

Bahis Kuralları

1.Giriş

1.1. Spor alanının kullanımı, bu şartlar ve koşullar altında yönetilir.. Bu nedenle, Hesap Sahibi, Spor bahisi alırken, Spor sayfası için geçerli olan genel Hüküm ve Koşullar dahil olmak üzere bu Hüküm ve Koşulları okuduğunu, anladığını ve bunlara her zaman uyacağını kabul eder, tıklayın.

1.2. Spor alanının kullanımı Bettilt tarafından uygulanan düzenlemelere tabidir.

1.3. Spor alanının kullanımıyla ilgili herhangi bir anlaşmazlık e-posta ile support@bettilt.com adresine gönderilmelidir. Cevabın tatmin edici olmadığı düşünülürse, gizli tahkim talebi support@bettilt.com 'e gönderilebilir. Kararları geçerli olacaktır ve herhangi bir yetkili mahkemede karar olarak kabul edilebilir.

1.4. Spor sağlayıcısı, bahis limitlerinde, ödeme limitlerinde ve sunulan diğer tekliflerde değişiklik yapma hakkını saklı tutar.

1.5. Spor sağlayıcısı , bu Hüküm ve Koşulları herhangi bir zamanda güncelleyebilir, değiştirebilir, düzenleyebilir ve tamamlayabilir.

1.6. Bu Hüküm ve Koşullarda tekil olarak görünen kelimelere veya nesnelere yapılan atıflar çoğul için de geçerlidir. Cinsiyete yapılan atıflar geçerli değildir ve yalnızca bilgi amaçlı olarak ele alınacaktır.

2. Tanım

2.1. Spor Sağlayıcısı – Ülkenin lisanslama ve yasal gerekliliklerine uygun olarak bahis faaliyetlerinde bulunan yasal kurum.

2.2. Müşteri -Sitemizde kayıtlı ve bahis alma kurallarını kabul eden oyuncu.

2.3. Bahis - Sonucu kayıp yada kazanç ile sonuçlanan oyuncu ve site arasında yapılan tüm riskleri oyuncu tarafından kabul edilen anlaşmadır..

2.4. Bahis tutarı -Oyuncu tarafından tüm riskleri kabul edilerek alınan bahis yapmak için ödenen tutardır.

2.5. Sonuç - Alınan bahisin sonucudur.

2.6. Oran—Bahis kazanır ise alınan bahisin çarpılarak sonucunun hesaplandığı sayıdır.

2.7. Kazançlar - Bahisin sonucuna göre oyuncu hesabına eklenecek bakiyedir.

2.8. Bonuslar

2.8.1. Bedava Bahis- Bedava Bahis tutarı üye hesabına eklenir kazanç durumunda örneğin; 5 TL için 3.5 oran ile bahis alınması durumunda $5 \times 3.5 - 5 = 12.50$ TL olarak oyuncu hesabı kredilendirilir.

2.8.2. Bedava Bakiye - Oyuncu bakiyesi ile bahis alır, kazanır ise örneğin; 5 TL bedava bahis için 3.5 oranlı bir bahis alınması durumunda 18.50 TL olarak oyuncu hesabı kredilendirilir.

2.8.3. Risksiz bahis - oyuncu bakiyesini bahis için kullanır, ancak bahis kaybederse parasını geri iade edilir.

3. Bahis Kuralları:

3.1. Sportsbook platformu, bariz bir şekilde "yanlış" oranlar, değiştirilmiş oranlar veya bir etkinlik başladıktan sonra yapılan bahisler üzerine yapılan herhangi bir bahsi iptal etme hakkını saklı tutar.

3.2. Sportsbook platformu tarafından kabul edilen tüm bahisler, bu kurallara ve geçerli lisans koşullarına tabidir.

3.3. Sportsbook platformu herhangi bir bahsi reddetme, kısıtlama, iptal etme veya sınırlama hakkını saklı tutar.

3.4. Sportsbook platformu, yarışma kesinleştikten veya resmi sonuçlar alındıktan sonra sonuçlandırma hakkını saklı tutar.

3.5. Bir etkinliğin galibi, etkinliğin sonuçlandığı tarihte belirlenecektir. Sportsbook platformu, bahis amaçlı karşı çıkılan veya değiştirilen kararları tanımamaktadır. Müsabaka başladıktan sonra askıya alınan bir etkinliğin sonuçlandırılması, Sportsbook platformu tarafından o spor için belirtilen bahis kurallarına göre kararlaştırılacaktır.

3.6. 18 yaşından küçük herhangi birisi tarafından bahis yapılmasına izin verilmemektedir.

3.7. Burada yer alan tüm kurallar, önceden yazılı bildirimde bulunmaksızın Sportsbook platformu tarafından değiştirilebilir ve revize edilebilir. Kurallarımızdaki tüm değişiklikler ve revizyonlar Sportsbook platformu web sitesinde yayınlanacaktır.

3.8. Tüm spor etkinliklerinde maksimum bahis tutarları Sportsbook platformu tarafından belirlenmektedir ve önceden yazılı bildirimde bulunulmaksızın değiştirilebilir. Sportsbook platformu ayrıca bireysel hesaplarda da limit ayarlama hakkını saklı tutar.

3.9. Eksi bakiyesi olan hesaplar için, Sportsbook platformu, hatadan kaynaklanan fonlarla yatırılmış olsun ya da olmasın, bekleyen oyunları iptal etme hakkını saklı tutar.

3.10. Üyeler kendi hesap işlemlerinden sorumludur. Lütfen bahislerinizi göndermeden önce herhangi bir hata olup olmadığını kontrol ettiğinizden ve onayladığınızdan emin olun. Bir işlem tamamlandıktan sonra değiştirilemez. Sportsbook platformu, müşteri tarafından yapılan

eksik veya tekrarlı bahisler için sorumluluk kabul etmez ve bir bahsin eksik veya tekrarlı olmasından kaynaklı deęişiklik taleplerini kabul etmez. Müşteriler, talep edilen tüm bahislerin kabul edildiğinden emin olmak için her bahisten sonra sitenin "Bahislerim" bölümündeki işlemlerini inceleyebilir.

3.11. Anlaşmazlıklar, söz konusu bahsin karara bağlandığı tarihten itibaren yedi (7) gün içinde yapılmalıdır. Bu süreden sonra hiçbir hak talebi kabul edilmeyecektir. Müşteri, hesap işlemlerinden kendisi sorumludur.

3.12. Kazançlar her zaman Ondalık Oranlar kullanılarak hesaplanacaktır. Lütfen, oranları İngiliz standardına dönüştürürken, bazı oranların İngiliz tarzı kesirlere tam bir çevirisi olmadığından yuvarlama hataları meydana gelebileceğini unutmayın. Bu durumlarda en yakın kesirli oranlar gösterilmektedir.

3.13. Sportsbook platformu, önceden haber vermeksizin bir müşteri hesabını askıya alma hakkını saklı tutar.

3.14. Bu kuralların İngilizce versiyonu ile başka bir dildeki versiyonu arasında bir farklılık olması durumunda, İngilizce versiyonu doğru kabul edilecektir.

3.15. Combo (birleştirilmiş, birleşik, çoklu). Belirli sonuçlar birbiri ile bağlantılı ise, örneğin: Maç sonu oyununda Barcelona galibiyeti ile birlikte La Liga'yı kazanmak için Barcelona'ya bahis yapıldıysa, bu bahisler geçersiz olacaktır.

3.16. Bir sistem bahsi ile yapılan bahisler, Bonus çevrimine dahil edilmez.

3.17. Canlı Skor Güncellemesi yalnızca rehberlik içindir. Herhangi bir hatadan Sportsbook platformu sorumlu değildir. Bahis platformu, sonucun önceden bilinmesi veya teknik sorunlar nedeniyle oranların doğru şekilde güncellenmemesi durumunda herhangi bir bahsi iptal etme hakkını saklı tutar.

3.18. Kesin bahisler, tamamı devrede veya değil olarak kabul edilir ve aksi belirtilmedikçe, seçim etkinlikte yer almazsa, kayıp olarak sonuçlandırılır. Birden fazla kazanan olduğu durumlarda beraberlik kuralları geçerlidir. Bahisçilerin bahisleri ilk olarak berabere kalan seçim sayısına bölünür ve daha sonra bahislerinin bu kısmı kazanan ve geri kalanı kaybeden olarak belirlenir.

3.19. Sportsbook platformu, ceza puanları, zorunlu düşmeler veya söz konusu oyunların/müsabakaların normal sonuçları dışındaki herhangi bir şeyin sonucu olarak uygulanan herhangi bir önlemle sonucun değiştirildiği herhangi bir bahsi geçersiz kılma veya iptal etme hakkını saklı tutar.

3.20. Tüm bahisler, aksi belirtilmedikçe, sonuç anında müsabakayı yürüten resmi organ tarafından sağlanan bilgiler kullanılarak sonuçlandırılır. Resmi müsabakalar dışında herhangi bir etkinlik olması durumunda, bahisler sağlanan bilgiler kullanılarak sonuçlandırılır.

3.21. Rakiplerden birinin başlamaması durumunda Sportsbook platformu bu taraf bahsi marketini iptal eder.

3.22. Her iki yarışmacı da bitiremezse, kazanan daha fazla tura sahip olan yarışmacılar olacaktır. Her iki rakip de aynı turda çıkarsa, Sportsbook platformu bu taraf bahsi marketini iptal eder.

3.23. Rakipler aynı pozisyondaysa, Sportsbook platformu bu taraf bahsi marketini iptal eder.

3.24. Sportsbook platformu, bir sistem arızası, kusurlar, gecikmeler, manipülasyonlar veya veri aktarımındaki hatalar nedeniyle müşterinin maruz kaldığı zararlardan sorumlu değildir.

3.25. Müşterilerin talepleri, Müşterinin Sportsbook platformuna yazılı bir başvuru yaptığı andan itibaren otuz gün içinde Sportsbook platformu tarafından değerlendirilir. Bir karar verdikten sonra Sportsbook platformu, oyun hesabına bağlı bir e-posta yoluyla müşteriyi bilgilendirir.

3.26. Haksız faaliyet şüphesi olması durumunda, Sportsbook platformu herhangi bir bahsi veya bir bahsin herhangi bir bölümünü geçersiz kılma, dolayısıyla şüpheli bahsi geçersiz kılma (bu durumlarda, ödeme "1" oranla yapılır) veya 31 takvim gününe kadar herhangi bir para çekme işlemini askıya alma hakkını saklı tutar.

3.27. Müşterilerin sadece bireysel bahis yapmasına izin verilir, grup bahislerine izin verilmez. Aynı veya farklı müşterilerden aynı sonuçlara / kazananlara tekrarlanan bahisler daha sonra geçersiz ilan edilebilir. Müsabakanın/sporcuların resmi sonucu bilindikten sonra bile, Sportsbook platformu, müşterilerin gizli anlaşma veya topluca hareket ettiğini veya dikkate alınan bahislerin bir veya daha fazla müşteri tarafından kısa bir süre içinde yapıldığını düşünürse belirtilen bahisleri geçersiz sayabilir. Bahis şirketi, aynı IP adresinden farklı oyun hesaplarından yapılmışsa, bahisleri kabul etmeme veya önceden yapılmış bahisleri geçersiz sayma hakkına da sahiptir.

3.28. CANLI Bahisler: Maç yarıda kesilir veya ertelenir ve planlanan süreden sonraki 48 saat içinde devam etmezse, bahisler iptal edilir (oyun durduğunda açıkça belirtilen sonuçlar hariç).

