของ 13 และ 14 ผลลัพธ์ที่ถูกต้องจะมี 10% ประเภทของ 15 ผลลัพธ์ที่ถูกต้องจะมี 5% หาก 4 เหตุการณ์จากรายการแข่งขันถูกยกเลิก ประเภทที่ 9 และ 10 ของผลลัพธ์ที่ถูกต้องจะไม่ถูกจ่าย ในกรณีที่รายการของ 11 ของผลลัพธ์ที่ถูกต้อง จะมี 45% ของ เงินรางวัล ในรายการของ 12 ของผลลัพธ์ที่ถูกต้องจะมี 25% ในรายการของ13 ของผลลัพธ์ที่ถูกต้องจะมี 15% ในรายการของ 14 ของผลลัพธ์ที่ถูกต้องจะมี 10% ในรายการของ 15 ของผลลัพธ์ที่ถูกต้อง - 5% หากก่อนหน้าการแข่งขันที่จะเริ่ม บริษัทแจ้งข้อมูลเกี่ยวกับการยกเลิกของรายการ หรือหากการแข่งขันใดๆ มีการกำหนดในรายการที่ไม่ถูกต้อง (ชื่อของฝ่ายตรงข้ามผิด ทีมเหย้า/ทีมเยือนชื่อผิด) รวมไปถึงกรณีของเหตุสุดวิสัยรวมทั้งความผิดพลาดทางเทคนิคที่อาจป้องกันไม่ให้ผู้เล่นสนใจที่จะทำการเดิมพันเต็มรูปแบบ บริษัทมีทางเลือก (แต่ไม่ได้เป็นภาระผูกพัน) ที่จะตัดสินเป็นโมฆะ ยกเลิกการเดิมพันทั้งหมดและทำรายการใหม่ขึ้นเนื่องจากมันถูกยกเลิกตั้งแต่เริ่มแรก

22. Esports TOTO

ข้อกำหนดทั่วไป

1. บริษัทรับพนันยอมรับพนันในโททอไลเซเตอร์ Esports TOTO ตามข้อกำหนดและเงื่อนไขเหล่านี้
2. โททอไลเซเตอร์ Esports TOTO เป็นเกมที่ที่ลูกค้าสามารถวางเดิมพันผลลัพธ์ของการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตที่เฉพาะเจาะจง 11 การแข่งขันที่มีให้บริการในโททอไลเซเตอร์ เดิมพันจะชนะหากมีการทายผลลัพธ์ถูกต้องอย่างน้อย 6 ผลลัพธ์
3. พนันได้จะได้รับการยอมรับเฉพาะจากบุคคลที่อ่านและยอมรับข้อกำหนดและเงื่อนไขของบริษัทเท่านั้น โดยการวางเดิมพันจะถือว่าคุณยืนยันว่าคุณได้ยอมรับข้อกำหนดและเงื่อนไข

พนัน Esports TOTO

1. เพื่อวางเดิมพัน คุณจะต้องเลือกหนึ่งผลลัพธ์สำหรับแต่ละการแข่งขันทั้งหมด 11 การแข่งขันที่แสดงอยู่ในสลิปพนัน คุณไม่เพียงแต่ต้องทายว่าใครจะเป็นผู้ชนะการแข่งขันหรือในแผนที่ที่เฉพาะเจาะจงเท่านั้น แต่ยังต้องทายคะแนนรวม ณ ตอนสิ้นสุดการแข่งขันด้วย นอกจากนี้คุณยังสามารถพนันเสมอกันใน CS:GO ได้หากไม่มีการต่อเวลาระบุเอาไว้ในกฎกติกาของการแข่งขันทัวร์นาเมนต์
2. พนัน Esports TOTO เป็นรูปแบบผสมของชุดผลลัพธ์ (หนึ่งผลลัพธ์ต่อการแข่งขัน) และจำนวนเงินเดิมพันของพนันที่วางในชุดผลลัพธ์นี้
3. สำหรับแต่ละการแข่งขันในโททอไลเซเตอร์ คุณสามารถเลือกผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้นได้ระหว่างหนึ่งและสี่ (ห้าในกรณีที่หาได้ยาก) ผลลัพธ์ แต่ละพนันจะได้รับการตัดสินและได้รับการจ่ายเงินแยกต่างหาก เมื่อพนันถูกวางแล้ว จำนวนรวมของพนัน (ตัวเลือก) และเงินเดิมพันทั้งหมดจะปรากฏขึ้น ขนาดของเงินเดิมพันในแต่ละตัวเลือกนั้นจะได้รับการคำนวณโดยการหารมูลค่ารวมของพนันกับจำนวนตัวเลือก
4. บริษัทจะเป็นผู้ตัดสินเงินเดิมพันขั้นต่ำสำหรับโททอไลเซเตอร์
5. คุณสามารถดูรายการโททอไลเซเตอร์ฉบับเต็มได้โดยไปยัง TOTO - Esports TOTO - รายการการจับฉลาก

การตัดสิน Esports TOTO

1. เมื่อการแข่งขันทั้งหมดใน Esports TOTO สิ้นสุดลงแล้ว เราจะจ่ายเงินรางวัลสำหรับผลลัพธ์ที่ถูกต้องสำหรับแต่ละการแข่งขันในโททอไลเซเตอร์ตามข้อกำหนดและเงื่อนไขสำหรับการยอมรับพนันกีฬาอีสปอร์ต
2. การแข่งขันในโททอไลเซเตอร์จะได้รับการพิจารณาว่าเป็นโมฆะหากมีการแทรกแซง/เลื่อน/ล่าช้านานกว่า 24 ชั่วโมงหรือหากมันเริ่มต้นก่อนวันหมดเขตสำหรับการยอมรับพนันสำหรับโททอไลเซเตอร์ ในโททอไลเซเตอร์พนันทั้งหมดในผลลัพธ์ทั้งหมดของการแข่งขันที่เป็นโมฆะจะได้รับการพิจารณาว่าชนะ

3. หากมีการแข่งขัน 3 การแข่งขันหรือมากกว่าในโททอไลเซเตอร์เป็นโมฆะ โททอไลเซเตอร์จะถือว่าเป็นโมฆะและพนันทั้งหมดจะได้รับการตัดสินที่อัตราต่อรอง 1.00
4. เงินรางวัลสำหรับแต่ละพนันจะได้รับการคำนวณโดยการคูณเงินรางวัลต่อ 1 (หนึ่ง) หน่วยเงินของเงินเดิมพันกับจำนวนเงินเดิมพัน เงินรางวัลต่อหนึ่งหน่วยเงินของเงินเดิมพันจะได้รับการคำนวณโดยการหารกองทุนเงินรางวัลสำหรับหมวดหมู่นี้กับมูลค่ารวมของเงินเดิมพันของผู้เล่นในตัวเลือกที่ทายถูกต้อง (เช่น ยิ่งเงินเดิมพันมากเท่าไหร่ เงินรางวัลก็ยิ่งมากขึ้นเท่านั้น)
5. ระบบจะปรับเงินรางวัลให้ภายใน 1 ชั่วโมงหลังจากการแข่งขันสุดท้ายในโททอไลเซเตอร์ Esports TOTO สิ้นสุดลงและไม่นานเกินกว่า 12 ชั่วโมงหลังจากที่การแข่งขันสุดท้ายในโททอไลเซเตอร์สิ้นสุดลงในกรณีมีเหตุสุดวิสัย

22.1. การแจกจ่ายเงินรางวัลและแจ็กพอต

การแจกจ่ายเงินรางวัล

1. เงินทุนรางวัลเป็นยอดเงินรวมของเงินที่ได้รับในรูปแบบเงินเดิมพันของผู้เล่นในโททอไลเซเตอร์
2. เงินทุนรางวัลเป็นส่วนหนึ่งของกองเงิน (90%) ที่ถูกกำหนดมาให้จ่ายเป็นเงินรางวัล
3. การแจกจ่ายเงินทุนรางวัลตามหมวดหมู่ (ซึ่งรวมถึงที่ที่หนึ่งการแข่งขันถูกประกาศว่าเป็นโมฆะ):
    - ทายถูก 11 ผลลัพธ์– 10% ของเงินทุนรางวัล
    - ทายถูกอย่างน้อย 10 ผลลัพธ์ – 10% ของเงินทุนรางวัล
    - ทายถูกอย่างน้อย 9 ผลลัพธ์ – 10% ของเงินทุนรางวัล
    - ทายถูกอย่างน้อย 8 ผลลัพธ์ – 15% ของเงินทุนรางวัล
    - ทายถูกอย่างน้อย 7 ผลลัพธ์ – 20% ของเงินทุนรางวัล
    - ทายถูกอย่างน้อย 6 ผลลัพธ์ – 35% ของเงินทุนรางวัล
4. การแจกจ่ายเงินทุนรางวัลตามหมวดหมู่ที่ที่มีการแข่งขันสองการแข่งขันถูกประกาศว่าเป็นโมฆะ:
    - ทายถูก 11 ผลลัพธ์ – 5% ของเงินทุนรางวัล
    - ทายถูกอย่างน้อย 10 ผลลัพธ์ – 10% ของเงินทุนรางวัล
    - ทายถูกอย่างน้อย 9 ผลลัพธ์ – 15% ของเงินทุนรางวัล
    - ทายถูกอย่างน้อย 8 ผลลัพธ์ – 25% ของเงินทุนรางวัล
    - ทายถูกอย่างน้อย 7 ผลลัพธ์ – 45% ของเงินทุนรางวัล
    - ทายถูกอย่างน้อย 6 ผลลัพธ์ – ไม่ได้รับการจ่ายเงิน
5. หากแจ็กพอตถึง 10 ล้าน จะมีการบังคับใช้กฎกติกาเพื่อมอบแจ็กพอตให้กับสลิปเดิมพันที่ทายผลลัพธ์ 10 ผลลัพธ์ได้ถูกต้อง โดยมีเงื่อนไขว่าจะต้องไม่มีใครทายผลลัพธ์ 10 ผลลัพธ์ทั้งหมดถูก ในกรณีอื่น ๆ ทั้งหมด

จะมีการแบ่งเงินแจ็กพอตให้กับสลิปเดิมพันที่มีผลลัพธ์ที่ทายถูกต้อง 10 ผลลัพธ์เป็นจำนวน 25% ของแจ็กพอต จะมีการบังคับใช้กฎกติกานี้เฉพาะเมื่อไม่มีการแข่งขันที่ถูกยกเลิกในการเสมอกันเท่านั้น

การแจกจ่ายเงินรางวัลในกรณีที่มีสลิปเดิมพันเดี่ยวที่มีผลลัพธ์ที่ทายถูกต้อง 10 ผลลัพธ์หนึ่งสลิปเท่านั้น

- สลิปเดิมพันที่มีผลลัพธ์ที่ทายถูกต้อง 10 ผลลัพธ์ - 10% ของเงินรางวัลรวม + 100% ของแจ็กพอต
- สลิปเดิมพันที่มีผลลัพธ์ที่ทายถูกต้อง 9 ผลลัพธ์จะได้รับส่วนแบ่ง 10% ของเงินรางวัลรวม
- สลิปเดิมพันที่มีผลลัพธ์ที่ทายถูกต้อง 8 ผลลัพธ์จะได้รับส่วนแบ่ง 15% ของเงินรางวัลรวม
- สลิปเดิมพันที่มีผลลัพธ์ที่ทายถูกต้อง 7 ผลลัพธ์จะได้รับส่วนแบ่ง 20% ของเงินรางวัลรวม
- สลิปเดิมพันที่มีผลลัพธ์ที่ทายถูกต้อง 6 ผลลัพธ์จะได้รับส่วนแบ่ง 35% ของเงินรางวัลรวม

การแจกจ่ายเงินรางวัลในกรณีที่มีสลิปเดิมพันเดี่ยวที่มีผลลัพธ์ที่ทายถูกต้อง 10 ผลลัพธ์หลายสลิป

- สลิปเดิมพันที่มีผลลัพธ์ที่ทายถูกต้อง 10 ผลลัพธ์จะได้รับส่วนแบ่ง 10% ของเงินรางวัลรวม + 25% ของแจ็กพอต
- สลิปเดิมพันที่มีผลลัพธ์ที่ทายถูกต้อง 9 ผลลัพธ์จะได้รับส่วนแบ่ง 10% ของเงินรางวัลรวม
- สลิปเดิมพันที่มีผลลัพธ์ที่ทายถูกต้อง 8 ผลลัพธ์จะได้รับส่วนแบ่ง 15% ของเงินรางวัลรวม
- สลิปเดิมพันที่มีผลลัพธ์ที่ทายถูกต้อง 7 ผลลัพธ์จะได้รับส่วนแบ่ง 20% ของเงินรางวัลรวม
- สลิปเดิมพันที่มีผลลัพธ์ที่ทายถูกต้อง 6 ผลลัพธ์จะได้รับส่วนแบ่ง 35% ของเงินรางวัลรวม

แจ็กพอต

1. แจ็กพอตสะสมที่เกิดขึ้นจากโททอไลเซเตอร์ก่อนหน้านี้ได้ถูกกำหนดมาให้เป็นหมวดหมู่รางวัลที่ที่มีการทายผลลัพธ์ของทั้ง 11 การแข่งขันถูกต้อง
2. แจ็กพอตเป็นรางวัลเพิ่มเติมซึ่งจะถูกแบ่งระหว่างพนันทั้งหมดที่ที่มีการทายผลลัพธ์ของทั้ง 11 การแข่งขันถูกต้องตามขนาดของเงินเดิมพัน (เช่น ยิ่งเงินเดิมพันมากเท่าไหร่ เงินรางวัลก็มากขึ้นเท่านั้น) มันเกิดขึ้นจากการจับฉลากโททอไลเซเตอร์ก่อนหน้านี้ที่ที่ไม่มีการชนะหมวดหมู่ของรางวัลหนึ่งหรือสองหมวดหมู่ (เช่น ที่ที่ผลลัพธ์ที่ทายถูกน้อยกว่า 11 (10, 9, 8, 7, 6) การแข่งขันในพนันที่ดีที่สุด) ซึ่งในกรณีดังกล่าวเงินทุนรางวัลสำหรับหมวดหมู่นี้จะถูกนำไปทบในแจ็กพอตสะสมสำหรับการจับฉลากถัดไป แจ็กพอตจะเพิ่มขึ้นตามการจับฉลากแต่ละครั้งและจะชนะเมื่อมีลูกค้าอย่างน้อยหนึ่งท่านทายผลลัพธ์ทั้งหมด 11 การแข่งขันถูกต้องเท่านั้น ผู้จัดงานของโททอไลเซเตอร์อาจเพิ่มแจ็กพอตโดยการใช้เงินทุนของตน
3. การแจกจ่ายแจ็กพอตเมื่อมีการแข่งขันที่เป็นโมฆะ:
    - 1 การแข่งขันที่เป็นโมฆะ – 35% ของแจ็กพอต
    - 2 การแข่งขันที่เป็นโมฆะ – 20% ของแจ็กพอต

23. TOTO Free

1. สลิปพนันโตโต้ – ลูกค้าต้องระบุผลของการแข่งขันจำนวน 12 การแข่งขันอย่างเจาะจง เมื่อดำเนินการเสร็จให้ส่งผลลัพธ์นี้ในรูปแบบการทายผลฟรี ในสลิปพนันโตโต้ ผลลัพธ์จะแสดงในรูปแบบ:
    - "1" สำหรับทีมเหย้าชนะ
    - "2" สำหรับทีมเยือนชนะ
    - "X" สำหรับเสมอ
2. สามารถเลือกผลลัพธ์สำหรับแต่ละการแข่งขันได้เพียงผลลัพธ์เดียวเท่านั้น
3. การทายผลจะได้รับการยอมรับจนกว่าการแข่งขันแรกที่มีโตโต้เริ่มต้นขึ้น สลิปพนันที่ส่งหลังจากที่การแข่งขันโตโต้แรกเริ่มต้นขึ้นแล้วจะไม่สามารถใช้งานได้
4. สลิปพนันโตโต้จะถ่ายทอดสดเมื่อการแข่งขันแรกที่รวมการเลือกโตโต้แรกเริ่มต้นขึ้น (เวลาที่แน่นอน ไม่ใช่เวลาตามตาราง) การแข่งขันที่ถือเป็นโมฆะจะไม่ถูกพิจารณา วันและเวลาเริ่มต้นของการแข่งขันที่แสดงในสลิปพนันนั้นเพื่อวัตถุประสงค์สำหรับเป็นข้อมูลเท่านั้น เวลาของการแข่งขันที่ระบุไม่ถูกต้องนั้นไม่ถือเป็นเหตุผลให้ยกเลิกพนัน
5. หากการแข่งขันได้รับการพิจารณาว่าเป็นโมฆะ ผลลัพธ์ทั้งหมดในการแข่งขันนี้ในสลิปพนันทั้งหมดจะได้รับการพิจารณาว่าชนะ
6. หากมีการแข่งขันหนึ่งการแข่งขันหรือมากกว่าได้รับการพิจารณาว่าเป็นโมฆะ:
    - หากมีการแข่งขัน 4 การแข่งขันหรือมากกว่าได้รับการพิจารณาว่าเป็นโมฆะ พนันโตโต้จะถือว่าถูกยกเลิก
    - หากมีการแข่งขัน 3 การแข่งขันได้รับการพิจารณาว่าเป็นโมฆะ จะไม่มีการมอบคะแนนให้กับ 8 และ 9 ผลลัพธ์ที่ทายได้ถูกต้อง
    - หากมีการแข่งขัน 1 หรือ 2 การแข่งขันได้รับการพิจารณาว่าเป็นโมฆะ จะไม่มีการมอบคะแนนให้กับผลลัพธ์ให้กับ 8 ผลลัพธ์ที่ทายได้ถูกต้อง
7. การแข่งขันที่รวมในสลิปพนันโตโต้จะได้รับการพิจารณาว่าเป็นโมฆะหากมันเป็นโมฆะตามกฎกติกาของบริษัทรับพนัน 1xBet
8. การแจกจ่ายเงินรางวัล:
    - จะมีการมอบคะแนนโบนัส 100 คะแนนสำหรับ 8 ผลลัพธ์ที่ทายได้ถูกต้อง
    - จะมีการมอบคะแนนโบนัส 250 คะแนนสำหรับ 9 ผลลัพธ์ที่ทายได้ถูกต้อง
    - จะมีการมอบคะแนนโบนัส 1,000 คะแนนสำหรับ 10 ผลลัพธ์ที่ทายได้ถูกต้อง
    - จะมีการมอบคะแนนโบนัส 3,000 คะแนนสำหรับ 11 ผลลัพธ์ที่ทายได้ถูกต้อง
    - จะมีการมอบคะแนนโบนัส 7,000 คะแนนสำหรับ 12 ผลลัพธ์ที่ทายได้ถูกต้อง
9. มันทำงานอย่างไร?

- จะมีการจัดโตโต้รอบใหม่ทุกวัน
- ทายผลของคุณได้ฟรี
- ก่อนที่การจับฉลาก TOTO จะเริ่มต้นขึ้น ให้ยืนยันการทายผลโตโต้ฟรีของคุณโดยการวางเดิมพันในการแข่งขันกีฬา จำนวนเงินเดิมพันขั้นต่ำเพื่อยืนยันการทายผลของคุณคือ 2.5 EUR และอัตราต่อรองต้องเท่ากับ 2 หรือสูงกว่า
- เฉพาะพนันแรกที่วางหลังจากการทายผลของโตโต้ของคุณแล้วเท่านั้นที่จะได้รับการพิจารณาว่าเป็นการยืนยันการทายผลดังกล่าว โปรดทราบว่าพนันที่วางโดยใช้รหัสโปรโมชั่นและคะแนนโบนัสเช่นเดียวกับ Advancebet พนันที่ขายแล้ว พนันที่ได้รับคืนเงินที่อัตราต่อรอง 1.00 และพนันระบบจะไม่ได้รับการพิจารณาว่าเป็นการยืนยันการทายผลโตโต้
- คุณสามารถทายผลได้เพียงหนึ่งครั้งต่อวันเท่านั้น
- รอการจับฉลากโตโต้รายวัน

10. สามารถดูรายการรอบก่อนหน้านี้ได้ในหน้า “รายการจับฉลาก” โตโต้
11. รับคะแนนโบนัสในบัญชีร้านค้ารหัสโปรโมชั่นของคุณภายในหนึ่งชั่วโมงหลังจากที่การแข่งขันโตโต้สุดท้ายสิ้นสุดลง
12. ข้อกำหนดและเงื่อนไขของโตโต้
    - 1xBet สงวนสิทธิ์ในการปฏิเสธพนันโตโต้ฟรีของลูกค้าที่ที่บริษัทรับพนันเชื่อมั่นอย่างมีเหตุผลว่าลูกค้าคนดังกล่าวมีประวัติหรือกำลังละเมิดหรือฉ้อโกงระบบพนัน เช่น การมีส่วนร่วมในการเก็งกำไร
    - คุณต้องมีอายุมากกว่า 20 ปีเพื่อเปิดบัญชีกับบริษัทรับพนัน
    - บริษัทมีสิทธิ์ในการยกเลิกหรือถอนข้อเสนอหรือเปลี่ยนแปลงข้อกำหนดใด ๆ ในเวลาใดก็ตามโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบหรือชี้แจงเหตุผล บริษัทยังขอสงวนสิทธิ์ในการไม่อนุญาตให้ผู้ถือบัญชีบางรายเข้าร่วมในโปรโมชั่นนี้
13. บริษัทรักษานโยบายที่เข้มงวดสำหรับหนึ่งบัญชีต่อลูกค้าหนึ่งรายเท่านั้นและใช้ระบบรักษาความปลอดภัยมากมายเพื่อระบุสิ่งนี้ ในกรณีนี้เพื่อหลีกเลี่ยงการละเมิดที่เป็นไปได้ เราขอสงวนสิทธิ์ตามดุลยพินิจของเราแต่เพียงผู้เดียวเพื่อปฏิเสธการมอบโบนัสฟรีในกรณีดังต่อไปนี้:
    - บัญชีที่ใช้หมายเลข IP เดียวกัน
    - บัญชีที่เป็นของครอบครัวและ/หรือครัวเรือนเดียวกัน
    - บัญชีที่ใช้ข้อมูลติดต่อทั่วไปหรือตัวระบุเดียวกัน (เช่น ที่อยู่อีเมล หมายเลขโทรศัพท์ บัตรเครดิต/เดบิต หรือรายละเอียดการชำระเงินอื่น ๆ)
    - บัญชีจำนวนมากที่เป็นของบุคคลเพียงคนเดียว
    - การละเมิดข้อกำหนดและเงื่อนไขของโบนัส
    - หลักฐานของการสมรู้ร่วมคิดระหว่างลูกค้าในการวางเดิมพัน

14. ข้อเสนอปัจจุบันพร้อมให้บริการเฉพาะลูกค้า 1xBet เท่านั้น
15. 1xBet เป็นผู้ตัดสินโปรโมชั่นนี้แต่เพียงผู้เดียวและการตัดสินนั้นถือเป็นที่สิ้นสุดและมีผลผูกมัด 1xBet ยังขอสงวนสิทธิ์ในการร้องขอเอกสารประจำตัวที่น่าพึงพอใจจากลูกค้าคนใดก็ตามก่อนที่จะปรับพนันฟรีให้กับพวกเขา
16. ข้อเสนอนี้ใช้งานได้เฉพาะบัญชีแรกของลูกค้าเท่านั้น (ต้องกรอกข้อมูลโปรไฟล์ในบัญชีของฉันให้ครบถ้วนและต้องเปิดใช้งานหมายเลขโทรศัพท์แล้ว) และไม่สามารถใช้งานกับบัญชีที่เปิดในภายหลังได้ ๆ ได้ ข้อเสนอนี้ไม่สามารถใช้งานร่วมกับข้อเสนออื่นใดได้ หากคุณมีคำถามใด ๆ เกี่ยวกับโบนัส 1xBet กรุณาติดต่อฝ่ายบริการลูกค้าของเรา
17. คุณต้องยืนยันการเข้าร่วมข้อเสนอโบนัสพนันกีฬาในหน้า ‘การตั้งค่าบัญชี’ ในส่วนบัญชีของฉัน

24. โตโต้คริกเกต

1. บทบัญญัติทั่วไป
    1. เจ้ามือรับแทง 1xBet รับเดิมพันโตโต้คริกเกตตามข้อกำหนดและเงื่อนไขเหล่านี้
    2. การจับรางวัลโตโต้คริกเกตเป็นเกมประเภทหนึ่งที่ผู้ใช้สามารถวางเดิมพันผลการแข่งขันอีสปอร์ต 10 นัดที่คัดเลือกไว้ล่วงหน้า ซึ่งนำเสนอเป็นส่วนหนึ่งของการจับรางวัลโตโต้คริกเกต
    3. ระบบจะรับการเดิมพันจากบุคคลที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไปเท่านั้น ผู้วางเดิมพันต้องรับผิดชอบต่อการละเมิดข้อกำหนดนี้
    4. ระบบจะรับเดิมพันจากบุคคลที่ได้อ่านและตกลงตามข้อกำหนดและเงื่อนไขเหล่านี้แล้วเท่านั้น การวางเดิมพันถือเป็นการยืนยันว่าผู้ใช้ยอมรับข้อกำหนดและเงื่อนไขเหล่านี้
2. เดิมพันโตโต้คริกเกต
    1. ในการวางเดิมพัน ผู้เดิมพันต้องเลือกผลลัพธ์หนึ่งรายการสำหรับการแข่งขันแต่ละนัดจนครบทั้ง 10 นัดในบิลเดิมพัน ผู้เดิมพันต้องทำนายไม่เพียงแค่ผู้ชนะของการแข่งขัน แต่ยังรวมถึงคะแนนเมื่อสิ้นสุดการแข่งขันด้วย
    2. การเดิมพันโตโต้คริกเกตคือชุดผลลัพธ์ทั้งหมด ผลลัพธ์หนึ่งรายการสำหรับการแข่งขันแต่ละนัด รวมถึงจำนวนเงินที่วางเดิมพันในผลลัพธ์เหล่านี้ด้วย
    3. ในการแข่งขันแต่ละนัด ผู้เดิมพันสามารถเลือกผลลัพธ์ที่เป็นไปได้ระหว่างหนึ่งถึงห้ารายการ การเดิมพันแต่ละรายการจะได้รับการจ่ายและตัดสินแยกกัน เมื่อผู้เดิมพันวางเดิมพัน ระบบจะแสดงจำนวนเงินเดิมพัน (ตัวเลือก) ทั้งหมดและยอดเงินเดิมพันรวม ยอดเงินที่วางเดิมพันในแต่ละตัวเลือกจะถูกคำนวณโดยการแบ่งยอดเงินเดิมพันทั้งหมดด้วยจำนวนตัวเลือก
    4. เงินเดิมพันขั้นต่ำสำหรับการเดิมพันโตโต้คือ 30 รูเบิล
    5. สามารถตรวจสอบการเดิมพันโตโต้ทั้งหมดได้โดยไปที่ โตโต้ > คริกเกต > รายการ
3. การตัดสินผลการเดิมพันโตโต้คริกเกต
    1. เมื่อการแข่งขันโตโต้คริกเกตทั้งหมดสิ้นสุดลง เราจะเผยแพร่ผลลัพธ์ที่ได้รับรางวัลสำหรับแต่ละการแข่งขันในการจับรางวัลโตโต้ โดยพิจารณาตามกฎเกณฑ์ในการรับเดิมพันคริกเก็ต
    2. หากการแข่งขันถูกขัดจังหวะ เลื่อน หรือช้ากว่า 24 ชั่วโมง หรือเริ่มก่อนสิ้นสุดช่วงเวลาการเดิมพันสำหรับการจับรางวัลนั้น การแข่งขันนั้นจะถือว่ายกเลิก สำหรับการเดิมพันโตโต้ ผลการแข่งขันที่ถูกยกเลิกจะถือว่าเป็นการแพ้ทั้งหมด

       หากการจับรางวัลมีการแข่งขันที่ถูกยกเลิก 3 รายการขึ้นไป การจับรางวัลนั้นจะถือว่ายกเลิก และการเดิมพันทั้งหมดจะได้รับการตัดสินที่อัตราต่อรอง 1.00

4. การแจกจ่ายเงินรางวัล
    1. Betting pool หรือ เงินเดิมพันรวม คือเงินกองกลางที่ได้รับจากการเดิมพันที่ผู้เข้าร่วมวางไว้สำหรับการจับรางวัลโตโต้คริกเกตครั้งปัจจุบัน
    2. Prize money หรือ เงินรางวัล คือส่วนหนึ่งของเงินกองกลาง (90%) ที่ใช้สำหรับจ่ายเงินรางวัลแก่ผู้ชนะ
    3. Prize pool หรือ เงินรางวัลรวมจะจัดสรรออกเป็นหมวดหมู่ต่างๆ ดังนี้
        - ก) หมวดหมู่ 1 - 5% ของเงินรางวัลรวม - รวมการเดิมพันที่ทายผลการแข่งขัน 10 คู่ได้ถูกต้อง
        - ข) หมวดหมู่ 2 - 5% ของเงินรางวัลรวม - รวมการเดิมพันที่ทายผลการแข่งขันถูกต้อง 10 หรือ 9 คู่
        - ค) หมวดหมู่ 3 - 10% ของเงินรางวัลรวม - รวมการเดิมพันที่ทายผลการแข่งขันถูกต้อง 10, 9 หรือ 8 คู่
        - ง) หมวดหมู่ 4 - 10% ของเงินรางวัลรวม - รวมการเดิมพันที่ทายผลการแข่งขันถูกต้อง 10, 9, 8 หรือ 7 คู่
        - จ) หมวดหมู่ 5 - 25% ของเงินรางวัลรวม - รวมการเดิมพันที่ทายผลการแข่งขันถูกต้อง 10, 9, 8, 7 หรือ 6 คู่
        - ฉ) หมวดหมู่ 6 - 45% ของเงินรางวัลรวม - รวมการเดิมพันที่ทายผลการแข่งขันถูกต้อง 10, 9, 8, 7 หรือ 5 คู่

          หมวดหมู่สำหรับผลการแข่งขันถูกต้อง 10 คู่ยังรวมถึงแจ็กพอตสะสมที่เกิดจากการจับรางวัลก่อนหน้านี้ด้วย
    4. แจ็กพอตคือรางวัลพิเศษที่จะแบ่งปันระหว่างการเดิมพันที่ทายผลการแข่งขัน 10 คู่ได้ถูกต้อง ตามสัดส่วนของเงินเดิมพัน (เช่น ยิ่งเดิมพันมาก ก็ยิ่งได้รับรางวัลมากขึ้น) เกิดจากการจับรางวัลโตโต้ก่อนหน้านี้ที่ไม่มีการมอบรางวัลในหมวดหมู่ที่ชนะบางหมวดหมู่ เช่น การเดิมพันที่ดีที่สุดทายผลถูกน้อยกว่า 10 คู่ (9, 8, 7, 6, 5) ในกรณีนี้ เงินรางวัลสำหรับหมวดหมู่นี้จะถูกสะสมและเพิ่มเข้าไปในแจ็กพอตของการจับรางวัลครั้งถัดไป แจ็กพอตจะไม่ถูกจับรางวัลและจะสะสมเพิ่มขึ้นจากการจับรางวัลแต่ละครั้งจนกว่าผู้เข้าร่วมจะทำนายผลของทั้ง 10 นัดได้ถูกต้อง ผู้จัดกิจกรรมการจับรางวัลโตโต้มีสิทธิ์ที่จะเพิ่มจำนวนแจ็กพอตโดยใช้เงินทุนของตนเอง
    5. การแจกแจ็กพอตในกรณีที่มีการแข่งขันถูกยกเลิก:
        - การแข่งขันที่ถูกยกเลิก 1 คู่ - มอบรางวัล 35% ของแจ็กพอต
        - การแข่งขันที่ถูกยกเลิก 2 คู่ - มอบรางวัล 20% ของแจ็กพอต
    6. ในกรณีที่มีการแข่งขันถูกยกเลิก 1 คู่ เงินรางวัลจะแจกจ่ายในหมวดหมู่ต่าง ๆ ตามข้อ 4.2

