REGULI GENERALE

1.Introducere

Utilizarea serviciului de pariuri in cota fixa la distanta se supune reglementarilor impuse de Oficiul National pentru Jocuri de Noroc (ONJN).

Orice disputa legata, in orice fel, de utilizarea acestui serviciu de pariuri in cota fixa trebuie trimisa prin email la support@frankcasino.ro. Daca raspunsul este considerat a fi nesatisfacator, se poate trimite o solicitare catre ONJN.

Organizatorul isi rezerva dreptul de a modifica continutul si structura site-ului, de a schimba limitele de pariere, limitele de profit si de a modifica sau anula ofertele de pariere in orice moment, sub rezerva dispozitiilor legale aplicabile.

Organizatorul poate, in orice moment, sa actualizeze, sa amendeze, sa editeze si sa suplimenteze Regulamentul, sub rezerva dispozitiilor legale aplicabile.

Orice referire din Regulament la cuvinte/ obiecte care apar la singular se aplica si pentru forma de plural. Referintele la gen nu sunt obligatorii si trebuie tratate ca avand doar scop informativ.

Jucatorul are obligatia sa citeasca si sa inteleaga prevederile de mai jos. Prin continuarea utilizarii website-urilor oficiale al Organizatorului, Jucatorii confirma ca au citit si au inteles in totalitate atat Termenii si Conditiile de utilizare Avento MT Limited cat si Regulamentul de joc pentru pariuri in cota fixa la distanta, si sunt de acord sa le respecte. In cazul in care acestia nu sunt de acord cu Termenii si Conditiile de utilizare, crearea unui cont de jucator pe platforma Avento MT devine imposibila. De asemenea, nerespectarea regulilor Organizatorului poate duce la restrictionare, la inchiderea contului Jucatorului, la confiscarea fondurilor si/sau la urmarirea acestuia in justitie, dupa caz si dupa cum se specifica in continuare in cele ce urmeaza, sub rezerva dispozitiilor legale aplicabile.

De altfel, orice activitate pe platforma Organizatorului presupune luarea la cunostinta si acceptarea neconditionata de catre Jucator a Termenilor si Conditiilor si a regulilor de conduita, stabilite de catre Organizator.

Jucatorii pot utiliza serviciile Avento MT Limited doar daca au 18 ani impliniti (varsta legala a majoratului conform legilor in vigoare). De asemenea, Jucatorii confirma ca nu acceseaza serviciile Avento MT Limited din nici un teritoriu in care nu este legala participarea la jocuri de noroc online in momentul plasarii unui pariu sau participarii la un joc. In continuare, Avento MT isi rezerva dreptul de a solicita Jucatorilor o dovada a varstei lor si le aduce la cunostinta acestora ca, Avento MT are dreptul de a suspenda Contul de Joc pana la furnizarea unei dovezi satisfacatoare privind varsta acestora.

Prin prezentul Regulament este important ca Jucatorii sa inteleaga si sa accepte ca Organizatorul nu ofera Jucatorilor consiliere sau confirmare juridica si ca este responsabilitatea Jucatorilor sa se asigure ca respecta in orice moment legile carora se supun. Participarea minorilor la jocurile de noroc este interzisa, iar in eventualitatea in care se depisteaza o abatere de la aceasta regula, Organizatorul isi rezerva dreptul de inchide definitiv contul de joc si de a alerta autoritatile responsabile pentru a lua masuri.

Organizatorul nu este raspunzator pentru situatiile generate de interpretarea eronata sau de necunoasterea de catre Jucatori a prevederilor din cuprinsul prezentului Regulament sau a regulilor specifice de desfasurare a evenimentelor pe care acestia au plasat pariuri.

Prevederile Regulamentului de Joc pentru pariuri in cota fixa la distanta se completeaza cu Termeni si Conditii Avento MT Limited si cu cele ale legislatiei in vigoare. De asemenea, Organizatorul isi rezerva dreptul de a completa sau modifica regulile de participare la activitatea de pariere fara o instiintare prealabila a Jucatorilor, in limitele dispozitiilor legale aplicabile. Jucatorii au obligatia sa consulte Regulamentul de joc la intervale regulate pentru a ramane la curent cu orice modificare.
Utilizand platforma Organizatorului si plasand pariuri pe evenimentele sportive din oferta, Jucatorul declara pe propria raspundere ca nu cunoaste rezultatul evenimentelor sportive pe care pariaza, ca are capacitate deplina de a dispune asupra mijloacelor banesti folosite in plasarea pariurilor si ca a citit, a inteles si este pe deplin de accord atat cu dispozitiile prezentului Regulament cat si cu Termenii si Conditiile ce guverneaza platforma Organizatorului. Acest Regulament de Joc pentru Pariurile in Cota Fixa la Distanta, denumit in continuare “Regulament”, reglementeaza utilizarea serviciului de pariuri in cota fixa al Avento MT Limited, denumit in continuare „Organizator”. Pentru plasarea unui pariu la Organizator, Titularul contului confirma ca a citit, a inteles si ca accepta Regulamentul Organizatorului.

2.Definitii
"Eroarea" este definita ca o greseala, o greseala de tipar, o interpretare eronata, o intelegere eronata, o citire eronata, o traducere eronata, o eroare gramaticala, o problema tehnica, o Eroare de inregistrare, o Eroare la tranzactie, o Eroare evidenta si clara, forta majora si/sau similar. Exemplele de erori includ, fara a se limita la:
- pariuri acceptate in timpul problemelor tehnice, care in alte situatii nu ar fi fost acceptate;
- pariuri plasate pe evenimente/ tipuri de pariu care au fost deja decise;
- pariuri pe evenimente care contin participanti incorecti;
- pariuri plasate la cote care sunt substantial diferite de cele disponibile pe piata generala la momentul plasarii pariului;
- pariuri oferite la cote care reflecta o stare incorecta a scorului; sau,
- cote care sunt in mod clar incorecte datorita sansei de aparitie a evenimentului la momentul plasarii pariului.
"Pariere cu influenta" este un act, interzis de Organizator, prin care un Titular al contului, sau parti care actioneaza in asociere cu un Titular al contului, pot sa influenteze rezultatul unui meci sau al unui eveniment - direct sau indirect.
"Pariere in colaborare" este un act, interzis de Organizator, prin care Titularii conturilor actioneaza in asociere pentru a plasa o serie de pariuri la acelasi eveniment sau competitie. Daca apar dovezi ale actionarii in asociere in acest mod a Titularilor conturilor, Organizatorul isi rezerva dreptul de a anula respectivele pariuri si/sau sa retina plata intoarcerilor in functie de rezultatul investigatiilor ulterioare.

3.Acceptarea pariului
Un pariu nu este valabil pana cand nu este validat si afisat in istoricul de pariere al Titularului contului. In cazul unei incertitudini privind valabilitatea unui pariu, Titularul contului este rugat sa verifice pariurile deschise (in asteptare) sau sa contacteze Serviciul pentru clienti.
Cu exceptia cazului in care este acceptat din cauza unei Erori, un pariu ramane valabil si nu poate fi retras. Este responsabilitatea Titularului contului sa se asigure ca informatiile din

pariurile plasate sunt corecte. In nicio situatie Organizatorul nu accepta nicio responsabilitate pentru nicio greseala (perceputa si reala), care apar ca urmare a oricarei Erori) sau din oricare alt motiv, fara insa a se limita la, prezentarea incorecta a cotelor/obiectelor de pariere.
Daca apare un litigiu cu privire la acceptarea (sau lipsa acesteia) a oricarei tranzactii din contul Titularului contului, lista tranzactiilor din baza de date va fi considerata o dovada suprema care va decide asupra acestor aspecte.

4.Limite de pariere si profit

Organizatorul își rezervă dreptul de a limita profitul la orice pariu sau combinații de pariuri ale unui singur Titular de Cont la 250.000 RON. Aceasta limita poate fi mai mica in functie de sportul specific, de liga si de tipul de pariu. Pentru mai multe informatii va recomandam sa consultati Limitele specifice sporturilor.
Toate selectiile de pariuri se supun limitelor pre-impuse setate de Organizator, care pot fi mai mici decat limitele mentionate anterior). Daca aceste limite vor fi atinse, Titularul contului are dreptul de a cere marirea lor printr-o solicitare efectuata prin intermediul platformei Organizatorului. Organizatorul isi rezerva dreptul de a accepta (complet sau partial) sau de a respinge respectiva solicitare.
Organizatorul isi rezerva dreptul de a refuza, total sau partial, orice solicitare de pariere. Aceasta include posibilitatea ca un „Pariu sistem", sa nu fie acceptat complet datorita mizei sau a combinatiilor incluse in respectivul „Pariu sistem".
Organizatorul isi rezerva dreptul de a restrictiona sau de a refuza accesul, total sau partial, la contul utilizatorului.
Toate pariurile plasate prin intermediul oricarui website al Organizatorului, inclusiv pariurile care solicita aprobarea manuala, pot fi acceptate cu intarziere, durata de timp putand varia in functie de caz. O astfel de intarziere va fi stabilita de catre Organizator.
Organizatorul isi rezerva dreptul de a retine orice plata si/sau sa declare pariurile nule la un eveniment (sau serie de evenimente), daca exista suficiente dovezi ca au aparut una din urmatoarele situatii:
(i) integritatea evenimentului a fost pusa sub semnul intrebarii;
(ii) cota (cotele) sau miza totala a fost manipulata;
(iii) a avut loc o "Aranjare" a meciului sau meciul este investigat pentru acest lucru.
Dovezile pentru situatiile de mai sus se pot baza pe dimensiunea, volumul sau particularitatea pariurilor plasate la Organizator pe oricare sau toate canalele de pariere, precum si pe baza informatiilor primite de la alti furnizori de servicii de pariere sau de la organizatii recunoscute oficial.
Toate cotele oferite pot varia. Stabilirea acestor fluctuatii se face de catre Organizator. Pariurile sunt acceptate doar la cotele disponibile pe grila de pariere la momentul acceptarii pariului de catre Organizator, indiferent de orice alta pretentie sau publicare anterioara aflata pe site-ul web sau pe orice alt mediu care prezinta alte date.
Toate calculele de plata la stabilirea pariurilor se vor face pe baza cotelor zecimale, indiferent de formatul afisat /ales in momentul plasarii pariului.

5.Anularea (invalidarea) pariurilor

Un pariu poate fi declarat nul si va fi, in acest caz, acceptat cu o cota de 1,00.

Un pariu efectuat ca un pariu Acumulator va ramane valabil chiar daca un meci sau un eveniment care face parte din acest pariu acumulator este anulat.
Organizatorul isi rezerva dreptul, de a declara un pariu anulat, in totalitate sau partial, daca este evident ca oricare din urmatoarele circumstante exista:
- Pariurile au fost oferite, plasate si/sau acceptate datorita unei Erori;
- Pariurile au fost plasate atunci cand site-ul web avea probleme tehnice, care au favorizat acceptarea pariului;
- Pariere cu influenta;
- Pariere in colaborare (syndicate);
- Un rezultat a fost influentat de actiuni ilegale - direct sau indirect;
- A aparut un anunt public referitor la pariu care modifica semnificativ cotele.
Urmare a celor mentionate, Organizatorul isi rezerva dreptul de a retine (anula) castigurile, de a anula pariurile plasate pe orice eveniment pentru care se detin dovezi pentru: (i) integritatea evenimentului a fost contestata; (ii) premiile sau pariurile au fost manipulate; sau (iii) evenimentele au fost aranjate (manipulate). Aceste situatii pot rezulta dintr-o decizie a unei autoritati oficiale sportive sau de reglementare, sau ca urmare a investigatiilor interne desfasurate de catre Organizator, de catre furnizorul de servicii de pariere si/sau orice terta parte autorizata.
Organizatorul va avea dreptul de a anula un pariu in cazul in care exista date intarziate cu privire la pariul mentionat, care sunt diferite de rezultatul initial.
Un pariu efectuat ca un pariu acumulator nu va include niciodata doua sau mai multe tipuri de pariu ale caror rezultate pot avea legatura (ex.: Echipa X va deveni campioana si jucatorul Y va deveni golgeterul din campionatul respectiv). Desi Organizatorul va lua toate masurile necesare pentru a preveni astfel de posibilitati, in cazul in care acest lucru se intampla, Organizatorul isi rezerva dreptul, sa declare nule toate partile din pariul acumulator care includ rezultatele corelate.
Pariurile pot fi considerate nule indiferent daca un eveniment a fost validat sau nu.
In plus, toate pariurile plasate (si/sau acceptate) in urmatoarele circumstante vor fi declarate nule:
Pariuri inainte de meci
- Parierea a fost facuta dupa ce evenimentul a inceput;
- Parierea s-a efectuat dupa ce a inceput un eveniment legat de acesta si in care conditiile s-au putut modifica intr-un mod direct si de necontestat.
Pariuri live
- Parierea efectuata la o cota incorecta din cauza unei intarzieri sau unor probleme ale acoperirii „Live";
- Parierea efectuata pe anumite tipuri de pariu, dupa ce acestea si-au produs efectele, sau dupa un eveniment care poate fi considerat in mod normal ca aduce rezultatul care s-a produs sau urmeaza sa se produca (de ex. pariurile plasate pe tipuri de pariu cum ar fi Numarul total de goluri marcate sau Urmatorul gol, atunci cand urmeaza sa se execute un penalty sau acesta a fost acordat);
- Parierea efectuata la cote care reprezentau un scor diferit decat cel real.

6.Declinarea responsabilitatii (Disclaimer) si Prioritate

Organizatorul isi rezerva dreptul sa ajusteze Plata catre Contul unui Titular de cont daca este evident faptul ca Plata a fost creditata Contului din cauza unei Erori.

Pentru a ajusta orice incorectitudine din soldul Titularului contului ca urmare a creditarii unor sume datorita unei Erori, Organizatorul isi rezerva dreptul de a face orice actiune necesara, fara o notificare prealabila si in limite rezonabile, pentru ajustarea soldul Titularului contului prin inversarea, amendarea sau anularea oricarei tranzactii ulterioare in contul Titularului contului.

Orice plangere/diferend cu privire la determinarea rezultatului oricarui eveniment de pariere trebuie sa ajunga la Organizator in termen de 14 zile de la validarea initiala pentru a se putea efectua o investigatie completa. Toate celelalte plangeri vor fi avute in vedere doar daca Titularul contului ofera dovezi de necontestat cu privire la o validare eronata. Astfel de dovezi vor fi luate in considerare doar daca pot fi atribuite in orice fel cu situatiile descrise in prezentul Regulament.

Organizatorul isi rezerva dreptul de a suspenda accesul la cont pana cand finalizeaza toate investigatiile pe care le considera necesare.

Aceste reguli sunt aplicabile tuturor tranzactiilor din sectiunea de Pariuri in cota fixa ale Organizatorului si pot fi suplimentate cu alte Reguli. In caz de ambiguitate, prioritatea trebuie considerata in urmatoarea ordine:(i) Regulile si conditiile sunt publicate in legatura cu orice oferta si/sau campanie; (ii) Daca acestea nu sunt concludente, se va face referire la Regulile Generale privind Pariurile in cota fixa, cu exceptia cazului in care este specificat altfel in Regulile Specifice Sporturilor.

In cazurile in care se considera ca aceste Reguli nu sunt concludente, Organizatorul isi rezerva dreptul, sa determine rezultatele evenimentelor in functie de fiecare caz individual, avand la baza principiul de echitate, urmarind normele de pariere, obiceiurile si definitiile general acceptate.

Adaptarile in alte limbi a Regulamentului sau a oricarui alt text care poate fi asociat cu ofertele de pariere sunt realizate doar in scop informativ. Desi s-au luat toate masurile de prevenire necesare pentru a se asigura o redare cat mai fidela a Regulamentului in limba specifica, Organizatorul nu va accepta nicio raspundere cu privire la orice incompatibilitate intre versiunea in limba romana si versiunea in oricare alta limba. In cazul discrepantelor intre varianta in limba romana si respectiva traducere, varianta in limba romana va fi considerata obligatorie si va constitui baza in care se va determina rezultatul evenimentelor.

Orice date furnizate sau accesibile in, din sau in legatura cu oferta de pariuri in cota fixa pot fi folosite de Titularul de Cont numai pentru uz privat, necomercial si orice utilizare sau incercare de utilizare a acestor date in scopuri comerciale este strict interzisa.

Organizatorul are dreptul sa puna in aplicare orice prevedere a contractului privind oferta de pariere impotriva oricarui Titular de Cont.

7. Funcția de retragere (Cashout)

Funcția Cashout le permite utilizatorilor să își controleze pariurile, oferindu-le opțiunea de a recupera o sumă înainte de încheierea unui eveniment. Utilizatorii pot alege să facă Cashout fie integral, fie parțial. Optarea pentru Cashout parțial le permite să rețină o parte din miza lor, urmând ca restul să rămână activă până la încheierea evenimentului.

Termeni și condiții:
● Opțiunea Cashout va fi disponibilă atât la pariurile premergătoare meciului, cât și la cele live, cu excepția cazului în care:
1. Piața de pariuri este suspendată sau selecția/linia (de obicei liniile Total și Spread) nu este disponibilă pentru pariuri.
2. Piața de pariuri nu este disponibilă pentru cashout din cauza configurației tehnice a casei de pariuri sportive.
3. Cotele pe selecție sunt prea mari pentru a oferi o valoare de cashout.
4. Funcția de cashout a fost dezactivată pentru un anumit client din cauza segmentării clienților la discreția Avento.
5. Opțiunea de cashout a fost dezactivată de la un anumit campionat.
● Valoarea cashout-ului este calculată automat în timp real, în funcție de probabilitățile actuale.
● Marja de retragere este determinată de Avento și poate fi modificată la discreția sa. Aceasta poate varia în funcție de diferitele piețe de pariuri.
● Pariurile care sunt decontate folosind orice aspect al functiei de retragere Cashout sunt de obicei EXCLUSE din orice promoție de pariuri sportive. Verificați termenii și condițiile fiecărei promoții individuale pentru mai multe detalii.
● Avento are dreptul de a dezactiva opțiunea Cashout de pe o anumită piață de pariuri, campionat, categorie și sport în orice moment. informații suplimentare sunt disponibile și în secțiunea Întrebări frecvente de pe site-ul nostru.

1. Rezultatul unei piețe este stabilit odată ce acesta este determinat.

În cazul în care o piață directă pe termen lung sau scurt este decisă printr-un anunț oficial, compania își rezervă dreptul de a anula orice pariuri plasate după publicarea rezultatului.

În cazul în care un meci nu este finalizat (din cauza condițiilor meteorologice, a numărului insuficient de jucători etc.) și eventual hotărât de către arbitru și/sau un anunț oficial, compania
își rezervă dreptul de a soluționa în mod corespunzător orice pariuri plasate în urma anunțului de către sursa oficială.

În cazul în care anunțul se face în mai mult de 48 de ore de la încheierea meciului și orice pariuri nehotărâte au fost deja tratate ca nehotărâte, astfel anulate, decontarea va rămâne în vigoare.

Orice piețe speciale pentru jucători sunt excluse de la regula de mai sus.

Dacă o piață nu este determinată mai devreme în joc, compania stabilește rezultatul jocului odată ce este normal durata (ora regulată) a meciului este încheiată, cu excepția cazului în care se specifică altfel în descrierea pieței de pe site-ul web.

Exemplul 1: **Piața 1X2 a câștigătorului meciului** a unui eveniment este determinată după sfârșitul timpului regulamenter a evenimentului. Câștigătorul meciului de fotbal (fotbal) 1x2 este stabilit după cele 90 de minute, inclusiv oricare minute suplimentare numite de arbitrul meciului ca „durată normală”.

În cazul în care un eveniment este condus la Prelungiri/Timp suplimentar (când timpul regulamentar nu decide câștigătorul), toate pieţele care sunt supuse „include prelungiri” sau „include timp suplimentar” sunt plătite după finalizarea Prelungirilor/Timpului suplimentar. Orice lovituri de pedeapsă (sau alte decizii) care pot urma nu sunt luate în considerare, cu excepția cazului în care este specificat în mod clar pe piață.

Evenimentele care nu au început la timp din orice motiv sau chiar sunt amânate pot fi menținute deschise și toate pariurile rămân valabile dacă acestea pornesc (încep) în următoarele 48 de ore de la ora oficială de începere. În orice alt caz, compania își rezervă, la propria discreție, dreptul de a anula toate pariurile la astfel de evenimente amânate și de a rambursa mizele clienților.

Evenimentele abandonate după ora de începere și sunt continuate de la organizator în 48 de ore de la ora oficială de începere, compania își rezervă dreptul de a menține toate pariurile valabile și de a soluționa în funcție de acest rezultat.

Evenimente abandonate după ora de începere și nefiind continuate de la organizator în decurs de 48 de ore compania va rezolva toate pieţele determinate decise în pitch (pas,moment) și va anula restul prin rambursarea mizei clienţilor. Cu toate acestea, în astfel de cazuri, compania își rezervă, la propria discreție, dreptul de a anula toate pariurile de astfel de evenimente abandonate și a rambursa mizele clienților.

Orice piețe legate de calificarea unei echipe (de exemplu, pentru a califica, metoda de victorie etc.) printr-un anumit turneu (meciuri de cupă, meciuri din playoff etc.) vor fi anulate în cazul în care meciul este amânat sau abandonat și meciul nu este reprogramat pentru a fi jucat în 48 de ore. În cazul în care sunt 2 etape, doar pieţele plasate în evenimentul amânat vor fi nule.

Orice pariuri legate de calificări făcute pe termen scurt sau pe termen lung vor fi valabile până când vor fi decise, indiferent de amânarea/abandonarea evenimentelor.

La regula generală de mai sus există excepții precum:

Jocurile de tenis vor fi menținute deschise cu toate pariurile valabile până când oficialii sau organismul organizator declară un câștigător. În astfel de cazuri, regula celor 48 de ore nu este valabilă. Totuși, și în cazul retragerii sau a neîndeplinirii obligațiilor unui jucător (accidentare, boală sau circumstanță personală), decizia adultului, trecerea în pas, descalificare sau abandon, toate pieţele determinate în teren sunt stabilite în mod corespunzător, iar toate celelalte indecise sunt declarate anulate și nule. Pentru evitarea îndoielii, dacă un jucător de tenis s-a retras înainte de încheierea ultimului punct, piața câștigătoare a meciului este nulă, dar toate pieţele legate de seturi sau jocuri specifice care sunt determinate, sunt decontate în consecință.

În cazul în care următoarele jocuri sportive din SUA, cum ar fi MLB (sau alte ligi de baseball), NHL și NBA (NFL și MLS nu este inclus în această regulă) nu încep sau sunt abandonate după lovitura de start și nu sunt reluate în aceeași zi în fusul orar local de la ora de start anunțată, toate pariurile nedecise sunt nule.

(de exemplu, dacă un meci de fotbal este abandonat în a doua repriză, pieţele din prima repriză vor fi reglementate în mod normal).

(de exemplu, în exemplul de mai sus, pieţele din a doua jumătate nu au fost decise) vor fi nule și mizele vor fi rambursate clienților).

În cazul abandonului sau amânării evenimentelor NFL (sau a altor evenimente de fotbal american), toate pieţele sunt considerate nule, cu excepția cazului în care meciul continuă în același program săptămânal NFL (sau alt fotbal american) (joi - miercuri ora locală a stadionului).

MLB (sau alte ligi de baseball): Money Line- Linia monetară (Piața câștigătoare) este considerate ca fiind decisă dacă oficialii din ligă consideră jocul ca încheiat și dacă:

1. sunt încheiate cel puțin 5 reprize

SAU

2. Sunt finalizate 4,5 reprize și echipa gazdă (sau echipa secundă care bate) este în avantaj.

În toate celelalte cazuri, pariurile pe Money Line - Linia Monetară, sunt anulate.

Pentru a evita orice dubiu, pariurile pe toate celelalte piețe (de exemplu, Totaluri, Spread etc.) vor fi valabile, cu excepția cazului în care s-a decis deja,

dacă:

1. sunt încheiate cel puțin 9 reprize

SAU

2. Sunt finalizate 8,5 reprize și echipa gazdă (sau echipa secundă care bate) este în avantaj.

În toate celelalte cazuri, pariurile sunt anulate. În cazul în care o Regulă Mercy este apelată, toate pariurile vor fi valabile pe scor la momentul respectiv.

MLB (sau alte ligi de baseball), toate liniile Pitcher (pieţele PL pentru Linia Monetară, Spread și Totals) sunt nule în cazul schimbării lansatorului de start listat. Pariurile plasate pe pieţele Pitcher line vor include indicația (PL) în interiorul paginilor de pariuri și istoricul pariurilor. În cazul în care indicatorul (PL) nu este vizibil în interiorul biletului de pariuri, pariul este plasat pe linia de acțiune și va fi decontat în consecință. Liniile de acțiune sunt stabilite pe baza rezultatul evenimentului, indiferent de orice schimbare a lansatorului. Orice linii noi de lansare oferite vor urma cele de mai sus reguli. Liniile de acțiune urmează regulile generale, cu excepție referitoare la **MLB (sau alte ligi de baseball),** ca mai sus.

În baseball și în cazul unui **joc de 7 reprize**, pariurile pe toate pieţele vor fi valabile, cu excepția cazului în care s-a decis deja, dacă:

1. sunt finalizate cel puțin 7 reprize

SAU

2. 6,5 reprize sunt finalizate și echipa gazdă (sau echipa secundă care bate) este în avantaj.

Excepție este **Moneyline**- Linia monetară **(Câștigătorul meciului)** care este considerată ca fiind decisă dacă:

1. sunt încheiate cel puțin 5 reprize

SAU

2. Sunt finalizate 4,5 reprize și echipa gazdă (sau echipa secundă care bate) este în avantaj.

În toate celelalte cazuri, pariurile pe Money Line sunt anulate.

Cupa de baschet sau playoff etc. meciuri care sunt decise prin cel mai bun din 2 meciuri cu puncte cumulate se încadrează în reguli specifice de decontare. În cazul unui rezultat de egalitate în primul meci nu se joacă prelungiri și piața câștigătoare (inclusiv orele suplimentare) este anulată, în timp ce restul pieţelor sunt decontate în mod normal conform rezultatului. Achitarea ar fi aceeași dacă este extras al doilea meci, în timp ce există un câștigător la primul meci.

În ceea ce privește cazurile în care scorurile câștigătoare sunt egale după al doilea meci (de exemplu, echipa A câștigă la primul meci cu scor 75-70 și echipa B câștigă al doilea meci cu scorul 85-80) decontarea se va face pe toate pieţele pe baza rezultatului timpului regulamentar și rezultatul prelungirilor va fi ignorat.

1.2 Compania își rezervă dreptul de a nu accepta total sau parțial un pariu fără a furniza un motiv clientului. Dacă un pariu nu este acceptat, miza clientului este rambursată

1.3 Înainte de începerea unui eveniment, compania își rezervă, la propria discreție, dreptul de a anula sau anula o parte sau întregul pariu chiar și după acceptarea acestuia fără a oferi clientului vreun motiv.

După începerea evenimentului, compania își rezervă, la propria discreție, dreptul de a anula sau anula parțial sau integral un pariu, chiar și după acceptarea lui și chiar după soluționarea lui, dacă există un motiv întemeiat pentru aceasta, cum ar fi:

- greșeală în formulare (eroare palpabilă) a evenimentului sau a cotelor, sau a orei de începere.
- clientul încearcă să ocolească limitele companiei (plăti potențiale) și gestionarea riscului prin plasarea mai multor pariuri identice sau similare sau deschizând mai multe conturi
- clientul profită de orice anunț public sau informații secrete la care are acces și care determină rezultatul pariului.
- clientul a combinat mai multe pariuri asociate.
- clientul participă activ la eveniment, cum ar fi Jucători, Arbitri, Manageri sau are relații directe sau indirecte cu participanții la evenimente.
- compania suferă o eroare tehnică care oferă cote sau evenimente greșite.
- orice alt motiv valabil comunicat clientului la cerere.

1.4 Câștigurile maxime pe talon de pariu sunt 50,000 RON (LEI)

1.5 Compania noastră își rezervă dreptul de a anula toate pariurile unui eveniment, dacă există vreo schimbare în ceea ce privește locul de desfășurare a evenimentului.

1.6 Compania noastră își rezervă dreptul de a anula toate pariurile dacă apar schimbări radicale în circumstanțele unui eveniment cum ar fi durata timpului de joc, distanța într-o viteză de cursă sau numărul de perioade etc.

1.7 În cazul în care compania noastră suspectează că un eveniment de pariuri sportive este fraudulos sau cu mare probabilitate de a fi remediat astfel încât rezultatul să fie cunoscut anumitor persoane în prealabil, compania își rezervă dreptul de a:

- păstra anumite bilete de pariuri nesoluționate
- să informeze organismele și autoritățile de reglementare relevante (ESSA, Sportradar, Federații) despre, depinde de organism sau autoritate este reglementată compania și cu care cooperează
- așteaptă până când un verdict din partea acelor organisme sau autorități este transmis ca feedback
- soluționează sau anulează pariul în urma verdictului organismelor sau autorităților relevante

1.8 În cazul și în timpul procesului de plasare a pariului, sistemul este întrerupt din punct de vedere tehnic din orice motiv, compania va urma verificările standard, cum ar fi disponibilitatea fondurilor, corectitudinea prețurilor etc. și își rezervă dreptul de a accepta sau respinge pariul în

consecință. Într-un astfel de caz, clientul trebuie să se autentifice de îndată ce sistemul este disponibil și să viziteze pagina sa de istoric de pariuri pentru a confirma dacă pariul a fost acceptat sau nu.

1.9 Orice decizie luată de **Arbitrul Asistent Video (VAR)** care intră în conflict cu decizia inițială sancționată de către arbitrii de pe teren (inclusiv non-decizii, cum ar fi a permite jocului să continue înainte de a revizui videoclipul), modificând astfel starea de înțelegere a meciului la momentul plasării pariulu, va avea ca rezultat toate pariurile plasate în intervalul de timp, dintre apariția finală și decizia originală a incidentului arbitrului, decizia finală privind incidentul fiind considerată nulă, cu excepția cazului în care cotele oferite la oferta de pariu specifică sunt neafectate de utilizarea VAR sau au fost deja luate în considerare în cotele oferite la momentul pariului acceptare. Achitarea tuturor celorlalte oferte de pariuri care nu au legătură, inclusiv cele determinate de orice joc între ele momentul incidentului inițial și decizia în urma revizuirii VAR, care nu sunt influențate/alterate prin decizia VAR va rămâne în vigoare.

Pentru scopurile rezultate, evaluările VAR trebuie considerate că s-au întâmplat la momentul incidentului inițial pentru care VAR-ul ar fi utilizat în cele din urmă, chiar dacă jocul nu a fost întrerupt imediat. Compania își rezervă dreptul de a anula orice ofertă stabilită anterior, în cazul
în care decontarea devine inexactă în urma deciziei finale a arbitrului, cu condiția ca respectiva decizie să fie luată și comunicată înainte de încheierea meciului și/sau în intervalul de timp enumerat.

1.10 În scopul experienței utilizatorului, astfel un rezultat vizual mai bun, compania noastră aplicătrunchierea cu două cifre zecimale pe cotele vizibile pe ecran. Calculele cotelor totale se fac folosind a șasea cifră zecimală rotunjită, în timp ce suma totală câștigătoare este întotdeauna trunchiată la a doua cifră zecimală. Orice diferență observată, este doar un produs al regulilor de rotunjire explicate aici.

1.11 Intervalul maxim de timp dintre decontarea unui talon de pariuri și o potențială re-decontare este de 30 de zile.

1.12 Dacă meciul este încheiat de arbitru în minutul 79:00 sau după, toate pieţele sunt stabilite în mod corespunzător cu rezultatul FT. Dacă meciul este încheiat de arbitru la 78:59 sau înainte, toate pieţele indecise vor fi anulate.

În meciurile care sunt ABANDONATE/OPRITE din alte motive (revolte ale fanilor, lupte ale jucătorilor, accidentare gravă, vremea rea, defectarea reflectoarelor etc.), toate pieţele indecise vor fi anulate.

1.13 Formate de potrivire acceptate

Formatele posibile acceptate atât pentru pariuri înainte de meci, cât și pentru pariuri live sunt 2x25, 2x30, 2x35, 2x40, 2x45, 3x30.

Pentru meciurile cu o durată mai mică de 50 de minute sau mai mare de 90 de minute, toate pieţele vor fi anulate. În toate celelalte cazuri, pariurile vor fi valabile în mod normal.

Pentru formatul 3x30 , durata pauzei va fi calculată ca „Durata totală a meciului / 2”.

Compania noastră nu îşi asumă nicio responsabilitate pentru modificările neaşteptate ale formatelor şi eventual decontarea relevantă pe baza regulilor noastre, riscul este de partea clientului şi este inclus în acceptarea T&C în timpul înregistrării acestora.

1.14 Pieţele definitive (pe termen scurt şi pe termen lung) sunt supuse regulii „Play-or-pay”. Sub Regula Play-or-Pay, pariurile pe participanţii unei pieţe definitive, vor fi valabile în mod normal chiar dacă jucătorul listat echipa/participantul nu a putut participa la competiţie, indiferent de motiv (deci stabilit ca pierdut). Regula de mai sus va fi valabilă pentru toate pieţele definitive (Câştigător, Top3, Top5 etc.), referindu-se la o listă de participanţii la o competiţie.

Pieţele H2H (Head to Head – cap la cap) sunt excluse, prin urmare, dacă vreunul dintre participanţii listaţi nu participă la competiţie, pieţele H2H în care este implicat, sunt soluţionate ca nule. Aceeaşi decontare se va fi aplica şi pe pieţele legate de performanţa individuală a unei echipe sau a unui participant (de exemplu, pieţele de clasificare). În cazul în care un participant este înlocuit cu un alt participant al aceleiaşi echipe, decontarea pieţelor echipelor (H2H, clasificare etc) va fi valabilă, în timp ce pieţele individuale ale participantului vor fi anulate.

2. Explicaţia anumitor tipuri de pariuri

<u>Marcatori: primul, ultimul, oricând</u>

Pariurile se aplică numai la ora regulată. Autogolurile (pe baza autorităţii oficiale) au fost omise sau sunt considerate „fără marcator” dacă jocul are doar „goluri proprii”.

Pariarea primului marcator va fi NUL dacă un jucător nu joacă niciodată sau intră pe teren după
ce a fost marcat primul gol al autogolului pentru joc, cu excepţia cazului autogolului, care este ignorat.

Pariurile pe ultimul marcator vor fi ANULATE dacă un jucător nu joacă niciodată. Jucătorul care înscrie se aplică pentru orice jucător, indiferent momentul în care a intrat în joc.

Pariurile pe marcatorul oricând, se aplică oricărui jucător implicat în joc, indiferent de ora la care a intrat în joc. Pariurile pe marcatorul oricând vor fi NULE dacă un jucător nu joacă niciodată.

În cazul în care un meci este abandonat, dar a existat cel puţin un marcator, se aplică pariurile

pe primul marcator și pariurile pe ultimul marcator sunt nule. Oricând piața marcatorilor pentru acest jucător este stabilită ca câștigătoare și pariurile pe alți jucători sunt nule.

Regulile de mai sus reprezintă piețele „**Primul/Oricând marcator și 1X2”** și **„Primul/Oricand Marcator și Scor Corect”**

3. Stabilirea liniilor asiatice

*Se aplică pentru toate piețele care pot avea linii asiatice ca selecții disponibile pentru toate sporturile (pot fi aplicate puncte/seturi/jocuri/runde/etc. în locul golurilor).

Tabel total goluri

Selectarea liniei de gol din Asia	Total goluri marcate	Rezultat selecție		Selectarea liniei de gol din Asia	Total goluri marcate	Rezultat selecție
Peste 0,5	0	Pierdut		Sub 0,5	0	Câștigat
	1 sau mai multe	Câștigat			1 sau mai multe	Pierdut
Peste 0,75	0	Pierdut		Sub 0,75	0	Câștigat
	1	Câștigat jumătate			1	Pierdut jumătate
	2 sau mai multe	Câștigat			2 sau mai multe	Pierdut
Peste 1	0	Pierdut		Sub 1	0	Câștigat
	1	Anulat			1	Anulat
	2 sau mai multe	Câștigat			2 sau mai multe	Pierdut
Peste 1,25	0	Pierdut		Sub 1,25	0	Câștigat
	1	Câștigat jumătate			1	Câștigat jumătate
	2 sau mai multe	Câștigat			2 sau mai multe	Pierdut
Peste 1,5	1 sau mai puțin	Pierdut		Sub 1,5	1 sau mai multe	Câștigat
	2 sau mai multe	Câștigat			2 sau mai multe	Pierdut
Peste 1,75	1 sau mai puțin	Pierdut		Sub 1,75	1 sau mai multe	Câștigat
	2	Câștigat jumătate			2	Pierdut jumătate
	3 sau mai multe	Câștigat			3 sau mai multe	Pierdut
Peste 2	1 sau mai puțin	Pierdut		Sub 2	1 sau mai multe	Câștigat
	2	Anulat			2	Anulat
	3 sau mai multe	Câștigat			3 sau mai multe	Pierdut

Explicația rezultatelor pe jumătate câștigate / pe jumătate pierdute: O selecție pe jumătate câștigată are jumătate din miză considerată câștigată și cealaltă jumătate considerată nulă. O selecție pe jumătate pierdută are jumătate din miză considerată pierdută și cealaltă jumătate considerată nulă.

Tabel selecția handicap cu 2 opțiuni

Selecția handicap	Rezultat final	Rezultat selecție		Selecția handicap	Rezultat final	Rezultat selecție

cu 2 opțiuni				cu 2 opțiuni		
Echipa A (-0)	Echipa A câștigă	Câștigat		Echipa A (+0)	Echipa A câștigă	Câștigat
	Remiză	Anulat			Remiză	Anulat
	Echipa A pierde	Pierdut			Echipa A pierde	Pierdut
Echipa A (-0,25)	Echipa A câștigă	Câștigat		Echipa A (+0,25)	Echipa A câștigă	Câștigat
	Remiză	Pierdut jumătate			Remiză	Câștigat jumătate
	Echipa A pierde	Pierdut			Echipa A pierde	Pierdut
Echipa A (-0,5)	Echipa A câștigă	Câștigat		Echipa A (+0,5)	Echipa A câștigă sau remiză	Câștigat
	Echipa A pierde sau Remiză	Pierdut			Echipa A pierde	Pierdut
Echipa A (-0,75)	Echipa A câștigă la diferență de 1 gol	Câștigat jumătate		Echipa A (+0,75)	Echipa A câștigă sau remiză	Câștigat
	Echipa A câștigă cu 2 sau mai multe goluri	Câștigat			Echipa A pierde la diferență de 1 gol	Pierdut jumătate
	Echipa A pierde sau Remiză	Pierdut			Echipa A pierde cu 2 sau mai multe goluri	Pierdut
Echipa A (-1)	Echipa A câștigă la diferență de 1 gol	Anulat		Echipa A (+1)	Echipa A câștigă sau remiză	Câștigat
	Echipa A câștigă cu 2 sau mai multe goluri	Câștigat			Echipa A pierde la diferență de 1 gol	Anulat
	Remiză sau echipa A pierde	Pierdut			Echipa A pierde cu 2 sau mai multe goluri	Pierdut
Echipa A (-1,25)	Echipa A câștigă la diferență de 1 gol	Pierdut jumătate		Echipa A (+1,25)	Echipa A câștigă sau remiză	Câștigat
	Echipa A câștigă cu 2 sau mai multe goluri	Câștigat			Echipa A pierde la diferență de 1 gol	Câștigat jumătate
	Remiză sau echipa A pierde	Pierdut			Echipa A pierde cu 2 sau mai multe goluri	Pierdut
Echipa A (-1,5)	Echipa A câștigă cu 2 sau mai multe goluri	Câștigat		Echipa A (+1,5)	Echipa A câștigă sau remiză sau pierde cu 1 gol	Câștigat
	Echipa A câștigă cu 1 gol sau Remiză sau Echipa A pierde	Pierdut			Echipa A pierde cu 2 sau mai multe goluri	Pierdut

Explicația rezultatelor pe jumătate câștigate / pe jumătate pierdute: O selecție pe jumătate câștigată are jumătate din miză considerată câștigată și cealaltă jumătate considerată nulă. O selecție pe jumătate pierdută are jumătate din miză considerată pierdută și cealaltă jumătate considerată ca fiind nulă.

PARIURI TEASER

În pariurile sportive, un pariu Teaser este un tip de pariu Parlay. Într-un pariu Teaser, pariorului i se permite să schimbe diferența de puncte pentru un joc, făcând pariul mai ușor de câștigat. În
schimb, pariorul realizează un randament mai mic al pariurilor în cazul unui câștig. Dacă o selecție pierde, teaser-ul este considerat pierdut. Dacă o selecție este anulată și restul este câștigat, teaser-ul este considerat nul.

REGULA DEAD HEAT

Când nu există un câștigător evident sau există o remiză între doi, trei sau mai mulți concurenți, se va aplica regula „Dead Heat". Aceasta înseamnă că cotele vor fi împărțite la numărul de participanți aflați la egalitate în acea poziție.

De exemplu: Remiză în Curse de Cai sau remiză pe piață pentru cel mai bun marcator într-un campionat.

Doi jucători sunt la egalitate pentru numărul de goluri dintr-un campionat. Jucătorul 1 a plătit 3,00 , iar jucătorul 2 a plătit 1,5

Cotele vor fi împărțite la 2 și pariul va fi plătit în mod normal.

Jucătorul 1 va fi plătit cu cote de 3,00 / 2 = 1,5.

Jucătorul 2 va fi plătit cu cote de 1,5 / 2 = 0,75.

REGULI PENTRU PIEȚELE DE CLASIFICARE

Pentru a se califica: această piață constă în a prezice care dintre echipe va merge în următoarea
rundă a turneului. Pentru această opțiune vor fi luate rezultatele date atât în prima manșă, cât și în a doua manșă, inclusiv prelungiri și lovituri din penalty, dacă sunt date.
Metoda victoriei

Pe această piață trebuie să anticipăm cum va face echipa care se califică în runda următoare.

De exemplu, dacă selecția mea este:

Prelungiri de acasă (Juventus Turin Prelungiri): Indică faptul că definiția pieței respective va fi dată în timpul prelungirilor.

Timpul regulamentar al echipei gazdă (Juventus Torino Timpul regulamentar): Prevăd că această piață va fi definită în timpul regulamentar + minute suplimentare de joc.

Penalty-uri pentru vizitatori (penalty-uri Ajax): Prevăd că piața va fi definită la loviturile de departajare.

BET BUILDER

Funcția Bet Builder oferă jucătorului posibilitatea de a combina selecțiile din același eveniment într-un singur bilet de pariuri. Dacă o selecție care participă la un Bet Builder este void/push, atunci întregul pariur este de asemenea void/push, INDIFERENT de rezultatul celorlalte selecții care participă la Bet Builder.

De exemplu, în meciul LA Lakers vs Toronto Raptors, creăm un Bet Builder cu LA Lakers pentru victorie, Peste 220,5 puncte în meci și Jucătorul X - Peste 29,5 puncte. În cazul în care Jucătorul X nu participă la meci, selecția pentru punctele sale (peste 29,5) este anulată. Prin urmare, întregul bilet de pariuri este anulat pe măsură ce selecția participă la un Bet Builder.

SOCCER PLATĂ ANTICIPATĂ

Cu oferta Soccer Early Payout, puteți plasa un pariu înainte de începerea meciului pe piața 1X2 (victorie acasă sau în deplasare) și dacă echipa ta are 2 goluri înainte în orice moment al meciului, câștigi automat fără să aștepți să se termine meciul!

Oferta este valabilă pentru pariuri simple, multiple, de sistem și Bet Builder plasate pe piața 1X2 (acasă sau deplasare câștigă) NUMAI înainte de începerea meciului și nu în timpul meciului. Oferta nu se aplică pentru pariurile plasate pe selecția Draw – (Remiză) la fiecare joc.

Pariul tău este plătit integral dacă echipa ta este cu două goluri mai sus în orice moment al meciului, indiferent de rezultatul final.

Această ofertă nu se va aplica pentru pariurile în care a fost folosit Cash Out. În multipli, acordarea ofertei pentru o anumită selecție/i ale pariului nu va fi afectată retroactiv, dacă clientul încasează pariurile din selecțiile rămase.

Toate câștigurile vor fi creditate cât mai curând posibil, odată ce echipa este cu două goluri înainte. Această ofertă nu se va aplica unde un pariu a fost încasat complet. În cazul în care un pariu a fost parțial încasat și echipa ta are două goluri în avans, pariul va fi decontat pe miza activă rămasă.

Dacă pariul dvs. este plătit mai devreme în conformitate cu această ofertă, nu va fi plătit din nou dacă selecția dvs. continuă pentru a câștiga meciul.

BASEBALL PLATĂ ANTICIPATĂ

Cu oferta Baseball Early Payout, puteți plasa un pariu înainte de începerea meciului pe piața

Money Line (victorie acasă sau în deplasare) și dacă echipa ta merge cu 5 puncte înainte în orice
moment al meciului, câștigi automat, fără a fi nevoie să aștepți să se încheie meciul!

Oferta este valabilă pentru pariuri simple, multiple, de sistem și Bet Builder plasate pe piața Money Line (Câștigător) (Câștigă acasă sau în deplasare) NUMAI înainte de începerea meciului și nu în timpul meciului.

Pariul tău este plătit integral dacă echipa ta are cinci puncte în avans în orice moment al meciului, indiferent de rezultatul final.

Această ofertă nu se va aplica pentru pariurile în care a fost folosit Cash Out. În multipli, acordarea ofertei pentru o anumită selecție/i ale pariului nu va fi afectată retroactiv dacă clientul încasează pariurile din selecțiile rămase.

Toate câștigurile vor fi creditate cât mai curând posibil, odată ce echipa are cinci puncte înainte. Această ofertă nu se va aplica unde un pariu a fost încasat complet. În cazul în care un pariu a fost încasat parțial și echipa ta are cinci puncte înainte, pariul va fi decontat pe miza activă rămasă.

Dacă pariul dvs. este plătit mai devreme în conformitate cu această ofertă, nu va fi plătit din nou dacă selecția dvs. continuă pentru a câștiga meciul.

Oferta nu este valabilă pentru liniile Pitcher relevante (Money Line PL).

<u>FOTBAL AMERICAN PLATĂ ANTICIPATĂ</u>

Cu oferta de Plată Anticipată la Fotbal American, puteți plasa un pariu înainte de începerea meciului pe piața Money Line (victorie acasă sau în deplasare) și dacă echipa ta are 17 puncte înainte în orice moment al meciului, câștigi automat fără a fi nevoie să aștepți ca meciul să se
încheie!

Oferta este valabilă pentru pariuri simple, multiple, de sistem și Bet Builder plasate pe piața Money Line (Câștig acasă sau în deplasare) NUMAI înainte de începerea meciului și nu în timpul meciului.

Pariul tău este plătit integral dacă echipa ta este cu șaptesprezece puncte mai sus în orice moment al meciului, indiferent de rezultatul final.

Această ofertă nu se va aplica pentru pariurile în care a fost folosit Cash Out. În multipli, acordarea ofertei pentru o anumită selecție/i ale pariului nu va fi afectată retroactiv, dacă clientul încasează pariurile din selecțiile rămase.

Toate câștigurile vor fi creditate cât mai curând posibil, odată ce echipa este cu șaptesprezece puncte înainte. Această ofertă nu va se aplica în cazul în care un pariu a fost încasat complet. În cazul în care un pariu a fost încasat parțial și echipa dvs merge cu șaptesprezece puncte înainte, pariul va fi stabilit pe miza activă rămasă.

Dacă pariul dvs. este plătit mai devreme în conformitate cu această ofertă, nu va fi plătit din nou dacă selecția dvs. continuă pentru a câștiga meciul.

<u>BASCHET PLATĂ ANTICIPATĂ</u>

Cu oferta Baschet Early Payout, puteți plasa un pariu înainte de începerea meciului pe Piața Money Line (victorie acasă sau în deplasare) și dacă echipa ta are 18 sau 20 de puncte înainte în orice moment al meciului, câștigi automat fără a fi nevoie să aștepți ca meciul să se încheie!

Oferta este valabilă pentru pariuri simple, multiple, de sistem și Bet Builder plasate pe piața Money Line (Câștig acasă sau în deplasare) NUMAI înainte de începerea meciului și nu în timpul meciului.

Pariul tău este plătit integral dacă echipa ta are optsprezece sau douăzeci de puncte mai sus în orice moment al meciului, indiferent de rezultatul final.

Această ofertă nu se va aplica pentru pariurile în care a fost folosit Cash Out. În multipli, acordarea ofertei pentru o anumită selecție/i ale pariului nu va fi afectată retroactiv dacă clientul încasează pariurile din selecțiile rămase.

Toate câștigurile vor fi creditate cât mai curând posibil, odată ce echipa este cu optsprezece sau douăzeci de puncte înainte. Această ofertă nu se va aplica în cazul în care un pariu a fost încasat complet. În cazul în care un pariu a fost încasat parțial și dvs echipa merge cu optsprezece sau douăzeci de puncte înainte, pariul va fi stabilit pe miza activă rămasă.

Dacă pariul dvs. este plătit mai devreme în conformitate cu această ofertă, nu va fi plătit din nou dacă selecția dvs. continuă pentru a câștiga meciul.

<u>TENIS PLATĂ ANTICIPATĂ</u>

Cu oferta Early Payout pentru tenis, puteți plasa un pariu înainte de începerea meciului pe Piața Match Winner - Piața câștigătoare (victorie acasă sau în deplasare) și dacă jucătorul tău
are 2 seturi înainte în orice moment al meciului, tu câștigi automat fără a fi nevoie să așteptați ca meciul să se încheie!

Oferta este valabilă pentru pariuri simple, multiple, de sistem și Bet Builder plasate pe piața Match Winner (Câștigă acasă sau în deplasare) NUMAI înainte de începerea meciului și nu în timpul meciului.

Pariul tău este plătit integral dacă jucătorul tău are două setări în orice moment al meciului, indiferent de rezultatul final.

Această ofertă nu se va aplica pentru pariurile în care a fost folosit Cash Out. În multipli, acordarea ofertei pentru o anumită selecție/ii ale pariului nu va fi afectată retroactiv dacă clientul încasează pariurile din selecțiile rămase.

Toate câștigurile vor fi creditate cât mai curând posibil, odată ce jucătorul are două seturi înainte. Această ofertă nu se va aplica unde un pariu a fost încasat complet. În cazul în care un pariu a fost parțial încasat și jucătorul tău merge cu două seturi înainte, pariul va fi decontat pe miza activă rămasă.

Dacă pariul dvs. este plătit mai devreme în conformitate cu această ofertă, nu va fi plătit din nou dacă selecția dvs. continuă pentru a câștiga meciul.

HOCHEI PE GHEAȚĂ PLATĂ ANTICIPATĂ

Cu oferta de Early Payout pentru hochei pe gheață, puteți plasa un pariu înainte de începerea meciului pe Piața Money Line (victorie acasă sau în deplasare) și dacă echipa ta are 3 goluri înainte în orice moment al meciului, câștigi automat fără a fi nevoie să aștepți să se încheie meciul!

Oferta este valabilă pentru pariuri simple, multiple, de sistem și Bet Builder plasate pe piața Money Line (Acasă sau Câștig în deplasare) NUMAI înainte de începerea meciului și nu în timpul
meciului.

Pariul tău este plătit integral dacă echipa ta este cu trei goluri mai sus în orice moment al meciului, indiferent de rezultatul final.

Această ofertă nu se va aplica pentru pariurile în care a fost folosit Cash Out. În multipli, acordarea ofertei pentru o anumită selecție/ii ale pariului nu va fi afectată retroactiv dacă clientul încasează pariurile selecțiile rămase.

Toate câștigurile vor fi creditate cât mai curând posibil, odată ce echipa este cu trei goluri înainte. Această ofertă nu se va aplica unde un pariu a fost încasat complet. În cazul în care un pariu a fost parțial încasat și echipa ta are trei goluri înainte, pariul va fi decontat pe miza activă rămasă.

Dacă pariul dvs. este plătit mai devreme în conformitate cu această ofertă, nu va fi plătit din nou dacă selecția dvs. continuă pentru a câștiga meciul.

0% MARJĂ LA SOCCER 1X2

Această caracteristică vă oferă posibilitatea de a plasa un pariu pe piața 1X2 cu o marjă de 0%
(aceasta înseamnă că operatorul primește un comision de 0%, ceea ce face ca cotele oferite să fie cât mai competitive).

Caracteristica de marjă 0% este valabilă pentru pariurile simple, multiple și de sistem plasate pe piața 1X2 cu 0% indicație, NUMAI înainte de începerea meciului și nu în timpul meciului.

Pieţele cu marjă de 0% nu sunt incluse în șablonul de bonus acumulator și în oferta de plată anticipată.

0% MARJĂ PE PIAȚA MONEY LINE LA BASCHET

Această funcție vă oferă posibilitatea de a plasa un pariu pe piața Money Line cu o marjă de 0% (acesta înseamnă că operatorul primește un comision de 0%, ceea ce face ca șansele oferite să fie cât mai competitive).

Caracteristica de marjă 0% este valabilă pentru pariurile simple, multiple și de sistem plasate pe piața Money Line cu indicația 0%, NUMAI înainte de începerea meciului și nu în timpul meciului.

Pieţele cu marjă de 0% nu sunt incluse în șablonul de bonus acumulator și în oferta de plată anticipată.

0% MARJĂ PE PIAȚA MONEY LINE LA FOTBAL AMERICAN

Această funcție vă oferă posibilitatea de a plasa un pariu pe piața Money Line cu o marjă de 0% (acesta înseamnă că operatorul primește un comision de 0%, ceea ce face ca șansele oferite să fie cât mai competitive).

Caracteristica de marjă 0% este valabilă pentru pariurile simple, multiple și de sistem plasate pe piața Money Line cu indicația 0%, NUMAI înainte de începerea meciului și nu în timpul meciului.

Pieţele cu marjă de 0% nu sunt incluse în șablonul de bonus acumulator și în oferta de plată anticipată.

0% MARJĂ LA CÂȘTIGĂTORUL MECIULUI DE TENIS

Această caracteristică vă oferă posibilitatea de a plasa un pariu pe piața câștigătorului meciului cu o marjă de 0% (aceasta înseamnă că operatorul primește un comision de 0%, ceea
ce face ca șansele oferite să fie cât mai competitive).

Caracteristica de marjă de 0% este valabilă pentru pariurile simple, multiple și de sistem plasate

pe piața de câștigători a meciurilor cu indicația 0%, NUMAI înainte de începerea meciului și nu în timpul meciului.

Pieţele cu marjă de 0% nu sunt incluse în şablonul de bonus acumulator şi în oferta de plată anticipată.

0% MARJĂ PE PIAȚA MONEY LINE LA BASEBALL

Această funcție vă oferă posibilitatea de a plasa un pariu pe piața Money Line cu o marjă de 0% (acesta înseamnă că operatorul primește un comision de 0%, ceea ce face ca șansele oferite să fie cât mai competitive).

Caracteristica de marjă 0% este valabilă pentru pariurile simple, multiple și de sistem plasate pe piața Money Line cu indicația 0%, NUMAI înainte de începerea meciului și nu în timpul meciului.

Pieţele cu marjă de 0% nu sunt incluse în şablonul de bonus acumulator şi în oferta de plată anticipată.

Oferta nu este valabilă pentru liniile Pitcher relevante (Money Line PL).

0% MARJĂ PE PIAȚA MONEY LINE LA HOCHEI PE GHEAȚĂ

Această funcție vă oferă posibilitatea de a plasa un pariu pe piața Money Line cu o marjă de 0% (acesta înseamnă că operatorul primește un comision de 0%, ceea ce face ca șansele oferite să fie cât mai competitive).

Caracteristica de marjă 0% este valabilă pentru pariurile simple, multiple și de sistem plasate pe piața Money Line cu indicația 0%, NUMAI înainte de începerea meciului și nu în timpul meciului.

Pieţele cu marjă de 0% nu sunt incluse în şablonul de bonus acumulator şi în oferta de plată anticipată.

OFERTA DE TRAGERE LA SORȚI LA SOCCER BORE

Plasați un pariu înainte de începerea meciului, pe pieţele oferite pentru această ofertă şi, dacă meciul se termină la o remiză 0-0, pariul tău va fi rambursat integral.

Oferta este valabilă pentru pariuri simple, multiple, de sistem şi Bet Builder plasate pe pieţele oferite pentru această ofertă, NUMAI înainte de începerea meciului şi nu în timpul meciului. Rambursările vor fi creditate cât mai curând posibil după terminarea meciului. Dacă, între timp, jucătorul interferează cu pariul în orice fel (de exemplu, retragere/retragere parțială), pariul nu se va mai aplica pentru oferta Bore Draw.

REGULI SPORTIVE ŞI EXPLICARE PIEŢE

SOCCER

Piețe principale*

Unele dintre pieţele enumerate mai jos pot apărea sub **E-Soccer (se aplică aceleaşi reguli)*

1X2: Trebuie să preziceți rezultatul meciului. Există 3 rezultate posibile: 1 (echipa gazdă câștigă), X (echipele vor remiza), 2 (echipa în deplasare câștigă).

Șansă dublă: Trebuie să preziceți rezultatul meciului. Sunt 3 rezultate posibile: 1X (la sfârșitul meciului echipa gazdă câștigă sau egalează), X2 (la sfârșitul meciului echipa oaspete câștigă sau egalează), 12 (la sfârșitul meciului câștigă echipa gazdă sau echipa oaspete).

Total (Peste/Sub): Trebuie să preziceți dacă numărul total de goluri marcate în timpul meciului va fi peste sau sub linia indicată.

Pentru a vă califica: Trebuie să preziceți dacă echipa indicată se va califica la următoarea fază a turneului.

Ambele echipe care marchează (GG/NG): Există două rezultate posibile: GG (ambele echipe marchează cel puțin un gol fiecare pe parcursul întregului meci), NG (una sau ambele echipe nu marchează niciun gol pe tot parcursul meciului).

Remiză fără pariu (DNB): Această piață de pariuri constă în următoarele, pentru a defini un pariu ca câștigător, trebuie neapărat să fie o echipă câștigătoare, ceea ce înseamnă că, dacă meciul se termină la egalitate, pariul în bani va fi rambursat. De exemplu, dacă un scor final duce la egalitate, pariul va fi anulat.

Următorul gol: Trebuie să preziceți care echipă va înscrie următorul gol. Există 3 rezultate posibile: 1 (scorul echipei gazdă), niciunul, 2 (scorul echipei în deplasare).

Ce echipă va câștiga restul meciului: Indiferent de scorul real al evenimentului, la momentul plasării pariului, scorul evenimentului va fi considerat 0-0.

Scor corect: Preziceți rezultatul exact al unui meci, adică până la scorul exact de la sfârșit, de exemplu: (1-0, 3-0, 2-3...)

Handicap (2 opțiuni): Pariu în care câștigătorul jocului trebuie decis cu o marjă de gol respectivă. Scorul corect se adaugă sau se scade din golurile propuse în handicap, iar după operațiunea respectivă se va stabili cine câștigă: echipa gazdă, egal sau echipa în deplasare. Pentru decontarea liniilor asiatice (+/-2,0, +/-2,25, +/-2,75 etc. vă rugăm să consultați tabelul relevant).

Handicap (3 opțiuni): Trebuie să preziceți rezultatul final al meciului ținând cont de handicapul în paranteze.

De exemplu, (0:1) indică faptul că echipa oaspete are un avantaj de un gol, iar pentru (1:0) indică faptul că echipa gazdă are un avantaj de un gol.

Tipuri de pariuri disponibile pe această piață:

1H (0:1): Echipa gazdă va câștiga meciul cu 2 sau mai multe goluri diferență

XH (0:1): Echipa gazdă va câștiga meciul cu 1 gol diferență

2H (0:1): Echipa oaspete va câștiga meciul sau va remiza

1H (0:2): Echipa gazdă va câștiga meciul cu 3 sau mai multe goluri diferență

XH (0:2): Echipa gazdă va câștiga meciul cu 2 goluri diferențe

2H (0:2): Echipa oaspete va câștiga meciul, va egala sau va pierde cu 1 gol diferență

1H (0:3): Echipa gazdă va câștiga meciul cu 4 sau mai multe goluri diferență

XH (0:3): Echipa gazdă va câștiga meciul cu 3 goluri diferențe

2H (0:3): Echipa oaspete va câștiga meciul, va egala sau va pierde cu 1 sau 2 goluri diferență

1H (1:0): Echipa gazdă va câștiga meciul sau va remiza

XH (1:0): Echipa oaspete va câștiga meciul cu 1 gol diferență

2H (1:0): Echipa oaspete va câștiga meciul cu 2 sau mai multe goluri diferență

1H (2:0): Echipa gazdă va câștiga meciul, va egala sau va pierde cu 1 gol diferență

XH (2:0): Echipa oaspete va câștiga meciul cu 2 goluri diferențe

2H (2:0): Echipa oaspete va câștiga meciul cu 3 sau mai multe goluri diferență

1H (3:0): Echipa gazdă va câștiga meciul, va egala sau va pierde cu 1 sau 2 goluri diferență

XH (3:0): Echipa oaspete va câștiga meciul cu 3 goluri diferențe

2H (3:0): Echipa oaspete va câștiga meciul cu 4 sau mai multe goluri diferență

Pauza / final de meci: Trebuie să preziceți rezultatul primei reprize a meciului împreună cu rezultatul meciului. Rezultatele posibile sunt: (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X și 2/2).

Ultimul Gol: Pe această piață trebuie să anticipăm care dintre cele două echipe va înscrie ultimul Gol al acestui joc.

Dacă ați selectat opțiunea Niciunul, indicați că nu vor mai fi marcate goluri.

Marja de câștig: În acest tip de pariuri, prezici care echipă va câștiga și cu câtă marjă va câștiga.

Total echipa gazdă: Trebuie să preziceți dacă numărul total de goluri marcate de echipa gazdă, în timpul meciului va fi peste sau sub spread-ul indicat.

Total echipa oaspete: Trebuie să preziceți dacă numărul total de goluri marcate de echipa oaspete, în timpul meciului va fi peste sau sub spread-ul indicat.

Goluri exacte: Trebuie să preziceți numărul exact de goluri marcate în timpul meciului. Rezultatele posibile sunt 0 goluri, 1,2,3,4,5+.

Ce echipă va marca: Constă în a prezice dacă va marca în meci doar echipa gazdă, echipa oaspete, ambele echipe sau niciuna. Constă în selectarea DA sau NU dacă se allege una dintre următoarele piețe de pariuri disponibile în secțiunea specială.

Acasă Fără pariu (1 fără pariu): Trebuie să preziceți dacă echipa oaspete va câștiga meciul sau dacă meciul se termină la egalitate. Dacă echipa gazdă câștigă meciul, pariul va fi considerat nul.

În deplasare Nici un pariu (2 fără pariu): Trebuie să preziceți dacă echipa gazdă va câștiga meciul sau dacă meciul se termină la egalitate. Dacă echipa oaspete câștigă meciul, pariul va fi considerat nul.

Goluri exacte pentru echipa gazdă: Trebuie să preziceți numărul exact de goluri marcate de echipa gazdă în timpul meciului. Rezultatele posibile sunt 0 goluri, 1,2,3+.

Goluri exacte în deplasare: Trebuie să preziceți numărul exact de goluri marcate de echipa oaspete în timpul meciului. Rezultatele posibile sunt 0 goluri, 1,2,3+.

Impar/Par: Trebuie să preziceți dacă rezultatul meciului este un număr par sau impar, dacă rezultatul meciului este „0:0", pariuri sunt socotite ca „pare".

Impar/Par Acasă: Trebuie să preziceți dacă numărul de goluri marcate de echipa gazdă în timpul meciului va fi par sau impar. Dacă echipa gazdă nu marchează niciun gol, selecția câștigătoare este pară.