3.29. Sportsbook platformu sitesinde yayınlanan istatistikler veya metinler ek bilgi olarak kabul edilecektir, ancak Sportsbook platformu bilgilerin doğru olmaması durumunda herhangi bir sorumluluk kabul etmez. Bir olayla ilgili koşullardan haberdar olmak her zaman hesap sahibinin sorumluluğundadır.

3.30. Sportsbook'ta otomatik sistem (her türlü tarayıcı veya robot) kullanılması yasaktır. Sportsbook platformu, otomatik sistemler kullanılarak yapılan herhangi bir bahsi iptal etme hakkını saklı tutar.

3.31. Başka kişilere ait hesapların veya başka kişilere ait kayıtlı hesapların kullanılması yasaktır. Sportsbook platformu, hesap sahibi olmayan herhangi birisi tarafından yapılmış bahsi iptal etme hakkını saklı tutar.

4. Bahis Türleri

- 4.1. Tekli - Takvimde olan karşılaşmalardan sadece 1 bahis için kupon yapılmasıdır.
- 4.2. Çoklu- Takvimde olan farklı karşılaşmalarda kuponunuzda farklı karşılaşmalar için birden fazla seçenek olması gerekmektedir, bahisinizin kazanması için seçeneklerin kazançla sonuçlanması gerekir.
- 4.3. Sistem- , Bir kuponun içerisinde seçili olan karşılaşmaları, birden fazla olasılık barındıran kombine bahisler oluşturarak oynayabileceğiniz bahis türüdür. Sistem bahislerinin avantajı tüm seçimleriniz kazanmasa da bahsinizin kazanma olasılığının olmasıdır.
- 4.4. Trixie sistem bahisinde, seçtiğiniz 3 karşılaşmadan toplam 4 tane bahis oluşturulur: 3 tane 2'li kombinasyon ve 1 tane 3'lü kombinasyon. Bahisi kazanmak için en az 2 tahminin doğru olması gereklidir - kazanç miktarı doğru tahminlerin sayısına göre değişir.
- 4.5. Patent sistem bahisinde, seçtiğiniz 3 karşılaşmadan toplam 7 tane bahis oluşturulur: Her tahmin için 1 tane tekli bahis, 3 tane 2'li kombinasyon ve 1 tane 3'lü kombinasyon. Bahisten bir miktar kazanmak için en az 2 tahminin doğru olması gereklidir - kazanç miktarı doğru tahminlerin sayısına göre değişir.
- 4.6. Yankee sistem bahisinde, seçtiğiniz 4 karşılaşmadan toplam 11 tane bahis oluşturulur: 6 tane 2'li kombinasyon, 4 tane 3'lü kombinasyon ve 1 tane 4'lü kombinasyon. Bahisi kazanmak için en az 2 tahminin doğru olması gereklidir - kazanç miktarı doğru tahminlerin sayısına göre değişir.
- 4.7. Canadian sistem bahisinde, seçtiğiniz 5 karşılaşmadan toplam 26 tane bahis oluşturulur: 10 tane 2'li, 10 tane 3'lü, 5 tane 4'lü ve 1 tane 5'li kombinasyon. Bahisi kazanmak için en az 2 tahminin doğru olması gereklidir - kazanç miktarı doğru tahminlerin sayısına göre değişir..
- 4.8. Heinz sistem bahisinde, seçtiğiniz 6 karşılaşmadan toplam 57 tane bahis oluşturulur: 15 tane 2'li, 20 tane 3'lü, 15 tane 4'lü, 6 tane 5'li ve 1 tane 6'lı kombinasyon. Bahisi kazanmak için en az 2 tahminin doğru olması gereklidir - kazanç miktarı doğru tahminlerin sayısına göre değişir.
- 4.9. Super Heinz sistem bahisinde, seçtiğiniz 7 karşılaşmadan toplam 120 tane bahis oluşturulur: 21 tane 2'li, 35 tane 3'lü, 35 tane 4'lü, 21 tane 5'li, 7 tane 6'lı ve 1 tane 7'li kombinasyon. Bahisi kazanmak için en az 2 tahminin doğru olması gereklidir - kazanç miktarı doğru tahminlerin sayısına göre değişir.
- 4.10. Goliath sistem bahisinde, seçtiğiniz 8 karşılaşmadan toplam 247 tane bahis oluşturulur: 28 tane 2'li, 56 tane 3'lü, 70 tane 4'lü, 56 tane 5'li, 28 tane 6'lı, 8 tane 7'li ve 1 tane 8'li kombinasyon. Bahisten bir miktar kazanmak için en az 2 tahminin doğru olması gereklidir - kazanç miktarı doğru tahminlerin sayısına göre değişir.
- 4.11. Oranlar ondalık noktadan sonra 2 haneden fazla ise, ödeme ondalık noktadan sonraki ikinci haneye yuvarlanır.
- 4.12. Bahis Bozdurma”, Bettilt tarafından başlatılan, bir bahis katılımcısına yönelik, bir veya birkaç temel bahis koşulunu (katsayı, etkinlik hesaplama süresi, vb.) yeni bir sonucu düzeltmek ve bahsi en sonunda tamamlamak için değiştirmeyi amaçlayan bireysel bir tekliftir. geçerli saat (daha fazla - Nakit çıkışı). Bir bahsi kullanma teklifi, bahsin katılımcısı

tarafından hem kabul edilebilir hem de reddedilebilir. Bahis katılımcısı, "Para çekme" seçeneğini seçerek, bahsin yeni temel koşullarını kabul ettiğini onaylar. Hem maç öncesi hem de canlı bahisler için nakit çıkış oranları sunulabilir. Bahis şirketinin ofisi, zaman içinde teklifi yeniden satın alma teklifini değiştirme veya herhangi bir sebep göstermeksizin bahsi geri almak için bir teklif oluşturmama hakkını saklı tutar.

5. Bahisler

5.1. Standart Bahis : 1x2 Şeklinde de ifade edilen bu bahis çeşidinde amaç maçın sonucunu bilmektir. 1 Evsahibi takımı, X Beraberlik, 2 ise Ziyaretçi takımı belirtir. Tarafsız sahada oynanan maçlar için takım ismi ilk yazılan takım 1, ikinci yazılan takım ise 2 ile belirtilir.

5.2. Doğru Skor: (bir maçın veya etkinliğin (kısmi veya kesin) kesin skoruna bahis yapmanın mümkün olduğu bahis türüdür.

5.3. "Üst/Alt" (Toplamlar): önceden tanımlanmış bir olayın (örneğin goller, sayılar, kornerler, ribaundlar, penaltı dakikaları, vb.) (kısmi veya kesin) miktarına bahis yapmanın mümkün olduğu yerdir. Listelenen olayların toplam tutarı bahis çizgisine tam olarak eşitse, bu teklifteki tüm bahisler geçersiz sayılacaktır. Örnek: bahis çizgisinin 128,0 puan olduğu ve maçın 64-64 sonuçla bittiği bir teklif geçersiz sayılacaktır.

5.4. "Tek/Çift" önceden tanımlanmış bir olayın (örn. goller, puanlar, kornerler, ribaundlar, penaltı dakikaları, vb.) (kısmi veya kesin) miktarına bahis yapmanın mümkün olduğu bahis çeşididir..."Tek" 1,3,5'tir. vb.; "Çift" 0,2,4 vb.

5.5. Head-to-Head bahisler, iki sporcu veya takım arasında doğrudan kıyas yapılabilen spor türlerinde sunulmaktadır (örneğin formula 1). Formula 1 yarışında Alonso/Raikkönen arasında bir Head-to-Head bahsi oynamış ve Alonso'nun kazanacağı yolunda tahmin belirtmiş iseniz, onun son resmi klasmanda Kimi Raikkönen'den daha iyi bir yere ulaşmış olması gerekmektedir.

5.6. "Yarı Zaman/Tam Zaman", ilk yarıdaki sonuca ve maçın nihai sonucuna bahis yapmanın mümkün olduğu yerdir. Örneğin. İlk yarıda skor 1-0 ise ve maç 1-1 biterse, kazanan sonuç 1/X olur. Maçın normal süresi bahiste belirtilenden farklı bir zaman formatında oynanırsa (yani iki yarı dışında) bahis geçersizdir.

5.7. Aralık bahsi", bir maç/etkinlik içindeki her bir ayrı aralığın sonucuna bahis yapmanın mümkün olduğu yerdir.

5.8. "Draw No Bet" Alınan bahisler sadece 1 yada 2 olarak oynanabilir, Bir beraberlikte bahsinizi geri alırsınız! Bir beraberlik seçeneği basitçe elimine edilir - sadece iki rakip takımdan birine bahis oynayabilirsiniz.

5.9. "Handikap", bahsin oynanıldığı maça/periyoada/toplam skora listelenen handikap eklendiğinde/çıkarıldığında (geçerli olduğu şekilde) seçilen sonucun galip gelip gelmeyeceği üzerine bahis yapılan bahis türüdür. Handikap çizgisinin ayarlanmasından sonraki sonucun bahis çizgisine tam olarak eşit olduğu durumlarda, bu teklifteki tüm bahisler geçersiz

sayılacaktır. Örnek: -3.0 gol üzerine yapılan bir bahis, seçilen takım maçı tam olarak 3 gol farkla kazanırsa (3-0,4-1, 5-2, vb.) geçersiz sayılacaktır.

Asya Handikapı: Ev sahibi takım (-1.75) vs Deplasman takımı (+1.75). Bu, bahsin 2 eşit bahise bölüldüğü ve sonuçlara yerleştirildiği anlamına gelir.

-1.5 ve -2.0. Bahsin listelenen oranlarda tam olarak ödenmesi için, A Takımının her iki listelenen handikaptan daha büyük bir farkla (yani 3 gol veya daha fazla farkla) maçı kazanması gerekir. A takımının sadece 2 gol marjı ile kazanması durumunda, bahis, bahsin -1.5 kısmında tam ödeme ve -2.0 tarafında geri ödeme ile kısmen kazanılmış olarak kabul edilecektir. bahis bir "beraber" olarak kabul edilecektir. Maç, sadece 1 marj golü olan bir A Takımı zaferi de dahil olmak üzere başka bir sonuç doğurursa, tüm bahis kaybedilir. Deplasman takımına maçta +1.75 gol avantajı veriliyor. Bu, bahis miktarının 2 eşit bahise bölüldüğü ve +1.5 ve +2.0 sonuçlarına yerleştirildiği anlamına gelir.

5.10. Çifte Şans : Bu bahis tipinde iki farklı olasılığa bahis yapılmaktadır. Evsahibi veya Beraberlik, Ziyaretçi veya Beraberlik, Evsahibi veya Ziyaretçi seçenekleri bulunmaktadır. Üzerine bahis yapılan iki olasılığı da kapsayan seçeneğin kazanabilmesi için iki olasılıktan birinin gerçekleşmesi yeter.

5.11. Kesin" veya "Yer" bahisleri, bir alternatifler listesinden seçim yapmanın ve bir katılımcının kazanması veya listelenen etkinliğin/yarışmanın sınıflandırmasında belirli bir pozisyonda yer alması olasılığına bahis yapmanın mümkün olduğu yerdir.

5.12. "Çeyrek / Yarı / X Periyodu" bahisleri, ilgili zaman diliminde elde edilen sonuca veya skora bahis alınır ve diğer puanları ve ya golleri içermez /etkinlikler, etkinliğin/maçın diğer bölümlerinden alınmıştır. Maçın teklifte sunulan format dışında başka bir formatta oynanılması durumunda bahisler geçersiz sayılacaktır.