7. ในกรณีที่มีการแข่งขันถูกยกเลิก 2 คู่ เงินรางวัลจะถแจกจ่ายในหมวดหมู่ดังต่อไปนี้
    - ก) หมวดหมู่ 1 - 5% ของเงินรางวัลรวม - รวมการเดิมพันที่ทายผลการแข่งขัน 10 คู่ได้ถูกต้อง
    - ข) หมวดหมู่ 2 - 10% ของเงินรางวัลรวม - รวมการเดิมพันที่ทายผลการแข่งขันถูกต้อง 10 หรือ 9 คู่
    - ค) หมวดหมู่ 3 - 15% ของเงินรางวัลรวม - รวมการเดิมพันที่ทายผลการแข่งขันถูกต้อง 10, 9 หรือ 8 คู่
    - ง) หมวดหมู่ 4 - 25% ของเงินรางวัลรวม - รวมการเดิมพันที่ทายผลการแข่งขันถูกต้อง 10, 9, 8 หรือ 7 คู่
    - จ) หมวดหมู่ 5 - 45% ของเงินรางวัลรวม - รวมการเดิมพันที่ทายผลการแข่งขันถูกต้อง 10, 9, 8, 7 หรือ 6 คู่
    - ฉ) หมวดหมู่ 6 - ยังไม่ได้จ่าย

5. การคำนวณเงินรางวัล
    1. เงินรางวัลจากการเดิมพันแต่ละรายการจะคำนวณโดยการคูณอัตราต่อรองของการชนะสำหรับเงินเดิมพัน 1 รูเบิลด้วยจำนวนเงินที่เดิมพัน อัตราเงินรางวัลสำหรับเงินเดิมพัน 1 รูเบิลจะคำนวณโดยการหารกองทุนรางวัลของหมวดหมู่ที่เกี่ยวข้องด้วยยอดรวมของเงินเดิมพันในการทายผลที่ถูกต้อง (เช่น ยิ่งเดิมพันมาก ยิ่งได้รับเงินรางวัลมากขึ้น)
    2. เงินรางวัลจากการเดิมพันจะถูกโอนภายใน 1 ชั่วโมงหลังจากสิ้นสุดการแข่งขันนัดสุดท้ายในการจับรางวัลโตโต้คริกเกต และไม่เกิน 12 ชั่วโมงหลังจากสิ้นสุดการแข่งขันนัดสุดท้ายในกรณีที่เกิดเหตุการณ์สุดวิสัย

25. โตโต้คริกเกต

1. บทบัญญัติทั่วไป
    1. เจ้ามือรับแทง 1xBet รับเดิมพันโตโต้คริกเกตตามข้อกำหนดและเงื่อนไขเหล่านี้
    2. การจับรางวัลโตโต้คริกเกตเป็นเกมประเภทหนึ่งที่ผู้ใช้สามารถวางเดิมพันผลการแข่งขันอีสปอร์ต 10 นัดที่คัดเลือกไว้ล่วงหน้า ซึ่งนำเสนอเป็นส่วนหนึ่งของการจับรางวัลโตโต้คริกเกต
    3. ระบบจะรับการเดิมพันจากบุคคลที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไปเท่านั้น ผู้วางเดิมพันต้องรับผิดชอบต่อการละเมิดข้อกำหนดนี้
    4. ระบบจะรับเดิมพันจากบุคคลที่ได้อ่านและตกลงตามข้อกำหนดและเงื่อนไขเหล่านี้แล้วเท่านั้น การวางเดิมพันถือเป็นการยืนยันว่าผู้ใช้ยอมรับข้อกำหนดและเงื่อนไขเหล่านี้
2. เดิมพันโตโต้คริกเกต
    1. ในการวางเดิมพัน ผู้เดิมพันต้องเลือกผลลัพธ์หนึ่งรายการสำหรับการแข่งขันแต่ละนัดจนครบทั้ง 10 นัดในบิลเดิมพัน ผู้เดิมพันต้องทำนายไม่เพียงแค่ผู้ชนะของการแข่งขัน แต่ยังรวมถึงคะแนนเมื่อสิ้นสุดการแข่งขันด้วย
    2. การเดิมพันโตโต้คริกเกตคือชุดผลลัพธ์ทั้งหมด ผลลัพธ์หนึ่งรายการสำหรับการแข่งขันแต่ละนัด รวมถึงจำนวนเงินที่วางเดิมพันในผลลัพธ์เหล่านี้ด้วย
    3. ในการแข่งขันแต่ละนัด ผู้เดิมพันสามารถเลือกผลลัพธ์ที่เป็นไปได้ระหว่างหนึ่งถึงห้ารายการ การเดิมพันแต่ละรายการจะได้รับการจ่ายและตัดสินแยกกัน เมื่อผู้เดิมพันวางเดิมพัน ระบบจะแสดงจำนวนเงินเดิมพัน (ตัวเลือก) ทั้งหมดและยอดเงินเดิมพันรวม ยอดเงินที่วางเดิมพันในแต่ละตัวเลือกจะถูกคำนวณโดยการแบ่งยอดเงินเดิมพันทั้งหมดด้วยจำนวนตัวเลือก
    4. เงินเดิมพันขั้นต่ำสำหรับการเดิมพันโตโต้คือ 30 รูเบิล
    5. สามารถตรวจสอบการเดิมพันโตโต้ทั้งหมดได้โดยไปที่ โตโต้ > คริกเกต > รายการ จับรางวัล
3. การตัดสินผลการเดิมพันโตโต้คริกเกต
    1. เมื่อการแข่งขันโตโต้คริกเกตทั้งหมดสิ้นสุดลง เราจะเผยแพร่ผลลัพธ์ที่ได้รับรางวัลสำหรับแต่ละการแข่งขันในการจับรางวัลโตโต้ โดยพิจารณาตามกฎเกณฑ์ในการรับเดิมพันคริกเก็ต
    2. หากการแข่งขันถูกขัดจังหวะ เลื่อน หรือช้ากว่า 24 ชั่วโมง หรือเริ่มก่อนสิ้นสุดช่วงเวลาการเดิมพันสำหรับการจับรางวัลนั้น การแข่งขันนั้นจะถือว่ายกเลิก สำหรับการเดิมพันโตโต้ ผลการแข่งขันที่ถูกยกเลิกจะถือว่าเป็นการแพ้ทั้งหมด
    3. หากการจับรางวัลมีการแข่งขันที่ถูกยกเลิก 3 รายการขึ้นไป การจับรางวัลนั้นจะถือว่ายกเลิก และการเดิมพันทั้งหมดจะได้รับการตัดสินที่อัตราต่อรอง 1.00

4. การแจกจ่ายเงินรางวัล
    1. Betting pool หรือ เงินเดิมพันรวม คือเงินกองกลางที่ได้รับจากการเดิมพันที่ผู้เข้าร่วมวางไว้สำหรับการจับรางวัลโตโต้คริกเกตครั้งปัจจุบัน
    2. Prize money หรือ เงินรางวัล คือส่วนหนึ่งของเงินกองกลาง (90%) ที่ใช้สำหรับจ่ายเงินรางวัลแก่ผู้ชนะ
    3. Prize pool หรือ เงินรางวัลรวมจะจัดสรรออกเป็นหมวดหมู่ต่างๆ ดังนี้
        - ก) หมวดหมู่ 1 - 5% ของเงินรางวัลรวม - รวมการเดิมพันที่ทายผลการแข่งขัน 10 คู่ได้ถูกต้อง
        - ข) หมวดหมู่ 2 - 5% ของเงินรางวัลรวม - รวมการเดิมพันที่ทายผลการแข่งขันถูกต้อง 10 หรือ 9 คู่
        - ค) หมวดหมู่ 3 - 10% ของเงินรางวัลรวม - รวมการเดิมพันที่ทายผลการแข่งขันถูกต้อง 10, 9 หรือ 8 คู่
        - ง) หมวดหมู่ 4 - 10% ของเงินรางวัลรวม - รวมการเดิมพันที่ทายผลการแข่งขันถูกต้อง 10, 9, 8 หรือ 7 คู่
        - จ) หมวดหมู่ 5 - 25% ของเงินรางวัลรวม - รวมการเดิมพันที่ทายผลการแข่งขันถูกต้อง 10, 9, 8, 7 หรือ 6 คู่
        - ฉ) หมวดหมู่ 6 - 45% ของเงินรางวัลรวม - รวมการเดิมพันที่ทายผลการแข่งขันถูกต้อง 10, 9, 8, 7 หรือ 5 คู่
        - หมวดหมู่สำหรับผลการแข่งขันถูกต้อง 10 คู่ยังรวมถึงแจ็กพอตสะสมที่เกิดจากการจับรางวัลก่อนหน้านี้ด้วย
    4. แจ็กพอตคือรางวัลพิเศษที่จะแบ่งปันระหว่างการเดิมพันที่ทายผลการแข่งขัน 10 คู่ได้ถูกต้อง ตามสัดส่วนของเงินเดิมพัน (เช่น ยิ่งเดิมพันมาก ก็ยิ่งได้รับรางวัลมากขึ้น) เกิดจากการจับรางวัลโตโต้ก่อนหน้านี้ที่ไม่มีการมอบรางวัลในหมวดหมู่ที่ชนะบางหมวดหมู่ เช่น การเดิมพันที่ดีที่สุดทายผลถูกน้อยกว่า 10 คู่ (9, 8, 7, 6, 5) ในกรณีนี้ เงินรางวัลสำหรับหมวดหมู่นี้จะถูกสะสมและเพิ่มเข้าไปในแจ็กพอตของการจับรางวัลครั้งถัดไป แจ็กพอตจะไม่ถูกจับรางวัลและจะสะสมเพิ่มขึ้นจากการจับรางวัลแต่ละครั้งจนกว่าผู้เข้าร่วมจะทำนายผลของทั้ง 10 นัดได้ถูกต้อง ผู้จัดกิจกรรมการจับรางวัลโตโต้มีสิทธิ์ที่จะเพิ่มจำนวนแจ็กพอตโดยใช้เงินทุนของตนเอง
    5. การแจกแจ็กพอตในกรณีที่มีการแข่งขันถูกยกเลิก:
        - การแข่งขันที่ถูกยกเลิก 1 คู่ - มอบรางวัล 35% ของแจ็กพอต
        - การแข่งขันที่ถูกยกเลิก 2 คู่ - มอบรางวัล 20% ของแจ็กพอต
    6. ในกรณีที่มีการแข่งขันถูกยกเลิก 1 คู่ เงินรางวัลจะแจกจ่ายในหมวดหมู่ต่าง ๆ ตามข้อ 4.2

7. ในกรณีที่มีการแข่งขันถูกยกเลิก 2 คู่ เงินรางวัลจะถแจกจ่ายในหมวดหมู่ดังต่อไปนี้
    - ข) หมวดหมู่ 2 - 10% ของเงินรางวัลรวม - รวมการเดิมพันที่ทายผลการแข่งขันถูกต้อง 10 หรือ 9 คู่
    - ค) หมวดหมู่ 3 - 15% ของเงินรางวัลรวม - รวมการเดิมพันที่ทายผลการแข่งขันถูกต้อง 10, 9 หรือ 8 คู่
    - ง) หมวดหมู่ 4 - 25% ของเงินรางวัลรวม - รวมการเดิมพันที่ทายผลการแข่งขันถูกต้อง 10, 9, 8 หรือ 7 คู่
    - จ) หมวดหมู่ 5 - 45% ของเงินรางวัลรวม - รวมการเดิมพันที่ทายผลการแข่งขันถูกต้อง 10, 9, 8, 7 หรือ 6 คู่
    - ฉ) หมวดหมู่ 6 - ยังไม่ได้จ่าย

5. การคำนวณเงินรางวัล
    1. เงินรางวัลจากการเดิมพันแต่ละรายการจะคำนวณโดยการคูณอัตราต่อรองของการชนะสำหรับเงินเดิมพัน 1 รูเบิลด้วยจำนวนเงินที่เดิมพัน อัตราเงินรางวัลสำหรับเงินเดิมพัน 1 รูเบิลจะคำนวณโดยการหารกองทุนรางวัลของหมวดหมู่ที่เกี่ยวข้องด้วยยอดรวมของเงินเดิมพันในการทายผลที่ถูกต้อง (เช่น ยิ่งเดิมพันมาก ยิ่งได้รับเงินรางวัลมากขึ้น)
    2. เงินรางวัลจากการเดิมพันจะถูกโอนภายใน 1 ชั่วโมงหลังจากสิ้นสุดการแข่งขันนัดสุดท้ายในการจับรางวัลโตโต้คริกเกต และไม่เกิน 12 ชั่วโมงหลังจากสิ้นสุดการแข่งขันนัดสุดท้ายในกรณีที่เกิดเหตุการณ์สุดวิสัย

26. แหล่งข้อมูลหลัก

1. บาสเก็ตบอล:

www.euroleague.net - ยูโรลีก
www.ulebcup.com - ยูโร คัพ
www.fiba.com - เอฟไอบีเอ
www.aba-liga.com - เอบีเอ ลีก
www.bbl.net - บีบีแอล ลีก
www.basket.ru - รัสเซีย
www.nba.com - เอนบีเอ
www.wnba.com - ดับเบิ้ลยูเอ็นบีเอ
www.ncaasports.com - เอ็นซีเอเอ
www.nbl.com.au - ออสเตรเลีย
www.oebl.at - ออสเตรีย
www.basketball-bundesliga.de - เยอรมนี
www.esake.gr - กรีซ
www.acb.com - สเปน
www.legabasket.it - อิตาลี
www.lkl.lt - ลิทัวเนีย
www.plk.pl - โปแลนด์
nsl.kosarka.co.yu - เซอร์เบีย
www.tbl.org.tr - ตุรกี
www.basket.com.ua - ยูเครน

2. วอลเลย์บอล:

www.cev.lu - ซิงแชมป์ยุโรป
www.fivb.com - ระหว่างประเทศ
www.volleyball-bundesliga.de - เยอรมนี
www.volleyball.gr - กรีซ
www.rfevb.com - สเปน
www.legavolley.it - อิตาลี (ชาย)
www.legavolleyfemminile.it - อิตาลี (หญิง)
www.pls.pl - โปแลนด์ (ชาย)
www.lsk.net.pl - โปแลนด์ (หญิง)
www.volley.ru - รัสเซีย
www.voleybol.org.tr - ตุรกี
www.volley.asso.fr - ฝรั่งเศส
www.cvf.cz - เช็กเกีย

3. แฮนด์บอล:

www.ihf.info - ไอเอชเอฟ
www.eurohandball.com - อียูโรแฮนด์
championsleague.eurohandball.com - อียูโรแฮนด์
www.handball-bundesliga.de - เยอรมนี
www.infosport.dk - เดนมาร์ก
www.lnb.fr, www.basketpro.com - ฝรั่งเศส
www.cbf.cz - เช็กเกีย

4. กีฬาชนิดอื่น:

www.nfl.com - เนชันแนลฟุตบอลลีก
www.mlb.com - เมเจอร์ลีกเบสบอล
www.biathlonworld.com, www.ibu.at - ไบแอธลอน
www.globalsnookercentre.co.uk - บิลเลียด สนุกเกอร์
www.boxrec.com - มวย
www.iaaf.org - ลู่และลาน
www.fis-ski.com - สกี
www.atptennis.com - เทนนิส เอทีพี
www.wtatour.com - เทนนิส ดับเบิลยูทีเอ
www.ti.fft.fr - เทนนิส ไอทีเอฟ
www.f1-live.com, www.formula1.com - รถสูตรหนึ่ง
www.fide.com - หมากรุกสากล

5. ฮอกกี้น้ำแข็ง:

www.khl.ru - เคเอชแอล
www.nhl.com - เอ็นเอชแอล
www.theahl.com - เอเอชแอล
www.erstebankliga.at - ออสเตรเลีย
www.hockey.by - เบลารุส
www.del.org - เยอรมนี
www.ishockey.dk - เดนมาร์ก
www.hockey.no - นอร์เวย์
www.fhr.ru - รัสเซีย
www.szlh.sk - สโลวะเกีย
www.sm-liiga.fi - ฟินแลนด์
www.hockeyfrance.com - ฝรั่งเศส
www.hokej.cz - เช็กเกีย
web.mlsnet.com - สหรัฐอเมริกา (MLS)
www.angelfire.com/nj/sivritepe/, www.turkishsoccer.net - ตุรกี
www.pfl.com.ua, www.ffu.org.ua - ยูเครน
www.welshpremier.com - เวลส์
www.futisporssi.fi - ฟินแลนด์
www.prva-hnl.hr - โครเอเชีย
fotbal.idnes.cz - เช็กเกีย
www.football.ch - สวิตเซอร์แลนด์
www.svenskfotboll.se - สวีเดน
www.sportinglife.com - สกอตแลนด์
www.j-league.or.jp - ญี่ปุ่น
www.sehv.ch - สวิตเซอร์แลนด์

6. Soccer:

http://www.fifa.com - การแข่งขันทีมชาติ
http://www.uefa.com - การแข่งขันทีมชาติ ยุโรป
http://www.uefa.com - ยูฟ่าแชมเปียนส์ลีก, ยูฟ่ายูโรปาลีก
http://www.concacaf.com - คอนคาเคฟ แชมเปียนส์ ลีก
http://www.cafonline.com - ซีเอเอฟ แชมเปียนส์ ลีก
http://www.the-afc.com - เอเอฟซีแชมเปียนส์ลีก
https://www.premierleague.com - พรีเมียร์ลีก
http://www.a-league.com.au - ออสเตรเลีย เอ-ลีก
https://www.nationalpremierleagues.com.au - ออสเตรเลีย เนชั่นแนล พรีเมียร์ ลีก
http://www.bundesliga.at - ออสเตรียบุนเดสลีกา
http://www.afa.org.ar - ปรีเมราดิบิออน
http://www.fshf.org/index.php/sq/ - แอลเบเนีย ซูเปอร์ลีกา
http://www.ffa.am - อาร์มีเนียนพรีเมียร์ลีก
http://abff.by - เบลารุส พรีเมียร์ ลีก
https://www.proleague.be/ - เบลเยียนเฟิสต์ดิวิชัน เอ,
http://fpleague.bg/bg - เฟิสต์โปรเฟสชันนัลฟุตบอลลีก (บัลแกเรีย)
http://www.nfsbih.ba - พรีเมียร์ลีก บอสเนียและเฮอร์เซโกวีนา
https://www.cbf.com.br - กังเปโอนาตู บราซีเลย์รู แซรียีอา
http://www.mlsz.hu - ฮังการี เนชันส์ แชมป์เปียนชิป ,
http://www.federacionvenezolanadefutbol.org - เวเนซูเอลา พรีเมียร์ ดิวิชั่น
https://www.guatefutbol.com - สหพันธ์ฟุตบอลแห่งชาติกัวเตมาลา
http://www.kicker.de - บุนเดิสลีกา เยอรมนี
http://www.hkfa.com - ฮ่องกงเฟิสต์ดิวิชันลีก
http://www.superleaguegreece.net - ซูเปอร์ลีก กรีซ
http://www.footballleague.gr - ซูเปอร์ลีกกรีซ 2
http://www.lnphn.com - ฮอนดูรัส เนชันส์ โปรเฟสชันนัล ฟุตบอล ลีก
http://erovnuliliga.ge - จอร์เจีย อีรอฟนูลี ลีก้า
http://www.knvb.nl - เอเรอดีวีซี
http://www.dbu.dk - เดนมาร์ก ซูเปอร์ลีก้า
http://www.efa.com.eg - พรีเมียร์ลีกอียิปต์
http://football.org.il - อิสราเอล พรีเมียร์ลีก
http://www.the-aiff.com - เนชันส์ ฟุตบอลลีก
http://www.persianleague.com - เปอร์เซียน ก้ลฟ์ โปรลีก
http://www.ksi.is - เปอร์เซียน ก้ลฟ์ โปรลีก
https://www.laliga.es/en/ - ลาลิกา
https://pflk.kz - คาซัคสถาน พรีเมียร์ ลีก
http://www.canadiansoccerleague.ca - แคนาเดียน ซ็อคเกอร์ลีก
http://www.qfa.com.qa - กาตาร์ สตาร์ส ลีก
http://sports.sina.com.cn/csl - ไชนีสซูเปอร์ลีก
http://www.cfa.com.cy - ไซปรัส เฟิร์ส ดิวิชัน
http://www.unafut.com - คอสตาริกา ลีกา เอเฟ่เปเด
http://dimayor.com.co - โคลัมเบีย คาตโกเรีย พรีเมร่า เอ
http://www.kfa.org.kw - คูเวต พรีเมียร์ลีก
http://www.lff.lv - ลีกสูงสุดของลัตเวีย
http://www.lff.lt - ลิทัวเนีย เอ ลีกา
http://ffm.mk - มาซิโดเนีย พรีวา ลีกา
https://www.malaysianfootballleague.com - มาเลเซีย ซูเปอร์ลีก
http://www.mfa.com.mt - พรีเมียร์ลีกมอลตา
http://www.frmf.ma - โมร็อกโกพรีเมียร์
http://www.femexfut.org.mx - ลีกา เอเมเอกส
http://www.nzfootball.co.nz - นิวซีแลนด์ ฟุตบอล แชมเปี้ยนชิพ
http://www.fotball.no - นอร์เวย์ อีลิทซีเรียน
http://www.proleague.ae - ยูเออีโปร ลีก, อาราเบียนกัลฟ์ลีก
http://www.fepafut.com - ลีกปานามา
http://www.apf.org.py - ปารากวัย ปรีเมร่า ดิบิซิออน
http://adfp.org.pe - เปรู ดิวิชั่น 1 , เปรู ปรีเมร่า ดิบิซิออน
http://www.ekstraklasa.org - โปแลนด์ เอ็กสตร้าคลาซ่า
http://www.rfpl.org - รัสเซียนพรีเมียร์ลีก
https://fnl.pro - รัสเซีย ฟุตบอล เนชันแนล ลีก
http://www.lpf.ro - โรมาเนีย ลีกา1
http://www.spl.com.sa - ซาอุดิ โปรเฟสชั่นแนล ลีก
http://nifootballleague.com - เอ็นไอเอฟเอล พรีเมียร์ชิป
http://www.superliga.rs - เซอร์เบียน ซูเปอร์ลีกา
http://www.futbalsfz.sk - สโลวัก ซูเปอร์ลีกา
http://www.nzs.si - สโลวีเนีย พรีวา ลีกา
https://www.mlssoccer.com - เมเจอร์ลีกซอกเกอร์
http://www.thaileague.co.th - ไทยลีก
http://www.ftf.org.tn - ตูนีเซีย โปรเฟสชั่นแนล ลีก 1
http://www.tff.org.tr - ตุรกี ซือเปร์ลีก
http://www.fpl.ua - ยูเครน พรีเมียร์ ลีก
http://www.welshpremier.com - เวลช์พรีเมียร์ลีก
http://www.auf.org.uy - อุรุกวัย พรีเมียร์ดิวิชัน
http://www.veikkausliiga.com - ฟินแลนด์ ไวเคาส์ลีกา
http://www.lfp.fr - ลีกเอิง ฝรั่งเศส
https://hnl.hr, https://hns.family - โครเอเชียเฟิสต์ฟุตบอลลีก
http://fscg.me - มอนเตเนโกร เฟิร์ส ลีก
http://fotbal.cz - เช็กเฟิสต์ลีก
http://www.anfp.cl - ชิลี พรีเมร่า ดิวิชั่น
http://www.football.ch - สวิสซูเปอร์ลีก
www.allsvenskan.se - สวีเดน ออลสเวนส์กัน
https://spfl.co.uk - สกอตติชพรีเมียร์ชิป
http://www.ecuafutbol.org - เอกวาดอร์ เซเรียเอ
http://www.jalgpall.ee - เอสโตเนีย เมสตรีลีก้า
http://www.psl.co.za - เซาท์แอฟริกัน พรีเมียร์ ดิวิชั่น
http://www.kleague.com - เกาหลีใต้ เคลีก 1
https://www.jleague.jp - เจลีก ดิวิชัน 1
www.boff32.ru - บริยีอันสค์ สหพันธ์ฟุตบอลประจำภูมิภาค

27. การคำนวณของการเดิมพัน«สะสม»และ«ระบบ»

หากต้องการทราบรายละเอียดเพิ่มเติมเกี่ยวกับหลักการคำนวณ สะสม และ ระบบคุณสามารถใช้เครื่องคิดเลขพิเศษ ซึ่งช่วยในการกำหนดจำนวนเหตุการณ์จำนวนเงินเดิมพันและอัตราเดิมพัน เครื่องคิดเลขให้คำอธิบายของชุดค่าผสมทั้งหมดที่เข้าร่วมในการคำนวณครั้งสุดท้ายของการชนะเงินเดิมพันขอ งคุณ

ไปที่หน้าของ สะสม และ ระบบ การคำนวณ

ไปที่หน้าของการคำนวณ«ลัคกี้»และ«สิทธิบัตร»

28. การแข่งขันโกลเด้น

GoldenGames – นำเสนอกิจกรรมมัลติมีเดียที่ยังไม่ทราบผลลัพธ์ ซึ่งเป็นการสตรีมสดผ่านอินเทอร์เน็ตไปยังร้านค้าออนไลน์มากมาย ผู้เล่นสามารถดูผลลัพธ์ของกิจกรรมโดยกรองตามวันที่, เวลา, ชนิดและจำนวนในโหมดออนไลน์

28.1. ฟุตบอลเสมือนจริง

มีการแข่งขันฟุตบอล 3 มิติแบบใหม่ที่จัดขึ้นทุกๆ 5 นาที การแข่งขันใช้เวลา 90 วินาที
ประเภทของการเดิมพัน:

- เจ้าบ้าน (1) - ชนะทีมแรก (บ้าน) ในการแข่งขัน;
- เสมอ (X) - ผลในการแข่งขันที่ไม่พบผู้ชนะทีมเยือน (2) - ชนะทีมอันดับ 2 (เยือน)
- โอกาสคู่
    - 1X - เจ้าบ้านชนะการแข่งขันหรือเสมอ;
    - 12 - เจ้าบ้านชนะหรือทีมเยือนชนะ;
    - X2 - เสมอหรือทีมเยือน;
- ครึ่งหลัง / เต็มเวลา - ครึ่งเวลาแรกและจบการแข่งขันอย่างไร:
    - 1 / 1- ทีมแรกชนะครึ่งแรกและทีมแรกชนะการแข่งขัน
    - 1 / X-ทีมแรกชนะครึ่งแรกการแข่งขันจบลงด้วยการเสมอกัน
    - 1 / 2- ทีมแรกชนะครึ่งแรก; ทีมที่สองชนะการแข่งขัน;
    - X / 1- ครึ่งแรกจบลงด้วยการเสมอ; ทีมที่สองชนะการแข่งขัน;
    - X / X-ครึ่งแรกและจบการแข่งขันในการแข่งขัน;
    - X / 2- ครึ่งแรกจบลงด้วยการดึงทีมที่สองชนะการแข่งขัน
    - 2 / 1- ทีมที่สองชนะครึ่งแรกทีมแรกชนะการแข่งขัน
    - 2 / X-ทีมที่สองชนะครึ่งแรกการแข่งขันจบลงด้วยการเสมอกัน
    - 2 / 2- ทีมที่สองชนะครึ่งแรกและแมทช์;
- คะแนนการแข่งขัน - คุณต้องทำนายคะแนนที่ถูกต้องในการแข่งขันรายการเดิมพันที่แนะนำจะปรากฏบนหน้าจอก่อนการแข่งขัน;
- จำนวนประตู - คุณต้องทำนายจำนวนประตูที่ได้คะแนนในการแข่งขันจำนวนประตูที่ได้คะแนนที่แนะนำไว้จะปรากฏบนหน้า จอก่อนการแข่งขัน
- มากกว่า 2,5 / ต่ำกว่า 2,5 - คุณต้องทำนายว่าจำนวนประตูที่ทำประตูจะอยู่ที่ 2.5 หรือต่ำกว่า 2.5;
- ไม่มีประตู/ ทีมหนึ่งทำประตู - คุณต้องทำนายว่าจะไม่มีประตูเกิดขึ้นหรือทีมหนึ่งทำประตูได้

- ทั้งสองทีมทำคะแนน - คุณต้องทำนายว่าทั้งสองทีมจะทำประตูอย่างน้อยหนึ่งประตูหรือไม่

ตัวเลือกการเดิมพัน:
เดิมพันเดี่ยว - เดิมพันหนึ่งหรือหลายรายการในใบเดิมพันหนึ่งชุด เหตุการณ์เป็นอิสระจากกันและกัน การชนะในการเดิมพันครั้งเดียวจะเท่ากับผลรวมของจำนวนเงินเดิมพันที่มีต่ออัตราเดิมพันปัจจุบันของท่าน
ยอดรวมสูงสุดสำหรับตั๋ว - ระบุจำนวนราคาเสนอของการเดิมพันแต่ละครั้งคูณด้วยอัตราต่อรอง
สำหรับการเดิมพันเดี่ยวท่านสามารถกำหนดจำนวนเงินเดิมพันแต่ละรายการสำหรับแต่ละผลรวมทั้งป้อนยอดรวมซึ่งจะถูกแบ่งออกเป็นจำนวนการเดิมพันในตั๋วโดยอัตโนมัติ

28.2. 3D-league เสมือนจริง

3D-league เสมือนจริง – เป็นเกมที่รวดเร็วและน่าตื่นเต้นออกแบบมาโดยเฉพาะสำหรับแฟนฟุตบอลที่ติดตามและปักหลักเชียร์สำหรับที มที่ชื่นชอบของพวกเขาตลอดฤดูกาล ตัวเลือกนี้มีตลาดที่ดีที่สุด (เมื่อเทียบกับเกมฟุตบอล 3D อื่น ๆ) เพื่อวางเดิมพันในขณะที่คุณสามารถวิเคราะห์สถิติของทีมเกมล่าสุดวงเล็บการแข่งขัน ฯลฯ ในขณะนี้มีสองลีกคือ CIS และลีกอิตาลี ยี่สิบทีมมีส่วนร่วมในลีกที่มีการแข่งขันทั้งในบ้านและนอกบ้านและต่อมาย้ายไปสู่ด้านบนของ standings เป็นคะแนนที่ได้รับ เกมประกอบด้วยลีกที่ไปทีละวัน ผลการค้นหาเกมทั้งหมดสามารถพบได้ในแท็บสถิติทั่วโลก แต่ละลีกประกอบด้วย 38 เกมสัปดาห์ - ช่วงเวลาระหว่างที่ทีมจะเล่นบ้านและไปตรงกัน ในช่วง 19 เกมแรกครึ่งสัปดาห์ของทีมจะเล่นแมตช์ในบ้านในช่วงสัปดาห์แข่งขัน 20-38 เกมจะมีการแข่งขัน 10 แมทช์เล่นพร้อมกันในแต่ละสัปดาห์เกม (ทั้งหมด 38 นัดในลีก) หนึ่งสัปดาห์เกมเป็นเวลาห้านาที (190 นาทีสำหรับลีก) ก่อนการเริ่มต้นของการแข่งขันบรรทัดแอ็กชันสำหรับผลลัพธ์หลัก ๆ ที่จะวางเดิมพันเช่นเดียวกับจำนวนสัปดาห์ปัจจุบันจะปรากฏบนหน้าจอ ทีมในรายการด้านขวาเป็นเจ้าบ้าน ทีมในรายการด้านซ้ายเป็นทีมเยือน โลโก้และชื่อย่อของทีมจะได้รับเช่นกัน ในระหว่างการสาธิตราคาต่อรองชื่อทีมจะถูกเปลี่ยนเป็นระยะ ๆ เป็นจำนวนตำแหน่งในตารางการแข่งขันซึ่งลูกศรแสดงค่าของความคืบหน้า ตัวอย่างเช่นตัวเลข 10
และลูกศรสีเขียวที่มีค่า "➡3" ระบุว่าทีมตามผลการแข่งขันที่ผ่านมาแพ้ 3 แต้มและอันดับที่ 10
ในตารางการแข่งขัน ในกรณีที่มีการรีบทีมรักษาตำแหน่งไว้ การแข่งขันห้าอันดับแรกในรายการจาก 10 รายการมีการสตรีม - การแข่งขันหลักของสัปดาห์ ในกระบวนการสตรีมมิงการแสดงสดของการแข่งขันอื่น ๆ ทั้งหมด 9 รายการจะแสดงออกมาจากบรรทัดด้านล่าง สตรีมของการแข่งขันหลักของสัปดาห์ (เป็นสัปดาห์ที่มีการแข่งขันพร้อมกัน) ใช้เวลา 5 นาทีหลังจากสัปดาห์เกมเริ่มต้นขึ้นหรือถ้าเป็นสัปดาห์ที่ 38 สัปดาห์แรกของลีกใหม่จะเริ่มขึ้น การแข่งขันหลักจะแบ่งออกเป็น 6 แต้มซึ่งสามารถทำประตูได้ ประตูสูงสุดในเกมคือ 6 มีการเล่นวิดีโอสำหรับให้คะแนนในเกมไม่นานหลังจากมีการทำประตู คะแนนทางด้านซ้ายบนหน้าจอจะเปลี่ยนไปหากมีประตูเกิดขึ้น ในส่วนเดียวกันของหน้าจอมีข้อมูลที่มีโลโก้ของทีมที่ตรงกับหลักของสัปดาห์ชื่อเวลาปัจจุบัน (45 นาที) และนาทีของเกม