Impar/Par în deplasare: Trebuie să preziceți dacă numărul de goluri marcate de echipa oaspete în timpul meciului va fi par sau impar. Dacă echipa gazdă nu marchează niciun gol, selecția câștigătoare este pară .

Acasă pentru a marca: Trebuie să preziceți dacă echipa gazdă va înscrie cel puțin un gol în

timpul meciului.

În deplasare pentru a înscrie: Trebuie să preziceți dacă echipa oaspete va înscrie cel puțin un gol în timpul meciului.

Multigoluri: trebuie să preziceți numărul de goluri marcate în timpul meciului pe baza diferitelor intervale oferite.

Multigoluri acasă: Trebuie să preziceți numărul de goluri marcate de echipa gazdă în timpul meciului pe baza diferitelor intervale oferite.

Multigoluri în deplasare: Trebuie să preziceți numărul de goluri marcate de la echipa deplasare în timpul meciului pe baza diferitelor intervale oferite.

Următorul tip de punctaj: Trebuie să preziceți tipul de punctare dintre următoarele rezultate:

➔Freekick: Golul trebuie marcat direct din lovitură liberă sau din corner pentru a se califica ca gol prin lovitură liberă.

Loviturile deviate contează atâta timp cât lovitura liberă sau executantul de colț i se acordă golul;

➔ Penalty: Golul trebuie marcat direct din penalty. Golurile după revenirea unui penalty ratat nu contează;

➔ Autogol: Dacă golul este declarat ca autogol;

➔ Lovitură de cap: Ultima atingere a marcatorilor trebuie să fie cu capul;

➔ Lovitură: Golul trebuie să fie cu orice altă parte a corpului decât capul și celelalte tipuri nu se
aplică;

➔ Nici un gol.

Va exista lovituri de departajare: Trebuie să preziceți dacă în meci va exista lovituri de departajare

Prelungiri Da/Nu: Trebuie să preziceți dacă meciul va merge într-o perioadă de prelungiri.

Metoda victoriei: Trebuie să preziceți echipa gazdă sau echipa oaspete.

Sunt șase (6) rezultate posibile oferite:

– Echipa gazdă câștigă în timpul regulamentar

– Echipa oaspete câștigă în timpul regulamentar

– Echipa gazdă câștigă în prelungiri

– Echipa oaspete câștigă în prelungiri

– Echipa gazdă câștigă după loviturile de pedeapsă

– Echipa oaspete câștigă după loviturile de pedeapsă

Prelungiri & gol: Trebuie să preziceți dacă meciul va merge la Prelungiri și va fi gol (Da) sau nu (Nu).

Prelungiri - 1x2: Trebuie să preziceți doar rezultatul 1X2 al perioadei de prelungiri.

Prelungiri - care echipă câștigă restul: Indiferent de scorul real al evenimentului, în momentul plasării pariului, scorul evenimentului va fi considerat 0-0. Piața va lua în considerare numai Prelungirile.

Prelungiri - următorul gol: Trebuie să preziceți care echipă vamar ca următorul gol în timpul prelungirilor. Există 3 rezultate posibile: 1 (scorul echipei gazdă), niciunul, 2 (scorul echipei oaspete).

Prelungiri - total: Trebuie să preziceți dacă numărul total de goluri marcate în timpul prelungirilor va fi peste sau sub spread-ul indicat.

Prelungiri – handicap: Trebuie să preziceți rezultatul final al prelungirilor ținând cont de handicap între paranteze. De exemplu, (0:1) indică faptul că echipa oaspete are un avantaj, ca și pentru (1:0) indică faptul că echipa gazdă are un avantaj de un gol.

Prelungiri - scor corect: Trebuie să preziceți doar scorul corect al prelungirilor.

Lovituri de departajare – câștigător: Trebuie să preziceți care echipă va câștiga loviturile de departajare (1-2).

Lovituri de pedeapsă - al X-lea penalty marcat: Trebuie să preziceți dacă penalty-ul „x” va fi marcat sau nu în timpul loviturilor de departajare.

Lovituri de la departajare - al x-lea gol: Trebuie să preziceți care echipă va marca golul „x” în timpul loviturilor de departajare. 3 Rezultate posibile: 1, X, 2.

Lovituri de departajare - marja de câștig: Trebuie să preziceți marja de victorie pentru loviturile de departajare pentru echipa gazdă sau în deplasare sau dacă meciul se termină la egalitate.

Lovituri de departajare – total: Trebuie să preziceți dacă totalul de goluri marcate în timpul loviturilor de departajare va fi Peste sau Sub.

Lovituri de la departajare - Total acasă: Trebuie să preziceți dacă totalul de goluri marcate de echipa gazdă în timpul loviturilor de departajare vor fi peste sau sub.

Lovituri de pedeapsă - Total în deplasare: Trebuie să preziceți dacă totalul de goluri marcate de la echipa deplasare în timpul loviturilor de departajare vor fi peste sau sub.

Lovituri de departajare - goluri exacte: Trebuie să preziceți dacă golurile exacte au fost marcate în timpul loviturilor de departajare. 7 sunt rezultatele posibile: 0-4,5,6,7,8,9,10+.

Lovituri de la departajare - par/impar: Trebuie să preziceți dacă numărul de goluri marcate în timpul penalty-ului perioada de schimb de focuri va fi impar sau par.

Lovituri de la departajare - Acasă impar/par: Trebuie să preziceți dacă numărul de goluri marcate de pe teren propriu echipa în timpul loviturilor de departajare va fi par sau impar.

Lovituri de pedeapsă - În deplasare impar/par: Trebuie să preziceți dacă numărul de goluri marcate din deplasare echipa în timpul loviturilor de departajare va fi par sau impar.

Lovituri de pedeapsă - scor corect: Trebuie să preziceți scorul corect în timpul loviturilor de departajare.

Lovituri de departajare - câștigător & total: Trebuie să preziceți rezultatul 1X2 al loviturilor de departajare împreună cu numărul de goluri marcate luând în considerare diferența indicată.

Rezultat la prelungiri (inclusiv goluri în timpul meciului): Trebuie să preziceți rezultatul primei reprize din prelungiri.

Prelungiri a X-a echipă care marchează (inclusiv goluri în timpul meciului): Trebuie să preziceți ce echipă va înscrie al X-lea gol în prelungiri.

Scor corect la pauză (inclusiv goluri în timpul meciului): Trebuie să preziceți scorul corect la sfârșitul primei reprize a prelungirilor.

Total goluri în prima repriză de prelungiri (inclusiv goluri în timpul meciului): Trebuie să preziceți numărul de goluri (peste/sub) în prima jumătate a prelungirilor.

Handicap asiatic la Pauza de Prelungiri (inclusiv goluri în timpul meciului): Trebuie să preziceți rezultatul primei reprize a prelungirilor, ținând cont de handicapul dintre paranteze.

Rezultat după X minute: Trebuie să preziceți rezultatul meciului după X minute.

Total goluri peste/sub după X minute: Trebuie să preziceți numărul de goluri (peste/sub) după X minute.

Handicap asiatic după X minute: Trebuie să preziceți rezultatul după X minute, ținând cont de handicapul dintre paranteze.

<u>Pieţele din prima repriză</u>

Prima repriză - 1x2: Trebuie să preziceți doar rezultatul primei reprize a meciului. Golurile marcate în a 2-a repriză a meciului nu contează.

Prima repriză - Total: Trebuie să preziceți dacă numărul total de goluri marcate doar în prima repriză va fi peste sau sub spread-ul - limita indicată.

Prima repriză - care echipă câștigă restul: Indiferent de scorul real al evenimentului, la momentul plasării pariului, scorul evenimentului va fi considerat 0-0. Piața va lua în considerare doar prima repriză.

Prima repriză - Următorul gol: Trebuie să preziceți care echipă va înscrie următorul gol în prima repriză. Există 3 rezultate posibile: 1 (scorul echipei gazdă), niciunul, 2 (scorul echipei oaspete).

Prima repriză - Șansă dublă: Trebuie să preziceți rezultatul primei reprize. Există 3 rezultate posibile: 1X (la sfârșitul primei reprize echipa gazdă câștigă sau egalează), X2 (la sfârșitul primei reprize echipa oaspete câștigă sau egalează), 12 (la sfârșitul primei reprize, echipa gazdă câștigă
sau echipa oaspete câștigă).

Prima repriză - egalare fără pariu: Trebuie să preziceți care echipă va câștiga doar prima repriză
a meciului. Dacă prima repriză se încheie la egalitate, selecția va fi anulată.

Handicap prima repriză (2 opțiuni): Trebuie să preziceți rezultatul final al primei reprize a meciului luând în considerare handicapul dintre paranteze.

Handicap prima repriză (3 opțiuni): Trebuie să preziceți rezultatul final al primei reprize a meciului luând în considerare handicapul dintre paranteze. De exemplu, (0:1) indică faptul că echipa oaspete are un singur gol avantaj, ca pentru (1:0) indică faptul că echipa gazdă are un avantaj de un gol.

Prima repriză - goluri exacte: Trebuie să preziceți numărul de goluri care vor fi
marcate de la echipa gazdă în prima repriză a meciului.

Prima repriză - goluri exacte: Trebuie să preziceți numărul de goluri care vor fi
marcate de la echipa oaspete în prima repriză a meciului.

Prima repriză - impar/par: Trebuie să preziceți dacă numărul de goluri marcate doar în prima

repriză va fi impar sau par. Linia de scor 0-0 la pauză este considerată egală.

Prima repriză - ambele echipe marchează: Trebuie să preziceți dacă ambele echipe marchează cel puțin un gol fiecare în timpul prima repriză SAU doar o echipă sau ambele echipe NU marchează niciun gol în prima repriză.

Prima repriză – Foaia liberă a gazdelor: Foaia liberă este un termen folosit pentru a descrie o echipă care nu a primit nici un gol. Trebuie să preziceți dacă echipa gazdă va păstra foaia liberă în prima repriză a meciului.

Prima repriză - Foaia liberă în deplasare: Foaia liberă este un termen folosit pentru a descrie o echipă care nu a primit niciun gol. Trebuie să preziceți dacă echipa oaspete va păstra foaia liberă în prima repriză a meciului.

Prima jumătate - 1x2 ambele echipe să marcheze: Trebuie să preziceți rezultatul primei reprize și dacă ambele echipele vor marca sau nu doar în prima repriză.

Prima jumătate - 1x2 total: Trebuie să preziceți combinația dintre rezultatul la pauză al meciului și dacă numărul total de goluri marcate în prima repriză va fi peste sau sub limita indicată. Sunt 6 rezultate posibile:

1&Ov=Echipa gazdă câștigă prima repriză și totalul de goluri este peste spread

1&Un=Echipa gazdă câștigă prima repriză și totalul de goluri este sub spread

X&Ov= Prima repriză se termină la egalitate și totalul de goluri este peste spread

X&Un= Prima repriză se termină la egalitate, iar totalul de goluri este sub spread

2&Ov= Echipa oaspete câștigă prima repriză și totalul de goluri este peste spread

2&Un= Echipa oaspete câștigă prima repriză și totalul de goluri este sub spread

Prima repriză - scor corect: Trebuie să preziceți scorul corect al primei reprize a meciului.

Prima repriză – multigoluri: Trebuie să preziceți numărul de goluri marcate în prima repriză pe baza diferitelor intervale oferite.

Prima repriză echipa gazdă marchează: Trebuie să preziceți dacă echipa gazdă va înscrie cel puțin un gol în prima repriză.

Prima repriză echipa oaspete marchează: Trebuie să preziceți dacă echipa oaspete va înscrie cel puțin un gol în timpul primei reprize.

Prima repriză șansă dublă & GG/NG: Trebuie să preziceți rezultatul primei reprize cu 3

rezultate posibile cu șansă dublă (1X, 12 și X2) și dacă ambele echipe vor înscrie sau nu în prima
repriză.

Prima repriză multigoluri: Trebuie să preziceți numărul de goluri marcate în timpul primei reprize pe baza diferitelor intervale.

Prima repriză 1X2 sau GG/NG: Trebuie să preziceți rezultatul câștigător al primei reprize SAU dacă ambele, una sau nici o echipă nu va înscrie în prima repriză. Trebuie să existe o singură predicție pentru ca pariul să fie câștigător.

Ultimul gol în prima repriză: Trebuie să preziceți echipa care va marca ultimul gol în prima repriză a meciului.

Prima repriză - Total lovituri de poartă: Trebuie să preziceți numărul total de lovituri de poartă executate de ambele echipe combinate în timpul prima repriză

<u>Pieţele din a doua repriză</u>

Repriza a 2-a - 1x2: Trebuie să preziceți doar rezultatul celei de-a doua reprize a meciului. Golurile marcate în prima repriză a meciului nu contează.

Repriza a 2-a - Total: Trebuie să preziceți dacă numărul total de goluri marcate doar în repriza a doua va fi peste sau sub spread-ul indicat.

Repriza a 2-a - care echipă câștigă restul: Indiferent de scorul real al evenimentului, la momentul plasării pariului pe scorul evenimentului va fi considerat 0-0. Piața va lua în considerare doar a doua jumătate.

Repriza a 2-a - Următorul gol: Trebuie să preziceți care echipă va înscrie următoarul gol din a doua repriză obiectiv. Există 3 rezultate posibile: 1 (scorul echipei gazdă), niciunul, 2 (scorul echipei în deplasare).

A 2-a repriză - Șansă dublă: Trebuie să preziceți rezultatul celei de-a doua reprize. Sunt 3 rezultate posibile: 1X (la sfârșitul celei de-a doua reprize echipa gazdă câștigă sau egalează), X2 (la sfârșitul celei de-a doua reprize echipa oaspete câștigă sau egalează), 12 (la sfârșitul celei de-
a doua reprize, echipa gazdă câștigă sau echipa oaspete câștigă).

Repriza a 2-a - egalare fără pariu: Trebuie să preziceți care echipă va câștiga doar a doua jumătate a meciului. Dacă a doua repriză se încheie la egalitate, selecția va fi anulată.

Handicap a doua repriză (2 opțiuni): Trebuie să preziceți rezultatul final al celei de-a doua reprize a meciului luând în considerare handicapul dintre paranteze.

Handicap a doua repriză (3 opțiuni): Trebuie să preziceți rezultatul final al celei de-a doua reprize a meciului luând în considerare handicapul dintre paranteze. De exemplu, (0:1) indică faptul că echipa oaspete are un singur gol avantaj, iar pentru (1:0) indică faptul că echipa gazdă are un avantaj de un gol.

Repriza a 2-a - cocompetitor 1 goluri exacte: Trebuie să preziceți numărul de goluri care vor fi marcate de la echipa gazdă în a doua repriză a meciului.

Repriza a 2-a - competitor 2 goluri exacte: Trebuie să preziceți numărul de goluri care vor fi marcate de la echipa oaspete în a doua repriză a meciului.

Repriza a 2-a - impar/par: Trebuie să preziceți dacă numărul de goluri marcate doar în a doua repriză va fi par sau impar. Linia de scor 0-0 este considerată egală.

Repriza a 2-a - ambele echipe să marcheze: Trebuie să preziceți dacă ambele echipe marchează cel puțin un gol fiecare în timpul reprizei secunde SAU doar o echipă sau ambele echipe NU marchează goluri în timpul reprizei secunde.

Repriza a 2-a - Foaia liberă a gazdelor: Foaia liberă este un termen folosit pentru a descrie o echipă care nu a primit niciun gol. Trebuie să preziceți dacă echipa gazdă va păstra foaia liberă în a doua jumătate a meciului meci.

Repriza a 2-a - Foaia liberă a oaspeților: Foaia liberă este un termen folosit pentru a descrie o echipă care nu a primit niciun gol. Trebuie să preziceți dacă echipa oaspete va păstra foaia liberă în a doua repriză a meciului.

Repriza a 2-a - 1x2 & ambele echipe să marcheze: Trebuie să preziceți rezultatul reprizei secunde și dacă ambele echipe vor marca sau nu doar în a doua repriză.

Repriza a 2-a - 1x2 & total: Trebuie să preziceți combinația dintre rezultatul reprizei secunde a meciului și dacă numărul total de goluri marcate în a doua repriză va fi peste sau sub spread-ul indicat. Există 6 rezultate posibile:

1&Ov=Echipa gazdă câștigă a doua repriză și totalul de goluri este peste spread

1&Un=Echipa gazdă câștigă a doua repriză și totalul de goluri este sub spread

X&Ov= Repriza a doua se termină la egalitate și totalul de goluri este peste spread

X&Un= Repriza a doua se termină la egalitate, iar totalul de goluri este sub spread

2&Ov= Echipa oaspete câștigă a doua repriză și totalul de goluri este peste spread

2&a= Echipa oaspete câștigă a doua repriză și totalul de goluri este sub spread

A doua repriză - scor corect: Trebuie să preziceți scorul corect al celei de-a doua reprize a meciului.

A 2-a repriză – multigoluri: Trebuie să preziceți numărul de goluri marcate în a doua repriză pe baza a diferite intervale oferite.

A 2-a repriză gazdă pentru a înscrie: Trebuie să preziceți dacă echipa gazdă va înscrie cel puțin un gol în a doua repriză.

A a2-a repriză oaspete pentru a marca: Trebuie să preziceți dacă echipa oaspete va înscrie cel puțin un gol în a doua repriză.

A doua repriză șansă dublă & GG/NG: Trebuie să preziceți rezultatul celei de-a doua reprize cu 3 posibile rezultate cu șanse duble (1X, 12 și X2) și dacă ambele echipe vor înscrie sau nu în meci.

A doua repriză Multigoluri: Trebuie să preziceți numărul de goluri marcate în a doua repriză pe baza a intervale diferite.

A doua repriză 1X2 sau GG/NG: Trebuie să preziceți rezultatul câștigător al celei de-a doua reprize SAU dacă ambele, unul sau alte echipe vor marca în a doua repriză. Trebuie să existe o singură predicție pentru ca pariul să fie câștigător.

A doua repriză Ultimul gol: Trebuie să preziceți echipa care va marca ultimul gol în a doua repriză a meciului

Repriza a 2-a - Total lovituri pe poartă: Trebuie să preziceți numărul total de lovituri pe poartă executate de ambele echipe combinate în a doua repriză

<u>Piețe combinate</u>

1X2 &GG: Trebuie să preziceți dacă ambele echipe marchează și rezultatul meciului împreună cu rezultatul final. Sunt oferite 6 rezultate posibile:

1&GG=Echipa gazdă va câștiga și ambele echipe vor înscrie;

X&GG=Echipele vor remiza și ambele echipe vor înscrie;

2&GG=Echipa oaspete va câștiga și ambele echipe vor înscrie;

1&NG=Echipa gazdă va câștiga și cel puțin o echipă nu va marca;

X&NG=Echipele vor remiza și cel puțin o echipă nu va marca;

2&NG=Echipa oaspete va câștiga și cel puțin o echipă nu va marca.

Total &GG/NG: Trebuie să preziceți piața Total (Sub/Peste goluri) împreună cu ambele echipe vor înscrie cel puțin un gol fiecare pe parcursul întregului meci (GG) sau una sau ambele echipe nu marchează niciun gol pe tot parcursul meciului (NG). Pariul oferă 4 rezultate posibile: Peste&GG, Peste&NG, Sub&GG, Sub&NG.

1X2 & O/U: Trebuie să preziceți rezultatul meciului împreună cu numărul de goluri marcate în timpul meciului, luând în considerare spread-ul indicat. Sunt posibile șase rezultate: 1&Peste „X", X&Peste „X", 2&Peste „X", 1&Sub „X", X&Sub „X", 2&Sub „X"

Prima/a doua repriză GG/NG: Trebuie să preziceți rezultatul la Pauza/Repriza completă a meciului împreună cu ambele echipe vor marca. Sunt oferite 4 rezultate posibile: nu/nu, da/nu, da/da, nu/da.

Total 2.5 sau GG/NG: Trebuie să preziceți numărul de goluri în meci este peste sau sub valoarea indicate spread SAU dacă ambele, una sau niciuna echipă vor înscrie în meci. Sunt posibile 4 rezultate: Peste 2,5 sau NG, Peste 2,5 sau GG, Sub 2,5 sau NG, Sub 2,5 sau GG

1x2 &Total (O/U) & GG/NG: Trebuie să preziceți combinația dintre rezultatul final al meciului și rezultatul ambelor echipe va marca piața și meciul va fi peste sau sub spread-ul indicat.

1x2 & Multigol {Scor}: Trebuie să preziceți combinația rezultatului final plus dacă intervalul total de golurile marcate în timpul meciului se va situa între intervalul indicat.

Ambele echipe pentru a marca + Multigoals {Scor}: Trebuie să preziceți combinația ambelor echipe pentru a marca piața plus dacă intervalul total de goluri marcate în timpul meciului va fi între intervalul indicat.

Primul gol & 1x2 (Matchflow): Trebuie să preziceți împreună dacă rezultatul final al meciului va fi 1, X sau 2 și care echipă va înscrie primul gol al meciului. Pariul oferă șapte rezultate posibile:

1-1 gol & 1

1-1 gol & X

1-1 gol & 2

2-1 gol & 1

2-1 gol & X

2-1 gol & 2.

Niciun gol (0-0).

Șansă dublă (meci) & Prima repriză GG/NG: Trebuie să preziceți rezultatul meciului cu 3 posibile rezultate cu șanse duble (1X, 12 și X2) și dacă ambele echipe vor înscrie sau nu doar în prima repriză.

Șansă dublă (meci) & Repriza a 2-a GG/NG: Trebuie să preziceți rezultatul meciului cu 3 posibile rezultate cu șanse duble (1X, 12 și X2) și dacă ambele echipe vor înscrie sau nu doar în a
2-a repriză.

Șansă dublă &GG/NG: Trebuie să preziceți rezultatul meciului cu 3 posibile rezultate cu șanse duble (1X, 12 și X2) și dacă ambele echipe vor înscrie sau nu în meci.

Șansă dublă & total: Trebuie să preziceți rezultatul meciului cu 3 posibile rezultate cu șanse duble (1X, 12 și X2) și dacă numărul total de goluri va fi peste sau sub numărul declarat.

La pauză/la pauză & total: Trebuie să preziceți rezultatul la pauză, plus golurile totale vor fi peste sau sub spread-ul indicat.

La pauză/repriză completă & totalul primei reprize: Trebuie să preziceți rezultatul la pauză, plus totalul de goluri din prima repriză vor fi peste sau sub spread-ul indicat.

La pauză/finală & goluri exacte: Trebuie să preziceți rezultatul la pauză, plus golurile exacte marcate în timpul meciului.

3 Șanse combinate (Acasă sau peste, Acasă sau sub, Remiză sau peste, Remiză sau sub, Deplasare sau peste, Deplasare sau sub, Acasă sau GG, Remiză sau GG, Deplasare sau GG, Acasă sau orice foaie curată, Remiză sau orice foaie curată, În deplasare sau orice foaie liberă): Trebuie să preziceți rezultatul câștigător al meciului SAU dacă ambele, unul sau celelalte echipe vor înscrie în meci SAU numărul total de goluri al meciului.

Sub prima repriză & Sub a 2-a repriză: Trebuie să preziceți dacă numărul de goluri din prima repriză va fi Sub spread-ul indicat, plus dacă numărul de goluri din a 2-a repriză va fi Sub cel indicat.

Exemplu: Sub 1,5/Sub 1,5. Această selecție este câștigătoare dacă totalul golurilor din prima repriză este sub 1,5 plus totalul golurilor din a doua repriză este sub 1,5.

Sub prima repriză & Peste a 2-a repriză: Trebuie să preziceți dacă numărul de goluri în prima repriză va fi Sub spread-ul indicat, plus dacă numărul de goluri din a 2-a repriză va fi peste cel indicat .

Exemplu: Sub 1,5/Peste 1,5. Această selecție este câștigătoare dacă totalul golurilor din prima repriză este sub 1,5 plus totalul golurilor din a doua repriză este Peste 1,5.

Peste prima repriză & Sub a 2-a repriză: Trebuie să preziceți dacă numărul de goluri din prima repriză va fi Peste spread-ul indicat, plus dacă numărul de goluri din a 2-a repriză va fi Sub cel indicat.

Exemplu: peste 1,5/sub 1,5. Această selecție este câștigătoare dacă totalul de goluri din prima repriză este Peste 1,5 plus totalul golurilor din repriza secundă este sub 1,5.
Peste prima repriză & Peste a doua repriză: Trebuie să preziceți dacă numărul de goluri din prima repriză va fi peste spread-ul indicat, plus dacă numărul de goluri numai în a 2-a repriză va fi peste spread-ul indicat.

Exemplu: Peste 1,5/Peste 1,5. Această selecție este câștigătoare dacă totalul de goluri din prima
repriză este Peste 1,5 plus totalul de goluri din a doua repriză este Peste 1,5.

Pauză SAU Final: Trebuie să preziceți rezultatul câștigător al meciului SAU al primei reprize. Trebuie să aibă loc o singură predicție pentru ca pariul să fie câștigător.

1X2 pauză/ șansă dublă FT: Trebuie să preziceți rezultatul pauzei împreună cu 3 posibile rezultate cu șansă dublă (1X, 12 și X2) din timpul meciului.

Șansă dublă HT/1X2 Final: Trebuie să preziceți rezultatul șansă dublă la pauză împreună cu rezultatul final al întregului meci.

Șansă dublă Pauză/Șansă dublă Final: Pariați pe rezultatul șansă dublă din prima repriză și din timpul întregului meci.

Cel puțin o repriză X: Trebuie să preziceți dacă va exista cel puțin o repriză care se va termina la egalitate. De exemplu: prima repriză HT 1-1 / FT 1-2 . Rezultatul este câștigător =Da.

Șansă dublă sau Ambele echipe să marcheze: Trebuie să preziceți rezultatul câștigător al meciului (Șansă dublă) SAU dacă ambele, una sau nici o echipă nu va înscrie în meci. Trebuie să existe o singură predicție pentru ca pariul să fie câștigător.

Șansă dublă sau Peste/Sub: Trebuie să preziceți rezultatul câștigător al meciului (Șansă dublă) SAU dacă ambele, una sau niciuna echipă nu vor înscrie în meci. Trebuie să existe o singură predicție pentru pariu a fi un învingător.

Peste + Peste: Trebuie să preziceți dacă numărul de goluri marcate de echipa gazdă vor fi peste spread-ul indicat, plus dacă numărul de goluri marcate doar de echipa oaspete va fi peste spread-ul indicat.

Peste + Sub: Trebuie să preziceți dacă numărul de goluri marcate de echipa gazdă vor fi peste spread-ul indicat, plus dacă numărul de goluri marcate doar de echipa oaspete va fi Sub spread-ul indicat.

Sub + Sub: Trebuie să preziceți dacă numărul de goluri marcate de echipa gazdă va fi Sub spread-ul indicat, plus dacă numărul de goluri marcate numai de echipa oaspete va fi Sub spread-ul indicat.

Sub + Peste: Trebuie să preziceți dacă numărul de goluri marcate de echipa gazdă vor fi Sub spread-ul indicat, plus dacă numărul de goluri marcate doar de echipa oaspete va fi peste spread-ul indicat.

Prima repriză - 1x2 sau {total}: Trebuie să preziceți rezultatul câștigător al primei reprize a meciului SAU numărul total de goluri (Peste sau Sub). Trebuie să existe o singură predicție pentru ca pariul să fie câștigător.

A doua repriză - 1x2 sau {total}: Trebuie să preziceți rezultatul câștigător al celei de a doua reprize a meciului SAU numărul total de goluri (Peste sau Sub). Trebuie să existe o singură predicție pentru ca pariul să fie câștigător.

Șansă dublă 1X & (total) & Ambele echipe să marcheze: trebuie să preziceți combinația rezultatului final șansă dublă (1X) și rezultatul ambelor echipe de a marca piața și meciul va fi peste sau sub spread-ul indicat.

Șansă dublă X2 & (total) & Ambele echipe să marcheze: Trebuie să preziceți combinația dintre rezultatul final șansă dublă (X2) și rezultatul ambelor echipe de a marca piața și meciul va fi peste sau sub spread-ul indicat.

Șansă dublă 12 & (total) & Ambele echipe să marcheze: Trebuie să preziceți combinația dintre șansa dublă a rezultatului final (12) și rezultatul ambelor echipe de a marca piața și meciul va fi peste sau sub spread-ul indicat.

Ambele echipe vor marca prima repriză & goluri multiple (meci): Trebuie să preziceți combinația ambelor echipe care vor avea scor în prima repriză a meciului, plus dacă intervalul total de goluri marcate în timpul meciului se va încadra în intervalul indicat.

Goluri multiple Acasă & goluri multiple în deplasare: Trebuie să preziceți numărul de goluri marcate în timpul meciului de echipa gazdă și de echipa oaspete pe baza diferitelor intervale oferite.

Prima repriză cu mai multe goluri & a 2-a repriză cu mai multe goluri: Trebuie să preziceți numărul de goluri marcate în prima repriză a meciului și a doua repriză, pe baza diferitelor intervale oferite.

Combo Var (meci 1X2 + Var Y/N): Trebuie să preziceți combinația corectă a rezultatului meciului și dacă va exista VAR (cu monitorizare) sau nu. Există 6 rezultate posibile:

Echipa 1 și Da

Echipa 1 și Nu

Remiză și Da

Remiză și Nu

Echipa 2 și Da

Echipa 2 și Nu

Prima repriză - Echipa gazdă - Total lovituri de poartă: Trebuie să preziceți numărul total de lovituri de poartă executate de către echipa gazdă în prima repriză

Repriza a 2-a - Echipa gazdă - Total lovituri de poartă: Trebuie să preziceți numărul total de lovituri de poartă executate de către echipa gazdă în repriza a doua

Echipa oaspete - Total lovituri de poartă: Trebuie să preziceți numărul total de lovituri de poartă executate de echipa oaspete în timpul regulamentar al meciului

Prima repriză - Echipa oaspete - Total lovituri de poartă: Trebuie să preziceți numărul total de lovituri de poartă executate de echipa oaspete în prima repriză

A doua repriză - Echipa oaspete - Total lovituri de poartă: Trebuie să preziceți numărul total de lovituri de poartă executate de echipa oaspete în repriza a doua

Piețe de corner (colț)

Corner-urile acordate, dar neexecutate nu sunt luate în considerare, cu excepția cazului în care se specifică altfel în numele pieței.

Corner 1x2: Trebuie să preziceți care echipă din meci va primi cele mai multe cornere.

Următorul corner: Trebuie să preziceți cărei echipe i se va acorda următorul corner al meciului.

Ultimul corner: Trebuie să preziceți cărei echipe i se va acorda ultimul corner al meciului.

Handicap corner: Trebuie să preziceți echipa care efectuează cele mai multe cornere în meci, luând în considerare spread-ul de handicap oferit.

Total cornere: Trebuie să preziceți dacă numărul total de cornere executate în meci este peste sau sub spread-ul indicat.

Total cornere echipa gazdă: Trebuie să preziceți dacă numărul total de cornere executate în meci doar de echipa gazdă, este peste sau sub spread-ul indicat.

Total cornere în deplasare: Trebuie să preziceți dacă numărul total de cornere executate în meci doar de echipa oaspete, este peste sau sub spread-ul indicat.

Interval de cornere: Trebuie să preziceți intervalul de cornere executate în meci.

Interval de cornere pe teren propriu: Trebuie să preziceți intervalul de cornere executate în meci de echipa gazdă.

Interval de cornere în deplasare: Trebuie să preziceți intervalul de cornere executate în meci de echipa oaspete.

Cornere impare/pare: Trebuie să preziceți dacă numărul total de cornere efectuate în meci este par sau impar număr. Fără cornere acordate = egal.

Cursa la x cornere: Trebuie să preziceți care echipă va ajunge prima la numărul x de cornere în timpul meciului.

Prima repriză - corner 1x2: Trebuie să preziceți care echipă va avea mai multe cornere în prima repriză (1X2).

Prima repriză - al x-lea corner: Trebuie să preziceți care echipă va primi următorul corner în prima repriză a meciului.

Ultimul corner din prima repriză: Trebuie să preziceți cărei echipe i se va acorda ultimul corner în prima repriză a meciului.

Prima repriză - handicap de corner: Trebuie să preziceți echipa care execută cele mai multe cornere în prima repriză a meciului ținând cont de spread-ul de handicap oferit.

Prima repriză - total cornere: Trebuie să preziceți dacă numărul total de cornere din prima repriză a meciului va fi peste sau sub spread-ul total (Peste/Sub).

Prima repriză - Total cornere acasă: Trebuie să preziceți dacă numărul total de cornere din prima repriză a meciului acordat de echipa gazdă va fi peste sau sub spread-ul total (Peste/Sub).

Prima repriză - Total cornere în deplasare: Trebuie să preziceți dacă numărul total de cornere din prima repriză a meciului acordate de echipa oaspete va fi peste sau sub spread-ul total (Peste/Sub).

Prima repriză - cornere exacte acasă: Trebuie să preziceți numărul exact de cornere executate în prima repriză a meciului de echipa gazdă. 4 rezultate posibile: 0-1, 2,3,4+.

Prima repriză - cornere exacte în deplasare: Trebuie să preziceți numărul exact de cornere executate în prima repriză a meciului de echipa oaspete. 4 rezultate posibile: 0-1, 2,3,4+.

Prima repriză - interval de cornere: Trebuie să preziceți intervalul de cornere executate în prima repriză a meciului.

Prima repriză - cornere impare/pare: Trebuie să preziceți dacă numărul total de cornere efectuate în prima repriză a meciului este un număr par sau impar. Fără cornere acordate = egal

Prima repriză - cursă la x cornere: Trebuie să preziceți care echipă va ajunge prima la numărul x de cornere în timpul prima repriză a meciului.

Total Cornere (Peste-exact-Sub): Trebuie să preziceți dacă numărul de cornere în timpul meciului va fi peste, exact sau sub spread-ul indicat.

Prima repriză - Total cornere (Peste-exact-Sub): Trebuie să preziceți dacă numărul de cornere din prima repriză va fi peste, exact sau sub spread-ul indicat.

1X2 Meci + 1X2 Cornere: Trebuie să preziceți combinația corectă pentru rezultatul meciului și care echipă va executa cele mai multe cornere până la finalul meciului.

1X2 Meci & Peste/Sub Cornere: Trebuie să preziceți combinația corectă pentru rezultatul meciului și dacă numărul total de cornere din meci este mai mare sau mai mic decât linia indicată la sfârșitul meciului.

Piețe de rezervare

*Pietele de rezervare sunt calculate așa cum este definit mai jos, în funcție de faptul că sunt piețe de rezervare sau piețe de rezervare cu puncte (dacă sunt definite cu puncte, va fi specificat în titlul de piață).

Piețe de rezervare

Un cartonaș galben contează ca un singur cartonaș. Un cartonaș roșu contează ca două cartonașe. Dacă un jucător primește unul galben plus un al doilea galben conduce la un cartonaș roșu, acest lucru contează în total ca trei cartonașe. Ca rezultat, un jucător nu poate primi mai mult de trei cartonașe. Decontarea se va baza pe toate datele disponibile ale cartonașelor care apar în timpul normal de joc al unui eveniment. Cartonașele afișate după fluierul final nu vor fi luate în considerare. Nu sunt luate în considerare cartonașe aflate în terenurile în care nu se joacă (jucători care au fost deja înlocuiți, antrenori, jucători de pe bancă care nu au participat la meci). Cartonașele emise în timpul pauzei contribuie la pieței/totalurile din a doua repriză.

Rezervarea piețelor cu puncte

Un cartonaș galben contează ca 10 puncte, iar roșul și al doilea galben-roșu sunt 25. Al doilea galben pentru un jucător care duce la un cartonaș roșu nu este luat în considerare.
Drept urmare, un jucător nu poate primi mai mult de 35 de puncte. Decontarea se va baza pe toate datele disponibile ale cartonașelor care apar în timpul normal de joc al unui eveniment.

Cartonașele prezentate după fluierul final nu trebuie luate în considerare.
Cartonașele jucătorilor care nu joacă (jucători care au fost deja înlocuiți, antrenori, jucători de pe bancă care nu au participat la joc) nu sunt luate în considerare suplimentar, dacă jucătorul era pe bancă atunci când a primit cartonașul, aceasta nu contează, chiar dacă mai târziu intră pe teren să joace.
Cartonașele emise în timpul pauzei contribuie la pieței/totalurile din a 2-a jumătate.

Rezervare 1x2: Trebuie să preziceți care dintre cele două echipe va primi cel mai mare număr de rezervări în timpul timpul regulamentar al meciului.

Următoarea rezervare: Trebuie să preziceți care echipă în timpul regulamentar al meciului va primi cardul de rezervare specificat în pariu.

Total puncte de rezervare: Trebuie să preziceți dacă numărul total de puncte de rezervare acordate în timpul meciului este peste sau sub spread-ul indicat.

Total rezervări: Trebuie să preziceți dacă numărul total de rezervări acordate în timpul meciului este peste sau sub spread-ul indicat.

Total rezervări acasă: Trebuie să preziceți dacă numărul total de rezervări acordate pentru echipa gazdă în timpul meciului este peste sau sub spread-ul indicat.

Total rezervări în deplasare: Trebuie să preziceți dacă numărul total de rezervări acordate pentru echipa în deplasare în timpul meciului este peste sau sub spread-ul indicat.

Rezervări exacte: Trebuie să preziceți numărul exact de rezervări acordate în timpul meciului.

Rezervări exacte acasă: Trebuie să preziceți numărul exact de rezervări acordate de echipa gazdă în timpul meciului.

Rezervări exacte în deplasare: Trebuie să preziceți numărul exact de rezervări acordate de echipa în deplasare în timpul meciului.

Gama de puncte de rezervare: Trebuie să preziceți intervalul de puncte de rezervare acordate de echipe în timpul meciului. Sunt 5 rezultate posibile: 0-3, 31-45, 46-60, 61-75, 76+.

Eliminare: Trebuie să preziceți dacă un cartonaș roșu va fi extras sau nu în timpul meciului.

Eliminare acasă: Trebuie să preziceți dacă va fi extras sau nu un cartonaș roșu în timpul meciului pentru echipa gazdă.

Eliminare în deplasare: Trebuie să preziceți dacă un cartonaș roșu va fi extras sau nu în timpul meciului pentru echipa în deplasare.

Prima repriză - rezervare 1x2: Trebuie să preziceți care dintre cele două echipe va primi cel mai mare număr de rezervări în timpul primei reprize a meciului.

Prima repriză - Următoarea rezervare: Trebuie să preziceți ce echipă în prima repriză a meciului va primi cardul de rezervare specificat în pariu.

Prima repriză - total puncte de rezervare: Trebuie să preziceți dacă numărul total de puncte de rezervare acordate în timpul primei reprize a meciului este peste sau sub spread-ul indicat.

Prima repriză - total rezervări: Trebuie să preziceți dacă numărul total de rezervări acordate în timpul primei reprize a meciului este peste sau sub spread-ul indicat.

Prima repriză - Total rezervări acasă: Trebuie să preziceți dacă numărul total de rezervări acordate pentru echipa gazdă în timpul primei reprize a meciului este peste sau sub spread-ul indicat.

Prima repriză - rezervări exacte: Trebuie să preziceți numărul exact de rezervări acordate în în timpul primei jumătate a meciului.

Prima repriză - Rezervări exacte acasă: Trebuie să preziceți numărul exact de rezervări acordate de echipa gazdă în prima repriză a meciului

Prima repriză - Rezervări exacte în deplasare: Trebuie să preziceți numărul exact de rezervări acordate de echipa oaspete în timpul primei reprize a meciului

Prima repriză - interval de puncte de rezervare: Trebuie să preziceți intervalul de puncte de rezervare acordate de echipe în timpul primei reprize a meciului. 4 sunt rezultatele posibile: 0-10, 11-25, 26-40, 41+.

Prima repriză - eliminare: Trebuie să preziceți dacă va fi extras sau nu un cartonaș roșu în prima
repriză a meciului.

Prima repriză - eiminare acasă: Trebuie să preziceți dacă va fi extras sau nu un cartonaș roșu în prima jumătate a meciului pentru echipa gazdă.

Prima repriză - eliminare în deplasare: Trebuie să preziceți dacă va fi extras sau nu un cartonaș

roșu în prima jumătate a meciului pentru echipa oaspete.

<u>Piețe pentru marcatori / Piețe speciale pentru jucători</u>

Pariurile se aplică numai la ora regulată. Autogolurile (pe baza autorității oficiale) au fost omise sau sunt considerate „fără marcator" dacă jocul are doar „goluri proprii".

Pariarea **Primului** marcator va fi NUL dacă un jucător nu joacă niciodată sau intră pe teren după
ce a fost marcat primul gol al jocului, cu excepția autogolului, care este ignorat.
Pariurile **pe Ultimul** marcator vor fi ANULATE dacă un jucător nu joacă niciodată. Jucătorul care înscrie se aplică pentru orice jucător, indifferentde momentul în care a intrat în joc.
Pariurile pe marcatorul **Oricând**, se aplică oricărui jucător implicat în joc, indiferent de momentul în care intră joc. Pariurile pe marcatorul oricând vor fi NULE dacă un jucător nu joacă niciodată.

În cazul în care un meci este abandonat, dar a existat cel puțin un marcator, se aplică pariurile pe primul marcator și pariurile pe ultimul marcator sunt nule. Oricând piața marcatorilor pentru acest jucător este stabilită ca câștigătoare și pariurile pe alți jucători sunt nule.

Marcator oricând: Trebuie să preziceți că jucătorul selectat va înscrie cel puțin un gol în timpul meci. Dacă jucătorul selectat nu participă la meci, pariul va fi anulat.

Primul marcator: Trebuie să preziceți dacă jucătorul selectat va înscrie primul gol al meciului. Dacă un jucător nu joacă niciodată sau intră pe teren după ce primul gol al jocului a fost marcat,
pariul este anulat.

Dacă jucătorul selectat nu marchează primul gol și este înlocuit de un înlocuitor, pariul este pierdut.

Următorul marcator: Trebuie să preziceți dacă jucătorul selectat va înscrie golul „x" în meci. Dacă jucătorul selectat nu participă la meci, pariul va fi anulat.

Ultimul marcator: Trebuie să preziceți că jucătorul selectat va înscrie ultimul gol al meciului. Dacă jucătorul selectat nu participă la meci, pariul va fi anulat. Dacă jucătorul selectat nu înscrie
nici un gol în timpul meciului, pariul este pierdut, chiar dacă a fost înlocuit de un alt jucător înainte ca ultimul gol să fie marcat.

Oricând marcator & 1x2: Trebuie să preziceți un jucător care va înscrie oricând în meci și să

preziceți rezultatul final al jocului combinat.

Oricând marcator & Scor corect: Trebuie să preziceți un jucător care va înscrie oricând în meci și să preziceți scorul final exact al jocului combinat.

Al X-lea marcator & 1X2: Trebuie să preziceți un jucător care va înscrie golul „x” în meci și să preziceți rezultatul final al jocului combinat.

Al X-lea marcator & Scor corect: Trebuie să preziceți un jucător care să înscrie golul „x” în meci și să preziceți scorul final exact al jocului combinat.

Jucătorul care va înscrie 2+: Trebuie să preziceți că jucătorul selectat va înscrie cel puțin două goluri în timpul meciului. Dacă jucătorul pe care l-ați selectat nu participă la meci, pariul este anulat. Dacă jucătorul ia parte la joc și nu marchează cel puțin două goluri, pariul este pierdut independent de rezultatul final al meciului.

Jucătorul care va înscrie 3+: Trebuie să preziceți că jucătorul selectat va marca cel puțin trei goluri în timpul meciului. Dacă jucătorul pe care l-ați selectat nu participă la meci, pariul este anulat. Dacă jucătorul ia parte la joc și nu marchează cel puțin trei goluri, pariul este pierdut independent de rezultatul final al meciului.

Al X-lea marcator al echipei gazdă: Trebuie să preziceți dacă jucătorul selectat din echipa gazdă va înscrie golul „x” în meci. Dacă jucătorul selectat nu participă la meci, pariul va fi anulat.

Al X-lea marcator al echipei în deplasare: Trebuie să preziceți dacă jucătorul selectat din echipa oaspete va înscrie golul „x” în meci. Dacă jucătorul selectat nu participă la meci, pariul va fi anulat.

Cele mai multe lovituri: Trebuie să preziceți care dintre jucătorii dați va înregistra cele mai multe lovituri.

Cele mai multe șuturi pe poartă: Trebuie să preziceți care dintre jucătorii dați va înregistra cele mai multe șuturi pe poartă.

Oricând marcator prima repriză: Trebuie sa preziceți dacă un jucător va marca în prima repriza a
meciului.

Oricând marcator a doua repriză: Trebuie să preziceți dacă un jucător va înscrie în a doua repriză a meciului.

Primul sau Ultimul marcator: Trebuie să preziceți dacă un jucător va înscrie Primul sau Ultimul în timpul meciului.

Primul și ultimul marcator: Trebuie să preziceți ce jucător va înscrie primul și ultimul în timpul meciului.

Marcator oricând + șansă dublă: Trebuie să preziceți dacă un jucător va înscrie oricând în meci plus rezultatul final Șansă dublă, numai timp regulamentar.

Al x-lea marcator + șansă dublă : Trebuie să preziceți dacă un jucător va înscrie al x-lea gol în meci plus rezultatul final Șansă dublă.

Marcator oricând + Scoruri multiple: Trebuie să preziceți dacă un jucător va înscrie oricând în meci plus scoruri multiple ale meciului.

Al x-lea marcator + scoruri multiple: Trebuie să preziceți dacă un jucător va înscrie al x-lea gol în
meci plus scoruri multiple ale meciului.

Marcator oricând + Total (total): Trebuie să preziceți dacă un jucător va înscrie oricând în meci plus dacă numărul total de goluri în timpul meciului va fi peste sau sub.

Al x-lea marcator + total (total): Trebuie să preziceți dacă un jucător va înscrie al x-lea gol în meci și dacă numărul total de goluri în timpul meciului va fi peste sau sub.

Marcator oricând + Ambele echipe care vor marca: Trebuie să preziceți dacă un jucător va înscrie oricând în meci și dacă ambele echipe vor înscrie.

Al x-lea marcator + ambele echipe care trebuie să marcheze: Trebuie să preziceți dacă un jucător va înscrie al x-lea gol în meci și dacă ambele echipe vor înscrie.

Oricând marcatorul sau înlocuitorul să marcheze: Trebuie să preziceți dacă jucătorul X sau oricine îi va lua locul de pe bancă va marca (rezultat DA), sau nu (rezultat NU), cel puțin un gol. În scopul pariului, sunt luate în considerare doar jucătorul „X” și înlocuitorul său direct de pe bancă.

Oricând marcator + 1X2 + Peste/Sub X goluri: Trebuie să preziceți combinația exactă a acestor 3 piețe - marcator oricând al meciului, jucătorul „X” va înscrie cel puțin un gol, 1x2 (prevăd rezultatul final al jocului), Peste/Sub (dacă numărul total de goluri marcate în timpul meciului, va fi peste sau sub linia indicată). Există 6 rezultate posibile pentru acest pariu:

Oricând marcator + 1 + Sub

Oricând marcator + 1 + Peste

Oricând marcator + 2 + Sub

Oricând marcator + 2 + Peste

Oricând marcator + Remiză + Sub

Oricând marcator + Remiză + Peste

Primul marcator + 1X2 + Peste/Sub X goluri: Trebuie să preziceți combinația exactă a acestor 3 piețe - primul marcator (dacă jucătorul „X", va fi primul marcator al meciului), 1x2 (prevăd rezultatul final al jocului), Peste/Sub (dacă numărul total de goluri marcate în timpul meciului, va fi peste sau sub linia indicată). Există 6 rezultate posibile pentru acest pariu:

Primul marcator + 1 + Sub

Primul marcator + 1 + Peste

Primul marcator + 2 + Sub

Primul marcator + 2 + Peste

Primul marcator + Remiză + Sub

Primul marcator + Remiză + Peste

Jucătorului sau înlocuitorului său i se va arăta un cartonaș: Trebuie să preziceți dacă jucătorului X sau oricui îi va lua locul de pe bancă i se va arăta un cartonaș (Galben sau Roșu) (rezultat DA), sau nu (rezultat NU). În scopul pariului, sunt luate în considerare doar jucătorul „X" și înlocuitorul său direct de pe bancă.

Oricând marcator 15 minute: Trebuie să preziceți un jucător care va înscrie în primele 15 minute ale meciului.

Marcator oricând + HF/FT: Trebuie să preziceți că un jucător va înscrie oricând în meci, plus piața la pauză/final de meci.

Marcator oricând + 1X2 + Ambele echipe care vor marca: Trebuie să preziceți că un jucător va înscrie oricând în meci și să preziceți rezultatul final al meciului și dacă ambele echipe vor înscrie sau nu.

Marcator oricând + 1X2 + Ambele echipe care vor marca + Total: Trebuie să preziceți dacă jucătorul va marca oricând în meci plus rezultatul final al meciului, plus dacă ambele echipe vor înscrie cel puțin un gol în meci meci și dacă numărul total de goluri din timpul meciului va fi combinat peste sau sub.

Primul marcator + 1X2 + Ambele echipe care marchează: Trebuie să preziceți că un jucător va înscrie primul gol al meciului și să preziceți rezultatul final al meciului și dacă ambele echipe vor înscrie sau nu.

Primul marcator + 1X2 + Ambele echipe care au marcat + Total: Trebuie să preziceți dacă jucătorul va înscrie primul golul meciulu,i plus rezultatul final al meciului, plus dacă ambele

echipe vor înscrie cel puțin un gol în meci, plus dacă numărul total de goluri din timpul meciului va fi combinat peste sau sub.

Primul marcator + Repriză/Fulltime: Trebuie să preziceți dacă jucatorul va marca primul gol al meciului plus piața Halftime/Fulltime.

Primul marcator Echipa gazdă: Trebuie să preziceți dacă jucătorul va înscrie primul gol al meciului pentru echipa gazdă.

Primul marcator Echipa oaspete: Trebuie să preziceți dacă jucătorul va înscrie primul gol al meciului pentru echipa oaspete.

Ultimul marcator & 1x2: Trebuie să preziceți dacă jucătorul va înscrie în ultimul meci și să preziceți finala rezultatul meciului.

Ultimul marcator & Ambele echipe care au marcat: Trebuie să preziceți dacă jucătorul va înscrie ultimul gol al meciului, plus dacă ambele echipe vor înscrie cel puțin un gol la meci.

Ultimul marcator & Șansă dublă: Trebuie să preziceți dacă un jucător va înscrie ultimul gol al meciului, plus rezultatul final Șansă dublă.

Ultimul marcator & Scor corect: Trebuie să preziceți dacă un jucător va înscrie ultimul gol al meciului, plus scorul corect al meciului.

Ultimul marcator Echipa gazdă: Trebuie să preziceți dacă jucătorul va înscrie ultimul gol al meciului pentru echipa gazdă.

Ultimul marcator Echipa deplasare: Trebuie să preziceți dacă jucătorul va marca ultimul gol al meciului pentru echipa oaspete.

Ultimul marcator + Ambele echipe care marchează: Trebuie să preziceți dacă jucătorul va înscrie ultimul gol al meciului și dacă ambele echipe vor înscrie cel puțin un gol în meci.

Pentru a marca și a fi rezervat: Trebuie să preziceți dacă jucătorul va înscrie cel puțin un gol și va primi la cel puțin o cartonaș în același meci.

Pentru a marca și a oferi un asistență: Trebuie să preziceți dacă jucătorul va înscrie cel puțin un gol și va acorda cel puțin un asistență în același meci.

Pentru a marca SAU A fi rezervat: Trebuie să preziceți dacă jucătorul va înscrie cel puțin un gol sau va primi la cel puțin un cartonaș în același meci.

Jucătorul care înscrie un autogol: Trebuie să preziceți dacă jucătorul va înscrie un autogol în meci.

Jucătorul care va înscrie în ambele reprize: Trebuie să preziceți dacă jucătorul va înscrie cel puțin un gol în ambele reprize al meciului.

Jucător pentru lemn/bară transversală: Trebuie să preziceți dacă jucătorul va lovi lemnul sau bara transversal. Dacă mingea lovește lemnul/bara transversală și ajunge în poartă, nu contează ca lemn/bară transversală.

Jucător exclus: Trebuie să preziceți dacă jucătorul va fi exclus în timpul meciului.

Lovituri jucător + 1X2: Trebuie să preziceți rezultatul meciului și dacă numărul de lovituri ale jucătorului este peste sau sub linia indicate.

Șuturile jucătorului pe poartă cel puțin + 1X2: Trebuie să preziceți rezultatul meciului, plus dacă numărul de șuturi pe poartă ale jucătorului este peste sau sub linia indicate.

Oricând marcatorul SAU înlocuitorul care va marca SAU va lovi stâlpul: Trebuie să preziceți dacă în timpul meciului, jucătorul X, sau jucătorul care îl înlocuiește de pe bancă, va înscrie cel puțin un gol sau va lovi stâlpul/lemnul. Rezultatul „DA" va fi câștigător dacă va avea loc una dintre următoarele: (1) jucătorul X va înscrie cel puțin un gol sau jucătorul X va lovi stâlpul/lemnul (2) jucătorul X va înscrie cel puțin un gol și va lovi cel puțin un stâlp/lemn (3) jucătorul X nu va înscrie și nu va lovi stâlpul/lemnul, dar înlocuitorul care îl înlocuiește de pe bancă va înscrie cel puțin un gol (4) jucătorul X nu va înscrie și nu va lovi stâlpul/lemnul, dar jucătorul care îl înlocuiește de pe bancă va lovi cel puțin unul stâlp/lemn (5) jucătorul X nu va înscrie și nu va lovi stâlpul/lemnul, dar înlocuitorul care îl înlocuiește de pe bancă va înscrie cel puțin un gol și va lovi cel puțin un stâlp/lemn (6) jucătorul X și jucătorul care îl înlocuiește de pe bancă vor marca ambii cel puțin un gol (7) jucătorul X și jucătorul care îl înlocuiește de pe bancă
va lovi ambii cel puțin un stâlp/lemn. Rezultatul „NU" va fi câștigător dacă se va întâmpla una dintre următoarele: (1) jucătorul X sau înlocuitorul care îl înlocuiește de pe bancă nu va înscrie și nu va lovi stâlpul/lemnul (2) jucătorul X nu va înscrie, nu va lovi stâlpul/lemnul și nu va fi înlocuit (3) jucătorul X va intra în meci de pe bancă, nu va înscrie și nu va lovi stâlpul/lemnul și nu va fi înlocuit. Dacă jucătorul X nu participă la meci, pariurile vor fi anulate. Dacă jucătorul X participă oricând la meci, toate pariurile rămân valabile.

Pentru a marca și a fi rezervat și a asista: Trebuie să preziceți dacă jucătorul va înscrie cel puțin un gol, va face cel puțin o asistență și va primi un cartonaș (galben sau roșu) în meci.

Pentru a marca și a fi rezervat și a asista: Trebuie să preziceți dacă jucătorul va înscrie cel puțin un gol, SAU va acorda cel puțin o asistență SAU va primi un cartonaș (galben sau roșu) la meci.

Șuturile pe poartă și înlocuitor (inclusiv lemn): Trebuie să preziceți dacă suma totală de șuturi

pe poartă ale jucătorului și al înlocuitorului său direct la sfârșitul meciului, va fi mai mult decât linia indicată. Șuturile care lovesc stâlpul și lemnul sunt considerate și șuturi pe poartă pentru scopul acestui pariu. Pariul este câștigat dacă apare cel puțin unul dintre aceste cazuri:

1) Jucătorul efectuează mai multe șuturi pe poartă decât linia indicată și nu este înlocuit

2) Jucătorul este înlocuit și suma șuturilor la poartă efectuate de jucător și înlocuitorul său este mai mare decât linia indicată

3) Atât jucătorul, cât și înlocuitorul său direct efectuează mai multe șuturi pe poartă decât linia indicată

4) Jucătorul intră în joc de pe banca de înlocuitori, efectuează mai multe șuturi pe poartă decât linia indicată și nu este înlocuit

5) Jucătorul intră în joc de pe banca de înlocuitori, apoi este înlocuit și suma șuturilor pe poartă ale jucătorului și înlocuitorului său este mai mare decât linia indicată.

Dacă jucătorul nu joacă nici o parte a meciului, pariurile sunt anulate.

Lovituri de jucător și înlocuitor: trebuie să preziceți dacă suma totală a loviturilor efectuate de către jucător și a înlocuitorului său direct la finalul meciului, va fi mai mare decât linia indicată. Pariul este câștigat dacă apare cel puțin unul dintre aceste cazuri:

1) Jucătorul efectuează mai multe lovituri decât linia indicată și nu este înlocuit

2) Jucătorul este înlocuit și suma șuturilor efectuate de jucător și înlocuitorul său este mai mare decât linia indicată

3) Atât jucătorul, cât și înlocuitorul său direct efectuează mai multe lovituri decât linia indicată

4) Jucătorul intră în joc de pe banca de înlocuitori, efectuează mai multe lovituri decât linia indicată și nu este înlocuit

5) Jucătorul intră în joc de pe banca de înlocuitori, apoi este înlocuit și suma loviturilor de către jucător și înlocuitorul său este mai mare decât linia indicată.

Dacă jucătorul nu joacă în nici o parte a meciului, pariurile sunt anulate.

Jucătorul care va înscrie peste 2 goluri & Scor corect: Trebuie să preziceți dacă jucătorul va marca cel puțin 2 goluri în meci și să preziceți scorul corect al meciului combinate.

Jucătorul care va înscrie peste 2 goluri & 1X2: Trebuie să preziceți dacă jucătorul va înscrie cel puțin 2 goluri în meci și să preziceți rezultatul final al meciului combinate.

Oricând Marcator Prima repriză + 1X2 Prima repriză: Trebuie să preziceți dacă un jucător va înscrie în prima repriză a meciului și să preziceți rezultatul final al primei reprize combinate.

Peste/Sub salvări de către portar: Trebuie să preziceți dacă numărul de salvări efectuate de

către portarul specific menționat va fi peste sau sub spread-ul indicat.

Jucătorul sau înlocuitorul său pentru a obține o asistență: Trebuie să preziceți dacă în timpul meciului, jucătorul X sau cine îi va lua locul de pe bancă va primi o asistență.

Jucător Cartonașe galbene, inclusiv înlocuitor: Trebuie să preziceți dacă un anumit jucător va primi un cartonaș galben în timpul meciului.

Jucătorul care va primi un cartonaș: Trebuie să preziceți dacă un anumit jucător va primi vreun cartonaș (galben sau roșu) în timpul meciului, pe baza acțiunilor sale.

Jucătorul X (sau înlocuitorul) să înscrie sau să asiste: Trebuie să preziceți dacă Jucătorul X va înscrie un gol sau va oferi asistență (fie ca o pasă care duce la un gol sau o asistență directă) în timpul meciului.

Jucător X (sau înlocuitor) cartonașe: Trebuie să preziceți dacă Jucătorul X va primi un cartonaș (galben sau roșu) în timpul meciului.

<u>Piețe suplimentare</u>

Scorul corect la pauză/în final: Trebuie să preziceți scorul corect al primei reprize a meciului împreună cu scorul correct al meciului. Exemplu:

Scorul la HT este 0-0, scorul la FT este 2-0

Selecția câștigătoare pentru acest exemplu este 0-0/2-0.

Gama de goluri: Trebuie să preziceți gama de goluri marcate în timpul meciului. 4 sunt selecțiile posibile: 0-1, 2-3,4-6,7+

Câștigă acasă la zero: Trebuie să preziceți dacă echipa gazdă va câștiga sau nu acordând vreun gol în fața lui adversar. Există două rezultate posibile: Da (echipa gazdă câștigă fără să primească niciun gol) și Nu (orice alt rezultat).

Câștigă în deplasare la zero: Trebuie să preziceți dacă echipa oaspete va câștiga sau nu acordând vreun gol în fața adversarului său. Există două rezultate posibile: Da (echipa oaspete câștigă fără să primească niciun gol) și Nu (orice alt rezultat).

Repriza cu scor mai mare: Preziceți care dintre cele două reprize ale meciului va avea un număr mai mare de goluri marcate.

Ambele reprize peste 1,5: Se marchează mai mult de 1,5 goluri în fiecare repriză, adică mai mult de 1,5 în prima repriză și mai mult de 1,5 în a doua jumătate.

Ambele reprize sub 1,5: Se marchează mai puțin de 1,5 goluri în fiecare repriză, adică mai puțin de 1,5 în prima repriză și mai puțin de 1,5 în a doua jumătate.

Gazda câștigă ambele reprize: Echipa gazdă câștigă prima și a doua repriză.

În deplasare câștigă ambele reprize: Echipa oaspete câștigă atât prima repriză, cât și a doua repriză.

Gazda câștigă oricare dintre reprize: Echipa gazdă câștigă una dintre reprize, fie prima, fie a doua repriză.

Câștigă în deplasare în oricare dintre reprize: Echipa în deplasare câștigă una dintre reprize, fie prima, fie a doua repriză.

Repriza cu cel mai mare punctaj acasă: Preziceți care dintre cele două reprize ale meciului va avea un număr mai mare goluri marcate pentru echipa gazdă.

Repriza cu cel mai mare scor în deplasare: Preziceți care dintre cele două reprize ale meciului va avea un număr mai mare de goluri marcate pentru echipa oaspete.

Echipa oaspete marchează în ambele reprize: Echipa oaspete marchează goluri în prima repriză
și în a doua repriză.

Echipa gazdă marchează în ambele reprize: Echipa gazdă marchează goluri în prima repriză și în
a doua repriză.

Autogol: Trebuie să preziceți dacă va fi atribuit un autogol în timpul meciului.

Penalty în meci: Trebuie să preziceți dacă un penalty va fi acordat în meci de către gazdă sau echipa oaspete. Penalizarea trebuie luată în calcul. Orice penalizare acordată dar anulată de VAR nu contează. Penalizările luate la loviturile de departajare nu sunt luate în considerare.

Pentru a marca o penalizare: Trebuie să preziceți dacă un penalty acordat în meci va fi marcat de către echipa gazdă sau de oaspeți.

Pentru a rata o penalizare: Trebuie să preziceți dacă un penalty acordat în meci va fi ratat de gazdă sau echipa oaspeți.

Pentru a câștiga din spate: Trebuie să preziceți dacă echipa gazdă/oaspete va câștiga meciul după ce a fost în urmă în meci.

Pentru a câștiga din spatele echipei de acasă: Trebuie să preziceți dacă echipa gazdă va câștiga meciul după ce a fost în urmă în meci.

Pentru a câștiga din spatele echipei în deplasare: Trebuie să preziceți dacă echipa oaspete va câștiga meciul după ce a fost în urmă în meci.

Video VAR Y/N: Trebuie să preziceți dacă va exista sau nu o decizie VAR (cu monitorizare) într-un meciul selectat.Decontarea pariurilor pe care sunt plasate pe pieţele VAR vor fi validate pe site-ul oficial al federației.

Scoruri multiple 1,2,3,4,5: Trebuie să preziceți care selecție va conține scorul corect al meciului. Sunt oferite 5 piețe cu mai multe scoruri.

Exemplu: alegeți selecția 0-0 / 1-1 / 0-1 / 1-0

Dacă meciul se termină cu unul dintre scorurile din selecția ta, pariul tău este câștigător.

Posesia mingii 1X2: Trebuie să preziceți dacă echipele selectate vor avea o posesie a mingii mai mare decât spread-ul specificat.

Total de goluri în Ziua X: Trebuie să preziceți numărul total de goluri marcate în Ziua X din Campionatul menționat. Se acordă două goluri în cazul amânării unui singur meci din ziua respectivă; în cazul amânării a 2 sau mai multe meciuri, toate pariurile sunt nule.

de ex.: Total goluri Ziua 36 Italia - Serie B = CÂȘTIGATE Peste 15

Este câștigător dacă suma golurilor marcate în toate meciurile din seria B este 16+

Total șuturi pe poartă: Trebuie să preziceți dacă numărul total de șuturi pe poartă efectuate de
ambele echipe în meci, este mai mic (sub) sau mai mare (peste) decât linia indicată.