5.13. "Çeyrek / Yarı / X Periyodu Sonucu" bahisleri, öngörülen zaman çerçevesinin sona ermesinden sonraki maçın/etkinliğin sonucuna bahis alınır ve etkinliğin/maçın önceki bölümlerinden alınan diğer tüm puanları/golleri/olayları hesaba katar.

5.14. "X Puana Yarış / X Hedefe Yarış..." bahisleri ve benzer teklifler, belirli puan/hedef/etkinlik tablosuna en erken ulaşan takım/katılımcıyı ifade eder. Teklif bir zaman çerçevesi (veya başka bir süre kısıtlaması) için listeliyorsa, etkinliğin/maçın belirtilen zaman çerçevesiyle ilgili olmayan diğer bölümlerinden alınan diğer puanları/golleri/olayları içermeyecektir. Belirtilen süre içinde (varsa) belirtilen puana ulaşmazsa, aksi belirtilmedikçe tüm bahisler geçersiz sayılacaktır.

5.15. "X Puanını Kazanan / X Golü Atan" bahisleri ve benzer teklifler, listelenen olayı puanlayan/kazanan takım/katılımcı ile ilgilidir. Bu tekliflerin değerlendirilmesi için, listelenen olaydan önce meydana gelen olaylara yapılan bahisler dikkate alınmayacaktır. Listelenen etkinlik öngörülen süre içinde (varsa) puanlanmazsa/kazanılmazsa, aksi belirtilmedikçe tüm bahisler geçersiz sayılacaktır.

5.16. Bets referring to the happening of a particular occurrence in a pre-defined time order, such as "First Card", or "Next Team to receive penalty minutes" will be settled as void should it not be possible, without any reasonable doubt, to decide the winning outcome, for example in case of players from different teams which are shown a card in the same interruption of play.

5.17. "İlk gol atacak ve kazanacak takım", maçta ilk golü atan ve maçı kazanmaya devam eden listelenen takım için bahis alınır. Maçta gol olmaması durumunda tüm bahisler geçersiz sayılacaktır.

5.18. "Clean Sheet" bahisi bir takımın gol yemeyeceğine dair yapılan bahis türüdür.

5.19. "Geriden kazanacak takım", maçın herhangi bir noktasında en az 1 gol geride olduktan sonra maçı kazanan listelenen takım anlamına gelir.

5.20. Bir takımın tüm yarıları/perirotları kazanmasına ilişkin herhangi bir referans (örneğin, takımın her iki yarıyı da kazanması), listelenen takımın maçın öngörülen tüm devreleri/dönemleri boyunca rakibinden daha fazla gol atması gerektiği anlamına gelir.

5.21. "Sakatlık Süresi"ne yapılan herhangi bir bahis, oynanan gerçek miktara değil, belirlenmiş görevli tarafından gösterilen süreye bahis alınır.

5.22. "Maçın Adamı", "En Değerli Oyuncu" vb. gibi tekliflere ilişkin bahislerin sonuçlandırılması, aksi belirtilmedikçe, yarışma organizatörlerinin kararına bağlı olacaktır.

6. Spor için özel kurallar.

6.1. Futbol:

6.1.1. Bir maçın sonucuna ilişkin bahisler, planlanan dakika sayısının iki yarısına ve hakemin yaralanmaları ve diğer duraklamaları telafi etmek için eklediği herhangi bir zamana göre kararlaştırılacaktır. Belirtilmediği takdirde uzatmalar ve penaltı atışları dahil değildir.

6.1.2. Verilen ancak kullanılmayan kornerler dikkate alınmaz.

6.1.3. Tarafların kendi kalelerine attığı goller bir sonraki gol, oyuncunun X veya sonraki golü veya daha fazla/farklı bahislerde geçersizdir.

6.1.4. Başlama vuruşundan veya önceki golden sonra maçta yer alan tüm oyuncular maça dahil olarak kabul edilir.

6.1.5. Oyuncu ilk 11'de değilse, tüm oyuncu pazarları geçersiz sayılacaktır.

6.1.6. Herhangi bir nedenle liste dışı bir oyuncu gol atarsa, listelenen oyuncularla ilgili tüm bahisler geçerli olur.

6.1.7. Golcü veya X Gol Atan Oyuncu veya Sonraki Golcü piyasası, bu istatistiklerin doğru olmadığına dair açık bir kanıt olmadıkça, TV yayını ve Basın Kurumu tarafından sağlanan istatistiklere göre belirlenecektir.

6.1.8. Aralık pazarları, TV tarafından açıklanan gol saatine göre belirlenecektir. Bu mevcut değilse, maç saatine göre süre dikkate alınır.

6.1.9. Aralıklı gol pazarları, vuruşun yapıldığı zamana değil, topun çizgiyi geçtiği zamana göre belirlenir.

6.1.10. Aralıklı korner bahisleri, kornerin verildiği zamana değil, korner vuruşunun yapıldığı zamana göre belirlenir.

6.1.11. Aralıklı faul pazarları, ihlalin yapıldığı zamana değil, kartın gösterildiği zamana göre belirlenir.

6.1.12. Ofsaytlar, hakemin karar verdiği zamana göre karara bağlanacaktır. Bu kural, herhangi bir video yardımcı hakem (VAR) durumunda uygulanacaktır.

6.1.13. Penaltı piyasaları, hakemin karar verdiği zamana göre karara bağlanacaktır. Bu kural, herhangi bir video yardımcı hakem (VAR) durumunda uygulanacaktır.

6.1.14. Verilen ancak kullanılmayan penaltılar dikkate alınmaz.

6.1.15. Sonraki puanlama türü. Serbest Vuruş: Serbest vuruşla gol sayılabilmesi için golün doğrudan frikikten veya kornerden atılması gerekir. Gol, serbest vuruş veya korner kullanan oyuncuya verildiği sürece, yönünü değiştiren atışlar da sayılır. Penaltı: Gol doğrudan penaltıdan atılmalıdır. Kaçırılan bir penaltının dönüşünden sonraki goller sayılmaz. Kendi kalesine gol: Kendi kalesine gol olarak bildirilmişse. Kafa golü: Golcülerin son dokunuşu kafa ile olmalıdır. Şut: Gol, kafa dışında vücudun herhangi bir kısmı ile olmalıdır ve diğer türler uygulanmaz. Gol Yok: Gol atılmamışsa.

6.1.16. Market eksik veya yanlış kırmızı kartla açıldıysa, bahisleri geçersiz kılma hakkımızı saklı tutarız.

6.1.17. Oranlar yanlış bir maç süresiyle (5 dakikadan fazla) teklif edildiyse, bahisleri geçersiz kılma hakkımızı saklı tutarız.

6.1.18. Yanlış bir skor girilirse, yanlış skorun görüntülediği süre boyunca yapılmış tüm marketler iptal edilecektir.

6.1.19. Takım isimleri veya turnuva yanlış gösterilirse, bahisleri geçersiz kılma hakkımızı saklı tutarız.

6.1.20. Sarı kart 1 kart ve kırmızı veya sarı-kırmızı kart 2 sayılır. Bir oyuncunun sarı kırmızı kart görmesine neden olan 2. sarı kart sayılmaz. Sonuç olarak, bir oyuncu 3'ten fazla karta neden olamaz.

6.1.21. Ödeme, normal 90 dakikalık oyun sırasında gösterilen tüm mevcut kart kanıtlarına göre yapılacaktır.

6.1.22. Maçtan sonra gösterilen kartlar dikkate alınmaz.

6.1.23. Oyuncu olmayanlar için kartlar (önceden değiştirilmiş oyuncular, teknik direktörler, yedek oyuncular) dikkate alınmaz.

6.1.24. Sarı kart 10 puan ve kırmızı veya sarı-kırmızı kartlar 25 puan olarak sayılır. Bir oyuncunun sarı kırmızı kart görmesine neden olan 2. sarı kart sayılmaz. Sonuç olarak, bir oyuncu 35'ten fazla kart puanına neden olamaz.

6.1.25. Ödeme, normal 90 dakikalık oyun sırasında gösterilen kartlar için mevcut tüm kanıtlara göre yapılacaktır.

6.1.27. Maç formatı değiştirilirse, Sportsbook tüm bahisleri geçersiz kılma hakkını saklı tutar.

6.1.29. Bir hazırlık maçı hakem kararıyla 80 dakikadan önce biterse bahisler iptal edilir.

6.1.30. Tüm futbolcu prop bahisleri, OPTA tarafından sağlanan bilgiler kullanılarak sonuçlandırılır (<https://soccerstats.info/>)

6.1.31. Futbolcu Bahisleri

6.1.31.1. Gol/Kendi Golü

Farklı yönetim organlarının farklı kuralları vardır ve mümkün olduğunda Opta, golcülerle alakalı resmi kararlarını yansıtmak için ilgili kişilerle birlikte çalışır.

Sapmalarla ilgili olarak, normalde orijinal deneme hedefteyse gol sayılmaktadır. Deneme gol olmazsa ve bir rakip tarafından gole çevrilirse, genellikle kendi kalesine gol olarak sayılır.

6.1.31.2. Şut

Şut, aşağıdakileri maddelere yönelik herhangi bir açık girişim olarak tanımlanır:

- Amaçtan bağımsız olarak ağa girer.
- Kaleci tarafından kurtarılmasa fileye gidecek olan açık bir gol girişimidir veya kalecinin golü engelleme şansı olmadığı durumlarda son adam olan bir oyuncu tarafından durdurulur (son hat bloğu).
- Başka bir oyuncuyla temas kurmadan kale dışına çıkar.
- Bir kalecinin kurtarışı veya bir dış saha oyuncusu tarafından durdurulduğu için kale dışına çıkar.
- Doğrudan kaleye vurur ve gol sayılmaz.

Engellenen atışlar şut olarak sayılmaz.

6.1.31.3. Kaleye şutlar - herhangi bir gol denemesi:

- Niyeti ne olursa olsun ağa girer.
- Bir kalecinin kurtarışı veya bir dış saha oyuncusu tarafından (son hat bloğu) durdurulduğu için ağa girmeyen atışlar.

Doğrudan kaleye isabet eden şutlar, top içeri girmedikçe ve gol olarak verilmedikçe hedefe yapılan atışlar olarak sayılmaz.

Son adam olmayan başka bir oyuncu tarafından bloke edilen şutlar, hedefe şut olarak sayılmaz.

6.1.31.4. Asist

Topun alıcısının gol atmasına neden olan son dokunuş (pas, pas atma veya başka bir dokunuş). Son dokunuş bir rakip oyuncu tarafından yapılırsa, oyuncuya yalnızca, golcü oyuncunun dokunuş gerçekleşmeden topu almasının muhtemel olduğu senaryoda asist verilir. Kendi kalesine atılan goller, direkt olarak kullanılan serbest vuruşlar, direkt korner golleri ve penaltılar asist kazandırmaz.

6.1.31.5. Müdahale

Topa müdahale, bir oyuncunun topa sahip olan oyuncudan başarılı bir şekilde topu aldığı bağlantı kurması olarak tanımlanır.

Topa müdahale edilen oyuncu, müdahale yapılmadan önce topa açıkça sahip olmalıdır.