เมื่อเสร็จสิ้นสัปดาห์ผลลัพธ์ของผลลัพธ์หลักและวงเล็บการแข่งขันรวมถึงเกมล่าสุดของสัปดาห์และผลสรุปของ

ช่วงเวลาก่อนหน้าจะพร้อมใช้งานเป็นเวลา 20 ทีมที่เข้าร่วมในลีกอยู่ในลำดับต่อไปนี้:

ตั้งแต่อันดับแรกจนถึงอันดับต่ำสุดขึ้นอยู่กับจำนวนคะแนน นอกจากนี้ยังมีประวัติของห้าแมตช์ที่ผ่านมาสถิติของชัยชนะ, แพ้และเสมอ หมายเลขลำดับของสัปดาห์ที่ 38 มีการเปลี่ยนแปลงเมื่อเปลี่ยนไปเป็นสัปดาห์พันธมิตร 1 สัปดาห์ วงเล็บการแข่งขันจะเป็นศูนย์และสรุปข้อมูลเกี่ยวกับผลการแข่งขันลีกใหม่

การเดิมพันและชุดค่าผสมที่ใช้ได้:

- ผลของการแข่งขัน - ระบุความเห็นของคุณว่าเวลาปกติของการแข่งขันฟุตบอลสิ้นสุดลงชัยชนะของทีมเจ้าบ้าน (1), (X) หรือชัยชนะของทีมเยือน (2);
- ผลเป็นครั้งแรก - ระบุความเห็นของคุณว่าเป็นครั้งแรกของการแข่งขันฟุตบอลจบลงชัยชนะของทีมเจ้าบ้าน (1), (X) หรือชัยชนะของทีมเยือน (2);
- โอกาสคู่ - ระบุว่าเป็นไปได้มากที่สุดสองประการจากมุมมองของคุณ
- การเดิมพันจะเล่นหากมีเหตุการณ์หนึ่งหรือเหตุการณ์อื่นเกิดขึ้นในการแข่งขันปัจจุบัน
- ผลลัพธ์ต่อไปนี้สามารถใช้ได้:
    - 1/X – ชัยชนะของทีมเจ้าบ้านหรือจับคู่
    - 1/2 – ชัยชนะของทีมเจ้าบ้านหรือทีมเยือน
    - X/2 – การดึงหรือชัยชนะของทีมเยือน
- ครึ่งเวลา - เต็มเวลา (HT - FT) - ระบุในความเห็นของคุณว่าเป็นครั้งแรกแล้วเต็มเวลาจะสิ้นสุดลง เดิมพันจะเล่นหากทั้งสองเหตุการณ์เกิดขึ้น! เป็นสิ่งสำคัญที่จะต้องทราบว่าในสัญกรณ์ของผลด้านล่างส่วนแรกแสดงให้เห็นถึงผลของครึ่งแรกในการแข่งขั นในปัจจุบันและครั้งที่สองแสดงให้เห็นถึงผลของการเต็มเวลา (1 - ชัยชนะของทีมบ้าน 2 - ชัยชนะของทีมเยือน, X - วาด) ผลลัพธ์ต่อไปนี้สามารถใช้ได้:
    - 1/1 – ครึ่งเวลาและเต็มเวลาจะจบลงด้วยชัยชนะของทีมเจ้าบ้าน
    - 1/X – ครึ่งเวลาจะจบลงด้วยชัยชนะของทีมเจ้าบ้านและเต็มเวลาจะจบลงด้วยการเสมอ;
    - 1/2 – ครึ่งเวลาจะจบลงด้วยชัยชนะของทีมบ้านและทีมเต็มเวลา - ทีมเยือน;
    - X/1 – ครึ่งเวลาหลังจบสกอร์และเต็มเวลาจะจบลงด้วยชัยชนะของทีมเจ้าบ้าน
    - X/X – ครึ่งเวลาและเต็มเวลาจะจบลงด้วยการเสมอ;
    - X/2 – จับเวลาครึ่งหลัง, เต็มเวลาจะจบลงด้วยชัยชนะของทีมเยือน
    - 2/1 – ครึ่งเวลาจะจบลงด้วยชัยชนะของทีมเยือนและเต็มเวลาจะจบลงด้วยชัยชนะของทีมเจ้าบ้าน
    - 2/X – ครึ่งเวลาจะจบลงด้วยชัยชนะของทีมเยือนและเต็มเวลา - เสมอ;

    - 2/2 – ครึ่งเวลาและเต็มเวลาจะจบลงด้วยชัยชนะของทีมเยือน
- ประตูในแมทช์ - ทายผลประตู ทั้งในความเห็นของคุณและเมื่อจบเกม รายการของผลลัพธ์ที่เป็นไปได้ทั้งหมดที่มีราคาจะปรากฏบนหน้าจอก่อนการแข่งขัน สิ่งสำคัญคือต้องจำไว้ว่าการเดิมพันด้วยสกอร์ 4-2 จะมีขึ้นใน 4 ประตูซึ่งจะได้จากทีมเจ้าบ้านและทีมเยือน 2 ทายจำนวนประตู - ทายจำนวนประตู ตามความเห็นของคุณว่ามีกี่ประตูจากทั้งสองทีม จะมีกี่ประตูในการแข่งขัน (0, 1, 2, 3, 4, 5 หรือ 6) อัตราเดิมพันที่เสนอสำหรับแต่ละตัวเลือกจะแสดงบนหน้าจอก่อนการแข่งขัน
- Multigoal – ระบุความคิดของคุณว่าจะมีการทำประตูกี่ประตูในการแข่งขันปัจจุบันในช่วงเวลาจากจำนวนที่น้อยที่สุดและเป็ นไปได้สูงสุด ตัวอย่างเช่นถ้าคุณวาง Multigoal 1-4 หมายความว่าการเดิมพันของคุณจะเล่นหากมี 1 หรือ 2 หรือ 3 หรือ 4 เป้าหมายในเต็มเวลา การเดิมพัน Multigoal ตัดกับการเดิมพัน จำนวนเป้าหมาย หากค่าต่ำสุดและค่าสูงสุดเท่ากัน
- รวม - ระบุว่าประตูที่เกิดขึ้นจะมากหรือน้อยกว่า
    - 0.5 สูงกว่า / ต่ำกว่า - คุณวางเดิมพันในวันแข่งขันแบบเต็มเวลา, จะมีการทำประตูมากกว่า 0.5 หรือต่ำกว่า
    - 1,5 สูงกว่า / ต่ำกว่า - คุณวางเดิมพันบนเต็มเวลา, จะมีการทำประตูมากกว่า 1.5 หรือต่ำกว่า
    - 2,5 สูงกว่า / ต่ำกว่า - คุณวางเดิมพันเมื่อเต็มเวลา, จะมีการทำประตูมากกว่า 2.5 หรือต่ำกว่า
    - 3,5 สูงกว่า / ต่ำกว่า - คุณวางเดิมพันในการแข่งขันแบบเต็มเวลา, จะมีการทำประตูมากกว่า 3.5 หรือต่ำกว่า
- ประตู - ทายผลว่าจะไม่มีประตูเกิดขึ้นหรือมีเพียงทีมเดียวที่ทำประตูได้ในเวลาปกติของการแข่งขัน (NG/OS) หรือสองทีมจะทำประตูอย่างน้อยหนึ่งคะแนน (ทั้ง 2 ทีมจะทำประตูได้):
    - ไม่มีประตู / หนึ่งทีมจะทำประตู - คุณวางเดิมพันเต็มเวลาจะไม่มีประตูหรือทีมใดทีมหนึ่งทำประตู เดิมพันจะถูกต้องหากผลเป็นดังต่อไปนี้: 0-0, 0-1, 0-2, 0-3, 0-4, 0-5, 0-6, 1-0, 2-0, 3- 0, 4-0, 5-0, 6-0;
    - สองทีมจะทำประตู - คุณวางเดิมพันเต็มเวลาสองทีมจะทำประตูได้ เดิมพันจะถูกต้องหากผลเป็นดังต่อไปนี้: 1-1, 1-2, 1-3, 1-4, 1-5, 2-1, 2-2, 2-3, 2-4, 3- 1, 3-2, 3-3, 4-1, 4-2 หรือ 5-1
- ผลการแข่งขัน + จำนวนรวม - ทายผลว่าจะมีการเดิมพันแบบใดเวลาหนึ่ง (จบ/เสมอ/เสมอ) และต่ำกว่า/สูงกว่าในการเดิมพันหนึ่งครั้ง จะมีผลถ้าเงื่อนไขทั้งสองเกิดขึ้น:
    - 1X2 + 1,5 มากกว่า / ต่ำกว่า - เดิมพันวางเดิมพันเต็มเวลาและมีประตูมากกว่าหรือน้อยกว่า 1.5
    - 1X2 + 2,5 พ้อยต์ / มากกว่า - เดิมพันวางเดิมพันเต็มเวลาและมีประตูมากกว่าหรือน้อยกว่า 2.5
    - 1X2 + Больше / Меньше 3,5 – ставка на исход матча и то, что он закончится с больше/меньше 1,5 забитыми мячами.

28.3. เกรย์ฮาวด์และการแข่งม้า

จะมีม้าทั้งหมด 6 ตัวในการแข่งขันแต่ละครั้ง มีการแข่งขันใหม่ทุกๆ 2-5 นาที
ตัวเลือกการเดิมพัน:

- ผู้ชนะ - ทายว่าหมายเลขไหนจะชนะ – หมายเลขใดจะเข้าเป็นที่ 1
- คู่หรือ Exacta - ทายว่าหมายเลขไหนจะเข้าที่ 1 และ 2 ตามลำดับ

Quinella - ทายว่าหมายเลขไหนจะเข้าที่ 1 และ 2 โดยเลขไหนจะเข้าที่ 1 หรือ 2 ก่อนก็ได้

- สาม - ทายว่าหมายเลขไหนจะเข้าที่ 1, 2 และ 3 ตามลำดับ
- ที่1-2 - คุณเลือกหมายเลขที่คุณคิดว่าจะเข้าที่ 1 และ 2
- ที่1-3 - คุณเลือกหมายเลขที่คุณคิดว่าจะเข้าที่ 1, 2 และ 3 ตามลำดับ
- ระบบคู่และสาม - คุณสามารถวางเดิมพันในชุดค่าผสมทั้งหมดของเหตุการณ์ในรถแข่งได้ เมื่อใช้ Double คุณต้องเดิมพันเลขเริ่มต้นขั้นต่ำ 2 หมายเลข กับ Triple คุณต้องเดิมพันเลขที่เริ่มต้นอย่างน้อย 3

เดิมพันพิเศษ:

- •คี่ / คู่ - วางเดิมพันกับผู้เข้าร่วมที่มีจำนวนคู่ (2, 4, 6) หรืออัตราเดิมพัน (1, 3, 5)
- วางเดิมพันบนผู้เข้าร่วมที่มีจำนวนมากกว่า 3 (มากกว่า -4, 5, 6) หรือน้อยกว่า (ต่ำกว่า -1, 2, 3);

ตัวอย่าง: ระบบคู่

- 2 หมายเลขแรก - 2 ชุด (1-2 / 2-1)
- 3 หมายเลขแรก - 6 ชุด (1-2 / 1-3 / 2-1 / 2-3 / 3-1 / 3-2)
- 4 หมายเลขแรก - 12 ชุดค่าผสม
- 5 หมายเลขแรก - 20 ชุดค่าผสม
- 6 หมายเลขแรก - 30 ชุด

ตัวอย่าง: ระบบสามมิติ

- 3 หมายเลขแรก - 6 ชุด (1-2- 3 / 1-3- 2 / 2-1- 3 / 2-3- 1 / 3-1- 2 / 3-2- 1)
- 4 หมายเลขแรก - 24 ชุด
- 5 หมายเลขแรก - 60 ชุดค่าผสม
- 6 หมายเลขแรก - 120 ชุดค่าผสม

28.4. แข่งรถจักรยานยนต์

เกมแบบไดนามิกนี้จะช่วยให้คุณสามารถเดิมพันในการแข่งขัน moto แบบวงกลมได้ การแข่งขันเริ่มทุก 2-9 นาที (โดยปกติ 5 นาที) เป็นการแข่งจักรยานกีฬาที่รวดเร็วบนพื้นผิวปูด้วยแผ่นเดียว มีผู้ขับขี่ 6 คนเข้าร่วมการแข่งขันแต่ละครั้งมี 3 รางวัล เกมแต่ละเกมจะมีหมายเลขเหตุการณ์ของตัวเองซึ่งผลการแข่งขันจะได้รับการระบุไว้ในสกอร์บอร์ด (ผลการแข่งขันที่ผ่านมา 6 ครั้ง) และเปิดฐานข้อมูล (ดูผลการแข่งขันรถจักรยานยนต์)

ประเภทของการเดิมพัน:

- ผู้ชนะ – เดิมพันตามหมายเลขของนักแข่ง ทายว่าหมายเลขใดจะเข้าที่ 1
- ดับเบิ้ล - ผู้เล่นเลือกผู้เข้าร่วมจำนวนสองคนซึ่งควรจะได้อันดับ 1 และ 2 ตามลำดับที่เลือก
- Trifecta - ทายว่าใครจะเข้าที่ 1 2 และ 3 ตามลำดับ
- Quinella - ทายว่าหมายเลขไหนจะเข้าที่ 1 และ 2 โดยเลขไหนจะเข้าที่ 1 หรือ 2 ก่อนก็ได้
- ที่ 1-2 - คุณเลือกหมายเลขที่คุณคิดว่าจะเข้าที่ 1 และ 2
- ที่ 1-3 - คุณเลือกหมายเลขที่คุณคิดว่าจะเข้าที่ 1, 2 และ 3 ตามลำดับ

Double and Triple System - วางเดิมพันในชุดค่าผสมทั้งหมดของผลลัพธ์ที่ได้รับจาก Double and Trifecta ที่เกี่ยวข้องกับเฉพาะผู้เข้าร่วมการแข่งขันเท่านั้น ดับเบิ้ล - เดิมพันเลขสองตัวต่อหมายเลขข้อเบอร์ - เดิมพันอย่างน้อยสามหมายเลขเอี๊ยม ตัวอย่าง: Double System

- 2 หมายเลขแรก - 2 ชุด (1-2 / 2-1);
- 3 หมายเลขแรก - 6 ชุด (1-2 / 1-3 / 2-1 / 2-3 / 3-1 / 3-2);
- 4 หมายเลขแรก - 12 ชุดค่าผสม;
- 5 หมายเลขแรก - 20 ชุดค่าผสม;
- 6 หมายเลขแรก - 30 ชุด

กรณีพิเศษ: เพื่อหลีกเลี่ยงความเข้าใจผิดเกี่ยวกับปัญหาทางเทคนิคของโปรแกรม

(คอมพิวเตอร์แฮงค์หน้าจอปิดและอื่น ๆ) และ / หรือความล้มเหลวของอินเทอร์เน็ต
(สูญหายจากการเชื่อมต่อเครือข่ายการสูญเสียสัญญาณและอื่น ๆ) การวางเดิมพันที่คุณต้องการ
เพื่อให้แน่ใจว่าบังเอิญของหมายเลขเหตุการณ์ในใบวางเดิมพันและจำนวนของเหตุการณ์ปัจจุบันบนหน้าจอ
(หรือข้อความเลื่อนที่ด้านล่างของทีวี)
หากปัญหาด้านเทคนิคไม่แสดงเหตุการณ์และหมายเลขดังกล่าวไม่ปรากฏในประวัติของเหตุการณ์ล่าสุดบนทีวีใ

นกรณีนี้ผู้เล่นควรตรวจสอบการเดิมพันที่ได้รับผลของกิจกรรมจากแคชเชียร์หรือ ผ่านทางลิงค์ด้านบน การขาดกระแสข้อมูลของกิจกรรมในร้านพนันสำหรับปัญหาทางเทคนิคจะไม่เป็นเหตุผลในการยกเลิกการเดิมพัน

28.5. สปีดเวย์

มีรถจักรยานยนต์จำนวน 4คัน ในการแข่งขันแต่ละครั้ง การแข่งขันเริ่มทุก 2-5 นาที

ประเภทของการเดิมพัน:

- ผู้ชนะ - เดิมพันกับผู้เข้าร่วมหลายคนซึ่งผู้เล่นเชื่อว่าควรจะมาก่อน
- ดบเบิ้ล - ผู้เล่นเลือกผู้เข้าร่วมจำนวนสองคนซึ่งควรจะได้อันดับ 1 และ 2 ตามลำดับที่เลือก
- Double System – ผู้เล่นสามารถวางเดิมพันผลทั้งหมดที่แนะนำใน Double System สำหรับผู้เข้าร่วมบางราย ผู้เล่นควรเลือกผู้เข้าร่วมอย่างน้อยสองคน

เดิมพันเสริม:

- คู่ - หมายเลขคู่เข้าเส้นชัยก่อน (2 หรือ 4);
- คี่ – หมายเลขคี่เข้าเส้นชัยก่อน (1 หรือ 3);
- สูงกว่า – หมายเลขที่เข้าเส้นชัยคือ 1 และ 2 (1, 2);
- ต่ำกว่า – หมายเลขที่เข้าเส้นชัยคือ 3 และ 4 (3, 4)

29. คาสิโน

1. อุตสาหกรรมการวางเดิมพัน พนันและอีเกมมิ่งเป็นพื้นที่ที่มีการใช้คำและคำศัพท์พิเศษที่หลากหลาย หากลูกค้ามีข้อสงสัยเกี่ยวกับความหมายของคำศัพท์ที่เฉพาะเจาะจง ลูกค้าควรละเว้นการวางเดิมพันในเกมที่ใช้ข้อกำหนดนี้
   ดังนั้นลูกค้าจึงควรวางเดิมพันเฉพาะในตอนที่เขา/เธอเข้าใจว่าแต่ละคำนั้นมีความหมายที่ชัดเจนว่าอย่างไรเท่านั้น บริษัทรับพนันจะไม่รับผิดชอบต่อสถานการณ์ที่ลูกค้าเข้าใจความหมายของคำที่ใช้ในเกมที่พวกเขาเล่นไม่ถูกต้อง
2. ก่อนที่จะเล่นเกมใด ๆ เราขอแนะนำเป็นอย่างยิ่งให้ลูกค้าอ่านและตรวจสอบกฎกติกาโดยละเอียดถี่ถ้วนที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้
3. ลูกค้าที่เข้าร่วมในการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ เกมโต๊ะสดหรือเกมใด ๆ ก็ตามบนแพลตฟอร์มยอมรับว่าตนเข้าใจยอมรับและยินยอมที่จะปฏิบัติตามข้อกำหนดและเงื่อนไข (ซึ่งต่อไปนี้จะเรียกว่า “ข้อกำหนดและเงื่อนไข”) ของการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ที่เกี่ยวข้องแต่ละการแข่งขัน เกมโต๊ะสดหรือเกมใด ๆ ก็ตามอย่างเต็มที่
4. ไม่อนุญาตให้ลูกค้าเข้าร่วมในการสมรู้ร่วมคิดกับลูกค้าท่านอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็นการสมรู้ร่วมคิดทางตรงหรือทางอ้อม ห้ามมิให้มีการดำเนินการดังกล่าวอย่างเคร่งครัด คำชี้แจงนี้มีผลบังคับใช้กับเกมใด ๆ ก็ตามที่บริษัทรับพนันเปิดให้บริการทั้งในตอนนี้และในอนาคตโดยไม่มีข้อยกเว้น
5. หากลูกค้าตั้งใจที่จะเริ่มเล่นและวางเดิมพัน เขา/เธอมีหน้าที่ในการตรวจสอบว่าการเข้าร่วมในกิจกรรมการวางเดิมพันภายใต้เขตอำนาจเขตศาลของตนนั้นเป็นเรื่องที่ถูกกฎหมายหรือไม่ นอกจากนี้ลูกค้ายังมีหน้าที่ในการชี้แจงว่าการใช้ซอฟต์แวร์ที่จำเป็นเพื่อเข้าร่วมในเกมใด ๆ ที่บริษัทรับพนันมีให้บริการนั้นถูกกฎหมายหรือไม่ ดังนั้นลูกค้าต้องขจัดข้อสงสัยใด ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินการของเขา/เธอนั้นอาจเป็นการละเมิดกฎหมายที่บังคับใช้ บรรทัดฐานและข้อบังคับภายใต้เขตอำนาจเขตศาลที่เกี่ยวข้องกับตนก่อน
6. จะมีการตรวจสอบและดำเนินการเงินรางวัลทั้งหมดที่มากกว่า €10,000 ในรูปแบบเงินรางวัลใหญ่ ตามนโยบายนี้ เงินรางวัลดังกล่าวจะต้องได้รับการอนุมัติและยืนยันโดยพันธมิตรของบริษัทรับพนันก่อนจึงจะสามารถเพิ่มไปยังบัญชีของลูกค้าและถอนเงินได้
7. พนันใด ๆ ก็ตามจะถือว่าได้รับการยอมรับแล้วเฉพาะหลังจากที่พนันได้รับการลงทะเบียนบนเซิร์ฟเวอร์ของบริษัทรับพนันเท่านั้น จำเป็นต้องมีการยืนยันทางออนไลน์ที่เกี่ยวข้องด้วย หลังจากนั้นพนันที่ลงทะเบียนแล้วจะไม่สามารถถูกยกเลิกหรือเปลี่ยนแปลงได้
8. เงินเดิมพันของลูกค้าไม่สามารถมากกว่ายอดเงินคงเหลือในบัญชีของตนได้ หลังจากที่พนันได้รับการลงทะเบียนแล้ว เงินเดิมพันเหล่านั้นจะถูกหักออกจากบัญชีของลูกค้า หากชนะ เงินรางวัลเหล่านี้จะถูกปรับไปยังบัญชีของลูกค้าหลังจากที่พนันได้รับการตัดสินถูกต้องตามข้อกำหนดและเงื่อนไขเหล่านี้แล้ว
9. บริษัทรับพนันขอปฏิเสธข้อเรียกร้องหรือข้อพิพาทที่เกี่ยวข้องกับข้อเท็จจริงหรือเหตุการณ์ใด ๆ ที่เกี่ยวข้อง

กับพนันที่วางเดิมพันนานกว่า 10 (สิบ) วันก่อน

10. หากลูกค้าต้องการส่งข้อร้องเรียนเกี่ยวกับรูปแบบการทำงานในการให้บริการของบริษัทรับพนัน เขา/เธอต้องติดต่อฝ่ายสนับสนุนลูกค้าโดยทันที หากพบว่าข้อร้องเรียนดังกล่าวถูกต้อง ข้อร้องเรียนจะถูกส่งไปเพื่อการพิจารณาเพิ่มเติมที่ฝ่ายที่รับผิดชอบของบริษัทรับพนันเพื่อดำเนินการตัดสินใจสุดท้าย
11. วิธีการทดสอบความยุติธรรมและ RNG

    ผลิตภัณฑ์ออนไลน์และข้อเสนออื่น ๆ ทั้งหมดที่บริษัทรับพนันมีให้บริการได้รับใบอนุญาตจาก Curaçao eGaming นี่หมายความว่าผลิตภัณฑ์ได้รับการตรวจสอบและ QA โดยถี่ถ้วน – ร่วมกันกับการตรวจสอบที่ครอบคลุมแล้ว – ว่าทำงานและดำเนินการได้สำเร็จก่อนที่จะมีการเปิดให้บริการผลิตภัณฑ์บนแพลตฟอร์ม eGaming

    โดยการใช้แพลตฟอร์ม มันหมายความว่าลูกค้ายืนยันว่าเขา/เธอได้รับการแจ้งให้ทราบโดยสมบูรณ์แล้วว่าองค์กรทดสอบอิสระบุคคลที่สามจะดำเนินการ QA ภายนอกและทดสอบเพื่อให้มั่นใจถึงการทำงานที่แม่นยำ การแสดงที่เหมาะสมและกระบวนการธุรกรรมที่ไร้ที่ติควบคู่ไปกับการปฏิบัติตามกฎที่บังคับใช้และคณิตศาสตร์ที่เคร่งครัดที่สุด

    ผลตอบแทนกลับคืนสู่ผู้เล่น (RTP) หมายถึงการคำนวณทางทฤษฎีของเปอร์เซ็นต์ที่คาดหวังที่เกี่ยวข้องกับการเดิมพันที่เกมใดเกมหนึ่งจะส่งคืนให้กับลูกค้าหลังจากรอบการเล่นเกมและ/หรือการหมุนในจำนวนที่เหมาะสม กล่าวคือในขณะที่เล่นเกม จะไม่มีใครสามารถคาดเดาหรือคาดการณ์ผลลัพธ์ล่วงหน้าได้ – และลูกค้าสามารถชนะหรือสูญเสียเงินจำนวนมากได้ – ผลตอบแทนโดยเฉลี่ยสำหรับเกมใด ๆ จะสะท้อนให้เห็นในระดับสากลโดยตัวชี้วัด RTP ทางทฤษฎี ตัวชี้วัด RTP ได้รับคำนวณผ่านการคำนวณทางทฤษฎีหรือบนพื้นฐานของวิธีการเสมือนจริงที่เหมาะสมกับวิธีการของเกมประเภทใดประเภทหนึ่ง โดยการเล่นเกมใด ๆ จะถือว่าลูกค้ายอมรับในเรื่องดังกล่าว
12. ลูกค้าที่เข้าร่วมในเกมของบริษัทรับพนันและพนันตระหนักและยอมรับว่าผลของกิจกรรมดังกล่าวจะได้รับการกำหนดโดยตัวสร้างหมายเลขสุ่มเท่านั้น ด้วยเหตุนี้ ลูกค้าจึงพร้อมที่จะยอมรับผลใด ๆ ก็ตามในลักษณะนี้ นอกจากนี้ลูกค้ายังยอมรับด้วยว่าในกรณีที่เกิดความคลาดเคลื่อนระหว่างผลลัพธ์ที่แสดงบนหน้าจอและผลลัพธ์ที่บันทึกโดยเซิร์ฟเวอร์ เซิร์ฟเวอร์ของเกมจะมีผลเหนือกว่า ดังนั้นลูกค้าจึงยอมรับว่าบันทึกทางเทคนิคที่เซิร์ฟเวอร์จัดเก็บไว้จะเป็นแหล่งข้อมูลสุดท้ายในการพิจารณาเพื่อกำหนดเงื่อนไข สถานการณ์และผลลัพธ์ของเกมใด ๆ
13. ลูกค้าสามารถติดต่อและสื่อสารกับบริการสนับสนุนลูกค้าได้ ลูกค้าสามารถปรึกษาคำถามใด ๆ ที่เขา/เธออาจมีผ่านแชทออนไลน์หรือส่งอีเมลมาที่ ได้

29.1. โปรโมชั่น

โบนัส

1. โบนัสใด ๆ ก็ตามจะถูกมองและถือว่าเป็นข้อเสนอพิเศษระหว่างบริษัทรับพนันและลูกค้า ภายใต้ข้อเสนอนี้ บริษัทรับพนันจะมอบเงินทุนที่กำหนดให้กับลูกค้าเพื่อใช้สำหรับการเล่นและวางเดิมพัน ในเวลาเดียวลูกค้ามีหน้าที่รับผิดชอบในการปฏิบัติตามข้อกำหนดการวางเดิมพันอย่างเต็มที่ก่อนที่เขา/เธอจะสามารถส่งคำขอถอนเงินทุนของตนได้
2. โบนัสของบริษัทรับพนันอาจปรับใช้ข้อกำหนดและเงื่อนไขพิเศษ นั่นจึงเป็นเหตุผลว่าทำไมบริษัทจึงแนะนำให้ลูกค้าอ่านข้อกำหนดและเงื่อนไขอย่างรอบคอบเพื่อให้รับทราบถึงข้อมูลในขอบเขตสูงสุดที่เป็นไปได้และป้องกันความเข้าใจผิด
3. ลูกค้าบุคคลเพียงรายเดียวสามารถใช้งานโบนัสได้ผ่านอุปกรณ์ที่ไม่ซ้ำกันได้เพียงอุปกรณ์เดียว หมายเลข IP เดียวและผ่านเบราว์เซอร์อินเทอร์เน็ตเดียวกันเท่านั้น
4. อนุญาตให้บัญชีบุคคลใด ๆ มีโบนัสที่เปิดใช้งานอยู่ได้เพียงทีละหนึ่งโบนัสเท่านั้น โบนัสเฉพาะเงินฝากไม่ใช่ประเภทแบบสะสม ดังนั้นจึงสามารถใช้งานโบนัสได้เฉพาะตามลำดับเท่านั้น เช่น โบนัสหนึ่งหลังจากอีกโบนัสหนึ่ง กล่าวคือโบนัสถัดไปของลูกค้าจะพร้อมให้บริการเฉพาะหลังจากที่โบนัสที่ใช้งานอยู่ของเขา/เธอถูกเพิกถอนหรือถูกแลกรับไปแล้วเท่านั้น
5. โบนัสที่บริษัทรับพนันมอบให้นั้นพร้อมให้บริการเฉพาะแก่ลูกค้าที่กรอกข้อมูลส่วนบุคคลที่จำเป็นทั้งหมดผ่านบัญชีของเขา/เธอครบถ้วนแล้วเท่านั้น หมายเลขโทรศัพท์ของลูกค้าต้องถูกเปิดใช้งานแล้วด้วยเช่นกัน นอกจากนี้ลูกค้ายังจำเป็นต้องยอมรับข้อกำหนดและเงื่อนไขของโปรแกรมโบนัสในระหว่างการลงทะเบียนอีกด้วย จำนวนเงินขั้นต่ำที่ลูกค้าจำเป็นต้องดำเนินการเพื่อเข้าร่วมในโปรแกรมโบนัสจะขึ้นอยู่กับโบนัสนั้น ๆ
6. สำหรับจำนวนเงินโบนัสของลูกค้า ระบบจะปรับให้ในยอดเงินคงเหลือโบนัสของเขา/เธอ มันหมายความว่าจำนวนเงินโบนัสจะถูกแยกออกจากยอดเงินคงเหลือที่เป็นเงินสด
7. ทั้งจำนวนเงินโบนัสและเงินรางวัลของลูกค้าที่ได้รับจากการใช้โบนัสจะสูญหายทันทีที่โบนัสหมดอายุ ระยะเวลาที่ใช้งานได้โดยทั่วไปที่เกี่ยวข้องกับโบนัสคือ 30 (สามสิบ) วันนับจากวันที่ปรับให้ ลูกค้ามีหน้าที่ในการศึกษาข้อกำหนดและเงื่อนไขของโบนัสใด ๆ ที่ได้รับโดยละเอียด
8. สำหรับระยะเวลาที่ใช้งานได้ของโบนัสต่าง ๆ และรอบหมุน กรอบเวลานั้นจะขึ้นอยู่กับผู้ให้บริการที่เฉพาะเจาะจง ดังนั้นบริษัทรับพนันจึงไม่สามารถควบคุมกรอบระยะเวลาดังกล่าวได้
9. บริษัทรับพนันขอสงวนสิทธิ์ในการเปลี่ยนข้อกำหนดและเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับโบนัสทั้งหมด ระงับการใช้งานชั่วคราวหรือแม้กระทั่งยุติโดยถาวรได้ทุกเวลา
10. มีการบังคับใช้ข้อกำหนดและเงื่อนไขทั่วไปที่บริษัทรับพนันเป็นผู้กำหนดเสมอโดยไม่มีข้อยกเว้น

ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้องกับการวางเดิมพันโบนัส

1. ในขณะที่เล่นโดยมีโบนัสที่เปิดใช้งานอยู่ ลูกค้าได้รับอนุญาตให้วางเดิมพันของเขา/เธอด้วยเงินทุนจากทั้งบัญชีโบนัสและบัญชีส่วนตัวหลักของตน ในเวลาเดียวกัน ลูกค้าจำเป็นต้องตระหนักถึงข้อเท็จจริงที่ว่าการมี

โบนัสที่ใช้งานอยู่ในบัญชีของตนนั้นจะทำให้ตนเองไม่สามารถถอนเงินได้ คำขอถอนเงินดังกล่าวจะถูกปฏิเสธจนกว่าจะมีการปฏิบัติตามข้อกำหนดที่เกี่ยวข้องกับการวางเดิมพันเสร็จสิ้นโดยสมบูรณ์ หรือลูกค้าสามารถปฏิเสธโบนัสที่พร้อมให้บริการแก่ตนเองได้