Total lovituri: Trebuie să preziceți dacă numărul total de lovituri efectuate de ambele echipe în meci, este mai mic (sub) sau mai mare (peste) decât linia indicată.

Posesia mingii concurent 1: Trebuie să preziceți dacă în meci, concurentul 1 va înregistra un procent de posesie a mingii mai mic (Sub) sau mai mare (Peste) decât spread-ul specificat.

Posesia mingii concurent 2: Trebuie să preziceți dacă în meci, concurentul 2 va înregistra un procent de posesie a mingii mai mic (Sub) sau mai mare (Peste) decât spread-ul specificat.

Ziua X - total echipe gazdă: Trebuie să preziceți, pentru ziua respectivă, câte goluri vor fi marcate în total de echipele gazdă.

Ziua X - total echipe în deplasare: Trebuie să preziceți, pentru ziua respectivă, câte goluri vor fi marcate în total de echipele în deplasare.

Ziua X - cele mai multe goluri echipe acasă sau în deplasare: Trebuie să preziceți, pentru ziua de meci respectivă, dacă golurile în total vor fi marcate de echipele gazdă sau în deplasare.

Ziua X - totalul victoriilor echipei gazdă: Trebuie să preziceți, pentru ziua de meci respectivă, câte victorii vor fi înregistrate în total de echipele gazdă.

Ziua X - totalul remize: Trebuie să preziceți, pentru ziua de meci respectivă, câte meciuri se vor încheia în remiză.

Ziua X - totalul de victorii ale echipelor în deplasare: Trebuie să preziceți, pentru ziua de meci respectivă, câte victorii vor fi înregistrate în total de echipele în deplasare.

Scor corect XL (50 de rezultate): Preziceți rezultatul exact al unui meci la sfârșitul celor 90 de minute.

Marja de câștig (4 rezultate): În acest tip de pariuri, preziceți ce echipă va câștiga și cu câtă marjă va câștiga.

Marja de câștig (10 rezultate): În acest tip de pariuri, preziceți ce echipă va câștiga și cu câtă marjă va câștiga.

Total goluri multiple (3 opțiuni): Trebuie să preziceți dacă numărul de goluri marcate în timpul meciului va fi Peste sau Sub sau Exact, pe baza diferitelor intervale oferite.

Minut Ultimul gol (intervale): Trebuie să preziceți intervalul în care va fi marcat ultimul gol al meciului. Există 7 rezultate posibile: (0–15, 16–30, 31–La pauză, 46–60, 61–75, 76 – Timp întreg,
fără gol)

Repriza primul gol: Trebuie să preziceți în ce jumătate va fi marcat primul gol al jocului. Sunt 3 rezultate posibile: prima jumătate, a doua jumătate, niciunul

Gol după minutul 90: Trebuie să preziceți dacă va fi cel puțin un gol în timpul de prelungire din a doua jumătate a meciului.

Înlocuitor pentru a marca (r.t.): Trebuie să preziceți dacă un jucător care iese de pe bancă ca înlocuitor va înscrie un gol în timpul meciului.

Înlocuire în prima repriză: Trebuie să preziceți dacă va exista o schimbare în prima repriză a meciului. Înlocuirile care au loc în intervalul de repriză nu sunt considerate înlocuiri în prima repriză.

Eliminarea antrenorului: Trebuie să preziceți dacă unui antrenor i se va arăta cartonașul roșu în
timpul meciului și lovituri de departajare.

Pentru a marca dinafara suprafeței de pedeapsă: Trebuie să preziceți dacă va fi un gol marcat din afara suprafației de pedeapsă in timpul meciului.

Penalty salvat (de portar): Trebuie să preziceți că unul dintre portari va salva un penalty în timpul al meciului. Există 2 rezultate posibile: Da (Portarul va salva un penalty) –
Nu (Nu s-au acordat penalty-uri, se acordă și se înscrie un penalty sau un penalty este ratat, dar nu este salvat de portar).

Bară de lemn/Bară transversală: Trebuie să preziceți dacă bara de lemn sau bara transversală vor fi lovite în timpul meciului. Dacă mingea lovește bara de lemn/bara transversală și ajunge în poartă, nu contează ca bară de lemn/bară transversală.

Fault-uri impare/pare: Trebuie să preziceți dacă numărul total de fault-uri este un număr par sau impar în timpul meciului.

Offsaid impar/par: Trebuie să preziceți dacă numărul total de ofsaid-uri este un număr par sau impar în timpul meciului.

Total șuturi impare/pare: Trebuie să preziceți dacă numărul total de șuturi pe poartă este un număr par sau impar în timpul meciului.

Total de șuturi impare/pare pe poartă: Trebuie să preziceți dacă numărul total de șuturi pe poartă sunt par sau impar în timpul meciului.

Eliminarea antrenorului echipei gazdă: Trebuie să preziceți dacă antrenorului echipei gazdă i se va arăta cartonașul roșu în timpul meciului și a loviturilor de departajare.

Eliminarea antrenorului echipei oaspete: Trebuie să preziceți dacă antrenorului echipei oaspete i se va arăta cartonașul roșu în timpul meciului, și a loviturilor de departajare.

Penalty + Eiminare: Trebuie să preziceți combinația corectă de penalități acordate și cartonașe roșii în timpul meciului. Există 4 rezultate posibile:

Da/Da - se acordă cel puțin o penalizare și se arată cel puțin un cartonaș roșu

Da/Nu - se acordă cel puțin o penalizare și nu sunt afișate cartonașe roșii

Nu/Da - nu se acordă nicio penalizare și este afișat cel puțin un cartonaș roșu

Nu/Nu - nu se acordă nicio penalizare și nu sunt afișate cartonașe roșii

Gol direct din corner: Trebuie să preziceți dacă un gol va fi marcat direct dintr-un corner în timpul meciului.

Penalty Până în minutul 5: Trebuie să preziceți dacă se va acorda un penalty în primele 5 minute ale meciului (de la 0 la 4:59).

2 jucători eliminați: Trebuie să preziceți dacă vor fi cel puțin 2 jucători eliminați în timpul meciului.

Jucătorul cu un cartonaș SAU înlocuitorul său: Trebuie să preziceți dacă, în timpul meciului, jucătorului X sau oricui îi va lua locul de pe bancă i se va arăta cel puțin un cartonaș (rezultat DA), sau nu (rezultat NU). În scopul pariului, sunt luate în considerare doar jucătorul „X" și înlocuitorul său direct de pe bancă.

Total șuturi 1X2: Trebuie să preziceți echipa care va efectua cele mai multe lovituri în meci. Există 3 rezultate posibile: 1 (echipa gazdă efectuează cele mai multe șuturi), X (echipele vor efectua același număr de șuturi), 2 (echipa oaspete efectuează cele mai multe șuturi).

Total șuturi pe poartă 1X2: Trebuie să preziceți echipa care va executa cele mai multe șuturi pe poartă în meci. Există 3 rezultate posibile: 1 (echipa gazdă efectuează cele mai multe șuturi pe poartă), X (echipele vor efectua același număr de șuturi pe poartă), 2 (echipa oaspete efectuează cele mai multe șuturi pe poartă).

Ofsaid 1X2: Trebuie să preziceți care echipă va avea cele mai multe ofsaiduri în meci. Există 3 rezultate posibile: 1 (echipa gazdă face cele mai multe ofsaiduri), X (echipele vor face același număr de ofsaiduri), 2 (echipa oaspete face cele mai multe ofsaiduri).

1X2 Faulturi: Trebuie să preziceți care echipă va face cele mai multe faulturi. Sunt 3 rezultate posibile: 1 (echipa gazdă face cele mai multe faulturi), X (echipele vor face același număr de faulturi), 2 (echipa oaspete face cele mai multe faulturi).

Total ofsaiduri: Trebuie să preziceți dacă numărul total de ofsaiduri din meci va fi peste sau sub linia indicată.

Echipa gazdă/oaspete - Total ofsaiduri: Trebuie să preziceți dacă numărul total de ofsaiduri pe care echipa gazdă sau oaspete le va înregistra în meci, va fi peste sau sub linia indicată.

Total faulturi: Trebuie să preziceți dacă numărul total de faulturi din meci va fi peste sau sub linia indicate.

Echipa gazdă/oaspete - Total Faulturi: Trebuie să preziceți dacă numărul total de faulturi ale echipei gazdă sau oaspete le va înregistra în meci, va fi peste sau sub linia indicate.

Prima repriză sau 1x2: Trebuie să preziceți rezultatul primei reprize sau rezultatul final.

Total șuturi pe țintă pentru echipa gazdă: Trebuie să preziceți dacă numărul total de șuturi pe țintă pentru echipa gazdă în timpul meciului, va fi peste sau sub linia indicate.

Total șuturi pe țintă pentru echipa oaspete: Trebuie să preziceți dacă numărul total de șuturi pe țintă pentru echipa oaspete în timpul meciului, va fi peste sau sub linia indicate.

Total lovituri echipa gazdă: Trebuie să preziceți dacă numărul total de lovituri pentru echipa gazdă în timpul meciului, va fi peste sau sub linia indicate.

Total lovituri echipa oapete: Trebuie să preziceți dacă numărul total de lovituri pentru echipa oaspete în timpul meciului, va fi peste sau sub linia indicate.

Salvări peste/sub pentru echipa gazdă: Trebuie să preziceți dacă totalul salvărilor de portari și/sau orice alt jucător al echipei gazde în timpul meciului, va fi peste sau sub linia prezisă.

Salvări peste/sub pentru echipa oaspete: Trebuie să preziceți dacă totalul salvărilor de portari și/sau orice alt jucător al echipei oaspete în timpul meciului, va fi peste sau sub linia prezisă.

Salvări peste/sub: Trebuie să preziceți dacă totalul salvărilor efectuate de portari și/sau de orice alt jucător în timpul meciului, pentru ambele echipe, va fi peste sau sub linia prezisă.

Antrenorul echipei gazdă avertizat: Trebuie să preziceți dacă antrenorul echipei gazdă va primi un cartonaș galben în timpul meciului, și loviturile de departajare. Un cartonaș roșu direct nu este valabil pentru această piață.

Antrenorul echipei oaspete avertizat: Trebuie să preziceți dacă antrenorul echipei oaspete va primi un cartonaș galben în timpul meciului, și lovituri de departajare. Un cartonaș roșu direct nu este valabil pentru această piață.

Echipa gazdă/oaspete Total cartonașe galbene: Trebuie să preziceți numărul total de cartonașe galbene care vor fi acordate echipei gazdă sau oaspete în timpul meciului.

1x2 cartonașe galbene: Trebuie să preziceți care echipă va avea cele mai multe cartonașe galbene. Sunt 3 rezultate posibile: 1 (echipa gazdă va avea cele mai multe cartonașe galbene), X (echipele vor avea la fel numărul de cartonașe galbene), 2 (echipa oaspete va avea cele mai multe cartonașe galbene)

Total cartonașe galbene: Trebuie să preziceți numărul total de cartonașe galbene care vor fi date în timpul meciului.

Care echipă va primi primul cartonaș galben?: Trebuie să preziceți dacă echipa gazdă sau oaspete va primi primul cartonaș galben.

Care echipă va termina cu cele mai multe șuturi?: Trebuie să preziceți dacă echipa gazdă sau oaspete va termina cu cele mai multe șuturi.

Lovituri de departajare sfârșit imediat da/nu: Trebuie să preziceți dacă loviturile de departajare vor avea loc la un sfârșit imediat sau nu. Două opțiuni: 1) Da: adică o echipă va înscrie și cealaltă va rata imediat după 2) Nu: înseamnă o echipă va câștiga definitiv în timpul primelor cinci lovituri de departajare sau că loviturile de departajare se vor încheia la egalitate înainte să se aplice regulile sfârșitului imediat.

Ultima echipă la lovituri de departajare: Trebuie să preziceți dacă echipa gazdă sau cea în deplasare va executa ultimul penalty.

Ultimul rezultat al loviturilor de departajare: Trebuie să preziceți care va fi rezultatul penalty-ului final luat la lovituri de departajare.

Lovituri de departajare - marja de câștig: Trebuie să preziceți numărul de goluri cu care o echipă va câștiga loviturile de departajare. Dacă schimbul de lovituri este egal înainte de sfârșitul imediat , este considerată egalitate.

Echipa gazdă/oapete - Penalty în meci: Trebuie să preziceți dacă va fi o penalizare pentru echipa gazdă sau oaspete în timpul unui joc.

Ambele echipe vor înscrie X + cartonașe: Trebuie să preziceți dacă ambele echipe vor primi un număr egal sau mai mare de X de cartonașe în timpul meciului

Ambele echipe vor înscrie X+ goluri: Trebuie să preziceți dacă ambele echipe vor înscrie un număr egal sau mai mare decât X goluri în timpul meciului

Ambele echipe vor înscrie X+ cornere: Trebuie să preziceți dacă ambele echipe vor înscrie un număr egal sau mai mare de X de cornere în timpul meciului

Prima repriză - Ambele echipe vor înscrie X+ cornere: Trebuie să preziceți dacă ambele echipe vor înscrie un număr egal sau mai mare de X de cornere în prima repriză

Prima repriză - Ambele echipe vor înscrie X+ goluri: Trebuie să preziceți dacă ambele echipe vor înscrie egal sau mai mult decât numărul X de goluri în prima repriză

Prima repriză - Ambele echipe vor înscrie X+ cartonașe: Trebuie să preziceți dacă ambele echipe vor primi un număr egal sau mai mare de X de cartonașei în prima repriză

Total salvări portarul X: Trebuie să preziceți numărul total de salvări făcute de portarul X în timpul meciului.

Total lovituri de poartă: Trebuie să preziceți dacă numărul total de lovituri de poartă executate de ambele echipe combinate în timpul regulamentar al meciului.

Echipa gazdă - Total lovituri de poartă: Trebuie să preziceți numărul total de lovituri de poartă executate de echipa gazdă în timpul meciului.

<u>Piețe rapide / Piețe cu intervale</u>

➔ Pieţele vor fi decontate în funcţie de timpul de gol anunţat de TV. Dacă acesta nu este disponibil, se ia în considerare ora conform ceasului meciului

➔ Pieţele de goluri sunt stabilite în funcţie de momentul în care mingea trece pe linie, şi nu de momentul în care este executată lovitura.

➔ Pieţele de intervale de corner sunt stabilite în funcţie de momentul executării cornerului şi nu de momentul în care este acordat cornerul, cu excepţia cazului în care se specifică altfel în denumirea pieţei.

➔ Pieţele cu intervale de rezervare sunt stabilite în funcţie de momentul în care este afişat cartonaşul şi nu de momentul în care se comite încălcarea

➔ Offsaid-urile vor fi stabilite în funcţie de momentul în care arbitrul dă decizia. Această regulă se va aplica la orice situaţie de arbitru asistent video (VAR).

➔ Pieţele de penalty vor fi stabilite în funcţie de momentul în care arbitrul dă decizia. Această regulă se va aplica oricărei situaţii de arbitru asistent video (VAR).

➔ Penalităţile acordate dar neexecutate nu sunt luate în considerare

Aceste tipuri de pieţe pot fi oferite la intervale de minute, cum ar fi: 1, 5, 10, 15 etc; dupa caz. În cadrul acestei oferte puteţi găsi pieţe bazate pe Goluri, Lovituri de colţ, Cartonaşe cu formula 1X2, Peste/Sub, Handicap.

Interval de 1 minut:

Exemplu: trece de la secunda 00:00 la secunda 00:59 şi aşa mai departe.

Interval de 5 minute:

Exemplu: Minutul 1 până la 5 trece de la minutul 00:00 la minutul 04:59 şi aşa mai departe.

Interval de 10 minute:

Exemplu: Minutul 1 până la 10 trece de la minutul 00:00 la minutul 09:59 şi aşa mai departe.

Interval de 15 minute:

Exemplu: Minutul 1 până la 15 trece de la minutul 00:00 la minutul 14:59 și așa mai departe.

Regula 1: În cazul în care piața de interval selectată conține opțiunea NU sau NIMIC. Deci, dacă pariul este generat în Pre-meci înseamnă că în eveniment nu vor fi goluri, lovituri de colț, cartonașe sau restul; după caz. Dacă pariul este generat live înseamnă că din acel moment NU vor mai fi goluri, lovituri de colț, cartonașe sau restul, după caz.

Regula 2: În cazul în care oricare dintre intervalele selectate de utilizator conține minutul 45 (Sfârșitul primei reprize) sau minutul 90 (Sfârșitul reprizei secunde sau timpul regulamentar), se vor lua în considerare minutele de accidentare/ora oprire acordate de arbitru.

Piețe de 1 minut (de la min. A la min. B):

➔1 minut - total goluri de la min. A la min. B

➔1 minut - total cornere de la min. A la min. B

➔1 minut - total rezervări de la min. A la min. B

➔1 minut - total offsaid de la min. A la min. B

➔1 minut - totalul penalităților acordate de la min. A la min. B

5, 10, 15 minute Piețe (de la min. A la min. B):

➔1x2 de la min. A la min. B

➔al X-lea gol de la min. A la min. B

➔total goluri de la min. A la min. B

➔colț 1x2 de la min. A la min. B

➔al X-lea colț de la min. A la min. B

➔handicap de colț de la min. A la min. B

➔total colțuri de la min. A la min. B

➔concurent 1 total cornere de la min. A la min. B

➔concurent 2 total cornere de la min. A la min. B

➔colțuri impare/pare de la min. A la min. B

10 minute - 1x2: Trebuie să preziceți rezultatul primelor zece (10) minute. Evenimentele trebuie să se întâmple între orele 0:00 și 09:59 să fie clasat în primele 10 minute. Rapoartele oficiale ale
ligilor care organizează evenimentele și rapoartele de la furnizorul oficial vor fi utilizate pentru a determina rezultatul corect.

Când va fi marcat un gol (interval de 15 minute): Trebuie să preziceți dacă un gol va fi marcat în timp cadrul selectat: 7 rezultate posibile:
1-15

16-30

31-45

46-60

61-75

76-90

nici unul

Când va fi marcat un gol (interval de 10 minute): trebuie să preziceți dacă un gol va fi marcat în timp cadrul selectat: 10 rezultate posibile:
1-10

11-20

21-30

31-40

41-50

51-60

61-70

71-80

81-90

Nici unul

Soccer - Piețe directe

Câștigător: Trebuie să preziceți câștigătorul turneului dat în funcție de clasamentul oficial al competiției.

Top2, Top4, Top6, Top8, Top10: Trebuie să preziceți dacă echipa sau jucătorul selectat va termina în prima poziţie respectivă la încheierea competiţiei.

Cine va termina mai sus în ligă: Trebuie să preziceți care dintre echipele indicate va atinge cea mai bună poziționare la sfârșitul turneului sau sezonului dat, luând în considerare punctele reale. În cazul în care echipele finalizează competiția cu același număr de puncte, se va lua în considerare clasamentul oficial publicat de Liga de Fotbal a țara respectivă, pentru a stabili

câștigătorul.

Pentru a termina partea de jos: Trebuie să preziceți dacă echipa sau jucătorul indicat va termina pe ultimul loc la încheierea competiției.

Cea mai bună echipă promovată: Trebuie să preziceți care echipă nou promovată va termina pe cea mai înaltă poziție turneul dat. Dacă există o situație de egalitate, clasamentul oficial al ligii la încheierea meciului final al sezonului programat, va determina decontarea pariurilor. Barajele de final de sezon vor conta.

Pentru a termina în jumătatea superioară: Trebuie să preziceți care dintre echipele numite vor termina în jumătatea superioară a turneului/ ligii date (de exemplu, într-o ligă cu 16 echipe, dacă echipa selectată va termina pe pozițiile 1-8).

Câștigător fără (w/o) - echipe: Trebuie să preziceți câștigătorul competiției numite (care echipă
din piața va termina cel mai bine în turneul numit) fără a lua în considerare echipele numite. De exemplu, Premier League 2020/21 – fără Big Six ar însemna oricare echipă a terminat cel mai sus în clasament Premier League în sezonul 2020/21, fără a lua în considerare Arsenal, Chelsea, Liverpool, Manchester City, Manchester United și Tottenham.

Echipa care marchează cele mai multe goluri: Trebuie să preziceți care echipă va marca cele mai multe goluri în întregul turneu. Dacă două sau mai multe echipe marchează același număr de goluri se vor aplica regulile Dead Heat.

Echipa care marchează cele mai puține goluri: Trebuie să preziceți care echipă va marca cele mai puține goluri în întregul turneu. Dacă două sau mai multe echipe marchează același număr de goluri, se vor aplica regulile Dead Heat.

Cea mai bună echipă a turneului: Pariați pe care echipă din confederație merge cel mai departe în timpul competiției. Dacă există egalitate între mai multe echipe și acestea sunt eliminate în aceeași fază, se va aplica regula Dead Heat.

Cel mai bun marcator: Trebuie să preziceți jucătorul care va înscrie mai multe goluri în timpul turneului dat. Golurile marcate în alte competiții nu sunt luate în considerare. Dacă jucătorul ales joacă cel puțin o dată în timpul sezonului, această tipologie de pariu va rămâne valabilă, în caz contrar va fi nulă.

Retrogradare: Trebuie să preziceți care echipă sau echipe vor retrograda din divizie.

Cele mai multe asistări ale jucătorului: Trebuie să preziceți care jucător va face mai multe asistări în timpul turneului indicat. Rezultatele sunt preluate de la federație și vor fi folosite în scopuri de decontare.

Câștigătorul grupului: Pariați pe echipa care termină cu cel mai mare număr de puncte din grupa sa.

Etapa eliminării: Pariați pe faza în care o anumită echipă va fi eliminată din competiție.
Care echipă va primi mai multe goluri: Pariați pe echipa care primește mai multe goluri în timpul participării sale la competiție.

Echipa cu cel mai mare scor: Pariați pe echipa care marchează mai multe goluri în timpul participării la competiție.

Echipa cu cel mai bun marcator: Pariați pe ce opțiune ajunge cel mai bun marcator al echipei tale. Opțiunea „Fără marcator" înseamnă că nimeni nu va înscrie goluri în echipa dată. În cazul unui egal între doi sau mai mulți jucători, se va aplica regula Dead Heat.

Ajungeți în finală/ semifinală/ sferturi de finală: Trebuie să preziceți dacă echipa sau jucătorul indicat se va califica pentru runda specifică a competiției menționate.

Câștigător & cel mai bun marcator: Trebuie să preziceți care echipă va câștiga turneul și care jucător va marca cele mai multe goluri. Regulile Câștigătorul și Cel mai bun marcator se aplică pentru piața selectată și ambele alegeri trebuie să câștige, pentru ca combo-ul să câștige.

Cel mai bun jucător al turneului: Trebuie să preziceți cine va fi desemnat cel mai bun jucător al turneului. Rezultatele sunt preluate de la federație și vor fi folosite în scopuri de decontare.

Grupa câștigătoare: Trebuie să preziceți grupa echipei câștigătoare a competiției numite.

Calificare de grup: Trebuie să preziceți dacă echipa selectată, care provine din grupa menționată va fi calificată (Da) sau nu (Nu).

Eliminare prin lovituri de departajare: Trebuie să preziceți dacă echipa selectată va fi eliminată din turneu prin lovituri de departajare..

Straight Forecast - Pariul Straight Forecast este unul în care alegeți două selecții care vor termina prima și a doua în ordinea corectă și se vor califica în runda următoare. Pentru a câștiga
trebuie să preziceți corect pe ambele selecțiile clasate pe primul cât și pe al doilea, care trebuie să fie în ordinea corectă de plasare.

Puncte exacte de grup: Trebuie să preziceți exact câte puncte va câștiga echipa selectată în etapa grupelor.

Advancing Double - Pariul Advancing Double este unul în care alegi ce două echipe vor avansa dintr-un anumit grup/turneu, indiferent de poziția lor finală. Pentru ca pariul să câștige, ambele echipe au selectat trebuie să se califice.

Stabilire statistică.

Dacă nu se specifică altfel în numele pieței, următoarele statistici sunt stabilite așa cum este descris.

Lovituri blocate

Lovitură liberă
Ca lovitură liberă este definită orice lovitură liberă executată, cu excepția loviturilor de pedeapsă și inclusiv a offside-urilor.
Aruncă înăuntru
O metodă de reluare a jocului când mingea a ieșit prin liniile de margine ale terenului de joc. Ca aruncat este definit orice aruncare luată.
Lovituri de la poartă
Metoda de reluare a jocului, când mingea iese în spatele liniilor de poartă ale terenului de joc de către echipa atacantă.
Ca lovitură de la poarta este definită orice lovitură executată de la poarta.
Salvare
Un portar care împiedică mingea să intre în poartă cu orice parte a corpului atunci când se confruntă cu un încercare intenționată a unui jucător advers.
Substituţie
Schimbarea unui jucător de pe bancă, care este adus pe teren în timpul unui meci, cu un jucător
care era deja pe teren jucând.
În afara limitelor
Când mingea a părăsit terenul de joc pentru o lovitură de la poartă, corner sau aruncare în interior.
Ofsaid
Un eveniment atribuit jucătorului considerat a fi în poziție de offside atunci când este acordată o lovitură liberă.

TENIS

Reguli generale.

Jocurile de tenis vor fi menținute deschise cu toate pariurile valabile până când oficialii sau organismul organizator declară un câștigător. În astfel de cazuri, regula celor 48 de ore nu este valabilă.

Cu toate acestea, și în cazul retragerii sau a neîndeplinirii obligațiilor unui jucător (accidentare, boală sau circumstanță personală), decizie a adultului, walkover, descalificare sau abandon, toate pietele determinate în teren sunt stabilite în mod corespunzător și toate celelalte indecise declarate nule. Pentru a evita orice dubiu, dacă un jucător de tenis s-a retras înainte de

încheierea ultimului punct, piața câștigătoare a meciului este nulă, dar toate pieţele legate de anumite seturi sau jocuri sunt soluționate în consecință.
Pieţele care au fost atinse matematic vor fi decontate după ce punctul decisiv a fost confirmat. Exemplu: la scorul setului de 3-3, numărul minim de jocuri pentru ca setul să fie finalizat este 9 (fie 6-3, fie 3-6). Aceasta înseamnă că liniile totale de 6.5, 7.5 și 8.5 pot fi deja decontate ca câștig pentru Over. Linii întregi unde nici o selecție nu câștigă vor fi anulate.
Tie Break: Este un joc care se joacă atunci când doi concurenți ajung la egalitate 6 - 6 în orice Set și constă în, ca unul dintre cei doi jucători ajungând la 7 puncte cu o diferență de 2 în raport cu rivalul lui, este important de menționat că pentru pieţele de tenis peste/sub, departajarea va conta ca un singur joc, indiferent de durata evenimentului.
Super Tie Break: Are specificații similare cu Tie Break, diferența fiind că unul dintre cei doi jucători ajunge la 10 puncte cu o diferență de 2 față de rivalul său, este important de menționat că pentru pieţele de tenis de peste/sub, Super Tie Break sau Match Tie Break va conta ca un singur joc, indiferent de durata evenimentului.
Un Tie Break sau Super Tie Break va fi valabil atâta timp cât decizia este anunțată înainte de începerea evenimentului.
Pieţele câștigătoare de puncte: Pieţele câștigătoare de puncte sunt stabilite după ce punctul respectiv este confirmat. Dacă punctul nu va fi jucat, piața va fi anulată.

Cum se descurcă turneele majore în departajări
Dacă scorul ajunge la șase jocuri în setul final (scor 2-2 sau 1-1 în seturi și scor 6-6 în jocuri), Câștigătorul(ii) meciului va fi primul(ii) jucător(i) care câștigă 10 puncte cu un avantaj de două sau mai multe puncte (10-8, 10-7, 10-6, 11-9, 15-13 etc). Regula de mai sus se aplică tuturor turneelor de Grand Slam (Australian Open, French Open, US Open, Wimbledon) în calificări, simplu și dublu masculin, simplu și dublu feminin, scaun cu rotile și juniori la simplu.

Pieţe principale

*Unele dintre pieţele enumerate mai jos pot apărea sub E-Tennis (se aplică aceleași reguli)

Câștigător (1,2): Piața de pariuri care constă în prezicerea câștigătorului meciului indiferent de marja de puncte.

Jocuri cu handicap (spread): Trebuie să preziceți câștigătorul meciului adăugând sau scăzând spread-ul indicat la rezultatul meciului.

Seturi cu handicap: Trebuie să preziceți rezultatul în termeni de seturi câștigate de fiecare jucător adăugând sau scăzând la rezultatul final spread-ul specificat în pariu.

Scorul corect: Trebuie să preziceți scorul corect al meciului în ceea ce privește seturile câștigate de fiecare jucător. Dacă un jucător se retrage în timpul meciului, toate pariurile indecise vor fi considerate nule.

Total jocuri (peste/sub): Trebuie să preziceți dacă numărul total de jocuri jucate în meci va fi

peste sau sub spread-ul indicat.

Jocuri impare/pare: Preziceți la sfârșitul meciului că toate jocurile sunt un număr par sau impar.

Total jocuri (peste/sub) Jucătorul 1: Trebuie să preziceți dacă numărul total de jocuri pentru Jucătorul 1 va fi peste sau sub spread-ul indicat. Un tiebreak este privit ca un joc. Cantitatea de jocuri jucate va fi indicată în decontarea pariului prin al doilea număr dintre paranteze. Dacă meciul nu este finalizat, toate pariurile indecise vor fi considerate nule.

Total jocuri (peste/sub) Jucătorul 2: Trebuie să preziceți dacă numărul total de jocuri pentru Jucătorul 2 va fi peste sau sub spread-ul indicat. Un tiebreak este privit ca un joc. Cantitatea de jocuri jucate va fi indicată în decontarea pariului prin al doilea număr dintre paranteze. Dacă meciul nu este finalizat, toate pariurile indecise vor fi considerate nule.

Câștigător &Total: Trebuie să preziceți câștigătorul meciului și dacă numărul de jocuri jucate este peste sau sub spread-ul indicat.

Va exista un tie-break: Trebuie să preziceți dacă va exista un tie-break în meci.

Deuce în joc (Da/Nu): Deuce în joc înseamnă că scorul jocului va ajunge la scorul de 40-40. Jocul va merge la Deuce? (Setați „N”, Jocul „X”) (Da/Nu): Trebuie să preziceți dacă scorul jocului „X” din setul „N” va ajunge la 40-40.

Puncte totale în jocul următor (Setul „N”, Jocul „X”) (Peste/Sub): Trebuie să preziceți dacă numărul total de puncte din următorul joc „X” din setul „N” vor fi peste sau sub spread-ul indicat.

Câștigătorul punctului de joc (Setul „N”, Jocul „X”, Punctul „Y”): Trebuie să preziceți câștigătorul punctului „Y” al jocul „X” al setului „N”.

Scorul corect al jocului (Setul „N”, Jocul „X”): Trebuie să preziceți scorul corect al jocului „X” al meciului setului „N” în ceea ce privește seturile câștigate de fiecare jucător.

Câștigătorul jocului (Setul „N”, Jocul „X”): Trebuie să preziceți câștigătorul jocului „X” al setului „N”.

Handicap de joc setul „N”: TRebuie să preziceți câștigătorul setului „N” adăugând sau scăzând spread-ul indicat la rezultatul acelui set.

Setul curent „N” Total jocuri Impar/Par: Trebuie să preziceți dacă la sfârșitul setului curent „N” totalul jocurilor va fi un număr par sau impar.

Total jocuri impar/par (Setul „N”): Trebuie să preziceți dacă la sfârșitul setului „N” totalul jocurilor va fi un număr par sau impar.

Setul curent „N” Total jocuri peste/sub (Jucători): Trebuie să preziceți dacă numărul total de jocuri din setul curent „N” pentru jucătorul menționat, va fi peste sau sub spread-ul indicat. Un tiebreak este privit ca un joc.

Următorul set „N” Total jocuri peste/sub (Jucători): Trebuie să preziceți dacă numărul total de jocuri din următorul set „N” pentru jucătorul menționat, va fi peste sau sub spread-ul indicat. Un tiebreak este privit ca un joc.

Următorul set „N” total de jocuri impar/par: Trebuie să preziceți dacă la sfârșitul următorului set „N” totalul jocurilor va fi un număr par sau impar.

Jucător X Ași (Peste/Sub): Trebuie să preziceți câți Ași vor fi marcați de concurent 1 în timpul meciului

Total Ași (peste/sub): Trebuie să preziceți câți ași vor fi înscriși de ambii concurenți combinați în timpul meciului

Greșeli duble ale jucătorului X (peste/sub): Trebuie să preziceți câte greșeli duble va face concurent 1 în timpul meciului (o/u 1.5)

Total greșeli duble (peste/sub): Trebuie să preziceți câte greșeli duble vor fi făcute de ambii concurenți combinați în timpul meciului

Ași & Greșeli duble (Peste/Sub): Trebuie să preziceți câți ași și greșeli duble vor fi făcute de ambii concurenți combinați în timpul meciului

Durata meciului (minute) (Peste/Sub): Trebuie să preziceți câte minute va dura meciul

Total pauze (Peste/Under): Trebuie să preziceți câte pauze vor fi făcute de ambii concurenți combinați în timpul meciului

Jucător X Total Pauze (Peste/Under): Trebuie să preziceți câte pauze va face Jucătorul X în timpul meciului

Cele mai multe pauze de serviciu (2 opțiuni): Trebuie să preziceți care concurent va face mai multe pauze (1/2 în cazul piața de egalitate este anulată)

Cele mai multe pauze de servire (3 opțiuni): Trebuie să preziceți care concurent va face mai multe pauze

Meci până la final x:y: Trebuie să preziceți scorul exact al meciului în termeni de seturi câștigate de fiecare jucător. Dacă un jucător se retrage în timpul meciului, toate pariurile indecise vor fi considerate nule.

Următoarea al x-lea pauză: Trebuie să preziceți ce jucător va face al x-lea serviciu de pauză în meci. Dacă nu există pauză de serviciu în meci, pariurile vor fi anulate.

Total Ași pe etape: Trebuie să preziceți numărul de ași serviți în timpul unui meci, cu reperele specifice stabilite de casa de pariuri sportive

Jucătorul X - Etapele de ași: Trebuie să preziceți numărul de ași pe care un anumit jucător îi va servi în timpul unui meci, cu reperele specifice stabilite de casa de pariuri sportive

Total de greșeli duble: Trebuie să preziceți numărul de greșeli duble pe care le va comite un jucător în timpul unui meci

Jucătorul X - Etape de referință ale greșelilor duble: Trebuie să preziceți numărul de greșeli duble pe care le va face jucătorul X în timpul unui meci, cu repere specifice stabilite de casa de pariuri sportive

Total Ași & Etape de referință ale greșelilor duble: Trebuie să preziceți numărul total de greșeli
duble care vor fi făcute în timpul unui meci, cu repere specifice stabilite de casa de pariuri sportive.

Jucător X - Total Ași & greșeli duble: Trebuie să preziceți numărul de greșeli duble pe care Jucătorul X le va face în timpul unui meci, cu repere specifice stabilite de casa de pariuri sportive.

Pariu Ași: Trebuie să preziceți care jucător va lovi cei mai mulți ași într-un anumit meci

Ași Handicap: Trebuie să preziceți care jucător va lovi cei mai mulți ași, oferind unui jucător un handicap

Pariu Greșeli duble: Trebuie să preziceți care jucător va comite mai multe greșeli duble într-un anumit meci.

Handicap pentru greșeli duble: Trebuie să preziceți care jucător va comite mai multe greșeli duble, oferind unui jucător un handicap

Total tie-break-uri: Trebuie să preziceți numărul total de tie-break-uri din meci.

Jucătorul Y - Total puncte peste/sub: trebuie să preziceți dacă jucătorul Y va înscrie peste sau sub totalul de puncte specificat în timpul meciului.

Jucătorul Y - Total Pauze: Trebuie să preziceți câte pauze de serviciu va obține jucătorul Y în timpul meci

Jucătorul Y - Ași: Trebuie să preziceți câțiași va lovi jucătorul Y în meci

Pariu Ași: Trebuie să preziceți care jucător va lovi mai mulțiași în meci. Dacă ambii jucători lovesc același număr, pariul poate fi stabilit ca o remiză.

Jucătorul Y - Greșeli duble: Trebuie să preziceți câte greșeli duble va comite Jucătorul Y în timpul meciului sau al setului. O greșeală dublă apare atunci când serverul eșuează ambele încercări de a servi.

Setare piețe

Câștigătorul primului set: Trebuie să preziceți câștigătorul primului set. Pariul va fi considerat „anulat"; dacă primul set nu este finalizat.

Câștigătorul setului 2: Trebuie să preziceți câștigătorul celui de-al doilea set. Pariul va fi considerat „nulat"; dacă acest set nu este finalizat.

Câștigătorul setului „X": Trebuie să preziceți câștigătorul setului „X". Pietele câștigătoare ale seturilor sunt stabilite după ce ultimul punct al setului a fost confirmat. Pariul va fi considerat „anulat" dacă acest set nu este finalizat.

Rezultat dublu (primul set/meci): Preziceți câștigătorul primului set, iar la sfârșitul meciului într-o singură piață de pariuri.

Jucătorul 1 să câștige exact 1 set: Preziceți dacă jucătorul de acasă va avea o victorie de 1 set în
timpul meciului.

Jucătorul 2 să câștige exact 1 set: Preziceți că jucătorul oaspete va avea o victorie de 1 set în timpul meciului.

Seturi exacte: Trebuie să preziceți numărul exact de seturi în timpul meciului.

Total seturi: Trebuie să preziceți dacă numărul total de seturi jucate în meci va fi peste sau sub spread-ul indicat.

Orice set la zero: Preziceți dacă cel puțin unul dintre seturile meciului se va încheia cu scor exact 6-0 / 0-6.

Set „X" Jocuri cu handicap : Trebuie să preziceți câștigătorul setului „X" adăugând sau scăzând spread-ul indicat la rezultatul meciului. Dacă meciul nu este finalizat, toate pariurile indecise vor

fi considerate nule.

Setul „X” Total jocuri: Trebuie să preziceți dacă numărul total de jocuri jucate în setul „X” în timpul meciul va fi peste sau sub spread-ul indicat.

Scorul corect al setului „X”: Trebuie să preziceți scorul corect exact al setului „X”. Dacă setul menționat nu este finalizat, toate pariurile indecise vor fi considerate nule.

Jucătorul 1 va câștiga un set: Trebuie să preziceți dacă jucătorul 1 va câștiga, sau nu, cel puțin un set în meci. Există două rezultate posibile: DA și NU.

Jucătorul 2 va câștiga un set: Trebuie să preziceți dacă jucătorul 2 va câștiga sau nu cel puțin un
set în meci. Există două rezultate posibile: DA și NU.

Setul „X” impar/par: Trebuie să preziceți dacă numărul total de jocuri jucate în setul „X” în timpul meciului va fi impar sau par.

Setul „X” va exista un tie-break: Trebuie să preziceți dacă în setul „X” va exista un tie-break.

Setați „N” - cursă la x jocuri: Trebuie să preziceți care jucător va ajunge primul la jocurile „X” din setul specific.
Cine va câștiga Jocul (X și Y) din setul n_: Piața de pariuri care constă în prezicerea jucătorului care va câștiga jocurile x și Y pentru setul n, de exemplu: 1 (jocurile 6 și 7) Setul 2 (unde pariul este pentru jucătorul de acasă) – X (meciul 6 și 7) al 2-lea set (unde pariezi pe egalitate) - 2 (meciul 6 și 7) al 2-lea set (unde pariezi pe jucătorul oaspete).

Cine va câștiga punctul X în jocul Y din setul n? (Include pariuri live): Preziceți jucătorul care va câștiga punctul x din jocul y din setul n. De exemplu, jucătorul Wawrinka va avea o victorie în primul punct din jocul 10 din setul 3 al meciului.

Cine va câștiga jocul x din setul (1, 2, 3, 4, 5)? (Include pariuri live): Preziceți jucătorul care va câștiga jocul x din setul specificat în piața de pariuri. De exemplu: 1 (jocul 10) al 2-lea set - 2 (jocul 10) al 2-lea set.

Numărul exact de puncte în jocul X (primul set) (Include pariuri live): Preziceți numărul exact de puncte jucate în jocul ales pe piața de pariuri din primul set.

Deuce în joc da-nu (Include pariuri live): „Deuce în joc” înseamnă că scorul jocului va ajunge la scor 40-40.

Rezultatul jocului X (Setul N) Jucătorul 1 sau 2 (0-15-30-40): Constă în prezicerea câștigătorului unui joc și câte puncte va face jucătorul advers (0-15-30-40), adică dacă alegeți jucătorul de la 1 la 30 înseamnă că jocul este câștigat de jucătorul 1, dar jucătorul 2 marchează 30 de puncte.

Set „N” joc x - puncte impare/pare: Constă în a prezicerea dacă numărul de puncte jucate într-un joc dintr-un set, va fi impar sau par.

Set „N” joc x - scor corect sau pauză: Constă în prezicerea câștigătorului unui joc și câte puncte va face jucătorul advers (0-15-30-40), sau dacă va exista pauză de serviciu în jocul menționat.

Setați jocul „N” Y - cursă la x puncte: Preziceți jucătorul care va ajunge primul la X puncte în jocul specific.

Setați jocul „N” Y - câștigătorul primului x puncte: Preziceți jucătorul care va câștiga primele X puncte în jocul specific.

Setul „N” va merge la tie-break?: Trebuie să preziceți dacă setul „N” va merge la un tie-break.

Câștigătorul setului „N” și Jocurile setului total „N”: Trebuie să preziceți câștigătorul setului „N” și dacă numărul de jocuri jucate în acel set este peste sau sub spread-ul indicat.

Câștigătorul setului actual „N” și jocurile setului total „N”: Trebuie să preziceți câștigătorul setului actual „N” și dacă numărul de jocuri jucate în acel set este peste sau sub spread-ul indicat.

Câștigătorul setului următor „N” și jocurile setului total: Trebuie să preziceți câștigătorul următorului set „N” și dacă numărul de jocuri jucate în acel set este peste sau sub spread-ul indicat

Setați „N” grup de scor exact: Trebuie să preziceți grupul de scoruri exacte, unde scorul exact al setului este inclus, între selecțiile oferite.

Al X-lea set – Câștigător &Total: Trebuie să preziceți câștigătorul setului și dacă numărul de jocuri jucate este peste sau sub spread-ul indicat.

Ambii jucători vor câștiga un set: Preziceți dacă ambii jucători vor avea o victorie a unui set în timpul meciului.

Al x-lea set - scor corect după 4 jocuri: Trebuie să preziceți exact scorul corect al setului „X” după 4 jocuri. Dacă jocurile menționate nu sunt finalizate, toate pariurile indecise vor fi considerate nule

Al x-lea set - scor corect după 6 jocuri: Trebuie să preziceți exact scorul corect al setului „X” după 6 jocuri. Dacă jocurile menționate nu sunt finalizate, toate pariurile indecise vor fi considerate nule

Setul „N”- a x-a pauză: Constă în a prezice ce jucător va face a x-a pauză în timpul setului „N”.

Nu sunt luate în considerare mini- pauzele din timpul tiebreak-urilor sau meci-tiebreak-urile. Există trei rezultate posibile: jucătorul 1, niciunul, jucătorul 2

Set „N" joc x - break point: Constă în prezicerea dacă va exista un break point în timpul setului „N" al jocului x.

Set X - jocul N - as: Trebuie să preziceți dacă jucătorul va lovi un as în jocul N în timpul setului X.

Set X - As Z: Trebuie să preziceți dacă un jucător va lovi exact Z ași în timpul setului X.

Set X - Jucătorul Y - total de puncte: Trebuie să preziceți numărul total de puncte pe care le va înscrie jucătorul Y în setul X.

Set X - Jucătorul Y - pauze totale: Trebuie să preziceți câte pauze de serviciu va obține jucătorul Y în setul X. O pauză are loc atunci când jucătorul care primește câștigă jocul în timp ce adversarul servește

Set X - Jucătorul Y - total de ași: Trebuie să preziceți numărul de ași pe care jucătorul Y îi va lovi
în timpul setului X

Setul X - cei mai mulți ași: Trebuie să preziceți care jucător va lovi cei mai mulți ași în setul X. Dacă ambii jucători au lovit același număr de ași, pariul poate fi considerat egal

Set X - Jucătorul Y - pauze totale: Trebuie să preziceți câte pauze de serviciu va obține jucătorul Y în setul X

X set - Z pauze: Trebuie să preziceți dacă exact Z pauze vor avea loc în timpul setului X.

Set X - joc N – break point: Trebuie să preziceți dacă va avea loc un punct de întrerupere în timpul unui anumit joc din setul X al jocului N. Un break point are loc atunci când jucătorul care primește are șansa de a sparge serviciul serverului.

Tenis – Piețe directe

Câștigător: Trebuie să preziceți câștigătorul turneului dat în funcție de clasamentul oficial al competiției.

Etapa eliminării: Preziceți în ce rundă jucătorul selectat va fi eliminat.

Atingeți finala: preziceți dacă jucătorul selectat va ajunge în finala turneului numit.

Numele Finaliștilor: Trebuie să preziceți cei doi jucători care vor ajunge în finala turneului numit.

Trimestru câștigător: Trebuie să preziceți că câștigătorul turneului va veni din trimestrul 1/2/3/4.

Jumătate câștigătoare: Trebuie să preziceți că câștigătorul turneului va veni din partea de sus sau din partea inferioară.

Trimestrul 1/2/3/4/ Câștigător: Trebuie să preziceți câștigătorul trimestrului (1/2/3/4).

Cine va merge cel mai departe: Trebuie să preziceți care dintre cei doi jucători indicați va ajunge pe cea mai bună poziție în turneul menționat.

BASCHET

Toate pariurile pe baschet se bazează pe timpul regulamentar de joc, cu excepția cazului în care se specifică altfel în denumirea pieței.

Piețe principale*

Unele dintre pieţele enumerate mai jos pot apărea sub **E-Basketball (se aplică aceleași reguli)*

Money Line (Câștigător): Preziceți câștigătorul meciului, indiferent de marja de puncte.

Total (Peste/Sub): Constă în prezicerea dacă totalul de puncte marcate de ambele echipe va fi mai mare sau mai mic decât linia dată în piața de pariuri aleasă. De exemplu: Peste 215,5 - Sub 215,5.

Handicap (spread) : Trebuie să preziceți câștigătorul meciului adăugând sau scăzând spread-ul indicat la rezultatul meciului.

Total puncte per echipă (acasă - în deplasare): Constă în prezicerea dacă totalul de puncte marcate de echipa gazdă sau în deplasare va fi mai mare sau mai mic decât linia dată în piața de pariuri aleasă. De exemplu: Peste 215,5 - Sub 215,5.

Par/impar (prima repriză sau a doua repriză): Aici precizați dacă rezultatul pentru prima sau a doua repriză va fi un număr par sau impar.

Câștigătorul meciului 1X2: Preziceți dacă câștigătorul va fi echipa gazdă sau în deplasare, cu opțiunea de a selecta și remiza.

Pauza/Fulltime: Prezice ce echipă va câștiga în prima repriză a meciului și la sfârșitul meciului.

Gama de puncte: Această piață de pariuri constă în prezicerea unui interval în care se vor afla punctele totale ale evenimentului, adică dacă selectați intervalul (151-160) totalul punctelor

marcate în acest eveniment nu poate ieși din acest interval.

Câștigător + Totaluri: Această piață de pariuri combină două piețe principale de pariuri în care trebuie să preziceți cine va câștiga meciul și câte puncte totale (peste/sub) vor fi înscrise în meci.

Punct al X-lea : Trebuie să preziceți care echipă va înscrie punctul X în timpul meciului.

Cursa la X Puncte: Această piață constă în prezicerea care dintre cele două echipe va ajunge prima la punctul care determină piața. De exemplu: care echipă va ajunge prima la 50 de puncte.

Marja câștigătoare: Piața de pariuri care prezice diferența pe care o va avea o echipă față de adversarul său la finalul meciului, de exemplu echipa gazdă cu 1-5 puncte.

Prelungiri da/nu - va merge la prelungiri: Pariul care prezice dacă evenimentul va avea prelungiri sau nu.

Total (supra-exact-sub) - 3 posibilități: Piața de pariuri care oferă jucătorului posibilitatea de a alege între 3 posibilități diferite, cum ar fi peste/sub numărul X de puncte sau numărul exact de X puncte.

Totalul maxim de puncte consecutive pentru orice echipă (peste/sub): Trebuie să preziceți dacă vreo echipă va atinge mai mult sau mai puțin decât punctele consecutive date în orice moment al meciului.

Totalul maxim de puncte consecutive acasă/deplasare (peste/sub): Trebuie să preziceți dacă echipa gazdă sau echipa oaspete va obține mai mult sau mai puțin decât punctele consecutive date în orice moment al meciului.

Orice echipă care va conduce cu X: Trebuie să preziceți dacă vreo echipă va conduce cu x puncte în orice moment al meciului.

Echipa gazdă/oaspete care va conduce cu X: trebuie să preziceți dacă echipa gazdă sau oaspete va conduce cu x puncte în orice moment al meciului.

Tip de punctaj al X-lea punct: Această piață constă în prezicerea tipului de punctare al X-ului punct în timpul meciului: sunt 6 rezultate care sunt oferite:
scor 1 punct

scor 2 puncte

scor 3 puncte

scor 1 punct

scor 2 puncte

scor 3 puncte

Ce echipă câștigă mingea de săritură: Trebuie să preziceți care echipă va câștiga mingea de săritură.

Marja de câștig al oricărei echipe: Trebuie să preziceți dacă vreo echipă va câștiga cu marjele date.

Al X-lea timeout: Trebuie să preziceți care echipă va acorda al X-lea timeout

A X-a aruncare liberă marcată: Trebuie să preziceți dacă a X-a aruncare liberă va fi marcată sau nu.

Primul punct/dublu câștigător: Trebuie să preziceți care echipă va înscrie primul punct și care echipa va câștiga meciul.

Timpul primului punct (secunde scurse): Trebuie să preziceți dacă primul punct va fi marcat după sau înainte intervalul de timp dat.

Metoda de punctare a primului coș: Trebuie să preziceți metoda de punctare a primului coș.

Rezultatul primei posesii: Trebuie să preziceți rezultatul primei posesii.

Totalul meciurilor de trei puncte marcate: Constă în a prezice cel puțin câte lovituri de trei puncte vor avea loc și vor fi marcate în timpul meciului.

Totalul echipei de lovituri de trei puncte marcate - Echipa Acasă/Deplasare: Constă în a prezice cel puțin câte lovituri de trei puncte pe care echipa gazdă/oaspete va înregistra.

Echipa cu cele mai multe trei puncte marcate: Constă în a prezicere care echipă va avea cele mai multe trei puncte marcate în timpul meciului.

Recuperări totale ale meciului: Constă în a prezice cel puțin câte recuperări vor avea loc în timpul meciului.

Recuperări totale în echipă - Echipa Acasă/Deplasare: Constă în a prezice cel puțin câte recuperări va înregistra echipa gazdă/oaspete.

Echipa cu cele mai multe recuperări: Constă în a prezice care echipă va înregistra cele mai multe recuperări.

Total asistențe ale meciului: Constă în a prezice cel puțin câte asistări vor avea loc în timpul

meciului.

Total asistențe în echipă - Echipa acasă/în deplasare: Constă în a prezice cel puțin câte asistențe va înregistra echipa acasă/în deplasare

Echipa cu cele mai multe asistări: Constă în a prezice care echipă va înregistra cele mai multe asistări.

Total furturi ale meciului: Constă în a prezice cel puțin câte furturi vor avea loc în timpul meciului.

Total de furturi în echipă - Echipa acasă/în deplasare: Constă în a prezice cel puțin câte furturi va înregistra echipa acasă/în deplasare, doar timp standard, cu excepția cazului în care piața specifică.

Echipa cu cele mai multe furturi: Constă în a prezice care echipă va înregistra cele mai multe furturi, doar timp standard, cu excepția cazului în care piața specifică .

Total blocări ale meciului: Constă în a prezice cel puțin câte blocări vor avea loc în timpul meciului, numai ora standard, cu excepția cazului în care piața specifică.

Total blocări în echipă - Echipa acasă/în deplasare: Constă în a prezice cel puțin câte blocări va înregistra echipa gazdă/oaspete în timpul meciului.

Echipa cu cele mai multe blocări: Constă în a prezice care echipă va înregistra cele mai multe Blocări în timpul meciului.

Total rulaje ale meciului: Constă în a prezice cel puțin câte rulaje vor avea loc în timpul meciului.

Total rulaje în echipă - Echipa Acasă/Deplasare: Constă în a prezicere cel puțin câte rulaje va înregistra echipa gazdă/oaspete în timpul meciului.

Echipa cu cele mai multe rulaje: Constă în a prezice care echipă va înregistra cele mai multe Rulajeîn timpul meciului.

Totalul de greșeli comise în meci: Constă în a prezice cel puțin câte greșeli vor avea loc în timpul meciului.

Total de greșeli comise în echipă - Echipa acasă/în deplasare: Constă în a prezice cel puțin câte greșeli va înregistra echipa gazdă/oaspete în timpul meciului.

Echipa cu cele mai multe faulturi comise: Constă în a prezice care echipă va înregistra cele mai multe faulturi.

Totalul de aruncări libere marcate: Constă în prezicerea a cel puțin câte trei aruncări vor avea loc în timpul meciului.

Totalul de aruncări libere marcate - Echipa Acasă/Deplasare: Constă în prezicerea a cel puțin a câte aruncări libere va înregistra echipa gazdă/deplasare.

Echipa cu cele mai multe aruncări libere marcate: Constă în a prezice care echipă va înregistra cele mai multe aruncări libere.

Totalul meciului de două puncte marcate: Constă în a prezice cel puțin câte lovituri de două puncte vor fi efectuate în timpul meciului.

Total de lovituri de două puncte marcate - Echipă Acasă/Deplasare: Constă în a prezice cel puțin câte lovituri de două puncte pe care le va înregistra echipa gazdă/oaspete.

Echipa cu cele mai multe lovituri de două puncte marcate: Constă în a prezice care echipă va înregistra cele mai multe lovituri de două puncte.

Total de aruncări libere încercate: Constă în prezicerea a cel puțin câte aruncări libere vor fi încercate în timpul meciului.

Total de aruncări libere încercate de meci - Echipa Acasă/Deplasare: Constă în a prezice cel puțin câte aruncări libere pe care le va încerca echipa gazdă/oaspete.

Echipa cu cele mai multe aruncări libere încercate: Constă în a prezice care echipă va încerca cele mai multe aruncări libere.

Meci total de lovituri de trei puncte încercate: Constă în a prezice cel puțin câte lovituri de trei puncte vor fi încercate în timpul meciului.

Meci total de lovituri de trei puncte încercate - Echipă Acasă/Deplasare: Constă în prezicerea a
cel puțin câte lovituri de trei puncte pe care le va încerca echipa gazdă/oaspete.

Echipa cu cele mai multe lovituri de trei puncte încercate: Constă în a prezice care echipă va încerca cele mai multe lovituri de trei puncta.

Meci total de lovituri de două puncte încercate: Constă în a prezice cel puțin câte lovituri de două puncte se vor încerca în timpul meciului.

Meci total de lovituri de două puncte încercate - Echipa Acasă/Deplasare: Constă în prezicerea a cel puțin câte lovituri de două puncte pe care le va încerca echipa gazdă/oaspete.

Echipa cu cele mai multe lovituri de două puncte încercate: Constă în a prezice care echipă va încerca cele mai multe lovituri de două puncte.

Meci total recuperări ofensive: Constă în prezicerea a cel puțin câte recuperări ofensive totale vor avea loc în timpul meciului.

Meci total recuperări ofensive - Echipa Acasă/Deplasare: Constă în prezicerea a cel puțin câte recuperări offensive totale pe care le va înregistra echipa gazdă/oaspete le va înregistra.

Echipa cu cele mai multe recuperări ofensive: Constă în a prezice care echipă va înregistra cele mai multe recuperări offensive.

Meci total de recuperări defensive: Constă în a prezice cel puțin câte recuperări defensive totale vor avea loc în timpul meciului.

Meci total de recuperări defensive - Echipa Acasă/Deplasare: Constă în prezicerea a cel puțin câte recuperări defensive totale pe care le va înregistra echipa gazdă/oaspete.

Echipa cu cele mai multe recuperări defensive: Constă în a prezice care echipă va înregistra cele mai multe recuperări defensive.

Câștigător & ambele echipe să marcheze X puncte: 1x2 & ambele echipe să marcheze x puncte: Trebuie să preziceți rezultatul meciului și dacă ambele echipe vor înscrie sau nu X puncte.

Sfertul Z ambele echipe pentru a înscrie X puncte: Trebuie să preziceți dacă ambele echipe vor înscrie sau nu X puncte în timpul trimestrului Z .

Echipa Acasă/Oaspete pentru a câștiga ambele reprize: Trebuie să preziceți dacă Echipa Acasă sau Oaspete va câștiga ambele reprize.

Orice echipă care va câștiga ambele reprize: Trebuie să preziceți dacă va exista o echipă care va
câștiga ambele reprize.

Echipa care va câștiga ambele reprize: Trebuie să preziceți care echipă o va depăși pe cealaltă atât în prima repriză cât și în a doua repriză.

1x2 Pauză - Câștigătorul meciului: Trebuie să preziceți rezultatul primei reprize a meciului împreună cu rezultatul întregului meci. Rezultatele posibile sunt: (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X și 2/2). Rezultatul egalității este inclus.

Marjă de câștig 12-way: Trebuie să preziceți care echipă va câștiga și cu câte puncte.

Marjă de câștig 14-way: Trebuie să preziceți atât echipa câștigătoare, cât și marja de puncte a victoriei lor.

Fiecare echipă are șapte intervale posibile de câștig.

<u>Pieţele din prima repriză</u>

Prima repriză - Remiză fără pariu: Trebuie să preziceți câștigătorul primei reprize, dacă repriza se termină la egalitate, toate pariurile vor fi anulate, dacă jrepriza este nefinalizată, această piață va fi anulată.

Prima repriză - Handicap: Trebuie să preziceți câștigătorul primei reprize adunând sau scăzând spread-ul indicat la rezultatul reprizei, dacă jumătatea este nefinalizată, această piață va fi anulată.

Prima repriză - Total (Sub/Peste): Trebuie să preziceți dacă numărul total de puncte marcate în prima repriză va fi peste sau sub linia dată, dacă jumătatea este nefinalizată, această piață va fi anulată.

Prima repriză - Total acasă/deplasare (sub/peste): Trebuie să preziceți dacă numărul total de puncte marcate de către echipa numită (Acasă sau Deplasare) în timpul primei reprize va fi peste sau sub linia dată, dacă repriza este nefinalizată această piață va fi anulată.

Prima repriză - 1x2: Pariați pe câștigătorul primei reprize, cu opțiunea de remiză disponibilă.

Prima repriză - impar/par: Trebuie să preziceți dacă numărul total de puncte marcate în prima repriză va fi par sau impar sau dacă repriza este nefinalizată, această piață va fi nulă.

<u>Pieţele din a doua repriză</u>

Repriza a 2-a - Remiză fără pariu: Trebuie să preziceți câștigătorul celei de-a doua reprise.Dacă repriza se termină la egalitate, toate pariurile vor fi anulate pentru această piață, dacă repriza este nefinalizată această piață va fi anulată.

Repriza a 2-a - Handicap: Trebuie să preziceți câștigătorul reprizei a doua adăugând sau scăzând spread-ul indicat la rezultatul reprizei, dacă repriza este nefinalizată această piață va fi anulată.

Repriza a 2-a - 1x2: Pariați pe câștigătorul celei de-a doua reprize, fiind diponibilă și opțiunea de remiză.

Repriza a 2-a - impar/par: Trebuie să preziceți dacă numărul total de puncte marcate în a doua repriză va fi par sau impar, dacă repriza este nefinalizată această piață va fi anulată.

*Potențialele prelungiri vor fi luate în considerare pentru a doua repriză pe piețe inclusiv prelungiri

Piețele trimestriale (sferturi)

1-2ND-3RD-4TH SFERTURI: Piețele de pariuri trimestriale permit jucătorului să parieze pe rezultatul final al fiecărui sfert.

Câștigătorul trimestrului: Pariați pe câștigătorul trimestrului dat.

Sfertul 1x2: Trebuie să preziceți rezultatul sfertului dat, selecțiile sunt 1-echipa gazdă, 2- echipa oaspete și X- remiză. Dacă trimestrul este incomplet, această piață va fi nulă.

Remiză la sfert fără pariu: Trebuie să preziceți câștigătorul sfertului dat, dacă sfertul se termină
cu o remiză toate pariurile vor fi anulate pentru această piață, dacă sfertul este nefinalizat, această piață va fi anulată.

Handicap trimestrial: Trebuie să preziceți câștigătorul sfertului dat adunând sau scăzând spread-ul indicat la rezultatul sfertului, dacă sfertul este nefinalizat, această piață va fi anulată.

Total trimestru: Trebuie să preziceți dacă numărul total de puncte marcate în timpul sfertului dat se va termina sau sub linia indicată, dacă sfertul este nefinalizat, această piață va fi nulă.

Total trimestru Acasă/Deplasare: Trebuie să preziceți dacă numărul total de puncte marcate de echipa numită (Acasă sau în Deplasare) în timpul sfertului dat va fi peste sau sub linia indicată, dacă sfertul este nefinalizat această piață va fi anulată.

Marja de câștig trimestrial: Piață de pariuri care prezice diferența pe care o va avea o echipă față de adversarul său la sfârșitul sfertului selectat .

Sfertul cu cel mai mare scor: Trebuie să preziceți care trimestru va avea cele mai multe puncte marcate.

Sfertul al X-lea - Pentru a marca ultimul punct: trebuie să preziceți care echipă va înscrie ultimul punct din sfertul selectat.

Al x-lea sfert - al x-lea punct: Trebuie să preziceți care echipă va înscrie al X-lea punct în timpul sfertului selectat.

Ce echipă va câștiga în fiecare trimestru: Trebuie să preziceți care dintre cele două echipe va câștiga toate sferturile (în caz de egalitate în orice sfert, pariul este pierdut).

Echipa Acasă/în deplasare va câștiga toate sferturile: Trebuie să preziceți dacă echipa gazdă

sau oaspete va câștiga toate sferturile

Orice echipă care va câștiga toate sferturile: Trebuie să preziceți dacă va exista o echipă care va câștiga toate sferturile

Echipa care va câștiga toate sferturile: Trebuie să preziceți care echipă va câștiga toate sferturile

Total trimestru cu cel mai mare punctaj: Trebuie să preziceți în care trimestru va avea cel mai mare total de puncte înscrise într-un joc

Totalul trimestrului cu cel mai mic punctaj: Trebuie să preziceți în ce trimestru se vor înregistra cele mai mici puncte totale într-un joc

*Toate sferturile sau reprizele trebuie să fi fost finalizate pentru ca pariurile să fie valabile.

*Orele suplimentare potențiale vor fi luate în considerare pentru al 4-lea trimestru pe piețe, inclusiv orele suplimentare

Piețe speciale pentru jucători

Puncte jucător (peste/sub): Constă în prezicerea numărului de puncte pe care le va înregistra un anumit jucător.

Asistență jucătorului (peste/sub): Constă în prezicerea numărului de asistențe pe care un anumit jucător le va înregistra.

Recuperări jucător (peste/sub): Constă în prezicerea numărului de recuperări pe care un anumit jucător le va înregistra.

Goluri de teren de 3 puncte realizate de jucător (peste/sub): Constă în prezicerea numărului de coșuri de trei puncte pe care un anumit jucător le va înregistra.