- Kazanılan bir müdahale, müdahalecinin veya takım arkadaşlarından birinin, meydan okumanın sonucu olarak topa sahip olması veya topun oyundan çıkması ve “güvenli” olması durumu olarak kabul edilir.
- Kaybedilen bir müdahale, bir müdahalenin yapıldığı ancak topun bir rakip oyuncuya gittiği yerdir.

Her ikisi de başarılı müdahaleler olarak kabul edilir, ancak müdahalenin sonucu (kazanılan veya kaybedilen), müdahaleden sonra topun nereye gittiğine bağlı olarak farklıdır.

Bir oyuncu herhangi bir şekilde pası keserse, bu bir müdahale değildir.

6.1.32. Kale direğine çarpması (post or the crossbar (woodwork)) — topun kale direğine çarpması ve daha sonra oyunda kalması (bir oyuncu veya hakem tarafından dokunulması, diğer direğe veya üst direğe çarpması vb.) durumunda, top kale direğine/üst direğe çarpar ve ardından başka bir direğe/üst direğe çarparsa, ilk vuruştan sonra topa bir oyuncu veya hakem tarafından dokunulmadıysa, yalnızca bir direğe/üst direğe vuruş sayılır.

6.1.33. Ofsaytlar. Bir ofsayt anonsu sonrasında frikik kullanılırsa ofsayt geçerlidir.

6.1.34. Video Assistant Referee (VAR)'a gidilmesi durumu belirtilen senaryolarda geçerlidir: Baş hakem video üzerinden yeniden izlenme için işaret verir (havada kutu şeklinde işaret yapar) ve sahadaki yeniden izleme ekranından pozisyonu yeniden izler.

Not: Skor tabelasındaki 'Gol Kontrolü' yazısı veya hakemin elini kulağına götürmesi resmi video kontrolü temsilleri değildir. Aynı şekilde hakemlerin kendi aralarındaki görüşmeleri de resmi yeniden kontrol temsili değildir. Daha fazlası için: resmi video yardımcı hakem sistemi (VAR).

6.1.35. Sağlık ekibi sahaya girer bahsi. Sağlık ekibinin sahaya girmesi yalnızca hakemin izin verdiği ve oyuncunun destek gördüğü durumlarda geçerlidir. Aynı anda iki takım için iki farklı sağlık ekibinin sahaya girdiği durumlar tek bir sağlık ekibinin sahaya girmesi olarak değerlendirilir.

6.2. Tenis.

6.2.1. Herhangi bir oyuncunun geri çekilmesi ve elenmesi durumunda, tüm kararsız bahisler geçersiz sayılır.

6.2.2. Herhangi bir gecikme durumunda (yağmur, karanlık...) tüm bahisler kararsız kalır ve maç devam edince tekrardan aktif olacaktır.

6.2.3. Hakem tarafından ceza puanı verilirse, o oyundaki tüm bahisler geçerli olur.

6.2.4. Bir maçın belirli puanlar/oyunlar bitmeden tamamlanması durumunda, etkilenen puan/oyunla ilgili tüm bahisler geçersiz sayılır.

6.2.5. Bahisler, fiyatlar üzerinde önemli bir etkisi olan yanlış bir skorla açık kalırsa, bahisleri geçersiz kılma hakkını saklı tutarız.

6.2.6. Oyuncular/takımlar yanlış gösterilirse, bahisleri geçersiz kılma hakkını saklı tutarız.

6.2.7. Bir oyuncu geri çekilirse, kararsız tüm bahisler geçersiz sayılır.

6.2.8. Eğer maç uzatmalar ile belirlenir ise uzatma kısmı 3. set olarak kabul edilir.

6.2.9. Tüm uzatmalar (Tie Break) 1 oyun olarak sayılır.

6.3. Basketbol.

6.3.1. Bahislerde aksi belirtilmedikçe uzatmalar dahil değildir.

6.3.2. Oranlar yanlış bir maç süresiyle (2 dakikadan fazla) yayınlanmış ise bahisleri geçersiz kılma hakkını saklı tutarız.

6.3.3. Bahisler, ücretlendirmeler üzerinde önemli bir etkisi olan yanlış bir skorla açık kalırsa, bahisleri geçersiz kılma hakkını saklı tutarız.

6.3.4. Bir maçın berabere bitmemesi, fakat eleme amaçlı uzatmaların oynanması durumunda, bahisler normal süre sonundaki sonuca göre belirlenir..

6.3.5. Bir maç X'. sayıya ulaşmadan önce biterse, bu bahisler geçersiz (iptal edilmiş) olarak kabul edilir: X. puanı kim alır? , Oyunu X puanda hangi takım kazanır?

6.3.6. Uzatma oynanıp oynanmadığına bakılmaksızın, normal süre sonunda maç berabere biterse, Uzatma olacak mı bahisi, Evet olarak sonuçlanır.

6.4. Amerikan Futbolu

6.4.1. Herhangi bir gecikme durumunda (yağmur, karanlık...) tüm bahisler kararsız kalır ve maç devam edince tekrardan aktif olacaktır.

6.4.2. Bahislerde aksi belirtilmedikçe uzatmalar dahil değildir.

6.4.3. Bahisler, ücretlendirmeler üzerinde önemli bir etkisi olan yanlış bir skorla açık kalırsa, bahisleri geçersiz kılma hakkını saklı tutarız.

6.4.4. Oranlar yanlış bir maç süresiyle (89 saniyeden fazla) sunulmuş ise bahisleri geçersiz kılma hakkımızı saklı tutarız.

6.4.5. Yanlış bir skor görüntülenirse, bu zaman dilimi için bahisleri geçersiz kılma hakkını saklı tutarız.

6.4.6. ertelenmiş maçlar için, maç aynı NFL haftalık programında (Perşembe - Çarşamba yerel stadyum saati) devam etmedikçe tüm bahisler geçersiz sayılır.

6.4.7. Takımlar yanlış gösterilirse, bahisleri geçersiz kılma hakkını saklı tutarız.

6.4.8. Teklif edilen tüm oyuncular yarışmacı olarak kabul edilir.

6.4.9. Daha fazla gol atılmazsa, bir sonraki golu atan oyuncu bahisi(uzatmalar dahil) geçersiz sayılacaktır.

6.4.10. Listede yer almayan oyuncular, yerleşim amacıyla “Rakip1 diğer oyuncu” veya “Rakip2 diğer oyuncu” olarak kabul edilir. Bunun aktif fiyatı olmayan oyuncuları içermediğini unutmayın.

6.4.11. İstatistiklerin doğru olmadığına dair açık bir kanıt olmadıkça, bahisler TV eki ve resmi kurumlar tarafından sağlanan istatistiklere göre belirlenecektir..

6.5. Buz Hokeyi

6.5.1. Tüm bahisler (periyot, uzatma ve penaltı atışları hariç) bültende belirtilmediği sürece sadece normal süre için değerlendirilir.

6.5.2. Bir maçın penaltı atışları ile karara bağlanması durumunda, kazanan takımın skoruna ve maç toplamına bir gol eklenecektir. Bu, uzatmalar ve penaltı atışları dahil tüm bahisler için geçerlidir.

6.5.3. Takip eden olaylar gerçekleştiğinde bahisler açık kalırsa: goller ve penaltılar, bahisleri geçersiz kılma hakkını saklı tutarız.

6.5.4. Oranlar yanlış bir maç süresiyle (2 dakikadan fazla) sunulmuş ise bahisleri geçersiz kılma hakkını saklı tutarız.

6.5.5. Yanlış bir puan girilirse, yanlış puanın görüntülediği süre boyunca tüm bahisler iptal edilecektir.

6.6. Beyzbol

6.6.1. Eđer bir vuruş X. sayıya ulaşılmadan önce biterse (ekstra vuruşlar dahil), bu bahis (x puan için hangi takım kazanır?, X. sayıyı kim alır (ot dahil)) geçersiz sayılır (iptal edilir).

6.6.2. Bahis (Maç ne zaman karara bağlanacak?) Uzatma olsun ya da olmasın normal sürenin sonunda (Tam 9 vuruştan sonra) maç berabere biterse "Herhangi bir ekstra vuruş" olarak sonuçlandırılacaktır.

6.6.3. Normal süre sonunda (9 Vuruştan sonra) maç berabere biterse, uzatma (Ekstra vuruşlar) oynanıp oynanmadığına bakılmaksızın, Bahis(Uzatma olacak mı?) "Evet" olarak sonuçlandırılacaktır.

6.6.4. Olası ekstra vuruşlar, aksi belirtilmedikçe hiçbir bahiste dikkate alınmaz.

6.6.5. Bir maç yarıda kesilir veya iptal edilir ve aynı gün devam edilmezse, karar verilmeyen tüm bahisler geçersiz sayılır.

6.6.6. Bahisler, fiyatlar üzerinde önemli bir etkisi olan yanlış bir skor veya yanlış maç durumu ile açık kalırsa, bahisleri geçersiz kılma hakkını saklı tutarız.

6.7. Hentbol

6.7.1. Eđer bir maç X. sayıya ulaşılmadan biterse, bu bahis(X. sayıyı kim atar?) geçersiz sayılır (iptal edilir)

6.7.2. Eđer bir maç X. sayıya ulaşılmadan biterse, bu bahis(x puan için hangi takım kazanır?) geçersiz sayılır (iptal edilir).

6.7.3. Tüm bahisler(X. puanı kimin atacağı ve X puana yarışı hangi takımın kazanacağı hariç) yalnızca normal süre için dikkate alınır.

6.7.4. Maç 7 metre atışına giderse; bahisler "Sayıyı kim attı?" ve "X puanında hangi takım yarışı kazanacak?" geçersiz olacaktır.

6.7.5. Maç 7 metre atışına giderse; bahisler "X. sayıyı kim atar?" ve "X puanlarına hangi takım yarışı kazanacak?" geçersiz olacaktır..

6.7.6. Oranlar yanlış bir maç süresiyle (3 dakikadan fazla) sunulduysa, bahisleri geçersiz kılma hakkımızı saklı tutarız.

6.7.7. Bahisler, fiyatlar üzerinde önemli bir etkisi olan yanlış bir skorla açık kalırsa, bahisleri geçersiz kılma hakkını saklı tutarız.

6.8. Voleybol

6.8.1. X. sayıya ulaşılmadan bir set biterse, Bu bahisler: (y setinde x. sayıyı kim atar) geçersiz sayılır (iptal edilir).

6.8.2. Bir maın tamamlanmaması durumunda, karar verilmeyen tm bahisler geersiz sayılır.

6.8.3. Altın set, belirtilen bahislerin hibirinde dikkate alınmaz.

6.8.4. Bahisler, fiyatlar zerinde nemli bir etkisi olan yanlış bir skorla aık kalırsa, bahisleri geersiz kılma hakkını saklı tutarız.

6.8.5. Belirsiz tm bahisler iin resmi puan kesintileri dikkate alınacaktır. Halihazırda belirlenmiř olan bahislerde kesintiler dikkate alınmayacaktır.

6.9. Plaj Voleybolu

6.9.1. Eėer bir set X. sayıya ulařılmadan biterse, bu bahisler ([y] setinde [X.] puanı alan) geersiz sayılır (iptal edilir)

6.9.2. Bir maın tamamlanmaması durumunda, karar verilmeyen tm bahisler geersiz sayılır.

6.9.3. Altın set, belirtilen bahislerin hibirinde dikkate alınmaz.

6.9.4. Bahisler, fiyatlar zerinde nemli bir etkisi olan yanlış bir skorla aık kalırsa, bahisleri geersiz kılma hakkını saklı tutarız.