2. สำหรับการแลกรับโบนัส ลูกค้าควรวางเดิมพันจำนวนเงินที่กำหนด ยกเว้นแต่จะมีการกำหนดเป็นอย่างอื่นโดยชัดเจนโดยข้อกำหนดและเงื่อนไขของโบนัส ลูกค้าต้องวางเดิมพันมากพอเพื่อให้ถึงจำนวนเงินโบนัสรวมคูณกับจำนวนเท่าที่กำหนด กล่าวคือต้องมีกฎดังต่อไปนี้: ข้อกำหนดการวางเดิมพัน = จำนวนเงินโบนัส X จำนวนเท่าที่ต้องการ
3. โบนัสฝากเงินใด ๆ จะต้องถูกแลกรับโดยการวางเดิมพันจำนวนเงินโบนัสที่เกี่ยวข้อง
4. จนกว่าโบนัสของลูกค้าจะถูกแลกรับ ไม่อนุญาตให้วางเดิมพันมากกว่า €5
5. หลังจากที่โบนัสของลูกค้าถูกแลกรับแล้ว ระบบจะปรับเงินทุนโบนัสที่เหลือไปยังบัญชีส่วนตัวหลัก เงินทุนดังกล่าวไม่สามารถมากกว่าจำนวนเงินโบนัสรวมของลูกค้าได้ ในกรณีที่ยอดเงินคงเหลือบัญชีโบนัสของลูกค้าเหลือต่ำกว่าจำนวนเงินเดิมพันขั้นต่ำที่เป็นไปได้หลังจากที่มีการแลกรับโบนัส โบนัสดังกล่าวจะถือว่าสูญหาย
6. พนันทั้งหมดที่วางในเกมภายใต้หมวดหมู่เกมโต๊ะ บาคาร่า รูเล็ตต์ แบล็กแจ็ก คีโน บัตรขูด บิงโก โป๊กเกอร์ และ “อื่น ๆ” ไม่ได้อยู่ภายใต้กฎการวางเดิมพัน รายการดังต่อไปนี้รวมเกมที่ไม่เป็นไปตามมาตรฐานการวางเดิมพัน:

41429 Uncharted Seas, 3 Hit Pay, 30 Ball BINGO, 80 Ball BINGO, A Christmas Carol, A Night In Paris JP, Acemania, African Roulette, After Night Falls, Alice Adventure, Alkemor's Tower, American BINGO, Art of the Heist ,Asia Wins, Astro Legends: Lyra and Erion, At The Copa, Aztec Magic Deluxe, Baker's Treat, Barn Ville, Big Apple Wins, Bikini Party, Bingo Bonanza, Bingo Machine, Bingolé, Bird of Paradise, Birds!, Blazing Joker, Blood Eternal, Blood Suckers, Blood Suckers Touch, Blue Ocean, Book of Oz, Book of Oz: Lock n Spin, Book of Shadows, Bookie of Odds, Booming Bananas, Booming Seven, Booming Seven Deluxe, Break Da Bank Again Respin, Bugs Party, Cabaret Dancing Bones, Carnaval Forever, Cash Cuisine, Castle Builder (II), Charms And Clovers, Cherry Bomb, Cherry Bomb Deluxe, Chicago Nights, Chilli Pop, Classico, Cloud Tales, Cool Buck, Cops And Robbers, Crown Anchor, Curious Machine, Dead or Alive, Diamond Valley, Diamonds are Forever 3 lines, Dice Bingo, Dim Sum Mania, Disco Night, Divine Forest, Dolphin´s Luck, Dr. Jekyll & Mr. Hyde, Dragon Dance, Dragon Kings™, Dragon Scrolls, E.T. Races, Eggomatic, Electro Bingo Web, Enchanted JP, European BINGO, Extra Keno,Extreme, Extreme, Eye of the Kraken, Fa-Fa Twins, Faerie Spells™, Fire & Steel, Flying Pigs, Forsaken Kingdom, Four Seasons, Football 3x3, Frankenslot's Monster, Fruit Basket, Fruit Bat Crazy™, Fruit Cocktail, Fruitsie, Fruit Snapz, Gem Riches, Genie Wishes, Ghost Pirates, Gifts From Caesar, Giovanni's Gems, Gold Canyon™, Gold Hold, Golden Dragon Club, Golden Egg Keno, Golden Girls, Golden Legend, Goldfire 7s, Good Girl Bad Girl, Great 88, Greedy Goblins, Greyhound Racing, Gypsy Rose, Halloween Witch, Happy Birds, Happy Halloween, Hot Ink, Hugo 2, Immortal Romance, Irish Charms, Italia 3x3, It Came From Venus JP PLUS, Jack Hammer, Jack Hammer 2, Jack Hammer 2 Touch, Jackpot 6000, Jackpot Jamba, Jackpot Rango, Jade Butterfly, Johnny the Octopus, Joker Power, Joker´s Wild, Kamikadze, Kawaii Kitty, Keno, Keno - Vegas Jackpot, Keno Extra, Keno Jackpot, Keno Universe, Le Kafee Bar, Legend Of The Nile™, Lemur Does Vegas, Lemur Does Vegas Easter Edition, Let's Shoot, Locomodin, London Hunter, Lotus Love, Lucky 3, Lucky Angler, Lucky Irish, Lucky Keno, Lucky Reels, Lucky Riches Hyperspins, Luxor Scratch, Magic Shoppe, Matchmania, Max Quest: Wrath of Ra, Mayan Bingo Web, Mega Gems, Mega Glam Life, Mega Joker, Mega Love, Megamoney, Million Cents, Million Coins Respin, Mona Lisa

Jewels, Monkey, Monkey Keno, More Gold Diggin', Mr. Vegas ,Muertitos, MULTIFRUIT 81, Musketeers, Mystic Force, Neon Reels™, New Triple, New Triple HD, Nuwa, Ocean Fortune, Ocean Lord, Ogre Empire, Paris Nights, Pearls of India, Pharaoh Bingo, Pimped, Pinocchio, Planet 67, Plumber Free, Pompeii, Power Keno, Progressive Diamond Jackpot, Pumpkin Patch, Queen of Gold, Quick Bingo, Rage to Riches, Rainbow 3x3, Red Dragon Wild, Reel Gems, Reel Hot Respin, Reel Stea, Reels of Wealth, Retro Reels, Robin Hood: Shifting Riches, Romeo, Royal Cash, Royal Charm, Royal Masquerade, Royal Wins, Safari Hunter, Safari Sam, Samba Bingo Web, Santa's Village, Santa's WorkShop, Scarab Treasure, Scrooge, Scudamore's Super Stake, Sea Hunter, Secret of the Stones, Sin City Nights, Sixbingo, Slots Angels, Spectacular Wheel of Wealth, Spinfinity Man, Stampede, Star Raiders Scratch, Stardust, Sugar Pop, Sugar Pop 2: Double Dipped, Super Bonus Bingo, Super Fast Hot Hot, Super Fast Hot Hot Respin, Super Keno, Super Lucky Reels, Super Multitimes Progressive, Taxi Movida, The Alchemist 89, The Angler, The Exterminator, The Ghouls, The Glam Life, The Gold of Poseidon, The Golden Egg,The Golden Owl of Athena™, The Slotfather JP, The Slotfather: Part II, The Tipsy Tourist, The True Sheriff, The Wish Master, Thrones of Persia, Thunder Reels, Tiger's Claw, Tokyo Kombat, Tomb Raider, Tower Quest, Treasure Room, Tree of Fortune,Triple Bonus, Triple Bonus HD, Tropical Fruitsie, Tycoons, Under the Bed, Untamed Bengal Tiger,Untamed Crowned Eagle, Untamed Giant Panda, Untamed Wolf Pack, Valley of Pharaohs, Vampire: The Masquerade - Las Vegas, Vegas VIP Gold, Vegas Wins, Victorious, Victorious Touch, Viking Voyage™, Weekend In Vegas, Wheel of Africa, Wheel of Hounds, Wheel of Monsters, Wheel of Wealth, Wheel of Wealth Special Edition, When Pigs Fly!, WhoSpunIt?, Wild Jester, Wild Orient, Wild Spin, Wolf Moon Rising, World Cup Keno, World Football, Xmas 3x3, Xoc Dia, Yak Yeti & Roll™, Zodiac Fortune, Zombie Hoard,Tut`s Twister, Ozwin`s Jackpots, Wolf Hunters, Double Dragons, Alchymedes, dark vortex, Holmes and the Stolen Stones, Jokerizer, Spina Colada, The Dark Joker Rizes, Vikings Go Berzerk, Vikings go to Hell, Wicked Circus, Cazino Cosmos

อย่างไรก็ตามโปรดทราบว่ารายการนี้อาจเปลี่ยนแปลงได้เป็นระยะ ๆ เพื่อดูรายการของเกมล่าสุด กรุณาติดต่อฝ่ายสนับสนุนลูกค้าที่.

7. ลูกค้าได้รับอนุญาตให้ส่งคำขอถอนเงินก่อนที่จะโบนัสของตนจะแลกรับได้ ในเวลาเดียวกัน ในกรณีนี้ทั้งจำนวนเงินโบนัสและเงินรางวัลที่ได้รับในขณะแลกรับโบนัสนี้จะถูกยกเลิก
8. เงินรางวัลใด ๆ ที่ได้รับจากเงินทุนโบนัสนี้และถูกร้องขอถอนออกจะได้รับการตรวจสอบและยืนยันโดยบริษัทรับพนัน หลังจากนั้นจึงจะสามารถดำเนินการชำระเงินดังกล่าวได้ ในบางกรณีซึ่งขึ้นอยู่กับผลลัพธ์ของกระบวนการยืนยัน บริษัทรับพนันมีสิทธิ์อย่างเต็มที่และจะร้องขอข้อมูลส่วนบุคคลจากลูกค้าและรายละเอียดเพิ่มเติมเพื่อยืนยันช่องทางการชำระเงินของลูกค้า

การยกเลิกโบนัส

1. ลูกค้ามีสิทธิ์อย่างเต็มที่ในการยกเลิกโบนัสทั้งหมดหรือโปรโมชั่นโบนัสใด ๆ เพียงรายการเดียว สามารถดำเนินการยกเลิกได้ผ่านการติดต่อฝ่ายสนับสนุนลูกค้าของบริษัทรับพนันที่, ผ่านช่องทางแชทออนไลน์หรือโดยการใช้มาตรการที่จำเป็นในบัญชีส่วนบุคคลของตน
2. หากลูกค้าปฏิเสธหรือต้องการที่จะยกเลิกโบนัส ยอดเงินโบนัสที่เกี่ยวข้องจะกลายเป็น 0 (ศูนย์) ด้วยเหตุนี้ลูกค้าจึงไม่จำเป็นต้องปฏิบัติตามข้อกำหนดการวางเดิมพัน
3. ลูกค้ามีสิทธิ์ในการหยุดปฏิบัติตามข้อกำหนดการวางเดิมพันโบนัสต่อได้ สามารถดำเนินการดังกล่าวได้ใน

บัญชีของลูกค้า โปรดทราบว่าหากโบนัสถูกปฏิเสธหลังจากที่มีการแลกรับแล้วส่วนหนึ่ง เงินรางวัลใด ๆ ที่เกิดขึ้นในขณะแลกรับโบนัสดังกล่าวจะถูกยกเลิก

การละเมิดโบนัส

1. ห้ามมิให้ลูกค้าละเมิดต่อโบนัสโดยเด็ดขาด สำหรับคำจำกัดความคำว่า “ละเมิด” ในบริบทนี้ อัตราส่วนของโบนัสที่ได้รับซึ่งสัมพันธ์กับเงินฝากดังต่อไปนี้จะถูกกำหนดให้เป็นการละเมิด 70% ของเงินทุนโบนัสที่ได้รับระหว่างการฝากเงิน 5 และ 9 ครั้ง; 50% ของเงินทุนที่ได้รับจากการฝากเงิน 10 ครั้งหรือมากกว่า หากมีการละเมิดใด ๆ เกิดขึ้น บริษัทรับพนันมีสิทธิ์ในการแบนลูกค้าจากการรับโบนัสใด ๆ โดยสมบูรณ์ นอกจากนี้ยังสามารถยกเลิกเงินรางวัลใด ๆ ที่ได้รับจากเงินทุนโบนัสทั้งในระหว่างการวางเดิมพันและหลังจากที่สิ้นสุดลงแล้วได้
2. บริษัทรับพนันได้รับอนุญาตอย่างเต็มที่ในการตรวจสอบและกลั่นกรองประวัติธุรกรรมและบัญชีและบันทึกของลูกค้าได้ทุกเวลาและด้วยเหตุผลใดก็ตาม หากการตรวจสอบดังกล่าวพบว่าลูกค้าใช้โบนัสโดยไม่สุจริต บริษัทรับพนันขอสงวนสิทธิ์ในการยกเลิกโบนัสที่มอบให้กับลูกค้าโดยสมบูรณ์
3. หากบริษัทรับพนันตรวจพบว่าลูกค้าใช้กลยุทธ์การเล่นเกมที่บริษัทรับพนันห้ามเมื่อแลกรับโบนัส บริษัทรับพนันขอสงวนสิทธิ์ในการใช้มาตรการปรับโทษและแบนลูกค้าคนดังกล่าวจากทั้งโปรโมชั่นที่พร้อมให้บริการในปัจจุบันและในอนาคตทั้งหมด
4. นี่เป็นตัวอย่างบางส่วนของกลยุทธ์ที่เป็นไปได้ว่าจะถูกมองว่าเป็นกลยุทธ์ที่บริษัทรับพนันห้ามมิให้ใช้เมื่อพูดถึงการจัดการกับข้อกำหนดการวางเดิมพันโบนัสให้เสร็จสิ้น:
    - การวางเดิมพันในปริมาณสูงโดยที่ไม่มีผลกระทบต่อยอดเงินคงเหลือของลูกค้าอย่างจริงจัง สามารถยกตัวอย่างกลยุทธ์นี้ได้จากการวางเดิมพันหมายเลขรูเล็ตต์หรือการวางเดิมพันสีแดงหรือสีดำในเวลาเดียวกัน
    - การวางเดิมพันขนาดใหญ่ (เช่น พนันที่มากกว่า €5 (ห้ายูโร)) โดยมีเป้าหมายที่จะเพิ่มยอดเงินโบนัสของลูกค้าอย่างรวดเร็วและจากนั้นก็ลดปริมาณเงินที่วางเดิมพันอย่างจริงจัง (เช่น มากกว่าสองเท่า) ด้วยเหตุผลที่ไม่แน่ชัดในขณะที่มียอดเงินคงเหลือในบัญชีที่เหมาะสม บริษัทรับพนันจะดำเนินการตรวจสอบกรณีที่กล่าวข้างต้นในแต่ละกรณีโดยละเอียด
    - การวางเดิมพันขนาดใหญ่ในเกมที่ถือว่ามีส่วนร่วมต่ำ (เช่น เปอร์เซ็นต์เงินเดิมพันที่ได้รับการพิจารณาว่ามีส่วนในข้อกำหนดที่เกี่ยวข้องกับการวางเดิมพัน) และจากนั้นก็วางเดิมพันในขนาดเล็กในเกมที่ถือว่ามีส่วนร่วมมากกว่า
    - การเลื่อนรอบเกมใด ๆ ที่เกี่ยวข้องกับโบนัสและรอบหมุนฟรีไปชั่วขณะหนึ่งในขณะที่ไม่มีข้อกำหนดการวางเดิมพันและ/หรือกำหนดข้อจำกัดในการฝากเงินใหม่โดยยังมีรอบหมุนฟรีและโบนัสที่ยังคงพร้อมใช้งาน

    - รูปแบบผสมใด ๆ ของเทคนิคการเล่นเกมและกลยุทธ์ที่กล่าวข้างต้น
5. เมื่อใดก็ตามที่มีการเปิดเผยและระบุการละเมิดโบนัสที่ลูกค้ากระทำ บริษัทมีสิทธิ์โดยสมบูรณ์ในการใช้มาตรการดังต่อไปนี้: การยกเลิกและการทำให้โบนัสทั้งหมดที่พร้อมให้บริการรวมถึงเงินรางวัลที่ได้รับจากโบนัสดังกล่าวเป็นโมฆะ เช่นเดียวกันกับการปิดกั้นบัญชีของลูกค้าคนดังกล่าวโดยสมบูรณ์
6. บริษัทรับพนันขอแนะนำให้ลูกค้ากรอกหมายเลขโทรศัพท์ที่แท้จริงของตนในขณะลงทะเบียน: บริษัทรับพนันอาจใช้เพื่อยืนยันตัวตนที่แท้จริงของลูกค้าในภายหลัง ในกรณีที่ไม่สามารถติดต่อลูกค้าได้ บริษัทรับพนันมีสิทธิ์โดยสมบูรณ์ในการจำกัดการใช้งานโบนัสของลูกค้าหรือแม้กระทั่งปิดกั้นบัญชีส่วนบุคคลของลูกค้าอย่างสิ้นเชิง

ของขวัญ

1. ของขวัญต้องคือโบนัสพิเศษ ด้วยเหตุนี้ จึงไม่จำเป็นต้องมีการฝากเงินและพร้อมให้บริการเป็นพิเศษกับลูกค้าที่ยินยอมเข้าร่วมในข้อเสนอโบนัสที่บริษัทรับพนันกำหนด
2. ในเวลาเดียวกัน อาจมีการปรับใช้ข้อกำหนดการวางเดิมพันพิเศษกับของขวัญดังกล่าว นั่นเป็นเหตุผลว่าทำไมบริษัทรับพนันถึงแนะนำให้ลูกค้าตรวจสอบข้อกำหนดและเงื่อนไขเหล่านั้นอย่างรอบคอบก่อนเปิดใช้งานของขวัญที่พร้อมให้บริการ (ข้อกำหนดและเงื่อนไขดังกล่าวสามารถอธิบายจำนวนเงินโบนัส ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้องกับการวางเดิมพัน เป็นต้น) ได้ ลูกค้าควรเยี่ยมชมส่วน “บัญชีของฉัน” ที่เกี่ยวข้องเพื่ออ่านข้อกำหนดและเงื่อนไขเหล่านั้นเพื่อให้สามารถรับข้อมูลที่สมบูรณ์เกี่ยวกับของขวัญและหลีกเลี่ยงความเข้าใจผิดการสื่อสารที่ผิดพลาดและความเข้าใจผิดที่อาจเกิดขึ้น
3. อนุญาตให้เปิดใช้งานของขวัญได้เพียงหนึ่งชิ้นต่อหนึ่งบัญชีเล่นเกมในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่งเท่านั้น ดังนั้นของขวัญจึงไม่ถูกสะสม ดังนั้นจึงสามารถใช้ของขวัญได้ตามหลักที่เรียกว่า "หลักการเข้าคิว" เท่านั้น กล่าวคือของขวัญชิ้นถัดไปทั้งหมดจะพร้อมให้บริการเฉพาะหลังจากที่ดำเนินการแลกรับของขวัญก่อนหน้านี้แล้ว หรือการดำเนินการแลกรับของขวัญอาจถูกยกเลิกหรือระงับในระหว่างการวางเดิมพันได้
4. ของขวัญใด ๆ รวมถึงเงินรางวัลใด ๆ ที่ได้รับจากการใช้ของขวัญจะสูญหายหลังจากที่ของขวัญดังกล่าวหมดอายุ หากลูกค้าต้องการมั่นใจเกี่ยวกับระยะเวลาการใช้งาน เขา/เธอควรเยี่ยมชมหน้า ‘บัญชีของฉัน’ -> ส่วน “โบนัสและของขวัญ” ของขวัญใด ๆ จะถูกใช้งานนับตั้งแต่ช่วงเวลาที่มอบให้กับลูกค้า โปรดทราบว่าการระงับข้อกำหนดการวางเดิมพันจะไม่ขยายระยะเวลาที่ใช้งานได้ของข้อเสนอของขวัญที่มีให้
5. แม้ในขณะที่มีของขวัญเปิดใช้งานอยู่ ลูกค้าก็มีสิทธิ์ในการวางเดิมพันของเขา/เธอด้วยเงินทุนที่มีอยู่ในบัญชีหลักของตนได้
6. ข้อกำหนดและเงื่อนไขของบริษัทรับพนันทั้งหมดรวมถึงข้อกำหนดและเงื่อนไขอื่น ๆ ของนโยบายโบนัสของบริษัทรับพนันจะมีผลบังคับใช้อยู่เสมอตราบใดที่ไม่ขัดแย้งกับข้อกำหนดที่กล่าวก่อนหน้านี้

29.2. รายการหยุดของเกมการวางเดิมพัน

เพื่อแลกรับเงินรางวัลจากโบนัส ลูกค้าต้องวางเดิมพันจำนวนเงินใด ๆ ที่พวกเขาชนะตามข้อกำหนดของโบนัสที่เฉพาะเจาะจงนั้น ๆ ลูกค้าสามารถวางเดิมพันเงินรางวัลของตนในเกมวิดีโอสล็อตมากมาย โดยมีข้อยกเว้นบางอย่างได้ นี่เป็นรายการของเกมที่ไม่สามารถวางเดิมพันจำนวนเงินรางวัลโบนัสได้

10c Min - European Roulette, 10P Roulette, 12 Number Roulette, 1429 Uncharted Seas, 1524 Golden Quest, 1xEuropean Roulette, 1xMWA, 20 Flaring Fruits, 20 Super Stars, 21 Burn Blackjack, 3 Amigos, 3 Card Blackjack, 3 Card Poker, 3-Hand Casino Hold'em, 3- Hand Casino Hold 'em, 300 Carat BJ, 300 Carat European Roulette, 3D Baccarat, 3D Blackjack, 3D European Roulette, 3D Lucky Number, 4 Dragon Kings, 4 of a Kind Bonus Poker, 4H Steam Joker Poker, 5 Flaring Fruits, 50 Flaring Fruits, 6 Bingo, 6 Card Poker, 7 11 21, 7 Days Anotherland, 7 Fruits, 7 Handed Blackjack (European), 7 Handed Blackjack American, 7 Solitaire, 7-UP, 777, 8 Leprechauns: Scratch Card, 88 Bingo 88, 88 Golden 88, 88 Riches, 888 Dragons™, 888 Gems 3x3, 888 Gems Pull Tabs, 8th Wonder, 9 Pots of Gold HyperSpins™, A Christmas Carol, A Night In Paris JP, Ace Bonus, Aces & Deuces Bonus Poker, Aces & Eights, Aces & faces poker, Aces and Eights 1 Hand, Aces and Eights 10 Hand, Aces and Eights 100 Hand, Aces and Eights 5 Hand, Aces and Eights 50 Hand, Aces And Eights Poker, Aces and Faces, Aces And Faces HD, Aces and Faces Poker, Aces&Faces, Acey Deucey, Action!, Africa, After Night Falls, Age of Asgard, Age of Knights, AirCombat 1942, Aladdin's Lamp, Alchemy Blast, Alchymedes, Alien Hunter, Alkemor's Tower, All Aces, All American, All American 4 Hands, All American HD, All American Poker 1 Hand, All American Poker 10 Hand, All American Poker 100 Hand, All American Poker 5 Hand, All American Poker 50 Hand, Allstar Knockout, Alter World, Amaterasu Keno, Amazing Link Riches, American Blackjack, American Gold Poker, American Poker II, American Poker V, American Roulette, American Roulette 3D, American Roulette Gold Series, American Roulette High Stakes, American Roulette Privee, American Roulette Pro, Ancient Magic, Andar Bahar, Andar Nights, Angel & Devil, Animal Fishing, Apollo, Aquarium, Arabeska, Arabian, Arabic Roulette, Argentina League, Argo, Asia Wins, Astro Legends: Lyra & Erion, AstroBoomers: To The Moon!, AstroBoomers: TURBO!, At The Copa, Atlantic City Blackjack, Atlantic City Blackjack Elite Edition, Atlantic City Blackjack Gold, Atlantis, Atlantis Bingo, Atom, Aura of Jupiter, Auto-Roulette, Auto-Roulette La Partage, Auto-Roulette VIP, Avalon Scratch, Awesome Money, Aztec, Baccarat, Baccarat - Punto Banco, Baccarat 777, Baccarat Babes, Baccarat Deluxe, Baccarat Mini, Baccarat No Commission, Baccarat Pro, Baccarat Super 6, Baccarat Supreme, Baccarat Supreme No Commission, Baccarat VIP, Baccarat Wheel, Baccarat Zero Commission, Back Blackjack, Back to the Fruits Respins of Amun Re, Balloon, Balloon Run, Banana Bingo, Bank Job, Bank of Gold, Bank Robbers, Barn Ville, Baron Samedi, Basketball, Basketball Strike, Battleships, Beauty and the Beast, Bee Fab Pull Tab, Beer Party, Beer Tycoon, Belangkai, Bet Velodrom 3D, Biergarten Fest Scratch Card, Big Apple Wins, Big Win Baccarat, Bikini Party, Billion Llama, Bingo 3, Bingo 37, Bingo 37 Ticket, Bingo 75, Bingo 90, Bingo Bruxaria, Bingo Cientista Doidão, Bingo Gatinho, Bingo Gênio, Bingo Halloween, Bingo Hortinha, Bingo Iglu, Bingo Pilipino, Bingo Pirata, Bingo Pop, Bingo Saga Loca, Bingo Samba Rio, Bingo Señor Taco, Bingo Señorita Calavera, Bingo Soccer, Bingo Trevo da Sorte, Bingole, Bingolícia, Bingote, Birds and Animals, Birds Slot, Birds!, Bit BlackJack, Bit Holdem, Black Beauty, Black Jack, Black Jack 21, Black Jack VIP, Blackjack, Blackjack (3 Hand), Blackjack - Multi-hand, Blackjack - Single Deck™, Blackjack 21 + 3, Blackjack Atlantic City, Blackjack Bonus, Blackjack Classic, BlackJack Classic™, Blackjack Double, Blackjack Double Exposure, Blackjack Double Exposure 3 Hand, Blackjack European, Blackjack Fast , Last updated: June 2022 Blackjack Gold 5, BlackJack High, BlackJack Lucky Sevens, Blackjack Mh, Blackjack Multihand, Blackjack Perfect Pairs, Blackjack Platinum 1, Blackjack Royal Pairs, Blackjack Single Deck, Blackjack Supreme Multi Hand, Blackjack Supreme Single Hand, Blackjack Surrender, Blackjack Switch, Blackjack Touch - Single Deck,

Blackjack Vegas Strip, Blackjack VIP, Blackjack Xchange, BlackJack™, Blazing Fruits, Blazing Fruits 3x3, Blazing Fruits Pull Tabs, Blood Eternal, Blood Queen Scratch, Blood Suckers, Blood Suckers™, Blossom Wings, Blue Beard, Board Games, Boat Trip Mississippi, Bomb Squad, Bonanza Wheel, Bonus Deuces Wild, Bonus Deuces Wild 1 Hand, Bonus Deuces Wild 10 Hand, Bonus Deuces Wild 100 Hand, Bonus Deuces Wild 5 Hand, Bonus Deuces Wild 50 Hand, Bonus Deuces Wild Poker, Bonus Poker, Bonus Poker 1 Hand, Bonus Poker 10 Hand, Bonus Poker 100 Hand, Bonus Poker 5 Hand, Bonus Poker 50 Hand, Book of Bastet, Book Of Crazy Chicken, Book of Juno, Book Of Keno, Book of Madness, Book of Madness Respins of Amun Re, Book of Oasis, Book of Romeo & Julia, Book of Romeo and Julia Golden Nights, Book of Shadows, Book of Slingo, Book of Win, Books & Bounties, Books & Bulls Golden Nights, Books & Pearls, Books & Temples, Books And Bulls RHFP, Books and Pearls Respins of Amun Re, Booming Bananas, Booming Seven , Booming Seven Deluxe, Boss The Lotto, Boto Bingo, Boxes, Break Da Bank Again Respin, Bubble Mania, Buffalo Spirit 3x3, Buffalo Spirit Pull Tabs, Bull Cards, Bull Fight, Bun in the Oven, Burning Ice, Burning Ice 10, Burning Ice 40, Burning Keno, Burning Pearl Bingo, Cabaret Dancing Bones, Cai Shen Bingo, Cai Shen Fishing, Caishen Dao, Calavera Bingo, Candy, Cappadocia, Captain Domino, Card Roulette, Caribbean Beach Poker, Caribbean Blackjack, Caribbean Hold'em, Caribbean Poker, Caribbean Saga, Caribbean Stud, Caribbean Stud Poker, Carnaval Bingo, Carnaval Forever, Carnaval Scratchcard, Carol Of The Elves, Carousel, Cash Cuisine, Cash or Crash, Casino, Casino Battle, Casino Hold'em, Casino Holdem, Casino Holdem 1, Casino Hold`em, Casino Roulette , Casino Slot, Casino Stud Poker, Casino War, Caterpillars, Cazino Cosmos, Celebrity Zoo Scratch Card, Champions, Champions Bingo II, Champions Ondemand, Charming Wheel, Charms & Clovers, Chefs Menu, Cherry Blast, Cherry Blast Scratch, Cherry Bomb Deluxe, Cherry Cherry Scratchcard, Chicago Bang Bang!, Chicago Nights, Chilli Pop, Chilling Tiger, Christmas Party, Christmas Slot, Chuck a Luck, Circus, Circus Bingo, City Slot, Classi Keno, Classic 1, Classic 2, Classic Blackjack, Classic Blackjack Gold Series, Classic Cars Deluxe, Classic Mario, Classico, Coils of Cash, Coin Conqueror, Coin Field, Coin Vault, Coins, Color Champion, Colours, Cool Buck - 5 Reel, Copa Libertadores, Cops & Robbers, Cosmic Crystals Scratch, Courier Sweeper, Cowboy, Craps, Crazy Mice, Crazy Monkey, Cricket X, Crown & Anchor, Crypto Mania Bingo, Crystal Ball Golden Nights, Crystal Ball Red Hot Firepot, Crystal Burst XXL, Cup Cakes, Cupid's Scratch, Curious Machine Plus, Cute Cats, Cutie Cat, Cutie Cat Crazy Chicken Shooter, Cyber Catz: Scratch Card, Dark, Dark 100, Dark Joker Rizes, Dark Vortex, Darts 180, Dashing Derby, Dazzling 7, Dead or Alive™, Delighted Dragon, Deuces & Jokers, Deuces and Joker, Deuces Wild, Deuces Wild 1 Hand, Deuces Wild 10 Hand, Deuces Wild 100 Hand, Deuces Wild 4 Hands, Deuces Wild 5 Hand, Deuces Wild 50 Hand, Deuces Wild HD, Deuces Wild Video Poker, Deutsches Roulette, Diamond, Diamond Deal, Diamond Rich Life 3x3, Diamond Rich Life Pull Tabs, Diamond Valley, Diamonds, Diamonds are Forever 3 Lines, Dice, Dice Bingo, Disc of Athena, Disco Keno, Disco Night, Disco Spin 3x3, Disco Spin Pull Tabs, Divine Fire, Dog 6 H.Odds, Dog H.Odds On Demand, Dog Racing, Dogs 3D, Domino QiuQiu, Donut City, Donut Rush, Double Aces & Faces, Double Bonus, Double Bonus Poker, Double Bonus Poker 1 Hand, Double Bonus Poker 10 Hand, Double Bonus Poker 100 Hand, Double Bonus Poker 5 Hand, Double Bonus Poker 50 Hand, Double Bonus Poker HD, Double Double Bonus, Double Double Bonus Poker, Double Last updated: June 2022 Double Bonus Poker 1 Hand, Double Double Bonus Poker 10 Hand, Double Double Bonus Poker 100 Hand, Double Double Bonus Poker 5 Hand, Double Double Bonus Poker 50 Hand, Double Dragons, Double Exposure, Double Exposure Blackjack mh, Double Joker, Double Joker Poker HD, Double Your Dough, Dr. Jekyll & Mr. Hyde, Draculars Blood Bank Scratch, Dragon Dance, Dragon Fishing, Dragon Fishing II, Dragon Kings™, Dragon Master, Dragon Of The Princess, Dragon Scrolls, Dragon Tiger, Dragon's Cave, Dragons Tomb, Draw High Low, Duck Shooter, Duck Shooter Crazy Chicken Shooter, Duobao Baccarat, Dwarf's Gold, Dynamic Paytable Roulette, E-Bingo, E.T. Races, E.T.Races, Easter Island, Easter Island 2, Easter Pick, Egg Hunter, EggOMatic™, El Porko Mafioso, Elephant Scratchcard, Elite of Evil: The First Quest, Elusive Gonzales, England League, England League Ondemand, English Fast League, English Soccer, Epic Gems, Escape from Alcatraz, Euro Cup 2020, Euro Cup 2020 Ondemand, Euro League Legends, Euro Roulette, Euro Twins Roulette, European Blackjack, European Blackjack Elite Edition, European Blackjack Mh, European Roulette, European Roulette Christmas Edition, European