Furturile jucătorului (peste/sub): Constă în prezicerea numărului de furturi pe care le va înregistra un anumit jucător.

Blocări jucător peste/sub): Constă în prezicerea numărului de blocări pe care le va înregistra un
anumit jucător.

Puncte jucător + recuperări + pase decisive (peste/sub): Constă în prezicerea sumei combinate de puncte, recuperări și pase decisive pe care jucătorul specific le va înregistra.

Recuperări jucător + pase decisive (peste/sub): Constă în prezicerea numărului combinat de

recuperări și pase decisive pe care un anumit jucător le va înregistra.

Jucător triplă-dublă: Constă în prezicerea dacă un anumit jucător va înregistra o triplă-dublă (10 din 3 principale categorii de statistici, cum ar fi puncte, pase decisive, recuperări, furturi, blocări).

Primul jucător care înscrie: Constă în a prezice care jucător va înscrie primul în meci (jucătorul selectat trebuie să înceapă în meci, altfel pariul este anulat).

Primul jucător care a înscris un gol de teren de 3 puncte: Constă în a prezice care jucător va înscrie primul un gol de teren de 3 pt în meci (jucătorul selectat trebuie să înceapă în meci, în caz contrar pariul este anulat).

Cele mai multe puncte pentru ECHIPĂ: Constă în a prezice care jucător va înscrie cele mai multe puncte pentru echipa sa.

Puncte jucător head-to-head: Constă în a prezice care dintre jucătorii menționați va înregistra cele mai multe puncte în meci.

Recuperări jucător head-to-head: Constă în a prezice care dintre jucătorii menționați va înregistra cele mai multe recuperări în meci.

Asistență față de jucător: Constă în a prezice care dintre jucătorii menționați va înregistra cele mai multe pase decisive în meci.

Puncte jucător (cel puțin): Constă în a prezice cel puțin câte puncte va înregistra un anumit Jucător.

Asistență jucătorului (cel puțin): Constă în a prezice cel puțin câte asistențe va înregistra un anumit jucător.

Recuperări jucător (cel puțin): Constă în a prezice cel puțin câte recuperări va înregistra un anumit jucător.

Goluri de teren de 3 puncte realizate de un jucător (cel puțin): Constă în a prezice cel puțin câte goluri de teren de 3 puncte va înregistra un anumit jucător.

Furturile jucătorului (cel puțin): Constă în a prezice cel puțin câte furturi va înregistra un anumit jucător.

Blocări jucător (cel puțin): constă în a prezice cel puțin câte blocări va înregistra un anumit Jucător.

Puncte jucător + recuperări + pase decisive (cel puțin): Constă în a prezice cel puțin câte puncte, recuperări și pase decisive va înregistra un anumit jucător.

JUCĂTOR recuperări + pase decisive (cel puțin): Constă în a prezice cel puțin câte recuperări combinate și pase decisive va înregistra un anumit jucător.

Cele mai multe puncte: Trebuie să preziceți care dintre jucătorii dați va înscrie cele mai multe puncte.

Majoritatea Pts+Reb+Ast: Trebuie să preziceți care dintre jucătorii dați vor înscrie cele mai multe puncte+rebs+assists.

Pentru a înregistra o dublă dublă: Trebuie să preziceți dacă jucătorii dați vor înregistra o dublă dublă.

Cele mai multe recuperări: Trebuie să preziceți care dintre jucătorii dați va înregistra cele mai multe recuperări.

Cele mai multe asistări: Trebuie să preziceți care dintre jucătorii dați va înregistra cele mai multe asistări.

Primul punctaj: Trebuie să preziceți care dintre jucătorii dați va înscrie primul punct al meciului.

Greșeli personale comise de jucător: Constă în prezicerea numărului de greșeli pe care le va înregistra un anumit jucător.

Total lovituri de 3 puncte încercate de jucător: Constă în a prezice cel puțin câte lovituri de 3 puncte a încercat un anumit jucător.

Total lovituri de 2 puncte încercate de jucător: Constă în a prezice cel puțin câte lovituri de 2 puncte a încercat un anumit jucător.

Total goluri de teren marcate de jucător : Constă în a prezice cel puțin câte goluri de teren va înregistra un anumit jucător.

Total goluri de teren încercate de jucător: Constă în a prezice cel puțin câte goluri de teren va încerca un anumit jucător.

Total aruncări libere marcate de jucător: Constă în a prezice cel puțin câte aruncări libere va înregistra un anumit jucător.

Total aruncări libere încercate de jucător: Constă în a prezice cel puțin câte aruncări libere a încercat un anumit jucător.

Prima perioadă a jucătorului - Total de puncte: Constă în a prezice numărul de puncte pe care le va înregistra un anumit jucător în prima perioadă

Prima perioadă a jucătorului - Total Recuperări: Constă în a prezice numărul de recuperări pe care le va înregistra un anumit jucător în prima perioadă

Prima perioadă - Total asistențe: Constă în a prezice numărul de asistări pe care le va înregistra un anumit jucător în prima perioadă

Totalul 2 puncte marcate de jucător: Constă în a prezice cel puțin câte lovituri de 2 puncte va înregistra un anume jucător.

Rulaje jucători O/U (incl. OT): Trebuie să preziceți dacă un anumit jucător va înregistra peste sau sub un număr stabili de rulaje în timpul unui joc

Primul marcator de coș din joc: Trebuie să preziceți care jucător va înscrie primele puncte într-un joc

Primul marcator de coș din joc și se va întâmpla asta la o aruncare liberă?: Trebuie să preziceți
dacă primul coș va avea loc ca urmare a unei aruncări libere

Primul marcator de coș din joc și asta se va întâmpla la un gol de teren 2PT?: Trebuie să preziceți dacă acel coș de 2 puncte va fi un gol de teren, este un tip specific de pariu

Primul marcator de coș din joc și asta se va întâmpla la un gol de teren 3PT?: Trebuie să preziceți dacă primul coș de 3 puncte va fi un un gol de teren

Prima asistență a jocului: Trebuie să preziceți ce jucător va înregistra primul asistență într-un meci

Prima asistență a jocului și asistența va fi un gol de teren 2PT?: Trebuie să preziceți ce jucător va înregistra prima asistență într-un meci și să specificați dacă asistența respectivă va duce la un gol de câmp de 2 puncte

Prima asistență a jocului și asistența va fi un gol de teren 3PT?: Trebuie să preziceți ce jucător va înregistra prima asistență într-un meci și să specificați dacă asistența respectivă va duce la un gol de câmp de 3 puncte

Prima revenire a jocului: Trebuie să preziceți care jucător va obține prima revenire în timpul unui meci

Prima revenire a jocului și va fi o revenire ofensivă: Trebuie să preziceți ce jucător obține prima revenire în timpul meciului și să specificați dacă acea revenire va fi o revenire ofensivă

Prima revenire a jocului și va fi o revenire defensivă: Trebuie să preziceți ce jucător obține prima revenire în timpul meciului și să specificați dacă acea revenire va fi o revenire defensivă

*Dacă jucătorul listat nu participă deloc la meci, pariurile sunt anulate.
*Dacă un jucător nu va participa la meci, toate pariurile sunt considerate nule.

Piețe suplimentare

Ambele echipe vor înscrie 80+ : Trebuie să preziceți dacă ambele echipe vor înscrie peste 80 de puncte în meci

Ambele echipe vor înscrie 90+ :Ttrebuie să preziceți dacă ambele echipe vor înscrie peste 90 de puncte în meci

Ambele echipe vor înscrie 100+ : Trebuie să preziceți dacă ambele echipe vor înscrie peste 100 îe puncte în meci

Ambele echipe vor înscrie 110+: Trebuie să preziceți dacă ambele echipe vor înscrie 110 puncte în meci

Încercarea primului șut - Echipa gazdă: Trebuie să preziceți dacă va fi primul șut al echipei gazdă în timpul jocului va avea succes

Încercarea primului șut - Echipa în deplasare: Trebuie să preziceți dacă va fi primul șut al echipei în deplasare în timpul jocului va avea succes

Prima lovitură făcută a jocului: Trebuie să preziceți dacă prima lovitură în timpul jocului va avea success

Baschet - Piețe directe

Câștigător: Trebuie să preziceți câștigătorul competiției date conform clasamentului oficial al competiției.

Campionatul H2H (sezon regulat): Trebuie să preziceți care dintre cele două echipe va termina mai sus în timpul sezonul regulat al turneului dat. Dacă cele două echipe obțin același număr de
puncte, acest pariu va fi anulat.

Sub/Peste puncte (sezon regulat): Trebuie să preziceți dacă numărul total de puncta înregistrate de o echipă în runda dată a unui campionat va fi peste sau sub linia indicată. Dacă unul sau mai multe potriviri sunt anulate/întrerupte și dacă părțile rămase ale meciurilor nu ar avea niciun impact pe rezultatul pariurilor, rezultatele curente vor rămâne valabile (în acest caz,

orice eventual meci repetat ar fi irelevant); în caz contrar, acest pariu va fi considerat nul.

Scor corect din seria playoff (4/7 sau 3/5): Trebuie să preziceți rezultatul final al seriei de meciuri între cele 2 echipe indicate. În scopul raportării, doar site-urile oficiale ale fiecărei competiții vor fi considerate valabile. Dacă seria nu va fi finalizată, acest pariu va fi anulat.

H2H pentru calificare: Trebuie să preziceți care dintre cele două echipe indicate va trece faza de calificare sau runda de play-off dată.

Finaliști: Trebuie să preziceți cele două echipe care se vor întâlni în finala turneului.

Cel mai bun marcator: Trebuie să preziceți jucătorul care va înscrie mai multe puncte în timpul turneului dat. Dacă jucătorul ales joacă cel puțin o dată în timpul turneului dat, acest pariu va fi valabil, în caz contrar, va fi nul.

Marcator H2H: Trebuie să preziceți care dintre cei doi jucători va înscrie mai multe puncte în timpul turneului dat. Dacă cei doi jucători obțin același număr de puncte, acest pariu va fi anulat.

Cel mai bun jucător al turneului (MVP): Trebuie să preziceți care jucător va fi ales CEL MAI BUN JUCĂTOR (MVP) al evenimentului. În scopul raportării, doar site-urile oficiale ale fiecărei competiții vor fi luate în considerare valabile. Dacă un jucător nu ajunge pe foaia de scor în niciunul dintre meciurile incluse în piață, pariurile pe acel jucătorul vor fi anulate.

Retrogradare: Trebuie să preziceți echipa care va retrograda din campionatul dat. Pentru scopul raportării, va fi luată în considerare orice decizie luată înainte sau în timpul playoff-urilor. Toate deciziile luate după încheierea play-off-urilor nu vor fi luate în considerare pentru decontarea pariului.

Conferință câștigătoare: Trebuie să preziceți câștigătorul conferinței date a turneului conform clasamentului oficial al competiţiei.
Divizia câștigătoare: Trebuie să preziceți câștigătorul unei divizii date a turneului dat în funcție de clasamentul oficial al competitiei.

Top4, Top6, Top8, Top10: Trebuie să preziceți dacă echipa selectată va termina în prima poziție respectivă la încheierea competiției.

Câștiguri în sezonul obișnuit (sub/peste): Trebuie să preziceți numărul total de victorii (sub/peste) ale echipei selectate în timpul turneului dat, conform clasamentului oficial al competiției.

Premii - Cel mai îmbunătățit jucător (sezon regulat): Trebuie să preziceți cine va câștiga Premiul pentru cel mai îmbunătățit jucător în timpul sezonului regulat al competiției date.

Jucătorul defensiv al anului (sezon regulat): Trebuie să preziceți cine va câștiga Premiul Jucătorul defensiv al anului în timpul sezonului regulat al competiției date.

Premii - Al șaselea om al anului (sezon regulat): Trebuie să preziceți cine va câștiga Premiul al șaselea om al anului, în timpul sezonului regulat al competiției date.

Vor ajunge ei în playoff (Da/Nu): Trebuie să preziceți dacă echipa selectată va ajunge în playoff (Da) sau nu (Nu) în timpul competiției date, conform clasamentului oficial al competiției.

HOCHEI PE GHEAȚĂ / HOCHEI PE TEREN

Rezultatul pariului pe un eveniment de hochei pe gheață/hochei pe teren se bazează numai pe timpii regulați. Dacă nu se specifică altfel,prelungirile și loviturile de departajare nu vor afecta rezultatul pariului. Pariurile vor fi făcute pe baza a 60 de minute de joc, dacă nu se specifică altfel.

Pieţele principale*

*Unele dintre pieţele enumerate mai jos pot apărea sub **E-Ice Hochei** (se aplică aceleași reguli).

Money Line: Trebuie să preziceți rezultatul meciului.

1X2: Preziceți dacă câștigătorul meciului va fi echipa gazdă - echipa în deplasare sau dacă, în schimb, scorul final va fi la egalitate.

Handicap (2 opțiuni): Trebuie să preziceți câștigătorul meciului adunând sau scăzând marja indicată la rezultatul meciului.

Total: Trebuie să preziceți dacă numărul total de goluri marcate în timpul meciului va fi peste sau sub marja indicate.

Ambele echipe vor înscrie (GG/NG): Preziceți dacă ambele echipe vor înscrie la sfârșitul meciului.

Impar/par: Trebuie să preziceți dacă rezultatul meciului este un număr par sau impar.

Primul gol: Trebuie să preziceți care echipă va marca primul gol din regulament.

Ultimul gol: Trebuie să preziceți care echipă va marca ultimul gol din regulament.

Șansă dublă:

1X: Dacă rezultatul este o victorie acasă sau un egal

2X: Dacă rezultatul este o victorie în deplasare sau un egal

1.2: Dacă rezultatul este o victorie acasă sau o victorie în deplasare

Total (Peste/Sub): Preziceți dacă scorurile de la sfârșitul meciului vor fi mai mult sau mai puțin în funcție de numărul ales pe piață.

Handicap (2 opțiuni): Trebuie să preziceți câștigătorul meciului adunând sau scăzând spread-ul indicat la rezultatul meciului.

Remiză fără pariu: Această piață de pariuri constă în următoarele, pentru a defini un pariu ca fiind câștigător, trebuie neapărat să fie o echipă câștigătoare, ceea ce înseamnă că, dacă meciul
se termină la egalitate, pariul în bani va fi rambursat. De exemplu, dacă un scor final duce la egalitate, pariul va fi anulat.

Total echipa gazdă / Echipa deplasare: Trebuie să preziceți dacă numărul total de goluri marcate de echipa gazdă sau oaspeți în timpul meciului va fi peste sau sub spread-ul indicat.

Marja câștigătoare: Piață de pariuri care prezice diferența pe care o va avea o echipă față de adversarul său finalul meciului.

Scorul corect: Preziceți scorul final al evenimentului la sfârșitul meciului.

Va fi prelungiri: Trebuie să preziceți dacă vor fi prelungiri în meci sau nu.

Handicap (3 opțiuni): Trebuie să preziceți câștigătorul meciului adăugând sau scăzând spread-ul indicat la rezultatul meciului.

Perioada de scor mai mare: Preziceți care dintre perioade va avea cel mai mare număr de goluri.

Perioada cu cel mai mare punctaj de acasă: Preziceți care dintre perioadele în care echipa gazdă va avea cel mai mare număr obiective.

Perioada cu cel mai mare punctaj în deplasare: Preziceți care dintre perioadele în care echipa oaspete va avea cel mai mare număr obiective

Impar/Par: Preziceți dacă numărul de goluri de la sfârșitul evenimentului va reprezenta un număr par sau impar.

Pariurile pe peste/sub, inclusiv cele 3 opțiuni (peste/sub/remiză... goluri), sunt sugerate în toate jocurile de hochei, indiferent de campionat.

Dacă în urma meciului numărul total de goluri marcate este egal cu totalul pariului și sunt oferite doar două opțiuni (mai mare sau mai mică, fără opțiunea „remiză... goluri”), pariul în bani va fi rambursat.

Cine va câștiga restul meciului - Cine va câștiga restul primei reprize (inclusiv pariuri live): Acesta este o piata live, pariați pe cine va castiga restul meciului, (la selectarea pietei, evenimentul va avea un scor independent 0-0 independent de scorul real la momentul pariului).

Cine va câștiga restul meciului: Aceasta este o piață live, pariați pe cine va câștiga restul meciului, (când selectați piața, evenimentul va avea un scor 0-0 independent de scorul real la momentul pariului).

1X2 & Total: Această piață de pariuri combină două piețe principale de pariuri în care trebuie să
preziceți cine va câștiga meciul și câte goluri totale (peste/sub) vor fi marcate în meci.

Acasă fără pariu: Trebuie să preziceți dacă echipa oaspete va câștiga meciul sau dacă meciul se termină la egalitate. Dacă echipa gazdă câștigă meciul, pariul va fi considerat nul.

În deplasare fără pariu: Trebuie să preziceți dacă echipa gazdă va câștiga meciul sau dacă meciul se termină la egalitate. Dacă echipa oaspete câștigă meciul, pariul va fi considerat nul.

Goluri exacte: Trebuie să preziceți numărul exact de goluri care vor fi marcate în timpul meciului.

Goluri exacte acasă: Trebuie să preziceți numărul exact de goluri care vor fi marcate de echipa gazdă în timpul meciului.

Goluri exacte în deplasare: Trebuie să preziceți numărul exact de goluri care vor fi marcate de echipa oaspete în timpul meciului.

Ce echipă să marcheze: Trebuie să preziceți ce echipă va marca în timpul meciului. Sunt 4 posibile rezultate: Doar echipa 1, Doar echipa 2, Ambele echipe, Niciuna.

Foaia goală acasă: Foaia goală este un termen folosit pentru a descrie o echipă care nu a primit niciun gol. Tu trebuie să preziceți dacă echipa gazdă va păstra foaia liberă în timpul al meciului.

Foaia goală în deplasare: Foaia goală este un termen folosit pentru a descrie o echipă care nu a primit niciun gol. Trebuie să preziceți dacă echipa oaspete va păstra foaia liberă în timpul meciului.

1x2 & ambele echipe să marcheze: Trebuie să preziceți rezultatul meciului și dacă ambele echipe vor înscrie sau nu numai în prima repriză.

Prelungiri - 1x2: Trebuie să preziceți doar rezultatul 1X2 al perioadei de prelungiri.

Prelungiri - Șansă dublă: Trebuie să preziceți rezultatul numai pentru șansa dublă a perioadei de prelungiri.

1X: Dacă rezultatul este o victorie acasă sau un egal

2X: Dacă rezultatul este o victorie în deplasare sau un egal

1.2: Dacă rezultatul este o victorie acasă sau o victorie în deplasare

Prelungiri - gol al X-lea: Trebuie să preziceți care echipă în timpul perioadei de prelungiri va înscrie următorul gol.

Există 3 rezultate posibile: 1 (scorul echipei gazdă), X (scorul echipelor), 2 (scorul echipei în deplasare).

Prelungiri - total: Trebuie să preziceți dacă numărul total de goluri marcate în timpul prelungirilor va fi peste sau sub spread-ul indicat.

Prelungiri – remiză fără pariu: Această piață de pariuri constă în următoarele, pentru a defini un pariu ca fiind câștigător, trebuie neapărat să fie o echipă câștigătoare, ceea ce înseamnă că, dacă perioada de prelungiri se încheie la egalitate, pariul în bani va fi rambursat. De exemplu, dacă un scor final duce la egalitate, pariul va fi anulat.

Prelungiri – concurent 1 fără pariu: Trebuie să preziceți dacă echipa gazdă va câștiga perioada de prelungiri sau dacă meciul se termină la egalitate. Dacă echipa gazdă câștigă meciul, pariul va fi considerat nul.

Prelungiri – concurent 2 fără pariu: Trebuie să preziceți dacă echipa oaspete va câștiga perioada de prelungiri sau dacă meciul se termină la egalitate. Dacă echipa gazdă câștigă meciul, pariul va fi considerat nul.

Lovituri de departajare - câștigător: Trebuie să preziceți care echipă va câștiga loviturile de departajare (1-2).

Lovituri de departajare - al x-lea gol: Trebuie să preziceți care echipă va marca golul „x” în timpul loviturilor de departajare. 3 Rezultate posibile: 1, X, 2.

Al x-lea gol & 1x2: Trebuie să preziceți împreună dacă rezultatul final al meciului va fi 1, X sau 2 și care echipă va înscrie golul x al meciului.

A x-a perioadă 1x2 & 1x2: Trebuie să preziceți împreună dacă rezultatul final al perioadei selectate și rezultatul final meciului. Rezultatele posibile sunt:

Echipa de acasă & Echipa de acasă

Remiză & Echipa de acasă

Echipa oaspete & Echipa de acasă

Echipa de acasă & Remiză

Remiză & Remiză

Echipa oaspete & Remiză

Echipa de acasă & Echipa Oaspete

Remiză & Echipa Oaspete

Echipa oaspete & Echipa Oaspete

Acasă pentru a câștiga toate perioadele: Trebuie să preziceți dacă echipa gazdă va câștiga toate perioadele în timpul meciului.

În deplasare pentru a câștiga toate perioadele: Trebuie să preziceți dacă echipa oaspete va câștiga toate perioadele în timpul meciului.

Acasă pentru a câștiga orice perioadă: Trebuie să preziceți dacă echipa gazdă va câștiga orice perioadă în timpul meciului.

În deplasare pentru a câștiga orice perioadă: Trebuie să preziceți dacă echipa oaspete va câștiga orice perioadă în timpul meciului.

Acasă înscrie în toate perioadele: Trebuie să preziceți dacă echipa gazdă va înscrie în toate perioadele în timpul meciului.

În deplasare pentru a marca în toate perioadele: Trebuie să preziceți dacă echipa oaspete va înscrie în toate perioadele din timpul meciului.

Toate perioadele peste x.5: Trebuie să preziceți dacă toate perioadele se vor încheia peste x.5 (0.5,1.5,2.5..) în timpul meciului.

Toate perioadele sub x.5: Trebuie să preziceți dacă toate perioadele se vor încheia sub x.5 (0.5,1.5,2.5..) în timpul meciului.

Tip de scor: Trebuie să preziceți tipul de marcare al golului x: sunt 6 rezultatele posibile:

chiar puterea

joc de putere

cu mâna scurtă

lovitură de pedeapsă

plasa goala

nici un scop

Tip de scor al x-lea acasă: Trebuie să preziceți tipul de marcare al golului x.

Al x-lea tip de scor în deplasare: Trebuie să preziceți tipul de marcare al golului x.

Meciul merge la shootout: Trebuie să preziceți dacă meciul va merge la shoutout

Ambele echipe vor marca de două ori: Trebuie să preziceți dacă ambele echipe vor înscrie de două ori în meci.

Total minute de penalizare (peste/sub): Trebuie să preziceți dacă numărul total de minute de penalizare va fi peste sau sub linia dată.

10 minute - total de la până la : Trebuie să preziceți numărul total de goluri marcate într-un anumit segment de 10 minute de joc

5 minute - total de la până la : Trebuie să preziceți numărul total de goluri marcate într-un anumit segment de 5 minute de joc

Goluri Joc de putere : Trebuie să preziceți numărul total de goluri marcate în timpul jocurilor de putere dintr-un joc

Empty net goal -Gol în poarta goală: Trebuie să preziceți dacă o echipă va înscrie un gol atunci când echipa adversă și-a eliminat portarul în favoarea unui patinator suplimentar, de obicei în ultimele minute ale jocului

Short-handed goal -Gol cu mâna scurtă: Trebuie să preziceți dacă o echipă va înscrie un gol în timp ce se află la un număr dezavantaj, de obicei datorită faptului că unul dintre jucătorii săi se află în caseta de pedeapsă.

Pieţele de perioadă

PERIOADA 1-2-3: Pieţele de pariuri de perioadă permit jucătorului să parieze pe rezultatul final al fiecărei perioade

Perioada 1X2: Preziceți dacă câștigătorul în perioada menționată va fi echipa gazdă - echipa în deplasare sau dacă în schimb scorul final va fi egal.

Perioada Draw no bet: Această piață de pariuri constă în următoarele, pentru a defini un pariu ca fiind câștigător, trebuie să fie neapărat o echipă câștigătoare în perioada menționată, ceea ce înseamnă că, dacă meciul se încheie la egalitate, pariul de bani va fi rambursat. De exemplu, dacă un scor final duce la egalitate, pariul va fi anulat.

Perioada dublă șansă:

1X: Dacă rezultatul este o victorie acasă sau un egal în perioada menționată

2X: Dacă rezultatul este o victorie în deplasare sau un egal în perioada menționată

1.2: Dacă rezultatul este o victorie acasă sau o victorie în deplasare în perioada menționată

Handicap de perioadă (2 opțiuni): Trebuie să preziceți câștigătorul perioadei menționate, adăugând sau scăzând spread-ul indicat la rezultatul perioadei

Total perioadă: Trebuie să preziceți dacă va fi numărul total de goluri marcate în perioada menționată va fi peste sau sub spread-ul indicat

Primul gol al perioadei: Trebuie să preziceți care echipă va marca primul gol din perioada menționată

Perioada Ultima echipă care marchează: Trebuie să preziceți care echipă va marca ultimul gol din perioada menționată

Perioada Ambele echipe care vor marca: Preziceți dacă ambele echipe vor înscrie sau nu în perioada menționată

Perioada - total: Trebuie să preziceți dacă numărul total de goluri marcate de echipa gazdă în perioada menționată va fi peste sau sub spread-ul indicat

Perioada - total: Trebuie să preziceți dacă numărul total de goluri marcate de la echipa oaspete în perioada menăionată va fi peste sau sub spread-ul indicat

Perioada - goluri exacte: Trebuie să preziceți numărul exact de goluri care vor fi marcate în perioada menționată

Perioada - goluri exacte: Trebuie să preziceți numărul exact de goluri care vor fi marcate de echipa gazdă în perioada menționată

Perioada - goluri exacte: Trebuie să preziceți numărul exact de goluri care vor fi marcate de echipa oaspeților în perioada menționată

Perioada - ce echipă să marcheze: Trebuie să preziceți ce echipă va înscrie în perioada menționată. Sunt 4 rezultatele posibile: Doar echipa 1, Doar echipa 2, Ambele echipe, Niciuna.

Perioada - foaia liberă: Foaia neîntreruptă este un termen folosit pentru a descrie o echipă care nu a primit nici un gol. Trebuie să preziceți dacă echipa gazdă va păstra foaia liberă în perioada menționată.

Perioada - foaia liberă: Foaia liberă este un termen folosit pentru a descrie o echipă care nu a primit nici un gol. Trebuie să preziceți dacă echipa oaspete va păstra foaia liberă în perioada menționată.

Perioada - scor corect: Preziceți scorul final la finalul perioadei menționate.

Perioada - care echipă câștigă restul: Aceasta este o piață live, pariezi pe cine va câștiga restul perioadei menționate, (la selectarea pieței, evenimentul va avea un scor 0-0 independent de scorul real la momentul pariului).

Perioada - impar/par: Preziceți dacă numărul de goluri la sfârșitul perioadei menționate va reprezenta un număr impar sau par.

Perioada a X-a - oricare echipă va înscrie: Trebuie să preziceți dacă oricare echipă va înscrie în a X-a perioadă

Jucători Speciali

Goluri ale jucătorului (cel puțin): Constă în a prezice cel puțin câte goluri va marca un anumit jucător.

Asistări ale jucătorului (cel puțin): Constă în a prezice cel puțin câte asistări va face un anumit jucător.

Șuturi pe poartă jucător (cel puțin): Constă în a prezice cel puțin câte șuturi pe poartă va efectua un anumit jucător. Șuturile care nu sunt pe poartă nu contează.

Salvări ale jucătorului (cel puțin): Constă în a prezice cel puțin câte salvări va face un anumit jucător.

Puncte jucător (cel puțin): Constă în a prezice cel puțin câte puncte (goluri și pase decisive combinate) va face un anumit jucător.

Puncte jucător (peste/sub): Constă în prezicerea numărului de puncte (goluri și pase decisive combinate) va face un anumit jucător.

Șuturi pe poartă jucătorului (peste/sub): Constă în prezicerea numărului de șuturi pe poartă pe care le va efectua un anumit jucător. Suturile care nu sunt pe poartă nu contează.

Salvări jucătorului (peste/sub): Constă în prezicerea numărului de salvări pe care le va face un anumit jucător.

Goluri de jucător (peste/sub): Constă în prezicerea numărului de goluri pe care le va marca un anumit jucător.

Asistări ale jucătorului (peste/sub): Constă în prezicerea numărului de asistări pe care le va face un anumit jucător.

Jucător puncta de joc de putere (powerplay): Constă în prezicerea numărului de puncte câștigate de un jucător în timpul avantajului de om (powerplay).

Jucător plus/minus: Constă în prezicerea punctelor câștigate de un jucător într-un rating plus/minus. Având în vedere că un plus este acordat unui jucător care se află pe gheață, atunci când echipa sa marchează la un gol egal sau scurt, în timp ce un minus este acordat jucătorilor de pe gheață când adversarii marchează în acele situații.

Oprirea jucătorului: Constă în prezicerea dacă un portar va înregistra sau nu un shutout. Considerând că un shutout (SO) este creditat unui portar, care oprește cu succes cealaltă echipă să înscrie pe tot parcursul jocului. În meciurile din sezonul regulat, dacă scorul este 0–0, iar meciul merge la lovituri de departajare, ambii portari sunt creditați cu un shutout.

Jucător lovituri blocate: Constă în prezicerea numărului de lovituri blocate înregistrate de un apărător. Având în vedere că o lovitură care este deviată larg sau blocată de un adversar nu se condideră un șut pe poartă, este înregistrată ca o lovitură blocată. Jucătorul care blochează lovitura este creditat cu o „lovitură blocată”.

Jucător primul marcator: Trebuie să preziceți jucătorul care va marca primul în timpul meciului.

Jucător ultimul marcator: Trebuie să preziceți jucătorul care va marca ultimul în timpul meciului.

*Dacă un jucător nu va participa la meci, toate pariurile sunt considerate nule.

Hochei pe gheață/hochei pe teren - Piețe directe

Câștigător: Trebuie să preziceți câștigătorul turneului dat în funcție de clasamentul oficial al competiției.

Câștigătorul diviziei / conferinței: Trebuie să preziceți câștigătorul diviziei sau conferinței date în conformitate cu clasamentul oficial al competiţiei.

Puncte de sezon obișnuit - Echipa: Trebuie să preziceți câte puncte (peste/sub) adună echipa menționată conform clasamentului oficial al competiţiei.

Vor ajunge în playoff? - Echipa: Trebuie să preziceți dacă echipa menționată va ajunge în playoff-ul turneul dat conform clasamentului oficial al competiției.

Top4, Top6, Top8, Top10: Trebuie să preziceți dacă echipa selectată va termina în prima poziție respectivă la încheierea competiției.

Draft a X-a alegere: Trebuie să preziceți cine va fi a X-a alegere din draftul menționat.

Poziția Draft - Jucător: Trebuie să preziceți ce poziție va obține jucătorul menționat în draft-ul menționat.

H2H - Scor Corect Serie: Trebuie să preziceți rezultatul final al seriei de meciuri dintre cele 2 echipe indicate. În scopul raportării vor fi considerate valabile doar site-urile oficiale ale fiecărei competiții.

H2H - Când se va încheia seria?: Trebuie să preziceți în câte jocuri se va încheia seria de meciuri dintre cele 2 echipe indicate. În scopul raportării vor fi considerate valabile doar site-urile oficiale ale fiecărei competiții.

H2H - Câștigător: Trebuie să preziceți care dintre cele două echipe indicate se va califica în faza de calificare sau runda de play-off dată.

HANDBAL

Toate pariurile pe **handbal** vor fi făcute pe baza a 60 de minute de joc, dacă nu se specifică altfel. Prelungirile nu contează și nici nu afectează rezultatul reprizei secunde și nu vor fi luate în considerare la numărarea pariurilor din repriza secundă. Dacă cele 60 de minute de joc nu sunt finalizate din orice motiv, toate pariurile vor fi anulate și miza va fi rambursată.

Meciul trebuie să fie finalizat pentru ca pariurile să fie valabile (cu excepția cazului în care piața a fost deja stabilită). Toate în direct pieţele nu includ prelungiri, piețe precum: 1x2, Handicap, Impar/Par, Marja câștigătoare de handbal, Șansă dublă, cu excepția pieţelor de pariuri, cum ar fi: Calificare/Câștigă cupa/ Câștigă după prelungiri etc.

Piețe principale

1X2: Preziceți rezultatul meciului.

Total: Pariați dacă vor fi mai multe sau mai puține goluri decât linia dată, în timpul meciului.

Handicap: Trebuie să preziceți câștigătorul meciului adăugând sau scăzând spread-ul indicat la rezultatul meciului.

Șansă dublă: Trebuie să preziceți rezultatul meciului. Sunt 3 posibile rezultate: 1X (la sfârșitul meciului echipa gazdă câștigă sau egalează), X2 (la sfârșitul meciului echipa în deplasare câștigă sau egalează), 12 (la sfârșitul meciului câștigă echipa gazdă sau câștigă echipa oaspete).

Remiză fără pariu: Preziceți rezultatul meciului. Dacă rezultatul final este egalitate, pariul va fi anulat.

Impar/Par: Preziceți dacă numărul total de goluri marcate este un număr par sau impar, altfel dacă scorul final este 0:0, pariurile vor fi stabilite ca par.

Pauza/Repriza completă: Preziceți ce echipă va câștiga în prima repriză și la sfârșitul meciului.

Marja de câștig: Această piață de pariuri constă în a prezice care echipă va câștiga și cu câtă diferență va cîștiga.

Cursă spre X Goluri: Preziceți care echipă va ajunge prima la X goluri.

Handicap (3 direcții): Trebuie să preziceți rezultatul final al meciului ținând cont de handicapul dintre paranteze.

Totaluri de echipă: Pariați dacă vor fi mai multe sau mai puține goluri decât linia dată pentru echipa gazdă sau pentru echipa oaspete, în timpul meciului.

Piețe pentru prima/a doua repriza: În această secțiune veți găsi principalele piețe de pariuri legate fie de prima, fie de a doua repriză a meciului.

1X2 & totaluri: Preziceți cine va fi câștigătorul meciului și câte goluri (peste/sub) vor fi marcate în meci.

Repriza cu cel mai mare scor: Preziceți care dintre cele două reprize va avea un scor mai mare.

Repriza cu cel mai mare scor al echipei: Preziceți care dintre cele două reprize va avea un scor mai mare în comparație cu cealaltă, dar numai pentru echipa gazdă sau în deplasare.

Echipa cu cel mai mare punctaj repriză: Preziceți care dintre cele două echipe va avea un scor mai mare într-o repriză comparativ cu cealaltă echipă.

Gama de goluri: Preziceți, într-un interval selectat, câte goluri în total vor fi marcate de la ambele echipe.

Gama de goluri ale echipei: Preziceți, într-un interval selectat, câte goluri va înscrie echipa gazdă sau oaspete.

Al x-lea gol: Preziceți ce echipă va înscrie al x-lea gol.

Prelungiri - total: Trebuie să preziceți dacă numărul total de goluri marcate în timpul prelungirilor va fi peste sau sub linia indicată.

Prelungiri - handicap: Trebuie să preziceți rezultatul final al prelungirilor ținând cont de handicapul dintre paranteze.

Pieţele din prima repriză

Prima repriză - 1x2: Preziceți rezultatul primei reprize.

Prima repriză - șansă dublă: Trebuie să preziceți rezultatul primei reprize. Există 3 rezultate posibile: 1X (la sfârșitul primei reprize echipa gazdă câștigă sau egalează), X2 (la sfârșitul primei reprize echipa oaspete câștigă sau egalează), 12 (la sfârșitul primei reprize echipa gazdă câștigă sau echipa oaspete câștigă).

Prima repriză - remiză fără pariu: Preziceți rezultatul primei reprize. Dacă rezultatul final este egalitate, pariul va fi anulat.

Prima repriză - handicap x:y: Trebuie să preziceți rezultatul final al meciului ținând cont de handicapul dintre paranteze.

Prima repriză - handicap: Trebuie să preziceți câștigătorul primei reprize adunând sau scăzând spread-ul indicat la rezultatul meciului..

Prima repriză - total: Pe o anumită valoare dată în piață, pariezi dacă vor fi mai multe sau mai puține goluri în timpul primei reprize a meciului.

Prima repriză - Total acasă: Pariezi dacă vor fi mai multe sau mai puține goluri decât linia dată pentru echipa gazdă, în prima repriză.

Prima repriză - Total în deplasare: Pariați dacă vor fi mai multe sau mai puține goluri decât linia dată pentru echipa în deplasare, în prima repriză.

Prima repriză - impar/par: Preziceți dacă numărul total de goluri marcate în timpul primei reprize este par sau impar , în caz contrar dacă scorul final este 0:0, pariurile vor fi stabilite ca par.

Prima repriză - 1x2 & total: Preziceți cine va fi câștigătorul primei reprize și câte goluri (peste/sub) vor fi marcate în prima repriză.

Prima repriză - marjă de câștig: Această piață de pariuri constă în a prezice care echipă va câștiga prima repriză și prin câtă diferență va câștiga.

Prima repriză - interval de goluri: Preziceți, într-un interval selectat, câte goluri în total vor fi marcate de ambele echipe în timpul primei reprize.

Prima repriză - Gama de goluri acasă: Preziceți, într-un interval selectat, câte goluri în total vor fi marcate de echipa gazdă în prima repriză.

Prima repriză - interval de goluri în deplasare: Preziceți, într-un interval selectat, câte goluri în total vor fi marcate de echipa oaspete în prima repriză.

Pieţele din a doua repriză

A doua repriză - 1x2: Preziceți rezultatul reprizei a doua.

A doua repriză - șansă dublă: Trebuie să preziceți rezultatul reprizei secunde. Sunt 3 posibile rezultate: 1X (la sfârșitul celei de-a doua reprize echipa gazdă câștigă sau egalează), X2 (la sfârșitul celei de-a doua reprize echipa oaspete câștigă sau egalează), 12 (la sfârșitul celei de-a doua reprize echipa gazdă câștigă sau echipa oaspete câștigă).

Repriza a 2-a - remiză fără pariu: Preziceți rezultatul reprizei a doua. Dacă rezultatul final este egalitate, pariul va fi anulat.

A doua repriză - impar/par: Preziceți dacă numărul total de goluri marcate în timpul celei de-a doua reprize este par sau impar, altfel dacă scorul final este 0:0, pariurile vor fi stabilite ca par.

Pieţe speciale pentru jucători

Cel puțin goluri ale jucătorului: Trebuie să preziceți numărul cel puțin de goluri pe care le va marca un jucător în timpul meciului.

Goluri ale jucătorilor: Preziceți dacă numărul total de goluri marcate de un anumit jucător în timpul meciului.

Handbal - Pieţe directe

Câștigător: Trebuie să preziceți câștigătorul turneului dat în funcție de clasamentul oficial al competiției.

FOTBAL AMERICAN

Toate pariurile pe Fotbal American se bazează pe timpul regulamentar de joc, cu excepția cazului în care se specifică altfel în denumirea pieței.

Pieţe principale:

MoneyLine (1-2): Trebuie să preziceți câștigătorul meciului indiferent de diferența de puncte.

Total (sub/peste): Acest tip de pariu constă în prezicerea numărului total de puncte din meci.

Total echipa gazdă (sub/peste): Pariul care constă în prezicerea numărului total de puncte marcate de echipa gazdă.

Total echipa oaspete (sub/peste): Pariul care constă în prezicerea numărului total de puncte marcate de echipa oaspete.

Cursa la x-puncte: Preziceți care echipă va ajunge prima la X goluri.

Următorul gol: Trebuie să preziceți care echipă va înscrie următorul gol. Există 3 rezultate posibile: 1 (marchează echipa gazdă), X (niciun gol marcat), 2 (marchează echipa în deplasare).

Următorul tip de punctaj: Trebuie să preziceți ce tip de punctaj va fi al X-lea gol marcat. Aveți 4 rezultate posibile: touchdown, field goal, safetys, niciunul.

Sfertul cu cel mai mare punctaj: Trebuie să preziceți care sfert din meci va avea cele mai multe puncte marcate.

Repriza cu cel mai mare punctaj: Trebuie să preziceți care jumătate din meci va avea cele mai multe puncte marcate.

Vor fi prelungiri ?: Trebuie să preziceți dacă vor fi prelungiri sau nu.

Impar/Par: Preziceți dacă numărul total de puncte marcate în timpul meciului este un număr par sau impar. Dacă scorul final este 0:0, pariurile vor fi stabilite ca număr par.

Impar/Par pentru echipa gazdă: Preziceți dacă numărul total de puncte marcate în timpul meciului de echipa gazdă va fi par sau impar. Dacă scorul final este 0:0, pariurile vor fi stabilite ca număr par.

Impar/Par pentru echipa oapete: Preziceți dacă numărul total de puncte marcate în timpul meciului de echipa oaspete va fi par sau impar. Dacă scorul final este 0:0, pariurile vor fi stabilite ca număr par.

Total touchdowns (eseuri): Trebuie să preziceți numărul total de touchdowns (sub/peste) marcate în timpul jocului, inclusiv prelungiri.

Total field goals realizate: Trebuie să preziceți numărul total de goluri de teren (sub/peste) marcate în timpul meciului.

Total turnovers: Trebuie să preziceți numărul total de întoarceri (sub/peste) înregistrate în timpul meciului.

Total Sack-uri: Trebuie să preziceți numărul total de sack-uri (sub/peste) înregistrate în timpul meciului.

Al X-lea field goal marcat: Trebuie să preziceți care echipă va înscrie al X-lea gol de teren în timpul jocului.

Vor fi prelungiri: Preziceți dacă evenimentul va avea prelungiri sau nu.

Total încercări de pasă: Trebuie să preziceți numărul total de încercări de pasă făcute de ambele echipe în timpul meciului.

Total pase finalizate: Trebuie să preziceți numărul total de pase finalizate de ambele echipe în timpul meciului.

Total yarzi de pase: Trebuie să preziceți numărul total de yarzi de pase câștigate de ambele echipe în timpul meciului.

Total Tackles: Trebuie să preziceți numărul total de tackles efectuate de ambele echipe în timpul meciului.

Total de yarzi offensive: Trebuie să preziceți numărul total de yarzi câștigați de ambele echipe în atac în timpul meciului.

Total pase prinse: Trebuie să preziceți numărul total de pase prinse cu succes de jucătorii ambelor echipe în unui meci.

Total touchdown-uri de pase: Trebuie să preziceți numărul total de touchdown-uri marcate prin aer de ambele echipe în unui meci.

Total touchdown-uri de alergare: Trebuie să preziceți numărul total de touchdown-uri marcate de ambele echipe pe locul alergare în timpul unui meci.

Total touchdown-uri de pase prinse: Trebuie să preziceți numărul cumulat de touchdown-uri marcate prin pase finalizate de jucătorii ambelor echipe în timpul unui meci.

Total touchdown-uri în atac: Trebuie să preziceți numărul total de touchdown-uri marcate în atac de ambele echipe în timpul unui meci.

Total de yarzi de pase prinse: Trebuie să preziceți numărul total de yarzi cumulate de jucători prin pasele prinse în timpul unui meci.

Total de yarzi de alergare: Trebuie să preziceți numărul total de yarzi de alergare cumulat de jucătorii ambelor echipe în timpul unui meci.

Total de yarzi de alergare și de pase prinse: Trebuie să preziceți numărul total de yarzi cumulat de ambele echipe prin alergare și pase prinse în timpul unui meci.

Total de yarzi de pase și alergare: Trebuie să preziceți numărul total de yarzi cumulat de ambele echipe prin alergare și pase în timpul unui meci.

Total tackles-uri și asistențe: Trebuie să preziceți numărul total de tackles-uri (solo și asistate) efectuate de apărători în timpul unui meci.

Total de 2 puncte realizate: Trebuie să preziceți numărul total de încercări tranformate în 2 puncte ale ambelor echipe în timpul unui meci.

Total încercări de 2 puncte: Trebuie să preziceți numărul cumulat de încercări ale ambelor echipe pentru a obține o conversie de 2 puncte după un touchdown în timpul unui meci.

Total fumbles: Trebuie să preziceți numărul total de mingi scăpate (pierdute și recuperate) făcute de ambele echipe în timpul unui meci.

Total de yarzi de pase (brut) (incl. OT): Trebuie să preziceți numărul total de yarzi de pase câștigate de o echipă prin locul de trecere în timpul unui meci.

Pieţele din prima repriză:

Prima repriză - 1X2: Trebuie să preziceți rezultatul primei reprize, opțiunile fiind: 1 - echipa gazdă, 2 - echipa în deplasare și X - remiză. Dacă repriza este nefinalizată, această piață va fi nulă.

Prima repriză - Handicap: Trebuie să preziceți câștigătorul primei reprize adunând sau scăzând spread-ul indicat la scorul reprizei. Dacă repriza este nefinalizată, această piață va fi nulă.

Prima repriză - Total: Trebuie să preziceți dacă numărul total de puncte marcate în timpul primei reprize va fi peste sau sub linia indicată. Dacă repriza este nefinalizată, această piață va fi nulă.

Prima repriză - Pariu fără remiză: Trebuie să preziceți câștigătorul primei reprize. Dacă repriza se termină la egalitate, toate pariurile pe acea piață vor fi nule. Dacă repriza este nefinalizată, această piață va fi nulă.

Prima repriză - Impar/Par: Trebuie să preziceți dacă numărul de puncte marcate în timpul primei reprize va fi par sau impar.

Prima repriză - Impar/Par pentru echipa gazdă: Trebuie să preziceți dacă numărul de puncte marcate de echipa gazdă în timpul primei reprize va fi par sau impar.

Prima repriză - Impar/Par pentru echipa oaspete: Trebuie să preziceți dacă numărul de puncte marcate de echipa oaspete în timpul primei reprize va fi par sau impar.

Prima repriză - Următorul scor: Trebuie să preziceți care echipă va înscrie următorul gol în prima repriză. Sunt posibile trei rezultate: 1 (scorul echipei gazdă), X (scor remiză), 2 (scorul echipei oaspete).

Prima repriză 1X2 &Total: Trebuie să preziceți atât rezultatul, cât și numărul total de goluri (sub/peste) pentru prima repriză.

Prima repriză - Handicap & Total: Trebuie să preziceți atât rezultatul (ținând cont de handicapul dintre paranteze), cât și numărul total de goluri (sub/peste) pentru prima repriză.

Pieţele din a doua repriză:

Repriza 2 - 1X2: Trebuie să preziceți rezultatul reprizei a 2-a, opțiunile sunt: 1 - echipa gazdă, 2 - echipa oaspete și X - remiză. Dacă repriza este nefinalizată, această piață va fi nulă.

Repriza 2- Handicap: Trebuie să preziceți câștigătorul celei de-a doua reprize adunând sau scăzând spread-ul indicat la scorul reprizei. Dacă repriza este nefinalizată, această piață va fi nulă.

Repriza 2- Total (Sub/Peste): Trebuie să preziceți dacă numărul total de puncte marcate în timpul celei de-a doua reprize va fi peste sau sub spread-ul indicat. Dacă repriza este nefinalizată, această piață va fi nulă.

Repriza 2 - Pariu fără remiză: Trebuie să preziceți câștigătorul reprizei a doua. Dacă repriza se termină la egalitate, toate pariurile pe această piață vor fi nule. Dacă repriza este nefinalizată, această piață va fi nulă.

Pieţele din sferturi:

Sfert 1X2: Trebuie să preziceți rezultatul sfertului selectat, opțiunile fiind: 1 - echipa gazdă, 2 - oaspete și X - remiză. Dacă sfertul este nefinalizat, această piață va fi anulată.

Sfert - Total (Peste/Sub): Trebuie să preziceți dacă numărul total de puncte marcate în timpul sfertului selectat va fi peste sau sub spread-ul indicat. Dacă sfertul este nefinalizat, această piață va fi anulată.

Sfert - pariu fără remiză: trebuie să preziceți câștigătorul sfertului selectat, dacă sfertul se încheie cu o remiză, toate pariurile pentru această piață vor fi anulate. Dacă sfertul este nefinalizat, această piață va fi anulată.

Sfert - Handicap: Trebuie să preziceți câștigătorul sfertului selectat adunând sau scăzând spread-ul indicat la rezultatul sfertului respectiv. Dacă sfertul este nefinalizat, această piață va fi anulată.

Primul Sfert - 1X2 &Total: Trebuie să preziceți atât rezultatul, cât și numărul total de goluri (peste/sub) pentru primul sfert.

Primul Sfert - Handicap &Total: Trebuie să preziceți atât rezultatul (ținând cont de handicapul dintre paranteze), cât și numărul total de goluri (peste/sub) pentru primul sfert.

Pieţe de conducere:

Al X lea drive, joc X - Tip de joc: Preziceți dacă tipul de joc va fi alergare sau pasă. Doar o pasă înainte este considerată un joc de pasă prin definiție. Un sack este, de asemenea, considerat un joc de pase.

Al X lea drive, joc X - Finalizarea pasei: Preziceți dacă va exista o finalizare a pasei la jocul specificat. Doar o pasă înainte va fi considerată un joc de pasă prin definiție.

Al X lea drive, joc X - Total Yarzi Câștigat: Preziceți numărul total de iarzi câștigat pe jocul specificat. Yarzii câștigați prin penalizări de joc nu vor fi luați în considerare.

Al X lea drive, Play X - Nou First Down: Preziceți dacă echipa va câștiga un nou first down în timpul jocului specificat. Un touchdown contează ca un nou prim down doar atunci când este

marcat de ofensivă. Primele down și yarzii câștigați prin penalty-uri nu vor fi luate în considerare pentru decontare.

Al X lea drive, Play X - Sack: Preziceți dacă va exista sau nu un sack în jocul specificat.

Al X lea drive - Scorul echipei: Preziceți scorul echipei specificate (punct, touchdown-uri, încercare de gol de teren). Ieșirile diferite vor fi stabilite ca „altele”.

*În cazul în care nu se joacă, toate pieţele vor fi soluționate cu următorul joc sau anulate dacă jocul se termină înainte de a afecta jocul respectiv.

** În cazul în care cursa se încheie înainte de a ajunge la jocul relevant, toate pieţele pentru jocul respectiv vor fi considerate nule. Aceasta include puncte și goluri de teren.

*** Yarzii pe golurile de teren nu vor fi luați în considerate ca total de yarzi câștigați în timpul jocului.

Speciale pentru jucători

Jucător Yarzi de pase: Constă în prezicerea numărului de yarzi de pase pe care le va înregistra un anumit jucător.

Jucător Yarzi de pase (cel puțin): Constă în prezicerea a cel puțin câți yarzi de pase va înregistra un anumit jucător.

Jucător Pase finalizate : Constă în prezicerea numărului de pase finalizate pe care un anumit jucător le va înregistra.

Jucător Pase finalizate (cel puțin): Constă în prezicerea a cel puțin câte pase finalizate va înregistra un anumit jucător.

Jucător Touchdown-uri : Constă în prezicerea numărului de touchdown-uri pe care un anumit jucător le va înregistra.

Jucător Touchdown-uri (cel puțin): Constă în prezicerea a cel puțin câte touchdown-uri va înregistra un anumit jucător.

Jucător Încercări de rush: Constă în prezicerea numărului de încercări de rush pe care un anumit jucător le va înregistra.

Jucător Încercări de rush (cel puțin): Constă în a prezice cel puțin câte încercări de rush va înregistra un anumit jucător.

Jucător Yarzi de rush : Constă în prezicerea numărului de yarzi de rush pe care un anumit jucător îi va înregistra.

Jucător Yarzi de rush (cel puțin): Constă în prezicerea a cel puțin câți yarzi de rush va înregistra un anumit jucător.

Jucător Touchdown-uri prin rush: Constă în prezicerea numărului de touchdown-uri prin rush pe care un anumit jucător le va înregistra.

Jucător Touchdown-uri prin rush (cel puțin): Constă în prezicerea a cel puțin câte touchdown-uri prin rush va înregistra un anumit jucător.

Capturi per jucător: Constă în prezicerea numărului de capturi pe care le va înregistra un anumit jucător.

Capturi per jucător (cel puțin): Constă în prezicerea a cel puțin câte capturi va înregistra un anumit jucător.

Yarzi primiți de un jucător: Constă în prezicerea numărului de yarzi primiți pe care un anumit jucător îi va înregistra.

Yarzi primiți de un jucător (cel puțin): Constă în prezicerea a cel puțin câți yarzi primiți pe care un anumit îi va înregistra.

Touchdown-uri primite de un jucător: Constă în prezicerea numărului de touchdown-uri primite pe care le va înregistra un anumit jucător.

Touchdown-uri primite de un jucător (cel puțin): Constă în prezicerea a cel puțin câte touchdown-uri primite de un anumit jucator le va înregistra.

Jucătorul care va înscrie primul touchdown: Preziceți care jucător va înscrie primul touchdown al jocului.

Total interceptări de quarterback: Constă în prezicerea numărului total de interceptări pe care un anumit jucător le va înregistra.

Cea mai lungă pasă finalizată de către un quarterback: Constă în prezicerea celei mai lungi pase finalizate pe care un anumit jucător o va înregistra.

Sack-uri per jucător: Constă în prezicerea numărului de sack-uri pe care un anumit jucător le va înregistra.

Cel mai lung rush al jucătorului: Constă în prezicerea celei mai lungi curse pe care un anume jucător o va înregistra.

Prima încercare de rush al jucătorului: Preziceți ce jucător va face prima încercare de rush a jocului.

Prima primire a unei pase de către un jucător: Preziceți care jucător va primi prima pasă a meciului.

Prima pasă finalizată de către quarterback: Preziceți care quarterback va finaliza prima pasă a jocului.

Cel mai lung joc de rush din meci: Preziceți care jucător va înregistra cel mai lung joc de rush.

Cea mai lungă recepție a meciului: Preziceți care jucător va înregistra cea mai lungă recepție a meciului.

Comparația de yarzi de pase între jucători: Constă în a prezice care dintre jucătorii menționați va înregistra cei mai mulți yarzi de pase în meci.

Comparația paselor finalizate între jucători: Constă în a prezice care dintre jucătorii menționați va înregistra cele mai multe pase finalizate în meci.

Comparația de yarzi la rush între jucători: Constă în a prezice care dintre jucătorii menționați va înregistra cei mai mulți yarzi la rush în meci.

Comparația de yarzi de primire între jucători: Constă în a prezice care dintre jucătorii menționați va înregistra cei mai mulți yarzi de primire în meci.

Comparația primirilor de pase între jucători: Constă în a prezice care dintre jucătorii menționați va înregistra cele mai multe primiri de pase în meci.

Jucătorul transportă cel puțin: Trebuie să preziceți câte transporturi va înregistra cel puțin jucătorul listat.

Jucătorul (defensiv) să aibă o interceptare: Trebuie să preziceți dacă jucătorul listat va înregistra un interceptare.

Jucător primul rush: Trebuie să preziceți care dintre jucătorii listați va înregistra primul rush.

Jucător cel puțin încercări de rush: Trebuie să preziceți cel puțin câte încercări de rush va înregistra jucătorul listat.

Jucător cel puțin yarzi de rush: Trebuie să preziceți cel puțin câți yarzi de rush va înregistra jucătorul listat.

Player cel puțin rushing-tds: Trebuie să preziceți cel puțin câte rushing tds va înregistra jucătorul listat.

Jucător recepții cel puțin: Trebuie să preziceți cel puțin câte recepții va înregistra jucătorul listat.

Jucător care primește yarzi cel puțin: Trebuie să preziceți cel puțin câți yarzi de primire va înregistra jucătorul listat.

Jucător care primește tds cel puțin: Trebuie să preziceți cel puțin câte primiri tds va înregistra jucătorul listat.

Cel puțin touchdown-uri de jucător: Trebuie să preziceți cel puțin câte touchdown-uri va înregistra jucătorul listat.

Tentative de trecere a jucătorului: Trebuie să preziceți câte încercări de trecere (peste/sub) va înregistra jucătorul listat.

Finalizările celei mai lungi pase ale jucătorului: Trebuie să preziceți care jucător va înregistra cele mai lungi pase finalizate.

Jucător Yarzi în rush și de primire: Trebuie să preziceți câți yarzi în rush și de primire (peste/sub) va înregistra jucătorul listat.

Puncte de lovitură a jucătorului: Trebuie să preziceți câte puncte de lovitură (peste/sub) va înregistra jucătorul listat.

Interceptări ale jucătorilor aruncate: Trebuie să preziceți câte interceptări (peste/sub) va înregistra jucătorul listat.

Cea mai lungă recepție jucător: Trebuie să preziceți care jucător va înregistra cea mai lungă recepție.

Total de tack-uri jucător: Trebuie să preziceți câte tack-uri (peste/sub) va înregistra jucătorul listat.

Total sack-uri jucător: Trebuie să preziceți câte sack-uri (peste/sub) va înregistra jucătorul listat.

Jucător yarzi de trecere în prima repriză: Trebuie să preziceți câți yarzi de trecere (peste/sub) va înregistra jucătorul listat în prima repriză.

Jucător TD de trecere în prima repriză: Trebuie să preziceți câte TD-uri de trecere (peste/sub) va înregistra jucătorul listat în prima repriză.

Player first rush: Trebuie să preziceți ce jucător va înregistra primul rush.

Poziția jucătorului primului TD: Trebuie să preziceți care va fi poziția jucătorului listat pe primul său TD.

Poziția jucătorului ultimului TD: Trebuie să preziceți care va fi poziția jucătorului listat pe ultimul său TD.

QB pentru a avea o interceptare: Trebuie să preziceți dacă QB-ul listat va înregistra o interceptare.

QB Cea mai lungă finalizare: Trebuie să preziceți care QB va înregistra cea mai lungă finalizare.

QB Prima finalizare: Trebuie să preziceți care QB va înregistra prima finalizare.

Oricare QB aruncare pentru 300+ yarzi: Trebuie să preziceți dacă vreun QB listat va înregistra o aruncare de peste 300 de yarzi.

Oricare QB aruncare pentru 350+ yarzi: Trebuie să preziceți dacă vreun QB listat va înregistra o aruncare de peste 350 de yarzi.

Oricare QB aruncare pentru 400+ yarzi: Trebuie să preziceți dacă vreun QB listat va înregistra o aruncare de peste 400 de yarzi.

Oricare jucător să înregistreze 100+yarzi la rush: Trebuie să preziceți dacă vreunul dintre jucătorii enumerați va înregistra 100+ yarzi la rush.

Oricare jucător să înregistreze 150+yarzi la rush: Trebuie să preziceți dacă vreunul dintre jucătorii enumerați va înregistra 150+ yarzi la rush.

Oricare jucător să înregistreze 100+ yarzi de primire: Trebuie să preziceți dacă vreunul dintre jucătorii enumerați va înregistra 100+ yarzi de primire.

Oricare jucător să înregistreze 150+ yarzi de primire: Trebuie să preziceți dacă vreunul dintre jucătorii enumerați va înregistra 150+ yarzi de primire.

Cei mai mulți yarzi de primire (numai jucătorii listați: Trebuie să preziceți care dintre jucătorii enumerați va înregistra cei mai mulți yarzi de primire.

Cei mai mulți yarzi de pasă Jucătorul 1 vs. Jucătorul 2: Trebuie să preziceți care dintre jucătorii enumerați va înregistra cei mai mulți yarzi de primire.

Cele mai multe pase finalizate Jucătorul 1 vs Jucătorul 2: Trebuie să preziceți care dintre jucătorii enumerați va înregistra cele mai multe pase finalizate.

Cei mai mulți yarzi la rush Jucătorul 1 vs. Jucătorul 2: Trebuie să preziceți care dintre jucătorii enumerați va înregistra cei mai mulți yarzi yarzi la rush.

Cei mai mulți yarzi de recepții Jucătorul 1 vs. Jucătorul 2: Trebuie să preziceți care dintre jucătorii enumerați va înregistra cei mai mulți yarzi de primire.

Cele mai multe recepții de pase Jucătorul 1 vs Jucătorul 2: Trebuie să preziceți care dintre jucătorii enumerați va înregistra cele mai multe recepții de pase.

Cele mai multe eliminări Jucătorul 1 vs Jucătorul 2: Trebuie să preziceți care dintre jucătorii enumerați va înregistra cele mai multe eliminări.

Cele mai multe goluri Jucătorul 1 vs Jucătorul 2: Trebuie să preziceți care dintre jucătorii enumerați va înregistra cele mai multe goluri.

Cele mai multe marcări Jucătorul 1 vs Jucătorul 2: Trebuie să preziceți care dintre jucătorii enumerați va înregistra cele mai multe marcări.

Cele mai multe touchdown-uri prin pase Jucătorul 1 vs Jucătorul 2: Trebuie să preziceți care dintre jucătorii enumerați va înregistra cele mai multe touchdown-uri prin pase.

Cei mai mulți yarzi la rush: Trebuie să preziceți care dintre jucătorii enumerați va înregistra cei mai mulți yarzi la rush.

Cei mai mulți yarzi de primire: Trebuie să preziceți care dintre jucătorii enumerați va înregistra cei mai mulți yarzi de primire.

Cele mai multe prime down-uri: Trebuie să preziceți care dintre jucătorii enumerați va înregistra cele mai multe prime down-uri.

Cele mai multe sack-uri: Trebuie să preziceți care dintre jucătorii enumerați va înregistra cele mai multe sack-uri.

Jucător total încercări de pase: Trebuie să preziceți cel puțin câte încercări de pase va înregistra jucătorul respectiv.

Jucător încercări de pase peste/sub: Trebuie să preziceți dacă încercările de pase ale jucătorilor listați vor fi peste sau sub liniilor indicate.

Jucător total interceptări de pase: Trebuie să preziceți câte cel puțin câte interceptări de pase va înregistra jucătorul listat.

Jucător interceptări de pase peste/sub: Trebuie să preziceți dacă interceptările de pase ale unui jucător vor fi peste sau sub liniile date.

Jucător total tack-uri: Trebuie să preziceți cel puțin câte tack-uri va înregistra jucătorul listat.

Jucător tack-uri peste/sub: Trebuie să preziceți dacă tack-urile unui jucător vor fi peste sau sub liniile date.

Jucător total sack-uri: Trebuie să preziceți cel puțin câte sack-uri va înregistra jucătorul respectiv.

Jucător sack-uri peste/sub: Trebuie să preziceți dacă sack-urile unui jucător vor fi peste sau sub liniile date.

Jucător total interceptări: Trebuie să preziceți cel puțin câte interceptări va înregistra jucătorul respectiv.

Jucător interceptări peste/sub: Trebuie să preziceți dacă interceptările unui jucător vor fi peste sau sub liniile date.

Jucător Yarzi de pase peste/sub: Trebuie să preziceți dacă un anumit jucător va arunca mai multe sau mai puține pase decât un număr prestabilit de yarzi în timpul unui meci.

Jucător pase finalizate - peste/sub: Trebuie să preziceți dacă quarterback-ul va arunca mai multe sau mai puține pase finalizate decât numărul stabilit.

Jucător pase din touchdown-uri - peste/sub: Trebuie să preziceți dacă jucătorul respectiv va pasa pentru mai multe sau mai puține touchdown-uri decât numărul specificat.

Jucător yarzi de pase - peste/sub: Trebuie să preziceți dacă un jucător va avea mai mulți sau mai puțini yarzi de alergare decât numărul dat în timpul jocului.

Jucător yarzi de primire - peste/sub: Trebuie să preziceți dacă un jucător va acumula mai mulți sau mai puțini yarzi de primire numărul dat în timpul jocului.

Jucător touchdown-uri de primire - peste/sub: trebuie să preziceți dacă un anumit jucător va înscrie mai multe sau mai puține touchdown-uri decât numărul dat în timpul jocului.

Jucător recepții- Peste/Sub: Trebuie să preziceți dacă un jucător va înregistra mai multe sau mai puține recepții decât numărul specificat în timpul meciului.

Jucător goluri de teren - Peste/Sub: Trebuie să preziceți dacă un anumit lovitor va face mai multe sau mai puține goluri de teren decât numărul stabilit.