6.9.5. Bir takım geri ekilse, kararsız tm bahisler geersiz sayılır.

6.9.6. Belirsiz tm bahisler iin resmi puan kesintileri dikkate alınacaktır. Halihazırda belirlenmiř olan bahislerde kesintiler dikkate alınmayacaktır.

6.10. Futsal

6.10.1. Tm bahisler (ilk devre, ilk yarı bahisleri, uzatmalar ve penaltı atıřları hari) sadece normal sre iin deėerlendirilir.

6.10.2. Bir ma kesintiye uėrar ve ilk bařlama tarihinden sonraki 48 saat iinde devam ederse, tm aık bahisler nihai sonula sonulandırılacaktır. Aksi takdirde, karar verilmeyen tm bahisler geersiz sayılır.

6.10.3. Takip eden olaylar gerekleřtiėinde bahisler aık kalırsa: goller, kırmızı veya sarı-kırmızı kartlar ve penaltılar, bahisleri geersiz kılma hakkını saklı tutarız.

6.10.4. Eksik veya yanlış bir kırmızı kartla bahisler aıldıysa, bahisleri geersiz kılma hakkımız saklıdır.

6.10.5. Oranlar yanlış bir ma sresiyle (2 dakikadan fazla) sunulmuř ise, bahisleri geersiz kılma hakkını saklı tutarız.

6.10.6 Yanlış bir skor gösterilirse, yanlış skorun görüntülediği süre boyunca tüm bahisler iptal edilecektir.

6.10.7. Takım adları veya kategori yanlış gösterilirse, bahisleri geçersiz kılma hakkını saklı tutarız.

6.11. Badminton

6.11.1. Bir set X. sayıya ulaşılmadan biterse, bu bahis: ([N.] sette [X.] puanı alan) geçersiz sayılır (iptal edilir)

6.11.2. Bir maçın tamamlanmaması durumunda, karar verilmeyen tüm bahisler geçersiz sayılır.

6.11.3. Bahisler, fiyatlar üzerinde önemli bir etkisi olan yanlış bir skorla açık kalırsa, bahisleri geçersiz kılma hakkını saklı tutarız.

6.11.4. Bir takım geri çekilse, kararsız tüm bahisler geçersiz sayılır.

6.11.5. Oyuncular yada takımlar yanlış gösterilirse, bahisleri geçersiz kılma hakkını saklı tutarız.

6.11.6. Belirsiz tüm bahisler için resmi puan kesintileri dikkate alınacaktır. Halihazırda belirlenmiş olan bahislerde kesintiler dikkate alınmayacaktır.

6.12. Ragbi birliği ve Ragbi ligi

6.12.1. Tüm bahisler (ilk devre, ilk yarı bahisleri, uzatmalar ve penaltı atışları hariç) sadece normal süre için değerlendirilir.

6.12.2. Normal 80 Dakika: Bahisler, aksi belirtilmedikçe, programlanmış 80 dakikalık bir oyunun sonundaki sonuca göre belirlenir. Bu, herhangi bir ilave yaralanma veya durma süresini içerir, ancak uzatmaları, penaltı atışları veya altın vuruş için ayrılan süreyi içermez.

6.12.3. Takip eden olaylar gerçekleştiğinde bahisler açık kalırsa: skor değişiklikleri veya kırmızı kartlar, bahisleri geçersiz kılma hakkını saklı tutarız.

6.12.4. Eksik veya yanlış bir kırmızı kartla bahisler açıldıysa, bahisleri geçersiz kılma hakkımız saklıdır.

6.12.5. Oranlar yanlış bir maç süresiyle (2 dakikadan fazla) teklif edildiyse, bahisleri geçersiz kılma hakkını saklı tutarız.

6.12.6. Takım adları veya kategori yanlış gösterilirse, bahisleri geçersiz kılma hakkını saklı tutarız.

6.13. Ragbi 7'li

6.13.1. Tüm bahisler (ilk devre, ilk yarı bahisleri, uzatmalar ve penaltı atışları hariç) sadece normal süre için değerlendirilir.

6.13.2. Normal 14 / 20 Dakika: Bahisler, aksi belirtilmedikçe, planlanan 14 / 20 dakikalık oyunun sonundaki sonuca göre belirlenir. Bu, herhangi bir ilave yaralanma veya durma süresini içerir, ancak uzatmaları, penaltı atışlarını veya altın vuruş için ayrılan süreyi içermez.

6.13.3. Takip eden olaylar gerçekleştiğinde piyasa açık kalırsa: skor değişiklikleri veya kırmızı kartlar, bahisleri geçersiz kılma hakkını saklı tutarız.

6.13.4. Eksik veya yanlış bir kırmızı kartla bahisler açıldıysa, bahisleri geçersiz kılma hakkımız saklıdır.

6.13.5. Oranlar yanlış bir maç süresiyle (1 dakikadan fazla) sunulmuş ise, bahisleri geçersiz kılma hakkını saklı tutarız.

6.13.6. Takım isimleri veya kategorileri yanlış gösterilirse, bahisleri geçersiz kılma hakkımızı saklı tutarız.

6.14. Dart

6.14.1. Bir maçın tamamlanmaması durumunda, karar verilmeyen tüm bahisler geçersiz sayılır.

6.14.2. Bahisler , fiyatlar üzerinde önemli bir etkisi olan yanlış bir skorla açık kalırsa, bahisleri geçersiz kılma hakkını saklı tutarız.

6.14.3. Oyuncular/takımlar yanlış gösterilirse, bahisleri geçersiz kılma hakkını saklı tutarız.

6.14.4. Bir maç tamamlanmazsa, kararsız tüm bahisler geçersiz sayılır.

6.14.5. Hedef merkesi kırmızı nokta olarak sayılır.

6.15. Bilardo

6.15.1. Bir oyuncunun geri çekilmesi veya diskalifiye edilmesi durumunda, karar verilmeyen tüm bahisler geçersiz sayılır.

6.15.2. Sonuç yeniden sıralamadan önce belirlenmişse, yeniden raf yerleşimi devam eder.

6.15.3. Herhangi bir Potted-Color bahisinin sonuçlandırılması için hiçbir faul veya serbest top dikkate alınmaz.

6.15.4. Bir çerçevenin başlaması ancak tamamlanmaması durumunda, sonuç önceden belirlenmemişse çerçeve ile ilgili tüm bahisler geçersiz olacaktır.

6.15.5. Bahisler, fiyatlar üzerinde önemli bir etkisi olan yanlış bir skorla açık kalırsa, bahisleri geçersiz kılma hakkını saklı tutarız.

6.15.6. Oyuncular ve ya takımlar yanlış gösterilirse, bahisleri geçersiz kılma hakkını saklı tutarız.

6.15.7. Bir maç tamamlanmazsa, kararsız tüm bahisler geçersiz sayılır.

6.16. Masa Tenisi

6.16.1. Bir set X. sayıya ulaşılmadan biterse, bu bahis :([y] setinde [X.] puanı alan) geçersiz sayılır (iptal edilir)

6.16.2. Bir maçın tamamlanmaması durumunda, karar verilmeyen tüm bahisler geçersiz sayılır.

6.16.3. Bahisler, tutarlar üzerinde önemli bir etkisi olan yanlış bir skorla açık kalırsa, bahisleri geçersiz kılma hakkını saklı tutarız.

6.16.4. Oyuncular ve ya takımlar yanlış gösterilirse, bahisleri geçersiz kılma hakkını saklı tutarız.

6.16.5. Bir oyuncu geri çekilirse olursa, kararsız tüm bahisler geçersiz sayılır.

6.16.6. Belirsiz tüm bahisler için resmi puan kesintileri dikkate alınacaktır. Halihazırda belirlenmiş olan bahislerde kesintiler dikkate alınmayacaktır.

6.17. Çim Topu

6.17.1. Eğer bir set X. sayıya ulaşılmadan sona ererse, bu bahis:(X. set - hangi takım x sayı için yarışı kazanır, X. set - X. sayıyı hangi takım alır) geçersiz sayılır (iptal edilir)

6.17.2. Herhangi bir takımın geri çekilmesi ve elenmesi durumunda, tüm kararsız bahisler geçersiz sayılır.

6.17.3. Bahisler, fiyatlar üzerinde önemli bir etkisi olan yanlış bir skorla açık kalırsa, bahisleri geçersiz kılma hakkını saklı tutarız.

6.17.4. Oyuncular veya takımlar yanlış gösterilirse, bahisleri geçersiz kılma hakkını saklı tutarız.

6.17.5. Bir oyuncu geri çekilirse olursa, kararsız tüm bahisler geçersiz sayılır..

6.18. Kriket

6.18.1. Maç Bahisleri

Açıklama: Maçı kim kazanacak?

Kurallar: Tüm maç bahisleri resmi müsabaka kurallarına göre sonuçlandırılacaktır. Olumsuz hava koşullarından etkilenen maçlarda, bahisler resmi sonuca göre sonuçlandırılacaktır.

Resmi bir sonuç yoksa, tüm bahisler geçersiz sayılacaktır.

Eşitlik (Tie) durumunda, yetkili kurum resmi olarak bir kazanan belirlememişse, eşitlik kuralları geçerlidir. 'Bowl off' ya da 'Super over' kurallarının kazananı belirlediği karşılaşmalarda bahisler resmi sonuçlara göre değerlendirilir.

'First Class Matches' olarak anılan müsabakalarda resmi sonuç eşitlik (Tie) ise, bahisler Dead-heat kurallarına göre değerlendirilir. Eğer Beraberlik (Draw) teklif edilmişse beraberliğe oynanan bahisler kayıp olarak belirlenir. Bir maç dış etkenler nedeniyle yarıda kalırsa, resmi yarışma kurallarına göre bir kazanan açıklanmadıkça bahisler geçersiz olacaktır.

Bir maçın iptal edilmesi halinde, ilan edilen saatten itibaren 36 saat içinde tekrar oynanmaması veya yeniden başlatılmaması durumunda tüm bahisler geçersiz sayılır.

6.18.2. Çift şans

Açıklama: Maç sonucu verilen üç seçenektan biri mi olacak?

Kurallar: Beraberlik eşitlik olarak sonuçlandırılır. Tüm maç bahisleri resmi müsabaka kurallarına göre sonuçlandırılacaktır.

Resmi bir sonuç yoksa, tüm bahisler geçersiz sayılacaktır.

6.18.3. Maç Bahsi: Beraberlikte Geçersiz Bahis

Açıklama: Maç berabere sonuçlanırsa tüm bahisler geçersiz sayılacağı için maçı kim kazanacak?

Kurallar: Eşitlik (Tie) ise Dead Heat kuralına göre sonuçlandırılır. Tüm maç bahisleri resmi müsabaka kurallarına göre sonuçlandırılacaktır. Resmi bir sonuç yoksa, tüm bahisler geçersiz sayılacaktır.

6.18.4. Berabere Maç

Açıklama: Maç berabere kalacak mı?

Kurallar: Tüm bahisler resmi sonuca göre sonuçlandırılacaktır. Maç yarıda kesilirse veya resmi bir sonuç yoksa, tüm bahisler geçersiz sayılacaktır. Birinci Sınıf maçlar için bir beraberlik, yan vuruşta ikinci kez skor seviyesiyle birlikte atıldığı zamandır.

6.18.5. En Çok DörtlÜ

Açıklama: Hangi takım en çok dörtlÜ yapacak?