Roulette Dark Mode, European Roulette Gold Series, European Roulette High Stakes, European Roulette Low Stakes, European Roulette Pro, European Roulette Small Bets, European Roulette VIP, Evolution, Explodiac Red Hot Firepot, Explosive Cocktail, Exposure Blackjack, Extra Bingo , Extra Clovers, Extreme, Extremely Rich, Ez2 Lotto, F777 Fighter, Fa-Fa Twins , Faces & Deuces, Faerie Spells™, Fair Roulette, Fair Roulette Privee, Fair Roulette Pro, Fall of the Beast, Fan Tan, Fancy Fruits Crazy Chicken Shooter, Fancy Fruits Golden Nights, Fancy Fruits Respins of Amun Re, Fancy Fruits RHFP, FanTan, Fashion, Fashion TV Nations League, Fervent Diamond, Fervent Diamond Nudge, Fire & Steel, Firefly Keno, Firestorm Bingo, Firing Hot, First Person American Roulette, First Person Baccarat, First Person Blackjack, First Person Craps, First Person Dragon Tiger, First Person Dream Catcher, First Person Football Studio, First Person Golden Wealth Baccarat, First Person Lightning Baccarat, First Person Lightning Roulette, First Person Mega Ball, First Person Roulette, First Person Blackjack, Fish Prawn Crab, Fish-Prawn-Crab Dice, Fishermen Gold, Fishing Expedition, Fishing God, Fishing Kingdom, Fishing War, Five Aces, Five Ball Fiesta, Five Dragons Fishing, Five Hand Vegas Blackjack, Five Hand Vegas Blackjack V2, Flame Roulette, Flash Winnings, FLG Game, Fly Jet, Fly Piggy Fly, Football, Football 3x3, Football Bet, Football Hub, Football League Round, Football Penalty Duel, Football Pro Scratchcard, Football Slot, Football Streak, Football Strike, Force Of Dragon, Forest Animal, Forest Party, Forever Diamonds, Fort Brave, Fortuna, Fortune, Fortune 18, Fortune black, Fortunes, Four Aces, Four Seasons, Frankenslot's Monster, Freecell, Freeway Poker, French Keno, French Roulette, French Roulette Privee, French Roulette Pro, Frenzy Discs: Twin Numbers, Frog Creek, Fruit, Fruit Bat Crazy™, Fruit Casino, Fruit Casino 3x3, Fruit Casino Pull Tabs, Fruit Cocktail, Fruit Fashion, Fruit Heat, Fruit Love, Fruit Mania, Fruit Mania Golden Nights, Fruit Punch Up, Fruit Rush, Fruit Scapes, Fruit Scapes 3x3, Fruit Scapes Pull Tabs, Fruit Snapz, Fruitoids, Fruitomatic, Fruits Bar, Fruits Bar Pull Tabs, Fruits Fortune Wheel, Fruits Fortune Wheel 3x3, Fruits Fortune Wheel Pull Tabs, Fruitsie, Fruity Flurry, Fruity Taste, Fun Fruit, Gagarin-61, Galaxy, Galaxy Roulette, Gambeta Bingo, Gangsters, Gates of Persia, Gem Fishing, Gem Riches, Gem Roulette, Genie Wishes, Germany League, Germany League Ondemand, Ghost Pirates™, Gifts of Ostara Scratch, Giovanni's Gems, Global American Roulette, Global Bet, Global Euro Roulette, Global Poker Roulette, Go Go Magic Cat, Go Go Magic Dog, Go Gold Fishing 360, Goal, Goal Football League Round - Italian, Goal Football League Round - Spanish, Goblin Run, Gods Slash Fish, GodzFishing, Gold and Money, Gold Bars & Rounds, Gold Cai-Shen Fishing, Gold Cai-Shen Fishing 2, Gold Canyon™, Gold Digger: Mines™, Gold Dragon 360, Gold Rooster Lottery, Gold Roulette , Goldaur Last updated: June 2022 Guardians, Golden Chip Roulette, Golden Clover, Golden Crab, Golden Dragon, Golden Dragon Club, Golden Egg Keno, Golden Egg Of Crazy Chicken, Golden Egg of Crazy Chicken Crazy Chicken Shooter, Golden Garuda, Golden Girls, Golden Hook™, Golden Joker Dice, Golden Lemon, Golden Lemon Deluxe, Golden Lucky Cat, Golden Potion, Goldfire 7s, Good Girl/Bad Girl, Gorgeous Diamond, Gorgeous Diamond 3x3, Grand Crown, Grand Riches, Great Warrior, Greedy Goblins, Green Grocery, Greyhound Races, Greyhound Streak, Greyhounds, Greyhounds Ondemand, Guess Train, Gypsy Rose, Hallow Pick, Halloween, Halloween Keno, Halloween Lotto, Halloween Money, Halloween Scratch Card, Halloween Slot, Happy 10, Happy Beast Cards, Happy Birds, Happy Cards, Happy Holidays Scratch, Happy Lottery, Happy New Year, Haunted Money, Haunted Money 3x3, Haunted Money Pull Tabs, Havana Club, Heads & Tails, Heads and Tails, Heads and Tails XY, Heart Of Princess, Hearts, Hearts of Three, Hellfire, Hi-Lo Blackjack, Hi-Lo Switch, High Hand Holdem Poker, High low, Highway Stars, Hilo, HiLo Gambler, Hockey, Holdem Poker, HollyWood Bingo, Holmes & The Stolen Stones, Holmes and the Stolen Stones, Horse 6, Horse 6 Ondemand, Horse Racing Real, Horse Racing Roulette, Horse Racing Virtual, Horses 10 Flat, Horses 10 Flat Ondemand, Horses 10 Sprint, Horses 10 Sprint Ondemand, Horses 12 Flat, Horses 12 Sprint, Horses 6 H. Odds, Horses 6 H. Odds Ondemand, Horses 8 Flat, Horses 8 Flat Ondemand, Horses 8 Sprint, Horses 8 Sprint Ondemand, Horses Streak, Horseshoe, Hot Fruits Wheel, Hot Fruits Wheel 3x3, Hot Fruits Wheel Pull Tabs, Hot Keno, Houdini, Huaguoshan Legends, Hugo 2, Hyper Burst, Immortal Romance, In Between Poker, Infinitely Hot, Instant Bingo, Instant Football, Instant Greyhounds , Instant Horses, Instant Speedway, Instant Trotting, Instant Velodrome, Irish Charms, Irish Story 3x3, Irish Story Keno, Irish Story Pull Tabs, Island 2, It Came From

Venus JP, Italia 3x3, Italia League, Italian Fast League, Italian Roulette, Italian Soccer, Italy League Ondemand, Jack Hammer 2: Fishy Business™, Jack Hammer™, Jackpot, Jackpot 6000™, Jackpot Cherries, Jackpot Poker, Jackpot Roulette, Jackpot Stud Poker, Jacks or Better, Jacks or Better 1 Hand, Jacks or Better 10 Hand, Jacks or Better 100 Hand, Jacks or Better 4 Hands, Jacks or Better 5 Hand, Jacks or Better 50 Hand, Jacks or Better Double Up, Jacks Or Better HD, Jacks Or Better Poker, Jacks or Better Saloon, Jade Butterfly™, James Cook, JetX, JetX 3, Jewel, Jingle Up, Jogo Do Bicho, Joker Dice, Joker Factor, Joker Poker, Joker Poker 100 Hand, Joker Poker 4 Hands, Joker Poker Aces HD, Joker Poker Kings HD, Jokerizer, Joker's Wild, Jolly Poker, Just a bingo, KA Fish Hunter, Kawaii Kitty, Keno, Keno Deluxe, Keno Fortunes, Keno Live, Keno Neon, Keno Night, Keno Pop, Keno Rush, Keno T+, Keno Universe, Keno Vegas, Keno80, King & Queen, King Octopus, King of Fruits, King of Jumping Scratch, King of Jungle, King of the Jungle, King Of The Jungle Golden Nights, Kingly Crown, Kitten Rest, Kitty Cash, Kitty Cash Scratch, Kitty Puzzle, La Dolce Vita, La Dolce Vita Golden Nights, La Dolce Vita RHFP, Land Of Heroes, Land of Ozz, Las Vegas, Lava Lions, Le Kaffee Bar, Legend of Erlang, Legend Of The Nile™, Let It Ride Poker, Let's Enhance, Libertadores Ondemand, Lightning Joker, Lightning Lucky Six, Lightning Roulette, Limbo Cat, Limoncello, Live Lotto, Live Roulette, Live Slots, Livegames 37, Locomodin, London Hunter, Loot or Boot, Lost Treasure, Lost Vegas Zombies Scratch, Lottery Wheel, Lotto Lucky, Lotus Love, Love Magic, LoveYa, Low Roulette, Lucky 3, Lucky 5, Lucky 7, Lucky 7 Blackjack, Lucky Card, Lucky Cat Blackjack, Lucky Christmas, Lucky Clover, Lucky Coin, Lucky Coins, Lucky Day: Cheltenham Champions, Lucky Day: Christmas Cashcade, Lucky Day: Eggstravaganza, Lucky Day: Football Gold, Lucky Day: Mega Hallowin, Lucky Day: Summer Spike, Lucky Drink, Lucky Drink In Egypt, Lucky Green 777, Lucky Keno, Lucky Ocean, Lucky Pigs, Lucky Riches Hyperspins, Lucky Roulette, Lucky Sevens, Lucky Six , Lucky Spin European Roulette, Lucky Tanks, Lucky Trick Pull Tabs, Lucky Wheel, Lucky X, Ludo, Last updated: June 2022 LUX Roulette, Luxor Scratch, Luxurious World, Luxury Lux, Maaax Diamonds Golden Nights, Mafia: Syndicate, Magic, Magic Garden, Magic Garden 10, Magic Garden 40, Magic Luck, Magic of Christmas, Magic Poker, Magic Rush Deluxe, Magic Rush Win, Magic Shoppe, Magic Stone, Magic Wheel, Magnificent Fruits, Magnify Man, Mahjong, Majesty Fruits, Marswood Party, Martians Attack, Match Day, Match Mania, Max Car Motor Racing, Maxi Roulette, Maya Mystery, Mayan Fire, Mega, Mega Gems, Mega Glam Life, Mega Jack HD, Mega Joker, Mega Love, Mega Score, Megamoney, Mehen, Melbet European Roulette, Mermaid Hunter, Mighty Dragon, Million Coins Respin, Mine Field, Miner Babe, Mines, Minesweeper XY, Mini Roulette, Moirai Blaze Scratch, Money Matrix, Money Tree, Money Wheel, Monkey Mania, Monster Blast, Monster Legend, Monsters, Monsters' Scratch, Moon Stone, More Cat Mania, More Gold Diggin', More Or Less, Motorbike V2 Ondemand, Motorbikes, Mr Chu Tycoon, Mr. Vegas, Muertitos, Muertitos: Video Bingo, Multi Hand Atlantic City Blackjack, Multi Hand Classic Blackjack, Multi Hand European Blackjack, Multi Hand Vegas Downtown Blackjack, Multi Hand Vegas Single Deck Blackjack, Multi Hand Vegas Strip Blackjack, Multi-Hand Blackjack, Multi-Hand Blackjack V2, Multifire Roulette, Multihand - Jacks or Better Poker, Multihand Blackjack, Multihand Blackjack Pro, Multiplayer Bull Cards, MWA, Mysteries of the East, Nang Kwak, Nascar Streak, Nektan Blackjack, Nektan Roulette, Neon Jungle Scratch, Neon Keno, Neon Roulette, Neon Shapes, Neptune Treasure Bingo, Nerves of Steal, New Triple, New Triple HD, Next Six, Night Wolves, No Commission Baccarat, No Zero Roulette, Nordic Quest, Number Bonus, Number Game, Nuwa, Oasis Poker, Oasis Poker Classic, Ocean Pearl, Ocean Ruler, Ogre Empire, Old Fisherman, Ole Bingo, Olympus Treasures, One More Poker, Oracle Real Casino Roulette, Orient Express, Ozwin's Jackpots, Pachinko, Pachinko 2, Pachinko 3, Pai Gow, Pai Gow Poker, Paint Scratch, Paris Nights, Partick's Pick, Party Pop, Patrick's Magic Field, Penalty, Penalty Series, Penalty Shoot-Out, Penguin City, Persian Nights, Phantom's Mirror, Pharao's Riches, Pharao's Riches Golden Nights, Pharao's Riches RHFP, Pharaoh, Pharaon, Phoenix's Fruits, Pick Your Way to a Winner, Piggy Bank, Piggy Bank Scratch, Piggy Picker, Pinocchio, Pip's Quest, Pirate 21, Pirate Cave, Pirate Cave 3x3, Pirate Cave Pull Tabs, Pirate Island, Pirates Bay, PK10, Planet 67, Planets, Platinum Bullions, Platinum Hounds, PlingoBall, Plinko, Plinko XY, Pok Deng, Poke The Guy, Poker King, Poker Race, Poker Roulette, Poker Teen Patti, Pompeii, Pontoon, Pontoon 21, Pop 'til You Drop, Portomaso Real Casino Roulette 2, Poseidon's Secret, Power Balls (CD), Power Balls

Light, Prehistoric Story, Premier Blackjack with Lucky Lucky™, Premier Blackjack with Side Bets, Princess of Swamp, Pro-Pong Table Tennis, Pull A Cracker, Pull Tab Cashing Rainbows, Pull Tab Go Wild on Safari, Pull Tab Hot Cross Bunnies, Pull Tab Jewellery Box, Pull Tab Shore Thing, Pull Tab Sunset Reels, Pumpkin Patch, Pumpkin Win, Puppy Payday Scratch, Purple Brilliant, Pyramid, Pyramid Treasures, Queen of Gold™, Racing Dogs, Racing Horses, Raid the Piggy Bank, Rainbow 3x3, Rainbow Blackjack, Rainbow Wilds Scratch, Ramses Book Golden Nights, Ramses Book Respins of Amun Re, Ramses Book RHFP, Rasta Bingo, ReTrigger Happy Pull Tab, Real Christmas Roulette, Real Fighting, Realistic Roulette, Red Card, Red Chilli Luck, Red Dog, Red Hot Sevens, Red Hot Sevens Pull Tabs, Red Queen, Red Queen Blackjack, Red Square Games, Reel Extreme, Reel Gems, Reel Gems Deluxe, Reel Hot Respin™, Reel Riches, Reel Steal™, Reels of Wealth, Retro Reels, Retro Solitaire, Rich Life, Rich Life 3x3, Rich Life Pull Tabs, Riches, Ride `Em Poker, Ride'm Poker, Rio Bingo, RNG-WAR, Roasting Hot, Roasting Hot 100 Lines, Roasting Hot 40, Robin Hood: Shifting Riches™, Rock VS Paper: Vikings Mode, Rocket Dice, Rocket Dice XY, Rocky Mocky, Roll To Luck, Roman Legion Extreme Red Hot Firepot, Roman Legion Golden Nights, Romance of the Three Kingdoms, Romeo, Rooftop Fight, Roulette, Roulette Last updated: June 2022 Advanced, Roulette Adviser, Roulette American Pro, Roulette Classic, Roulette Common Draw 12 Numbers, Roulette Euro Pro, Roulette Grand Croupier, Roulette Grand Croupier Chiquito, Roulette Grand Croupier Rebeca, Roulette Royal, Roulette Silver, Roulette Single Zero Roulette, Roulette with track, Roulette X2, Roulette X5, Roulette - American, Roulette™, Royal Court, Royal Riches, Royal Seven Golden Nights, Royal Seven Ultra, Royal Seven XXL, Royal Wealth, Royal Wins, Run Amuck, Russian Keno, Russian Poker, Safari Sam, Saloon, Samurai, San Gong, Santa's Village, Santa's Wild Pick, Santa's Workshop, Sapphire Roulette, Savanna Moon, Scalding Hot, Scarab Treasure, Scout Gaming, Scratch Dice, Scratch Match, Scratchy Bit, Scroll Of Anubis, Scrooge, Scudamore's Super Stakes™, Seasons, Secret Agent, Secret Cupcakes, Secret of the Stones, SEDIE, Sequential Royal, Sevens, Sevens & Books, Sevens Fire, Sheriff Jack, Shogun Secret Crazy Chicken Shooter, Showball 3, Showdown, Showhands, Si-Xiang Scratch, Sibyl, Sic Bo, Sic bo 888, Sic Bo Dragons, Sic-Bo, Sicbo, Sicbo Australia, Signs Of Fortune, Simply The Best, Sin City Nights, Single Deck Blackjack, Single Deck Blackjack Elite Edition, Single Deck Blackjack Gold Series, Single Deck Blackjack Mh, Single Hand Blackjack, Siren's Kingdom Scratch, Six Card Charlie Blackjack, Six Shooter, Sizzling Crown, Sizzling Crown Pull Tabs, Slice And Dice, Slingo Advance, Slingo Ante Up, Slingo Berserk, Slingo Big Wheel, Slingo Cascade, Slingo Classic 20th Anniversary, Slingo Fire & Ice, Slingo Fluffy Favourites, Slingo Lightning, Slingo Lucky Larry's Lobstermania, Slingo Lucky Streak, Slingo Reel King, Slingo Reveal, Slingo Showdown, Slingo Starburst, Slingo Wild Adventure, Slingo Xing Yun Xian, Slot Car Races, Slot It In!, Slots Angels, Snack Blast, Snakes And Ladders, Snow Scratcher, Solar Goddess, Solitaire, Space Cat, Space Cowboy, Space Force, Space Hunters: Scratch Card, Space XY, Spaceship, Spain League, Spain League Ondemand, Spanish Fast League, Speed Cricket Baccarat, Speedway, Speedway Ondemand, Spider Solitaire, Spin 2 Wheels, Spin 2 Win, Spin 2 Win American, Spin 2 Win Royale, Spin 2 Win Royale American, Spin and Win, Spin Dizzy Pull Tab, Spin Payday, Spin X, Spina Colada, Spinball, Spinfinity Man, SpinLotto Scratch, Spino Greyhounds, Spino Horses, Spinola Lottery, Spooky Scary Scratchy, Sport Slot, Squeaky Blinders, Stack'em Scratch, Stacks of Jacks, Stampede, Stardust, Steam Joker Poker, Sticky Diamonds, Sticky Diamonds RHFP, Stuffed with €100s, Sugar Pop, Sugar Pop 2™, Sumi-e, Summer Cocktail, Summer Scratch, Sunny Shores, Suntechnik Classic, Super 6, Super 7 Blackjack, Super Baccarat, Super BarX Pull Tab, Super Bola, Super Duper Cherry, Super Duper Cherry RHFP, Super Fast Hot Hot Respin, Super Graphics Upside Down Pull Tab, Super Keno, Super Las Vegas HD, Super Lucky Reels, Super Mask, Super Multitimes Progressive HD, Super Sevens, Super Shamrock, Super Super Fruit, Super Video Poker, Super7, Superb Keno, Swedish Roulette, Sweet Alchemy Bingo, Sweet Candy Slot, Tai Xiu, Take 5, Take 5 Golden Nights, Take 5 RHFP, Taxi Movida, Teen Patti, Teen Patti Face Off, Temple Stacks: Splitz™, Tennis, Tens or Better, Tens or Better 1 Hand, Tens or Better 10 Hand, Tens or Better 100 Hand, Tens or Better 5 Hand, Tens or Better 50 Hand, Tens Or Better HD, Texas Hold'em Bonus, Texas Hold'em Poker, Texas Holdem Poker, Texas Hold`em, Texas Hold' em Poker 3D, Thai HiLo, The Alchemist, The Angler, The Book Beyond, The Charm of Cleopatra, The Curious Cabinet Scratch, The Dark

Joker Rizes, The Deep Monster, The Dollar Game, The Expandable, The Exterminator, The Ghost Walks, The Glam Life, The Gold of Poseidon, The Golden Owl of Athena™, The Harvest Wheel, The Incredible Balloon Machine, The Kingdom Of The Elves, The Land Of Heroes Golden Nights, The Link Scratch, The Moneymania, The One Armed Bandit, The Pesos game, The Saloon HD, The Shield of Zeus, The Slotfather JP, The Slotfather: Part II, The Smart Rabbit, The Thimbles, The Tipsy Tourist, The True Sheriff, The Wish Master™, Thimbles, Three Card Poker, Three Card Poker Deluxe, Three Card Last updated: June 2022 Rummy, Three Cards, Thrones Of Persia, Tiger Scratch, Tiger's Claw, Tomatina Bingo, Top Secret, Tower of Power, Treasure Island, Treasure of Horus Scratch, Treasure Room, Treasure Tombs, Tree of Fortune, Trevo da Sorte Scratch Card, Trey Poker, Triple 7, Triple Bonus, Triple Bonus HD, Triple Bonus Poker, Triple Double Bonus Poker, Triple Edge Poker (Three Card Poker), Triple Tigers™, Troll Dice, Tron Race, Tropical Fruitsie, Turbo 90, Turbo Keno, Turbo Poker, Turbo Roulette, Turkish Blackjack, Turkish Roulette, Turtle and Phoenix, Tut's Twister, Tutan keno, TV Roulette, Tycoons, Ultimate Baccarat, Under the Bed, Undersea Battle, Untamed - Giant Panda, Upper Hot, Valley of Pharaohs, Valley Of The Gods, Valley Of The Gods 2, Vampire The Masquerade - Las Vegas, Vampires, Vegas, Vegas 2, Vegas Downtown Blackjack, Vegas Single Deck Blackjack, Vegas Strip Blackjack, Vegas Strip Blackjack Elite Edition, Vegas Strip Blackjack Gold Series, Vegas VIP Gold, Vegas Wins, Victorious™, Video Poker Jacks or Better, Viking, Viking Runecraft Bingo, Viking Voyage™, Viking Wilds Scratch, Vikings Go Berzerk, Vikings go to Hell, Village Fun, Violet Vacation, VIP Keno, VIP Roulette, Virtual Baccarat, Virtual Burning Roulette, Virtual Challenge Cup, Virtual Classic Roulette, Virtual Cup, Virtual Euro Trophy, Virtual Football , Virtual Football Cup, Virtual Football Pro, Virtual Golf, Virtual Greyhound Races, Virtual Horse Races, Virtual Motorcycle Speedway, Virtual Racing, Virtual Roulette, Virtual SicBo, Virtual Soccer, Virtual Tennis , Wai-Kiki Scratch, Walking Death, War, Way of the Warrior: Scratch Card, Wealth Club, Weekend In Vegas, Western Jack, Wheel of Africa, Wheel of Fortune, Wheel of Fruits, Wheel of Hounds, Wheel of Monsters, Wheel of Steal, Wheel of Winners, Wheely Wheely Big, Wicked Circus, Wild Bonus Re-Spins, Wild Extra Cats, Wild Heroes, Wild Jester , Wild Orient, Wild Pops, Wild Rapa Nui, Wild Robo Factory, Wild Rubies Christmas Edition, Wild Rubies Golden Nights, Wild Rubies Red Hot Firepot, Wild Spin, Wild Texas, Wild Water King, Wild West, Wildlife 2, Wilds Gone Wild, Win Blaster, Win Shooter, Windjammer, Winter Night, Winterberries, Wolf Hunters, Won Won Catching, World Cup, World Cup Keno, World Cup Ondemand, World Football, World Hockey League, World of Fruits, World War, XKeno, Xmas 3x3, Xmas Keno Cat, Xmas Luck, XXXtreme, Yak Yeti & Roll™, YaSunHi, Yatzy, Yukon 21, Zeppelin, Zodiac Signs, Zombie Hoard, Zombie Moon, Zombie Party, Zoom Roulette

29.3. ข้อผิดพลาดหรือการละเลย

1. หากทั้งซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์ที่บริษัทรับพนันใช้เริ่มทำงานผิดปกติ บริษัทรับพนันจะใช้มาตรการที่สมเหตุสมผลเพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าวและจัดการกับผลที่ตามมาโดยเร็วที่สุด หากปัญหาในลักษณะนี้ขัดจังหวะเกมใด ๆ จนถึงระดับที่ลูกค้าไม่สามารถเริ่มเกมใหม่ได้ทันที ณ ช่วงเวลาที่เกมถูกขัดจังหวะโดยไม่ก่อให้เกิดการสูญเสียข้อมูลที่ไม่สามารถย้อนกลับได้ บริษัทรับพนันจะดำเนินการตามนโยบายที่เพียงพอ สมเหตุสมผลและยุติธรรมที่สุดเพื่อจัดการกับปัญหาดังกล่าว สถานการณ์ (มาตรการเหล่านี้อาจครอบคลุมการเรียกคืนยอดเงินในบัญชีของลูกค้าไปยังสถานะก่อนที่การเดิมพันล่าสุดของเขา/เธอจะถูกบันทึกบนเซิร์ฟเวอร์และก่อนที่จะเกิดปัญหาทางเทคนิค)
2. หากเป็นผลมาจากข้อผิดพลาดทางเทคนิค เงินทุนใด ๆ ที่ถูกเพิ่มไปยังบัญชีของลูกค้าและเขา/เธอวางเดิมพัน

ด้วยเงินดังกล่าวหรือมีส่วนร่วมในเกมที่บริษัทรับพนันมีให้บริการ บริษัทรับพนันขอสงวนสิทธิ์โดยสมบูรณ์ในการทำให้พนันดังกล่าวเป็นโมฆะและยกเลิกการเดิมพันดังกล่าว บริษัทรับพนันยังได้รับอนุญาตให้ระงับเงินรางวัลใด ๆ ที่เกิดจากเงินทุนดังกล่าวได้อีกด้วย เมื่อบริษัทรับพนันจ่ายเงินรางวัลที่รับอันเป็นผลลัพธ์จากพนันหรือเกมดังกล่าว บริษัทรับพนันมีสิทธิ์โดยสมบูรณ์ในการร้องขอให้ลูกค้าคืนเงินรางวัลดังกล่าว

3. เมื่อใดก็ตามที่ลูกค้าเข้าถึงบริการที่มีให้ผ่านอินเทอร์เน็ต เขา/เธอเข้าใจอย่างเต็มที่ว่า:
    - มีความเป็นไปได้ที่ลูกค้าอาจต้องเผชิญกับปัญหาของระบบ ความผิดปกติในการให้บริการ ข้อบกพร่องหรือข้อผิดพลาดประเภทอื่น ๆ หากลูกค้าประสบกับปัญหาทางเทคนิคใด ๆ ลูกค้าควรติดต่อฝ่ายสนับสนุนลูกค้าของบริษัทรับพนันผ่านอีเมล;
    - สำหรับความสำเร็จของลูกค้าในโปรโมชั่นที่ดำเนินการอย่างรวดเร็ว มันเกี่ยวข้องโดยตรงและขึ้นอยู่กับอุปกรณ์ที่ลูกค้าใช้และคุณภาพของการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตของเขา/เธอ;
    - กฎกติกาทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับเกมและโปรโมชั่นใด ๆ จะคงอยู่อย่างต่อเนื่องโดยไม่มีข้อยกเว้น ลูกค้าสามารถตรวจสอบและกลับมาเยี่ยมชมอีกครั้งได้ทุกเวลา บริษัทรับพนันขอแนะนำให้ลูกค้าอ่านโดยละเอียดถี่ถ้วนก่อนที่ลูกค้าจะเริ่มเล่นเกมและใช้บริการใด ๆ ที่บริษัทรับพนันมีให้
4. ในกรณีที่ลูกค้าวางเดิมพันที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันสด ลูกค้ารายนี้อาจไม่ได้อยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสมเพื่อดูหรือรับข้อมูลล่าสุดเกี่ยวกับการแข่งขันนี้ภายในระยะเวลาที่เกี่ยวข้อง บริษัทรับพนันไม่สามารถรับผิดชอบต่อการสูญเสียใด ๆ และจะไม่ถูกคาดหวังให้ชดเชยการสูญเสียใด ๆ ที่เกิดขึ้นอันเป็นผลมาจากความล่าช้าที่เกี่ยวข้องกับการส่งข้อมูลดิจิทัลที่ครอบคลุมการแข่งขันดังกล่าว
5. โดยการเริ่มเล่นเกมใด ๆ ที่บริษัทรับพนันมีให้บริการ ลูกค้ามีหน้าที่รับผิดชอบสำหรับความเร็วและคุณภาพของการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตของเขา/เธอแต่เพียงผู้เดียว เช่นเดียวกันกับเงื่อนไขทางเทคนิคและประสิทธิภาพของอุปกรณ์ที่ใช้เพื่อเข้าถึงอินเทอร์เน็ต บริษัทรับพนันปฏิเสธความรับผิดใด ๆ อย่างชัดเจนสำหรับความสูญเสียที่เกิดขึ้นกับลูกค้า (อันเป็นผลมาจากปัญหาการบริการ การเชื่อมต่อที่ไม่ดี สัญญาณอ่อน การสูญเสียบริการ หรืออื่น ๆ) เนื่องจากผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตหรือผู้ให้บริการโทรคมนาคมของตน

29.4. เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

1. บริษัทรับพนันไม่ต้องรับผิดหรือรับผิดชอบต่อความล้มเหลวในการดำเนินการหรือความล่าช้าในการปฏิบัติหน้าที่และภาระผูกพันใด ๆ ที่กำหนดไว้ในข้อกำหนดและเงื่อนไขเหล่านี้ หากสถานการณ์ดังกล่าวเกิดขึ้นจากเหตุการณ์ใด ๆ ที่อยู่นอกเหนือการควบคุมที่สมเหตุสมผล
   เหตุการณ์เหล่านี้รวมถึงแต่ไม่จำกัด ปัญหาทางเทคนิคใด ๆ และการหยุดชะงักที่เกี่ยวข้องกับเครือข่ายโทรคมนาคมที่บริษัทรับพนันและลูกค้าพึ่งพา; ปัญหาเกี่ยวกับการจ่ายไฟฟ้า; ปัญหาเกี่ยวกับ PC, สมาร์ทโฟน, แท็บเล็ตหรืออุปกรณ์อื่น ๆ ที่เป็นของบุคคลที่สาม; ไฟไหม, ฟ้าผ่าและพายุ; การระเบิด; น้ำท่วม, หิมะ

ตกหนักและสภาพอากาศสุดขั้วอื่น ๆ; การนัดหยุดงาน, การจลาจล, การอุดตัน, การจลาจล, เหตุการณ์ความไม่สงบ, การปฏิบัติการทางทหาร หรือการกระทำที่เกี่ยวข้องใด ๆ ของหน่วยงานที่มีอำนาจปกครองสูงสุดหรือหน่วยงานที่มีอำนาจอื่น ๆ (เช่น “ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ” หรือ “เหตุสุดวิสัย”)

2. หากระยะเวลาที่เหตุสุดวิสัยเริ่มต้นขึ้นและมีปรากฏการณ์ทางธรรมชาติเกิดขึ้น การทำงานของบริษัทรับพนันจะถูกมองว่าถูกระงับโดยอัตโนมัติตลอดระยะเวลาของช่วงเวลานี้ สำหรับบริษัทรับพนัน เราจะพยายามใช้ความพยายามใด ๆ ภายในกรอบที่สมเหตุสมผลเพื่อจัดการกับผลที่ตามมาจากเหตุสุดวิสัยดังกล่าวอย่างมีประสิทธิภาพ บริษัทรับพนันจะพยายามระบุวิธีการที่ภาระผูกพันอาจถูกเติมเต็มทั้ง ๆ ที่มีเหตุสุดวิสัยและผลที่ตามมาในทางปฏิบัติ