Jucător asistență - Peste/Sub: Trebuie să preziceți dacă un anumit jucător va face mai multe sau mai puține placaje asistate la recepții decât numărul stabilit.

Jucător cea a mai lungă pasă finalizată - Peste/Sub: Trebuie să preziceți dacă cea mai lungă pasă finalizată a unui anumit quarterback va fi peste sau sub o distanță stabilită în timpul jocului.

Jucător cea mai lungă recepție - Peste/Sub: Trebuie să preziceți dacă cea mai lungă recepție finalizată de un anumit jucător va fi peste sau sub o distanță stabilită în timpul meciului.

Jucător tentative de alergare - Peste/Sub: Trebuie să preziceți dacă un jucător va transporta mingea mai mult sau mai puțin decât numărul specificat în timpul meciului.

Echipa gazda/oaspete total sackuri - Peste/Sub: Trebuie să preziceți ce jucător va înscrie primul touchdown al jocului

Marcatorul ultimului touchdown: Trebuie să preziceți ce jucător va înscrie ultimul touchdown al jocului.

Touchdownîn în orice moment: Trebuie să preziceți dacă un anumit jucător va înscrie un touchdown în orice moment în timpul jocului.

Jucător Yarzi prin pase sau alergare - Peste/Sub: Trebuie să preziceți dacă numărul total de yarzi prin pase sau alergare ale unui anumit jucător va fi peste sau sub o limită stabilită în timpul unui meci.

Jucător fumbles - Peste/Sub: Trebuie să preziceți dacă un anumit jucător va pierde mingea de un anumit număr de ori în timpul meciului.

Jucător pierdut fumbles Peste/Sub: Trebuie să preziceți dacă un jucător va pierde posesia mingii din cauza unui Fumbel de un anumit număr de ori în timpul meciului.

Punct suplimentar obținut: Trebuie să preziceți dacă echipa va transforma cu succes punctul suplimentar după un touchdown.

*Dacă un jucător nu va participa la meci, toate pariurile sunt considerate nule.

Echipe speciale

Puncte: Trebuie să preziceți câte lovituri (peste/sub) se vor înregistra.

2 Sack-uri: Trebuie să preziceți câte sack-uri (peste/sub)se vor înregistra.

Total Goluri de teren: Trebuie să preziceți câte goluri de teren (peste/sub) se vor înregistra.

Total Goluri de teren 2 sensuri: Trebuie să preziceți câte goluri de teren (peste/sub) se vor înregistra.

Pierderi totale a mingiei: Trebuie să preziceți câte pierderi totale a mingiei (peste/sub) se vor înregistra.

Turnovers totale: Trebuie să preziceți câte tournovers totale se vor înregistra.

Marchează în prima lor conducere: Trebuie să preziceți cine va marca prima la conducere.

Total touchdown-uri: Trebuie să preziceți câte touchdown-uri (peste/sub) se vor înregistra.

Cea mai lungă lovitură: Trebuie să preziceți care va fi cea mai lungă lovitură care se va înregistra.

Cea mai scurtă lovitură: Trebuie să preziceți care va fi cea mai scurtă lovitură care se va înregistra.

Yarzi brut la puncte: Trebuie să preziceți numărul brut de yarzi la puncte (peste/sub) care se vor înregistra.

Yarzi net ofensivi: Trebuie să preziceți numărul net de yarzi ofensivi la puncte (peste/sub) care se vor înregistra.

Competitor 1/Competitor 2 Yarzi de alergare: Trebuie să preziceți numărul yarzi de alergare (peste/sub) vor înregistra Competitorul 1/Competitorul 2.

Total Conversii la al 4-lea down: Trebuie să preziceți câte conversii la al 4-lea down (peste/sub) se vor înregistra.

Touchdown-uri la alergare: Trebuie să preziceți câte touchdown-uri la alergare (peste/sub) se vor înscrie.

Totalul de puncte în prima repriză: Trebuie să preziceți câte puncte (peste/sub) se vor înscrie în prima repriză.

Total yarzi la golurile de teren: Trebuie să preziceți care este numărul total de yarzi la golurile de teren (peste/sub) care se vor înregistra.

Total touchdown-uri în alergare: Trebuie să preziceți câte touchdown-uri la alergare (peste/sub) care se vor înscrie.

Total primele down: Trebuie să preziceți câte prime down (peste/sub) se vor înregistra.

Total conversii la al 3-lea down: Trebuie să preziceți câte conversii la al 3-lea down (peste/sub) se vor înregistra.

Rezultatul primului atac: Trebuie să preziceți care va fi rezultatul primului atac.

Primul punctaj: Trebuie să preziceți care va fi primul punctaj înregistrat.

Reprizele castigate: Trebuie să preziceți care repriză va câștiga.

Sferturi câștigate: Trebuie să preziceți care sfert va câștiga.

Înscriere mai multe puncte: Trebuie să preziceți în care parte a jocului se va înscrie mai multe puncte.

Prima repriză - Total Touchdown-uri: Trebuie să preziceți câte touchdown-uri (peste/sub) se vor înscrie în prima repriză.

A 2-a repriză - Total Touchdown-uri: Trebuie să preziceți câte touchdown-uri (peste/sub) se vor înscrie în a doua repriză.

Prima repriză - Total goluri de teren: Trebuie să preziceți câte goluri de teren (peste/sub) se vor înscrie în prima repriză.

A 2-a repriză - Total goluri de teren: Trebuie să preziceți câte goluri de teren (peste/sub)se vor înscrie în a doua repriză.

Înscrie primul și va câștiga jocul: Trebuie să preziceți cine va înscrie primul și va câștiga meciul.

Înscrie primul și va pierde jocul: Trebuie să preziceți cine va înscrie primul și va pierde meciul.

Înscrie în fiecare sfert: Trebuie să preziceți cine va înscrie în fiecare sfert.

Înscrie în ambele reprize: Trebuie să preziceți cine va înscrie în ambele reprize.

Câștigă toate sferturile: Trebuie să preziceți cine va câștiga toate sferturile.

Câștiga ambele reprize: Trebuie să preziceți cine va câștiga ambele reprize.

Ajunge pe primul loc: Trebuie să preziceți cine va ajunge pe primul loc.

Echipa care marchează cel mai lung gol de teren: Trebuie să preziceți care echipă va înscrie cel mai lung gol de teren.

Echipa cu cea mai lungă întoarcere KickOff: Trebuie să preziceți care echipă va înregistra cea mai lungă întoarcere KickOff în meci.

Echipa cu cel mai lung joc din scrimmage: Trebuie să preziceți care echipă va înregistra cel mai lung joc de pe linia de scrimmage din meci.

Echipa cu mai multe conversii la al 3-lea down: Trebuie să preziceți care echipă va înregistra cele mai multe conversii la al treilea down în meci

Echipa cu mai multe jocuri ofensive: Trebuie să preziceți care echipă va înregistra cele mai multe jocuri ofensive în meci.

Echipa cu cei mai mulți yarzi de pedeapsă: Trebuie să preziceți care echipă va înregistra cei mai mulți yarzi de pedeapsă acceptați în meci.

Echipa cu cele mai multe lovituri: Trebuie să preziceți care echipă va înregistra cele mai multe lovituri în meci.

Echipa cu cel mai mare sfert de scor: Trebuie să preziceți care echipă va înregistra cel mai mare sfert de scor în meci.

O echipă marchează de 3 ori la rând: Trebuie să preziceți dacă cel puțin o echipă va înscrie de 3 ori la rând.

Prima echipă care a intrat în zona roșie: Trebuie să preziceți care echipă va intra prima în zona roșie.

Prima echipă care înscrie în interiorul zonei roșii: trebuie să preziceți care echipă va marca prima din interiorul zonei roșii.

Echipa cu cel mai mare timp de posesie a mingiei: Trebuie să preziceți care echipă va înregistra cel mai mult timp de posesie al mingiei în meci.

Echipa care va înscrie cel mai lung touchdown: Trebuie să preziceți care echipă va înscrie cel mai lung touchdown din meci.

Echipa care înscrie primul touchdown: Trebuie să preziceți care echipă va înscrie primul touchdown în meci.

Echipa care va înscrie ultimul touchdown: Trebuie să preziceți care echipă va înscrie ultimul touchdown din meci.

Echipa care va comite primul turnover: Trebuie să preziceți care echipă va comite primul turnover în meci.

Echipa fără nicio pierdere a mingiei: trebuie să preziceți care echipă nu va comite nicio pierdere a mingiei în meci.

Echipa care câștigă aruncarea cu monede: Trebuie să preziceți care echipă va câștiga aruncarea cu monede.

Prima echipă care va lovi: Trebuie să preziceți care echipă va lovi prima.

Prima echipă care va lovi de 3 ori: Trebuie să preziceți care echipă va lovi prima de 3 ori.

Care echipă va avea cel mai lung punct : Trebuie să preziceți care echipă va înregistra cel mai lung punct brut din meci.

Echipa cu cel mai lung retur: Trebuie să preziceți care echipă va înregistra cel mai lung retur din meci.

Echipa care înscrie cel mai scurt touchdown: Trebuie să preziceți care echipă va înregistra cel mai scurt touchdown din meci.

Echipa care are cel mai lung drive (în yarzi) rezultând un touchdown: Trebuie să preziceți care echipă va înregistra cel mai lung drive (în yarzi) rezultând un touchdown.

Echipa care are cel mai lung drive (în iarzi) rezultând un gol de teren realizat: Trebuie să preziceți care echipă va înregistra cel mai lung drive (în yarzi) rezultând un gol de teren marcat.

Echipa care va marca ultimul gol de teren: Trebuie să preziceți care echipă va marca ultimul gol de terren.

Prima echipă care va face prima încercare: Trebuie să preziceți care echipă va primi prima încercare.

Echipa care va efectua primul turnover al jocului: Trebuie să preziceți care echipă va efectua primul turnover al jocului.

Echipa care va avea cel mai lung gol de teren (fieldgoal): Trebuie să preziceți care echipă va avea cel mai lung gol de teren.

Echipa care va comite primul penalty: Trebuie să preziceți care echipă va comite prima penalizare acceptată.

Echipa care câștigă cei mai mulți yarzi de pase: Trebuie să preziceți care echipă va câștiga cei mai mulți yarzi de pase.

Echipa care câștigă cei mai mulți yarzi în alergare: Trebuie să preziceți care echipă va câștiga cei mai mulți yarzi în alergare.

Echipa cu cele mai multe turnover-uri comise: Trebuie să preziceți care echipă va comite cele mai multe turnover-uri.

Ultima echipă care a marcat în prima repriză: Trebuie să preziceți care echipă va marca ultima în prima repriză.

Echipa care va înscrie al X-lea touchdown: Trebuie să preziceți care echipă va înscrie al X-lea touchdown.

Înscrie la prima lor conducere: Trebuie să preziceți cine va înscrie la prima lor conducere.

Al X-lea sfert - total touchdowns: Trebuie să preziceți câte touchdowns (peste/sub) se vor înregistra în al X-lea sfert.

Al X-lea sfert - Total goluri de teren (feeldgoal-uri): Trebuie să preziceți câte goluri de teren (peste/sub) se vor înregistra în al X-lea sfert.

Prima abatere de echipă care trece linia de 50 de yarzi: Trebuie să preziceți care abatere de echipă va trece prima linia de 50 de yarzi.

Echipa care va avea cel mai scurt gol de teren: Trebuie să preziceți care echipă va avea cel mai scurt gol de teren.

Echipa cu sfertul cu cel mai mare scor: Trebuie să preziceți care echipă va avea sfertul cu cel mai mare scor.

Echipa cu sfertul cu cel mai mic scor: Trebuie să preziceți care echipă va avea sfertul cu cel mai mic scor.

Echipa care va avea prima provocare de antrenor: Trebuie să preziceți care echipă va avea prima provocare de antrenor.

Echipa care va înregistra primul sack: Trebuie să preziceți care echipă va înregistra primul sac.

Echipa care va solicita primul timeout: Trebuie să preziceți care echipă va solicita prima data un timeout.

Cel mai mare avans (oricare echipă) peste/sub: Trebuie să preziceți care va fi cel mai mare avans din joc (peste/sub) pentru oricare echipă.

Echipa care câștigă tragerea cu monede câștigă meciul: Trebuie să preziceți dacă echipa care câștigă tragerea cu monede va câștiga și meciul .

Câștigă tragerea cu monede și jocul: Trebuie să preziceți cine va câștiga tragerea la sorți și va câștiga meciul.

Ambele echipe vor avea conducerea în 1-a repriză: Trebuie să preziceți dacă ambele echipe vor avea conducerea în prima repriză.

Ambele echipe vor avea conducerea în a 2-a repriză: Trebuie să preziceți dacă ambele echipe vor avea conducerea în a 2-a repriză.

Ambele echipe vor avea conducerea în al 4-lea sfert: Trebuie să preziceți dacă ambele echipe vor avea conducerea în al 4-lea sfert.

Echipa care înscrie prima va câștiga: Trebuie să preziceți dacă echipa care înscrie prima va câștiga și meciul.

Echipa care înscrie ultima va câștiga: Trebuie să preziceți dacă echipa care înscrie ultima va câștiga și meciul

Oricare dintre echipe va înscrie de 4 ori la rând: Trebuie să preziceți dacă oricare dintre echipe va înscrie de 4 ori la rând.

Fiecare echipă va înscrie un touchdown în fiecare repriză: Trebuie să preziceți dacă fiecare echipă va înscrie cel puțin un touchdown în fiecare repriză.

Fiecare echipă va înscrie 2 touchdown-uri în fiecare repriză: Trebuie să preziceți dacă fiecare echipă va înscrie cel puțin 2 touchdown-uri în fiecare repriză.

Fiecare echipă va înscrie 40+ de puncte: Trebuie să preziceți dacă vreo echipă va înscrie peste 40 de puncte.

3 puncte consecutive de către oricare echipă: Trebuie să preziceți dacă oricare echipă va înscrie de 3 ori consecutiv în meci.

Î**nscrie la primul atac:** Trebuie să preziceți cine va înscrie la primul lor atac.

Ambele echipe vor marca 19,5 / 24,5 / 29,5: Trebuie să preziceți dacă ambele echipe vor înscrie 19,5 sau 24,5 sau 29,5 puncte în meci.

Total puncte pentru Echipa Gazdă/Oaspete: Trebuie să preziceți numărul de puncte pe care le va înscrie echipa Gazdă/Oaspete în timpul meciului.

Echipa Gazda/Oaspete Total yarzi ofensivi: Trebuie să preziceți yarzi cumulați câștigați de echipa gazda sau oaspete în timpul meciului.

Echipei Gazda/Oaspete Total touchdown-uri de alergare: Trebuie să preziceți numărul total de touchdown-uri marcate prin alergare de echipa gazdă sau oaspete în timpul meciului.

Echipei Gazda/Oaspete Total recepții: Trebuie să preziceți numărul total de recepții efectuate de jucătorii din ambele echipe în timpul meciului.

Echipei Gazda/Oaspete Total fumbles pierdute: Trebuie să preziceți numărul total de mingi pierdute de către echipa Gazda/Oaspete în timpul meciului

Total fumbles pierdute: Trebuie să preziceți numărul total de mingi pierdute de ambele echipe în timpul meciului.

Echipa de acasă/deplasare - Apărare sau echipă specială pentru a marca un touchdown: Trebuie să preziceți dacă fie unitatea defensivă, fie echipele speciale (cum ar fi echipele de întoarcere a loviturii) ale echipei gazdă sau oaspeților vor înscrie un touchdown în timpul jocului

Echipa Acasă/Deplasare - Totalul de yarzi primiți: Trebuie să preziceți cumulul de yarzi câștigați de Echipa Acasă sau Oaspete prin pase finalizate în timpul unui joc

Echipa Acasă/Deplasare - Total touchdown-uri primite: Trebuie să preziceți numărul total de touchdown-uri înscrise prin pase finalizate de echipa acasă sau în deplasare în timpul unui joc

Echipa Acasă/Deplasare - Total touchdown-uri de pase: Trebuie să preziceți numărul combinat de touchdown-uri aruncate de fundași pentru echipa Acasă sau Oaspeți în timpul unui joc

Echipa Acasă/Deplasare - Total yarzi de pase: Trebuie să preziceți numărul cumulat de yarzi câștigat de fundași prin pase finalizate pentru echipa acasă sau în deplasare în timpul unui joc

Echipa Acasă/Deplasare - Total touchdowns în atac: Trebuie să preziceți numărul combinat de touchdown-uri marcate de echipa acasă sau în deplasare în timpul unui joc

Echipă acasă/deplasare - Total de yarzi în cursă și primire: Trebuie să preziceți numărul combinate de yarzi câștigat de echipa Acasă sau Oaspeți prin alergare și primire în timpul unui joc

Echipa Acasă/Deplasare - Total tack-uri defensive: Trebuie să preziceți numărul cumulat de placări efectuate de apărarea echipei gazdă sau în deplasare în timpul unui joc

Echipa Acasă/Deplasare - Total tack-uri defensive și pase decisive: Trebuie să preziceți numărul cumulat de tack-uri (atât solo, cât și asistate) efectuate de apărarea echipei acasă sau în deplasare în timpul unui joc

Echipa Acasă/Deplasare - Total încercări de rush: Trebuie să preziceți numărul cumulat de jocuri de alergare de către echipa acasă sau în deplasare în timpul unui joc

Echipa Acasă/Deplasare - Total de yarzi de trecere brute: Trebuie să preziceți numărul total yarzi câștigat de echipa acasă sau în deplasare prin jocuri de pase în timpul unui joc

Echipa Acasă/Deplasare - Total 2 puncte realizate: Trebuie să preziceți numărul cumulat de încercări de conversie de 2 puncte reușite de către echipa Acasă sau Oaspete în timpul unui joc

Echipa Acasă/Deplasare - Total încercări de 2 puncte: Trebuie să preziceți numărul cumulat de încercări de conversie de 2 puncte de către echipa acasă sau oaspete după un touchdown în timpul unui joc

Echipa Acasă/Deplasare - Total de fumbles: Trebuie să preziceți numărul cumulat de mingi pierdute (ambele pierdute și recuperate) comise de echipa acasă sau oaspete în timpul unui joc

Alte piețe statistice

Cel mai lung gol de teren marcat: Trebuie să preziceți care va fi cel mai lung gol de teren (peste/sub) marcat în meci.

Cel mai scurt gol de teren marcat: Trebuie să preziceți care va fi cel mai scurt gol de teren (peste/sub) marcat în meci.

Rezultatul primului atac: Trebuie să preziceți rezultatul primului atac.

Primul joc ofensiv al meciului: Trebuie să preziceți care va fi primul joc ofensiv al meciului.

Total penalty acceptate: Trebuie să preziceți care va fi numărul total de penality-uri acceptate (peste/sub) în meci.

Total încercări de pase: Trebuie să preziceți care va fi numărul total de încercări de pase (peste/sub) în meci.

Total pase finalizate: Trebuie să preziceți care va fi numărul total de pase finalizate (peste/sub) în meci.

Total yarzi de pase: Trebuie să preziceți care va fi numărul total de yarzi de pase (peste/sub) în meci.

Total 1st downs: Trebuie să preziceți care va fi numărul total de primele lovituri (peste/sub) în meci.

Total puncte: Trebuie să preziceți care va fi numărul total de puncte (peste/sub) în meci.

Total touchdown-uri 2 moduri: Trebuie să preziceți care va fi numărul total de touchdown-uri (peste/sub) în meci.

Total interceptări: Trebuie să preziceți care va fi numărul total de interceptări (peste/sub) în meci.

Total tack-uri defensive: Trebuie să preziceți care va fi numărul total de tack-uri defensive (peste/sub) în meci.

Cel mai lung touchdown marcat: Trebuie să preziceți care va fi cel mai lung touchdown (peste/sub) marcat în meci.

Cel mai scurt touchdown marcat: Trebuie să preziceți care va fi cel mai scurt touchdown (peste/sub) marcat în meci.

Al X-lea sfert - total touchdown-uri: Trebuie să preziceți care va fi numărul total de touchdown-uri (peste/sub) în al X-lea sfert.

Prima repriză - goluri de teren: Trebuie să preziceți care va fi numărul total de goluri de teren (peste/sub) în prima repriză.

Al X-lea sfert - goluri de teren: Trebuie să preziceți care va fi numărul total de goluri de teren (peste/sub) în al X-lea sfert.

Total de numere pe tricourile marcatorilor de touchdown (conversiile de 2 puncte nu sunt luate în considerare): Trebuie să preziceți care va fi numărul total de numere de tricouri pentru marcatorii de touchdown (peste/sub) în meci.

Va exista un punct în plus ratat după un touchdown? (doar lovitură): Trebuie să preziceți dacă va exista un punct suplimentar ratat după un touchdown (doar lovitură).

Jocul va fi decis exact cu 3 puncte: Trebuie să preziceți dacă jocul va fi decis exact cu 3 puncte.

Va exista o conversie de 2 puncte: Trebuie să preziceți dacă va exista o conversie de 2 puncte.

Jocul care urmează să fie egal după 0-0: Trebuie să preziceți dacă meciul va fi egal după 0-0.

Total tuchdown-uri 3-moduri: Trebuie să preziceți care va fi numărul total de touchdown-uri (peste/sub) în meci.

Prima metodă de marcare 3- moduri: Trebuie să preziceți care va fi prima metodă de marcare (3- moduri).

Prima metodă de marcare 6- moduri: Trebuie să preziceți care va fi prima metodă de marcare (6- moduri).

Primul tip de turnover 3 - moduri: Trebuie să preziceți care va fi primul tip de turnover (3-moduri).

Primul joc ofensiv al jocului: Trebuie să preziceți care va fi primul joc ofensiv al jocului.

Ultima metodă de marcare: Trebuie să preziceți care va fi ultima metodă de marcare.

Rezultatul primei provocări al antrenorului: Trebuie să preziceți care va fi rezultatul primei provocări al antrenorului.

Câți jucători vor avea o încercare de pasă: Trebuie să preziceți câți jucători (peste/sub) vor avea o încercare de pasă.

Cine va avea mai multe first down-uri: Trebuie să preziceți cine va avea cele mai multe first down-uri.

Safety va fi marcată: Trebuie să preziceți dacă o safety va fi punctată.

Conversie reușită în 2 puncte: Trebuie să preziceți dacă va exista o conversie reușită în 2 puncte.

Pauza la mijlocul jocului - Total cântece: Trebuie să preziceți câte cântece vor fi redate la pauză.

Numărul de tricou al primului marcator de touchdown: Trebuie să preziceți numărul de tricou al primului marcator de touchdown

Yarzi total brut a punctelor de joc: Trebuie să preziceți care va fi numărul total brut de yarzi al punctelor (peste/sub) în meci.

Lungimea (yarzi) celui mai lung atac: Trebuie să preziceți care va fi lungimea în yarzi a celui mai lung atac (peste/sub yarzi) din meci.

Yarzi net câștigate la deschiderea jocului: Trebuie să preziceți câți yarzi net vor fi câștigați la deschiderea jocului (peste/sub).

Primul scor în Yarzi: Trebuie să preziceți care va fi numărul de yarzi la prima marcare (peste/sub).

Primul touchdown în Yarzi: trebuie să preziceți care va fi numărul de yarzi la primul touchdown (peste/sub).

Distanța primului gol de teren reușit: Trebuie să preziceți care va fi distanța primului gol de teren reușit (peste/sub metri) în meci.

Numărul total de yarzi la golurile de teren: Trebuie să preziceți care va fi numărul total de yarzi la golurile de teren (peste/sub) în meci.

Total de conversii la al treilea down: Trebuie să preziceți care va fi numărul total de conversii la al treilea down (peste/sub) în meci.

Total de conversii la al patrulea down: Trebuie să preziceți care va fi numărul total de conversii la al patrulea down (peste/sub) din meci.

Total lovituri de început: Trebuie să preziceți care va fi numărul total de lovituri de start (peste/sub) în meci.

Total net de yarzi ofensive: Trebuie să preziceți care va fi numărul total net de yarzi în ofensivă (peste/sub) în meci.

Numărul total de jucători care vor avea o încercare de pasă: Trebuie să preziceți care va fi numărul total de jucători care vor avea o încercare de pasă (peste/sub) în meci.

Total jucători cu recepții : Trebuie să preziceți care va fi numărul total de jucători cu recepții (peste/sub) în meci.

Total jucători cu încercări rush: Trebuie să preziceți care va fi numărul total de jucători cu încercări de alergare (peste/sub) în meci.

Total încercări de alergare: Trebuie să preziceți care va fi numărul total de încercări de alergare (peste/sub) din meci.

Total yarzi la touchdown-uri: Trebuie să preziceți care va fi numărul total de yarzi la touchdown-uri (peste/sub) în meci.

Total de pase la touchdown: Trebuie să preziceți care va fi numărul total de pase la touchdown (peste/sub) în meci.

Cel mai mare avans al jocului: Trebuie să preziceți care va fi cel mai mare avans (peste/sub) în meci.

Cele mai multe pase consecutive de către oricare dintre quoterbek-uri de pornire: Trebuie să preziceți care vor fi cele mai multe completări consecutive de către oricare dintre quoterbek-uri de pornire.

Conversie reușită în două puncte: Trebuie să preziceți dacă va exista o conversie reușită în 2 puncte.

Aruncarea monedei ghicită corect: Trebuie să preziceți dacă aruncarea monedei va fi ghicită corect.

Lovitura de deschidere să fie un touchback: Trebuie să preziceți dacă lovitura de început va fi un touchback.

Orice lovitură va lovi un stâlp: Trebuie să preziceți dacă vreo lovitură va lovi un stâlp.

Va fi o caracatiță: Trebuie să preziceți dacă va exista o caracatiță.

Oricare lovitură se va finaliza cu un touchback: Trebuie să preziceți dacă oricare lovitură va avea ca rezultat un touchback.

Va fi o lovitură blocată: Trebuie să preziceți dacă va fi o lovitură blocată.

Va exista un gol fals sau gol de teren: Trebuie să preziceți dacă va exista un gol fals sau gol de teren.

Va fi o lovitură returnată pentru un touchdown: Trebuie să preziceți dacă o lovitură va fi returnată pentru un touchdown.

1st Drive/Atac – gol de teren: Trebuie să preziceți dacă va exista un gol de teren în primul atac.

Oricare echipă va înscrie un touchdown în lansarea de deschidere: Trebuie să preziceți dacă oricare dintre echipe va înscrie un touchdown în atacul de deschidere.

Scor ofensiv la primul drive al jocului: Trebuie să preziceți dacă va exista un scor ofensiv la primul drive al jocului.

Primul gol de teren - la sau după 14:00 minute scurse: Trebuie să preziceți dacă primul gol de teren va fi marcat la sau după 14:00 minute scurse.

Prima marcare - la sau după 7:00 scurse: Trebuie să preziceți dacă primul scor va fi marcat la sau după 07:00 minute trecute .

Primul touchdown - la sau după 10:00 scurse: Trebuie să preziceți dacă primul touchdown va fi marcat la sau după 10:00 minute trecute.

Va exista un gol de teren de succes în toate cele patru sferturi: Trebuie să preziceți dacă va fi un gol reușit în toate cele patru sferturi.

Primul rezultat al jocului este un touchdown: Trebuie să preziceți dacă primul rezultat al jocului este un touchdown.

Va fi un sfert fără scor: Trebuie să preziceți dacă va exista un sfert fără scor.

Lovitura de deschidere să fie un touchback: trebuie să preziceți dacă lovitura de deschidere va fi un touchback.

Va fi un gol de teren sau un punct suplimentar ratat: Trebuie să preziceți dacă va fi un un gol de teren sau un punct suplimentar ratat.

Va fi o alegere 6: Trebuie să preziceți dacă va exista o alegere 6.

Touchdown marcat de echipa specială sau de apărare: Trebuie să preziceți dacă va fi un touchdown marcat de către echipa specială sau de apărare .

Va înregistra un jucător o pasă lungă sau asistență: Trebuie să preziceți dacă vreun snapper (jucător de pasă lungă) va înregistra o pasă lungă sau asistență.

Echipa specială sau touchdown defensiv marcat: Trebuie să preziceți dacă va exista un touchdown al echipei speciale sau touchdown defensiv marcat.

Va înregistra vreun snapper un tackle sau asistență: Trebuie să preziceți dacă vreun jucător de pasă lungă va înregistra un tackle sau asistență.

Va exista o eliminare: Trebuie să preziceți dacă va exista o eliminare.

Va exista o încercare de flea-flicker: Trebuie să preziceți dacă va exista o încercare de flea-flicker

Va fi o lovitură de start returnată pentru un touchdown: Trebuie să preziceți dacă va fi o lovitură de start returnată pentru un touchdown.

Punctaj în ultimele 2 minute ale primei reprize: Trebuie să preziceți dacă va fi un punctaj în ultimele 2 minute ale primei reprize.

Va exista o revenire în al patrulea sfert: trebuie să preziceți dacă va exista o revenire în al patrulea sfert.

Ultimul joc al meciului să fie un fundaș îngenunchiat: trebuie să preziceți dacă ultimul joc al meciului va fi o îngenunchiare al fundașului.

Va exista un punctaj la ultima joc a meciului: Trebuie să preziceți dacă va exista un punctaj la ultima joc al meciului.

Ultimul joc al meciului va fi un Quarterback Rush: Trebuie să preziceți dacă ultimul joc al jocului va fi un quarterback Rush.

Cele mai multe downs: Trebuie să preziceți cine va face cele mai multe downs.

Durata imnului național: Trebuie să preziceți care va fi durata imnului național.

Rezultatul aruncării monedelor: Trebuie să preziceți care va fi rezultatul aruncării monedelor.

Culoare de Gatorade turnată pe antrenorul câștigător: Trebuie să preziceți care va fi culoarea Gatoradei care va fi turnată pe antrenorul câștigător.

Cui va mulțumi primul MVP al Super Bowl-ului: Trebuie să preziceți cui va mulțumi primul MVP al Super Bowl-ului.

Poziția MVP: Trebuie să preziceți care va fi poziția MVP.

Primul punctaj: Trebuie să preziceți care va fi primul punctaj.

Lovitura de deschidere returnată pentru un touchdown: Trebuie să preziceți dacă lovitura de început va fi returnată pentru un touchdown.

Sfertul primului touchdown: Trebuie să preziceți care va fi sfertul din primul touchdown.

Primul turnover al jocului va fi: Trebuie să preziceți care va fi primul turnover al jocului.

Total touchdown-uri - Exact: Trebuie să preziceți exact care va fi numărul total de touchdowns în meci.

Fotbal American- meciuri directe

Câștigător: Trebuie să preziceți câștigătorul turneului dat în funcție de clasamentul oficial al competiţiei.

Câștigătorul diviziei / conferinței: Trebuie să preziceți câștigătorul diviziei sau conferinței date în funcție de clasamentul oficial al competiţiei.

Câștigări din sezonul regulat - Echipa: Trebuie să preziceți câte victorii (peste/sub) va aduna echipa menționată în sezonul regulat al competiției date, conform clasamentului oficial al competiției.

Vor ajunge în playoff? - Echipa: Trebuie să preziceți dacă echipa menționată va ajunge în playoff-ul turneului dat conform clasamentului oficial al competiției.

Top4, Top6, Top8, Top10: Trebuie să preziceți dacă echipa selectată va termina în respectiv prima poziție la încheierea competiției.

Draft a X-a alegere: Trebuie să preziceți cine va fi a X-a alegere din draftul menționat.

Poziția Draft - Jucător: Trebuie să preziceți ce poziție va obține jucătorul menționat în menționat proiect.

H2H - Scor Corect Serie: Trebuie să preziceți rezultatul final al seriei de meciuri dintre cele 2 echipe indicate. În scopul raportării vor fi considerate valabile doar site-urile oficiale ale fiecărei competiții.

H2H - Când se va încheia seria?: Trebuie să preziceți în câte jocuri se va încheia seria de meciuri dintre cele 2 echipe indicate. În scopul raportării vor fi considerate valabile doar site-urile oficiale ale fiecărei competiții.

H2H - Câștigător: Trebuie să preziceți care dintre cele două echipe indicate se va califica în faza de calificare sau runda de play-off dată.

Pentru a ajunge în playoff: Trebuie să preziceți dacă echipa selectată va ajunge în playoff (Da) sau nu (Nu) în timpul turneului conform clasamentului oficial al competiției.

Premii - Cel mai valoros jucător: Trebuie să preziceți cine va câștiga Premiul pentru cel mai valoros jucător al sezonului respectiv (numai sezonul regulat).

Premii - Rookie Ofensive of the Year: Trebuie să preziceți cine va câștiga premiul Jucătorul atacant al anului unui anumit sezon (numai sezonul regulat).

Premii - Defensive Rookie of the Year: Trebuie să preziceți cine va câștiga premiul Jucătorul defensiv al anului al unui anumit sezon (numai sezonul regulat).

Pentru a ajunge la SuperBowl: Trebuie să preziceți dacă echipa selectată va ajunge în Superbowl (Da) sau nu (Nu) în timpul turneului conform clasamentului oficial al competiției.

Echipa - Poziția în Draft: Trebuie să preziceți care va fi poziția echipei în proiectul menționat.

Super Bowl - Conferința câștigătoare: Trebuie să preziceți din ce conferință va veni câștigătorul superbowl-ului.

Super Bowl - Divizia câștigătoare: Trebuie să preziceți din ce divizie va veni câștigătorul superbowl-ului.

Super Bowl - Echipa care câștigă aruncarea cu monede: Trebuie să preziceți care echipă va câștiga aruncarea cu monede în superbowl.

Super Bowl - MVP: Trebuie să preziceți care jucător va fi MVP-ul Superbowl.

Timpul primului scor (minute): Trebuie să preziceți când vor fi primele puncte marcate (minute).

Total First Downs (inclusiv OT): Trebuie să preziceți câte prime down-uri vor fi marcate (OT inclus).

Safety (inclusiv OT): Trebuie să preziceți unde va fi siguranță în meci (OT inclus).

Echipe defensivă sau specială a marcat TD (inclusiv OT): Trebuie să preziceți dacă va fi vreo echipă defensivă sau una specială care a marcat TD-urile (inclusiv OT).

Cele mai multe prime down-uri (inclusiv OT): Trebuie să preziceți care echipă va înscrie cele mai multe prime down-uri (OT inclus).

Câștig mare Câștig mic: Trebuie să preziceți dacă echipa gazdă sau în deplasare va câștiga cu 14+ puncte (câștig mare) sau cu 1-13 puncte (câștig mic).

BASEBALL

REGULI DE BASEBALL

MLB (sau alte ligi de baseball): Money Line (Piața câștigătoare) este considerată ca fiind decisă dacă oficialii ligii consideră jocul ca încheiat și dacă:

1. Sunt încheiate cel puțin 5 reprize

SAU

2. Sunt finalizate 4,5 reprize și echipa gazdă (sau echipa secundă care bate) este în avantaj. În toate celelalte cazuri, pariurile pe Money Line sunt anulate.

Pentru a evita orice dubiu, pariurile pe toate celelalte piețe (de exemplu, Totaluri, Spread etc.) vor fi valabile, cu excepția cazului în care s-a decis deja,

dacă:

1. Sunt încheiate cel puțin 9 reprize

SAU

2. Sunt finalizate 8,5 reprize și echipa gazdă (sau echipa secundă care bate) este în avantaj.

În toate celelalte cazuri, pariurile sunt anulate. În cazul în care o Regulă Mercy este apelată, toate pariurile vor fi valabile pe scor la momentul respectiv.

MLB (sau alte ligi de baseball), toate **Pitcher Lines** (PL Markets for Moneyline, Spread și Totals) sunt nule în cazul schimbării Pitcher-ului (lanceatorului) de start listat. Pariurile plasate pe pieţele Pitcher line vor include indicația (PL) în interiorul paginilor de pariuri și istoricul pariurilor. În cazul în care indicatorul (PL) nu este vizibil în interiorul biletului de pariuri, pariul este plasat pe linia de acțiune și va fi decontat în consecință. Liniile de acțiune sunt stabilite pe baza rezultatului evenimentului, indiferent de orice schimbare a Pitcher-ului. Orice noi oferte ale Pitcher Lines vor urma regulile de mai sus. Liniile de acțiune urmează regulile generale, cu excepțiile referitoare la MLB (sau alte ligi de baseball), ca mai sus.

În Baseball și în cazul unui joc cu 7 reprize, pariurile pe toate celelalte piețe (de exemplu, Totaluri, Spread etc.) vor fi valabile, cu excepția cazului în care sa decis deja, dacă:

1. sunt încheiate cel puțin 7 reprize

SAU

2. sunt finalizate 6,5 reprize și echipa gazdă (sau echipa secundă care bate) este în avantaj.

Excepție este Moneyline (Câștigătorul meciului) care este considerată ca fiind decisă dacă:

1. sunt încheiate cel puțin 5 reprize

SAU

2. Sunt finalizate 4,5 reprize și echipa gazdă (sau echipa secundă care bate) este în avantaj.

În toate celelalte cazuri, pariurile pe Money Line sunt anulate.

Baze totale: Sunt strict ceea ce provine din loviturile de la bătaie, cum ar fi simplu, dublu, triple sau home run. Total baze - Un home run este de 4 baze în total, o triplă este 3, o dublă este 2 și un simplu este 1.
Mergând pe jos, a fi lovit de un pitch (HBP), furând o bază, a ajunge la o bază prin eroare sau la alegerea unui jucător NU contează pentru a avea o bază totală --- doar lovituri.

*Bazele totale sunt calculate prin adăugarea tuturor loviturilor pe care le marchează un jucător conform Single= 1 Bază, Double=2, Triple=3,

Home Run=Doar acestea contează.

Pietele principale:

Money Line (1/2): Preziceți echipa câștigătoare, indiferent de aruncătorul titular.

Handicap: Trebuie să preziceți câștigătorul meciului adăugând sau scăzând spread indicat la rezultatul meciului.

Total: În acest pariu trebuie să specificați numărul total de run-uri realizate de ambele echipe.

Total run-uri echipa gazdă: În acest pariu trebuie să specificați numărul total de run-uri realizate de către echipa gazdă.

Total run-uri echipa oaspete: În acest pariu trebuie să specificați numărul total de run-uri realizate de către echipa oaspete.

Total lovituri: În acest pariu trebuie să specificați numărul total de lovituri obținute de ambele echipe.

Total lovituri echipa gazdă: În acest pariu trebuie să specificați numărul total de lovituri realizate de echipa gazdă.

Total lovituri echipa oaspete: În acest pariu trebuie să specificați numărul total de lovituri obținute de echipa oaspete.

Câștigă repriza curentă sau repriza următoare: Preziceți dacă echipa gazdă sau în deplasare va câștiga repriza curentă sau următoarea. Prima și a doua parte a reprizei specificate trebuie să fie finalizate, cu excepția cazului în care echipa care lovește a doua este în frunte, când jocul este suspendat sau abandonat.

Total run-uri în X repriză: În acest pariu trebuie să specificați numărul total de run-uri realizate de ambele echipe în A X-a repriză. Prima și a doua parte a reprizei specifice trebuie să fi fost finalizate, cu excepția cazului în care piața este deja determinată.

Scorul reprizei curente sau reprizei următoare: Preziceți scorul reprizei curente sau următoare. Primul și a doua parte a reprizei specifice trebuie să fi fost finalizate, cu excepția cazului în care pariul a fost deja stabilit.

Marcatorul reprizei curente/Lovitură în ½ repriză sau repriza următoare: Prima și a doua parte a reprizei specifice trebuie să fie finalizate, cu excepția cazului în care o alergare a fost finalizată sau a fost efectuată o lovitură, atunci când jocul este suspendat sau abandonat.

Echipa care obține cele mai multe lovituri în repriza curentă sau repriza următoare: Pentru ca pariul să fie valabil, prima și al doua parte ale reprizei specifice trebuie să fie finalizate, cu excepția cazului în care pariul a fost deja stabilit.

Numărul total de lovituri în repriza curentă sau repriza următoare sau numărul total de puncte în repriza curentă sau repriza următoare: Prima și a doua parte a reprizei specifice trebuie să fi fost finalizate, cu excepția cazului în care pariul a fost deja stabilit.

Lider după xx reprize: Pentru ca pariul să fie valabil, prima și a doua parte a reprizei specifice trebuie să fie finalizate, cu excepția cazului în care pariul a fost deja stabilit.

Piețe "Race to xx"/Totaluri de echipă/Total de lovituri: Se va aplica regula celor 8 reprize și jumătate, cu excepția cazului în care pariurile au fost deja a fost stabilite sau se încheie natural (de exemplu, fără suspendarea meciului) ale meciului determinând pariurile.
Dacă un meci ajunge la egalitate și încheierea naturală a meciului (de exemplu, fără suspendarea meciului) necesită un câștigător, apoi pariurile pe piețele "Race to xx" vor fi anulate. De exemplu, dacă un joc MLB (sau alte ligi de Baseball) este suspendat sau abandonat, sau suspendat cu un gol de 3-3 după 10 reprize, atunci pariurile pe cele 4 piețe de curse vor fi anulate. Pariurile pe piețele cu 5, 6 sau 7 curse vor fi anulate.

Următoarea echipă care înscrie: În cazul în care meciul este suspendat,vor fi luate în considerare toate pariurile pe runde care au fost deja marcate. Pariurile pe următoarea cursă în momentul suspendării sau abandonului vor fi nule.

Marja câștigătoare: Piață de pariuri care prezice cantitatea de diferență pe care o va avea o echipă față de adversarul său sfârșitul meciului, de exemplu echipa gazdă cu 1-3 puncte. Se va aplica regula celor 8 reprize și jumătate. Include suplimentar reprize pentru MLB (sau alte ligi de baseball). Pentru MLB (sau alte ligi de baseball), un joc care se termină cu a remiză, pariurile care nu oferă opțiunea de remiză vor fi nule; în cazul evenimentelor non-MLB în care jocul poate să se încheie la egalitate, atunci acea opțiune va fi disponibilă.

IMPORTANT: Vă recomandăm să luați în considerare următorul exemplu pe piața Winning Margin în modul nostru de joc live. Platforma noastră poate afișa piața după cum urmează: +3 (curse), -3 (curse) Unde semnul (+) înseamnă echipa gazdă și semnul (-) echipa oaspete, >=+3, <=-3, unde primul înseamnă peste sau egal cu 3 curse pentru echipa gazdă și al doilea sub sau egal cu 3 curse de echipa oaspete.

Când va fi marcată prima rundă: Prevedeți în ce repriză va fi marcată prima rundă.

Câștigător & Total: Această piață de pariuri combină două piețe principale de pariuri în care trebuie să preziceți cine va face câștiga meciul și câte run-uri totale (peste/sub) vor fi înscrise în meci.

Numărul maxim de alergări consecutive ale fiecărei echipe: Trebuie să preziceți care va fi numărul maxim de alergări consecutive marcate de orice echipă.

Puncte exacte în repriza cu cel mai mare scor: Trebuie să preziceți numărul exact de alergări din repriza cu cel mai mare scor.

Interval de alergare: Trebuie să preziceți un interval în care se va afla numărul total de alergări ale evenimentului.

Rezultatul al X-lea pitch: Trebuie să preziceți rezultatul pitch-ului menționat.

Lovitură pe terenul al X-lea: Trebuie să preziceți dacă va fi o lovitură pe terenul menționat sau nu.

Home run pe terenul al X-lea: Trebuie să preziceți dacă va exista un home run pe terenul menționat sau nu.

Pieţele de reprize:

A X-a repriză - 1X2: Preziceți rezultatul reprizei menționate.

A X-a repriză - total: În acest pariu trebuie să specificați numărul total de run-uri realizate de ambele echipe în repriza menționată.

A X-a repriză - echipa care înscrie: Trebuie să preziceți care echipă va înscrie în repriza menționată.

A X-a repriză - handicap: Trebuie să preziceți câștigătorul reprizei menționate adăugând sau scăzând spread-ul indicat la rezultatul meciului.

A X-a repriză - lovituri totale: Trebuie să preziceți numărul total de lovituri ale reprizei menționate.

A X-a repriză - numărul total de lovituri ale echipei: Trebuie să preziceți numărul total de lovituri pentru echipa gazdă sau în deplasare de repriza amintită.

Reprize de la 1 la 5 - 1X2: Preziceți rezultatul reprizelor de la 1 la 5.

Reprize de la 1 la 5 - total: În acest pariu trebuie să specificați numărul total de runde realizate de ambele echipe în reprizele 1 la 5.

Reprize de la 1 la 5 - handicap: Trebuie să preziceți câștigătorul reprizelor de la 1 la 5 adăugând sau scăzând spread-ul indicat la rezultatul meciului.

Reprize de la 1 la 5 - numărul total de lovituri: Trebuie să preziceți numărul total de lovituri ale reprizelor de la 1 la 5.

Reprize de la 1 la 5 - numărul total de lovituri ale echipei: Trebuie să preziceți numărul total de lovituri pentru echipa gazdă sau în deplasare a reprizelor de la 1 la 5.

Echipa care va câștiga mai multe reprize: Trebuie să preziceți care echipă va câștiga mai multe reprize în meci.

Echipa cu cel mai mare scor pe repriză: Trebuie să preziceți care echipă va avea cel mai mare scor într-o singură repriză (sau dacă va fi o remiză).

Va exista o repriză suplimentară: Ghiciți dacă evenimentul (da-nu) va avea reprize suplimentare.

Prima x reprize 1x2 & 1x2: Trebuie să preziceți rezultatul primelor X reprize, precum și rezultatul de la finalul meciului.

Ambele echipe peste X.5: Trebuie să preziceți dacă ambele echipe vor înscrie mai mult de X.5 runde în meci, sau nu.

Cursa la X runs: Trebuie să preziceți care echipă va ajunge prima la X runs.

Echipa gazdă va bate în repriza a 9-a: Trebuie să preziceți dacă echipa gazdă va bate în repriza a 9-a.

Total reprize fără scor: Trebuie să preziceți câte reprize se vor încheia fără scor (0-0).

Repriza cu cel mai mare scor: Trebuie să preziceți care va fi repriza cu cel mai mare scor.

Când va fi decis meciul: Trebuie să preziceți în ce repriză va fi decis meciul.

Următoarea repriză Hit (da/nu): Trebuie să preziceți dacă va fi o lovitură în următoarea repriză.

Lovitură a X-a repriză (da/nu): Trebuie să preziceți dacă va exista o lovitură în repriza a X-a.

Piețe speciale pentru jucători de baseball:

Strike-out-uri jucător: Constă în prezicerea numărului de lovituri pe care un anumit jucător le va înregistra.

Strike-out-uri jucător (cel puțin): Constă în prezicerea cel puțin câte lovituri va avea un anumit jucător înregistra.

Lovituri ale jucătorului (cel puțin): Constă în a prezice cel puțin câte lovituri va înregistra un anumit jucător.

Bazele totale ale jucătorilor (cel puțin): Constă în a prezice cel puțin câte baze totale va înregistra un anumit jucător înregistra.

Lovituri jucătorului + alergări + rbi: Constă în prezicerea cantității de lovituri combinate, alergări și rbi-uri specifice playerul va înregistra.

Jucător lovituri + alergări + rbi (cel puțin): Constă în a prezice cel puțin câte lovituri combinate, alergări și rbi va înregistra un anumit jucător.

Home run-uri ale jucătorului (cel puțin): Constă în a prezice cel puțin câte home run-uri va înregistra un anumit jucător.

Baze totale head-to-head: Constă în prezicerea care dintre jucătorii menționați va înregistra cele mai multe baze totale din meci.

Lovituri head-to-head: Constă în a prezice care dintre jucătorii menționați va înregistra cele mai multe lovituri din meci.

Lovituri jucător + baze totale: Constă în prezicerea numărului de lovituri combinate și bazele totale pe care le va înregistra un anumit jucător.

Bazele totale ale jucătorilor + runde + rbi: Constă în prezicerea numărului total de baze combinate, alergări și rbi pe care un jucător specific le va înregistra.

Lovituri de la bătaie: Constă în prezicerea numărului de lovituri pe care o va înregistra un anumit bătător.

Baze totale ale unui bătător: Constă în prezicerea numărului de baze totale pe care o va înregistra bătătorul specific.

Pitcher Strikeouts: Constă în prezicerea numărului de strikeout-uri pe care un anumit bătător le va înregistra.

Rezultatul celui de-al X-lea jucător la a N-a oară la bâtă: Trebuie să preziceți rezultatul celui de-al X-lea jucător la a N-a oară la bătaie.

Al X-lea jucător care va bate a N-a oară la bâtă: Trebuie să preziceți dacă al X-lea jucător va lovi la a N-a oară la bâtă.

Cele mai multe baze totale: Trebuie să preziceți care echipă va înregistra cele mai multe baze totale.

Cele mai multe lovituri totale: Trebuie să preziceți care echipă va înregistra cele mai multe lovituri totale.

Runs Player: Constă în prezicerea câte alergări va înregistra un anumit jucător

Pitcher Total Hits Allowed: Total lovituri permise de un aruncător, indică numărul de lovituri pe care acesta le permite baterilor adversarilor să aibă în timpul său în teren.

Piețe suplimentare:

Cu ce viteză va fi aruncat următorul pitch?:

Trebuie să preziceți intervalul de viteză cu care aruncătorul va arunca mingea în terenul specific. Sunt posibile 5 rezultate: mai puțin de 80 mph, între 80-89 mph, între 90-95 mph, între 96-99 mph, mai mare de 99 mph.

Rezultat pitch

1. Interferența captorului va anula toate piețele de rezultate de pitch.

2. Încălcarea cronometrului de pitch de la aruncător sau bătător va anula toate piețele de rezultate de pitch.

3. Rezultatele privind viteza și tipul de teren se vor baza pe statisticile oficiale de la organul de conducere al ligii.

Care va fi următorul tip de pitch?: Trebuie să preziceți tipul de aruncare pe care îl va arunca pitch-erul în terenul specific. Sunt 7 rezultate posibile: Fastball, cutter, sinker, curbe, slider, changeup, altele.

Rezultat pitch

1. Interferența captorului va anula toate piețele de rezultate de pitch.

2. Încălcarea cronometrului de pitch de la aruncător sau bătător va anula toate piețele de rezultate de pitch.

3. Rezultatele privind viteza și tipul de teren se vor baza pe statisticile oficiale de la organul de conducere al ligii.

a) Măturatoarele și nămolurile vor fi decontate ca glisoare.

b) Orice alt pitch care nu este menționat în mod explicit în opțiunile de piață va fi clasificat ca „Altele”.

Care va fi rezultatul atbat?: Trebuie să preziceți rezultatul bătătorului menționat în terenul menționat. Sunt 9 rezultate posibile: home run, strikeout look, single, triple, fly out, mers, lovitură legănată, dublu, sol.

Rezultat At-Bat

1. At-Bat trebuie să apară în repriza specificată împotriva aruncătorului specificat. Dacă nu, pariurile vor fi nule.

2. Dacă repriza se termină înainte de încheierea jocului de la bâtă (adică alergătorul de bază prins furat sau retras), pariurile vor fi nule.

3. Pariurile vor fi nule în cazul unei mișcări automate intenționate.

4. Interferența receptorului va fi soluționată ca atingere în caz de eroare.

Care va fi următorul pitch?: Trebuie să preziceți rezultatul aruncării specifice. Sunt posibile rezultate: lovitură, minge, lovitură în joc, ieșire în joc.

Rezultat pitch

1. Interferența captorului va anula toate pieţele de rezultate de pitch.

2. Încălcarea cronometrului de pitch de la aruncător sau batator va anula toate pieţele de rezultate de pitch.

3. Rezultatele privind viteza și tipul de teren se vor baza pe statisticile oficiale de la organul de conducere al ligii.

Pieţe directe de baseball:

Câștigător: Trebuie să preziceți câștigătorul competiției date conform clasamentului oficial al competiției.

Câștigătorul diviziei/conferinței: Trebuie să preziceți câștigătorul diviziei sau conferinței date în funcție la clasamentul oficial al competiţiei.

Puncte de sezon obișnuit - Echipa: Trebuie să preziceți câte puncte (peste/sub) va aduna echipa menționată conform clasamentului oficial al competiţiei.

H2H - Scor Corect Serie: Trebuie să preziceți rezultatul final al seriei de meciuri dintre cele 2 echipe indicate. În scopul raportării vor fi considerate valabile doar site-urile oficiale ale fiecărei competiții.

H2H - Când se va încheia seria?: Trebuie să preziceți în câte jocuri se va încheia seria de meciuri dintre cele 2 echipe indicate. În scopul raportării vor fi considerate valabile doar site-urile oficiale ale fiecărei competiții.

H2H - Câștigător: Trebuie să preziceți care dintre cele două echipe indicate se va califica în faza de calificare sau runda de play-off dată.

Vor ajunge în playoff? - Echipa: Trebuie să preziceți dacă echipa menționată va ajunge în playoff-ul turneului dat conform clasamentului oficial al competiției.

Top4, Top6, Top8, Top10: Trebuie să preziceți dacă echipa selectată va termina în respectiva primă poziție la încheierea competiției.

RUGBY / LIGA DE RUGBY

Dacă nu se specifică altfel, toate pariurile pe meciurile de Rugby/Rugby League sunt calculate pentru 80 de minute de joc, care include orice timp de prelungire adăugat de arbitru, dacă un meci este suspendat înainte de sfârșitul timpului regulamentar, toate pariurile din acel meci vor fi anulate, cu excepția acelor pieţe care au fost deja decontate.

Piețe principale:

1X2: Trebuie să preziceți rezultatul meciului. Există 3 rezultate posibile: 1 (echipa gazdă câștigă), X (echipele vor remiza), 2 (echipa în deplasare câștigă).

Șansă dublă: Trebuie să preziceți rezultatul meciului. Sunt 3 posibile rezultate: 1X (la sfârșitul meciului echipa gazdă câștigă sau egalează), X2 (la sfârșitul meciului echipa oaspete câștigă sau egalează), 12 (la sfârșitul meciului câștigă echipa gazdă sau câștigă echipa oaspete).

Draw no Bet: Această piață de pariuri constă în următoarele, pentru a defini un pariu ca fiind câștigător, trebuie neapărat să fie o echipă câștigătoare, ceea ce înseamnă că, dacă meciul se termină la egalitate, pariul în bani va fi rambursat. De exemplu, dacă un scor final duce la egalitate, pariul va fi anulat.

Handicap: Pariu în care câștigătorul jocului trebuie decis cu o marjă de gol respectivă. Punctajul corect se adaugă sau se scade din punctele propuse în handicap, iar după operațiunea menționată se va stabili cine câștigă: echipa gazdă, egală sau echipa în deplasare.

Handicap (3 direcții): Trebuie să preziceți rezultatul final al meciului ținând cont de handicapul dintre paranteze. De exemplu, (0:1) indică faptul că echipa în deplasare are un avantaj de un gol, iar pentru (1:0) indică faptul că echipa acasă are un avantaj de un gol.

Total: Trebuie să preziceți dacă va fi numărul total de puncte marcate în timpul meciului va fi peste sau sub spread-ul indicat.

Total echipă: Trebuie să preziceți dacă numărul total de puncte marcate de echipa gazdă sau oaspete va fi peste sau sub spread-ul indicat.

Marja de câștig: Trebuie să preziceți marja de victorie în meci pentru echipa gazdă sau în deplasare, sau dacă meciul se termină la egalitate.

Pauza/Repriza finală: Trebuie să preziceți rezultatul primei reprize a meciului împreună cu rezultatul meciului. Rezultatele posibile sunt: (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X și 2/2).

Repriza cu cel mai mare punctaj: Preziceți care dintre cele două reprize ale meciului va avea un număr mai mare de puncte.

Impar/Par: trebuie să preziceți dacă rezultatul meciului este un număr par sau impar, dacă rezultatul meciului este „0:0", pariurile sunt considerate „par".

Gama de puncte: Trebuie să preziceți intervalul de puncte în timpul meciului.

Pentru a vă califica: Trebuie să preziceți dacă echipa indicată se va califica la următoarea fază a turneului.

Ce echipă va câștiga finala: Trebuie să preziceți care echipă va câștiga finala turneului selectat.

Ce echipă va câștiga finala pe locul 3: Trebuie să preziceți care echipă va fi clasată ca poziție pe locul trei în turneul selectat.

Ce echipă câștigă restul meciului: Pariați pe cine va câștiga restul meciului. Din moment ce pariul este făcut, scorul contează ca 0:0 indiferent de scorul real al meciului.

Prelungiri - 1x2: Trebuie să preziceți care echipă va câștiga perioada de prelungiri din joc.

Primul joc de punctaj (Prelive): Trebuie să preziceți cum vor fi marcate primele puncte din meci. Sunt 6 rezultate posibile:

cu încercare

cu penalizare

cu drop goal

cu încercare

cu penalizare

cu drop goal

Cursa la x puncte: Trebuie să preziceți care echipă va ajunge prima la X puncte în timpul meciului.

Următoarea partidă de scor (Live): Trebuie să preziceți cum vor fi marcate cele X puncte din meci. Sunt 6 rezultate posibile:

cu încercare

cu penalizare

cu drop goal

cu încercare

cu penalizare

cu drop goal

Tipul primului scor: Trebuie să preziceți cum vor fi marcate primele puncte în timpul meciului. Sunt 3 rezultate posibile:
cu încercare
cu penalizare
cu drop goal

Tipul de ultimul scor al jocului: Trebuie să preziceți cum vor fi înscrise ultimele puncte din meci. Sunt 4 rezultate posibile:

cu încercare

cu penalizare

cu drop goal

cu conversie

Ultimul scor: Trebuie să prezici cum vor fi marcate ultimele puncte în timpul meciului. Sunt 10 posibile rezultate:

cu încercare

cu penalizare

cu drop goal

cu conversie

cu conversie ratată

cu cu încercare

cu penalizare

cu drop goal

cu conversie

cu conversie ratată

Echipa care înscrie prima: Trebuie să prezici care echipă va marca prima în timpul meciului

Echipa care înscrie ultima: Trebuie să prezici care echipă va marca ultima în timpul meciului

Pauza de repriză/Fulltime cu oricare egal: trebuie să prezici rezultatul primei reprize și a celei de-a doua reprize.

Ambele reprize - primul scor: trebuie să prezici cum vor fi primele puncte din prima și a doua repriză fi punctat. Sunt 6 rezultate posibile:

cu încercare

cu penalizare

cu drop goal

cu încercare

cu penalizare

cu drop goal

Oricare repriză - primul scor: Trebuie să prezici cum vor fi înregistrate primele puncte din prima sau a doua repriză. Sunt 6 rezultatele posibile:

cu încercare

cu penalizare

cu drop goal

cu încercare

cu penalizare

cu drop goal

Ambele reprize - Tipul primului scor: Trebuie să preziceți cum vor fi înregistrate primele puncte în prima și a doua repriză. Sunt 3 rezultate posibile:

cu încercare

cu penalizare

cu drop goal

Oricare repriză - Tipul de scor primul: Trebuie să preziceți cum sunt înregistrate primele puncte în prima și a doua repriză. Sunt 3 rezultate posibile:

cu încercare

cu penalizare

cu drop goal

Ambele Reprize - Handicap: Pariu în care câștigătorul respective al primei și celei de-a doua reprize trebuie decis cu o marjă de gol. Scorul corect se adaugă sau se scade din punctele propuse în handicap, iar după operațiunea menționată se va stabili cine câștigă: echipa gazdă, egală sau echipa în deplasare.

Oricare repriză - Handicap: Pariu în care câștigătorul primei sau celei de-a doua reprize trebuie decis cu o marjă de golul respectivă. Scorul corect se adaugă sau se scade din punctele propuse în handicap, iar după operațiunea menționată se va stabili cine câștigă: echipa gazdă, egală sau echipa în deplasare.

Ambele reprize - Tipul de ultimul scor al jocului: Trebuie să preziceți cum vor fi marcate ultimele puncte în prima și a repriză.Sunt 4 rezultate posibile:

cu încercare

cu penalizare

cu drop goal

cu conversie

Oricare jumătate - tipul ultimului scor al jocului: Trebuie să preziceți cum vor fi marcate ultimele puncte în timpul jocului fie prima, fie a doua jumătate.Sunt rezultate posibile:

cu încercare

cu penalizare

cu drop goal

cu conversie

Ambele reprize - Ultimul scor: Trebuie să preziceți cum vor fi marcate ultimele puncte din prima și a doua repriză. Sunt 10 rezultate posibile:

cu încercare

cu penalizare

cu drop goal

cu conversie

cu conversie ratată

cu încercare

cu penalizare

cu drop goal

cu conversie

cu conversie ratată

Oricare jumătate - Ultimul scor: Trebuie să preziceți cum vor fi marcate ultimele puncte din prima sau a doua repriză. Sunt 10 sunt rezultate posibile:

cu încercare

cu penalizare

cu drop goal

cu conversie

cu conversie ratată

cu încercare

cu penalizare

cu drop goal

cu conversie

cu conversie ratată

Ambele reprize - Rezultatul meciului: Trebuie să preziceți rezultatul primei reprize și al celei de-a doua reprize.

Oricare jumătate - Rezultatul meciului: Trebuie să preziceți rezultatul fie al primei reprize, fie al celei de-a doua reprize.

Ambele reprize - cursă la x puncte: Trebuie să preziceți care echipă va ajunge prima la X puncte în timpul primei și a celei de doua reprize a meciului.

Ambele reprize - cursă la x puncte: Trebuie să preziceți care echipă va ajunge prima la X puncte în timpul fiecărei prime sau a celei de a doua reprize meciului.

Ambele reprize - Echipa care înscrie prima: Trebuie să preziceți care echipă va înscrie prima în prima și în a doua repriză

Oricare repriză - Echipa care înscrie prima: Trebuie să preziceți care echipă va înscrie prima fie în prima sau în a doua repriză

Ambele reprize - Echipa care înscrie prima: Trebuie să preziceți care echipă va marca ultima în prima și în a doua repriză

Oricare repriză - Echipa care înscrie prima: Trebuie să preziceți care echipă va marca ultima în prima sau în timpul a doua repriză

Total goluri drop - Echipa Acasă/Deplasare: Trebuie să preziceți câte goluri drop vor fi marcate de către echipa Acasă/Deplasare în timpul meciului

Ambele reprize - Total echipă acasă/deplasare: Trebuie să preziceți dacă numărul total de puncte marcate de echipa gazdă/deplasare în prima repriză și a doua repriză va fi peste sau sub spread-ul indicat.

Oricare repriză - Total: Trebuie să preziceți dacă numărul total de puncte marcate în prima sau în a doua repriză va fi peste sau sub spread-ul indicat.

Oricare repriză - Total echipă acasă/deplasare: trebuie să preziceți dacă numărul total de puncte marcate de către echipa gazdă/deplasare în timpul primei sau celei de a doua reprize va fi peste sau sub spread-ul indicat.

Ambele reprize - Impar/Par: Trebuie să preziceți dacă numărul total de puncte marcate de ambele echipe prima și a doua repriză este un număr par sau impar, dacă rezultatul este „0:0", pariurile sunt socotite ca „pare".

Ambele reprize - Total: Trebuie să preziceți dacă numărul total de puncte marcate în primea și a doua jumătate va fi peste sau sub spread-ul indicat.

Oricare repriză - Par/Impar: Trebuie să preziceți dacă numărul total de puncte marcate de ambele echipefie în timpul rezultatului primei reprise, fie al rezultatului celei de-a doua reprize este un număr par sau impar, dacă rezultatul este „0:0", pariurile sunt socotite ca „par".

Ambele reprize - Echipa gazdă/Oaspete - Total goluri de drop: Trebuie să preziceți câte goluri de drop vor fi marcate de echipa gazdă/oaspete în prima și a doua repriză

Oricare repriză - Echipa acasă/deplasare - Total goluri drop: Trebuie să preziceți câte goluri de drop vor fi marcate de echipa gazdă/oaspete fie în prima sau a doua repriză

Ambele reprize - Echipa gazdă/Oaspete - Impar/Par: Trebuie să preziceți dacă numărul total de puncte marcate de echipa gazdă/oaspete în timpul primei reprize și rezultatul celei de-a doua reprize este un număr par sau impar, dacă rezultatul este „0:0", pariurile sunt socotite ca „pare".