Kurallar: Sınırlı over maçlarında, kötü hava koşulları da dahil olmak üzere dış etkenler nedeniyle her iki devrede de atılması planlanan overların en az %80'i tamamlanamadıysa, bahis zaten sonuçlanmadıysa, bahisler geçersiz sayılacaktır.

Berberlikli First Class maçlarında, bahisin sonuçlandırılması hali hazırda belirlenmemişse, 200'den az over oynanması durumunda bahisler geçersiz sayılacaktır.

Sadece vuruştan kazanılan "Dört"ler (yasal olup olmamasına bakılmadan herhangi bir vuruştan) toplam "Dört"ler dahilinde sayılır. "Overthrow" ve uzatmalar (Extras) ekstralar sayılmaz.Süper overde atılan dörtler sayılmaz.

Birinci Sınıf oyunlarda, yalnızca ilk vuruş dörtlü sayılacaktır.

6.18.6. En Çok Altılı

Açıklama: Hangi takım en çok dörtlü yapacak?

Kurallar: Sınırlı over maçlarında, kötü hava koşulları da dahil olmak üzere dış etkenler nedeniyle her iki devrede de atılması planlanan overların en az %80'i tamamlanamadıysa, bahis zaten sonuçlanmadıysa, bahisler geçersiz sayılacaktır.

Berberlikli First Class maçlarında, bahis zaten sonuçlandırılmamışsa, 200'den az over oynanması durumunda bahisler geçersiz sayılacaktır.

Sadece vuruştan kazanılan "Altı"lar (yasal olup olmamasına bakılmadan herhangi bir vuruştan) toplam "Altı"lar dahilinde sayılır. "Overthrow" ve uzatmalar (Extras) ekstralar sayılmaz.Süper overde atılan "Altı"lar sayılmaz.

Birinci Sınıf oyunlarda, yalnızca ilk vuruş "Altı"lı sayılacaktır.

6.18.7. En Çok Ekstra

Açıklama: Hangi takımın vuruş skoruna en fazla ekstra eklenecek?

Kurallar: Sınırlı over maçlarında, kötü hava koşulları da dahil olmak üzere dış etkenler nedeniyle her iki devrede de atılması planlanan overların en az %80'i tamamlanamadıysa, bahis zaten sonuçlanmadıysa, bahisler geçersiz sayılacaktır.

Berberlikli First Class maçlarında, bahis zaten sonuçlandırılmamışsa, 200'den az fazlanın oynanması durumunda bahisler geçersiz sayılacaktır.

Maçtaki tüm açık atışlar, top, byes, leg byes ve maçtaki penaltı atışları nihai sonuca sayılır. Aynı teslimattan gelen ekstraların yanı sıra yarasadan kaçışlar varsa, yarasadan kaçışlar nihai toplamda sayılmaz.

Super over'daki ekstralar sayılmaz.

First Class oyunlarda, sadece ilk vuruş ekstraları sayılacaktır.

6.18.8. En Çok Run Out

Açıklama: Maçta en fazla 'run out'u hangi takım için 'conceded' olacak?

Kurallar: Bir run out'un 'conceded' olması, o takımın bir üyesinin vuruş sırasında run out olacağı anlamına gelir.

Sınırlı over maçlarında, indirimden önce bir sonuç belirlenmemişse, kötü hava koşulları da dahil olmak üzere dış etkenler nedeniyle her iki devrede de planlanan overların en az %80'i tamamlanamadıysa bahisler geçersiz sayılacaktır.

Berberlikli First Class maçlarında, bahisin sonuçlandırılması hali hazırda belirlenmemişse, 200'den az fazlanın oynanması durumunda bahisler geçersiz sayılacaktır.

Super Over'da Run Out'lar sayılmaz.

Birinci Sınıf oyunlarda, yalnızca ilk vuruş sayısı tükenir.

6.18.9. En Yüksek İlk Tur

Açıklama: Hangi takım, ilk devresinde en çok sayıyı atar?

Kurallar: Bahislerin geçerli sayılabilmesi için, daha önceden bir sonuçlandırma belirlenmemişse, ilk over tamamlanmış olmalıdır. İlk over inning'ler kötü hava koşulları da dahil olmak üzere dış etkenler nedeniyle sona ererse, indirimden önce sonuç belirlenmemişse tüm bahisler geçersiz sayılır.

Birinci Sınıf maçlarda, piyasa sadece her takımın ilk vuruşlarını ifade eder.

Uzlaşma için belirli fazla sayıdaki ekstralar ve ceza koşulları.

6.18.10. Üst Gruplarda En Çok Koşu

Açıklama: Hangi takım, inninglerinin ilk over'ında daha çok skor yapacak?

Kurallar: Belirtilen over sayısı tamamlanmazsa, takım tamamen bitmedikçe, beyan etmedikçe, hedeflerine ulaşmadıkça veya bahsin sonuçlandırılması zaten belirlenmediyse, bahis geçersiz sayılır.

Sınırlı over maçlarında, kötü hava koşulları da dahil olmak üzere dış etkenler nedeniyle bahis oynandığı anda belirtilen overların en az %80'inin tamamlanması mümkün olmadıysa, bahis sonuçlanmadıkça, bahisler geçersiz sayılır. zaten indirimden önce belirlendi.

Birinci Sınıf maçlarda, piyasa sadece her takımın ilk vuruşlarını ifade eder.

6.18.11. En Yüksek İlk Ortaklık

Açıklama: Hangi takım ilk wicket'ını kaybetmeden önce en çok sayıyı atar?

Kurallar: Vuruş takımı kendilerine ayrılan overların sonuna ulaşırsa, hedeflerine ulaşırsa veya ilk küçük kapı düşmeden önce ilan ederse, sonuç toplanan toplam olacaktır. Uzlaşma

amacıyla, topa vuran oyuncunun oyundan ayrılmasına neden olan sakatlık bir wicket olarak sayılmaz.

Sınırlı over maçlarında, inning'ler kötü hava koşulları da dahil olmak üzere dış faktörler nedeniyle azaltılırsa, indirimden önce bir sonuç belirlenmemişse, bahisler geçersiz olacaktır.

Beraberlikli First Class maçlarında, bahisin sonuçlandırılması hali hazırda belirlenmemişse, 200'den az fazlanın oynanması durumunda bahisler geçersiz sayılacaktır.

Birinci Sınıf maçlarda, piyasa sadece her takımın ilk vuruşlarını ifade eder.

6.18.12. Maç Pazarları Maç Dörtlü

Açıklama: Maçta kaç tane dörtlü vuruş olacak?

Kurallar: Sınırlı over maçlarında, bahsin sonuçlanması önceden belirlenmiş olmadıkça, kötü hava koşulları da dahil olmak üzere harici faktörler nedeniyle bowling yapılması planlanan overların en az %80'i tamamlanamadıysa, bahisler geçersiz sayılacaktır. kesinti.

Beraberlikli First Class maçlarında, bahisin sonuçlandırılması hali hazırda belirlenmemişse, 200'den az fazlanın oynanması durumunda bahisler geçersiz sayılacaktır.

Yalnızca kriket sopasından (kurallar dahilinde ya da değil) atılan dörtlü toplam dörtlü sayılacaktır. Devirmeler, tüm dörtlü koşular ve ekstralar sayılmaz.

Süper overde atılan dörtler sayılmaz.

6.18.13. Maç Altılar

Açıklama: Maçta kaç tane altılık vurulacak?

Kurallar: Sınırlı over maçlarında, bahsin sonuçlanması önceden belirlenmiş olmadıkça, kötü hava koşulları da dahil olmak üzere harici faktörler nedeniyle bowling yapılması planlanan overların en az %80'i tamamlanamadıysa, bahisler geçersiz sayılacaktır. kesinti.

Beraberlikli First Class maçlarında, bahisin sonuçlandırılması hali hazırda belirlenmemişse, 200'den az fazlanın oynanması durumunda bahisler geçersiz sayılacaktır.

Kriket sopasından sadece altı puan (kurallar dahilinde ya da değil) toplam dörtlüye sayılır. Devirmeler ve ekstralar sayılmaz.

Süper overde atılan altılar sayılmaz.

6.18.14. Maç Ekstraları

Açıklama: Maçta kaç ekstra gol olacak?

Kurallar: Sınırlı over maçlarında, bahsin sonuçlanması önceden belirlenmiş olmadıkça, kötü hava koşulları da dahil olmak üzere harici faktörler nedeniyle bowling yapılması planlanan overların en az %80'i tamamlanamadıysa, bahisler geçersiz sayılacaktır. kesinti.

Berberlikli First Class malarında, bahisin sonulandırılması hali hazırda belirlenmemiŐse, 200'den az fazlanın oynanması durumunda bahisler geersiz sayılacaktır.

Mataki tm aık atıŐlar, no balls, byes, leg byes ve mataki penaltı atıŐları nihai sonuca sayılır. Aynı teslimattan gelen ekstraların yanı sıra yarasadan kaıŐlar varsa, yarasadan kaıŐlar nihai toplamda sayılmaz.

Super over'daki ekstralar sayılmaz.

6.18.15. Ma Run Out'ları

Aıklama: Mata ka run out olacak?

Kurallar: Sınırlı over malarında, kt hava koŐulları da dahil olmak zere dıŐ etkenler nedeniyle her iki devrede de planlanan overların en az %80'i tamamlanamadıysa, bahsin sonulanması nceden belirlenmiŐ olmadıka, bahisler geersiz sayılır.

Berberlikli First Class malarında, bahisin sonulandırılması hali hazırda belirlenmemiŐse, 200'den az fazlanın oynanması durumunda bahisler geersiz sayılacaktır.

Bir super over'da run out sayılmaz.

Mata Maksimum Over Aıklama: Maın en yksek skoru iin ka run out yapılır?

Kurallar: Sınırlı over malarında, bahsin sonulanması nceden belirlenmiŐ olmadıka, kt hava koŐulları da dahil olmak zere harici faktrler nedeniyle bowling yapılması planlanan overların en az %80'i tamamlanamadıysa, bahisler geersiz sayılacaktır. kesinti.

Berberlikli First Class malarında, bahisin sonulandırılması hali hazırda belirlenmemiŐse, 200'den az fazlanın oynanması durumunda bahisler geersiz sayılacaktır.

Ekstralar dahil tm koŐular, sonu iin sayılır.

Sper fazlalıklar sayılmaz.

6.18.16. Mataki En BaŐarılı Vurucu

Aıklama: Mata en ok koŐuyu hangi vurucu saėlar?

Kurallar: Bu pazarın sonucu, mataki en yksek bireysel skora sahip topa vuran oyuncuya gre belirlenir.

Sınırlı over malarında, kt hava koŐulları da dahil olmak zere dıŐ etkenler nedeniyle bahis oynandıėı sırada her iki devrede de yapılması planlanan overların en az %50'sinin tamamlanması mmkn olmadıysa, bahisler geersiz olacaktır.

Birinci Sınıf malar iin en iyi topa vuran oyuncu bahislere, yalnızca her takımın ilk vuruŐları iin geerlidir ve bahisin sonulandırılması nceden belirlenmemiŐse, 200'den az over oynanmıŐsa geersiz olacaktır. Kura atıŐı sırasında bir oyuncu seildiysse, ancak daha sonra

bir sarsıntı sübvansiyonu olarak çıkarıldıysa, o oyuncu ve değiştirilen oyuncu sayılmaya devam edecektir.

Bir topa vuran oyuncu vuruş yapmaz, ancak ilk XI'de isimlendirilmişse, o topa vuran oyuncu üzerine yapılan bahisler geçerli olacaktır.