30. เดิมพันทั่วโลก

การแข่งขันอูฐ

1. ผู้ชนะหรือเดิมพันเดี่ยว ถ้าผู้เดิมพันเลือกผู้เข้าแข่งขัน A ในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขัน A จะต้องเข้าเส้นชัยเป็นคนแรก ตัวอย่างเช่น ถ้าผู้เดิมพันเลือกผู้เข้าแข่งขัน 5 ผู้เข้าแข่งขัน 5 จะต้องเข้าเส้นชัยเป็นคนแรก ผู้เดิมพันก็จะชนะเดิมพัน
2. เพลซ เบท คือ การวางเดิมพัน ผู้เดิมพันจะชนะ ถ้าผู้เข้าแข่งขันที่เขาเลือก เข้าเส้นชัยเป็นคนแรก หรือคนที่ 2 ในการแข่งขัน เช่น ถ้าผู้เดิมพันเลือกผู้เข้าแข่งขัน #4 และผู้เข้าแข่งขัน #4 เข้าเส้นชัยเป็นคนแรก หรือคนที่ 2 ในการแข่งขัน ผู้เดิมพันก็จะชนะเดิมพัน
3. โชว์ การเล่นแบบผู้เดิมพันเลือกลำดับที่ 1, 2 และ 3 ตัวอย่างเช่น ถ้าผู้เดิมพันเลือกผู้เข้าแข่งขัน #4 ผู้เข้าแข่งขัน #4 ต้องเข้าเส้นชัยเป็นคนแรก คนที่ 2 หรือคนที่ 3 ในการแข่งขัน ผู้เดิมพันก็จะชนะเดิมพัน
4. มากกว่า/น้อยกว่า 3.5 ผู้เดิมพันจะต้องทายหมายเลขผู้เข้าแข่งขันที่จะชนะว่ามากกว่า หรือ น้อยกว่า 3.5 *หมายเหตุ* ถ้าเป็นการแข่งขันเวอร์ช่วลที่มีผู้เข้าแข่งขัน 8 คน การเดิมพันจะเป็น โอเวอร์/อันเดอร์ 4.5 ตัวอย่างเช่น ผู้เดิมพันเลือกมากกว่า 3.5 และหมายเลข 4 ชนะ หมายเลข 4 มากกว่า 3.5 ผู้เดิมพันก็จะชนะ
5. คู่/คี่ ผู้เดิมพันจะต้องหมายเลขผู้เข้าแข่งขันที่จะชนะว่าเป็นเลขคู่หรือเลขคี่ ตัวอย่างคู่ - ถ้าผู้เดิมพันเลือกผู้เข้าแข่งขัน 4 และผู้เข้าแข่งขัน 4 ชนะ 4 เป็นเลขคู่ ผู้เดิมพันก็ชนะ ตัวอย่างคี่ - ถ้าผู้เดิมพันเลือกผู้เข้าแข่งขัน 5 และผู้เข้าแข่งขัน 5 ชนะ เป็นเลขคี่ ผู้เดิมพันก็ชนะ
6. คาดการณ์อย่างแน่นอน ผู้เล่นวางเดิมพัน 2 หมายเลข ที่จะเข้าเส้นชัยเป็นอันดับ 1 และ 2 โดยระบุอันดับไว้ในตั๋วเดิมพันอย่างชัดเจน ตัวอย่าง: ผู้เล่นเดิมพันหมายเลข # 2 เข้าเส้นชัยเป็นอันดับ 1 และหมายเลข # 1 เข้าเส้นชัยเป็นอันดับ 2 ผู้ชนะต้องเป็นไปทั้ง 2 อันดับตามที่เลือก ตั๋วเดิมพันถึงจะชนะ
7. คาดการณ์แบบไม่แน่นอน ผู้เล่นวางเดิมพัน 2 หมายเลย ที่จะเข้าเส้นชัยเป็นอันดับ 1 และ 2 โดยใครจะเข้าเส้นชัยอันดับ 1 หรือ 2 ก็ได้ ตัวอย่าง: ผู้เล่นเดิมพันหมายเลข #3 และ #4 จะต้องเข้าเส้นชัยอันดับ 1 หรือ 2 ทั้งคู่ ตั่วเดิมพันถึงจะชนะ
8. ถูกตรงทั้งสามอันดับ ผู้เล่นวางเดิมพันเลือกนักแข่ง 3 คน ที่จะเข้าเส้นชัยอันดับ 1, 2 และ 3 ตัวอย่าง: 2-3-5 ตั๋วเดิมพันจะชนะก็ต่อเมื่อนักแข่งหมายเลขนั้นๆเข้าเส้นชัยตามอันดับที่ผู้เล่นวางเดิมพันไว้
9. คาดการณ์รวมกัน ผู้เล่นสามารถวางเดิมพันนักแข่ง 2 คน หรือมากกว่า และนักแข่งหมายเลขนั้นๆเข้าเส้นชัยอันดับ 1 และ 2 ระบบจะคำนวณให้อัตโนมัติ ตัวอย่าง: วางเดิมพัน 2 ตั๋วเดิมพัน (2-4, 4-2)
10. ถูกตรงทั้งสามอันดับแบบรวมกัน ผู้เล่นสามารถเลือกหมายเลขนักแข่ง 3 คน และวางเดิมพันในทุกชุดที่เป็นไปได้ของการเลือกของพวกเขาเข้าเส้นชัยอับดับ 1, 2 และ 3 ในตั๋วเดิมพัน ตัวอย่าง: เมื่อเลือก 3 รายการมี 6 เดิมพัน (3-4-5, 3-5-4, 4-3-5, 4-5-3, 5-3-4, 5-4-3)

30.1. ฟุตบอลเสมือนจริง

1. ฟุตบอลหน้าจอหลัก:
    - นอกเหนือจากข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับการแข่งขันแล้วหน้าจอหลักจะแสดงตัวเลือกการเดิมพันแบบมาตรฐาน หากต้องการวางเดิมพันผู้เล่นเพียงแค่เลือกตัวเลือกที่ต้องการโดยการกดอัตราเดิมพันที่ต้องการ
    - เปลี่ยนแปลงสัดส่วนการถือหุ้นในใบการเดิมพันเสมือนและกดเพื่อส่งและพิมพ์ตั๋ว
2. ประเภทการเดิมพัน:
    - 1X2
        - 1 เดิมพันทีมเจ้าบ้านชนะ
        - X เดิมพันเสมอ
        - 2 เดิมพันทีมเยือนชนะ
        - 1X เดิมพันทีมเจ้าบ้านชนะหรือเสมอ
        - X2 เดิมพันทีมเจ้าเยื่อนยนะหรือเสมอ
        - 12 เดิมพันว่าทีมเจ้าบ้านหรือทีมเยือนชนะ
    - สูงกว่า/ ต่ำกว่า 2.5 (O-U)
        - สูงกว่า 2.5 ผู้เล่นวางเดิมพันในเกมนั้น จำนวนประตูรวม 3 หรือมากกว่า ตัวอย่าง: อังกฤษ - ไนจีเรีย 3:2 ; ประตูรวม = มากกว่า 2.5
        - ต่ำกว่า 2.5 ผู้เล่นวางเดิมพันในเกมนั้น จำนวนประตูรวม 3 หรือน้อยกว่ากว่า ตัวอย่าง: อังกฤษ - ไนจีเรีย 3:2 ; ประตูรวม = น้อยกว่า 2.5
    - มีการทำประตู / ไม่มีการทำประตู (G-NG)
        - มีการทำประตู (G) มีประตูทั้ง 2 ทีม
        - ไม่มีการทำประตู (NG) มีประตู 1 ทีม หรือ ไม่มีประตูทั้ง 2 ทีม
    - ทายผลประตู ผู้เล่นวางเดิมพันจำนวนประตูของเกมนั้น ตัวอย่าง 2-1
    - ทายผลรวมประตู ผู้เล่นวางเดิมพันประตูรวมของเกมนั้น

30.2. แข่งสนุขและแข่งม้า

1. ผู้ชนะหรือเดิมพันเดี่ยว ผู้เล่นวางเดิมพันสุนัข / ม้าหมายเลขที่จะชนะการแข่งขัน ตัวอย่าง: ผู้เล่นวางเดิมพันว่าหมายเลข 5 ชนะ ถ้าหมายเลข 5 เข้าเส้นชัยเป็นที่ 1 ตั๋วเดิมพันจะได้รับรางวัล
2. วางอันดับ ผู้เล่นวางเดิมพันหมายเลขสุนัข / ม้า ว่าเข้าเส้นชัยอันดับที่ 1 หรือ 2 ตัวอย่าง: ผู้เล่นวางเดิมพันว่าสุนัขหมายเลข 4 ชนะที่ 1 หรือ 2 ถ้าสุนัขหมายเลข 4 ได้ที่ 1 หรือ 2 ตั๋วเดิมพันจะได้รับรางวัล
3. แบบโชว์ ผู้เล่นวางเดิมพันสุนัข / ม้า จะชนะการแข่งขันในอันดับที่ 1, 2 หรือ 3 ผู้เล่นจะชนะก็ต่อเมื่อ สุนัข /

ม้าเสร็จที่เดิมพัน ชนะในอันดับที่ 1, 2 หรือ 3 ตัวอย่าง: ผู้เล่นวางเดิมพันสุนัข / ม้าหมายเลข 4 จบการแข่งขันชนะอันดับ 1, 2 และ 3 หากสุนัข / ม้า หมายเลข 4 ชนะอันดันที่ 1, 2 หรือ 3 ตั๋วเดิมพันจึงจะชนะ

4. มากกว่า / ต่ำกว่า 3.5 หมายเหตุ - การเดิมพันแบบสูงกว่า / ต่ำกว่า 4.5 เปิดสำหรับผู้เข้าแข่งขัน 8 คน ผู้เล่นวางเดิมพันว่าสุนัข / ม้าที่ชนะหมายเลขมากกว่าหรือน้อยกว่า 3.5 ตัวอย่าง: ผู้เล่นวางเดิมพันหมายเลขสุนัข / ม้าเกินกว่า 3.5 และสุนัข / ม้าหมายเลข 4 ชนะการแข่งขัน ผู้เล่นชนะการเดิมพัน และหาก ผู้เล่นวางเดิมพันหมายเลขสุนัข / ม้าต่ำกว่า 3.5 และสุนัข / ม้าหมายเลข 2 ชนะการแข่งขัน ผู้เล่นชนะการเดิมพัน
5. คู่ / คี่ สุนัข / ม้า แต่ละตัวจะมีหมายเลข ผู้เล่นวางเดิมพันว่าสุนัข / ม้าที่ชนะคือ หมายเลขคู่หรือคี่ ตัวอย่าง: ผู้เล่นวางเดิมพันหมายเลขสุนัข / ม้าที่ชนะเป็นหมายเลขคู่ ถ้าสุนัข / ม้าหมายเลข 4 ชนะ ผู้เล่นจะชนะการเดิมพัน และหากผู้เล่นวางเดิมพันหมายเลขสุนัข / ม้าที่ชนะเป็นหมายเลขคี่ ถ้าสุนัข / ม้าหมายเลข 3 ชนะ ผู้เล่นจะชนะการเดิมพัน
6. คาดการณ์แบบแน่นอน ผู้เล่นวางเดิมพันสุนัข / ม้า 2 ตัว 1 และ 2 ที่ชนะอันดับที่ 1 และ 2 ตามระบุในตั๋วเดิมพันเท่านั้น ตัวอย่าง: หากผู้เล่นวางเดิมพันสุนัข / ม้าหมายเลข 2 ชนะที่ 1 และสุนัข / ม้าหมายเลข 1 ชนะอันดับที่ 2 เท่านั้น ตั๋วเดิมพันจึงจะชนะ
7. คาดการณ์แบบไม่แน่นอน ผู้เล่นวางเดิมพันสุนัข / ม้า 2 ตัว ที่ชนะอันดับที่ 1 และ 2 ตามลำดับใด ๆ ตัวอย่าง: สุนัข / ม้า หมายเลข 4 ชนะที่ 1 และหมายเลข 5 ชนะที่ 2 หรือ สุนัข / ม้า หมายเลข 5 ชนะที่ 1 และหมายเลข 4 ชนะที่ 2 ตั๋วเดิมพันถึงจะชนะ
8. ถูกตรงทั้งสามอันดับ ผู้เล่นวางเดิมพันสุนัข / ม้า 3 ตัว ที่จะชนะอันดับที่ 1, 2 และ 3 ตามลำดับที่ระบุไว้ในตั๋ว ตัวอย่าง: 2-3-5 ผู้เล่นวางเดิมพันสุนัข / ม้าหมายเลข 2 ชนะอันดับที่ 1, สุนัข / ม้าหมายเลข 3 ชนะอันดับที่ 2, และสุนัข / ม้าหมายเลข 5 ชนะอันดับที่ 3 ตั๋วเดิมพันจะได้รับรางวัล
9. คาดการณ์รวมกัน ผู้เล่นวางเดิมพันสุนัข / ม้า 2 ตัวและเดิมพันว่าชนะที่ 1 และ 2 ตามลำดับใด ๆ ระบบจะคำนวณการเดิมพันที่เป็นไปได้ทั้งหมดโดยอัตโนมัติตามจำนวนที่เลือก ตัวอย่าง: ผู้เล่นวางเดิมพันสุนัข / ม้าหมายเลข 2 และ 4 ชนะที่ 1 และที่ 2
    - ผู้เล่นชนะเดิมพันหาก:
        - สุนัข / ม้า 2 ชนะอันดับที่ 1 และสุนัข / ม้า 4 ชนะอันดับที่ 2
        - สุนัข / ม้า 4 ชนะอันดับที่ 1 และสุนัข / ม้า 2 ชนะอันดับที่ 2
10. ถูกตรงทั้งสามอันดับแบบรวมกัน ผู้เล่นเลือกหมายเลขสุนัข / ม้าสามตัวขึ้นไปและเดิมพันในทุกชุดที่เป็นไปได้ว่าการเลือกจะเสร็จสิ้นการ 1, 2 และ 3 ตามลำดับที่ถูกต้อง ตัวอย่าง: หากผู้เล่นเลือกหมายเลขสุนัข / ม้าหมายเลข 3, 4 และ 5 จะมีการรวมกันของการเดิมพัน 6 ชุดดังต่อไปนี้ ระบบจะคำนวณการเดิมพันที่เป็นไปได้ทั้งหมดโดยอัตโนมัติตามจำนวนที่เลือก (3-45, 3-5-4, 4-3-5, 4-5-3, 5-3-4, 5-4-3).

30.3. ฟุตบอลลีค

ฟุตบอลลีกแชมป์เปี้ยนชิปที่ทุกทีมที่แข่งกันแข่งในบ้าน (ทีมเหย้าและทีมเยือน) จำนวนทีมในการแข่งขันชิงแชมป์สามารถเปลี่ยนแปลงได้ขึ้นอยู่กับลีก เกมหนึ่งมีการเล่นบนหน้าจอหลักในขณะที่คนอื่น ๆ ทั้งหมดกำลังทำงานแบบขนานในเวลาเดียวกัน ผู้เล่นสามารถเดิมพันได้ทุกเกมเพื่อให้สามารถวางเดิมพันแบบผสมได้

ประเภทการเดิมพัน

1. 1X2
    - 1 เดิมพันทีมเจ้าบ้านชนะ
    - X เดิมพันเสมอ
    - 2 เดิมพันทีมเยือนชนะ
    - 1X เดิมพันทีมเจ้าบ้านชนะหรือเสมอ
    - X2 เดิมพันทีมเจ้าเยื่อนยนะหรือเสมอ
    - 12 เดิมพันว่าทีมเจ้าบ้านหรือทีมเยือนชนะ
2. GG ผู้เล่นวางเดิมพันทั้งสองทีมทำประตูอย่างน้อยหนึ่งประตู
3. NG ผู้เล่นวางเดิมพันทำประตู 1 ทีม หรือ ไม่การทำประตูทั้ง 2 ทีม
4. มากกว่า 1.5 ผู้เล่นวางเดิมพันในเกมนั้น จำนวนประตู 1.5 หรือมากกว่า (2 ประตูหรือมากกว่า) ตัวอย่าง: อังกฤษ - ไนจีเรีย 3:2 ; ผู้เล่นชนะ
5. ต่ำกว่า 1.5 ผู้เล่นวางเดิมพันในเกมนั้น จำนวนประตู 1.5 หรือน้อยกว่า (2 ประตูหรือน้อยกว่า) ตัวอย่าง: อังกฤษ - ไนจีเรีย 0:1 ; ผู้เล่นชนะ
6. มากกว่า 2.5 ผู้เล่นวางเดิมพันในเกมนั้น จำนวนประตู 2.5 หรือมากกว่า (3 ประตูหรือมากกว่า) ตัวอย่าง: อังกฤษ - ไนจีเรีย 3:2 ; ผู้เล่นชนะ
7. ต่ำกว่า 1.5 ผู้เล่นวางเดิมพันในเกมนั้น จำนวนประตู 1.5 หรือน้อยกว่า (2 ประตูหรือน้อยกว่า) ตัวอย่าง: อังกฤษ - ไนจีเรีย 0:1 ; ผู้เล่นชนะ
8. ทายผลประตู ผู้เล่นวางเดิมพันจำนวนประตูของเกมนั้น ตัวอย่าง 2-1
9. ทายผลรวมประตู ผู้เล่นวางเดิมพันประตูรวมของเกมนั้น
10. ตัวเลือกการเดิมพันคะแนนที่ถูกต้องและเป้าหมายทั้งหมดสามารถอยู่ได้ดังภาพต่อไปนี้:
    - ทีมเจ้าบ้าน มากกว่า / ต่ำกว่า
        - มากกว่า 0.5: ผู้เล่นวางเดิมพันว่าทีมเจ้าบ้านทำประตูได้มากกว่า 0.5 ประตู (มีประตูตั้งแต่ 1 คะแนนขึ้นไป) ตัวอย่าง: อังกฤษ - ไนจีเรีย: 2:0 ผู้เล่นชนะการเดิมพัน
        - ต่ำกว่า 0.5: ผู้เล่นวางเดิมพันว่าทีมเจ้าบ้านทำประตูได้น้อยกว่า 0.5 ประตู (ไม่มีประตู) ตัวอย่าง : อังกฤษ - ไนจีเรีย 0:2 ผู้เล่นชนะการเดิมพัน
        - มากกว่า 1.5: ผู้เล่นวางเดิมพันว่าทีมเจ้าบ้านทำประตูได้มากกว่า 1.5 ประตู (มี 2 ประตูขึ้นไป)

ตัวอย่าง: อังกฤษ - ไนจีเรีย 3:4 ผู้เล่นชนะ

- ต่ำกว่า 1.5: ผู้เล่นวางเดิมพันว่าทีมเจ้าบ้านทำประตูได้น้อยกว่า 1.5 ประตู (น้อยกว่า 2 ประตู) ตัวอย่าง: อังกฤษ - ไนจีเรีย 1:0 ผู้เล่นชนะ
- มากกว่า 2.5: ผู้เล่นวางเดิมพันว่าทีมเจ้าบ้านทำประตูได้มากกว่า 2.5 ประตู (มี 3 ประตูขึ้นไป) ตัวอย่าง: อังกฤษ - ไนจีเรีย 3:0 ผู้เล่นชนะการเดิมพัน
- ต่ำกว่า 2.5: ผู้เล่นวางเดิมพันว่าทีมเจ้าบ้านทำประตูได้น้อยกว่า 2.5 ประตู (น้อยกว่า 3 ประตู) ตัวอย่าง: อังกฤษ - ไนจีเรีย 1:0 ผู้เล่นชนะการเดิมพัน
- มากกว่า 3.5: ผู้เล่นวางเดิมพันว่าทีมเจ้าบ้านทำประตูได้มากกว่า 3.5 ประตู (4 ประตูขึ้นไป) ตัวอย่าง: อังกฤษ - ไนจีเรีย 5:0 ผู้เล่นชนะการเดิมพัน
- ต่ำกว่า 3.5: ผู้เล่นวางเดิมพันว่าทีมเจ้าบ้านทำประตูได้น้อยกว่า 3.5 ประตู (น้อยกว่า 4 ประตู) ตัวอย่าง: อังกฤษ - ไนจีเรีย 1:0 ผู้เล่นชนะการเดิมพัน

◦ ทีมเยือน มากกว่า/ต่ำกว่า

- มากกว่า 0.5: ผู้เล่นวางเดิมพันว่าทีมเยือนทำประตูได้มากกว่า 0.5 ประตู (มีประตูตั้งแต่ 1 คะแนนขึ้นไป) ตัวอย่าง: อังกฤษ - ไนจีเรีย: 2:0 ผู้เล่นชนะการเดิมพัน
- ต่ำกว่า 0.5: ผู้เล่นวางเดิมพันว่าทีมเยือนทำประตูได้น้อยกว่า 0.5 ประตู (ไม่มีประตู) ตัวอย่าง: อังกฤษ - ไนจีเรีย 0:2 ผู้เล่นชนะการเดิมพัน
- มากกว่า 1.5: ผู้เล่นวางเดิมพันว่าทีมเยือนทำประตูได้มากกว่า 1.5 ประตู (มี 2 ประตูขึ้นไป) ตัวอย่าง: อังกฤษ - ไนจีเรีย 3:4 ผู้เล่นชนะ
- ต่ำกว่า 1.5: ผู้เล่นวางเดิมพันว่าทีมเยือนทำประตูได้น้อยกว่า 1.5 ประตู (น้อยกว่า 2 ประตู) ตัวอย่าง: อังกฤษ - ไนจีเรีย 1:0 ผู้เล่นชนะ
- มากกว่า 2.5: ผู้เล่นวางเดิมพันว่าทีมเยือนทำประตูได้มากกว่า 2.5 ประตู (มี 3 ประตูขึ้นไป) ตัวอย่าง: อังกฤษ - ไนจีเรีย 3:0 ผู้เล่นชนะการเดิมพัน
- ต่ำกว่า 2.5: ผู้เล่นวางเดิมพันว่าทีมเยือนทำประตูได้น้อยกว่า 2.5 ประตู (น้อยกว่า 3 ประตู) ตัวอย่าง: อังกฤษ - ไนจีเรีย 1:0 ผู้เล่นชนะการเดิมพัน
- มากกว่า 3.5: ผู้เล่นวางเดิมพันว่าทีมเยือนทำประตูได้มากกว่า 3.5 ประตู (4 ประตูขึ้นไป) ตัวอย่าง: อังกฤษ - ไนจีเรีย 5:0 ผู้เล่นชนะการเดิมพัน
- ต่ำกว่า 3.5: ผู้เล่นวางเดิมพันว่าทีมเยือนทำประตูได้น้อยกว่า 3.5 ประตู (น้อยกว่า 4 ประตู) ตัวอย่าง: อังกฤษ - ไนจีเรีย 1:0 ผู้เล่นชนะการเดิมพัน

◦ 1X2 มากกว่า/ต่ำกว่า 1.5

- 1X2 มากกว่า 1.5: ผู้เล่นวางเดิมพันผลแบบ 1X2 และมีประตูมากกว่า 1.5 (2 ประตูขึ้นไป) ตัวอย่าง: ผู้เล่นวางเดิมพันอังกฤษชนะ และประตู คือ: อังกฤษ - ไนจีเรีย 2:0 ผู้เล่นชนะการเดิม

พัน

- 1X2 ต่ำกว่า 1.5: ผู้เล่นวางเดิมพันผลแบบ 1X2 และมีประตูน้อยกว่า 1.5 (น้อยกว่า 2 ประตู) ตัวอย่าง: ผู้เล่นวางเดิมพันไนจีเรียชนะและประตู คือ: อังกฤษ - ไนจีเรีย 0:1 ผู้เล่นชนะการเดิมพัน

◦ 1X2 มากกว่า/ต่ำกว่า 2.5:

- 1X2 มากกว่า 2.5: ผู้เล่นวางเดิมพันผลแบบ 1X2 และมีประตูมากกว่า 2.5 (3 ประตูขึ้นไป) ตัวอย่าง: ผู้เล่นวางเดิมพันอังกฤษชนะ และประตู คือ: อังกฤษ - ไนจีเรีย 3:1 ผู้เล่นชนะการเดิมพัน
- 1X2 ต่ำกว่า 2.5: ผู้เล่นวางเดิมพันผลแบบ 1X2 และมีประตูน้อยกว่า 2.5 (น้อยกว่า 3 ประตู) ตัวอย่าง: ผู้เล่นวางเดิมพันไนจีเรียชนะและประตู คือ: อังกฤษ - ไนจีเรีย 1:1 ผู้เล่นชนะการเดิมพัน

30.4. การแข่งขันมอเตอร์ไซต์ (นักแข่ง 4 คน)

1. ผู้ชนะหรือเดิมพันเดี่ยว ผู้เล่นวางเดิมพันบนนักแข่งเพื่อชนะในอัตราที่กำหนด ผู้เล่นจะชนะหากนักแข่งที่ได้รับเลือกเข้าเส้นชัยเป็นคนแรก ตัวอย่าง: หากเดิมพันว่านักแข่งหมายเลข # 3 เป็นผู้เข้าเส้นชัยคนแรก ก็ชนะการเดิมพัน
2. สูงกว่า/ต่ำกว่า 2.5 ตั๋วเดิมพันจะชนะก็ต่อเมื่อ นักแข่งหมายเลขที่เดิมพันไว้จะต้องได้ที่ สูงกว่าหรือต่ำกว่า 2.5
   ◦ ถ้าเดิมพันสูงกว่า 2.5: นักแข่งหมายเลข #4 ชนะ หมายเลข #4 สูงกว่า 2.5, ชนะการเดิมพัน
   ◦ ถ้าเดิมพันต่ำกว่า 2.5: นักแข่งหมายเลข #2 ชนะ หมายเลข #2 ต่ำกว่า 2.5, ชนะการเดิมพัน
3. คู่/คี่ ผู้เล่นวางเดิมพันว่านักแข่งเข้าเส้นชัยคนแรกเป็นเลขคู่หรือคี่
   ◦ คี่: นักแข่งหมายเลข #3 ชนะ หมายเลข 3 เท่ากับเลขคี่ ผู้เล่นเดิมพันคี่ถึงจะชนะ
   ◦ คู่: นักแข่งหมายเลข #4 ชนะ หมายเลข 4 เท่ากับเลขคู่ ผู้เล่นเดิมพันคู่ถึงจะชนะ
4. คาดการณ์อย่างแน่นอน ผู้เล่นวางเดิมพัน 2 นักแข่ง ที่จะเข้าเส้นชัยเป็นอันดับ 1 และ 2 โดยระบุอันดับไว้ในตั๋วเดิมพันอย่างชัดเจน ตัวอย่าง: ผู้เล่นเดิมพันนักแข่งหมายเลข # 2 เข้าเส้นชัยเป็นอันดับ 1 และนักแข่งหมายเลข # 1 เข้าเส้นชัยเป็นอันดับ 2 ผู้ชนะต้องเป็นไปทั้ง 2 อันดับตามที่เลือก ตั๋วเดิมพันถึงจะชนะ
5. คาดการณ์แบบไม่แน่นอน ผู้เล่นวางเดิมพัน 2 นักแข่งที่จะเข้าเส้นชัยเป็นอันดับ 1 และ 2 โดยใครจะเข้าเส้นชัยอันดับ 1 หรือ 2 ก็ได้ ตัวอย่าง: ผู้เล่นเดิมพันนักแข่งหมายเลข #3 และ #4 นักแข่งจะต้องเข้าเส้นชัยอันดับ 1 หรือ 2 ทั้งคู่ ตั๋วเดิมพันถึงจะชนะ
6. ถูกตรงทั้งสามอันดับ ผู้เล่นวางเดิมพันเลือกนักแข่ง 3 คน ที่จะเข้าเส้นชัยอันดับ 1, 2 และ 3 ตัวอย่าง: 2-1-3

ตั๋วเดิมพันจะชนะก็ต่อเมื่อนักแข่งหมายเลขนั้นๆเข้าเส้นชัยตามอันดับที่ผู้เล่นวางเดิมพันไว้

7. คาดการณ์รวมกัน ผู้เล่นสามารถวางเดิมพันนักแข่ง 2 คน หรือมากกว่า และนักแข่งหมายเลขนั้นๆเข้าเส้นชัยอันดับ 1 และ 2 ระบบจะคำนวณให้อัตโนมัติ ตัวอย่าง: วางเดิมพัน 2 ตั๋วเดิมพัน (2-4, 4-2)
8. ถูกตรงทั้งสามอันดับแบบรวมกัน ผู้เล่นสามารถเลือกหมายเลขนักแข่ง 3 คน และวางเดิมพันในทุกชุดที่เป็นไปได้ของการเลือกของพวกเขาเข้าเส้นชัยอับดับ 1, 2 และ 3 ในตั๋วเดิมพัน ตัวอย่าง: เมื่อเลือก 3 รายการมี 6 เดิมพัน (1-2-3, 1-3-2, 2-1-3, 2-3-1, 3-1-2, 3-2-1)

31. นโยบายความเป็นส่วนตัว

ทีมงาน 1xBet ให้ความสำคัญในการเป็นข้อมูลส่วนตัวของคุณให้เป็นความลับอย่างเคร่งครัด
ทีมงาน 1xBet มุ่งมั่นที่จะปรับปรุง ความโปร่งใสในการใช้งานและปกป้องข้อมูลส่วนตัวของคุณ ตามมาตรฐานของ General Data Protection Regulation (GDPR)
นโยบายความเป็นส่วนตัวนี้กำหนดวิธีประมวลผลข้อมูลและตัวเลือกของคุณเกี่ยวกับการใช้ข้อมูลส่วนตัวของคุณ 1xBet เข้าใจและรับผิดชอบต่อการให้ข้อมูลลูกค้า พร้อมทั้งข้อมูลที่ชัดเจนเกี่ยวกับวิธีการใช้คุกกี้และเรารับประกันได้ว่าผู้ที่ใช้เว็บไซต์ของเราสามารถเลือกได้อย่างถูกต้อง
หากคุณมีคำถาม หรือคำแนะนำเกี่ยวกับ ข้อมูลส่วนตัวของคุณ หรือคำถามทั่วไปเกี่ยวกับวิธีการประมวลผล และการใช้บริการที่ได้รับ สามารถติดต่อเราที่
นอกจากนี้เรายังขอให้คุณส่งรายละเอียดไปที่ เกี่ยวกับข้อสงสัยต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการใช้งาน

31.1. ความเป็นส่วนตัว

1xBet รับรองการปกป้องข้อมูลส่วนตัวของคุณ
นโยบายความเป็นส่วนตัวนี้จะอธิบายถึงข้อมูลที่เรารวบรวมเมื่อใช้บริการของเราเหตุผลที่เรารวบรวมข้อมูลนี้และวิธีที่เราใช้
โปรดทราบว่านโยบายความเป็นส่วนตัวนี้จะได้รับการยินยอมจากคุณและ 1xBet (ต่อไปนี้จะเรียกว่า "เรา", "เรา" หรือ "ของเรา")
เราอาจเปลี่ยนแปลงนโยบายความเป็นส่วนตัวนี้เป็นระยะ ๆ และแจ้งให้คุณทราบถึงการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้โดยการเผยแพร่ข้อกำหนดที่แก้ไขบนหน้าเวปไซต์
เราขอแนะนำให้คุณ เข้ามาเช็ค นโยบายความเป็นส่วนตัวนี้ เป็นประจำ

31.2. ประมวลผลการยินยอมให้ข้อมูลส่วนตัว

สิทธิข้อมูลส่วนตัว
การประมวลผลข้อมูลส่วนตัวของคุณ จะเริ่มต้นขึ้นหลังจากที่คุณได้แสดงความเห็นชอบอย่างชัดแจ้งที่กำหนดและยืนยันการแสดงความยินยอมของคุณโดยอิสระเพื่อการประมวลผลข้อมูลส่วนตัวของคุณ (ต่อไปนี้คือ "คำยินยอม")
การยินยอมที่คุณให้ไว้กับเราโดยอิสระโดยสมัครใจและอยู่ในความสนใจของคุณจะได้รับการแจ้งอย่างชัดเจนและใส่ใจ
ความยินยอมของคุณในการประมวลผลข้อมูลส่วนตัวอาจได้รับจากคุณหรือตัวแทนของคุณในรูปแบบใด ๆ ที่อนุญาต

ให้ยืนยันว่าได้รับแล้วเช่น:
ในการเขียน
ในกรณีนี้ยินยอมควรมีข้อมูลต่อไปนี้:

- นามสกุล, ชื่อจริง, นามสกุลของพ่อหรือแม่ (ถ้ามี), ที่อยู่ของเรื่องของข้อมูลส่วนตัว, เลขที่บัตรประชาชน, วันทำบัตรและวันหมดอายุของบัตร, หรือนามสกุล, ชื่อจริง, นามสกุลของพ่อหรือแม่ (ถ้ามี), ที่อยู่, เลขที่บัตรประชาชน, วันทำบัตรและวันหมดอายุของบัตรของบุคคลที่เกี่ยวข้อง,ข้อกำหนดของหนังสือมอบอำนาจหรือเอกสารอื่น ๆ เพื่อยืนยันอำนาจของผู้แทนนั้น (เมื่อได้รับความยินยอมจากตัวแทนของบุคคลที่มีข้อมูล)
- ที่อยู่ไปรษณีย์ของ 1xBet ที่ได้รับความยินยอมจากผู้ที่เป็นข้อมูลส่วนตัว
- วัตถุประสงค์ของการประมวลผลข้อมูลส่วนตัว
- รายการข้อมูลส่วนตัวสำหรับการประมวลผลซึ่งได้รับอนุญาตจากเรื่องของข้อมูลส่วนตัว
- ชื่อและที่อยู่ของบุคคล (นิติบุคคล) ที่กำลังประมวลผลข้อมูลส่วนตัวในนามของ 1xBet ถ้าการประมวลผลได้รับมอบอำนาจแก่บุคคลดังกล่าว (นิติบุคคล)
- รายการการกระทำเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัวที่ได้รับความยินยอม ภาพรวมทั่วไปของวิธีประมวลผลข้อมูลส่วนตัว
- ระยะเวลาที่ได้รับความยินยอมจากเรื่องข้อมูลส่วนตัวรวมทั้งวิธีการถอนเงิน
- ลายเซ็นของเรื่องข้อมูลส่วนตัว