Oricare repriză - Echipă acasă/Deplasare - Impar/Par: Trebuie să preziceți dacă numărul total de puncte marcate de către echipa gazdă/oaspete fie în timpul primei reprize, fie rezultatul celei de-a doua reprize este un număr par sau impar, dacă rezultatul este „0:0", pariurile sunt socotite ca „pare".

Ambele reprize - victorie: Trebuie să preziceți dacă echipa gazdă sau în deplasare va câștiga în ambele reprize.

Prima repriză - Oricand marcator: Trebuie să preziceți ce jucător va înscrie în prima repriză

A 2-a repriză - Oricand marcator: Trebuie să preziceți ce jucător va înscrie în a doua repriză

Ambele reprize - Marcator oricând: Trebuie să preziceți ce jucător va înscrie în ambele reprize

Pentru a vă califica: Trebuie să preziceți ce echipă se va califica pentru următoarea rundă, etapa de turneu sau pentru a câștiga o anumită fază a competiției.

Ce echipă va câștiga finala: Trebuie să preziceți care echipă va câștiga meciul final al competiției.

Care echipă va câștiga finala pe locul 3: Trebuie să preziceți care dintre cele două echipe termină pe locul trei în cadrul general turneului.

Ce echipă câștigă restul meciului: Trebuie să preziceți câștigătorul unui joc după ce are loc un anumit eveniment

Marja de câștig: Trebuie să preziceți numărul exact de puncte cu care o echipă va câștiga un meci.

Interval de puncte: Preziceți intervalul de puncte prin care o echipă va câștiga meciul.

Prelungiri - 1x2: Trebuie să preziceți rezultatul unui meci după timpul regulamentar, inclusiv orice prelungiri, care poate fi jucat dacă scorul este egal la sfârșitul timpului regulamentar

Pieţele din prima repriză:

Prima repriză - 1X2: Trebuie să preziceți rezultatul primei reprize. Există 3 rezultate posibile: 1 (echipa gazdă câștigă), X (echipele vor remiza), 2 (echipa în deplasare câștigă).

Prima repriză - dublă șansă: Trebuie să preziceți rezultatul primei reprize. Există 3 rezultate posibile: 1X (la sfârșitul meciului echipa gazdă câștigă sau egalează), X2 (la sfârșitul meciului echipa oaspete câștigă sau egalează), 12 (la sfârșitul meciului câștigă echipa gazdă sau câștigă echipa oaspete).

Prima repriză - Draw no Bet: Această piață de pariuri constă în următoarele, pentru a defini un pariu ca câștigător, trebuie neapărat să fie o echipă câștigătoare, ceea ce înseamnă că, dacă prima repriză se încheie la egalitate, pariul pe bani va fi rambursat. De exemplu, dacă prima repriză duce la egalitate, pariul va fi anulat.

Prima repriză - Handicap: Pariu în care câștigătorul primei reprize trebuie decis cu o marjă de gol respectivă. Scorul corect se adaugă sau se scade din punctele propuse în handicap, iar după operațiunea respectivă, se va stabili cine câștigă: echipa gazdă, remiză sau echipa în deplasare.

Prima repriză - Handicap (3-way): Trebuie să preziceți rezultatul primei reprize ținând cont de handicapul din paranteze. De exemplu, (0:1) indică faptul că echipa OASPETE are un avantaj de un gol, la fel ca pentru (1:0) indică că echipa ACASĂ are un avantaj de un gol.

Prima repriză - Total: Trebuie să preziceți dacă numărul total de puncte marcate în prima repriză va fi peste sau sub spread-ul indicat.

Prima repriză - Total echipă: Trebuie să preziceți dacă numărul total de puncte marcate de echipa gazdă sau oaspete în prima repriză va fi peste sau sub spread-ul indicat.

Prima repriză - Total încercări: Trebuie să preziceți dacă numărul total de încercări marcate în prima repriză va fi peste sau sub spread-ul indicat.

Prima repriză - Total încercări ale echipei: Trebuie să preziceți dacă numărul total de încercări marcate de echipa gazdă sau oaspete în prima repriză va fi peste sau sub spread-ul indicat.

Prima repriză - Impar/Par: Trebuie să preziceți dacă rezultatul primei reprize este un număr par sau impar, dacă rezultatul este „0:0", pariurile sunt considerate ca „pare".

Prima repriză - care echipă câștigă restul: Pariați pe cine va câștiga restul primei reprize. Din momentul în care pariul este făcut, scorul contează ca 0:0, indiferent de scorul real al meciului.

Prima repriză - marja de victorie: Trebuie să preziceți marja de victorie în prima repriză a meciului pentru echipa gazdăă sau în deplasare sau dacă meciul se termină la egalitate.

Prima repriză - interval de puncte: Trebuie să preziceți intervalul de puncte în timpul primei reprize a meciului.

Prima repriză - cursă la x puncte: Trebuie să preziceți care echipă va ajunge prima la X puncte în timpul primei reprize a meciului.

Prima repriză - Încercare - 1X2: Trebuie să preziceți rezultatul primei reprize în încercări realizate. Sunt 3 posibile rezultate: 1 (echipa gazdă câștigă), X (echipele vor remiza), 2 (echipa în deplasare câștigă).

Prima repriză - Încercare - Șansă dublă: Trebuie să preziceți rezultatul primei reprize în încercări realizate. Sunt 3 rezultate posibile: 1X (la sfârșitul meciului echipa gazdă câștigă sau egalează), X2 (la sfârșitul meciului echipa oaspete câștigă sau egalează), 12 (la sfârșitul meciului câștigă echipa gazdă sau câștigă echipa oaspete).

Prima repriză - Încercare- Draw no Bet: Această piață de pariuri constă în următoarele, pentru a defini un pariu ca fiind câștigător, trebuie să fie neapărat o echipă câștigătoare în încercările realizate, ceea ce înseamnă că, dacă prima repriză se încheie la egalitate, pariul în bani va fi rambursat. De exemplu, dacă prima repriză în încercări a avut ca rezultat o egalitate, pariul va fi anulat.

Prima repriză - Încercare - Handicap: Pariu în care câștigătorul primei reprize în încercările realizate trebuie decis cu o marjă de gol respectivă. Scorul corect se adaugă sau se scade din încercările propuse în handicap, iar după operațiunea menționată se va stabili cine câștigă: echipa gazdă, remiză sau echipa în deplasare.

Prima repriză - Încercare - Handicap (3-Way): Pariu în care trebuie decis câștigătorul primei reprize în încercările realizate cu o marjă de gol respectivă. Scorul corect se adaugă sau se scade din încercările propuse în handicap, iar după operațiunea menționată se va stabili cine câștigă: echipa gazdă, remiză sau echipa în deplasare.

Prima repriză - Încercare - Impar/Par: Trebuie să preziceți dacă rezultatul primei reprize în încercările realizate este un număr par sau impar, dacă rezultatul meciului este „0:0", pariurile sunt socotite ca „pare".

Prima repriză - primul scor: Trebuie să preziceți cum vor fi înscrise primele puncte din prima repriză. Sunt 6 rezultate posibile:

cu încercare

cu penalizare

cu drop goal

cu încercare

cu penalizare

cu drop goal

Prima repriză - Tipul primului scor: Trebuie să preziceți cum vor fi înscrise primele puncte din prima repriză. Sunt 3 rezultate posibile:

cu încercare

cu penalizare

cu drop goal

Prima repriză - tipul ultimului scor al jocului: Trebuie să preziceți cum vor fi marcate ultimele puncte în prima repriză. Sunt 4 rezultate posibile:

cu încercare

cu penalizare

cu drop goal

cu conversie

Prima repriză - Ultimul scor: Trebuie să preziceți cum vor fi înscrise ultimele puncte din prima repriză. Sunt 10 rezultate posibile:

cu încercare

cu penalizare

cu drop goal

cu conversie

cu conversie ratată

cu încercare

cu penalizare

cu drop goal

cu conversie

cu conversie ratată

Prima repriză - cursă la x încercări: trebuie să preziceți care echipă va ajunge prima la X încercări, în prima repriză a meciului.

Prima repriză - Echipa care înscrie prima: Trebuie să preziceți care echipă va înscrie prima în prima repriză

Prima repriză - Echipa care va marca prima încercare: Trebuie să preziceți care echipă va marca prima încercare în prima repriză

Prima repriză - Echipa care înscrie prima: Trebuie să preziceți care echipă va marca ultima în prima repriză

Prima repriză - Echipa care va marca ultima încercare: Trebuie să preziceți care echipă va marca ultima încercare în prima repriză

Prima repriză - Echipa gazdă/deplasare - Încercări impare/pare: Trebuie să preziceți dacă rezultatul primei reprize în încercările realizate de echipa gazdă/oaspete este un număr par sau impar, dacă rezultatul meciului este „0:0”, pariurile sunt socotite ca „pare”.

Prima repriză - Cele mai multe încercări: Trebuie să preziceți dacă echipa gazdă sau oaspete va înscrie cele mai multe încercări în timpul primei reprize.

Prima repriză - Primul marcator de încercări: Trebuie să preziceți ce jucător va înscrie prima încercare în prima repriză

Prima repriză - Echipa gazdă/oaspete - Primul marcator de încercare: Trebuie să preziceți ce jucător din echipa gazdă/oaspete va marca prima încercare în prima repriză

Prima repriză - ultima încercare: trebuie să preziceți ce jucător va înscrie ultima încercare în prima repriză

Prima repriză - Echipa gazdă/oaspete - ultimul marcator de încercare: Trebuie să preziceți ce jucător din echipa acasă/oaspete va înscrie ultima încercare în prima repriză

Prima repriză - Echipa gazdă/deplasare - Total goluri drop: Trebuie să preziceți câte goluri drop vor fi marcate de către echipa gazdă/oaspete în timpul primei reprize

Prima repriză - marja de câștig: Trebuie să preziceți marja de câștig la sfârșitul primei reprize.

Prima repriză - interval de puncte: Trebuie să preziceți totalul de puncte înscrise în prima repriză a meciului.

Pieţele din a doua repriză:

A 2-a repriză - primul scor: Trebuie să preziceți cum vor fi marcate primele puncte din a doua repriză. Sunt 6 rezultate posibile:

cu încercare

cu penalizare

cu drop goal

cu încercare

cu penalizare

cu drop goal

A 2-a repriză - Tipul primului scor: Trebuie să preziceți cum vor fi marcate primele puncte din a doua repriză. Sunt 3 rezultate posibile:

cu încercare

cu penalizare

cu drop goal

Repriza a 2-a - Handicap: Pariu în care câștigătorul reprizei a doua trebuie să fie decis cu o marjă de gol respectivă. Scorul corect se adaugă sau se scade din punctele propuse în handicap, iar după operațiunea menționată se va stabili cine câștigă: echipa gazdă, remiză sau echipa în deplasare.

A 2-a repriză - tipul ultimului scor al jocului: Trebuie să preziceți cum vor fi marcate ultimele puncte în timpul celei de a doua reprize. Sunt 4 rezultate posibile:

cu încercare

cu penalizare

cu drop goal

cu conversie

A doua repriză - Ultimul scor: Trebuie să preziceți cum vor fi înscrise ultimele puncte din a doua repriză. Sunt 10 rezultatele posibile:

cu încercare

cu penalizare

cu drop goal

cu conversie

cu conversie ratată

cu încercare

cu penalizare

cu drop goal

cu conversie

cu conversie ratată

A 2-a repriză - cursă la x puncte: Trebuie să preziceți care echipă va ajunge prima la X puncte în a doua repriză a meciului.

A 2-a repriză - cursă la x încercări: Trebuie să preziceți care echipă va ajunge prima la X încercări în a doua repriză a meciului.

A 2-a repriză - Echipa care înscrie prima: Trebuie să preziceți care echipă va înscrie prima în a doua repriză a meciului.

A doua repriză - Echipa care va înscrie prima încercare: trebuie să preziceți care echipă va marca prima încercare în a doua repriză a meciului.

A 2-a repriză - Echipa care înscrie prima: Trebuie să preziceți care echipă va marca ultima în a doua repriză

A 2-a repriză - Echipa care va marca ultima încercare: Trebuie să preziceți care echipă va marca ultima încercare în a doua repriză

Repriza a 2-a - Total încercări: trebuie să preziceți dacă numărul total de încercări marcate în a doua repriză va fi peste sau sub spread-ul indicat.

Repriza a 2-a - Cele mai multe încercări: Trebuie să preziceți dacă echipa gazdă sau oaspete va înscrie cele mai multe încercări în a doua repriză.

Repriza a 2-a - Primul marcator de încercări: Trebuie să preziceți ce jucător va înscrie prima încercare în a doua repriză

Repriza a 2-a - Ultima încercare: Trebuie să preziceți care jucător va înscrie ultima încercare în a doua repriză

Repriza a 2-a - Echipa gazdă/oaspete - Total goluri drop: Trebuie să preziceți câte goluri drop vor fi marcate de echipa gazdă/oaspete în a doua repriză

Repriza a 2-a - Total încercări - Echipa gazdă/oaspete: Trebuie să preziceți dacă numărul total de încercări marcate de echipa gazdă/oaspete în a doua repriză va fi peste sau sub spread-ul indicat.

Repriza a 2-a - Încercare - Impar/Par: Trebuie să preziceți dacă rezultatul reprizei a doua în încercările realizate este un număr par sau impar, dacă rezultatul meciului este „0:0", pariurile sunt socotite ca „pare".

Repriza a 2-a - Echipa gazdă/oaspete - Încercări impare/pare: Trebuie să preziceți dacă rezultatul încercărilor din a doua repriză realizat de echipa gazdă/oaspete este un număr par sau impar, dacă rezultatul meciului este „0:0", pariurile sunt contorizate ca „pare".

Repriza a 2-a - Echipa gazdă/oaspete - Primul marcator de încercare: Trebuie să preziceți ce jucător din echipa gazdă/oaspete va marca prima încercare în a doua repriză

Repriza a 2-a - Echipa gazdă/oaspete - Ultimul marcator de încercare: trebuie să preziceți ce jucător din echipa gazd/oaspete va marca ultima încercare în repriza a doua

Piețe combinate:

1X2 & Total: Această piață de pariuri combină două piețe principale de pariuri în care trebuie să preziceți cine va câștiga meciul (sau egalitatea) și câte puncte totale (peste/sub) vor fi înscrise în meci.

Scor primul / Full time: Trebuie să preziceți atât echipa care înscrie prima, cât și câștigătorul general al meciului.

Scor primul / la pauză / timp întreag: Acest pariu necesită să preziceți:
Echipa care va marca prima.

Rezultatul la pauză (care echipă conduce sau dacă este egalitate).

Rezultatul final la timp (care echipă câștigă).

Pieţele de încercări:

Încercare - 1X2: Trebuie să preziceți rezultatul meciului în încercări realizate. Sunt 3 rezultate posibile: 1 (echipa gazdă câștigă), X (echipele vor remiza), 2 (echipa în deplasare câștigă).

Încercare – Șansă dublă: Trebuie să preziceți rezultatul meciului în încercări realizate. Există 3 rezultate posibile: 1X (la sfârșitul meciului echipa gazdă câștigă sau egalează), X2 (la sfârșitul meciului echipa oaspete câștigă sau egalează), 12 (la sfârșitul meciului câștigă echipa gazdă sau echipa oaspete).

Încercare - Draw no Bet: Această piață de pariuri constă în următoarele, pentru a defini un pariu ca fiind câștigător, trebuie neapărat să fie o echipă câștigătoare în încercările realizate,

ceea ce înseamnă că, dacă meciul se termină la egalitate, pariul în bani va fi rambursat. De exemplu, dacă un scor final în încercări obținut duce la o remiză, pariul va fi anulat.

Încercare - Handicap: Pariu în care câștigătorul jocului în încercări realizate trebuie decis cu o marjă de gol respectivă. Scorul corect se adaugă sau se scade din încercările propuse în handicap, iar după operațiunea menționată, se va stabili cine câștigă: echipa gazdă, remiză sau echipa în deplasare.

Try - Handicap (3-Way): Pariu în care câștigătorul jocului în încercări realizate trebuie decis cu un marjă de gol respectivă. Scorul corect se adaugă sau se scade din încercările propuse în handicap, iar după operațiunea menționată se va stabili cine câștigă: echipa gazdă, egală sau echipa în deplasare.

Încercare - Total încercări: Trebuie să preziceți dacă numărul total de încercări marcate în timpul meciului va fi peste sau sub spread-ul indicat.

Încercare - Total încercări de echipă: Trebuie să preziceți dacă numărul total de încercări marcate în timpul meciului de echipa gazdă sau în deplasare va fi peste sau sub spread-ul indicat.

Încercare - Impar/Par: Trebuie să preziceți dacă rezultatul meciului în încercările obținute este un număr par sau impar, dacă rezultatul meciului este „0:0", pariurile sunt socotite ca „pare".

Echipa care va marca prima încercare: Trebuie să preziceți care echipă va marca prima încercare în timpul meciului

Echipa care va marca ultima încercare: Trebuie să preziceți care echipă va marca ultima încercare în timpul meciului

Cele mai multe încercări (inclusiv ET): Trebuie să preziceți dacă echipa gazdă sau oaspete va înscrie cele mai multe încercări în timpul meciului.

Prima încercare: Trebuie să preziceți ce jucător va înscrie prima încercare a jocului

Ultima încercare: Trebuie să preziceți care jucător va înscrie ultima încercare a jocului

Marcator oricând: Trebuie să preziceți ce jucător va înscrie în timpul meciului

Ambele reprize - Echipa care va înscrie prima încercare: Trebuie să preziceți care echipă va marca prima încercare în prima și a doua repriză

Oricare repriză - Echipa care va marca prima încercare: trebuie să preziceți care echipă va marca prima încercare în prima și a doua repriză

Ambele reprize - Echipa care va marca ultima încercare: Trebuie să preziceți care echipă va marca ultima încercare în prima și a doua repriză

Oricare jumătate - Echipa care va marca ultima încercare: Trebuie să preziceți care echipă va marca ultima încercare în prima și a doua repriză

Ambele reprize - Total încercări - Echipa gazdă/oaspete: Trebuie să preziceți dacă numărul total de încercări marcate de echipa gazdă/oaspete în prima și a doua repriză va fi peste sau sub spread-ul indicat.

Oricare repriză - Total încercări - Echipa gazdă/oaspete: Trebuie să preziceți dacă numărul total de încercări marcate de echipa gazdă/oaspete în prima sau a doua repriză va fi peste sau sub spread-ul indicat.

Echipa acasă/oaspete - Încercări - Impar/Par: Trebuie să preziceți dacă rezultatul meciului în încercările realizate de echipa gazdă/oapete este un număr par sau impar, dacă rezultatul meciului este „0:0", pariurile sunt socotite ca „pare".

Ambele reprize - Cele mai multe încercări: Trebuie să preziceți dacă echipa gazdă sau oaspete va înscrie cele mai multe încercări în prima și în a doua repriză.

Oricare repriză - Cele mai multe încercări: Trebuie să preziceți dacă echipa gazdă sau oaspete va înscrie cele mai multe încercări fie în prima, fie a doua repriză.

Ambele reprize - cursă la x încercări: Trebuie să preziceți care echipă va ajunge prima la X încercări în prima și în a doua repriză.

Oricare jumătate - cursă la x încercări: Trebuie să preziceți care echipă va ajunge prima la X încercări fie în prima , fie în a doua repriză a meciului.

Echipa de acasă/deplasare - marcator prima încercare: Trebuie să preziceți ce jucător din echipa gazdă/oaspete va marca prima încercare în timpul meciului

Ambele reprize – marcator prima încercare: Trebuie să preziceți care jucător va înscrie prima încercare în prima și în a doua repriză a meciului.

Echipa de acasă/deplasare - ultimul marcator de încercare: Trebuie să preziceți ce jucător din echipa gazdă/oaspete va marca ultima încercare din timpul meciului

Ambele reprize - Ultima încercare: Trebuie să preziceți care jucător va înscrie ultima încercare în prima și a doua repriza

Scor prima încercare / Rezultatul meciului: Trebuie să preziceți:

Cine va marca prima încercare a meciului.

Rezultatul final al meciului (care echipă câștigă).

Trebuie să preziceți corect atât echipa care înscrie prima încercare, cât și câștigătorul general.

Scor prima încercare / rezultatul primei reprize: Trebuie să preziceți:

Cine marchează prima încercare.

Rezultatul la pauză (care echipă câștigă la pauză).

Atât marcatorul primei încercări, cât și câștigătorul la pauză trebuie prezis corect pentru ca pariul să fie câștigător.

Echipa care va marca prima încercare: Trebuie să preziceți care echipă va marca prima încercare a meciului, indiferent de cine câștigă meciul.

Echipa care va marca ultima încercare: Trebuie să preziceți care echipă va marca ultima încercare a meciului.

Prima încercare convertită: Trebuie să preziceți dacă prima încercare a meciului va fi convertită în a gol reușit de lovitor.

Rugby/Liga de Rugby - Piețe directe:

Câștigător: Trebuie să preziceți câștigătorul unui anumit turneu conform clasamentului oficial al competiţiei.

Câștigări din sezonul regulat - Echipa: Ttrebuie să preziceți câte victorii (peste/sub) va aduna echipa menționată, conform clasamentului oficial al competiţiei.

Cele mai multe pierderi din sezonul regulat - Echipa: Trebuie să preziceți câte pierderi (peste/sub) va aduna echipa menționate, conform clasamentului oficial al competiției.

H2H - Câștigător: Trebuie să preziceți care dintre cele două echipe indicate se va califica în faza de calificare data sau runda de play-off.

Pentru a face marea finală: Trebuie să preziceți dacă echipa selectată va ajunge în marea finală (Da) sau nu (Nu) în timpul turneului, conform clasamentului oficial al competiției.

Pentru a ajunge în playoff: Trebuie să preziceți dacă echipa selectată va ajunge în playoff (Da) sau nu (Nu) în timpul turneului, conform clasamentului oficial al competiției.

Top4, Top6, Top8: Trebuie să preziceți dacă echipa selectată va termina în poziția respectivă la]ncheierea competiției.

SPORTURI CU MOTOR

Rezultatul unui pariu pe un eveniment de Formula 1/Nascar/Indy Car/Rally se bazează pe primele rezultate oficiale publicate. Deciziile luate de federația oficială (inclusiv, dar fără a se limita la FIA) și care afectează sau modific[rezultatul obținut pe terenul de curse nu va fi luată în considerare.

Fiecare cursă începe cu turul de încălzire. Dacă șoferul pe care l-a selectat utilizatorul nu se află pe grila de start pentru turul de încălzire sau gata să înceapă cursa din pit lane, pariul va fi nul și miza va fi rambursată. Dacă o cursă este suspendată și nu există un rezultat declarat oficial, toate pariurile pe cursa respectivă vor fi nule.

Piețe de sport cu motor:

Câștigător (Cursă): Preziceți că șoferul selectat va fi câștigătorul cursei.

Constructor câștigător (cursă): Trebuie să preziceți cărei echipe îi aparține pilotul câștigător.

Marja câștigătoare (cursă): Trebuie să preziceți care echipe sau pilot va câștiga cursa cu marja aplicată.

Câștigătorul grupului (Cursa): Prevedeți că șoferul selectat va fi câștigătorul grupului selectat în timpul cursei.

Top 3 (Cursa): Trebuie să preziceți că pilotul selectat va ajunge pe podium.

Top 6 (Cursa): Trebuie să preziceți că pilotul selectat va încheia Cursa în primele șase poziții. Pentru a fi considerat câștigător, pilotul trebuie să parcurgă cel puțin 90% din turele parcurse de către câștigător, rotunjite în jos la cel mai apropiat număr întreg de ture.

Top 10 (Cursa): Trebuie să preziceți că pilotul selectat va încheia Cursa în primele zece poziții. Pentru a fi considerat câștigător, pilotul trebuie să parcurgă cel puțin 90% din turele parcurse de câștigător, rotunjit în jos la cel mai apropiat număr întreg de ture.

H2H (Cursă): Trebuie să preziceți care dintre cei doi piloți specificați în pariu va obține cea mai bună poziție în cursă. În cazul în care acești piloți se retrag sau vor fi descalificați în aceeași tură, acest tip de pariu va fi considerat nul. Dacă unul sau mai mulți dintre piloții enumerați în pariu nu pot participa la cursă, acest tip de pariu va fi considerată nul.

Ambele mașini se termină cu puncte: Ttrebuie să preziceți dacă ambele mașini ale echipei selectate vor încheia cursa în primele zece poziții.

Ambele mașini clasificate: Trebuie să preziceți dacă ambele mașini ale echipei selectate vor fi clasificate sau nu conform raportului oficial al federației (inclusiv, dar fără a se limita la FIA)

Orice pilot care câștigă cursa, Pole Position și cel mai rapid tur: Acesta se mai numește și Hat-Trick și trebuie să preziceți care pilot va câștiga Cursa, Pole Position și Cel mai rapid tur.

Primul șofer care a făcut o oprire la boxă: Preziceți care șofer va face prima oprire la boxă în timpul cursei.

Poziția câștigătorului pe grilă: Preziceți poziția de start pe grila de start a șoferului câștigător al cursei.

Naționalitatea câștigătoare: Preziceți naționalitatea câștigătorului cursei.

Șofer clasificat/Neclasificat: Trebuie să preziceți dacă șoferul va fi clasificat sau nu conform la raportul oficial al federației (inclusiv, dar fără a se limita la FIA), publicat după cursa principală. Pentru a fi considerat ca fiind clasificat, pilotul trebuie să parcurgă cel puțin 90% din turele parcurse de câștigător, rotunjit în jos la cel mai apropiat număr întreg de ture.

Numărul de șoferi clasificați: Trebuie să preziceți câte mașini/șoferi vor fi clasificați conform raportului federației (inclusiv, dar fără a se limita la FIA) publicat după cursa principală.

Cel mai rapid tur: Trebuie să preziceți care pilot va efectua cel mai rapid tur în timpul cursei principale de Grand Prix.

Retragerea primului șofer: Trebuie să preziceți care șofer se va retrage primul în timpul cursei principale de Grand Prix. Conducătorul auto descalificat sau care a suferit un accident este considerat pensionar. Dacă doi sau mai mulți șoferi se retrag în același tur, vor fi considerați egali, independent de ordinea în care s-au retras.

Retragerea primului constructor: Trebuie să preziceți care echipă se va retrage prima în timpul cursei principale de Grand Prix . Un pilot este descalificat sau care are un accident este considerat pensionar. Dacă doi sau mai mulți șoferi se retrag în aceeași tură, vor fi considerați egali, independent de ordinea în care s-au retras

Safety Car: Trebuie să preziceți dacă măsurile de siguranță vor ieși pe pistă în timpul cursei.

Virtual Safety Car: Trebuie să preziceți dacă Virtual Safety Care va ieși pe pistă în timpul rasă.

Câștigător (Pol): Preziceți că șoferul selectat va obține cea mai bună poziție în timpul sesiunii de calificare.

Podium (Pol): Prevedeți că șoferul selectat va încheia sesiunea de calificări în prima, a doua sau a treia poziție.

H2H (Pol): Trebuie să preziceți care dintre cei doi piloți specificați în pariu va obține cea mai bună poziție în sesiunea de calificare.

Marja câștigătoare (Pol): Trebuie să preziceți care echipă/pilot va câștiga polul cu marja aplicată.

Câștigătorul grupului (Pol): Prevedeți că șoferul selectat va fi câștigătorul grupului selectat în timpul sesiunii de pol.

Câștigător (Exersare): Prevedeți că șoferul selectat va obține cea mai bună poziție în timpul sesiunii de antrenament.

Podium (Practice): Prevedeți că șoferul selectat va încheia sesiunea de antrenament pe prima, a doua sau a treia poziție.

H2H (Practică): Trebuie să preziceți care dintre cei doi piloti specificați în pariu va obține cea mai bună poziție în sesiunea de antrenamente.

Marja câștigătoare (Practică): Trebuie să preziceți care echipă/pilot va câștiga antrenamentul cu marja aplicată.

Câștigătorul campionatului (piloți și constructori): Acest tip de piață va fi stabilit pe baza totalului de puncte obținute de piloți, imediat după ceremonia de prezentare a podiumului ultimului Grand Prix al sezonului.

Pilot de campionat/Echipă Head to Head (General): Trebuie să preziceți care pilot/echipă va stabili cea mai bună poziție în Campionatul actual de piloți. Dacă ambii piloți/echipe obțin aceleași puncte în sezon, câștigătorul va fi declarat cu aceleași criterii folosite de federația

oficială (inclusiv, dar nu limitat la FIA; ceea ce înseamnă că doar cele mai bune poziții din sezoane vor fi luate în considerare pentru a determina câştigătorul.

MOTOCICLETE

Rezultatul unui pariu pe un eveniment MotoGP, Moto2, Moto3, Superbike, Speedway se bazează pe primele rezultate oficiale publicate. Deciziile luate de federația oficială (inclusiv, dar fără a se limita la FIM) și care afectază sau modifică rezultatul obținut pe terenul de curse nu va fi luată în considerare.

Ori de câte ori o cursă este amânată sau suspendată oficial, toate pariurile aferente vor rămâne valabile, dacă evenimentul are loc loc înainte de miezul nopții din ziua următoare datei stabilite inițial pentru cursă. Dacă nu se reia sau dacă este nefinalizată în intervalul de timp menționat, toate pariurile legate de acel eveniment vor fi considerate nule.

Piețe de motociclete:

Câștigător (Cursă): Preziceți că șoferul selectat va fi câștigătorul cursei.

Podium (Curs): Preziceți că pilotul selectat va ajunge pe podium (prima, a doua sau a treia poziție).

H2H (Cursă): Trebuie să preziceți care dintre cei doi piloți specificați în pariu va obține cea mai bună poziție în cursă. În cazul în care ambii piloți se retrag sau sunt descalificați în aceeași tură, acest tip de pariu va fi considerat nul.

Câștigător (Pol): Preziceți că șoferul selectat va încheia sesiunea de calificări pe prima, a doua, sau a treia poziție.

H2H (Pol): Trebuie să preziceți care dintre cei doi piloți specificați în pariu va obține cea mai bună poziție în sesiunea de calificare.

Cel mai bun grup (cursă, pole): Trebuie să preziceți care pilot va obține cea mai înaltă poziție în grupul selectat. În cazul în care unul dintre piloții grupului nu participă la competiția selectată, pariul va fi considerat nul.

CICLISM

Rezultatul unui pariu pe o competiție de ciclism se bazează pe primele rezultate oficiale publicate. Dacă o cursă este scurtată sau afectată în alt mod de condițiile meteorologice, pariurile vor fi soluționate conform deciziilor luate de oficialii turneului.

Dacă o cursă este anulată oficial, toate pariurile aferente vor fi considerate nule. Ori de câte ori o cursă pe etape este amânată sau suspendată, toate pariurile aferente vor rămâne valabile

până la finalizarea sau anularea cursei. Câștigătorul de la cursa va fi cea care ocupă primul loc pe podium. Orice descalificare dată după cursă, nu va fi luată în considerare la decontarea pariurilor.

Piețe de ciclism:

Câștigător: Trebuie să preziceți câștigătorul cursei sau competiției.

Câștigătorul grupei: Trebuie să preziceți care dintre bicicliștii numiți incluși în pariu va ajunge în cea mai bună poziție în cadrul grupului. Dacă unul sau mai mulți bicicliști ai grupului se retrag înainte de începerea cursei, toate pariurile vor fi anulate.

Podium: Trebuie să preziceți că ciclistul selectat va ajunge pe podium (prima, a doua sau a treia poziție).

Top 6: Trebuie să preziceți că ciclistul selectat va finaliza cursa în primele șase poziții.

Top 10: Trebuie să preziceți că ciclistul selectat va finaliza cursa în primele zece poziții.

H2H: Trebuie să preziceți care dintre cei doi cicliști specificați în pariu va obține cea mai bună poziție în evenimentul general. Ori de câte ori într-o etapă, unul dintre cei doi cicliști este descalificat, în timpul unei etape avansate a competiție, la care adversarul său nici măcar nu a ajuns, participantul descalificat va fi considerat câştigător.

Dacă unul dintre cei doi cicliști se retrage sau este descalificat, în timpul uneia dintre etapele cursei, ciclistul care rămâne în cursă va fi considerat câștigător.

Dacă ambii competitori nu ajung în etapa următoare, pariul va fi anulat.

Câștigător de etapă: Câștigătorul de etapă va fi cel care ocupă primul loc pe podium. Orice descalificare nu vs fi luată în considerare la stabilirea pariurilor.

Neparticipanți: Dacă un competitor se retrage din competiție sau este descalificat, atunci când cursa sau etapa a început deja, pariurile pe acest competitor vor fi decontate ca Pierdute.

Pariuri de matchmaking - după etapă și clasificare generală: Cel puțin unul dintre cicliști sau echipa trebuie să finalizeze etapa sau cursa, pentru ca pariul de matchmaking să fie valabil. Dacă ambii nu termină etapa sau cursa, toate pariurile vor fi anulate.

Curling

Pietele sunt considerate ca fiind decise dacă un meci este finalizat oficial sau acordat de echipa învinsă. Capetele suplimentare vor fi luate în considerare în scopul decontării.

În cazul în care un meci este amânat sau abandonat fără a fi reluat în 48 de ore, toate pietele indecise sunt considerate nule.

Pieţele principale de curling:

Câştigător (capete suplimentare incluse): Trebuie să preziceți câștigătorul meciului, indiferent de marja de puncte.

Total de puncte (capete suplimentare incluse): Trebuie să preziceți dacă numărul total de puncte de la ambele echipe combinate va fi peste sau sub numărul selectat.

Handicap (capete suplimentare incluse): Trebuie să preziceți câștigătorul meciului adăugând sau scăzând spread-ul indicat la rezultatul meciului.

Piețe de curling directe:

Câștigător: Trebuie să preziceți câștigătorul turneului dat în funcție de clasamentul oficial al competiției.

SPORTURI DE IARNĂ

Se referă la sporturi de iarnă precum schi fond, schi alpin, sărituri cu schiurile, biatlon, bob, schi liber, patinaj artistic, snowboarding, scheleton, patinaj viteză, patinaj viteză pe pistă scurtă, luge, Nordic combinate etc. Pozițiile pe podium vor conta drept rezultate oficiale, indiferent de orice descalificare ulterioară. Dacă nu are loc ceremonie pentru podium, rezultatul va fi stabilit în funcție de rezultatul oficial declarat la încheierea competiției de către organizația de reglementare.

Evenimente amânate sau anulate. Dacă, din orice motiv, un eveniment (altul decât Jocurile Olimpice sau Campionatele Mondiale) este amânat sau anulat, toate pariurile pe acel eveniment vor fi anulate. Cu excepția cazului în care competiția are loc în termen de 48 de ore, de la ora programată inițial să înceapă sau un rezultat official, este declarat de către un organism de reglementare în 48 de ore. Dacă, din orice motiv, o competiție Olimpică sau Campionatul Mondial este amânată sau anulată, toate pariurile pe acel eveniment vor fi nule, cu excepția cazului în care evenimentul are loc înainte de ceremonia de închidere a jocurile.

Piețe de sporturi de iarnă:

Câștigător: Trebuie să preziceți câștigătorul competiției.

Podium: Prevedeți că concurentul selectat va ajunge pe podium (prima, a doua sau a treia poziție).

H2H: Dacă unul dintre cei doi participanți nu începe, pariurile vor fi anulate. Dacă niciun participant nu termină cursa, pariurile vor fi anulate. Dacă unul dintre participanți reușește să termine cursa și celălalt nu, primul a menționat va fi câștigătorul.

Dacă unul dintre competitori nu reușește să termine, iar celălalt nu se califică după preliminarii, competitorul cel mai bine clasat în preliminarii va fi câștigător.

Dacă niciunul dintre participanți nu se califică după ce a trecut de preliminarii, iar celălalt nu reușește să treacă de preliminarii, primul menționat va fi câștigător.

Dacă unul dintre participanți nu reușește să termine după ce a trecut de preliminarii și celălalt nu reușește să treacă de preliminarii, primul menționat va fi câștigător.

Grup câștigător: Trebuie să preziceți care dintre competitorii specificați pentru acest tip de pariu, va obține cel mai bun rezultat încadrul evenimentului. Dacă niciunul dintre competitori nu finalizează cursa, câștigătorul va fi cel care a obținut cel mai bun cronometraj în faza anterioară. În cazul competițiilor formate din două runde, dacă ambele competitori se retrag în prima rundă, pariul va fi declarat nul.

BOX/MMA

Sunetul clopoțelului este semnalul pentru începutul primei runde pentru pariuri. Când un luptător nu poate răspunde la soneria pentru runda următoare, atunci celălalt luptător va fi considerat câștigător în runda precedentă.

În box, o rundă este considerată a fi jucată în totalitate, atunci când se joacă 1:30 minute din rundă.

În MMA, o rundă este considerată a fi jucată în totalitate, atunci când sunt jucate 2:30 minute din rundă.

Când o luptă este declarată „Fără concurs”; (Luptă fără decizie) toate pariurile vor fi nule, cu excepția acelor pariuri care au fost deja decontate de evoluția evenimentului.

Departajare sau egalitate tehnică: Egalitatea este o egalitate de puncte. Egalitatea tehnică este dacă arbitrul oprește lupta înainte de începerea rundei a cincea, din orice alt motiv decât knockout, knockout tehnic sau descalificare.

Knockout: Un knockout este atunci când un luptător nu se ridică după numărătoarea de 10. Knockout tehnic este atunci când se aplică regula 3 knockdown sau dacă arbitrul decide acest lucru. Orice retragere în colț va fi considerată a knockout tehnic, cu excepția cazului în care lupta este decisă de punctele arbitrilor sau dacă este declarată „Fără concurs”.

Decizie tehnică: Este determinată de marcatorii de puncte ale arbitrilor în orice moment, altul decât sfârșitul luptei.

Lovituri semnificative: Sunt orice lovitură la distanță sau loviri de clinch/sol care sunt considerate „Lovituri de putere”de marcatorii oficiali.

O lovitură semnificativă va fi considerată atât o lovitură cât și o lovitură semnificativă și va avea o valoare totală de 0,4 puncte.

Knockdown: Se acordă unui luptător care își doboară adversarul din cauza debilității pentru ceea ce marcatorii oficiali consideră o perioadă apreciabilă de timp.

În MMA și UFC, loviturile obișnuite se referă la orice tehnică legală de lovire, inclusiv pumni, lovituri, coate, și genunchi, pe care un luptător le folosește pentru a-și ataca adversarul.

Aceste lovituri sunt luate în considerare pentru statisticile generale de lovitură ale unui luptător. Pe de altă parte, loviturile semnificative sunt un subset de lovituri obișnuite și sunt definite ca lovituri care au un impact clar asupra adversarului, fie prin aterizare cu o forță semnificativă, fie prin afectarea vizibilă a adversarului.

Loviturile semnificative sunt folosite pentru a măsura lovirea efectivă a unui luptător în timpul unui meci și sunt adesea factor cheie în judecarea rezultatului unei lupte.

Pe scurt, în timp ce loviturile obișnuite cuprind toate tehnicile legale de lovire, loviturile semnificative se referă în mod specific la acele lovituri, care au un impact vizibil asupra adversarului.

Piețe de box/MMA:

Câștigător (1,2): Este pariul unui luptător împotriva altuia în care trebuie ales câștigătorul.

Câștigător (1X2): Trebuie să prezici rezultatul meciului. Există 3 rezultate posibile: 1 (jucătorul 1 câștigă), X (remiză), 2 (jucătorul 2 câștigă).

Total runde: Pariu în care trebuie specificat numărul de runde atinse în luptă.

Metoda de câștig: Trebuie să prezici cine va câștiga și în ce mod (KO, decizie) sau egal.

Lupta va merge la distanță (da/nu): Trebuie să prezici dacă lupta va „merge la distanță” (jucătorii joacă toate rundele până la sfârșit, fără knockout/decizie).

Câștigător & Runde exacte: Trebuie să prezici cine va fi câștigătorul și exact în câte runde (sau decizie), sau remiză.

Câștigător & Intervalul rundelor: Trebuie să prezici cine va fi câștigătorul și exact în ce interval de runde (sau decizie), sau remiză.

Pariuri în grupe de runde: în scopuri de pariuri, pariurile pe runde sau pe grupuri de runde înseamnă ca un luptător să câștige prin KO (Knockout), TKO (Knockout tehnic) sau descalificare în timpul acelei runde sau grup de runde. În cazul unei Decizii tehnice înainte de sfârșitul luptei, toate pariurile vor fi soluționate ca câștig prin Decizie. Remiza este extragerea pe cartea de scor. Remiză tehnică este dacă arbitrul oprește lupta înainte de începerea rundei a 5-a, pt orice alt motiv decât Knockout, Knockout tehnic sau descalificare. În cazul unei lupte fiind declarat fără concurs, toate pariurile vor fi nule și mizele returnate. În cazul în care un luptător se retrage pe scaunul său între runde de ex. 9 și 10, va conta ca runda 9 în scopul decontării, adică ultima rundă complet finalizată.

Pariuri în grupe și câștigător (Luptător X): Trebuie să prezici câștigătorul meciului și în ce grupă de rundă va fi. În scopuri de pariuri, pariurile pe runde sau pe grupuri de runde sunt ca un luptător să câștige prin KO (Knockout), TKO (Knockout Tehnic) sau descalificare în timpul

acelei runde sau grup de runde. În cazul unei Decizii tehnice înainte de sfârșitul luptei, toate pariurile vor fi stabilite ca câștig prin Decizie.

Remiză este remiză pe cartea de scor. Extragerea tehnică este dacă arbitrul oprește lupta înainte de începerea rundei a 5-a, din orice alt motiv decât Knockout, Knockout tehnic sau descalificare. În cazul o lupte este declarată fără concurs, toate pariurile vor fi nule și mizele returnate.

În cazul în care un luptător se retrage pe scaunul său între runde de ex. 9 și 10, va conta ca runda 9 în scopul decontării, adică ultima rundă complet finalizată.

Luptător X pentru a înscrie un knockdown: Trebuie să preziceți dacă Luptător X va înscrie un knockdown în timpul luptei. În scopul soluționării, un knockdown este definit ca un luptător care primește o contorizare obligatorie de 8 (orice lucru considerat de către arbitru ca o alunecare nu se va lua în considerare).

Ambii luptători vor înregistra un knockdown: Trebuie să preziceți dacă ambii luptători vor obține un knockdown în timpul luptei. În scopul soluționării, un knockdown este definit ca un luptător care primește o contorizare obligatorie de 8 (orice lucru considerat de către arbitru ca o alunecare nu se va lua în considerare).

Oricare luptător va înscrie un knockdown: Trebuie să preziceți dacă cel puțin unul dintre cei 2 luptători va înscrie un knockdown în timpul luptei. În scopuri soluționării, un knockdown este definit ca un luptător care primește o contorizare obligatori 8 (orice lucru considerat de către arbitru ca o alunecare nu se va lua în considerare).

Pariuri Knockdown în rundă (Luptător X): Trebuie să preziceți dacă Luptător X va înscrie un knockdown în timpul acelei runde. În scopul soluționării, un knockdown este definit ca un luptător care primește o contorizare obligatorie de (orice lucru considerat de către arbitru ca o alunecare nu se va lua în considerare).

Pariuri cu knockdown în rundă (oricare luptător): Trebuie să preziceți dacă va exista un knockdown în timpul acelei runde. În scopul soluționării, un knockdown este definit ca un luptător care primește un număr obligatoriu de 8 (orice lucru considerat de către arbitru ca o alunecare nu se va lua în considerare).

Total knockdowns (peste/sub): Trebuie să preziceți dacă numărul total de knockdowns marcate pe parcursul întregii lupte va fi peste sau sub linia indicată. În scopul soluționării, un knockdown este definit ca un luptător care primește o contorizare obligatory de (orice lucru considerat de către arbitru ca o alunecare nu se va lua în considerare).

Luptător X total knockdows: Trebuie să preziceți dacă numărul total de knockdows marcat de jucătorul X pe parcursul întregii lupte va fi peste sau sub linia indicată. În scopuri de decontare, un knockdown este definit ca un luptător care primește o contorizare obligatorie de 8 (orice lucru considerat de arbitru ca o alunecare nu va lua în considerare).

Pentru a fi doborât și câștigă (luptătorul X, da/nu): Trebuie să preziceți dacă luptătorul X va fi doborât în timpul luptei și câștigă sau nu luptă. În scopuri soluționării, un knockdown este

definit ca un luptător care primește o contorizare obligatorie de 8 (orice lucru considerat de arbitru ca o alunecare nu va lua în considerare).

Luptător lovituri aterizate: Trebuie să preziceți câte lovituri vor ateriza într-un meci, comp 1, comp 2 (comp 1 și comp 2 ambele pentru a obține 200 de lovituri, necombinate) și oricare dintre luptători aterizează într-un meci (300 sau mai mult).

Ambii luptători Total Strikes Landed: Trebuie să preziceți câte lovituri comp 1 și comp 2 vor ateriza combinate în meci (250 sau mai mult).

Luptător Important Strikes Landed: Trebuie să preziceți câte lovituri semnificative comp 1, comp 2 și oricare (comp 1 și comp 2 ambele pentru a marca, de exemplu, 200 de lovituri, necombinate) luptător va ateriza în meci (30 sau mai mult).

Luptător Takedowns: Trebuie să preziceți câte takedowns comp 1, comp 2 și oricare (comp 1 și comp 2 ambele pentru a marca f.e. 8 luptări, necombinate) luptător va ateriza în meci (10 sau mai multe).

Total de lovituri semnificative aterizate: Câte lovituri semnificative comp 1 și comp 2 vor ateriza combinate în meci (30 sau mai mult).

Luptător X Total de lovituri semnificative aterizate: Trebuie să preziceți câte lovituri semnificative va ateriza Luptător X în meci (10 sau mai mult).

Total lovituri aterizate (peste/sub): Trebuie să preziceți câte lovituri totale vor fi aterizate în meci de la cei 2 luptători combinați f.e. Peste/Sub 220,5.

Luptător X Total lovituri aterizate (peste/sub): Trebuie să preziceți câte lovituri totale vor fi aterizate meciul de la Luptător X.

Total Takedowns (Peste/Under): Trebuie să preziceți câte Takedowns vor avea loc în timpul meciului de la cei 2 luptători combinați f.e. Peste/Sub 12.5

Luptător X Total Takedowns (Peste/Under): Trebuie să preziceți câte Takedowns va face Luptător X în timpul meciului.

Total de lovituri aterizate în runda 1 (Peste/Sub): Trebuie să preziceți câte lovituri comp 1 și comp 2 vor ateriza combinate în runda 1 f.e. Peste/Sub 30,5.

Runda 1 Luptător X lovituri aterizate (Peste/Under): Trebuie să preziceți câte lovituri totale vor fi aterizate în meciul de la Fighter X din runda 1.

Runda 1 Total de lovituri semnificative aterizate (Peste/Sub): Trebuie să preziceți câte lovituri semnificative vor ateriza comp 1 și comp 2 combinate în runda 1 f.e. Peste/Sub 10,5.

Runda 1 Luptător X Total lovituri semnificative aterizate (Peste/Sub): trebuie să preziceți câte lovituri totale semnificative vor fi aterizate în meciul de la Fighter X în runda 1.

Runda 1 Luptător lovituri aterizate: Trebuie să preziceți câte lovituri comp 1, comp 2 și oricare (comp 1 și comp 2 ambele pentru a marca f.e. 50 de lovituri, necombinate) luptător aterizează în runda 1 (30 sau mai multe).

Runda 1 Ambii luptători Total de lovituri aterizate: Trebuie să preziceți comp 1 și comp 2 câte lovituri combinate vor ateriza în runda 1 (20 sau mai multe).

Runda 1 Lovituri semnificative luptător runda 1: Trebuie să preziceți câte lovituri semnificative vor ateriza comp 1 și comp 2 combinate în runda 1 (10 sau mai multe).

Runda 1 Ambii luptători Total de lovituri semnificative aterizate: Trebuie să preziceți câte lovituri semnificative vor ateriza comp 1 și comp 2 combinate în runda 1 (30 sau mai multe).

Cele mai multe lovituri aterizate (1x2): Trebuie să preziceți cine va face cele mai multe lovituri în meci.

Cele mai semnificative lovituri aterizate (1x2): Trebuie să preziceți cine va face cele mai semnificative lovituri în meci.

Cele mai multe lovituri aterizate în runda 1 (1x2): Trebuie să preziceți cine va face cele mai multe lovituri în runda 1.

Cele mai semnificative lovituri au aterizat în runda 1 (1x2): Trebuie să preziceți cine va face cele mai semnificative lovituri în runda 1.

Pumni de luptă aruncați: Trebuie să preziceți numărul de lovituri pe care comp1 sau comp2 le va arunca în timpul luptei (comp1/comp2 150,200,250 sau mai multe etc)

Pumni de luptă combinați: Trebuie să preziceți numărul de lovituri care vor fi aruncate de ambii luptători combinați în timpul luptei (500.600 sau mai multe etc.)

Luptător lovituri aterizate: Trebuie să preziceți numărul de lovituri comp1 sau comp2 care vor ateriza în timpul luptei (comp1/comp2 50,75,100 sau mai multe etc)

Luptător lovituri combinate aterizate: Trebuie să preziceți numărul de lovituri care vor fi primate de ambii luptători combinați în timpul luptei (200.250 sau mai multe etc.)

Cele mai multe lovituri aruncate: Trebuie să preziceți care luptător va arunca mai multe pumni în timpul luptei

Cele mai multe lovituri aterizate: Trebuie să preziceți care luptător va primi mai multe lovituri în timpul luptei

VOLEI

Un meci de volei nu are o anumită durată, meciul depinde de seturile câștigate de fiecare echipă, odată ce o echipă câștigă 3 seturi cu maximum 5 seturi, meciul se termină.

Dacă un meci nu este finalizat, pariurile de la sfârșitul meciurilor vor fi nule și miza va fi rambursată, dar dacă pieţele de pariuri au fost determinate, acest lucru nu se va întâmpla deoarece este soldul jocului live.

Pieţele principale:

*Unele dintre pieţele enumerate mai jos pot apărea sub E-Volleyball (se aplică aceleaşi reguli)

Câştigător: Preziceţi dacă câştigătorul meciului va fi echipa gazdă (1) sau echipa oaspete (2)

Handicap de puncte: Trebuie să preziceţi câştigătorul meciului (în puncte câştigate) adăugând sau scăzând spread-ul indicat la rezultatul meciului (în puncte).

Total de puncte: Constă în prezicerea dacă totalul de puncte marcate de ambele echipe va fi mai mare sau mai mic decât numărul dat în piaţa de pariuri aleasă.

Seturi exacte: Constă în prezicerea dacă numărul total de seturi jucate în meci va fi mai mare sau mai mic decât numărul dat în piaţa de pariuri aleasă.

Va fi un al 4-lea set?: (Da - Nu) Va trebui jucat al 4-lea set al meciului.

Va exista un al 5-lea set?: (Da - Nu) Va trebui jucat al 5-lea set al meciului pentru a defini echipa câştigătoare

Scorul corect: Trebuie să preziceţi scorul corect al meciului în ceea ce priveşte seturile câştigate de fiecare echipă.

Echipa gazdă pentru a câştiga un set: Trebuie să preziceţi dacă echipa gazdă va câştiga cel puţin un set.

Echipa oaspete pentru a câştiga un set: Trebuie să preziceţi dacă echipa oaspete va câştiga cel puţin un set.

Echipa gazdă să câştige exact un set: Trebuie să preziceţi dacă echipa gazdă va câştiga exact un set.

Echipa oaspete pentru a câştiga exact un set: Trebuie să preziceţi dacă echipa oaspete va câştiga exact un set.

Echipa gazdă să câştige exact două seturi: Trebuie să preziceţi dacă echipa gazdă va câştiga exact două seturi.

Echipa oaspete să câştige exact două seturi: Trebuie să preziceţi dacă echipa oaspete va câştiga exact două seturi.

Câte seturi vor fi decise prin puncte suplimentare?: Preziceţi câte seturi vor ajunge la puncte suplimentare (câştigătorul setului are mai mult de 25 de puncte).

Al X-lea Set - Al N-lea Punct: Trebuie să preziceţi care echipă va câştiga punctul N din setul X.

Pieţele de seturi:

Setul 1/2/3/4/5 - Câştigător: Preziceţi dacă câştigătorul din setul menţionat va fi echipa gazdă (1) sau echipa oaspete (2)

Setul 1/2/3/4/5 - Total de puncte: Preziceţi dacă totalul de puncte acumulate de ambele echipe într-un anumit setul va fi peste sau sub un anumit număr de pe piaţă.

Setul 1/2/3/4/5 - Punct Handicap: Trebuie să preziceți câștigătorul setului menționat (în puncte câștigate) adunând sau scăzând spread-ului indicat la rezultatul meciului (în puncte).

Setul 1/2/3/4/5 - impar/par: Preziceți dacă totalul de puncte acumulate de ambele echipe în meciul sau setul relevant va fi un număr par sau impar.

Setul 1/2/3/4/5 - cursă la X puncte: Trebuie să preziceți care echipă va ajunge prima la X puncte pentru setul menționat.

Piețe directe:

Câștigător: Trebuie să preziceți câștigătorul turneului dat în funcție de clasamentul oficial al competiției.

Trebuie să preziceți dacă echipa selectată va termina în prima poziție respectivă la încheierea competiției.

VOLEI PE PLAJĂ

Un meci de volei pe plajă nu are o durată anume, meciul depinde de seturile câștigate de fiecare echipă. Dacă un jucător este înlocuit cu un alt jucător înainte de începerea meciului, toate pariurile vor fi anulate. Dacă un meci începe, dar nu este finalizat, toate pariurile bazate pe rezultatul final vor fi considerate nule, cu excepția piețelor în care rezultatul a fost deja determinat.

Piețe principale:

Câștigător: Preziceți dacă câștigătorul meciului va fi echipa gazdă (1) sau echipa oaspete (2)

Seturi exacte: Constă în prezicerea dacă numărul total de seturi jucate în meci va fi mai mare sau mai mic decât numărul dat în piața de pariuri aleasă.

Scorul corect: trebuie să preziceți scorul corect al meciului în ceea ce privește seturile câștigate de fiecare echipă.

Handicap de puncte: Trebuie să preziceți câștigătorul meciului (în puncte câștigate) adăugând sau scăzând spread-ul indicat la rezultatul meciului (în puncte).

Total de puncte: Constă în prezicerea dacă totalul de puncte marcate de ambele echipe va fi mai mare sau mai mic decât numărul dat în piața de pariuri aleasă.

Câte seturi vor fi decise prin puncte suplimentare?: Preziceți câte seturi vor ajunge la puncte suplimentare.

Piețele de seturi:

Setul 1/2/3/4/5 - Câștigător: Preziceți dacă câștigătorul din setul menționat va fi echipa gazdă (1) sau echipa oaspete (2)

Setul 1/2/3/4/5 - Total de puncte: Preziceți dacă totalul de puncte acumulate de ambele echipe într-un anumit set va fi peste sau sub un anumit număr de pe piață.

Setul 1/2/3/4/5 - Punct Handicap: Trebuie să preziceți câștigătorul setului menționat (în puncta câștigate) adăugând sau scăzând spread-ului indicat la rezultatul meciului (în puncte).

Setul 1/2/3/4/5 - impar/par: Preziceți dacă totalul de puncta acumulate de ambele echipe în meciul sau setul relevant va fi un număr par sau impar.

Setul 1/2/3/4/5 - cursă la X puncte: Trebuie să preziceți care echipă va ajunge prima la X puncte pentru setul menționat.

Setul 1/2/3/4/5 - X punct: Trebuie să preziceți care echipă va înscrie prima X puncte pentru setul menționat.

Piețe directe:

Câștigător: Trebuie să preziceți câștigătorul turneului dat în funcție de clasamentul oficial al competiției.

DARTS

Se consideră că un joc de săgeți a început atunci când primul dart a fost aruncat în prima rundă a primului set. Dacă numărul de seturi declarat nu este finalizat, pariurile pentru rezultatul exact vor fi anulate. Cel mai mare scor posibil cu trei săgeți este 180, obținut atunci când toate cele trei săgeți aterizează în triplul 20 (termenul poate fi găsit în multe piețe).

Piețe principale:

1X2: Trebuie să preziceți rezultatul meciului. Există 3 rezultate posibile: 1 (echipa gazdă câștigă), X (echipele vor remiza), 2 (echipa în deplasare câștigă).

Handicap de set: Trebuie să preziceți rezultatul în termeni de seturi câștigate de fiecare jucător adăugând sau scăzând la rezultatul final spread-ul specificat în pariu.

Total 180s: Trebuie să preziceți dacă numărul total de 180s atins în meci de ambii jucători va fi peste sau sub spread-ul indicat.

Cei mai mulți 180s: Trebuie să preziceți care jucător va atinge cei mai mulți 180s în meci (sau dacă va exista o remiză).

Handicap 180s: Trebuie să preziceți rezultatul în termeni de 180s obținut de fiecare jucător adăugând sau scăzând rezultatului final spread-ul specificat în pariu.

Echipei gazdă Total 180s: Trebuie să preziceți dacă numărul total de 180s atins în meci de jucătorul 1 va fi peste sau sub spread-ul indicat.

Echipa oaspete total 180s: Trebuie să preziceți dacă numărul total de 180s atins în meci de jucătorul 2 va fi peste sau sub spread-ul indicat.

Handicap de set (3 direcții): Trebuie să preziceți rezultatul în termeni de seturi câștigate de fiecare jucător adaugând sau scăzând la rezultatul final spread-ul specificat în pariu.

Scorul corect (în seturi): Trebuie să preziceți scorul corect în seturi ale meciului.

Jucătorul care va înscrie 180: Trebuie să preziceți care jucător va atinge 180 selectat în meci (sau dacă nu va fi niciunul).

King of the Oche (Match Treble): King of the Oche este un jucător care câștigă meciul, înscrie mai mult de 180 de secunde decât adversarul său și are cel mai mare checkout al meciului.

Jucătorul cu cel mai mare checkout: Care jucător va avea cel mai mare checkout într-o singură etapă.

Cec mai mare checkout din meci: Care va fi cel mai mare checkout din meci de către orice jucător.

Total x + checkout: Preziceți dacă scorul total al plății va fi de la un anumit număr și mai mult. de ex. peste/sub 100+ checkout.

Câștigătorul meciului & cel mai mare checkout: Care jucător va câștiga meciul și care jucător va avea cel mai mare checkout. Cea mai mare casă poate fi egală.

Câștigătorul meciului & majoritatea 180s: Care jucător va câștiga meciul și care jucător va înscrie mai multe 180s, 180s poate fi egal.

Cel mai mare checkout & majoritatea 180s: Care jucător va avea cel mai mare checkout și care jucător va înscrie mai mult de 180 de secunde. Atât cea mai mare casă, cât și 180 pot fi egale.

A conduce după a x-a etapă: Care va fi jucătorul care va conduce jocul după a x-a etapă. Trei rezultate posibile: jucător1, remiză, jucător2.

Totalul de plată al x-lea segment: Care va fi finalizarea unui anumit segment, oferta obișnuită pe această piață este O/U 40,5.

Scor după x etape: Care va fi scorul după x etape în joc.

170 checkout în meci: Orice jucător care are cel mai mare checkout din joc (170) {T20, T20, BULL}.

Piețe rapide:

Al X-lea set - Câștigător al N-lea etapă: Trebuie să preziceți ce jucător va câștiga etapa N din setul X.

Al x-lea set - scor corect (în etape): Preziceți scorul corect în etape ale setului menționat.

Al x-lea set - handicap etapă: Trebuie să preziceți câștigătorul setului menționat (în etape) adunând sau scăzând spread-ul indicat la rezultatul meciului (în etape).

Al x-lea set - totalul de etape: Preziceți dacă totalul de etape jucate în setul dat va fi peste sau sub un anumit set număr de pe piață.

Al x-lea set - etape impar/pare: Preziceți dacă totalul etapelor jucate în setul dat va fi un număr par sau impar.

Al x-lea set etapa x - total de săgeți: Trebuie să preziceți dacă numărul total de săgeți aruncate de un jucător pentru a câștiga o anumită etapă va fi peste sau sub spread-ul indicat.

Al x-lea set etapa x - jucătorul cu cel mai mare scor la a x-a vizită: Trebuie să preziceți care jucător va înscrie mai mult puncte într-o anumită vizită.

Al x-lea set x - interval de puncte la a x-a vizită: Trebuie să preziceți care va fi intervalul de puncte al unui jucător într-o vizită specifică.

Al x-lea set de etape x - scorul de checkout x:y+: Trebuie să preziceți dacă scorul de checkout al unei anumite etape va fi peste sau sub 40,5

Al x-lea set etapa x - culoarea de checkout: Trebuie să preziceți dacă culoarea de checkout a unei anumite etape va fi roșie sau verde.

Al x-lea set - cei mai mulți 180s: Trebuie să preziceți care jucător va obține cei mai mulți 180s în setul menționat (sau dacă va fi o remiză).

Al x-lea set - total 180s: Trebuie să preziceți dacă numărul total de 180s relizat în setul menționat de ambii jucătorii va fi peste sau sub spread-ul indicat.

Al x-lea set - Totalul echipei gazdă 180s: Trebuie să preziceți dacă numărul total de 180s realizat în setul stabilit de jucătorul 1 va fi peste sau sub spread-ul indicat.

Al x-lea set - Total echipa oaspete 180s: Trebuie să preziceți dacă numărul total de 180s realizat în setul stabilit de jucătorul 2 va fi peste sau sub spread-ul indicat.

Al x-lea set etapa x - orice jucător care va înscrie un 180s: Trebuie să preziceți dacă vreun jucător va atinge un 180s în setul și etapa menționate (sau dacă nu va fi niciunul).

Al x-lea set etapa x - Echipa gazdă care va marca un 180s: Trebuie să preziceți dacă jucătorul 1 va obține un 180s în setul și etapa menționate (sau dacă nu va fi niciunul).

Al x-lea set etapa x - Echipa oaspete care va marca un 180s: Trebuie să preziceți dacă jucătorul 2 va obține un 180s în setul și etapa menționate (sau dacă nu va fi niciunul).

Piețe directe:

Câștigător: Trebuie să preziceți câștigătorul turneului dat în funcție de clasamentul oficial al competiției.

Top 2: Trebuie să preziceți finaliștii turneului dat în funcție de clasamentul oficial al competiției.

Cine va merge cel mai departe: Preziceți care dintre jucătorii menționați va ajunge în etapa ulterioară (sau aceeași).

Etapa eliminării: Preziceți în ce rundă jucătorul selectat va fi eliminat în prelungiri

Naționalitatea câștigătoare: Trebuie să preziceți naționalitatea câștigătorului.

Jumătate câștigătoare: Trebuie să preziceți că câștigătorul turneului va veni din jumătatea de sus sau din jumătatea de jos.

Trimestru câștigător: Trebuie să preziceți că câștigătorul turneului va veni din trimestrul 1/2/3/4.

Câștigător pentru prima dată?: Trebuie să preziceți dacă va exista un câștigător pentru prima dată sau nu.

Câștigătorul trimestrului al X-lea: Trebuie să preziceți câștigătorul trimestrului menționat (1/2/3/4).

FUTSAL

Un joc de fotbal în sală este considerat oficial cu 40 de minute de joc. Toate meciurile vor fi stabilite cu scorul final al timpului regulamentar, dacă nu se indică altfel. Timpul obișnuit trebuie să fie încheiat pentru ca pariurile să fie valabile, dacă nu este specificat altfel.