Orijinal XI'de adı geçmeyen bir yedek oyuncu (beyin sarsıntısı veya başka bir şekilde) takımın devre arasında en yüksek bireysel skoru alırsa, piyasadaki bahisler geçersiz olacaktır.

İki veya daha fazla oyuncu aynı sayıda koşu yaptığında, beraberlik kuralları geçerli olacaktır. Süper overde atılan koşular sayılmaz.

6.18.17. Maçtaki En Başarılı Bowler

Açıklama: Maçta en çok kaleyi hangi bowler oyuncusu alacak?

Kurallar: Bu pazarın sonucu, maçta en düşük wicketa sahip olan bowlere göre belirlenir.

Sınırlı over maçlarında, kötü hava koşulları da dahil olmak üzere dış etkenler nedeniyle bahis oynandığı sırada her iki devrede de yapılması planlanan overların en az %50'sinin tamamlanması mümkün olmadıysa, bahisler geçersiz olacaktır.

Birinci Sınıf maçlar için en iyi bowling bahisleri, sadece her takımın ilk vuruşları için geçerlidir ve bahisin sonuçlandırılması önceden belirlenmemişse, 200'den az over oynanmışsa geçersiz olacaktır. Kura atışı sırasında bir oyuncu seçildiyse, ancak daha sonra bir sarsıntı sübvansiyonu olarak çıkarıldıysa, o oyuncu ve değiştirilen oyuncu sayılmaya devam edecektir.

Bir bowler oyuncusu bowler oynamıyor ancak ilk 11'de yer alıyorsa, o bowler oyuncusuna yapılan bahisler geçerli olacaktır.

Orijinal XI'de adı geçmeyen bir yedek (sarsıntı veya başka bir şekilde) en fazla küçük kapı alırsa, piyasadaki bahisler geçersiz olacaktır.

İki veya daha fazla bowler aynı sayıda daha düşük wicket almışsa, en az koşuyu kabul eden bowler kazanır. Aynı küçük kapılara sahip iki veya daha fazla bowler oyuncusu varsa ve kabul edilirse, beraberlik kuralları uygulanacaktır. Süper maçta alınan küçük wicketler sayılmaz.

Hiçbir bowler bir vuruştan wicket alamazsa, tüm bahisler geçersiz sayılır.

6.18.18. Maçın adamı

Açıklama: Maçın adamı kim olacak?

Kurallar: Bahisler resmi olarak maçın adamı olarak ilan edilir. Kesinti kuralları geçerlidir.

Maçın hiçbir adamı resmi olarak ilan edilmezse, tüm bahisler geçersiz sayılacaktır.

6.18.19. Delivery Piyasaları

Açıklama: Belirtilen delivery' den kaç koşu puanlanacak?

Kurallar: Sonuç, belirtilen delivery dışında takım toplamına eklenen koşu sayısına göre belirlenecektir.

Anlaşma amacıyla, tüm kural dışı toplar delivery olarak sayılır. Örneğin, bir over geniş ile başlarsa, ilk atış 1 olarak sonuçlandırılır ve yasal bir top olmamasına rağmen, bir sonraki top bunun için atış 2 olarak kabul edilir.

Bir delivery serbest vuruşa yol açarsa veya serbest vuruş, kural dışı bir delivery nedeniyle yeniden toplanacaksa, ek teslimattan puanlanan koşular sayılmaz.

Yarasa dışı olsun ya da olmasın tüm koşular dahildir. Örneğin, alınan üç ekstra koşu ile bir geniş, bu delivery' den toplamda 4 koşuya eşittir.

6.18.20. Delivery sonucu kesin koşu sayısı

Açıklama: Belirtilen teslimattan tam olarak kaç koşu puanlanacak?

Kurallar: "Runs off Delivery" şeklinde.

6.18.21. Runs in Over'da Over Marketler

Açıklama: Belirtilen over'da kaç koşu puanlanacak?

Kurallar: Bahislerin geçerli sayılabilmesi için, önceden bir sonuçlandırma belirlenmemişse, belirtilen fazlanın tamamlanması gerekir. Bir inning bir over sırasında sona ererse, inning'ler kötü hava koşulları da dahil olmak üzere dış etkenler nedeniyle sona ermedikçe, bu durumda o over tamamlanmış sayılacaktır; bu durumda, yerleşim önceden belirlenmemişse tüm bahisler geçersiz olacaktır.

Over herhangi bir nedenle başlamazsa, tüm bahisler geçersiz sayılacaktır.

Uzlaşma için belirli fazla sayıdaki ekstralar ve ceza koşuları.

6.18.22. Aşırı Sınır

Açıklama: Belirtilen overde puanlanan bir sınır olacak mı?

Kurallar: "Runs in Over" olarak. Yalnızca yarasadan alınan sınırlar (herhangi bir teslimat dışında - yasal olsun ya da olmasın) bir sınır olarak sayılacaktır. Devirmeler, tüm dörtlü koşular ve ekstralar sınır olarak sayılmaz.

6.18.23. Wicket in Over Açıklama: Bir wicket belirtilen overin içine düşer mi?

Kurallar: "Runs in Over" olarak.

Yerleşim amacıyla, herhangi bir küçük kapı, kaçışlar da dahil olmak üzere sayılacaktır. Bir topa vuran oyuncu emekliye ayrılırken küçük kapı sayılmaz. Bir topa vuran oyuncu zaman

aşımına uğrarsa veya oyundan çekilirse, küçük kapı önceki top üzerinde yer almış sayılır. Emeklilik zararı işten çıkarılma sayılmaz.

6.18.24. Tek/Çift Üzerinde

Açıklama: Belirtilen over'da atılan koşu sayısı tek mi çift mi olacak?

Kurallar: “Runs in Over” olarak. Sıfır, çift sayı olarak kabul edilecektir.

6.18.25. Grup Piyasaları Aşırı Gruplarda Çalışıyor

Açıklama: Belirtilen fazla sayıda kaç tur atılacak?

Kurallar: Belirtilen over sayısı tamamlanmazsa, takım tamamen bitmedikçe, beyan etmedikçe, hedeflerine ulaşmadıkça veya bahsin sonuçlandırılması zaten belirlenmediyse, bahis geçersiz sayılır.

Sınırlı over maçlarında, herhangi bir aşamada toplam vuruş sayısı, bahsin oynandığı sırada belirtilen maksimum over'ların %80'inden daha azına düşürülürse, bahsin sonuçlandırılması azalmadan önce zaten belirlenmemişse, bahisler geçersiz olacaktır.

6.18.26. Overs Gruplarında Küçük Wicket'lar

Açıklama: Belirtilen sayıda overs'de kaç küçük kapı düşecek?

Kurallar: Belirtilen over sayısı tamamlanmazsa, takım tamamen bitmedikçe, beyan etmedikçe, hedeflerine ulaşmadıkça veya bahsin sonuçlandırılması zaten belirlenmediyse, bahis geçersiz sayılır.

Sınırlı over maçlarında, herhangi bir aşamada toplam vuruş sayısı, bahsin oynandığı anda belirtilen maksimum over sayısının %80'inden daha azına düşürülürse, bahsin sonuçlandırılması önceden belirlenmiş olmadıkça, bahisler geçersiz olacaktır.

Anlaşma amacıyla, bir topa vuran oyuncu zaman aşımına uğrar veya oyundan çekilirse, küçük kapı önceki top üzerinde yer almış sayılır. Emeklilik zararı işten çıkarılma sayılmaz.

6.18.27. Devredeki Run'lar

Açıklama: Belirtilen devrede kaç run yapılacak?

Kurallar: Sonuç, hangi takımın gol atmış olduğuna bakılmaksızın, belirtilen oturumda yapılan toplam run sayısına göre belirlenir.

Bir seansta 20'den az over atılırsa, bahisler önceden belirlenmiş olmadıkça geçersiz olacaktır.

6.18.28. Innings Marketleri Innings Run'ları

Açıklama: Bir takım belirli bir devrede kaç run yapar?

Kurallar: Sınırlı over maçlarında, kötü hava koşulları da dahil olmak üzere dış etkenler nedeniyle bahis oynandığı anda yapılması planlanan overların en az %80'i tamamlanamadıysa, bahisler geçersiz sayılacaktır. Bahis, indirimden önce zaten belirlendi. Gelecekteki bir devre üzerine oynanan bahisler, herhangi bir mevcut veya önceki devrede atılan koşullardan bağımsız olarak geçerli kalacaktır.

Berabere kalan First Class maçlarında, bahisin sonuçlandırılması hali hazırda belirlenmemişse, 200'den daha az fazlanın oynanması durumunda geçersiz olacaktır. Bahsin sonuçlandırılması hali hazırda belirlenmemişse, tamamlanmamış bir devrede 60'tan az over atılmışsa, beraberlikli birinci sınıf maçlarda da bahisler geçersiz sayılacaktır. Bir takım beyan ederse, inning'ler uzlaştırma amacıyla tamamlanmış sayılacaktır.

6.18.29. Innings Wicketları

Açıklama: Vuruş takımı mevcut vuruşlarda kaç wicket kaybedecek?

Kurallar: Sınırlı over maçlarında, kötü hava koşulları da dahil olmak üzere dış etkenler nedeniyle bahis oynandığı anda yapılması planlanan overların en az %80'i tamamlanamadıysa, bahisler geçersiz sayılacaktır. Bahis, indirimden önce zaten belirlendi.

Beraberlikli First Class maçlarında, bahisin sonuçlandırılması hali hazırda belirlenmemişse, 200'den az fazlanın oynanması durumunda bahisler geçersiz sayılacaktır.

Maçtan çıkmaya sebep olan sakatlanmalar çıkarılma sayılmaz.

6.18.30. Vuruş Dörtlü

Açıklama: Vuruş takımı mevcut vuruş vuruşlarında kaç tane dörtlü vuracak?

Kurallar: En Çok Dörtlü ile aynı.

6.18.31. Vuruş Altılı

Açıklama: Vuruş takımı mevcut vuruş vuruşlarında kaç tane altılık vuracak?

Kurallar: En Çok Altılı ile aynı.

6.18.32. Inning Ekstraları

Açıklama: Adı geçen takımın vuruş vuruşlarına kaç ekstra eklenecek?

Kurallar: En Çok Ekstra ile aynı.

6.18.33. Vuruş Sayısı Bitiş Sayısı

Açıklama: Inning'lerde kaç tane run out kabul edilecek?

Kurallar: En Çok Ekstra ile aynı.

6.18.34. Inninglerde Maksimum Over Sayısı

Açıklama: Mevcut vuruş sırası üzerinden en yüksek puan üzerinden kaç koşu puanlanacak?

Kurallar: Maçtaki Maksimum Fazla ile aynı.

6.18.35. Innings, Tek mi Çift mi?

Açıklama: Toplam vuruş sırası tek mi çift mi olacak?

Kurallar: Eğer inning'ler kullanılmazsa, hükmen mağlup olursa veya resmi bir sonuç yoksa, tüm bahisler geçersiz sayılacaktır.

6.18.36. Boundary ile bitirmek için Inning sayısı

Açıklama: Vuruşların son topu bir boundary olacak mı?

Kurallar: Yalnızca kriket sopasından alınan boundaryler (kurallar dahilinde ya da değil) bir boundary olarak sayılacaktır. Overthrowlar, tüm dörtlü koşular ve ekstralar boundary olarak sayılmaz.