โดยวิธีการดำเนินการโดยนัยของเรื่องข้อมูลส่วนตัวที่แสดงเจตจำนงในการสร้างความสัมพันธ์ทางกฎหมายกับ 1xBet ไม่ได้อยู่ในรูปแบบปากเปล่าหรือเป็นลายลักษณ์อักษรเพื่อแสดงเจตจำนงของตน แต่ด้วยพฤติกรรมที่สามารถสรุปความตั้งใจดังกล่าวได้ ตัวอย่างเช่นการลงทะเบียนบนเว็บไซต์ 1xBet การลงทะเบียนเพื่อใช้บริการ 1xBet การทำธุรกรรมทางการเงินลงในบัญชีส่วนตัวที่ได้รับผ่านการลงทะเบียนบนเว็บไซต์ 1xBet ซึ่งเป็นเงื่อนไขสำหรับการเข้าร่วมในการเดิมพันตามข้อตกลงและเงื่อนไขของ 1xBet การลงทะเบียนของ เดิมพันผ่านบัญชีส่วนตัวของตนและการรับเงินรางวัลผ่านบัญชีส่วนตัวการปฏิบัติตามหลักเกณฑ์ที่ผู้ให้บริการการพนันกำหนดไว้เป็นต้น)-
โดยวิธีการดำเนินการโดยนัยของเรื่องข้อมูลส่วนตัวที่แสดงเจตจำนงในการสร้างความสัมพันธ์ทางกฎหมายกับ 1xBet ไม่ได้อยู่ในรูปแบบปากเปล่าหรือเป็นลายลักษณ์อักษรเพื่อแสดงเจตจำนงของตน แต่ด้วยพฤติกรรมที่สามารถสรุปความตั้งใจดังกล่าวได้ ตัวอย่างเช่นการลงทะเบียนบนเว็บไซต์ 1xBet การลงทะเบียนเพื่อใช้บริการ 1xBet การทำธุรกรรมทางการเงินลงในบัญชีส่วนตัวที่ได้รับผ่านการลงทะเบียนบนเว็บไซต์ 1xBet ซึ่งเป็นเงื่อนไขสำหรับการเข้าร่วมในการเดิมพันตามข้อตกลงและเงื่อนไขของ 1xBet การลงทะเบียนของ เดิมพันผ่านบัญชีส่วนตัวของตนและการรับเงินรางวัลผ่านบัญชีส่วนตัวการปฏิบัติตามหลักเกณฑ์ที่ผู้ให้บริการการพนันกำหนดไว้เป็นต้น)
1xBet สามารถปฏิเสธการความยินยอมในการประมวลผลข้อมูลส่วนตัวของคุณในกรณีต่อไปนี้:
การประมวลผลข้อมูลส่วนตัวเป็นสิ่งที่จำเป็นเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ตามสนธิสัญญาระหว่างประเทศหรือกฎหมาย

ของเขตอำนาจศาลในพื้นที่เพื่อการปฏิบัติหน้าที่ หรือการปฏิบัติหน้าที่อำนาจและหน้าที่ที่ได้รับตามกฎหมาย
ในกรณีที่การประมวลผลข้อมูลส่วนตัวเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการบริหารกระบวนการยุติธรรมการดำเนินการตาม
คำตัดสินของศาลหรือการตัดสินใจของนิติบุคคลอื่นหรือเจ้าหน้าที่ซึ่งต้องปฏิบัติตามกฎหมาย ;
ในกรณีที่การประมวลผลข้อมูลส่วนตัวเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อปกป้องชีวิตสุขภาพหรือผลประโยชน์อันสำคัญอื่น ๆ ของ
เรื่องข้อมูลส่วนตัวหากได้รับความยินยอมเป็นไปไม่ได้
ซึ่งการประมวลผลข้อมูลส่วนตัวเป็นสิ่งที่จำเป็นเพื่อวัตถุประสงค์ในการใช้สิทธิ์และผลประโยชน์ที่ถูกต้องตามก
ฎหมายของ 1xBet หรือบุคคลที่สามหรือเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์สำคัญทางสังคมโดยไม่เป็นการละเมิดสิทธิและ
เสรีภาพของข้อมูลส่วนตัวของคุณ
การประมวลผลข้อมูลส่วนตัวจะดำเนินการเพื่อวัตถุประสงค์ทางสถิติหรือการค้นคว้าอื่น ๆ โดยอาจมีการระบุข้อมูล
ส่วนตัวของคุณโดยไม่เปิดเผยชื่อยกเว้นในกรณีที่มีการประมวลผลข้อมูลส่วนตัวเพื่อวัตถุประสงค์ทางการตลาด
ซึ่งการเข้าถึงข้อมูลส่วนตัวที่กำลังดำเนินการอยู่โดยคุณไม่จำกัดจำนวนบุคคล
บริษัทจะรับ จัดเก็บและประมวลข้อมูลบุคคลที่เป็นลูกค้าของบริษัทเท่านั้น ลูกค้าของบริษัทคือบุคคลที่ยอมรับข้อ
กำหนดและเงื่อนไขของบริษัทและปฏิบัติตามเงื่อนไขในย่อหน้าที่ 2.22
บริษัทมีสิทธิ์ในการปฏิเสธการจัดเก็บ มอบหรือประมวลข้อมูลส่วนบุคคลที่เป็นของลูกค้าได้เพียงฝ่ายเดียวโดยไม่
ต้องอธิบายเหตุผล
ที่ข้อมูลส่วนตัวที่กำลังดำเนินการอยู่ภายใต้การประกาศหรือการเปิดเผยข้อมูลที่จำเป็นตามกฎหมายของเขตอำนาจ
ศาลในพื้นที่
ขั้นตอนการถอนการยินยอมของคุณในการประมวลผลข้อมูลส่วนตัวของคุณการได้รับข้อมูลเกี่ยวกับการมีข้อมูล
ส่วนตัวของคุณใน 1xBet และการชี้แจงการปิดกั้นและการทำลายข้อมูลส่วนตัวของคุณที่ 1xBet ถือไว้เมื่อได้
รับคำขอจะอยู่ภายใต้ "ข้อมูลทั่วไป" ระเบียบคุ้มครอง ″(GDPR) และดำเนินการโดยเราอย่างครบถ้วน

31.3. วัตถุประสงค์ของการเก็บรวบรวมข้อมูล

เรารวบรวมและประมวลผลข้อมูลที่สามารถนำมาใช้เพื่อวัตถุประสงค์ในการระบุตัวบุคคลรวมถึง แต่ไม่ จำกัด เพียง
ชื่อและนามสกุลวันเดือนปีเกิดข้อมูลบัตรเครดิตที่อยู่บ้านหรือที่อยู่อื่นอีเมลแอดเดรสหมายเลขโทรศัพท์หรือบุคคล
อื่นที่เหมาะสม ข้อมูล (ต่อไปนี้จะเรียกว่า "ข้อมูล")
คุณอาจถูกขอให้ให้ข้อมูลส่วนตัวเมื่อใช้เว็บไซต์ของเราลงทะเบียนบัญชีหรือใช้บริการของเรา
ข้อมูลส่วนตัวที่เรารวบรวมอาจรวมถึงข้อมูลเช่น:

- ข้อมูลติดต่อ (รวมทั้งหมายเลขโทรศัพท์ อีเมล์แอดเดรส)
- ข้อมูลที่อยู่ (ที่อยู่ตามทะเบียนบ้าน)
- ข้อมูลการชำระเงิน

- ประวัติธุรกรรม
- การตั้งค่าเมื่อใช้เว็บไซต์
- ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับบริการ
- ข้อมูลที่รวบรวมจากแพลตฟอร์มการส่งข้อความ เช่น Telegram, Facebook Messenger, WhatsApp, Viber ฯลฯ ผ่าน API ของพวกเขา ข้อมูลนี้อาจรวมถึงหมายเลขโทรศัพท์ รหัสบัญชี และข้อมูลที่สามารถระบุตัวตนอื่น ๆ

ข้อมูลนี้จะถูกเก็บประมวลผลและจัดเก็บโดยเราบนเซิร์ฟเวอร์ตามข้อกำหนดของกฎหมายของคุณ
เมื่อคุณโต้ตอบกับบริการเซิร์ฟเวอร์ของเราจะเก็บบันทึกกิจกรรมที่ไม่ซ้ำใครซึ่งรวบรวมข้อมูลการดูและระบบและการเข้าชมบางอย่างซึ่ง ได้แก่ :

- IP ที่เข้าใช้งาน
- เวลาเข้าใช้งาน
- วันที่เข้าใช้งาน
- เข้าชมเว็บเพจ
- ภาษาที่ใช้
- รายงานความขัดข้องของซอฟต์แวร์
- ประเภทของเบราเซอร์ที่ใช้

ข้อมูลนี้เป็นสิ่งจำเป็นเพื่อให้แน่ใจว่าเราให้บริการที่มีคุณภาพสูงสุด
เราไม่เคยเก็บรวบรวมข้อมูลส่วนตัวของคุณโดยปราศจากความรู้ของคุณ

31.4. วิธีการรวบรวมและประมวลผลข้อมูล

เรารวบรวมข้อมูลบางอย่างโดยอัตโนมัติตามที่กล่าวไว้ข้างต้นและรับข้อมูลส่วนตัวเกี่ยวกับคุณโดยที่คุณให้ข้อมูลดังกล่าวโดยสมัครใจผ่านบริการหรือการสื่อสารและการติดต่ออื่น ๆ ในไซต์

ข้อมูลนี้รวมถึงข้อมูลที่เราอาจรวบรวมผ่านการเชื่อมต่อกับแพลตฟอร์มการส่งข้อความ เช่น Telegram, Facebook Messenger, WhatsApp, Viber ฯลฯ รวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงการส่งข้อความที่เกี่ยวข้องกับบัญชีของคุณ และผ่านวิธีการสื่อสารอื่น ๆ
นอกจากนี้เรายังอาจได้รับข้อมูลส่วนตัวจากผู้ให้บริการออนไลน์และจากรายชื่อลูกค้าที่ได้รับตามกฎหมายจากซัพพลายเออร์
นอกจากนี้เราอาจใช้บริการของผู้ให้บริการรายอื่นเพื่อขอรับการสนับสนุนด้านเทคนิคสำหรับธุรกรรมออนไลน์ของคุณ

และเพื่อรักษาบัญชีของคุณ
เราจะสามารถเข้าถึงข้อมูลใด ๆ ที่คุณให้กับซัพพลายเออร์ผู้ให้บริการและบริการอีคอมเมิร์ซของ บริษัท อื่น เราจะใช้ข้อมูลส่วนตัวตามที่กำหนดไว้ในนโยบายความเป็นส่วนตัวนี้
ข้อมูลนี้จะเปิดเผยแก่บุคคลที่สามภายนอก บริษัท เฉพาะตามนโยบายความเป็นส่วนตัวและกฎหมายของรัฐของคุณเท่านั้น

31.5. การใช้ข้อมูล

เราใช้ข้อมูลส่วนตัวที่คุณให้ไว้กับเราในการให้บริการของเราเพื่อให้การสนับสนุนลูกค้าเพื่อให้มั่นใจถึงความปลอดภัยที่จำเป็นสำหรับการตรวจสอบตัวตนและการตรวจสอบการดำเนินการธุรกรรมทางออนไลน์ใด ๆ ของคุณตลอดจนช่วยให้คุณเข้าร่วมใน บริษัท ที่สาม โปรโมชันบางส่วนที่ตรงกับเงื่อนไขทางธุรกิจบางอย่างหรือเพื่อส่งข้อความผ่านโปรแกรมส่งข้อความทันที เช่น Telegram, Facebook Messenger, WhatsApp, Viber ฯลฯ และเพื่อวัตถุประสงค์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินการบริการเกมของเรา
ดังนั้นในระหว่างการให้บริการของเราเราอาจแบ่งปันข้อมูลส่วนตัวของคุณกับคู่ค้าที่ได้รับการคัดเลือกอย่างพิถีพิถันของเรา (รวมถึงบุคคลอื่นที่มีข้อตกลงกับคุณเกี่ยวกับการแบ่งปันข้อมูลของคุณ)
ข้อมูลส่วนตัวของคุณอาจถูกใช้โดยเราเพื่อให้คุณ:

- ข้อเสนอการส่งเสริมการขายและข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์และบริการของเรา
- ข้อเสนอโปรโมชันและข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์และบริการของเราเพื่อขยายผลิตภัณฑ์ที่หลากหลายให้แก่คุณและปรับปรุงการให้บริการลูกค้าของเรา

บางครั้งเราอาจขอข้อมูลจากคุณผ่านการสำรวจหรือการแข่งขัน การมีส่วนร่วมในการสำรวจหรือการแข่งขันเหล่านี้เป็นไปโดยสมัครใจโดยสมบูรณ์และคุณมีทางเลือกในการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวของคุณหรือไม่
ข้อมูลที่ร้องขออาจรวมถึงรายละเอียดการติดต่อ (เช่นชื่อที่อยู่ติดต่อหมายเลขโทรศัพท์) และข้อมูลทางภูมิศาสตร์ (เช่นรหัสไปรษณีย์หรือที่อยู่ไปรษณีย์) อายุ
การมีส่วนร่วมในการแข่งขันหรือการรับรางวัล (รางวัล) จากเราถือว่าคุณยินยอมให้ใช้ชื่อของคุณเพื่อวัตถุประสงค์ในการโปรโมตโดยไม่มีค่าตอบแทนเพิ่มเติมเว้นแต่เป็นข้อห้ามตามกฎหมาย
หากคุณไม่ได้ตัดสินใจอย่างแจ่มแจ้งว่าจะรับข้อมูลโปรโมชันจากเราหรือไม่เราอาจใช้ข้อมูลส่วนตัวของคุณ (รวมถึงที่อยู่อีเมลและหมายเลขโทรศัพท์ของคุณ) เพื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์บริการและการส่งเสริมการขายรวมถึงผลิตภัณฑ์เกมอื่น ๆ รวมถึงโป๊กเกอร์ออนไลน์คาสิโนการพนันแบ็คแกมมอนเป็นต้น) และผลิตภัณฑ์และบริการจากบุคคลที่สามที่เราคัดสรรมาอย่างดี

31.6. การเปิดเผยข้อมูล

เราจะไม่เปิดเผยข้อมูลส่วนตัวของคุณแก่บริษัท หรือบุคคลที่ไม่เกี่ยวข้องกับเรา

คุณยอมรับว่าข้อมูลส่วนบุคคลของคุณจะถูกเปิดเผยให้แก่บุคคลที่สาม ก็ต่อเมื่อเราจำเป็นต้องใช้ API ของแพลตฟอร์มการส่งข้อความ เช่น Telegram, Facebook Messenger, WhatsApp, Viber ฯลฯ ตามนโยบายความเป็นส่วนตัวของพวกเขา
เราจะเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวของคุณแก่บริษัท หรือบุคคลที่ไม่เกี่ยวข้องกับเรา ถ้าหากได้รับความยินยอมจากคุณเท่านั้น
เราจะเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวของคุณ หากจำเป็นต้องทำตามข้อกฎหมาย หรือถ้าเราเชื่อว่าการกระทำดังกล่าวเป็นสิ่งที่จำเป็นเพื่อ:

- ปฏิบัติตามกฎหมายหรือกระบวนการใด ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเราเว็บไซต์หรือบริการใด ๆ ของเราหรือในสถานการณ์ที่เราผูกพันตามกฎหมายอย่างเคร่งครัด
- ปกป้องสิทธิหรือทรัพย์สินของเรา
- ปกป้องความปลอดภัยส่วนบุคคลของผู้ใช้บริการหรือสาธารณชน

หากในความเห็นของเราและการตัดสินใจเพียงอย่างเดียวคุณจะพบว่าหลอกลวงหรือพยายามหลอกลวงเราหรือผู้ใช้บริการรายอื่น ๆ ไม่ว่าด้วยวิธีใดรวมถึง แต่ไม่ จำกัด เฉพาะ:

- การดัดแปลงเกม
- การฉ้อโกงการชำระเงิน

หากมีเหตุผลที่จะสงสัยว่าคุณมีการฉ้อโกงในการชำระเงินรวมทั้งการใช้บัตรเครดิตที่ถูกขโมยหรือกิจกรรมที่เป็นการฉ้อโกงอื่น ๆ รวมทั้งการยกเลิกการชำระเงินหรือการยกเลิกการชำระเงินหรือการทำธุรกรรมที่ต้องห้ามรวมถึงการฟอกเงินเราขอสงวนสิทธิ์ในการแชร์ข้อมูลนี้ ข้อมูลร่วมกับข้อมูลประจำตัวของคุณกับไซต์เกมออนไลน์ธนาคารอื่น ๆ บริษัท ผู้ออกบัตรเครดิตหน่วยงานกำกับดูแลที่เหมาะสมและหน่วยงานบังคับใช้กฎหมายที่เกี่ยวข้อง
เพื่อวัตถุประสงค์ในการวิจัยสาธารณะเกี่ยวกับการป้องกันการติดยาเสพติดข้อมูลของคุณจะถูกส่งต่อไปยังสถาบันที่เกี่ยวข้อง

31.7. วิธีการเข้าถึง

คุณสามารถเลือกที่จะไม่รับการสื่อสารส่งเสริมการขายใด ๆ ได้:

- โดยเลือกที่จะยกเลิกโดยใช้การตั้งค่าบัญชีของคุณในเว็บไซต์ของเราหรือผ่านบริการของเรา
- ตอบกลับอีเมลส่งเสริมการขายที่คุณได้รับจากเรา
- ส่งอีเมลไปยังฝ่ายบริการลูกค้าของเราได้ตลอดเวลา

นอกจากนี้คุณสามารถติดต่อเราได้ตลอดเวลา ในกรณี:

- ต้องการทราบข้อมูลส่วนตัวของคุณที่เราเก็บประมวลผลและจัดเก็บและจากแหล่งข้อมูลใดที่เราได้รับ
- ต้องการยืนยันข้อมูลส่วนตัวที่ถูกต้อง เราต้องเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับคุณ
- ต้องการอัพเดตข้อมูลส่วนตัว
- มีข้อร้องเรียนเกี่ยวกับการใช้ข้อมูลส่วนตัว

หากจำเป็นเราจะอัปเดตข้อมูลใด ๆ ที่คุณให้ไว้กับเราเนื่องจากคุณได้พิสูจน์ความจำเป็นในการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวและยืนยันตัวตนของคุณ
เพื่อหลีกเลี่ยงข้อสงสัยไม่มีอะไรในนโยบายความเป็นส่วนตัวนี้จะอนุญาตให้เราเก็บรักษาข้อมูลส่วนตัวของคุณได้หากจำเป็นต้องให้ข้อมูลตามกฎหมายของประเทศของคุณ

31.8. คุกกี้

ข้อมูลที่เก็บไว้ในไดรเวอร์ของคุณ
เมื่อเข้าถึงบริการของเราด้วยความยินยอมของคุณเราอาจจัดเก็บข้อมูลในอุปกรณ์ของคุณ ข้อมูลนี้เรียกว่า 'คุกกี้' ซึ่งเป็นไฟล์ข้อความขนาดเล็กที่ประกอบด้วยตัวอักษรและตัวเลขเพื่อบันทึกการตั้งค่าของคุณ คุกกี้จะถูกเก็บไว้ในอุปกรณ์ของคุณเมื่อคุณใช้บริการของเราขณะเยี่ยมชมเว็บไซต์และหน้าออนไลน์ของเรา
นอกจากนี้เรายังใช้วัตถุที่ใช้ร่วมกันในเครื่องหรือ 'คุกกี้แฟลช' จะคล้ายกับคุกกี้ของเบราเซอร์ พวกเขาช่วยให้เราสามารถจำการเข้าชมของคุณได้ทั่วทั้งไซต์ของเรา
ไม่สามารถใช้คุกกี้หรือคุกกี้แฟลชเพื่อเข้าถึงอุปกรณ์ของคุณหรือใช้ข้อมูลในคอมพิวเตอร์ของคุณได้
เราใช้คุกกี้และ 'คุกกี้แฟลช' เพื่อติดตามเท่านั้น
เราใช้วิธีการเหล่านี้เพื่อติดตามการใช้บริการของเราเพื่อบันทึกการตั้งค่าของคุณเท่านั้น
คุกกี้ช่วยให้เราสามารถตรวจสอบการเข้าชมเว็บไซต์ของคุณปรับปรุงบริการของเราทำให้คุณสามารถเข้าถึงได้ง่ายขึ้นและเพิ่มความสนใจในบริการของเรา
เราใช้คุกกี้แฟลชและคุกกี้อื่น ๆ เพื่อช่วยให้เราสามารถแสดงโฆษณาที่เกี่ยวข้องและตรงเป้าหมายมากยิ่งขึ้น
คุกกี้ที่จำเป็นอย่างยิ่ง
คุกกี้ที่จำเป็นอย่างเคร่งครัดใช้เพื่อให้ผู้ใช้สามารถสำรวจเว็บไซต์และใช้คุณลักษณะต่างๆเช่นการเข้าถึงพื้นที่ปลอดภัยของเว็บไซต์หรือทำธุรกรรมทางการเงิน หากไม่มีคุกกี้เหล่านี้คุณจะไม่สามารถใช้เว็บไซต์ของเราได้อย่างมี

ประสิทธิภาพ

ขั้นตอนการลงทะเบียน

คุกกี้เหล่านี้จะเก็บข้อมูลที่เก็บรวบรวมไว้ในระหว่างการลงทะเบียนของคุณและจะช่วยให้เรารู้จักคุณในฐานะลูกค้า และจัดหาบริการที่คุณต้องการ นอกจากนี้เรายังอาจใช้ข้อมูลนี้เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับความสนใจและความต้องการออนไลน์ของคุณได้ดียิ่งขึ้นและเพื่อเพิ่มการเข้าชมแพลตฟอร์มและการใช้บริการของเราอย่างต่อเนื่อง

เว็บไซต์ของเรา

เราใช้คุกกี้เพื่อรวบรวมข้อมูลสำหรับผู้เข้าชมเว็บไซต์ของเรา

เซิร์ฟเวอร์ของเราใช้คุกกี้ 3 ประเภท:

- Session-based cookies: คุกกี้ชนิดนี้จะถูกจัดสรรให้กับคอมพิวเตอร์ของคุณในระหว่างที่คุณเข้าชมเว็บไซต์ของเราเท่านั้น คุกกี้ตามเซสชันช่วยให้คุณสามารถไปที่เว็บไซต์ของเราได้เร็วขึ้นและถ้าคุณเป็นลูกค้าที่ลงทะเบียนช่วยให้เราสามารถให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับคุณมากขึ้น คุกกี้นี้หมดอายุโดยอัตโนมัติเมื่อคุณปิดเบราเซอร์ของคุณ
- Persistent cookies: คุกกี้ประเภทนี้จะยังคงอยู่ในคอมพิวเตอร์ของคุณเป็นระยะเวลาหนึ่งสำหรับคุกกี้แต่ละครั้ง คุกกี้แฟลช ยังคงมีอยู่
- Analytical cookies: คุกกี้ประเภทนี้ช่วยให้เราสามารถจำแนกและนับจำนวนผู้เข้าชมเว็บไซต์ของเราและดูว่าผู้เข้าชมใช้บริการของเราอย่างไร วิธีนี้ช่วยให้เราปรับปรุงวิธีการทำงานของเว็บไซต์ของเราเช่นโดยการทำให้มั่นใจได้ว่าคุณสามารถเข้าสู่ระบบและค้นหาสิ่งที่คุณต้องการได้อย่างง่ายดาย

คุณตัดสินใจและคุณมักจะมีทางเลือกในการยอมรับหรือปฏิเสธคุกกี้

เว็บเบราเซอร์ส่วนใหญ่ยอมรับคุกกี้โดยอัตโนมัติ แต่ถ้าต้องการคุณสามารถแก้ไขการตั้งค่าเบราเซอร์เพื่อให้สามารถควบคุมคุกกี้ของคุณได้

คุณสามารถใช้เว็บเบราเซอร์เพื่อ:

- ลบคุกกี้ทั้งหมด;
- บล๊อกคุกกี้ทั้งหมด;
- อนุญาตคุกกี้ทั้งหมด;
- บล็อกคุกกี้ของบุคคลที่สาม;
- ล้างคุกกี้ทั้งหมดเมื่อปิดเบราเซอร์;
- เปิด "private browsing" / "incognito" ที่ช่วยให้คุณสามารถท่องอินเทอร์เน็ตได้โดยไม่ต้องจัดเก็บข้อมูลภายในเครื่อง
- ติดตั้ง Add-on และปลั๊กอินเพื่อขยายตัวเลือกเบราเซอร์

ฉันสามารถหาข้อมูลเกี่ยวกับการจัดการคุกกี้ได้ที่ไหน?

- ข้อมูลเกี่ยวกับคุกกี้ใน Internet Explorer
- ข้อมูลเกี่ยวกับคุกกี้ใน Chrome
- ข้อมูลเกี่ยวกับคุกกี้ใน Firefox
- ข้อมูลเกี่ยวกับคุกกี้ใน Safari
- ข้อมูลเกี่ยวกับคุกกี้ใน Opera

ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับวิธีจัดการคุกกี้ บนเบราว์เซอร์ของคุณ ดูได้ที่ www.aboutcookies.org
จะแนะนำการลบและควบคุมคุกกี้
แจ้งเพื่อทราบ เราไม่รับผิดชอบต่อเนื้อหาของเว็บไซต์ภายนอกและการปิดใช้งานคุกกี้ คุณจะไม่สามารถใช้คุณสมบัติทั้งหมดของเว็บไซต์ 1xbet ได้

คุกกี้แฟลช
คุณสามารถแก้ไขการตั้งค่า Flash Player เพื่อป้องกันการใช้คุกกี้แฟลช ตัวจัดการการตั้งค่าของ Flash Player ของคุณช่วยให้คุณสามารถจัดการค่ากำหนดของคุณได้
หากคุณเลือกที่จะปฏิเสธคุกกี้ทั้งหมดในเบราเซอร์ แต่น่าเสียดายที่คุณจะไม่สามารถใช้คุณลักษณะและบริการบางอย่างในเว็บไซต์ของเราและบางบริการอาจไม่ทำงานอย่างถูกต้องตัวอย่างเช่นเราจะไม่สามารถบันทึกส่วนติดต่อที่คุณเลือกได้ ภาษา

31.9. ยินยอมให้ใช้ผู้ให้บริการด้านอิเล็คโทรนิคส์

ในการเล่นเกมเงินจริงในบริการของเราคุณจะต้องโอนเงินและรับเงินจากเรา เพื่ออำนวยความสะดวกในบริการดังกล่าวเราอาจใช้ระบบการชำระเงินทางอิเล็กทรอนิกส์ของบุคคลที่สามเพื่อดำเนินการธุรกรรมทางการเงินที่จำเป็น การยอมรับและยอมรับนโยบายความเป็นส่วนตัวนี้เป็นการแสดงความยินยอมโดยชัดแจ้งและโดยสมัครใจต่อการถ่ายโอนข้อมูลส่วนตัวของบุคคลที่สามซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการประมวลผลและการทำธุรกรรมทางการเงินที่สมบูรณ์ซึ่งรวมถึงการถ่ายโอนข้อมูลส่วนตัวของคุณนอกเสียจากว่ามีความจำเป็น ประเทศ.
เราดำเนินการเพื่อให้มั่นใจว่าข้อมูลส่วนตัวของคุณได้รับการคุ้มครองเมื่อใช้ระบบการชำระเงินของบุคคลที่สาม

31.10. คำยินยอมความปลอดภัย

เราขอสงวนสิทธิ์ในการตรวจสอบความปลอดภัยเมื่อใดก็ได้เพื่อตรวจสอบรายละเอียดการลงทะเบียนที่คุณให้ไว้และ

เพื่อยืนยันธุรกรรมทางการเงินของคุณและการใช้บริการของเราอย่างถูกต้องโดยคุณเพื่อป้องกันการละเมิดข้อกำหนดและเงื่อนไขของเรา กฎหมายที่ใช้บังคับ.
เมื่อใช้บริการของเราและยอมรับข้อกำหนดในการให้บริการของเราคุณอนุญาตให้เราใช้ข้อมูลส่วนตัวของคุณและเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวของคุณแก่บุคคลที่สามเพื่อวัตถุประสงค์ในการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่คุณให้ไว้ในระหว่างการลงทะเบียนและการใช้บริการของเรา จำเป็น, การถ่ายโอนข้อมูลส่วนตัวของคุณนอกประเทศของคุณ บทวิจารณ์ด้านความปลอดภัยอาจรวมถึง แต่ไม่ จำกัด เฉพาะการสั่งซื้อรายงานเครดิตและการตรวจสอบข้อมูลที่คุณให้กับฐานข้อมูลอื่น

31.11. การรักษาความปลอดภัย

เราเข้าใจถึงความสำคัญของการให้การรักษาความปลอดภัยและวิธีการที่จำเป็นในการรักษาความลับความสมบูรณ์และการเข้าถึงข้อมูล เราจัดเก็บข้อมูลส่วนตัวทั้งหมดที่เราได้รับจากคุณโดยตรงในฐานข้อมูลที่มีการเข้ารหัสและป้องกันด้วยรหัสผ่านที่เก็บอยู่ภายในเครือข่ายความปลอดภัยของเราซึ่งอยู่เบื้องหลังซอฟต์แวร์ไฟร์วอลล์ที่ทันสมัยที่ใช้งานอยู่
บริการของเราสนับสนุน SSL Version 3 พร้อมการเข้ารหัสแบบ 128 บิต
นอกจากนี้เรายังมีมาตรการเพื่อให้แน่ใจว่า บริษัท ในเครือตัวแทนคู่ค้า บริษัท ในเครือและซัพพลายเออร์ของเราใช้มาตรการรักษาความปลอดภัยอย่างเพียงพอ
อย่างไรก็ตามการส่งข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ตมักไม่ปลอดภัยอย่างสมบูรณ์และเราไม่สามารถรับประกันความปลอดภัยของข้อมูลของคุณในขณะที่กำลังส่ง
ข้อมูลใด ๆ ที่คุณส่งถึงจะส่งถึงความเสี่ยงของคุณเอง
1xBet มีขั้นตอนและคุณลักษณะด้านความปลอดภัยทั้งหมดเพื่อปกป้องข้อมูลของคุณหลังจากที่ได้รับ

31.12. การคุ้มครองผู้เยาว์

บริการของเราไม่ได้มีไว้สำหรับผู้ที่อายุต่ำกว่า 20 ปี หรืออายุที่ถูกต้องตามกฎหมายในเขตอำนาจของตน
บุคคลที่ให้ข้อมูลแก่เราผ่านทางส่วนใดส่วนหนึ่งของบริการยืนยันว่าเรามีอายุ 20 ปี หรือมากกว่านั้น...
นโยบายของเราคือการค้นพบความพยายามของเยาวชนในการเข้าถึงบริการของเราซึ่งอาจต้องได้รับการตรวจสอบความปลอดภัยเพิ่มเติม
หากเราทราบว่าผู้เยาว์ได้พยายามหรือส่งข้อมูลส่วนตัวผ่านทางบริการของเราเราจะไม่ยอมรับข้อมูลของพวกเขาและจะดำเนินการขั้นตอนทั้งหมดเพื่อล้างข้อมูลจากบันทึกของเรา

31.13. การติดต่อระหว่างประเทศ

ข้อมูลส่วนตัวที่เก็บรวบรวมโดยเราอาจถูกจัดเก็บและดำเนินการในประเทศที่เราหรือ บริษัท ในเครือซัพพลายเออร์คู่ค้าหรือตัวแทนของเราให้บริการเกมและบริการต่างๆของแพลตฟอร์มเกมของเรา