Pariurile vor fi valabile în timpul regulamentar; plus timpul adăugat de arbitru din cauza timpului pierdut ca urmare a accidentărilor și înlocuirilor. Prelungiri, golul de aur și definirea meciului prin penalty-uri nu sunt valabile pentru a stabili pariuri pe acest sport.

Piețe de futsal:

Câștigător - 1X2: Pentru aceasta, pot exista trei posibilități: Ca echipa gazdă să câștige (1), ca scorul final să fie egal (x) sau ca vizitatorul este câștigătorul (2).

Șansă dublă (1X-12-X2): Piață de pariuri în care jucătorul își poate maximiza șansele de câștig acoperindu-se cu două rezultate: 1X (victorie acasă sau remiză), 12 (victorie acasă sau victorie în deplasare) și X2 (remiză sau victorie în deplasare).

*Dacă un meci se joacă pe teren neutru, echipa numită prima este considerată acasă.

Următorul gol: Pariază pe prezicerea care dintre cele două echipe va înscrie următorul gol. De asemenea, puteți paria pe „niciun gol”; (nici un gol nu va fi marcat).

Ambele echipe să marcheze: Există două posibilități (da-nu) ca ambele echipe să înscrie cel puțin un gol fiecare.

Goluri impare/pare la echipa gazdă, la oaspeți și goluri totale: Pariul constă în a prezice dacă totalul golurilor unui meci vor fi par sau impare. Dacă meciul se încheie la egalitate la 0-0, acesta va fi stabilit ca număr par de goluri. Dacă meciul este suspendat, toate pariurile pe meci vor fi anulate.

Total (Total echipa gazdă - Total echipă în deplasare): Constă în pariarea pe numărul de goluri dintr-un meci marcat de ambele echipe sau de fiecare echipă individual. De exemplu, decizi să pariezi pe un „Over", asta înseamnă că pariezi pe mai mult de un anumit număr de goluri. Dimpotrivă, dacă pariezi pe un „Under", atunci pariezi pe mai puțin de un anumit număr de goluri.

Cine va câștiga restul meciului? (Se aplică pariuri live): Aceasta este o piață de pariuri live, pariați pe cine va face câștiga restul meciului. Din momentul în care pariul este făcut, scorul este 0:0, indiferent de scorul real al meciului.

Draw no bet: această piață de pariuri constă în următoarele, pentru a defini un pariu ca câștigător, trebuie neapărat să fie o echipă câștigătoare, ceea ce înseamnă că, dacă meciul se termină la egalitate, pariul în bani va fi rambursat. De exemplu, dacă un scor final duce la remiză, pariul va fi anulat.

Handicap: Pariu în care câștigătorul jocului trebuie decis cu o marjă de gol respectivă. Scorul corectă scorul se adaugă sau se scade din golurile propuse în handicap, iar după operațiunea menționată se va stabili cine câștigă: echipa gazdă, remiză sau echipa în deplasare.

Scor sau rezultat exact: Pariază pe rezultatul exact al unui meci, adică pe scorul exact la sfârșitul celor 40 de minute.

Marja de câștig: În acest tip de pariuri, preziceți care echipă va câștiga și cu câtă diferență va câștiga.

Gama de goluri ale echipei gazdă: Preziceți, într-un interval selectat, câte goluri în total vor fi marcate de echipa gazdă.

Gama de goluri ale echipei oaspete: Preziceți, într-un interval selectat, câte goluri în total vor fi marcate de echipa oapete.

Pieţele din prima repriză

Prima repriză - 1x2: Trebuie să preziceți rezultatul primei reprize. Există 3 rezultate posibile: 1 (acasă echipa câștigă), X (echipele vor remiza), 2 (echipa în deplasare câștigă).

Prima repriză - care echipă câștigă restul: Indiferent de scorul real al primei reprize, în momentul plasării pariului, scorul evenimentului va fi considerat 0-0.

Prima repriză - al x-lea gol: Trebuie să preziceți care echipă va înscrie următorul gol în prima repriză. Sunt 3 rezultate posibile: 1 (scorul echipei gazdă), niciunul, 2 (scorul echipei oaspete).

Prima repriză - handicap: Trebuie să preziceți rezultatul final al primei reprize ținând cont de handicapul dintre paranteze.

Prima repriză - total: Trebuie să preziceți dacă numărul total de goluri marcate în prima repriză va fi peste sau sub linia indicată.

Alte piețe

Prelungiri - 1x2: Trebuie să preziceți rezultatul prelungirilor. Există 3 rezultate posibile: 1 (echipa gazdă câștigă), X (echipele vor remiza), 2 (echipa în deplasare câștigă).

Prelungiri - care echipă câștigă restul: Indiferent de scorul real al prelungirilor, la momentul plasării pariului, scorul evenimentului va fi considerat 0-0.

Prelungiri - al Xlea gol: Trebuie să preziceți care echipă va marca următorul gol în prelungiri. Sunt 3 rezultate posibile: 1 (scorul echipei gazdă), niciunul, 2 (scorul echipei oaspete).

Prelungiri - total: Trebuie să preziceți dacă numărul total de goluri marcate în timpul prelungirilor va fi peste sau sub linia indicată.

Lovituri de departajare - câștigător: Trebuie să preziceți câștigătorul loviturilor de departajare.

Lovituri de departajare - al X-lea gol: Trebuie să preziceți care echipă va înscrie al X-lea gol la loviturile de departajare.

SNOOKER

Dacă un meci începe, dar nu se termină din orice motiv, toate pariurile oferite pe rezultatul final al meciului sunt nule. În scopuri de pariuri, vor fi numerate numai mingile care au intrat „legal”; de ex. când este implicată „o minge greșită”, mingile introduse nu vor fi luate în considerare. Pariurile vor fi stabilite în consecință.

Pieţele de snooker:

În cazul unui re-rack în oricare dintre cadre, se vor aplica următoarele reguli:

Câștigătorul cadrului: Toate pariurile sunt valabile și vor fi decontate în funcție de câștigătorul oficial al cadrului.

Pariuri decise: Toate pariurile al căror rezultat a fost determinat înainte de re-rack vor fi valabile. Orice eveniment după re-rack va fi irelevant pentru pariuri.

Pariuri nehotărâte: Toate pariurile al căror rezultat nu a fost determinat înainte de re-rack vor fi soluționate numai conform evenimentelor care au avut loc după re-rack. Orice eveniment înainte de re-rack va fi irelevant pentru pariuri.

Toate pariurile care se referă la rezultatul final al cadrului (de exemplu: pariuri totale, pariuri impare/pare) vor fi decontate cu rezultatul oficial al cadrului.

Pariu cadru (Rezultat exact): Pariul se referă la rezultatul final exact în totalul cadrurilor jucate.

Câștigătorul cadrului: Acest pariu se referă la câștigătorul unui cadru dat. Acest cadru trebuie completat pentru ca pariurile să fie valabile.

Total: Preziceți totalul de puncte care vor fi câștigate în meci.

Primul care ajunge la 3 cadre: preziceți cine va fi primul care ajunge la 3 cadre. Unii dintre jucători trebuie să ajungă la 3 cadre pentru ca pariurile să fie valabile.

Piețe directe:

Câștigător: Trebuie să preziceți câștigătorul turneului dat în funcție de clasamentul oficial al competiției.

GOLF

Regula dead heat se aplică pieței în care o selecție de egalitate nu este oferită în mod explicit, cum ar fi piețele cu 2 mingi și 3 mingi.

Un dead heat este definit ca un eveniment în care există două sau mai multe contracte câștigătoare în comun. Regula dead heat prevede că miza trebuie împărțită la numărul de competitori implicați în dead heat și apoi stabilită la cota normală. Cu regula dead heat, câștigurile potențiale sunt recalculate pe baza numărului de competitori cu aceleași performanță.

Se consideră că un jucător a jucat odată ce a jucat. În cazul în care un jucător se retrage după ce a luat jocul, mizele vor fi pierdute la pariuri definitive,de grup, meci sau 18 găuri.

În cazul în care un turneu este redus din numărul programat de găuri din orice motiv (adică condiții meteorologice nefavorabile) pariurile definitive plasate înainte de runda finală finalizată vor fi soluționate pe jucătorul căruia i s-a acordat trofeul, dacă au fost finalizate 36 de găuri ale turneului. Dacă au fost finalizate mai puțin de 36 de găuri sau au fost plasate pariuri definitive după runda finală, atunci pariurile vor fi anulate.

Pariurile **Outrights/Antepost** pe orice jucător care participă la un turneu de calificare, dar apoi nu se califică pentru turneul principal, vor fi clasificate ca învinse.

Turneele Skins vor fi supuse regulilor Dead-Heat în cazul în care jucătorii câștigă sume egale de premii bani la finalul competiției specificate. Dacă sunt jucate găuri suplimentare pentru a declara un singur câștigător, atunci aceasta va fi utilizată în scopuri de decontare.

Piețe de golf:

Câștigătorul turneului: Trebuie să preziceți câștigătorul turneului.

Câștigătorul grupei: Trebuie să preziceți care dintre jucătorii numiți incluși în pariu va obține cea mai bună poziție finală în turneu.

Podium: Trebuie să preziceți dacă jucătorul selectat de dvs. va termina în primii 3 în turneu, inclusiv la egalitate.

Top 6: Trebuie să preziceți dacă jucătorul selectat va termina în primii 6 în turneu, inclusiv la egalitate.

Top 10: Trebuie să preziceți dacă jucătorul selectat va termina în primii 10 în turneu, inclusiv la egalitate.

Top 20: Trebuie să preziceți dacă jucătorul selectat va termina în primii 20 în turneu, inclusiv la egalitate.

Câștigătorul naționalității de top: Trebuie să preziceți care dintre jucătorii numiți, din naționalitatea selectată, inclusă în pariu va obține cea mai bună poziție finală în turneu.

Top Continental: Trebuie să preziceți care dintre jucătorii numiți, de pe continentul selectat, incluși în pariu, va atinge cea mai bună poziție finală în turneu.

Marja câștigătoare: Pe baza numărului de lovituri dintre jucătorul câștigător și persoana care termină pe locul al doilea (include un preț pentru ca turneul să meargă la un play-off). În caz de vremea nefavorabilă afectează turneul, atunci decontarea va fi valabilă atâta timp cât se joacă la minim 36 de găuri dintr-un turneu.

Va exista un playoff?: Trebuie să preziceți dacă va exista un playoff (gaură suplimentară) sau nu în turul menționat.

Va fi o gaură într-o singură?: Se referă la o gaură într-o singură (un jucător realizează o gaură cu o lovitură) care este înregistrată în rundele desemnate ale unui turneu specificat. În cazul care vremea nefavorabilă afectează turneul, pariurile vor fi valabile atâta timp cât sunt jucate minim 36 de găuri dintr-un turneu. În cazul în care se înregistrează o gaură într-una, dar 36 de găuri nu sunt jucate, apoi opțiunea „da” - „a face o gaură într-una” - va fi considerată câștigătoare.

Jucător stângaci de sus: Trebuie să preziceți care dintre jucătorii stângaci numiți incluși în pariu va obține cea mai bună poziție finală în turneu.

Cel mai mare fost câștigător: Trebuie să preziceți care dintre jucătorii numiți care au câștigat titlul menționat în trecut, incluși în pariu, vor atinge cea mai bună poziție finală în turneu.

Jucătorul care trebuie să facă tăierea: To Make/Miss Cut - Trebuie aplicată o reducere de turneu pentru ca pariurile să fie valabile. În cazul a unui turneu în care există un sistem de tăiere multiplă, decontarea va fi definită de un jucător, care joacă sau nu joacă în runda următoare, după prima tăiere oficială.

Liderul rundei 1: Trebuie să preziceți care dintre jucătorii numiți incluși în pariu va obține cea mai bună poziție finală s-a clasat în primul tur.

Prima rundă Top X (5,10,20): Trebuie să preziceți dacă jucătorii numiți incluși în pariu vor atinge poziția top X în primul tur.

Pariuri directe, inclusiv „Field”: Non-Runner - nici un pariu în afară de „The field”. Prețul pentru „The field” include toți jucătorii care nu sunt cotați pe această piață. Pariurile sunt acceptate doar câștig. Se aplică regulile de pariere definitive de mai sus.

Pariuri fără jucători nominalizați: Regulile Dead-Heat se aplică pentru pariurile câștigătoare, cu excepția cazului în care jucătorul (jucătorii) excluși nu câștigă turneul. Regulile Dead-Heat se aplică și pentru partea de plasare a pariurilor Every-Way.

Pariuri de grup: Câștigătorul va fi jucătorul care a obținut locul cel mai înalt la sfârșitul turneului. Orice jucător care ratează tăierea va fi considerat învins. Dacă toți jucătorii ratează tăierea, atunci cel mai mic scor făcut după tăiere va determina decontarea. Non-Runner - fără deduceri de pariuri în conformitate cu Regula Tattersalls Regula 4(c). Se aplică regulile Dead-Heat, cu excepția cazului în care câștigătorul este determinat de un play-off.

În cazul în care un turneu este afectat de vremea nefavorabilă, pariurile vor fi soluționate cu condiția ca să fie considerat un câștigător al turneului și să fie finalizate un minim de 36 de găuri. Câștigătorul va fi jucătorul aflat pe prima poziție la sfârşitul ultimei runde finalizate.

Poziția finală a unui jucător numit: În cazul unei egalități pentru o poziție finală, poziția la egalitate va fi conta. De exemplu, o egalitate cu alți 5 jucători pentru locul 8 va conta ca o poziție finală de 8.

Pariuri pe meciuri cu 54, 72 și 90 de găuri: Dacă un turneu este afectat de vremea nefavorabilă, pariurile vor fi stabilite cu condiția ca un câștigător al turneului să fie considerat și să fie finalizate minim 36 de găuri. Câștigătorul va fi jucătorul în prima poziție la sfârșitul ultimei runde finalizate.

Dacă un jucător ratează tăierea, atunci celălalt jucător este considerat câștigător. Dacă ambii jucători ratează tăierea, atunci cel mai mic punctaj după tăiere va determina decontarea.

Dacă un jucător este descalificat sau se retrage după începere, fie înainte de finalizarea a două runde, fie după ambele jucătorii au făcut tăierea, atunci celălalt jucător este considerat câștigător.

Dacă un jucător este descalificat în timpul rundei a 3-a sau a 4-a, când celălalt jucător din pariul meciului a ratat deja tăierea, atunci jucătorul descalificat este considerat câștigător.

Se va oferi un preț pentru egalitate și, în caz de egalitate, pariurile pe fiecare jucător care va câștiga vor fi pierdute.

Confruntări la turneu: Ca mai sus, dar pariurile sunt anulate în caz de egalitate.

Six shooter: Se aplică regulile Dead-Heat. Regula 4 se poate aplica în cazul unui Non-Alergător. Jucători care încep, dar care nu își finalizează runda, vor fi considerați învinși.

Five shooter: Ca mai sus, dar cu cinci jucători de golf grupați împreună.

Pariuri pe 18 găuri: Câștigătorul va fi jucătorul cu cel mai mic scor pe 18 găuri. Jucătorii sunt perechi, ei pot juca sau nu împreună.

18 gauri - pariuri cu două și trei mingi: Pariurile sunt valabile după ce jucătorii au terminat prima gaură. Dacă o rundă este abandonată, atunci pariurile pe runda respectivă sunt nule.

Pariurile pe 2 sau 3 mingi vor fi valabile, indiferent dacă perechile/grupele reale pot diferi. Pentru turneele care utilizează sistemul de notare Stableford, cel mai mare marcator de puncte în timpul rundei este considerat câştigător. Neparticipanți - pariurile cu 2 și 3 mingi sunt nule. În pariurile cu 2 mingi, atunci când nu se oferă un preț pentru egalitate, pariurile vor fi nule în caz de egalitate. Dacă se oferă un preț pentru o egalitate, acesta va guverna decontarea. În pariuri cu 3 mingi se aplică regulile Dead-Heat.

Pentru toate celelalte pariuri care implică grupuri de mai mult de 3 jucători împreună pe 18 găuri (de exemplu, bile 7, bile 9 etc.) se aplică regulile Dead-Heat. Non-Runner no-bet. Se vor aplica deduceri în conformitate cu Regula Tattersalls 4(c).

Fourballs: Pariurile sunt valabile odată ce ambele perechi au terminat prima gaură.

Pariuri cu handicap: Deduceți handicapul din totalul final pentru a determina câștigătorul. Turneul trebuie să fie finalizat, altfel pariurile sunt anulate. Orice jucător care ratează tăierea va fi considerat învins. Orice non-alergător, se va aplica Regula 4 și condițiile SP. Se aplică regulile Dead Heat.

Meciuri mitice: Câștigătorul va fi jucătorul cu cel mai mic scor pe 18 găuri. Dacă scorurile sunt egale după 18 găuri, pariurile vor fi anulate.

Jucătorul trebuie să tragă runda cea mai de jos.

Se aplică regulile Dead-Heat.

Scorul individual al rundei jucătorului

Linia poate fi ajustată în timpul jocului. Toate pariurile vor fi nule dacă jucătorul nu finalizează runda.

Handicap următoarea gaură - 3 bile: Regulile Dead-Heat se aplică acolo unde este cazul. Toate pariurile vor fi nule dacă toți cei 3 jucători nu joacă jocul pe gaura nominalizată. Soluționarea pariurilor este determinată atunci când jucătorii părăsesc terenul.

Câștigătorul următoarei găuri - 2 bile: Toate pariurile vor fi anulate dacă ambii jucători nu joacă jocul pe gaura nominalizată. Soluționarea pariurilor este determinată atunci când jucătorii părăsesc terenul.

Totalul următoarei găuri: Pariurile sunt stabilite pe scorul combinat al jucătorilor numiți la gaura menționată. Toate pariurile vor fi fi nule dacă toți jucătorii nu parcurg gaura nominalizată. Decontarea pariurilor este determinată în momentul în care jucătorii părăsesc terenul.

Scorul jucătorului selectat la următoarea gaură: Toate pariurile vor fi anulate dacă jucătorul nu finalizează gaură nominalizată. Soluționarea pariurilor este determinată atunci când jucătorul părăsește terenul.

Lider la sfârșitul rundei: Trebuie să preziceți cine va conduce la sfârșitul rundei menționate. Se aplică Regulile Dead-Heat.

Piețe de joc: Dacă un meci nu începe (de exemplu, jucător accidentat sau descalificat înainte de începerea unui meci) atunci toate pariurile pe acel meci vor fi anulate.

Pariurile pe piețele care pot fi decontate utilizând turneul oficial și rezultatele meciului (inclusiv scorul final al meciului correct și pariurile pe meciuri individuale) vor fi stabilite folosind acele rezultate. Aceasta include situația în care un meci de termină mai dvreme, fie prin acordul jucătorilor, fie prin accidentare.

Toate celelalte piețe în care un meci se termină înainte de finalizarea a 18 găuri (de exemplu, prin acord), cum ar fi scorul meciului, vor fi stabilite ca și cum găurile rămase neterminate ar fi egale. De exemplu, un jucător cu 2 mai sus la a 13-a gaură, când meciul se termină va fi considerat că a câștigat 2 și 1 (la gaura a 17-a). Pariurile nefinalizate cu o singură gaură vor fi nule.

Greensomes: Pariurile stabilite pe rezultatul oficial al turneului.

Foursomes: Pariurile sunt valabile odată ce ambele perechi au terminat prima gaură.

Pariuri pe meciuri pe 36 de găuri: Decontarea va fi pe jucătorul care obține cea mai mare poziție la sfârșitul celor 36 de găuri. Dacă numărul de runde jucate este redus, de ex. pentru vreme rea, pariurile vor fi stabilite cu condiția ca un jucător să fi câștigat trofeul (pariurile vor fi valabile atâta timp cât există un câștigător considerat și sunt finalizate minim 18 găuri).

Dacă un jucător este descalificat sau se retrage după ce a început înainte de încheierea a două runde, atunci celălalt jucător este considerat câștigător.

Se va oferi un preț pentru egalitate și, în caz de egalitate, pariurile pe fiecare jucător care va câștiga vor fi pierdute.

Ryder Cup/Solheim Cup/Walker Cup/Warburg Cup/Presidents Cup și orice alte „meciuri internaționale”

Toate piețele, inclusiv Piețele Outright, Draw No Bet, Handicap, Cel mai bun marcator de puncte, Piețele de scor corect, vor fi stabilite pe rezultatul oficial, dacă nu se specifică altfel. În Cupa Președinților, „To Lift Trophy” (fără opțiunea de egalitate), se aplică regulile de dead-heat.

Meciuri de simplu: Dacă un meci individual se termină la egalitate, pariurile vor fi anulate.

Piețe de scor corect: Toate meciurile programate trebuie să fie finalizate în întregime pentru ca pariurile să fie valabile, indiferent dacă meciurile sunt reportate.

Piețe de lider (zi): Decontarea se va baza pe scorul după numărul programat de meciuri, indiferent dacă meciurile sunt reportate.

Piețe lider (în format de zi): Decontarea se va baza pe scorul după numărul programat de meciuri în format specificat, indiferent dacă meciurile sunt reportate.

Cele mai multe meciuri de puncte: Pieţele vor fi stabilite pe întregul turneu. Dacă un meci individual se termină la egalitate, atunci pariurile vor fi anulate. Pariurile vor fi valabile odată ce jucătorul a terminat jocul.

Scor Câştigător - Soluționarea va fi după finalizarea a 72 de găuri (sau 90 pentru turnee dacă este cazul) în caz contrar, pariurile sunt nule.

Pentru a câștiga/Nu pentru a câștiga un major - Cele 4 majore sunt US Open, US Masters, USPGA și British Open.

Victorie îmbunătățită - Se referă la pariurile directe la turneu.

Meciuri care urmează să meargă la gaura a 18-a: Numărul programat de meciuri trebuie să înceapă pentru ca pariurile să aibă acțiune. Numărul de meciuri în care ambele echipe efectuează jocul pe gaura a 18-a va fi folosit în scopuri de reglementare.

Scorul echipei primul punct complet: În scopuri de decontare, câștigătorul va fi prima echipă care câștigă un meci programat și, ca rezultat, obține un punct întreg. În cazul în care fiecare meci programat se încheie la egalitate, pariurile vor fi anulate.

CRICKET

Toate pariurile vor fi decontate conform rezultatului oficial.

Meciurile de cricket constau din una sau două reprize, pieţele pentru prima repriză într-un meci jucat cu o singură repriză (de exemplu, evenimentele T10, T20) sunt considerate pieţe cu normă întreagă pentru scopurile rezultate. La un meci cu două reprize (de exemplu, seria de testare), pieţele pentru prima repriză și a doua repriză vor corespunde fiecărei reprize separat pentru scopurile rezultate, pieţele cumulate pentru timp întreg nu vor include nicio repriză în descrierea pieţelor.

Dacă un meci este anulat înainte ca orice joc să aibă loc, atunci toate pieţele sunt considerate nule, cu excepția cazului în care meciul este rejucat în termen de 48 de ore de la ora inițială de începere. În cazul în care un over nu este finalizat, toate pieţele indecise pe acest over specific sunt considerate nule, cu excepția cazului în care reprizele au ajuns la concluzia naturală de ex. declarație, toată echipa, etc.

Unele turnee pot dura până la 5 zile (de exemplu, seriile de teste), pieţele decise vor fi rezultate instantaneu, orice pieţe care necesită finalizarea completă a unui eveniment (de exemplu, Câștigător, Handicap) vor fi rezultate după ce evenimentele vor fi anunțate oficial ca finalizate.

În unele cazuri, metoda Duckworth–Lewis poate fi aplicată de oficiali pentru a determina câştigătorul. Metoda Duckworth–Lewis–Stern (DL) este o formulare matematică concepută pentru a calcula scorul țintă pentru echipa care bate a doua într-un meci, întrerupt de vreme sau alte circumstanțe.

Dacă pieţele rămân deschise cu un scor incorrect, care are un impact semnificativ asupra preţurilor, ne rezervăm dreptul de a anula pariurile.

În cazul în care un meci este redus în overs pentru una sau ambele echipe (de exemplu, de la 50 la 35 overs din cauza condiţiilor meteorologice nefavorabile) ne rezervăm dreptul de a anula orice pariuri indecise, plasate pe formatul iniţial şi de a ajusta cotele şi pieţele/liniile în consecinţă, pentru a fi oferite din nou pe baza noului format.

Rezultatul Super over este inclus numai pe pieţele cu indicaţie (inclusiv super over).

Dacă un meci este creat într-un format greşit (adică T10 în loc de T20), pariurile vor fi anulate şi un nou meci va fi creat.

În meciurile cu over-uri limitate, cel puţin 80% din over-urile alocate iniţial în fiecare repriză trebuie să fie bowled, cu excepţia cazului în care soluţionarea este deja determinată, sau meciul a ajuns la încheierea natural, fără nicio repriză să fie scurtată la mai puţin de 80% din over-urile alocate iniţial. În meciurile de clasa întâi sau Test întregul meci contează, dar în cazul unui meci egal, cel puţin 200 de over-uri trebuie aruncate în meci.

Pieţele de cricket

Câştigător (inclusiv super over): Preziceţi câştigătorul meciului (rezultatul include super over).

Total (Peste/Sub): Preziceţi dacă alergările vor fi peste sau sub un anumit număr în întregul eveniment.

Handicap asiatic: Preziceţi cine va câştiga jocul cu handicap (fără egal).

1X2: Preziceţi câştigătorul meciului (rezultatul nu include over-ul). Opţiuni disponibile: Acasă, Remiză, Deplasare.

Scor corect: Preziceţi care va fi scorul la sfârşitul jocului.

Şansă dublă: Trebuie să preziceţi rezultatul meciului. Sunt 3 posibile rezultate: 1X (la sfârşitul meciului echipa gazdă câştigă sau egalează), X2 (la sfârşitul meciului echipa oaspete câştigă sau egalează), 12 (la sfârşitul meciului câştigă echipa gazdă sau câştigă echipa oaspete).

Draw no Bet: Care achipă va câştiga meciul, având în vedere că toate pariurile vor fi anulate dacă meciul este egal. O egalitate va stabilită ca un Dead Heat.

Pentru a marca cele mai multe patru: Care echipă va înscrie mai multe patru. Se înscriu patru runde dacă mingea sare sau rostogoleşte de-a lungul solului, înainte de a atinge sau a trece peste marginea terenului. Dacă nu atinge marginea câmpului, trebuie să atingă solul dincolo de acesta.

Pentru a înscrie cele mai multe şase: Care echipă va înscrie mai multe şase. Şase este un termen în cricket care înseamnă că mingea zboară peste graniţă fără a atinge solul din interiorul terenului, ceea ce îl creditează pe batsman în 6 runde în loc de 4.

Total (Peste/Sub) - Meciul Șase: Numărul total de șase marcați în joc va fi sub/peste o linie specifică.

Total (Peste/Sub) - Echipa Acasă/Deplasare: Preziceți dacă alergările vor fi peste sau mai mici decât un anumit număr în întregul eveniment pentru echipa Acasă/Deplasare. Rezultatul include over-ul.

Impar/Par: Preziceți dacă totalul de rulări realizate într-o anumită perioadă de timp va fi un număr par sau impar.

Echipa de acasă/deplasare impar/par: Preziceți dacă totalul de alergări realizate într-o anumită perioadă de timp va fi un număr par sau impar pentru echipa Acasă/Deplasare.

Cel mai mare parteneriat de deschidere: Care echipă va înscrie cele mai multe puncte înainte de a-și pierde primul wicket.

Prima metodă wicket: Preziceți care va fi prima metodă wicket. Opțiunile disponibile sunt: Prins, Bowled, LBW, Run Out, Stumped sau orice altul (include Sent Off/Retired Out).

Metoda de concediere în 6 direcții: Care va fi metoda de concediere. Opțiunile disponibile sunt: Prins, Bowled, LBW, Run Out, Stumped sau orice altul. Dacă nu mai scad niciun wicket, toate pariurile vor fi anulate.

Metoda de concediere: Următoarea concediere va fi o captură sau nu. Opțiunile disponibile sunt: Prins, Nu Prins.

Alergări la căderea echipei Wicket Acasă/Deplasare: Numărul total de alergări pentru echipa acasă/deplasare după ce a lovit wicket-ul celeilalte echipei.

Peste la căderea echipei Wicket Acasă/Deplasare: Preziceți în care va fi următorul wicket al echipei gazdă/deplasare toamna. De exemplu, dacă un wicket cade după 6.2 overs, decontarea se face pe 7th over. Dacă decontarea pariurilor poate fi stabilită, acestea vor fi decontate în consecință. De exemplu, în cazul în care o echipă părăsește terenul din cauza unei întreruperi în timpul peste 15, atunci over-urile anterioare vor fi soluționate mai mici decât aceasta. Cu toate acestea, depășirile mai mari decât acestea vor fi anulate.

Total alergări impar/pare în over: Preziceți dacă totalul de alergări realizat în timpul unei perioade specificate va fi un număr par sau impar.

Total alergări Impar/Par în Over - Echipa Acasă/Deplasare: Preziceți dacă totalul de alergări realizat în timpul unei perioade specificate va fi un număr par sau impar pentru echipa Acasă/Deplasare.

Total alergări over: Preziceți dacă alergările vor fi peste sau mai mici decât un anumit număr de peste specificat. Over-ul trebuie finalizat pentru ca pariurile să fie valabile, cu excepția cazului în care rezultatul este deja decis.

Total alergări în echipă - Acasă/Deplasare: Preziceți dacă alergările vor fi peste sau mai mici decât un anumit număr de peste specificat pentru echipa Acasă/Deplasare. Over-ul trebuie finalizat pentru ca pariurile să fie valabile, cu excepția cazului în care rezultatul este deja decis.

Total alergări în peste - prima repriză echipa acasă/deplasare: Preziceți dacă alergările vor fi peste sau sub un anumit număr la un over specificat pentru echipa Acasă/Deplasare în prima repriză. Over-ul trebuie finalizat pentru ca pariurile valabile, cu excepția cazului în care rezultatul este deja decis.

Total alergări în peste - echipa acasă/deplasare a doua repriză: Preziceți dacă alergările vor fi peste sau sub un anumit număr la un over specificat pentru echipa Acasă/Deplasare în a 2-a repriză. Over-ul trebuie finalizat pentru ca pariurile să fie valabile, cu excepția cazului în care rezultatul este deja decis.

Wicket în Over - Echipa Acasă/Deplasare: Preziceți dacă va exista un wicket sau nu într-un over specificat pentru echipa acasă/oaspete. Dacă o repriză se termină în timpul unui over, atunci acel over va fi considerat ca fiind complet, cu excepția cazului în care reprizele se termină din cauza vremii nefavorabile, caz în care toate pariurile indecise vor fi anulate.

Echipa acasă/oaspete Alergări Livrare a X-a - : Preziceți dacă numărul de alergări pentru echipa gazdă/oaspete în a X-a livrare, va fi peste/sub o anumită linie.

Pentru a câștiga aruncarea: Preziceți ce echipă va câștiga aruncarea monedei la începutul jocului.

Cinzeci marcat în meci: Preziceți dacă va exista cel puțin un batsman care să marcheze 50 de puncte și mai mult. Dacă un meci este redus în overs și este disponibil un rezultat oficial, toate pariurile vor fi valabile. În cazul unei întreruperi a unui meci care nu va fi reluat în 48 de ore, toate pariurile indecise vor fi anulate.

O sută marcat în meci: Preziceți dacă va exista cel puțin un batsman care să marcheze 100 de puncte și mai mult. Dacă un meci este redus în overs și este disponibil un rezultat oficial, toate pariurile vor fi valabile. În cazul unei întreruperi și meciul nu va fi reluat în 48 de ore, toate pariurile indecise vor fi anulate.

Cele mai multe Run Out: Preziceți care echipă va avea mai multe Run Out. O run out apare de obicei atunci când batsmen încearcă să alerge între wicket-uri, iar echipa de teren reușește să ducă mingea la un wicket înainte ca batsmanul să fi făcut terenul la acel capăt. Dacă un meci este abandonat din orice motiv, atunci toate pariurile indecise vor fi nule, cu excepția cazului în care soluționarea este deja stabilită. Dacă un meci este redus în over-uri și se ajunge la un rezultat al meciului, atunci echipa care a obținut cele mai multe run-out-uri în timp ce a jucat, indiferent de numărul de overs bowled, va fi câștigătoare.

Meci Top Batsman: Preziceți Top Batsman. Cel care face cele mai multe alergări va fi câștigătorul. Cei care au început meciul, dar nu au bătut, sunt învinși. Pariuri plasate pe orice jucător care nu participă în meci va fi nule. Când doi sau mai mulți jucători marchează același număr de alergări, se vor aplica regulile dead-heat.

Meci cu cel mai bun jucător: Preziceți cel mai bun jucător. Cel care are mai multe wicket-uri este câștigătorul. Dacă toți melonii au 0 wickets, atunci toate pariurile sunt nule. Pariurile

plasate pe orice jucător care nu participă la meci vor fi nule. Dacă doi sau mai mulți bowler au luat același număr de wickets, bowler-ul care a acordat cele mai puține runde va fi câștigătorul. Dacă există doi sau mai mulți meloni cu aceleași wickets luate și alergări acordate, se vor aplica regulile dead heat.

Omul meciului: Preziceți care jucător va fi cel mai bun jucător al meciului. Pariurile vor fi stabilite pe jucătorul declarat oficial al meciului.

Batsman înscrie un cinzeci în meci: Preziceți ce jucător va înscrie un cincizeci în meci.

Metoda de demitere a Batsmanului: Preziceți cum va ieși batsmanul numit. Dacă batsmanul specificat este eliminat, toate pariurile vor fi nule. Dacă batsmanul specificat se retrage și nu se întoarce la bătaie mai târziu, toate pariurile vor fi anulate. Dacă acel batsman se întoarce la bătaie mai târziu și este eliminat, pariurile vor fi valabile. Prins și bowled este inclus în fielder catch.

Cel mai mare scor în primele 6 overs: Preziceți care echipă are cele mai multe runde totale comparând primele 6 overs pentru ambele echipe. În cazul aceluiași număr de runde pentru ambele echipe, pariurile vor fi nule.

Jucătorul care va înscrie cei mai mulți șase: Preziceți care jucător va înscrie cei mai mulți șase în joc. Când doi sau mai mulți jucătorii obțin același număr de șase, se vor aplica regulile dead-heat.

Jucătorul care urmează să fie prins în repriza 1/2: Preziceți dacă un jucător individual va fi prins în prima repriză sau a doua repriză. Rezultate disponibile: Da/Nu

Jucător total alergări par/impar în prima/a doua repriză: Preziceți dacă scorul în alergări realizat de un jucător individual va fi un număr par sau impar, în prima sau a doua repriză.

Cel mai mare scor individual: Preziceți dacă va fi cel mai mare scor individual în runde obținut de un jucător peste/sub o anumită linie.

Total (Peste/Sub) Wides: Preziceți dacă numărul de Wides jucate în meci va fi peste/sub o anumită linie.

Total (Peste/Sub) Ducks: Preziceți dacă numărul de Ducks din meci va fi peste/sub o anumită linie.

Total (peste/sub) Wickets: Preziceți dacă numărul de Wicket-uri luate în meci va fi peste/sub o linie specifică.

Total (Peste/Sub) Extras: Preziceți dacă numărul de Extras din meci va fi peste/sub o anumită linie.

Căderea primului wicket: Câte runde vor fi marcate la căderea primului wicket.

Cădere 1st Wicket - Echipa de acasă/deplasare: Câte alergări va înscrie echipa gazdă/deplasare la căderea primului wicket.

Echipă Top Batsman: Preziceți în ce echipă va fi cel mai bun batsman al jocului.

Echipă Top Bowler: Preziceți în ce echipă se va afla cel mai bun bowler al jocului.

Total (Peste/Sub) Top Batsman: Preziceți dacă scorul în runde pentru scorul Top Batsman va fi peste/sub o linie specifică.

Prima repriză a X-a depășire - Echipa gazdă/oaspte: Preziceți dacă va avea loc o eliminare în al X-lea over al primei repriză a meciului, pentru echipa gazdă/oaspete.

Cel mai mare scor peste - Total (Peste/Sub): Preziceți dacă scorul cu cel mai mare scor peste va fi peste/sub o anumită linie.

Total (Peste/Sub) Run Out: Preziceți dacă numărul de run-outs va fi peste/sub o anumită linie.

Handicap de meci: Care echipă va câștiga meciul cu handicap de wickets și runs.

Pentru a câștiga aruncarea și meciul: Care echipă va câștiga aruncarea monedei și meciul.

Total (Peste/Sub) First Over: Preziceți dacă scorul în alergări din primul Over va fi peste/sub o anumită linie.

Jocul va merge la Super Over?: Preziceți dacă va exista un Super Over în joc.

Etape de meci: Preziceți câte dintre reperele specificate (50/100) vor fi marcate în total în meci. Aceasta este determinată de câte runde individuale de 50+ sau 100+ sunt marcate în meci. Un scor de peste 100 ar conta atât ca 50, cât și ca 100.

Meci la egalitate: Preziceți dacă un meci se va încheia ca egalitate. O egalitate este atunci când la încheierea jocului, ambele echipele și-au încheiat reprizele și scorurile lor sunt egale.

Meciul finalizat: Preziceți dacă meciul va fi finalizat. Un meci este considerat încheiat dacă există o rezultat oficial.

Rezultatul primului X Overs: Preziceți rezultatul în runde pentru primele X overs. Rezultate disponibile: Acasă, Remiză, Deplasare

Jucătorul care trebuie să ajungă la X alergări Da/Nu: Preziceți dacă un anumit jucător va înscrie un anumit număr de alergări în meci.

Total meci Fours par sau impar: Preziceți dacă numărul total de granițe (patru) lovite în timpul meciului va fi un număr par sau impar.

Total meci Sixes par sau impar: Preziceți dacă numărul total de granițe (șase) lovite în timpul meciului va fi un număr par sau impar.

Echipa gazdă/oaspete Primul X Overs Total alergări peste/sub: Preziceți dacă numărul total de alergări va fi un număr par/impar în Primul X Overs pentru echipa gazdă/oaspete.

Echipa gazdă/oaspete Primul X Overs Total alergări par sau impar: Preziceți dacă numărul total de alergări va fi un număr par sau impar în Primul X Overs pentru echipa gazdă/oaspete.

Echipa gazdă/oaspete Primul Over Extra Da/Nu: Prevedeți dacă vor exista puncte suplimentare (de exemplu, largi, fără mingi, byes, sau leg-byes) jucate în primul over pentru echipa gazdă/oaspete.

Echipa gazdă/oaspete prima depășire a limitei patru marcat Da/Nu: Preziceți dacă o limită (patru) va fi marcată în primul Over de echipa gazdă/oaspete.

Echipa gazdă/oaspete prima depășire a limitei șase a marcat Da/Nu: Prevedeți dacă o limită (șase) va fi marcată în primul Over de echipa gazdă/oaspete.

Echipa gazdă/oaspete Cădere primul Wicket Total de alergări impar sau par: Preziceți dacă numărul total de alergări marcat de echipa gazdă/oaspete la căderea primului wicket, va fi un număr par sau impar.

Echipa gazdă/oaspete Prima livrare Total alergări: Preziceți câte alergări vor fi marcate chiar de la prima livrare pentru echipa gazdă/oaspete.

Echipa gazdă/oaspete Prima minge Total puncte peste/sub: Preziceți dacă numărul total de puncte marcate la prima minge de către echipa gazdă/oaspete va fi peste sau sub o anumită linie.

Total Patru echipa gazdă/oaspete Par sau Impar: Preziceți dacă numărul total de patru lovituri de echipa gazdă/oaspete va fi un număr par sau impar.

Echipa gazdă/oaspete Alergări exacte pe livrare X a lui X în repriza X: O predicție specifică de piață, cum ar fi alergări exacte la a treia livrare de pe locul 5 în prima repriză.

Repriza a X-a Cursa la X alergări: Preziceți care echipă va înscrie prima un anumit număr de alergări în reprizele specificate

Repriza a X-a - Total livrări întâmpinate de jucător: Preziceți dacă numărul total de livrări cu care se confruntă un jucător va fi peste sau sub un anumit număr. Livrările totale cu care se confruntă se referă la numărul de mingi legale cu care s-a confruntat un bataș în timpul petrecut la pliu.

Repriza a X-a – Alergări acordate de un jucător: Preziceți dacă numărul de alergări acordate de un jucător va fi peste sau sub un număr specificat. alergările acordate se referă la numărul total de alergări pe care un bowler le-a dat în timp ce își livrează over-urile.

Repriza a X-a echipa gazdă/oaspete Limita a X-a în afara Bat-ului, patru sau șase: Preziceți dacă a X-a graniță este lovită de bătătorul echipei gazdă/oaspete în a X-a repriză va fi de patru (4 puncte) sau șase (6 puncte).

Total repere Batsman (50/100): Preziceți numărul de cincizeci (50 de alergări) și sute (100 de alergări) marcat de bătători (batsmen) în timpul unui meci.

Echipa gazdă/oaspete total runde pe X peste X reprize: Preziceți intervalul total de runde pentru echipa gazdă/oaspete într-o anumită repriză și peste. De exemplu, o echipă ar putea realiza între 6-15 run-uri în al 5-lea peste primele reprize.

Echipa gazdă/oaspete Interval de alergare X reprize: Preziceți intervalul total de alergări pentru echipa gazdă/oaspete într-o repriză specifică. De exemplu, o echipă ar putea realiza între 229-310+ alergări în prima repriză.

Repriza a X-a Jucător individual Total limite peste/sub: Preziceți câți patru și/sau șase va lovi un anumit jucător în timpul său la bâtă.

Repriza a X-a Jucători Mingi individuale înfruntate peste/sub: Preziceți câte mingi se va confrunta un anumit jucător în timpul reprizelor lor.

Repriza a X-a Jucător Individual Total alergări (Range): Preziceți câte alergări va înscrie un anumit jucător într-un anumit interval, cum ar fi 0-24, 25-30 etc.

Piețe directe:

Câștigător: Trebuie să preziceți câștigătorul turneului dat în funcție de clasamentul oficial al conmpetiției.

Câștigător de serie: Trebuie să preziceți ce echipă va câștiga seria (câteva jocuri)

E-SPORTS

Reguli generale

Toate pieţele de eSports se bazează pe evenimetele de scor în joc sau rezultatele la sfârșitul unui meci/hartă programat. Toate decontările vor avea loc folosind scorul și rezultatele oficiale care sunt declarate în fluxul video oficial sau în fluxul în joc al meciurilor relevante.

Toate datele și orele de începere a meciurilor afișate pentru meciurile Esports sunt doar cu titlu indicativ și nu se garantează că sunt corecte. Pariurile vor fi valabile dacă un meci este oferit cu o dată și/sau oră incorrectă.

Dacă un meci este întrerupt/amânat și nu este reprogramat la o oră ulterioară în 48 de ore de la ora de începere programată, atunci toate pariurile pe acel meci vor fi anulate.

Dacă numele unui jucător/echipă/turneu este scris greșit, toate pariurile vor rămâne valabile, cu excepția cazului în care este evident că numele scris greșit este același cu o altă entitate.

Dacă numele unei echipe este schimbat din cauza unei echipe care părăsește organizația, se alătură unei alte organizații, sau din cauza unei schimbări oficiale a numelui echipei, toate pariurile vor fi valabile.

Dacă organizatorul evenimentului permite înlocuiri și există un rezultat oficial, toate pariurile vor fi un rezultat normal.

În cazul în care există o anulare a rezultatului unui meci de către organizator din cauza unor circumstanțe neprevăzute - cum ar fi trișarea - toate pariurile pe acel meci vor fi anulate.

În cazul în care un meci a fost declarat ca un câștig de trecere de către organizatorul turneului, toate pariurile vor fi anulate.

Dacă o echipă se retrage în timpul unui meci, vor fi a rezultate doar pariuri pe hărțile individuale completate. Piața de meciuri, pieței secundare de meciuri și toate celelalte piețe de hărți nedecise vor fi anulate.

Toate piețele iau în considerare prelungirile, cu excepția cazului în care se specifică altfel în numele pieței.

Dacă formatul meciului este schimbat sau diferă de cel oferit, ne rezervăm dreptul de a anula toate pariurile.

Dacă meciul este afișat incorect, ne rezervăm dreptul de a anula toate pariurile.

Dacă un meci este jucat înainte de data/ora de începere programată, toate pariurile plasate după începerea efectivă a meciului vor fi rambursate. Toate pariurile plasate înainte de începerea efectivă a meciului vor fi valabile.

Dacă un meci sau o hartă este reluată din cauza unui organizator sau a unor probleme tehnice, toate piețele indecise vor fi anulate, meciurile sau hărțile rejucate vor fi tratate separat ca meciuri noi.

Dacă durata/durata finală a jocului este aceeași cu un anumit prag, se rezolvă ca PESTE.

În cazul în care un eveniment implică aceiași doi jucători sau echipe care joacă mai multe jocuri sau hărți, de exemplu „cel mai bun de 3”, iar unul sau mai multe jocuri sau hărți nu sunt jucate, deoarece rezultatul evenimentului a fost deja stabilit, pariurile pe jocuri sau hărți nejucate sunt nule și mizele rambursate.

Datele și orele de începere sunt afișate doar în scop informativ și pot să nu fie exacte.

În cazul în care un eveniment este anulat, amânat sau întrerupt și nu este finalizat în 48 de ore de la ora de începere programată inițial, pariurile pe acel eveniment sunt nule și mizele rambursate. Cu toate acestea, jocurile sau hărțile care sunt finalizate în 48 de ore sunt soluționate în mod normal, chiar dacă jocurile sau hărțile suplimentare, care ar fi trebuit să fie o parte din aceeași confruntare, sunt anulate sau amânate în continuare.

Pariurile sunt stabilite pe baza difuzării oficiale a jocului de către editor sau organizatorul evenimentului. În cazul în care difuzarea arată un numărător de runde câștigate, ucideri, dragoni, turnuri etc., acesta va fi folosit în general pentru a stabili pariuri relevante. Dacă rezultatul unui pariu este neclar, din difuzare sau dacă nu există o difuzare, atunci API-ul de statistici pentru joc, va fi folosit acolo unde este disponibil.

În cazul piețelor indexate sau numerotate (cum ar fi câștigătorul unei anumite runde în Counter Strike: GO, sau echipa să înscrie o anumită ucidere numerotată în League of Legends sau DOTA2), indexul determină obiectivul care contează. Cuvinte precum „următorul” din numele pieței nu sunt garantate a fi corecte, deoarece difuzările pot fi întârziate și este posibil să nu avansăm întotdeauna indicele exact, atunci când se puncteză un obiectiv sau se încheie o

rundă. Prin urmare, toate pariurile sunt decontate pe runda sau obiectivul specific numerotat, indiferent de orice altă formulă din numele pieței sau de momentul în care a fost plasat pariul.

Dacă numărul programat de runde sau hărți este modificat, sau dacă pieţele sunt oferite în mod eronat, pe baza unui număr diferit de runde sau hărți, față de numărul programat efectiv, atunci pariurile pe marja câștigătoare (inclusiv handicap), totalul runde/hărți, scoruri corecte etc. sunt nule și mizele sunt rambursate.

Pariurile pentru câștigătorul hărții și câștigătorul meciului sunt valabile. Dacă orice hartă nu este jucată sau este acordată unui jucător, sau echipă prin trecere sau implicit, fără ca jocul să fi început, toate pariurile pe harta respectivă și pe meciul în ansamblu sunt nule și mizele rambursate. Pariurile referitoare numai la hărțile care sunt jucate sunt valabile. Se consideră că o hartă a început de îndată ce pornește ceasul de joc, sau oricare echipă sau jucător efectuează o acțiune de joc referitoare la acea hartă, inclusiv alegeri, interdicții și achiziții de arme.

Această regulă se aplică tuturor pariurilor plasate pe meciuri în care un concurent are o deconectare sau o problemă tehnică.

Dacă un concurent se deconectează sau renunță după ce a început cel de-al 10-lea minut de joc al unei hărți, pariurile au acțiune conform rezultatului oficial oferit de o combinație de surse inclusiv pagina de meci Dotabuff și clipurile Twitch relevante.

Dacă un concurent se deconectează în primele 10 minute și se poate reconecta sau poate fi înlocuit pentru restul hărții, toate pariurile afectate pe harta și meciul respectiv vor fi valabile.

Această regulă funcționează pentru toate eSporturile, cu excepția CS.

La CS 2 dacă un jucător se deconectează și nimeni nu-l înlocuiește, atunci dacă decid să joace 4v5 și joacă cel puțin 3 runde după momentul deconectării, atunci toate pieţele de hărți indecise, inclusiv Linia monetară a meciurilor + pieţele secundare de meciuri indecise sunt toate nule.

În unele piețe, o hartă poate fi denumită și joc.

Reguli Counter Strike:GO

Acolo unde pot fi jucate Prelungiri, acestea vor fi incluse în decontarea pieţelor; cu excepția cazului în care participantul la extragere este cotat pentru o anumită piață, caz în care decontarea se va face pe baza numărului statutar de runde.

Majoritatea pariurilor pe hărți se bazează pe numărul programat de runde, excluzând rundele suplimentare jucate în caz de o remiză. În cazul în care, totuși, o piață câștigătoare a hărții este oferită fără o selecție „remiză”, atunci aceasta este stabilită în favoarea câștigătorului total al hărții, inclusiv prelungiri dacă sunt jucate.

Vocabular specific titlului:

• **T / CT (Terrorists / Counter-terors):** numele specific al titlului echipei Dark / Light

• **Rundă:** Echipa câștigă runde pentru a câștiga Harta. Runda este câștigată atunci când 1) o echipă o elimină pe cealaltă 2) de terorişti atunci când detonează cu succes bomba 3) de contraterorişti când bomba nu detonează detonează în 120 de secunde de la începutul rundei. Prima echipă care înscrie 13 runde câștigă Harta.

• **Prelungiri:** În cazul unui scor de extragere pe Hartă, prima prelungire se joacă în format Bo6. În cazul unei alte remize , se vor juca următoarele prelungiri cu aceleași reguli. Acest proces se repetă până când o echipă câștigă prelungirile. Regulile pentru prelungiri pot fi specifice turneului.

• **Pistol runda:** 1. și 13. runda pe o anumită Hartă.

Reguli Dota2

Pentru pariurile care implică turnuri, toate turnurile distruse sunt considerate ca fiind distruse de echipa adversă, chiar dacă ultima lovitură a fost de la un minion.

Pentru pariurile care implică bărăci, toate barăcile distruse sunt considerate ca fiind distruse de echipa adversă. chiar dacă ultima lovitură a fost de la un minion. Barăcile la distanță și corp la corp din fiecare pereche sunt considerate bărăci separate, astfel încât fiecare echipă să aibă în total șase cazărmi.

Pentru pariurile care implică ucideri (altele decât „First Blood”), API-ul oficial de difuzare sau de joc, dacă este disponibil, este definitiv în dstabilirea dacă moartea unui campion este considerată o ucidere. De exemplu, acolo unde un campion este ucis de daune datorate sau servitorului, fără implicarea unui campion inamic, aceasta nu poate fi înregistrată ca o ucidere la difuzare, caz în care nu se iau în considerare o ucidere în scopul soluționării pariurilor.

Pentru pariurile pe First Blood, difuzarea sau scorul API oficial trebuie să înregistreze uciderea ca First Blood. În cazul în care, de exemplu, o ucidere este refuzată de un coechipier, ea nu poate fi considerată drept First Blood (indiferent dacă este înregistrată ca o ucidere pe contorul de ucidere difuzat), caz în care nu va fi considerată ca First Blood în scopul soluționării pariului. Pentru a evita orice dubiu, toate piețele de ucidere, altele decât „ First Blood”, sunt stabilite pe baza contorului de ucidere, dar o ucidere care este înregistrată pe contorul de ucidere, va conta drept First Blood numai dacă este anunțată ca atare.

Pentru pariurile pe Roshans, echipa care înscrie ultima lovitură pe Roshan, așa cum este determinat de difuzare sau de joc. Se consider că API-ul, dacă este disponibil, l-a ucis pe Roshan, indiferent de jucătorul care preia egida nemuritorului.

Pentru pariurile care implică următoarea echipă care marchează un anumit obiectiv sau echipa care marchează cel mai mult de la un anumit obiectiv obiectiv, unde este oferită opțiunea „niciunul” sau „remiză” și este rezultatul câștigător, pariurile pe oricare echipă sunt învinse. Acolo unde nu se oferă o astfel de selecție și nicio echipă nu este câștigătoare, toate pariurile de pe piață sunt nule și mizele rambursate.

În cazul în care o echipă se predă, pariurile sunt valabile și sunt stabilite după cum urmează. Pentru pariurile care implică câștigătorul hărții, echipa câștigătoare este echipa care nu s-a predat. Pariurile care implică Roshans, barăci și ucideri sunt stabilite pe baza situaţiei din momentul predării. Pariurile care implică turnuri sunt stabilite ca și cum echipa câștigătoare ar fi distrus numărul minim de turnuri suplimentare, necesare teoretic pentru a câștiga jocul în mod normal, din poziţia când a avut loc predarea. De exemplu, dacă echipa câștigătoare a distrus toate turnurile de nivel 1 și un turn de nivel 2, atunci se va considera că a distrus alte trei turnuri (șapte în total), deoarece ar fi trebuit să distrugă cel puțin un turn de nivel 3 și cele două turnuri antice, pentru a câștiga jocul în mod normal din acea poziţie.

Definiții specifice titlului:

• **Antic:** obiectivul principal al hărții. Prima echipă care distruge Ancientul echipei adverse câștigă Harta.

• **GG:** Acest lucru permite echipei relevante să predea harta atunci când este introdusă în chat.

• **Dire / Radiant:** numele specific al titlului echipelor adverse Dark / Light

• **Kill:** scorul echipei Light/Dark, care reprezintă numărul total de ocazii în care membrii echipei adverse au fost uciși.

• **Aegis:** Un obiect care apare după ce obiectivul de joc Roshan este ucis. Poate fi ridicat de un jucător.

• **Turn:** Un obiectiv de joc specific echipei, care poate fi distrus de echipa adversă.

• **Cazarmă:** un obiectiv de joc specific echipei, care poate fi distrus de echipa adversă.

Reguli Ligii Legendelor (LoL).

Pentru pariurile care implică turnuri, toate turnurile distruse sunt considerate ca fiind distruse de echipa adversă, chiar dacă ultima lovitură a fost de la un servitor.

Pentru pariurile care implică inhibitori, toți inhibitorii distruși sunt considerati ca fiind distruși de echipa adverse, chiar dacă ultima lovitură a fost de la un servitor. Pentru pariurile care implică numărul de inhibitori distruși, fiecare dintre cei șase inhibitorii contează o singură dată, chiar dacă este distrus, reapare și este distrus din nou. Pentru pariurile care implică următorul inhibitor distrus, fiecare distrugere a unui inhibitor contează separat, chiar și atunci când acesta a reapărut și este distrus pentru o secundă sau o dată ulterioară.

Pentru pariuri care implică uciderи (inclusiv „First Blood”, care în League of Legends este sinonim cu prima ucidere pe hartă), difuzarea oficială sau API-ul jocului, dacă este disponibil, este definitiv pentru a determina dacă moartea unui Campion este considerate ca o ucidere. De exemplu, în cazul în care un campion este ucis de daune turn sau servitori fără implicarea unu Campion inamic, aceasta poate să nu fie înregistrată ca o ucidere pe difuzare , caz în care nu va fi consierată o ucidere în scopul soluționării pariurilor.

Pentru pariurile care implică următoarea echipă care marchează un anumit obiectiv sau echipa care marchează cel mai mult la un anumit obiectiv, unde este oferită opțiunea „niciunul” sau „remiză” și este rezultatul câștigător, pariurile pe oricare echipă sunt învinse. Acolo unde nu se oferă o astfel de selecție și nicio echipă nu este câștigătoare, toate pariurile de pe piață sunt nule și mizele rambursate.

În cazul în care o echipă se predă, pariurile sunt valabile și sunt stabilite după cum urmează. Pentru pariurile care implică câștigătorul hărții, echipa câștigătoare este echipa care nu s-a predat. Pariurile care implică dragoni, baroni și uciderи sunt stabilite pe bază asupra situaţiei la momentul predării. Pariurile care implică turnuri și inhibitori sunt stabilite ca și cum echipa câștigătoare ar fi distrus numărul minim de turnuri suplimentare și/sau inhibitor, teoretic necesar pentru a câștiga jocul în mod normal, din poziția în care a avut loc predarea. De exemplu, dacă vreun inhibitor al echipei care pierde este în jos în momentul predării, atunci se consideră că niciun inhibitor suplimentar fost distrus. Dacă niciun inhibitor al echipei care pierde este în jos, atunci se consideră că echipa câștigătoare are a distrus un inhibitor suplimentar, cu prioritate acordată unui inhibitor, care a fost deja distrus dacă așa un inhibitor există și a renascut. Dacă echipa câștigătoare a distrus toate turnurile de nivel 1 și unul de nivel 2, atunci se va considera că a distrus alte trei turnuri (șapte în total), deoarece ar fi trebuit să distrugă cel puțin un turn de nivel 3 și cele două turnuri nexus, pentru a câștiga jocul în mod normal din poziția respectivă.

Vocabular specific titlului:

• **Nexus:** obiectivul principal al Hărții. Prima echipă care distruge Nexusul echipei adverse câștigă Harta.

• **Kill:** scorul echipei Albastru/Roșu, care reprezintă numărul total de ocazii în care membrii ai echipei adverse au fost uciși.

• **Turret:** un obiectiv de joc specific echipei, care poate fi distrus de echipa adversă.

• **Inhibitor:** un obiectiv de joc specific echipei, care poate fi distrus de echipa adversă.

• **Dragon:** un obiectiv de joc, poate fi ucis de jucători.

• **Baron:** un obiectiv de joc, poate fi ucis de jucători.

Piețe generale*

*Una sau mai multe piețe din secțiunea specială pot fi găsite pe diferite titluri de e-sport care sunt oferite pe platforma noastră de pariuri sportive. Unele dintre aceste titluri sunt: **KoG (Kings of Glory), Rainbow Six, Starcraft, WoW (World of Warcraft), VALORANT, GoW (Zeul războiului), HALO, HOTS (Eroii furtunii), Liga Rocket, SMITE.**

Câștigător (1,2): Determinați câștigătorul jocului (x hărți) în funcție de numărul de hărți oferite în eveniment.

Câștigător (1X2): Determinați câștigătorul jocului (x hărți) în funcție de numărul de hărți oferite în eveniment sau dacă meciul se va încheia cu o remiză.

Hărți Handicap: Pariu în care câștigătorul meciului trebuie decis cu o marjă de hartă respectivă. Scorul corect se adaugă sau se scade din hărțile propuse în handicap, iar după operațiunea respectivă se va stabili cine câștigă: echipa gazdă sau echipa în deplasare.

Exemple de meci NomGaming vs Team Spotnet:

Nom-Gaming (-1,5) ➔ Această piață se referă la hărțile Nom win (X) care oferă un dezavantaj de 1,5, dacă evenimentul termină 3-0 în favoarea lui Nom, el ar câștiga linia de pariu, deoarece handicapul pe care l-am selectat este 1.5, Nom continuă la capul scorului cu 1,5 - 0 în favoarea sa.

Team Spotnet (+1.5) ➔ Această piață va oferi un avantaj de 1.5 Team Spotnet în toate hărțile stabilit de joc, dacă evenimentul se termină 2 - 1, câștigătorul acestuia ar fi Team Spotnet, deoarece avantajul de 1,5 îi oferă un scor în favoarea lui de 2,5 profitând de echipa 1, rezultatul final fiind 2 - 2,5.

Hărți totale: Această piață se referă la numărul de hărți pe care le va avea jocul.

Scorul exact (pe hărți): Această piață se referă la scorul exact și final al meciului care oferă opțiunile
0:2 - 1:2
2:0 - 2:1

Prima hartă - câștigător - A doua hartă - câștigător: Această piață definește doar câștigătorul primei sau celei de-a doua hărți a evenimentului.

Prima hartă - câștigător 1x2: Pe această piață vă oferim cele 3 opțiuni obișnuite, care sunt (Acasă - Deplasare - Remiză) și sunt definite în funcție de harta aflată în joc în acest moment.

Scorul corect al meciului: Trebuie să preziceți scorul final exact al unui meci dintre două echipe

Piețe suplimentare de e-sport

Harta X - Echipa pentru a trage First Blood: Trebuie să preziceți care echipă va realiza prima ucidere harta specifică în timpul meciului. Execuțiile de către turnuri sau monștri nu contează. Prima ucidere trebuie să fie realizată de jucător

Harta X - Echipa pentru a-l ucide pe Zth Roshan: Trebuie să preziceți care echipă va fi prima care va ucide Zth Roshan în timpul unui meci de pe harta X

Harta X - Echipa care va ucide pe Rift Herald: Trebuie să preziceți care echipă va fi prima care îl va ucide pe Rift Herald în timpul unui meci pe harta X

Handicap runde: Pe această piață de pariuri poți oferi echipei X un avantaj sau un dezavantaj peste numărul total de runde câștigate în meci .

Total Ucieri peste/sub: Trebuie să preziceți dacă numărul total de ucideri înregistrate într-un meci va fi peste sau sub un anumit set de numere

Numărul total de runde: Trebuie să preziceți numărul total de runde jucate într-un meci

Harta X - Total Baroni uciși peste/sub: Trebuie să preziceți dacă numărul total de Baroni uciși într-un meci de pe harta X va fi peste sau sub un anumit număr

Harta X - Total Dragoni uciși peste/sub: Trebuie să preziceți dacă numărul total de dragonii uciși într-un meci pe harta X vor fi peste sau sub un anumit număr

Harta X - Total inhibitori distruși peste/sub: Trebuie să preziceți dacă numărul total de inhibitori distruși pe harta X într-un meci vor fi peste sau sub un anumit număr

Harta X - Total Roshans uciși peste/sub: Trebuie să preziceți dacă numărul total de Roshans uciși într-un meci de pe harta X vor fi peste sau sub un anumit număr

Harta X - Pistol Runda Z - Câștigător: Trebuie să preziceți care echipă va câștiga runda z cu pistol selectată pe harta X a unui meci

Harta X – Ucidere Cuțit?: Trebuie să preziceți dacă cel puțin un jucător va realiza o ucidere cu un cuțit pe Harta X în timpul meciului

Harta X - Echipă Valoare netă mai mare la minut Z?: Trebuie să preziceți care echipă va avea un aur total mai mare (sau o valoare netă) la un minut specificat pe harta X a meciului

Harta X - Echipa N - Total turnuri: Trebuie să preziceți numărul total de turnuri distruse de Echipa N pe harta X în timpul meciului

Număr impar/par de hărți: Un pariu pe numărul total par sau impar de hărți jucate în meci

Harta X - Jucătorul Z - Total ucideri: Un pariu pe numărul total de ucideri de către Jucătorul Z pe harta specificată

Total runde: Preziceți numărul total de runde disputate în meci de concurentul x pe harta specificată. Reglementarea pariurilor este determinată dacă rezultatul va fi peste sau sub linia totală luată.

Harta X - Durata hărții: Trebuie să preziceți durata totală a meciului pe harta X. Pariați pe durata hărții specificate în minute (peste/sub). Calculat în funcție de cronometru de joc. De exemplu, pentru un pariu peste pe o durată de 40,5 :
- pentru ca pariul să câștige, timpul de pe hartă trebuie să fie de 40 de minute și 30 de secunde sau mai mult.
- pentru ca pariul să fie pierdut - timpul trebuie să fie de 40 de minute și 29 de secunde sau mai puțin.

Harta X - Total runde Ct: Trebuie să preziceți numărul total de runde câștigate de Partea anti-teroristă (CT) în timpul meciului de pe harta X.

Harta X - Total runde teroriste: Trebuie să preziceți numărul total de runde câștigate de partea teroristă în timpul meciului de pe harta X.

Jucătorul Z - Total runde: Numărul total de runde disputate de jucătorul Z. Reglementarea pariurilor este determinată dacă rezultatul va fi peste sau sub linia totală luată.