ข้อมูลนี้อาจรวมถึงการถ่ายโอนข้อมูลไปยังโปรแกรมส่งข้อความ เช่น Telegram, Facebook Messenger, WhatsApp, Viber ฯลฯ ตามนโยบายความเป็นส่วนตัวของพวกเขา
การใช้บริการของเราแสดงว่าคุณยินยอมอย่างชัดแจ้งในการถ่ายโอนข้อมูลนอกประเทศของคุณ (รวมถึงประเทศที่อาจไม่ได้รับการพิจารณาว่าเป็นกฎหมายเกี่ยวกับความเป็นส่วนตัวที่เพียงพอ)
อย่างไรก็ตามเราดำเนินการเพื่อให้มั่นใจว่าตัวแทนคู่ค้า บริษัท ในเครือและซัพพลายเออร์ของเราปฏิบัติตามมาตรฐานความเป็นส่วนตัวและนโยบายความเป็นส่วนตัวฉบับนี้โดยไม่คำนึงถึงสถานที่ตั้งของ บริษัท

31.14. ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่สาม

เราไม่สามารถรับประกันการป้องกันข้อมูลใด ๆ ที่คุณให้ไว้กับเว็บไซต์ของบุคคลที่สามที่เชื่อมโยงกับบริการของเราหรือข้อมูลอื่น ๆ ที่เก็บรวบรวมโดยบุคคลที่สามใด ๆ ที่จัดการโดยยึดตามโปรแกรมพันธมิตรของเรา (ถ้ามี) หรืออื่น ๆ บริการออนไลน์และเว็บไซต์ออนไลน์ไม่ได้เป็นของเราและดำเนินการโดยอิสระจากเรา
ข้อควรระวัง
ข้อมูลที่เก็บรวบรวมโดยบุคคลที่สามเหล่านี้จะอยู่ภายใต้นโยบายความเป็นส่วนตัว (ถ้ามี) ของบุคคลที่สามดังกล่าว

31.15. การปฏิเสธความรับผิดชอบตามกฎหมาย

เราไม่รับผิดชอบต่อเหตุการณ์ที่นอกเหนือการควบคุมโดยตรงของเรา
เนื่องจากเทคโนโลยีและธุรกิจของเรามีความซับซ้อนและเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาเราจึงให้บริการที่ครอบคลุม แต่เราไม่รับประกันการดำเนินงานที่ปราศจากข้อผิดพลาดในเรื่องความลับของข้อมูลส่วนตัวของคุณเมื่อคุณเยี่ยมชมเว็บไซต์อื่น ๆ โดยใช้ลิงก์ที่อยู่ในเว็บไซต์ของเรา เว็บไซต์ที่อยู่นอกเหนือการควบคุมของเราและโดยเฉพาะอย่างยิ่งที่ไม่ครอบคลุมโดยนโยบายส่วนบุคคลนี้ควรให้โอกาสคุณทำความคุ้นเคยกับนโยบายด้านความปลอดภัยของตน หากคุณเข้าเยี่ยมชมเว็บไซต์อื่น ๆ คุณควรทราบด้วยว่าผู้ให้บริการเว็บไซต์เหล่านี้สามารถรวบรวมข้อมูลส่วนตัวของคุณซึ่งจะใช้ตามนโยบายส่วนบุคคลซึ่งจะแตกต่างไปจากของเรา
ข้อควรระวัง
เราไม่รับประกันความปลอดภัยของข้อมูลของคุณในขณะที่กำลังถูกส่งผ่านช่องทางการสื่อสาร

ข้อมูลใด ๆ ที่คุณส่งถึงจะส่งถึงความเสี่ยงของคุณเอง
นอกจากนี้เราจะไม่รับผิดชอบต่อความเสียหายโดยตรงหรือโดยอ้อมใด ๆ อันเกิดจากการใช้หรือโจรกรรมข้อมูลส่วนตัวของคุณโดยผิดกฎหมาย

31.16. ยินยอมนโยบายความเป็นส่วนตัว

การใช้บริการของเราเป็นข้อตกลงโดยสมัครใจของคุณกับนโยบายความเป็นส่วนตัวของเราและคุณจะให้สิทธิ์ในการเก็บประมวลผลและจัดเก็บข้อมูลส่วนตัวของคุณ
นโยบายส่วนบุคคลนี้ควรจะอ่านควบคู่ไปกับข้อกำหนดในการให้บริการของเราและข้อกำหนดและเงื่อนไขเพิ่มเติมที่มีผลบังคับใช้เผยแพร่บนแพลตฟอร์มและเว็บไซต์ของเรา
เราอาจเปลี่ยนแปลงนโยบายความเป็นส่วนตัวนี้เป็นระยะ ๆ และจะแจ้งให้คุณทราบถึงการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้โดยการเผยแพร่ข้อกำหนดที่แก้ไขในแพลตฟอร์มและเว็บไซต์ของเรา
ในการใช้งานหน้าเวปไซต์คุณเท่ากับว่าคุณได้ยอมรับนโยบายความเป็นส่วนตัวของเรา ซึ่งเราสามารถเปลี่ยนแปลงได้โดยที่ไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
นี่เป็นนโยบายความเป็นส่วนตัวของเราทั้งฉบับและแบบเอกสิทธิ์เฉพาะบุคคลในวันที่ 16 พฤษภาคม 2018 ล่าสุดและใช้กับ 1xBet.com เท่านั้น
เราขอแนะนำให้คุณเข้ามาดู นโยบายความเป็นส่วนตัว เป็นประจำ

32. วิธีทดสอบความยุติธรรมและระบบสร้างตัวเลขสุ่ม

การเดิมพันออนไลน์ควรมีความยุติธรรม และในขณะที่ต้องการให้ลูกค้าเล่นอย่างซื่อสัตย์และไม่มีเจตนามุ่งร้ายแอบแฝง มันจึงเป็นหน้าที่ความรับผิดชอบของทางคาสิโนที่จะดำเนินขั้นตอนที่จำเป็นทั้งหมดเพื่อให้มั่นใจว่าลูกค้าสามารถเล่นเกมได้อย่างสนุกสนานภายใต้ความยุติธรรมและความปลอดภัย
คำจำกัดความของคาสิโนที่มีความยุติธรรม

1. "คาสิโนที่มีความยุติธรรม" คือคาสิโนออนไลน์ที่:
    - จ่ายเงินรางวัลทั้งหมดที่ถูกต้องตามกฎหมาย
    - ไม่มีเงื่อนไขที่ไม่เป็นธรรมในข้อกำหนดและเงื่อนไขของตนเอง
    - ไม่ใช้วิธีการหลอกลวงเพื่อโกงลูกค้า
    - ป้องกันการเข้าถึงจากประเทศต้องห้าม (ไม่อนุญาตให้ลูกค้าจากบางประเทศสร้างบัญชีหรือเล่นได้) และมอบโบนัสให้เฉพาะลูกค้าที่สามารถใช้โบนัสได้เท่านั้น
2. แม้แต่คาสิโนที่มีกฎเกณฑ์ที่ยุติธรรมและแนวทางการเล่นการพนันที่ดีก็สามารถมีส่วนร่วมในแนวทางปฏิบัติที่น่าสงสัยได้เนื่องจากการกระทำของลูกค้า ในบางกรณี ลูกค้าอาจจะละเลยกฎระเบียบบางข้อหรือฝ่าฝืนกฎระเบียบดังกล่าวเหล่านั้นโดยไม่ได้ตั้งใจถึงแม้ว่ากฎระเบียบดังกล่าวเหล่านั้นจะได้รับการพิจารณาว่ายุติธรรมก็ตาม นั่นจึงเป็นเหตุผลว่าทำไมทางคาสิโนจะต้องมั่นใจว่าได้มีการปฏิบัติตามกฎระเบียบทั้งหมดโดยการใช้เทคโนโลยีทั้งหมดเพื่อป้องกันลูกค้าจากการประสบกับปัญหาได้โดยไม่ตั้งใจ

คำจำกัดความของคาสิโนที่มีความยุติธรรมและปลอดภัย

1. คาสิโนที่มีความยุติธรรมและปลอดภัยอย่าง 1xbet.com ที่ได้รับการดำเนินการโดย ACOM LATIN AMERICA N.V. นั้นคือคาสิโนที่ปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ทั้งหมดของ "คาสิโนที่มีความยุติธรรมและปลอดภัย" และยังมีการใช้มาตรการที่ป้องกันลูกค้าไม่ให้ละเมิดกฎระเบียบต่าง ๆ ได้โดยไม่ตั้งใจหรือกระทำการบางอย่างที่เป็นอันตรายต่อผลประโยชน์ของตัวลูกค้าเอง
2. ดังนั้น "คาสิโนที่มีความยุติธรรมและปลอดภัย" จะต้องป้องกันลูกค้าไม่ให้ละเมิดข้อกำหนดและเงื่อนไขทั่วไป ข้อกำหนดและเงื่อนไขของโบนัสหรือกฎระเบียบอื่นใดที่อาจจะส่งผลเสียกับเงินที่ลูกค้ามีอยู่ในบัญชีได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งคาสิโนที่ “ยุติธรรมและปลอดภัย” ควร:
    - ตรวจสอบให้แน่ใจว่าได้ปฏิบัติตามข้อจำกัดจำนวนเงินเดิมพันสูงสุด เกมที่ถูกจำกัดและเงื่อนไขโบนัสอื่น ๆ
    - เตือนลูกค้าว่าพวกเขากำลังจะทำอะไรบางอย่างที่อาจเป็นอันตรายต่อพวกเขา (เช่น การรับโบนัสที่อาจทำให้การชนะของโบนัสก่อนหน้าเป็นโมฆะ)
    - ตรวจสอบบัญชีมากมายเมื่อสร้างบัญชี (เราขอแนะนำให้ตรวจสอบฐานข้อมูลเพื่อหาชื่อลูกค้าใหม่และ

วันเกิดร่วมกัน และแสดงคำเตือนหากพบผลลัพธ์ใด ๆ เราจะหารือเรื่องนี้โดยละเอียดด้านล่าง)

3. คาสิโนที่มีความยุติธรรมอย่าง 1xbet.com ที่ได้รับการดำเนินการโดย ACOM LATIN AMERICA N.V. ทำงานกับผู้ให้บริการซอฟต์แวร์เดิมพันที่เชื่อถือได้เท่านั้น
4. เพื่อรับรองถึงความซื่อสัตย์ในเกมคาสิโนของเรา จะมีการใช้ระบบสร้างตัวเลขสุ่ม (RNG) อยู่เสมอเพื่อกำหนดผลลัพธ์แบบสุ่มของเกมดังกล่าว ยกเว้นในเกมคาสิโนสด
5. นี่คือระบบมาตรฐานของอุตสาหกรรมที่รับประกันผลลัพธ์แบบสุ่มที่มั่นคงซึ่งยังได้รับการทดสอบอย่างแพร่หลายโดยการดำเนินและวิเคราะห์ผ่านรอบเกมหลายพันรอบ การสุ่มของ RNG ทำให้เกิดสภาพแวดล้อมการเล่นเกมที่น่าเชื่อถือและยุติธรรม
6. เราทำงานกับหน่วยงานที่ควบคุมดูแลการพนันและองค์กรที่ออกใบอนุญาตให้กับธุรกิจการพนันออนไลน์โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้มั่นใจว่าเราได้ปฏิบัติตามกฎหมายของเขตอำนาจศาลที่เกี่ยวข้อง

33. การเล่นพนันอย่างมีความรับผิดชอบ

1. ปัญหาการเล่นพนันมีผลทำให้สุขภาพจิตย้ำแย่และมีอาการซึมเศร้า, กังวล และคิดฆ่าตัวตายในที่สุด พวกเขายังมีผลกระทบต่อความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว, การทำงาน, ผลการเรียน และอาจนำไปสู่การล้มละลายหรืออาชญากรรม
   การเล่นพนันควรเป็นกิจกรรมเพื่อความสนุกสนาน ไม่ใช่วิธีหาเงิน
   ในกรณีที่การเล่นพนันทำให้เกิดปัญหาขึ้น เราดูแลลูกค้าของเราและให้ความปลอดภัยทุกอย่างและให้บริการที่เชื่อถือได้ ซึ่งลูกค้าของเราสามารถใช้งานโดยไม่มีผลเสียหายใด ๆ
2. เราไม่สามารถให้บริการผู้ที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะ (สำหรับผู้ที่มีอายุต่ำกว่า 20 ปี)
   เราไม่ได้โฆษณาผลิตภัณฑ์และบริการของเราแก่ผู้เยาว์หรือบุคคลที่มีความอ่อนไหวทางจิตใจ
   เรารับประกันได้ว่ากิจกรรมการโฆษณา, การสนับสนุนและการตลาดของเรา ไม่ได้มีข้อมูลใด ๆ เพื่อดึงดูดผู้ที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะให้กับบริการ
3. หากคุณใช้คอมพิวเตอร์ร่วมกับบุคคลที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะ คุณควรตรวจสอบให้แน่ใจว่าพวกเขาไม่สามารถเข้าถึงบัญชีผู้, รหัสผ่านและรายละเอียดธนาคารของคุณได้
   มีบางซอฟต์แวร์ที่กำจัดการเข้าถึงการเล่นพนัน ตัวอย่างเช่น NetNanny และ Cyber Patrol
4. เราจะดำเนินการตรวจสอบอย่างสม่ำเสมอ ในการกำหนดอายุของลูกค้าเพื่อให้แน่ใจว่าผู้เล่นของเราทุกคนมีอายุตามกฎหมายกำหนด
   - ในบางกรณี ที่เราไม่สามารถยืนยันอายุของลูกค้าได้ ดังกล่าวเราจะขอข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อยืนยันว่าคุณมีอายุครบตามกฎหมายกำหนด
   - เราอาจระงับการเข้าระบบและเงินในบัญชีของคุณ จนกว่าเราจะได้รับข้อมูลที่จำเป็นเพิ่มเติมและข้อเท็จจริงที่ว่าคุณอายุครบตามกฎหมายกำหนดอย่างชัดเจน
   - อายุกฎหมายสำหรับการเล่นการพนันได้รับการกำหนดขึ้นตามกฎหมายของประเทศของคุณและโดยปกติจะเป็น 20 ปี
   - ลูกค้าของเราควรตระหนักว่าตนเองมีหน้าที่รับผิดชอบในการรับประกันว่าการจดทะเบียน 1xbet.com ของพวกเขาถูกต้องตามกฎหมาย
5. การโฆษณาและไม่ทำให้ลูกค้าเข้าใจผิดหรือนำเสนอบริการที่ผิดพลาด ลูกค้าจะได้รับแจ้งเกี่ยวกับโอกาสในการชนะและความเสี่ยงที่เป็นไปได้ มีการให้บริการสำหรับการชำระเงินการใช้จ่ายมากเกินไปไม่ได้รับการสนับสนุน หากต้องการทดสอบระดับการติดการพนันของคุณโปรดตอบว่า "ใช่" หรือ "ไม่" สำหรับคำถามด้านล่าง:
   1. คุณไม่สามารถควบคุมการใช้เงินได้ใช่หรือไม่?
   2. คุณมักจะยืมเงินหรือขโมยเพื่อนำมาเล่นพนันใช่หรือไม่?

3. ระยะนี้คุณใช้เวลากับครอบครัวและคนที่คุณรักน้อยลงใช่หรือไม่?
4. มีคนบอกว่าการเล่นการพนันของคุณ เริ่มต้นทำให้คุณรู้สึกหงุดหงิดใช่หรือไม่?
5. คุณไม่ได้สนใจกับงานอดิเรกหรือกิจกรรมยางว่างที่เคยทำใช่หรือไม่?
6. คุณรู้สึกหดหู่เศร้าหรือบางครั้งก็คิดฆ่าตัวตายเพราะการเล่นพนันเสียใช่หรือไม่?
7. คุณโกหกเพื่อปกปิดเวลาหรือเงินที่ใช้เล่นการพนันใช่หรือไม่?

   หากคุณตอบว่า "ใช่" กับคำถามส่วนใหญ่ข้างต้น มีแนวโน้มว่าคุณจะติดการเล่นพนัน

6. มันไม่เคยสายเกินไปที่จะยอมรับว่าคุณติดการเล่นพนัน เราให้ความสำคัญกับลูกค้าของเราและแน่นอนว่าเราจะไม่ให้ปัญหาเหล่านั้นเกิดขึ้น โปรดอ่านคำแนะนำต่อไปนี้เพื่อช่วยลดความเสี่ยงในการติดการเล่นพนัน:
   1. อย่าคิดการพนันเป็นแหล่งรายได้หลักของคุณ
   2. กำหนดจำนวนเงินและเวลาที่จะเล่นและไม่ให้เกินจากที่ตั้งไว้
   3. เล่นการพนันตามกำลังที่มี ไม่มากจน ทำให้เกิดปัญหา
   4. หลีกเลี่ยงการล่อใจที่ทำให้เกิดความสูญเสีย
   5. อย่าเล่นการเล่นพนัน ตอนที่ไม่มีสติสัมปชัญญะครบถ้วน
7. สำหรับลูกค้าที่ต้องการกำหนดขีดจำกัดในการเล่นพนันของพวกเขา เรามีนโยบายการกันตนเองโดยสมัครใจ ซึ่งอนุญาตให้คุณเลือกปิดบัญชีของคุณหรือจำกัดกิจกรรมการเล่นพนันในบริการดังกล่าวเป็นระยะเวลาสูงสุด 1 (หนึ่ง) ปี เมื่อบัญชีของคุณถูกยกเว้นตนเองแล้วบัญชีจะถูกปิดจนกว่าจะครบกำหนดระยะเวลาที่เลือก เมื่อสิ้นสุดระยะเวลาการยกเว้นตนเองคุณจะสามารถเริ่มใช้งานบริการอีกครั้งได้โดยติดต่อทีมสนับสนุนลูกค้า
   - หากคุณต้องการกำหนดวงเงินให้กับกิจกรรมออนไลน์ของคุณโปรดติดต่อฝ่ายบริการลูกค้า 1xBet เราสามารถ จำกัด จำนวนเงินเดิมพันสูงสุดที่คุณสามารถใส่ได้เมื่อทำการวางเดิมพัน คุณสามารถอัปเดตจำนวนเงินเหล่านี้ได้ตลอดเวลา แต่การเปลี่ยนแปลงใด ๆ จะดำเนินการภายใน 24 ชั่วโมงหลังจากการอัปเดตครั้งล่าสุดเท่านั้น
8. ในระหว่างระยะเวลาการยกเว้นตนเองคุณต้องไม่พยายามเปิดบัญชีใหม่และคุณต้องยอมรับว่า บริษัท จะไม่มีความรับผิดทางการเงินและจะไม่รับผิดชอบในสิ่งอื่นใดหากคุณทำการพนันต่อหรือใช้บัญชีใหม่กับบริการภายใต้ ชื่อหรือที่อยู่อื่น ในกรณีพิเศษ ระบบอาจยกเลิกการปิดกั้นบัญชีของลูกค้าก่อนระยะเวลากันตนเองจะสิ้นสุดลง

34. การต่อต้านการฟอกเงิน

บริษัท เดิมพัน 1xBet ดำเนินมาตรการที่เหมาะสมทั้งหมดเพื่อต่อต้านการฟอกเงินและการก่อการร้ายสากล (AML Policy) บริษัท จึงมีบทบาทในการป้องกันการกระทำที่ผิดกฎหมายทุกประเภท บริษัท มีหน้าที่แจ้งให้เจ้าหน้าที่ทราบหากมีเหตุผลที่จะสงสัยว่าเงินที่ผู้ฝากฝากไว้ในบัญชีของเขามีส่วนเกี่ยวข้องกับกา รดำเนินกิจกรรมที่ผิดกฎหมายหรือการก่อการร้าย นอกจากนี้ บริษัท ยังจำเป็นต้องระงับการระดมทุนดังกล่าวและดำเนินมาตรการที่กำหนดโดยกฎของนโยบาย AML
การฟอกเงินหมายถึง:

- ซ่อนหรือเก็บรักษาข้อมูลส่วนบุคคลเกี่ยวกับข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งที่มาจริงสถานที่การกำจัดการเคลื่อนไหว ความ เป็นเจ้าของหรือสิทธิในทรัพย์สินอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับทรัพย์สินที่ได้รับอันเป็นผลมาจากกิจกรรมที่ผิดกฎหมาย
- การแปลงการเคลื่อนย้ายการได้ครอบครองหรือการใช้ทรัพย์สินที่เกิดจากการกระทำความผิดอาญาเพื่อปกปิดแ หล่งที่มาที่ผิดกฎหมายของทรัพย์สินนั้นหรือให้ความช่วยเหลือบุคคลที่เกี่ยวข้องกับอาชญากรรมเพื่อหลีกเลี่ยงผ ลทางกฎหมายที่เกิดขึ้นจากการกระทำของตน
- สถานการณ์ที่ทรัพย์สินได้รับอันเป็นผลมาจากการกระทำความผิดทางอาญาที่เกิดขึ้นในอาณาเขตของรัฐอื่น

เพื่อป้องกันการแทรกซึมของทุนทางอาญาเข้าสู่ระบบเศรษฐกิจของรัฐหลายประเทศต่อสู้กับการฟอกเงินและกา รจัดหาเงินทุนการก่อการร้าย บริษัท ใช้กฎหมายภายในและระเบียบข้อบังคับและมาตรการพิเศษเพื่อช่วยองค์กระหว่างประเทศในการปราบปรามก ารฟอกเงินและการสนับสนุนการก่อการร้ายทั่วโลก เมื่อคุณเปิดบัญชีคุณยอมรับที่จะปฏิบัติตามข้อผูกพันต่อไปนี้:

- คุณยอมรับว่าคุณปฏิบัติตามกฎหมายและข้อบังคับทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับการปราบปรามการฟอกเงินและการจั ดหาเงินทุนเพื่อการก่อการร้ายรวมถึงนโยบายของAML
- คุณยืนยันว่าคุณไม่มีข้อมูลหรือข้อสงสัยใด ๆ เกี่ยวกับข้อเท็จจริงที่ว่าเงินที่ใช้สำหรับการฝากเงินในอดีต ปัจจุบันหรืออนาคตได้รับมาจากแหล่งที่มาที่ผิดกฎห มายหรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับการถูกต้องตามกฎหมายของรายได้ที่ได้รับอย่างผิดกฎหมายหรือกิจกรรมที่ผิดกฎห มายอื่น ๆ โดยกฎหมายที่ใช้บังคับหรือคำแนะนำขององค์การระหว่างประเทศใด ๆ
- คุณยินยอมที่จะให้ข้อมูลที่เราคิดว่าเหมาะสมกับการปฏิบัติตามกฎหมายและข้อบังคับในการต่อสู้กับการทำให้ถูกต้องตามกฎหมายของเงินทุนที่ได้รับอย่างผิดกฎหมาย บริษัท เก็บรวบรวมและรักษาหนังสือเดินทางหรือบัตรประจำตัวอื่น ๆ

ของผู้ใช้และรายงานเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทั้งหมดที่เกิดขึ้นในบัญชี บริษัท ตรวจสอบกิจกรรมที่น่าสงสัยในบัญชี

ผู้ใช้รวมทั้งการดำเนินการภายใต้เงื่อนไขพิเศษ บริษัท มีสิทธิ์ที่จะห้ามผู้ใช้เมื่อใดก็ได้หาก บริษัท มีเหตุให้คาดว่าการดำเนินการนี้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการฟอกเงินและกิจกรรมทางอาญา ตามกฎหมายระหว่างประเทศ บริษัท ไม่จำเป็นต้องแจ้งให้ผู้ใช้ทราบเกี่ยวกับกิจกรรมที่น่าสงสัยของเขาและแจ้งให้เขาทราบว่าได้มีการส่งให้เจ้าหน้า ที่ที่เกี่ยวข้องแล้ว ตามขั้นตอน AML ภายใน บริษัท จะดำเนินการขั้นตอนการตรวจสอบตัวบุคคลอย่างต่อเนื่องและต่อเนื่องตามระดับความเสี่ยงของผู้ใช้แต่ละราย

- บริษัท จะขอให้คุณระบุข้อมูลขั้นต่ำเพื่อยืนยันตัวตนของคุณ
- บริษัท จะบันทึกและเก็บรักษาข้อมูลและรหัสทั้งหมดตลอดจนวิธีการยืนยันที่ใช้และผลของขั้นตอนการตรวจสอบ
- บริษัท จะตรวจสอบข้อมูลส่วนบุคคลของคุณเพื่อให้ตรงกับรายชื่อบุคคลที่ถูกสงสัยว่าเป็นผู้ก่อการร้ายซึ่งก่อตั้งขึ้นโดย
- แหล่งเงินทุนที่คุณวางแผนจะฝากเข้าบัญชี

ในการยืนยันและยืนยันความถูกต้องของข้อมูลดังกล่าวข้างต้น บริษัท อาจต้องการเอกสารต่อไปนี้:

- หนังสือเดินทางหรือบัตรประจำตัวประชาชนหรือเอกสารอื่นที่เทียบเท่ากับข้อกำหนดดังต่อไปนี้:มีชื่อวันเดือนปีเกิดและรูปถ่ายของผู้ถือเอกสาร
- ออกโดยหน่วยงานของรัฐแห่งชาติซึ่งเป็นใบเสร็จรับเงินที่ได้รับเมื่อเร็ว ๆ นี้สำหรับการชำระค่าสาธารณูปโภค (ไม่เกิน 3 เดือน) หรือเอกสารอื่น ๆ ที่ยืนยันที่อยู่ของผู้ใช้

บริษัท อาจต้องการข้อมูลเพิ่มเติมอื่น ๆ ที่ได้รับการยืนยันจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง ในบางกรณี บริษัท

35. นโยบายการรู้จักลูกค้าของตน

1. บริษัทจะดำเนินการนโยบายการทำความรู้จักลูกค้าอย่างละเอียด สิ่งนี้จะช่วยในการจัดการกับปัญหาต่าง ๆ เช่น การฟอกเงิน และการฉ้อโกงโดยทั่วไป จะมีการให้คำแนะนำกับลูกค้าเมื่อมีการลงทะเบียนและโดยทั่วไปในเว็บไซต์ที่ไม่ใช่เพื่อการทำธุรกรรมที่สนับสนุนที่บริษัทจะใช้เครื่องมือตรวจสอบออนไลน์ และจะมีการขอบัตรประชาชนและเอกสารยืนยันที่อยู่ในกรณีที่เราไม่สามารถที่จะปฏิบัติตามกฎเกณฑ์
2. บริษัทมีรายการเอกสารที่ลูกค้าต้องจัดเตรียมเพื่อวัตถุประสงค์ในการตรวจสอบตัวตน ได้แก่ การใช้เอกสารระบุตัวตนทางราชการที่ถูกต้องซึ่งรวมถึงรูปถ่ายของผู้ถือ เช่น ใบอนุญาตขับขี่ บัตรประจำตัวประชาชน เอกสารการเดินทาง หนังสือเดินทางหรือเอกสารอื่นใดที่กระทรวงการคลังของคูราเซากำหนด หากบริษัทร้องขอ อาจต้องมีการตรวจสอบความถูกต้องของที่พำนักอาศัยของลูกค้าด้วย การตรวจสอบที่อยู่อาศัยอาจดำเนินการโดยใช้หนึ่งในเอกสารดังต่อไปนี้: เอกสารประจำตัวทางราชการที่ถูกต้อง ค่าสาธารณูปโภคล่าสุด ใบแจ้งยอดบัญชีล่าสุดหรือหนังสืออ้างอิงที่ออกโดยสถาบันสินเชื่อ/สถาบันทางการเงิน จดหมายโต้ตอบจากหน่วยงานรัฐบาลกลางหรือท้องถิ่น กรมหรือหน่วยงาน หรือเอกสารอื่นใดที่ออกให้โดยหน่วยงานอิสระ กระบวนการตรวจสอบยืนยันยังเกี่ยวข้องกับการยืนยันหมายเลขโทรศัพท์ของลูกค้าที่มีความจำเป็น บริษัทขอสงวนสิทธิ์ในการขอเอกสารเพิ่มเติม หากเห็นว่ามีความจำเป็นตามเวลาเพื่อให้การตรวจสอบการป้องกันการฟอกเงินและมาตรฐานการปฏิบัติตามข้อกำหนดเสร็จสมบูรณ์
3. ในบางกรณี เราต้องการหลักฐานเพิ่มเติม เช่น หลักฐานทางการเงิน (เพื่อให้แน่ใจว่าลูกค้าใช้เงินของตนเองเมื่อเล่นการพนันที่เว็บไซต์ของเรา)
4. อาจมีการร้องขอเอกสารที่อ้างถึงข้างต้นได้ เมื่อลูกค้ามียอดฝาก/ถอนเงินถึงจำนวนที่กำหนด และเมื่อเราสงสัยว่าลูกค้ามีกิจกรรมฉ้อโกง
5. นอกจากนี้ เรายังตรวจสอบการเดิมพันของลูกค้าเพื่อตรวจสอบการละเมิดที่อาจเกิดขึ้น ในกรณีที่เราไม่แน่ใจเกี่ยวกับความถูกต้องตามกฎหมายของยอดเงินฝากที่ชนะรางวัล เราจะติดต่อผู้ให้บริการและตรวจสอบการเดิมพันเหล่านั้นกับพวกเขา
6. เกณฑ์การตรวจสอบเอกสารประจำตัวประกอบไปด้วยข้อมูลที่ควรระบุในบัตรประจำตัว ได้แก่ ชื่อ รูปถ่าย วันเกิด สัญชาติ ข้อมูลเหล่านี้ตรงกับข้อมูลในโปรไฟล์ของลูกค้าอย่างสมบูรณ์ จะถือว่าเอกสารถูกต้อง
7. เราตรวจสอบเอกสารเพื่อหาร่องรอยของการแก้ไข หากจำเป็น เราจะขอให้เซลฟี่พร้อมบัตรประจำตัวเพื่อให้แน่ใจว่าเอกสารนั้นเป็นของบุคคลที่ลงทะเบียนบนเว็บไซต์
8. หากเรามีข้อสงสัยอย่างมาก และไม่แน่ใจว่าเอกสารนั้นถูกต้องหรือไม่ เราจะติดต่อแผนกต่อต้านการฉ้อโกงทางอีเมล
9. หากพบการทำธุรกรรมที่น่าสงสัยในบัญชีของลูกค้า การฝากเงินสดจากแหล่งที่น่าสงสัย (เช่น เมื่อรายละเอียดของผู้ส่งและเจ้าของบัญชีไม่ตรงกัน) และ/หรือการกระทำใด ๆ ที่ส่งสัญญาณถึงการฉ้อโกง (รวมถึงการคืน

เงินหรือการยกเลิกการชำระเงิน) บริษัทขอสงวนสิทธิ์ในการดำเนินการตรวจสอบภายใน ปิดกั้นหรือปิดบัญชีของลูกค้า ยกเลิกการชำระเงินใด ๆ และระงับการดำเนินการในบัญชีจนกว่าการสอบสวนอย่างเป็นทางการจะสิ้นสุดลง เมื่อทำการตัดสินใจ บริษัทจะปฏิบัติตามบทบัญญัติของกฎหมายที่บังคับใช้

10. บริษัทมีสิทธิ์ขอข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับลูกค้า หากวิธีการถอนเงินแตกต่างจากวิธีการฝากเงิน บริษัทยังขอสงวนสิทธิ์ในการปิดกั้นบัญชีของลูกค้าในระหว่างการสอบสวน หากลูกค้าปฏิเสธที่จะให้ข้อมูลเพิ่มเติมตามที่บริษัทร้องขอ
11. ในระหว่างการสอบสวน บริษัทมีสิทธิ์ขอสำเนาเอกสารยืนยันตัวตนของลูกค้าเพิ่มเติม และสำเนาบัตรธนาคารที่ใช้ในการฝากเงินในบัญชี สำเนาเอกสารการชำระเงิน และเอกสารอื่น ๆ ที่ยืนยันการครอบครองโดยชอบด้วยกฎหมายและแหล่งที่มาของเงินทุนตามกฎหมาย บริษัทยังมีสิทธิ์ขอเอกสารฉบับจริงได้
12. บริษัทมีหน้าที่ดำเนินการตรวจสอบลูกค้าที่เขตอำนาจศาลจัดประเภทว่ามีความเสี่ยงสูงอย่างละเอียด
13. การที่บริษัทปฏิเสธหรือระงับการทำธุรกรรมที่บริษัทพิจารณาว่าน่าสงสัย (รวมถึงการปิดกั้นหรือการปิดบัญชีของลูกค้า) ไม่ถือเป็นเหตุแห่งความรับผิดทางแพ่งของบริษัทจากการไม่ปฏิบัติตามภาระผูกพันต่อลูกค้า