Harta X. - Prima repriză - Handicap rundă: Avantaj sau dezavantaj pentru una dintre echipe, exprimat în numărul de runde câștigătoare sau învinse de pe harta specificată în timpul primei reprize.

Harta X.- Prima repriză - Total runde echipa N: Un pariu dacă echipa N câștigă mai multe sau mai puține runde decât numărul specificat de runde pe harta specificată în timpul primei reprize.

Harta X. - A doua repriză - Câștigător 1x2: Un pariu pe câștigătorul reprizei a doua pe harta specificată.

Harta X. - A doua jumătate - Total runde: Un pariu pe numărul total de runde din harta specificată în a doua rpriză. De exemplu, dacă un jucător pariază pe peste 22 și sunt în total 20 de runde jucate pe hartă, pariul este pierdut deoarece numărul total de runde jucate este mai mic decât valoarea totală. Dacă pariul a fost plasat pe sub 22 de ani cu 22 de runde jucate, acesta câștigă. Numărul maxim de runde în meciurile în format MR12 este de 24.

Harta X. – Total runde echipa N: Un pariu dacă echipa N câștigă mai multe sau mai puține runde decât numărul specificat de runde pe harta X.

Harta X – Ucidere Primul Curier: Pariați pe care dintre echipe va ucide primul curier inamic de pe harta X. Pariul este considerat jucat după ce una dintre echipe ucide curierul inamic. Dacă nu există nicio ucidere a curierului în timpul hărții, pariul va fi decontat cu cota de „1”;

Harta X - Divine Rapier: Trebuie să preziceți dacă un Divine Rapier va fi achiziționat de orice jucător în timpul meciului de pe harta x.

Ucideri cu handicap de meci: Trebuie să preziceți numărul total de ucideri ale unei echipe în timp ce adăugați sau scădeți un număr specificat de ucideri ca handicap

Echipa N - meci total ucideri: Trebuie să preziceți numărul total de ucideri pe care echipa N le va asigura în timpul unui meci

Harta X - Scor corect runde cu pistol: Trebuie să preziceți scorul exact al rundelor cu pistol, de obicei indicând câte runde cu pistol va câștiga fiecare echipă pe harta X.

Harta X. - Echipa N Total Kills: Un pariu pe numărul total de ucideri ale echipei N pe harta specificată

Harta X - Ucidere cu grenade HE: Trebuie să preziceți dacă cel puțin un jucător va asigura o ucidere cu o grenadă HE pe harta X în timpul meciului

Harta X - Ucidere cu Molotov (Grenada incendiară)?: Trebuie să preziceți dacă la cel puțin un jucător va asigura o ucidere cu un Molotov pe harta X în timpul meciului

Harta X - Va exista o ucidere a lui Zeus X27: Trebuie să preziceți dacă cel puțin un jucător se va asigura o ucidere cu arma Zeus X27 pe harta X în timpul meciului

Harta X - Prelungiri Z - 1x2: Trebuie să preziceți rezultatul prelungirilor Z într-un meci pe Hartă X

Harta X - Prelungiri Z- Handicap rundă: Trebuie să preziceți rezultatul prelungirilor Z pe hartă X, luând în considerare un handicap, care poate oferi unei echipe un avantaj sau un dezavantaj

Harta X - Prelungiri Z- Total runde: Trebuie să preziceți numărul total de runde care vor fi jucate în timpul prelungirilor Z într-un meci de pe harta X

Harta X - Echipa Z - Harta câștigă + Durata hărții: Trebuie să preziceți că echipa Z va câștiga harta X și, de asemenea, durata totală a meciului de pe harta X

Harta X - Câștigă Z repriză + Câștigă Harta: Trebuie să preziceți care echipă va câștiga prima sau a doua repriză harta X și, de asemenea, ce echipă va câștiga pe harta X

Harta X - Câștigă prima rundă pistol + Hartă: Trebuie să prezici care echipă va câștiga prima rundă la pistol pe harta X și, de asemenea, ce echipă va câștiga harta X

Harta X - Câștigă a doua rundă la pistol + Hartă câștig: Trebuie să prezici care echipă va câștiga a doua rundă la pistol pe harta X și, de asemenea, ce echipă va câștiga harta X

Harta X - Câștigă prima rundă la pistol + Câștigă în prima repriză: Trebuie să prezici care echipă va câștiga prima rundă la pistol pe harta X și, de asemenea, ce echipă va câștiga prima repriză pe harta X

Harta X. - Total barăci: Pariați pe numărul total de barăci distruse pe harta X

Meci total barăci: Trebuie să preziceți numărul total de barăci distruse de ambele echipe pe tot parcursul meciului

Harta X – Câștigător ucideri Roshan: Trebuie să preziceți care echipă va obține cele mai multe ucideri Roshan în timpul unui meci pe harta X. În cazul în care există o egalitate în numărul de ucideri Roshan, pariul va fi considerat ca fiind nul

Harta X - 1X2 Ucideri Roshan: Trebuie să preziceți care echipă va obține cele mai multe ucideri Roshan în timpul unui meci pe Harta X. Rezultatul extragerii este inclus

Harta X - Triplă Ucidere: Un pariu pe un jucător care realizează o triplă ucidere pe harta specificată.

Harta X - Ambele echipe au ucis primii 2 scuttlers: Trebuie să preziceți dacă ambele echipe vor asigura primele două ucideri de Rift Scuttlers în timpul unui meci pe Harta X

Harta X - Rift Herald ucis în 10 minute: Trebuie să preziceți dacă Rift Herald va fi ucis de oricare echipă în primele 10 minute (de la 00:00 la 09:59) ale meciului pe harta X

Harta X - Ambele echipe îl ucid pe Rift Herald: Trebuie să preziceți dacă ambele echipe vor reuși cu success o ucidere pe Rift Herald în timpul unui meci pe Harta X

Harta X. - Ambele echipe vor ucide primii doi dragoni: Un pariu dacă ambele echipe îi vor ucide pe primii doi dragoni pe harta specificată.

Harta X - Drake urmează să fie furat: Trebuie să preziceți dacă Dragonul (numit adesea „Drake”) va fi luat de o echipă, care nu a fost cea care a încercat inițial să-l securizeze, în timpul unei meci pe harta X

Harta X - Sufletul Dragonului: Un pariu dacă Sufletul Dragonului va fi luat pe harta specificată (uciderea a 4 Dragoni pentru una dintre echipe acordă Sufletul Dragonului).

Harta X - Baron fură: Un pariu dacă una dintre echipele de pe harta specificată îl va fura pe Baronul pe care echipa adversă nu l-a ucis.

Harta X - Total ucideri înainte de 10 minute: Numărul total de ucideri efectuate înainte de 10 minute (de la 00:00 la 09:59), numărat de cronometrul din joc.

Harta X - Cel mai mare număr total de ucideri individuale: Trebuie să preziceți dacă cel mai mare număr de ucideri relizate de un jucător de pe harta X este peste sau sub linia specificată

Harta X - Total de ași: Numărul total de ași de pe harta specificată (As - uciderea a cinci personaje inamice ale unui jucător al echipei).

Harta X - Omorâți primul Rift Scuttler din partea de sus a râului: Trebuie să preziceți ce echipă va ucide cu success primul Rift Scuttler situat în zona de sus a râului în timpul unui meci pe harta X

Harta X - Omorâți primul Rift Scuttler situat în zona de jos a râului: Trebuie să preziceți care echipă va ucide cu success primul Rift Scuttler situat în zona de jos a râului în timpul unui meci pe Harta X

Harta X - Numărul total de membri pentru a câștiga mâna baronului la uciderea primului baron: Trebuie preziceți numărul de campioni care dobândesc avantajul de baron după primul baron ucis pe harta X

Harta X - Inhibitorul va renaște: Un pariu dacă un inhibitor distrus va renaște pe harta specificată.

Harta X - Primul turn va fi distrus înainte de 13 minute: Un pariu dacă turnul va fi distruse înainte de 13 minute (00:00 - 12:59), numărate de cronometrul din joc.

Harta X - Elder Dragon va fi ucis: Trebuie să preziceți dacă Elder Dragon va fi ucis în timpul unui meci de pe harta X

Harta X - Total de asistențe în First Blood: Un pariu pe câți jucători vor primi o asistență de la First Blood pe harta X

Harta X - Dragon Slain Handicap: Trebuie să preziceți numărul total de dragoni uciși de fiecare echipa de pe harta X, cu un handicap aplicat uneia dintre echipe. Handicapul este un număr predeterminat de ucideri adăugat sau scăzut din totalul unei echipe

Harta X - Total turnuri distruse: Pariați pe numărul total de turnuri distruse pe harta X de ambele echipe

Harta X - Total High Ground Towers Distruse: Trebuie să preziceți numărul total de turnuri înalte distruse de ambele echipe combinate în timpul meciului de pe harta X

Harta X - Extrage First Blood în 6 minute: Trebuie să prezici dacă prima ucidere a meciului (denumit „Primul sânge”) pe harta X va apărea în primele 6 minute (00:00 - 05:59)

Harta X - Câștigător cu turnuri distruse: Trebuie să preziceți care echipă va distruge mai multe turnuri pe harta X. Dacă rezultatul este egal, pariul va fi considerat nul

Harta X- 1X2 cu turnuri distruse: Trebuie să preziceți care echipă va distruge mai multe turnuri pe Harta X. Rezultatul extragerii inclus

Harta X. - Total ucideri: Pariați pe numărul total de ucideri de pe harta specificată. Toate uciderile făcute înainte de finalul meciului sunt numărate, inclusiv uciderile după „GG”; este scris în chatul general. Calculul este pe baza scorului final al echipei din statisticile post-meci, astfel încât pariul nu numără decesele care nu sunt creditate echipei adverse

Harta X. - Total decese : Pariați pe numărul total de decese de pe harta specificată. Toate uciderile făcute înainte de sfârșitul meciului sunt numărate, inclusiv decesele după ce „GG” este scris în chatul general. Calculul se bazează pe scorul final al echipei din statisticile de după meci, astfel încât pariul nu numără decesele care nu sunt creditate echipei adverse

Harta X. - Ambele echipe vor distruge barăcile: Pariați pe ambele echipe care vor distruge toate barăcile din timpul de joc pe harta specificată.

Harta X. - Ambele echipe îl vor ucide pe Roshan: Pariați pe ambele echipe care îl vor ucide pe Roshan în timpul jocului pe harta specificată.

Harta X - runde totale: Trebuie să preziceți numărul total de runde jucate în timpul unui meci pe harta X.

Harta X - runde impare/pare: Trebuie sa preziceti daca numarul total de runde jucate în timpul unui meci pe harta X va fi impar sau par.

Harta X - total ucideri: Trebuie să preziceți numărul total de ucideri care vor avea loc în timpul unui meci pe Harta X

Harta X - va fi un as: trebuie să preziceți dacă o echipă va obține un „as” în timpul unui meci de pe harta X. Un as are loc atunci când o echipă îi elimină pe toți cei cinci jucători ai echipei adverse, fără ca vreunul dintre propriii jucători să moară în acea întâlnire

Harta X - câștigător: Trebuie să preziceți ce echipă va câștiga meciul pe Harta X

Harta X - handicap rundă: Trebuie să preziceți rezultatul unui meci pe harta X în timp ce se aplică un handicap la numărul de runde câștigate de una dintre echipe.

Harta X - Total asistențe: Trebuie să preziceți numărul total de asistențe care vor avea loc pe harta X

Harta X - Jucătorul va acorda asistență: Un pariu dacă un jucător va primi o asistență pe harta X

Harta X - Echipa va ajunge în top: Trebuie să preziceți dacă o anumită echipă (sau echipă) va atinge un un anumit obiectiv pe harta respectivă

Harta X - Marja câștigătoare prin ucideri: Trebuie să preziceți diferența de ucideri între două echipe la sfârşitul unei hărţi specifice

Harta X - Total ucideri Impar/Par: Trebuie să preziceți dacă numărul total de ucideri din a X-a hartă va fi impar sau par.

Pieţele CS:GO

Câștigător: Determinați câștigătorul jocului (x hărți) în funcție de numărul de hărți oferite în eveniment

Prima hartă - runde totale: Această piață de pariuri definește dacă harta disponibilă va avea peste 26,5 runde sau sub 26,5 runde.

Prima hartă - handicap de rundă: Pe această piață de pariuri poți oferi echipei X un avantaj sau un dezavantaj față de numărul total de runde pe care le are harta selectată. Exemplu de potrivire Ffamix vs Exdt:

Ffamix (-2,5) ➔ Această piață se referă la faptul că Ffamix va câștiga harta din prima rundă, chiar oferind un dezavantaj de - 2,5 puncte (dacă harta se termină 20-10 având Ffamix în avantaj, el ar câștiga totuși linia de pariu, deoarece ar rămâne cu un scor în favoarea lui de (17.5-10).

Exdt (+2,5) ➔ Această piață înseamnă că jucătorul Exdt va câștiga rundele cu un avantaj de +2,5 puncte. Dacă scorul final a fost 15-15, câștigătorul acestor runde este Exdt cu un scor de 17,5 puncte.

Prelungiri hărții a X-a (da/nu): Prevedeți dacă va exista ore suplimentare pe harta a X-a.

Harta a X-a - Câștigătorul primei runde cu pistol: Preziceți cine va câștiga prima rundă cu pistol pe harta a X-a.

Harta a X-a - Câștigătorul rundei a 2-a cu pistol: Preziceți cine va câștiga runda a 2-a cu pistol pe harta a X-a.

Harta a X-a - Echipa care va câștiga runda a N-a: Preziceți ce echipă va câștiga runda a N-a a hărții a X-a.

Harta a X-a - cursă la 3/6/9/12 runde: Preziceți care echipă va ajunge prima la 3/6/9/12 runde, în a X-a Hartă.

Piețe suplimentare CS:GO

Echipa să câștige cel puțin o hartă da/nu: Dacă o anumită echipă câștigă cel puțin o hartă într-un anumit meci.

Prelungiri Da/Nu: dacă se vor juca sau nu prelungiri.

Câștigătorul rundei cu pistol (prima, a doua rundă cu pistol): Care echipă (terorist /contrateroristcâștigă specificată cu pistol (1./16.) Rotund.

Câștigătorul primei reprize: Care echipă (terorist/contraterorist) are un număr mai mare de runde câștigate după primele 12 runde.

Câștigător al a doua repriză: Care echipă (terorist/contraterorist) are un număr mai mare de runde câștigate după primle 12 runde și înainte ca harta să fie încheiată ca remiză sau câștigată de o echipă.

Pieţele Dota2

Câștigător: Determinați câștigătorul jocului (x hărți) în funcție de numărul de hărți oferite în eveniment

Harta X - Prima egida: Soluția pariului este determinată de echipa care colectează Egida Nemuritorului și nu de cine îl ucide pe Roshan.

Harta X - primul turn: În această piață de pariuri puteți selecta care dintre cele două echipe va distruge mai întâi un turn

Harta X – Prima baracă: În această piață de pariuri puteți selecta care dintre cele două echipe va distruge prima o baracă.

Prima hartă - câștigător: Această piață definește câștigătorul primei hărți.

A doua hartă - câștigător: Această piață definește câștigătorul celei de-a doua hărți.

Prima hartă - ucideri, egalitate fără pariu: Această piață definește câștigătorul primei hărți în ucideri realizate, clarificând că, dacă evenimentul se termină la egalitate, aceasta este anulată.

Prima hartă - handicap de moarte: Pe această piață putem oferi avantaj sau dezavantaj echipei X selectate ca fiind cea care va avea mai multe ucideri pe prima hartă.

Hărți totale: Această piață se referă la numărul de hărți pe care le va avea jocul.

Hărți Handicap: Pariu în care câștigătorul meciului trebuie decis cu o marjă de hartă respectivă. Scorul corect se adaugă sau se scade din hărțile propuse în handicap, iar după operațiunea respectivă se va stabili cine câștigă: echipa gazdă sau echipa oaspete.

Harta a X-a - Echipa pentru a distruge următorul turn: Preziceți ce echipă va distruge următorul turn pe un anumit turn de pe harta specifică.

Harta a X-a - Echipa care extrage First Blood: Preziceți care echipă va efectua prima ucidere a hărții specifice.

Harta a X-a - Echipa care înscrie cele mai multe ucideri: Preziceți care echipă va face cele mai multe ucideri pe harta specifică (sau remiză).

Harta a X-a - Echipa care va înscrie următoarea ucidere: Preziceți ce echipă va efectua următoarea ucidere (#).

Harta a X-a - Echipa care va ucide următorul Roshan: Preziceți ce echipă va ucide următorul Roshan (#).

Harta a X-a - Total ucideri par/impar: Trebuie să preziceți dacă numărul total de ucideri din a X-a hartă va fi par sau impar.

Harta a X-a - Total ucideri peste/sub: Această piață se referă la numărul de ucideri pe care le va avea peste/sub harta specifică.

Harta a X-a - Total Roshan uciși: Această piață se referă la numărul exact de Roshan uciși pe care îl va avea harta specifică.

Harta a X-a - Total Roshan uciși peste/sub: Această piață se referă la numărul de Roshan uciși pe care o anumită hartă va avea (peste/sub).

Harta a X-a - Total turnuri distruse: Această piață se referă la numărul exact de turnuri care au fost distruse pe harta specifică.

Harta a X-a - Total turnuri distruse peste/sub: această piață se referă la numărul de turnuri care au fost distruse pe harta specifică (peste/sub).

Echipa care marchează o furie: Trebuie să preziceți care echipă (sau nicio echipă) va marca o furie. Rampage este o realizare remarcabilă de a ucide de unul singur 5 campioni inamici în succesiune scurtă – Echipa A/Echipa B. Dacă nu există nicio ucidere de tip Rampage pe hartă, pariul va fi considerat pierdut.

Echipa care înscrie o ucidere ultra: Trebuie să preziceți care echipă (sau nicio echipă) va înscrie o ucidere ultra. O ucidere Ultra este o realizare dieosebită a uciderii cu o singură mână a 4 campioni inamici în succesiune scurtă – Echipa A/Echipa B. Dacă nu există Ultra Kill pe Hartă, pariul va fi considerat pierdut.

Harta a X-a - Timpul de joc peste/sub: Trebuie să preziceți câte minute va fi jucată Harta a X-a - Peste/Sub.

Harta a X-a - Echipa care înscrie cel mai mare Handicap de ucideri: Pariu în care trebuie decis castigatorul meciului cu o marjă de ucidere respectivă. Scorul corect este adăugat sau scăzut din uciderile propuse în handicap, iar după operațiunea menționată se va stabili cine câștigă: echipa gazdă sau echipa oaspete.

Harta a X-a - Cursa la 5/10/15/20 ucideri: Preziceți care echipă va ajunge prima la 5/10/15/20 ucideri, în a X-a Hartă.

Piețe suplimentare Dota2

Echipa să câștige cel puțin o hartă da/nu: Dacă o anumită echipă câștigă cel puțin o hartă într-un anumit meci.

Durata hărții: Dacă lungimea/durata finală a jocului unei hărți este peste sau sub o anumită cifră.

Rezultat: O durată egală cu pragul este rezolvată ca selecție Peste. Durata este rezolvată pe baza ecranului cu scorul final, care este disponibil din API-ul oficial Steam, când harta se termină.

Map Xth ucidere: Câștigătorul acestei piețe este echipa care face o ucidere forțând ca suma totală a uciderilor, pentru ambele echipele să fie egale cu N.

Map Rampage: Dacă cel puțin un jucător, din echipele Întuneric sau Lumină a înscris 5 sau mai multe ucideri într-un perioadă scurtă de timp și acest eveniment este anunțat în joc.

Hartă Ultrakill: Dacă cel puțin un jucător, din echipele Întuneric sau Lumină, a înscris 4 sau mai multe ucideri într-o perioadăscurtă de timp și acest eveniment este anunțat în joc.

Harta dincolo de Godlike: Dacă cel puțin un jucător, din echipele Întuneric sau Lumină, a înscris 10 sau mai multe ucideri fără a muri și acest eveniment este anunțat în joc.

Map Megacreeps: Dacă toate barăcile întunecate sau ușoare sunt distruse și acest eveniment este anunțat în joc.

Hartă Tipul de rună activată generată la un anumit moment al hărții: Tip de rună, care apare la un anumit timp în joc (praguri) și este activat (sau îmbuteliat și activat mai târziu) de către unul dintre jucători.

Pieţele Liga Legendelor

Câștigător: Determinați câștigătorul jocului (x hărți) în funcție de numărul de hărți oferite în cadrul evenimentului.

Hărți Handicap: Pariu în care câștigătorul meciului trebuie decis cu o marjă de hartă respectivă. Scorul corect se adaugă sau se scade din hărțile propuse în handicap, iar după operațiunea respectivă se va face fi stabilit cine câștigă: echipa gazdă sau echipa oaspete.

Hărți totale: Această piață se referă la numărul de hărți pe care le va avea jocul.

Scorul exact (pe hărți): Această piață se referă la scorul exact și final al meciului care oferă opțiunile:
0: 2 - 1: 2
2: 0 - 2: 1

Prima hartă - primul inhibitor: În această piață de pariuri puteți selecta care dintre cele două echipe va distruge primul inhibitor pe prima hartă.

Prima hartă - primul turn: În această piață de pariuri puteți selecta care dintre cele două echipe va distruge primul un turn pe prima hartă.

Prima hartă - primul dragon: În această piață de pariuri puteți selecta care dintre cele două echipe va ucide prima un dragon pe prima hartă.

Prima hartă - primul baron: În această piață de pariuri puteți selecta care dintre cele două echipe va ucide primul baron pe prima hartă.

Prima hartă - prima ucidere: În această piață de pariuri puteți selecta care dintre cele două echipe va face prima ucidere pe prima hartă.

Harta a X-a - Echipa pentru a distruge următorul turn: Preziceți ce echipă va distruge următorul turn pe o anumită hartă.

Harta a X-a - Echipa careefectuează First Blood: Preziceți care echipă va efectua prima ucidere pe o anumită hartă.

Harta a X-a - Echipa care înscrie cele mai multe ucideri: Preziceți care echipă va face cele mai multe ucideri pe o anumită hartă (sau remiză).

Harta a X-a - Echipa care va înscrie următoarea ucidere: Preziceți ce echipă va efectua următoarea ucidere (#).

Harta a X-a - Total ucideri par/impar: Trebuie să preziceți dacă numărul total de ucideri din a X-a hartă va fi par sau impar.

Harta a X-a - Total ucideri peste/sub: Această piață se referă la numărul de ucideri pe care le va avea pe o anumită hartă, peste/sub.

Harta a X-a - Total turnuri distruse peste/sub: Această piață se referă la numărul de turnuri care au fost distruse pe o anumită hartă, peste/sub.

Harta a X-a - Timpul de joc peste/sub: Trebuie să preziceți câte minute va fi jucată Harta a X-a - peste/sub.

Harta a X-a - Echipa care inscrie cele mai multe ucideri Handicap: Pariu în care trebuie decis castigatorul meciului cu o marjă de ucidere respectivă. Scorul corect este adăugat sau scăzut din uciderile propuse în handicap, iar după operațiunea menționată se va stabili cine câștigă: echipa gazdă sau echipa oaspete.

Harta a X-a - Cursa la 5/10/15/20 ucideri: Preziceți care echipă va ajunge prima la 5/10/15/20 ucideri, în a X-a Hartă.

Harta a X-a - Ambele echipe pentru a distruge un inhibitor: Preziceți dacă ambele echipe vor distruge un inhibitor pe o hartă specifică sau nu.

Harta a X-a - Ambele echipe pentru a ucide un baron: Preziceți dacă ambele echipe vor ucide un baron pe o hartă specifică sau nu.

Harta a X-a - Ambele echipe pentru a ucide un dragon: Preziceți dacă ambele echipe vor ucide un dragon pe o hartă specifică sau nu.

Harta a X-a - Echipa pentru a distruge următorul inhibitor: Preziceți ce echipă va distruge următorul inhibitor pe o hartă specifică.

Harta a X-a - Echipa pentru a ucide următorul baron: Preziceți ce echipă va ucide următorul baron de pe o hartă specifică.

Harta a X-a - Echipa pentru a ucide următorul dragon: Preziceți ce echipă va ucide următorul dragon de pe o hartă specifică.

Harta a X-a - Total baroni uciși: Această piață se referă la numărul exact de baroni uciși pe care îl va avea o hartă specifică.

Harta a X-a - Total baroni uciși peste/sub: Această piață se referă la numărul de baroni uciși pe care îl va avea o anumită hartă (peste/sub).

Harta a X-a - Total Dragons uciși: Această piață se referă la numărul exact de Dragoni uciși pe care îl va avea o hartă specifică.

Harta a X-a - Total Dragons uciși peste/sub: Această piață se referă la numărul de Dragoni uciși pe care îl va avea o anumită hartă (peste/sub).

Harta a X-a - Totalul inhibitorilor distruși: Această piață se referă la numărul exact de inhibitori distruși pe care îl va avea o hartă specifică.

Harta a X-a - Totalul inhibitorilor distruși peste/sub: Această piață se referă la numărul de inhibitori distruși pe care o va avea o hartă specifică (peste/sub).

Echipa care înscrie o ucidere Penta: trebuie să preziceți care echipă (sau nicio echipă) va marca o ucidere penta. O penta ucidere este o realizare deosebită a uciderii cu o singură mână a 5 campioni inamici în succesiune scurtă – Echipa A/Echipa B. Dacă nu există nicio Penta Kill pe Hartă, pariul va fi considerat pierdut.

Echipa care va înscrie o ucidere în Quadra: Trebuie să preziceți care echipă (sau nicio echipă) va înscrie o ucidere în Quadra. O Quadra keste o realizare remarcabilă a uciderii cu o singură mână a 4 campioni inamici în succesiune scurtă - Echipa A/Echipa B. Dacă nu există Quadra Kill pe Hartă, pariul va fi considerat pierdut.

Harta a X-a - Echipa pentru a-l ucide pe Rift Herald: Preziceți ce echipă îl va ucide pe Rift Herald pe o hartă specifică.

Piețe suplimentare din Liga Legendelor

Echipa să câștige cel puțin o hartă da/nu: Dacă o anumită echipă câștigă cel puțin o hartă într-un anumit meci.

Durata hărții: Dacă durata/durata finală a jocului unei hărți este peste sau sub o anumită cifră.

Rezultat: O durată egală cu pragul este rezolvată ca selecție OVER. Durata este rezolvată pe baza ecranului cu scorul final, care este disponibil din API-ul oficial Steam, când harta se termină.

Map Xth Ucideri: Câștigătorul acestei piețe este echipa care face o ucidere forțând suma totală a uciderilor pentru ambele echipele să fie egale cu N.

Hartă Total Turnuri: Dacă numărul final al turnurilor distruse (Pe baza scorului vizibil în joc, care este suma turnurilor distruse Roșu + Albastru) dintr-o anumită hartă este peste sau sub o anumită cifră.

Harta QuadraKill: Dacă cel puțin un jucător, din echipele Roșu sau Albastru, înscrie 4 sau mai multe ucideri într-o scurtă perioadă de timp și acest eveniment este anunțat în joc.

Harta PentaKill: Dacă cel puțin un jucător, din echipele Roșu sau Albastru, înscrie 5 sau mai multe ucideri într-o scurtă perioadă de timp și acest eveniment este anunțat în joc.

Map Xth Tip dragon: Tipul primului/al doilea dragon generat de la începutul hărții.

Hartă Tip sufletul dragonului: Tipul celui de-al treilea dragon generat de la începutul hărții.

Hartă Anumit tip de ucidere a dragonului: Dacă un dragon de un anumit tip va fi ucis cel puțin o dată într-un anumit tip de hartă.

Harta X – ucidere al doiea lea Rift Herald: Trebuie să prezici pe o anumită hartă (cum ar fi Summoner's Rift) dacă o echipă îl va învinge cu succes pe al doilea Rift Herald în timpul meciului

Piețe de alt tip

Câștigător: Determinați câștigătorul jocului (x hărți) în funcție de numărul de hărți oferite în cadrul evenimentului.

Hărți Handicap: Pariu în care câștigătorul meciului trebuie decis cu o marjă de hartă respectivă. Scorul corect se adaugă sau se scade din hărțile propuse în handicap, iar după operațiunea respectivă se va face fi stabili cine câștigă: echipa gazdă sau echipa în deplasare.

Hărți totale: Această piață se referă la numărul de hărți pe care le va avea jocul.

Scorul exact (pe hărți): Această piață se referă la scorul exact și final al meciului care oferă opțiunile:
0: 2 - 1: 2
2: 0 - 2: 1

Harta a X-a - Echipa care va câștiga runda a N-a: Preziceți ce echipă va câștiga runda a N-a a hărții a X-a.

Harta a X-a - cursă la 3/6/9/12 runde: Preziceți care echipă va ajunge prima la 3/6/9/12 runde, în a X-a Hartă.

Harta a X-a - runde totale: Această piață de pariuri definește dacă harta disponibilă va avea peste 26,5 runde sau sub 26,5 runde, inclusiv prelungiri care au loc în cadrul evenimentului.

Harta a X-a - handicap rundă: Pe această piață de pariuri poți oferi echipei X un avantaj sau un dezavantaj față de numărul total de runde pe care le are harta selectată. Exemplu de potrivire Ffamix vs Exdt:
Ffamix (-2,5) ➔ Această piață se referă la faptul că Ffamix va câștiga harta din prima rundă chiar oferind un dezavantaj de - 2,5 puncte (dacă harta se termină 20-10 având Ffamix în avantaj, el ar câștiga totuși linia de pariu, deoarece ar rămâne cu un scor în favoarea lui de (17.5-10).

Exdt (+2,5) ➔ Această piață înseamnă că jucătorul Exdt va câștiga rundele cu un avantaj de +2,5 puncte. Dacă scorul final a fost 15-15, câștigătorul acestor runde este Exdt cu un scor de 17,5 puncte.

Prelungiri harta a X-a (da/nu): Prevedeți dacă va exista ore suplimentare pe harta a X-a.

Harta a X-a Total de puncte marcate peste/sub: Această piață se referă la numărul de puncte marcate pe care le va avea o hartă specifică.

Piețe de supraveghere

Câștigător: Determinați câștigătorul jocului (x hărți) în funcție de numărul de hărți oferite în cadrul evenimentului.

Hărți Handicap: Pariu în care câștigătorul meciului trebuie decis cu o marjă de hartă respectivă. Scorul corect se adaugă sau se scade din hărțile propuse în handicap, iar după operațiunea respectivă se va stabili cine câștigă: echipa gazdă sau echipa în deplasare.

Hărți totale: Această piață se referă la numărul de hărți pe care le va avea jocul.

Scorul exact (pe hărți): Această piață se referă la scorul exact și final al meciului care oferă opțiunile:
0: 2 - 1: 2
2: 0 - 2: 1

Harta a X-a - Echipa care va câștiga runda a N-a: Preziceți ce echipă va câștiga runda a N-a a hărții a X-a.

Harta a X-a - cursă la 3/6/9/12 runde: Preziceți care echipă va ajunge prima la 3/6/9/12 runde, în a X-a Hartă.

Harta a X-a – total runde: Această piață de pariuri definește dacă harta disponibilă va avea peste 26,5 runde sau sub 26,5 runde.

Harta a X-a - handicap rundă: Pe această piață de pariuri poți oferi echipei X un avantaj sau un dezavantaj față de numărul total de runde pe care le are harta selectată. Exemplu de potrivire Ffamix vs Exdt:

Ffamix (-2,5) ➔ Această piață se referă la faptul că Ffamix va câștiga harta din prima rundă chiar oferind un dezavantaj de - 2,5 puncte (dacă harta se termină 20-10 având Ffamix în avantaj, el ar câștiga totuși linia de pariu, deoarece ar rămâne cu un scor în favoarea lui de (17.5-10).

Exdt (+2,5) ➔ Această piață înseamnă că jucătorul Exdt va câștiga rundele cu un avantaj de +2,5 puncte. Dacă scorul final a fost 15-15, câștigătorul acestor runde este Exdt cu un scor de 17,5 puncte.

Prelungiri hărții a X-a (da/nu): Prevedeți dacă va exista ore suplimentare pe harta a X-a.

Harta a X-a Total puncte marcate peste/sub: Această piață se referă la numărul de puncte marcate pe care îl va avea o hartă specifică.

Piețe FIFA

1X2: Trebuie să preziceți rezultatul. Există 3 rezultate posibile: 1 (echipa gazdă câștigă), X (echipele vor remiza), 2 (echipa în deplasare câștigă).

Remiză fără pariu (DNB): Această piață de pariuri constă în următoarele, pentru a defini un pariu ca câștigător, trebuie neapărat să fie o echipă câștigătoare, ceea ce înseamnă că, dacă meciul se termină la egalitate, pariul pe bani va fi rambursat. De exemplu, dacă un scor final duce la egalitate, pariul va fi anulat.

Total (Peste/Sub): Trebuie să preziceți dacă numărul total de goluri marcate în timpul regulamentar al meciul va fi peste sau sub linia indicată.

Piețe NBA 2K

Câștigătorul meciului 1X2: Preziceți dacă câștigătorul va fi echipa gazdă sau în deplasare, cu opțiunea de a selecta și remiză.

Money Line (Câștigător 1,2): Preziceți câștigătorul meciului, indiferent de marja de puncte.

Total (Peste/Sub): Constă în prezicerea dacă totalul de puncte marcate de ambele echipe va fi mai mare sau mai mic decât linia dată în piața de pariuri aleasă. De exemplu: Peste 215,5 - Sub 215,5.

Handicap (spread): Trebuie să preziceți câștigătorul meciului adăugând sau scăzând spread-ul indicat la rezultatul meciului.

E-Baschet

Prima repriză - Remiză fără pariu: Trebuie să preziceți câștigătorul primei reprize, dacă repriza se termină la egalitate toate pariurile vor fi anulate, dacă repriza este nefinalizată, această piață va fi anulată.

Câștigător: Trebuie să preziceți rezultatul meciului

Total: Constă în prezicerea totalului de puncte marcate de ambele echipe.

Impar/par: Trebuie să preziceți dacă rezultatul meciului va fi un număr par sau impar.

FOTBAL PE PLAJĂ

Piețe principale

1X2: Trebuie să preziceți rezultatul timpului regulamentar al meciului (3 perioade de 12 minute). Sunt 3 rezultate posibile: 1 (echipa gazdă câștigă), X (echipele vor remiza), 2 (echipa în deplasare câștigă).

Piețe directe

Câștigător: Trebuie să preziceți câștigătorul turneului dat în funcție de clasamentul oficial al competiției.

Câștigătorul grupului: Pariați pe echipa care termină cu cel mai mare număr de puncte din grupa sa.

BADMINTON

În cazul în care un meci nu este încheiat, toate pieţele indecise sunt considerate nule. Dacă un jucător/echipă se retrage toate pieţele indecise sunt considerate nule.

Piețe principale

Câștigător (1,2): Piață de pariuri care constă în prezicerea câștigătorului meciului indiferent de marja de puncte.

Scorul corect: Trebuie să preziceți scorul corect al meciului în ceea ce privește seturile câștigate de fiecare jucător. Dacă un jucător se retrage în timpul meciului, toate pariurile indecise vor fi considerate nule.

Handicap de puncte: Trebuie să preziceți câștigătorul meciului (în puncte câștigate) adăugând sau scăzând spread-ul indicat la rezultatul meciului (în puncte).

Total de puncte: Constă în prezicerea dacă totalul de puncte marcate de ambele echipe va fi mai mare sau mai mic decât numărul dat în piața de pariuri aleasă.

Al X-lea joc - Câștigător: Preziceți câștigătorul în jocul menționat.

Al X-lea joc - Total de puncte: Ppreziceți dacă totalul de puncte acumulate de ambele echipe într-un anumit joc va fi peste sau sub un anumit număr de pe piață.

Al X-lea joc - Punct Handicap: Trebuie să preziceți câștigătorul jocului menționat (în puncte câștigate) adăugând sau scăzând spread-ul indicat la rezultatul meciului (în puncte).

Al X-lea joc - par/impar: Preziceți dacă punctele totale acumulate de ambele echipe în jocul menționat vor fi un număr par sau impar.

Al X-lea joc - cursă la X puncte: Trebuie să preziceți care echipă va ajunge prima la X puncte pentru jocul menționat.

Al X-lea joc - Al N-lea punct: Trebuie să preziceți care echipă va câștiga al N-lea punct pentru jocul menționat.

Piețe directe

Câștigător: Trebuie să preziceți câștigătorul turneului dat în funcție de clasamentul oficial al competiției.

BIATLON / ATLETISM

Piețe directe

Câștigător: Preziceți că jucătorul selectat va fi câștigătorul turneului/evenimentului.

H2H: Trebuie să preziceți care dintre cei doi jucători specificați în pariu va obține cea mai bună poziție în turneu/eveniment. În cazul în care ambii jucători se retrag sau sunt descalificați în aceeași poziție din competiție, această tip de pariu va fi considerat nul.

PESAPALLO

Rezultatele Threeway, Double Chance, Handicap (linie de punctaj 2-Way) și Total Runs (over/under) sunt luate în considerare după două perioade (ambele patru reprize). Cu excepția cazului în care se specifică altfel, pariurile nu includ o posibilă repriză suplimentară sau un concurs de punctaj. Câștigător: numit și Money Line și concurs de punctaj.

Piețe principale

1X2: Trebuie să preziceți rezultatul meciului. Există 3 rezultate posibile: 1 (echipa gazdă câștigă), X (echipele vor remiza), 2 (echipa în deplasare câștigă).

Piețe directe

Câștigător: Trebuie să preziceți câștigătorul turneului dat în funcție de clasamentul oficial al competiției.

SQUASH

Dacă un jucător se retrage, pierde meciul sau este descalificat, toate pieţele indecise sunt considerate nule. Dacă arbitrul acordă puncta de penalizare, toate pariurile pe acel joc vor fi valabile.

Pieţe principale

Câştigător (1,2): Piaţa de pariuri care constă în prezicerea câştigătorului meciului indiferent de marja de puncte.

Scorul corect: Trebuie să preziceţi scorul corect al meciului în ceea ce priveşte seturile câştigate de fiecare jucător. Dacă un jucător se retrage în timpul meciului, toate pariurile indecise vor fi considerate nule.

Al X-lea joc - Câştigător: Preziceţi câştigătorul în jocul menţionat.

Al X-lea joc - Total de puncte: Preziceţi dacă totalul de puncte acumulate de ambele echipe într-un anumit joc va fi peste sau sub un anumit număr de pe piaţă.

Al X-lea joc - Punct Handicap: Trebuie să preziceţi câştigătorul jocului menţionat (în puncte câştigate) adăugând sau scăzând spread-ul indicat la rezultatul meciului (în puncte).

Al X-lea joc - par/impar: Preziceţi dacă punctele totale acumulate de ambele echipe în jocul relevant vor fi un număr par sau impar.

Al X-lea joc - cursă la X puncte: Trebuie să preziceţi care echipă va ajunge prima la X puncte pentru jocul menţionat.

Al X-lea joc - Al N-lea punct: Trebuie să preziceţi care echipă va câştiga al N-lea punct pentru jocul menţionat.

Pieţe directe

Câştigător: Trebuie să preziceţi câştigătorul turneului dat în funcţie de clasamentul oficial al competiţiei.

SARITURI CU SCHIUL

Câştigător: Trebuie să preziceţi câştigătorul turneului.

Top 3: Trebuie să preziceţi dacă jucătorul selectat va termina în primii 3 ai turneului, inclusiv la egalitate.

H2H: Trebuie să preziceţi care dintre cei doi jucători specificaţi în pariu va obţine cea mai bună poziţie în turneu. În cazul în care ambii jucători se retrag sau sunt descalificaţi în aceeaşi etapă, această tipologie de pariu va fi considerat nulă.

HURLING GAELIC

Piețe principale

1X2: Trebuie să preziceți rezultatul timpului regulamentar. Există 3 rezultate posibile: 1 (echipa gazdă câștigă), X (echipele vor remiza), 2 (echipa în deplasare câștigă).

Piețe directe

Câștigător: Trebuie să preziceți câștigătorul turneului dat în funcție de clasamentul oficial al competiției.

REGULI AUSSIE

Toate pieţele exclud orele suplimentare, dacă nu se specifică altfel. Pieţele se bazează pe rezultatul de la sfârşitul unui joc programat pentru 80 de minute, dacă nu se specifică altfel. Aceasta include orice accidentare adăugată sau timp de oprire dar nu include prelungiri.

Piețe principale

1X2: Trebuie să preziceți rezultatul. Există 3 rezultate posibile: 1 (echipa gazdă câștigă), X (echipele vor remiza), 2 (echipa în deplasare câștigă).

Repriză fără pariu (DNB): Această piață de pariuri constă în următoarele, pentru a defini un pariu ca câștigător, trebuie neapărat să fie o echipă câștigătoare, ceea ce înseamnă că, dacă meciul se termină la egalitate, pariul în bani va fi rambursat. De exemplu, dacă un scor final duce la egalitate, pariul va fi anulat.

Handicap: Trebuie să preziceți câștigătorul adăugând sau scăzând spread-ul indicat la rezultatul meciului.

Total (Peste/Sub): Trebuie să preziceți dacă numărul total de goluri marcate va fi peste sau sub linia indicată.

Total echipa acasă: Trebuie să preziceți dacă numărul total de goluri marcate de echipa gazdă va fi peste sau sub spread-ul indicat.

Total echipa în deplasare: Trebuie să preziceți dacă numărul total de goluri marcate, de echipa oaspete va fi peste sau sub spread-ul indicat.

Impar/Par: Trebuie să preziceți dacă rezultatul meciului este un număr par sau impar, dacă rezultatul meciului este „0:0", pariurile sunt considerate „pare".

Par/Impar Acasă: Trebuie să preziceți dacă numărul de goluri marcate de echipa gazdă va fi par sau impar. Dacă echipa gazdă nu înscrie niciun gol, selecția câștigătoare este egală.

Impar/Par în deplasare: Trebuie să preziceți dacă numărul de goluri marcate de echipa oaspete va fi par sau impar. Dacă echipa oaspete nu înscrie niciun gol, selecția câștigătoare este egală.

1X2 &Total: Trebuie să preziceți rezultatul meciului împreună cu numărul de goluri marcate în timpul meciului, luând în considerare spread-ul indicat. Sunt posibile șase rezultate: 1&Peste „X", X&Peste „X", 2&Peste „X", 1&sub „X", X&sub „X", 2&sub „X"

Piețe de sferturi

Sfertul 1x2: Trebuie să preziceți rezultatul sfertului dat, selecțiile sunt 1-echipa gazdă, 2- echipa oaspete și X-remiză. Dacă sfertul este incomplet, această piață va fi nulă.

Remiză la sfert fără pariu: Trebuie să preziceți câștigătorul sfertului dat, dacă sfert se termină ca o remiză toate pariurile vor fi anulate pentru această piață, dacă sfertul este nefinalizat, această piață va fi anulată.

Handicap la sfert: Trebuie să preziceți câștigătorul sfertului dat adunând sau scăzând valoarea spread-ului indicat la rezultatul sfertului, dacă sfertul este nefinalizat, această piață va fi anulată.

Total sfert: Trebuie să preziceți dacă numărul total de goluri marcate în timpul sfertului dat va fi peste sau sub linia indicată, dacă sfertul este nefinalizat, această piață va fi nulă.

Total sfert acasă/deplasare: Trebuie să preziceți dacă numărul total de goluri marcate de echipa numită (Acasă sau Deplasare) în timpul sfertului dat, va fi peste sau sub linia indicată, dacă sfertul este nefinalizat, această piață va fi anulată.

Marja de câștig la sfert: Piață de pariuri care prezice numărul de diferență pe care o va avea o echipă față de adversarul său la sfârșitul sfertului selectat .

Sfert impar/par: Trebuie să preziceți dacă rezultatul sfertului este un număr par sau impar, dacă rezultatul meciului este „0:0", pariurile sunt socotite ca „pare".

Piețe directe

Câștigător: Trebuie să preziceți câștigătorul turneului dat în funcție de clasamentul oficial al competiției.

Top4, Top8: Trebuie să preziceți dacă echipa selectată va termina în poziția de sus respective, atunci când competiția se încheie.

Pentru a ajunge în finală: Trebuie să preziceți dacă echipa selectată va ajunge în finala competiției.

Cele mai multe victorii/înfrângeri din sezonul regulat: Trebuie să preziceți care echipă va înregistra cele mai multe victorii/înfrângeri în timpul turneului dat, conform clasamentului oficial al competiției.

TENIS DE MASĂ

Piețe principale

*Unele dintre pieţele enumerate mai jos pot apărea sub **E-Tenis de masă** (se aplică aceleași reguli)

Totuși, și în cazul retragerii unui jucător, toate pieţele determinate în teren sunt stabilite în mod corespunzător și toate celelalte declarate nule. Pentru a evita orice îndoială, dacă un jucător de tenis de masă s-a retras înainte de încheierea ultimului punct, piața de câștigător al meciului este nulă, dar toate pieţele legate de anumite jocuri sau puncte care sunt determinate, se decontează în mod corespunzător.

Câștigător (1,2): Piața de pariuri care constă în prezicerea câștigătorului meciului indiferent de marja de puncte.

Jocuri cu handicap (spread): Trebuie să preziceți câștigătorul meciului adăugând sau scăzând spread-ul indicat la rezultatul meciului.

Total jocuri (peste/sub): Trebuie să preziceți dacă numărul total de jocuri jucate în meci va fi peste sau sub spread-ul indicat.

Scorul corect: Trebuie să preziceți scorul corect al meciului în ceea ce privește jocurile câștigate de fiecare jucător. Dacă un jucător se retrage în timpul meciului, toate pariurile indecise vor fi considerate nule.

Handicap de puncte: Trebuie să preziceți câștigătorul întregului meci (în puncte câștigate) adunând sau scăzând spread-ul indicat la rezultatul meciului (în puncte).

Total de puncte: Constă în prezicerea dacă totalul de puncte marcate de ambele echipe va fi mai mult sau mai mic decât numărul dat în piața de pariuri aleasă.

Câte jocuri vor fi decise prin puncte suplimentare?: Preziceți câte jocuri vor ajunge la puncte suplimentare (câștigătorul setului are mai mult de 11 puncte).

Jocuri exacte: Trebuie să preziceți numărul exact de jocuri în timpul meciului.

Piețe de jocuri

Al X-lea joc - Câștigător: Preziceți dacă câștigătorul în jocul menționat va fi echipa gazdă (1) sau echipa oaspete (2).

Xth Game - Total puncte: Preziceți dacă totalul de puncte acumulate de ambele echipe într-un anumit joc va fi să fie peste sau sub un anumit număr de pe piață.

Al X-lea joc - Handicap de puncte: Trebuie să preziceți câștigătorul jocului menționat (în puncte câștigate) adăugând sau scăzând spread-ul indicat la rezultatul jocului (în puncte).

Al x-lea joc - impar/par: Preziceți dacă punctele totale acumulate de ambele echipe în jocul relevant va fi un număr par sau impar.

Xth Game - cursă la X puncte: Trebuie să preziceți care echipă va ajunge prima la X puncte pentru jocul menționat.

Handicap de joc: Trebuie să preziceți câștigătorul jocului adăugând sau scăzând spread-ul indicat la rezultatul jocului.

BASCHET 3x3

Piețe principale

Money Line (Câștigător): Preziceți câștigătorul meciului, indiferent de marja de puncte.

Total (peste/sub): Constă în prezicerea dacă totalul de puncte marcate de ambele echipe va fi mai mare sau mai mic decât linia dată în piața de pariuri aleasă. De exemplu: Peste 215,5 - Sub 215,5.

Handicap (spread): Trebuie să preziceți câștigătorul meciului adăugând sau scăzând spread-ul indicat la rezultatul meciului.

Câștigătorul meciului 1X2: Preziceți dacă câștigătorul va fi echipa gazdă sau în deplasare, cu opțiunea de a selecta și remiza.

Par/impar: Aici prezici dacă rezultatul meciului va fi un număr par sau impar.

Total puncte per echipă (acasă - în deplasare): Constă în prezicerea dacă totalul de puncte marcate de echipa gazdă sau în deplasare va fi mai mare sau mai mic decât linia dată în piața de pariuri aleasă. De exemplu: Peste 215,5 - Sub 215,5.

BANDY

Piețe principale

1X2: Trebuie să preziceți rezultatul meciului. Există 3 rezultate posibile: 1 (echipa gazdă câștigă), X (echipele vor remiza), 2 (echipa în deplasare câștigă).

Total (Peste/Sub): Trebuie să preziceți dacă numărul total de goluri marcate în timpul meciului va fi peste sau sub linia indicată.

Piețe directe

Câștigător: Trebuie să preziceți câștigătorul turneului dat în funcție de clasamentul oficial al competiției.

FLOORBALL

Piețe principale

1X2: Trebuie să preziceți rezultatul meciului. Există 3 rezultate posibile: 1 (echipa gazdă câștigă), X (echipele vor remiza), 2 (echipa în deplasare câștigă).

Handicap: Trebuie să preziceți câștigătorul meciului adăugând sau scăzând spread-ul indicat la rezultatul meciului.

Total (Peste/Sub): Trebuie să preziceți dacă numărul total de goluri marcate în timpul meciului, va fi peste sau sub linia indicată.

Piețe directe

Câștigător: Trebuie să preziceți câștigătorul turneului dat în funcție de clasamentul oficial al competiției.

POLO PE APĂ

Piețe principale

1X2: Trebuie să preziceți rezultatul meciului. Există 3 rezultate posibile: 1 (echipa gazdă câștigă), X (echipele vor remiza), 2 (echipa în deplasare câștigă).

Total (Peste/Sub): Trebuie să preziceți dacă numărul total de goluri marcate în timpul meciului, va fi peste sau sub linia indicată.

Piețe directe

Câștigător: Trebuie să preziceți câștigătorul turneului dat în funcție de clasamentul oficial al competiției.

KABADDI

Piețe principale

1X2: Trebuie să preziceți rezultatul meciului. Există 3 rezultate posibile: 1 (echipa gazdă câștigă), X (echipele vor remiza), 2 (echipa în deplasare câștigă).

Total (Peste/Sub): Trebuie să preziceți dacă numărul total de puncte marcate în timpul meciului va fi peste sau sub linia indicată.

Șansă dublă: Trebuie să preziceți rezultatul timpului meciului. Sunt 3 posibile rezultate: 1X (la sfârșitul meciului echipa gazdă câștigă sau egalează), X2 (la sfârșitul meciului echipa oaspete câștigă sau egalează), 12 (la sfârșitul meciului câștigă echipa gazdă sau câștigă echipa oaspete).

Remiză fără pariu (DNB): Această piață de pariuri constă în următoarele, pentru a defini un pariu ca câștigător, trebuie neapărat să fie o echipă câștigătoare, ceea ce înseamnă că, dacă meciul se termină la egalitate, pariul pe bani va fi rambursat. De exemplu, dacă un scor final duce la egalitate, pariul va fi anulat.

Handicap: Trebuie să preziceți câștigătorul meciului adăugând sau scăzând handicapul indicat la rezultatul meciului.

Marja câștigătoare: Piață de pariuri care prezice diferența pe care o va avea o echipă față de adversarul său finalul meciului, de exemplu echipa gazdă cu 1-5 puncte.

Pauza / Repriza finală: Trebuie să preziceți rezultatul primei reprize a meciului împreună cu rezultatul meciului. Rezultatele posibile sunt: (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X și 2/2).

Total echipa acasă: Trebuie să preziceți dacă numărul total de puncte marcate de echipa gazdă, în timpul meciului va fi peste sau sub linia indicată.

Total Echipa Oaspete: Trebuie să preziceți dacă numărul total de puncte marcate, de echipa oaspete în timpul meciului, va fi peste sau sub linia indicată.

Repriza cu cel mai mare scor: Trebuie să preziceți care repriză va avea cele mai multe puncte marcate.

Impar/Par: Trebuie să preziceți dacă rezultatul meciului este un număr par sau impar, dacă rezultatul meciului este „0:0", pariurile sunt considerate „pare".

Pieţele din prima repriză

Prima repriză - Remiză fără pariu: Trebuie să preziceți câștigătorul primei reprize, dacă repriza se termină la egalitate, toate pariurile va fi nule, dacă repriza este nefinalizată, această piață va fi anulată.

Prima repriză - șansă dublă: Trebuie să preziceți rezultatul primei reprize. Există 3 rezultate posibile: 1X (la sfârșitul primei reprize echipa gazdă câștigă sau egalează), X2 (la sfârșitul primei reprize echipa oaspete câștigă sau egalează), 12 (la sfârșitul primei reprize, echipa gazdă câștigă sau echipa oaspete câștigă).

Prima repriză - Handicap: Trebuie să preziceți câștigătorul primei reprize adunând sau scăzând spread-ul indicate la rezultatul reprizei, dacă repriza este nefinalizată, această piață va fi anulată.

Prima repriză - Total (Sub/Peste): Trebuie să preziceți dacă numărul total de puncte marcate în prima repriză va fi peste sau sub linia dată, dacă repriza este nefinalizată, această piață va fi nulă.

Prima repriză - Total acasă/deplasare (sub/peste): Trebuie să preziceți dacă numărul total de puncte marcate de către echipa numită (gazdă sau oaspete) în timpul primei reprize va fi peste sau sub linia dată, dacă repriza este nefinalizată această piață va fi anulată.

Prima repriză - impar/par: Trebuie să preziceți dacă numărul total de puncte marcate în prima repriză va fi impar, dacă repriza este nefinalizată, această piață va fi nulă.

BOWLS

(Bowling pe iarbă sau în sală, în loc de popice o altă minge mai mică)

Piețe principale

Câștigător (1,2): Piața de pariuri care constă în prezicerea câștigătorului meciului indiferent de marja de puncte.

Seturi cu handicap: Trebuie să preziceți rezultatul în termeni de seturi câștigate de fiecare jucător adăugând sau scăzând la rezultatul final spread-ul specificat în pariu.

Scorul corect: Trebuie să preziceți scorul corect al meciului în ceea ce privește seturile câștigate de fiecare jucător. Dacă un jucător se retrage în timpul meciului, toate pariurile indecise vor fi considerate nule.

Total seturi (peste/sub): Trebuie să preziceți dacă numărul total de seturi jucate în meci va fi peste sau sub spread-ul indicat.

Setul al X-lea - 1X2: Trebuie să preziceți rezultatul setului al X-lea. Există 3 rezultate posibile: 1 (jucătorul 1 câștigă), X (jucătorii vor remiza), 2 (jucătorul 2 câștigă).

Al X-lea set - Remiză fără pariu: Trebuie să preziceți câștigătorul primei reprize, dacă repriza se termină la egalitate, toate pariurile vor fi nule, dacă repriza este nefinalizată, această piață va fi anulată.

Al X-lea set - Handicap: Trebuie să preziceți câștigătorul setului menționat (în puncte câștigate) adăugând sau scăzând spread-ul indicat la rezultatul setului (în puncte).

Al X-lea set - Total: Preziceți dacă punctele totale acumulate de ambii jucători în setul menționat vor fi peste sau sub linie.

Al X-lea set - Jucător 1/2 total: Trebuie să preziceți dacă numărul total de puncte marcate de jucătorul menționat în timpul setului dat va fi peste sau sub linia indicată, dacă setul este nefinalizat această piață va fi anulată.

Piețe directe

Câștigător: Trebuie să preziceți câștigătorul turneului dat în funcție de clasamentul oficial al competiției.

PADEL TENIS

(Mix tenis+squash, teren închis cu pereți de sticlă, o treime din teren normal de tenis, mingea poate sări de pe orice perete, dar poate lovi gazonul o singură dată înainte de a fi returnată)

Piețe principale

Câștigător (1,2): Piața de pariuri care constă în prezicerea câștigătorului meciului indiferent de marja de puncte.

Jocuri cu handicap (spread): Trebuie să preziceți câștigătorul meciului adăugând sau scăzând spread-ul indicat la rezultatul meciului.

Seturi cu handicap: Trebuie să preziceți rezultatul în termeni de seturi câștigate de fiecare jucător adăugând sau scăzând la rezultatul final spread-ul specificat în pariu.

Scorul corect: Trebuie să preziceți scorul corect al meciului în ceea ce privește seturile câștigate de fiecare jucător. Dacă un jucător se retrage în timpul meciului, toate pariurile indecise vor fi considerate nule.

Total jocuri (peste/sub): Trebuie să preziceți dacă numărul total de jocuri jucate în meci va fi peste sau sub spread-ul indicat.

Jocuri impare/pare: Preziceți la sfârșitul meciului că toate jocurile sunt un număr par sau impar.

Total jocuri (peste/sub) Jucătorul 1: Trebuie să preziceți dacă numărul total de jocuri pentru Jucătorul 1 va fi peste sau sub spread-ul indicat. Un tiebreak este privit ca un joc. Cantitatea de jocuri jucate va fi indicat în decontarea pariului prin al doilea număr dintre paranteze. Dacă meciul nu este finalizat, toate pariurile indecise vor fi considerate nule.

Total jocuri (peste/sub) Jucătorul 2: Trebuie să preziceți dacă numărul total de jocuri pentru Jucătorul 2 va fi peste sau sub spread-ul indicat. Un tiebreak este privit ca un joc. Cantitatea de jocuri jucate va fi indicat în decontarea pariului prin al doilea număr dintre paranteze. Dacă meciul nu este finalizat, toate pariurile indecise vor fi considerate nule.

Câștigător & Total: Trebuie să preziceți câștigătorul meciului și dacă numărul de jocuri jucate este peste sau sub spread-ul indicat.

Tiebreak (da/nu): Trebuie să preziceți dacă va exista un Tie-break în meci.

Deuce în joc (Da/Nu): „ Deuce” în joc înseamnă că scorul jocului va ajunge la scor 40-40.

Câștigătorul primului set: Trebuie să preziceți câștigătorul primului set. Pariul va fi considerat „anulat”, dacă primul set nu este finalizat.

Câștigătorul setului 2: Trebuie să preziceți câștigătorul celui de-al doilea set. Pariul va fi considerat „anulat”, dacă acest set nu este finalizat.

Câștigătorul setului „X”: Trebuie să preziceți câștigătorul setului „X”. Pariul va fi considerat „anulat”, dacă acest set este nefinalizat.

Rezultat dublu (primul set/meci): Preziceți câștigătorul primului set, iar la sfârșitul meciului într-un singură piață de pariuri.

Jucătorul 1 să câștige exact 1 set: Preziceți dacă jucătorul de acasă va avea o victorie de 1 set în timpul meciului.

Jucătorul 2 să câștige exact 1 set: Preziceți dacă jucătorul oaspete va avea o victorie de 1 set în timpul meciului.

Seturi exacte: Trebuie să preziceți numărul exact de seturi în timpul meciului.

Total seturi: Trebuie să preziceți dacă numărul total de seturi jucate în meci va fi peste sau sub spread-ul indicat.

Orice set la zero: Preziceți dacă cel puțin unul dintre seturile meciului se va încheia cu scor exact 6-0 / 0-6.

Jocuri cu handicap „X”: Trebuie să preziceți câștigătorul setului „X” adăugând sau scăzând spread-ul indicat la rezultatul meciului. Dacă meciul nu este finalizat, toate pariurile indecise vor fi considerate nule.

Setul „X” Total jocuri: Trebuie să preziceți dacă numărul total de jocuri jucate în setul „X” în timpul meciului va fi peste sau sub spread-ul indicat.

Scorul corect al setului „X”: Trebuie să preziceți scorul corect exact al setului „X”. Dacă setul menționat este nefinalizat, toate pariurile indecise vor fi considerate nule.

Jucătorul 1 va câștiga un set: Trebuie să preziceți dacă jucătorul 1 va câștiga, sau nu, cel puțin un set în meci. Sunt două rezultate posibile: DA și NU.

Jucătorul 2 va câștiga un set: Trebuie să preziceți dacă jucătorul 2 va câștiga sau nu cel puțin un set în meci. Sunt două rezultate posibile: DA și NU.

Setul „X” impar/par: Trebuie să preziceți dacă numărul total de jocuri jucate în setul „X” în timpul meciului va fi impar sau par.

Setul „X” va exista un tie-break: Trebuie să preziceți dacă în setul „X” va exista un tie-break.

Set „N” - cursă la x jocuri: Trebuie să preziceți care jucător va ajunge primul la jocurile „X” din setul specific.

Cine va câștiga Jocul (X și Y) din setul n_: Piața de pariuri care constă în prezicerea jucătorului care va câștiga jocurile x și Y pentru setul n, de exemplu: 1 (jocurile 6 și 7) al 2-lea set (unde pariul este pentru jucătorul de acasă) - X (jocurile 6 și 7) al 2-lea set (unde pariezi pe egalitate) - 2 (jocurile 6 și 7) al 2-lea set (unde pariezi pe oaspete).

Cine va câștiga punctul X în jocul Y din setul n? (Include pariuri live): Preziceți jucătorul care va câștiga punctul x din jocul y din setul n. De exemplu, jucătorul Wawrinka va avea o victorie în primul punct din jocul 10 al setul 3 al meciului.

Cine va câștiga jocul x din setul (1, 2, 3, 4, 5)? (Include pariuri live): Preziceți jucătorul care va câștiga jocul x din setul specificat în piața de pariuri. De exemplu: 1 (jocul 10) al 2-lea set - 2 (jocul 10) al 2-lea set.

Numărul exact de puncte în jocul X (primul set): (Include pariuri live): Preziceți numărul exact de puncte jucate în jocul ales pe piața de pariuri din primul set.

Deuce in the game da-nu (Include pariuri live): „Deuce in the game" înseamnă că scorul jocului va ajunge la scor 40-40.

Rezultatul jocului X (Setul N) Jucătorul 1 sau 2 (0-15-30-40): Constă în prezicerea câștigătorului unui joc și câte puncte va face jucătorul advers (0-15-30-40), adică dacă alegi jucătorul de la 1 la 30 înseamnă că jocul este câștigat de jucătorul 1, dar jucătorul 2 marchează 30 de puncte.

Set „N" joc x - puncte impar/pare: Constă în a prezice dacă numărul de puncte jucate într-un joc a unui set, va fi impar sau par.

Set „N" joc x - scor corect sau pauză: Constă în prezicerea câștigătorului unui joc și câte puncte pe care adversarul le va face (0-15-30-40), sau dacă va exista pauză de serviciu în jocul menționat.

Setați jocul „N" Y - cursă la x puncte: Preziceți jucătorul care va ajunge primul la X puncte în jocul specificat.

Setați jocul „N" Y - câștigătorul primului x puncte: Preziceți jucătorul care va câștiga primele X puncte în joc.

FOTBAL SCURT

Piețe principale

Prima repriză - impar/par: Trebuie să preziceți dacă numărul total de goluri marcate în prima repriză a unui meci de fotbal va fi un număr par sau impar.

1X2: Trebuie să preziceți rezultatul meciului. Sunt 3 posibile rezultate: 1 (echipa gazdă câștigă), X (echipele vor remiza), 2 (echipa în deplasare câștigă).

Prima repriză - șansă dublă: Trebuie să preziceți rezultatul primei reprize. Sunt 3 posibile rezultate: 1X (la sfârșitul primei reprize echipa gazdă câștigă sau egalează), X2 (la sfârșitul primei reprize echipa oaspete câștigă sau egalează), 12 (la sfârșitul primei reprize, echipa gazdă câștigă sau echipa oaspete câștigă).

Total (Peste/Sub): Trebuie să preziceți dacă numărul total de goluri marcate în timpul meciului va fi peste sau sub linia indicată.

Prima repriză - Total: Trebuie să preziceți dacă numărul total de goluri marcate doar în prima repriză va fi peste sau sub spread-ul indicat.

Prima repriză - 1x2: Trebuie să preziceți doar rezultatul primei reprize a meciului.

Par/Impar: Pariezi dacă numărul total de goluri marcate în meci va fi impar sau număr par