Sınırlı over maçlarında, kötü hava koşulları da dahil olmak üzere dış etkenler nedeniyle bahis oynandığı sırada yapılması planlanan over sayısında herhangi bir azalma olması durumunda bahisler geçersiz sayılacaktır. Maç yarıda kesilirse veya resmi bir sonuç yoksa, tüm bahisler geçersiz sayılacaktır.

6.18.37. Vuruş Sayısında Kesin Koşular

Açıklama: Son vuruşlarda vuruş yapan takım tam olarak kaç koşu yapacak?

Kurallar: Bahisler resmi sonuca göre sonuçlandırılacaktır.

Sınırlı over maçlarında, kötü hava koşulları da dahil olmak üzere dış etkenler nedeniyle bahis oynandığı sırada yapılması planlanan over sayısında herhangi bir azalma olması durumunda bahisler geçersiz sayılacaktır.

Maç yarıda kesilirse veya resmi bir sonuç yoksa, tüm bahisler geçersiz sayılacaktır.

6.18.38. Innings'in En İyi Vurucu Oyuncusu

Açıklama: Hangi topa vuran oyuncu, belirtilen takım için en çok sayıyı atar?

Kurallar: Bu pazarın sonucu, bir takımın vuruş vuruşlarında en yüksek bireysel puana sahip topa vuran oyuncuya göre belirlenir.

Sınırlı over maçlarında, kötü hava koşulları da dahil olmak üzere dış etkenler nedeniyle bahis oynandığı sırada bowling oynanması planlanan overların en az %50'sinin tamamlanması mümkün olmadıysa bahisler geçersiz sayılacaktır.

Birinci Sınıf maçlar için en iyi topa vuran oyuncu bahisleri, yalnızca her takımın ilk vuruşları için geçerlidir ve bahisin sonuçlandırılması önceden belirlenmemişse, 200'den az over oynanmışsa geçersiz olacaktır. Kura atışı sırasında bir oyuncu seçildiyse, ancak daha sonra

bir sarsıntı sübvansiyonu olarak çıkarıldıysa, o oyuncu ve değiştirilen oyuncu sayılmaya devam edecektir.

Bir topa vuran oyuncu vuruş yapmaz, ancak ilk XI'de isimlendirilmişse, o topa vuran oyuncu üzerine yapılan bahisler geçerli olacaktır.

Orijinal XI'de adı geçmeyen bir yedek oyuncu (beyin sarsıntısı veya başka bir şekilde) takımın devre arasında en yüksek bireysel skoru alırsa, piyasadaki bahisler geçersiz olacaktır.

İki veya daha fazla oyuncu aynı sayıda koşu yaptığıında, devre arası maçlarında beraberlik kuralları uygulanacaktır.

Süper overde atılan koşular sayılmaz.

6.18.39. Innings'de En İyi Bowler

Açıklama: Hangi bowler, belirtilen takım için en çok wicket alır?

Kurallar: Bu marketin sonucu, bireysel vuruşlarda en yüksek bireysel wicket sayısına sahip bowler üzerinde belirlenir.

Sınırlı over maçlarında, kötü hava koşulları da dahil olmak üzere dış etkenler nedeniyle bahis oynandığı sırada bowling oynanması planlanan overların en az %50'sinin tamamlanması mümkün olmadıysa bahisler geçersiz sayılacaktır.

Birinci Sınıf maçlar için en iyi bowler bahisleri, sadece her takımın ilk vuruşları için geçerlidir ve bahisin sonuçlandırılması önceden belirlenmemişse, 200'den az over oynanmışsa geçersiz olacaktır.

Kura atışı sırasında bir oyuncu seçildiyse, ancak daha sonra bir sarsıntı sübvansiyonu olarak çıkarıldıysa, o oyuncu ve değiştirilen oyuncu sayılmaya devam edecektir.

Bir bowler, bowler oynamıyor ancak ilk 11'de yer alıyorsa, o bowlere yapılan bahisler geçerli olacaktır.

Orijinal XI'de adı geçmeyen bir yedek (sarsıntı veya başka bir şekilde) en fazla wicket alırsa, piyasadaki bahisler geçersiz olacaktır.

İki veya daha fazla bowler aynı sayıda wicket almışsa, en az koşuyu kabul eden bowling oyuncusu kazanır. Aynı wicketa sahip iki veya daha fazla bowler varsa ve kabul edilirse, beraberlik kuralları uygulanacaktır. Süper maçta alınan wicketlar sayılmaz.

Hiçbir bowler bir vuruştan wicket alamazsa, tüm bahisler geçersiz sayılır.

6.18.40. Son ayakta kalan adam

Açıklama: Inninglerin tamamlanmasından sonra hangi vurucu çıkmış olmayacak?

Kurallar: Vuruşların tamamlanmasından sonra dışarıda olmayan iki veya daha fazla vurucu varsa, yerleşim amacıyla kazanan, bir teslimatla (kural dahilinde veya değil) karşılaşan son vurucu olacaktır.

Oyuncular artık crease yerinde değillerse, sakatlık geçirmiş veya vuruş yapmamışlarsa oyundan çıkmamış sayılacaktır. 11'den fazla oyuncu vurursa, pazar geçersiz olacaktır.

Sınırlı overs maçlarında, bahsi koyduktan sonra, kötü hava koşulları da dahil olmak üzere dış faktörler nedeniyle inning'ler herhangi bir şekilde azaltılırsa, bahisler geçersiz sayılır.

6.18.41. Vurucu bahisleri vurucu koşusu

Açıklama: Vurucu kaç koşu yapacak?

Kurallar: Eğer topa vuran oyuncu, bir deklarasyon sonucu, belirlenen overların sonuna ulaşan takım veya hedefine ulaşan takım değil, vuruşlarını bitirirse; onun puanı nihai sonuç olacaktır. Bir vurucu vuruş yapmazsa, bahis geçersiz olacaktır. Bir vurucu başlangıç XI'inde değilse, bahisler geçersiz sayılacaktır.

Bir vurucu sakatlanır, ancak daha sonra geri dönerse, o vurucu tarafından atış vuruşlarında atılan toplam koşular sayılır. Vurucu oyuncu daha sonra geri dönmezse, nihai sonuç topa vuran oyuncu maçtan ayrıldığında olduğu gibi olacaktır.

Sınırlı overs maçlarında, kötü hava koşulları da dahil olmak üzere dış etkenler nedeniyle her iki devrede de planlanan overların en az %80'i, sonuç kesinleşmedikçe veya belirlenmeye devam etmedikçe, tamamlanamadıysa, bahisler geçersiz sayılacaktır. Bahsin yapıldığı çizgi geçilirse veya topa vuran oyuncu oyundan çıkarsa sonuç belirlenmiş olarak kabul edilecektir.

Beraberlikli First Class maçlarında, bahsin sonuçlandırılması hali hazırda belirlenmemişse, 200'den daha az fazlanın oynanması durumunda bahisler geçersiz sayılacaktır.

Süper overde atılan koşular sayılmaz.

6.18.42. Kombine Vurucu Koşuları

Açıklama: Vurucular toplam kaç koşu yapacak?

Kurallar: "Batsman Runs" olarak ve belirtilen topa vuran oyunculardan herhangi biri vuruş yapmazsa, bahsin sonuçlandırılması önceden belirlenmiş veya belirlenecek olan sürece bahis geçersiz olacaktır.

6.18.43. Vurucu Dörtlü

Açıklama: Vurucu kaç tane dörtlü vuracak?

Kurallar: Bir vurucu, bir deklarasyon sonucu olarak vuruş sırası dışında bitirirse, takım tahsis edilen overların sonuna ulaşırsa veya takım hedefine ulaşırsa; onun dört sayısı nihai sonuç olacaktır. Bir topa vuran oyuncu vuruş yapmazsa, bahis geçersiz olacaktır. Bir topa vuran oyuncu başlangıç XI'inde değilse, bahisler geçersiz sayılacaktır.

Bir vurucu sakatlanarak maçıtan çıkar, ancak daha sonra geri dönerse, o vurucu tarafından vuruş yapılan toplam dörtdü sayılır. Vurucu oyuncu daha sonra geri dönmezse, nihai sonuç topa vuran oyuncu emekli olduğunda olduğu gibi olacaktır.

Sınırlı overs maçlarında, kötü hava koşulları da dahil olmak üzere dış etkenler nedeniyle her iki devrede de planlanan overların en az %80'i, sonuç kesinleşmedikçe veya belirlenmeye devam etmedikçe, tamamlanamadıysa, bahisler geçersiz sayılacaktır. Bahsin yapıldığı çizgi geçilirse veya topa vuran oyuncu oyundan çıkarsa sonuç belirlenmiş olarak kabul edilecektir.

Berberlikli First Class maçlarında, bahisin sonuçlandırılması hali hazırda belirlenmemişse, 200'den daha az fazlanın oynanması durumunda bahisler geçersiz sayılacaktır.

Yalnızca sopadan (kurallar dahilinde veya değil) atılan dörtdü toplam dörtdü sayılacaktır. Devirmeler, tüm dörtdü koşular ve ekstralar sayılmaz.

Süper overde atılan dörtdler sayılmaz.

6.18.44. Vurucu Altılı

Açıklama: Vurucu kaç tane altılı vuracak?

Kurallar: Bir vurucu, bir deklarasyon sonucu olarak vuruş sırası dışında bitirirse, takım tahsis edilen overların sonuna ulaşır veya takım hedefine ulaşır; onun altı sayısı nihai sonuç olacaktır. Bir vurucu vuruş yapmazsa, bahis geçersiz olacaktır. Bir vurucu başlangıç XI'inde değilse, bahisler geçersiz sayılacaktır.

Bir vurucu sakatlanarak emekli olur, ancak daha sonra dönerse, vuruş vuruşunda o vurucunun vurduğu toplam altı sayı sayılır. Vurucu oyuncu daha sonra geri dönmezse, nihai sonuç topa vuran oyuncu emekli olduğunda olduğu gibi olacaktır.

Sınırlı overs maçlarında, kötü hava koşulları da dahil olmak üzere dış etkenler nedeniyle her iki devrede de planlanan overların en az %80'i, sonuç kesinleşmedikçe veya belirlenmeye devam etmedikçe, tamamlanamadıysa, bahisler geçersiz sayılacaktır. Bahsin yapıldığı çizgi geçilirse veya vurucu oyundan çıkarsa sonuç belirlenmiş olarak kabul edilecektir.

Berberlikli First Class maçlarında, bahisin sonuçlandırılması hali hazırda belirlenmemişse, 200'den daha az fazlanın oynanması durumunda bahisler geçersiz sayılacaktır. Sopadan sadece altı puan (kurallar dahilinde olsun veya olmasın) toplam dörtdüye sayılır. Devirmeler ve ekstralar sayılmaz.

Süper overde atılan altılar sayılmaz.

6.18.45. Vurucu Kilometre Taşları

Açıklama: Adlandırılan topa vuran oyuncu belirtilen dönüm noktasına ulaşacak mı?

Kurallar: "Batsman Runs" olarak. Açıklama: Vurucu nasıl çıkacak?

Kurallar: Belirtilen vurucu dışarıda değilse, tüm bahisler geçersiz sayılacaktır. Belirtilen vurucu ayrılır ve daha sonra bat'e geçmezse, tüm bahisler geçersiz sayılacaktır. Bu oyuncu daha sonra bat'e döner ve oyundan çıkarsa, bahisler geçerli olacaktır.

6.18.46. Ortaklık Piyasaları Next Wicket'in Düşüşü

Açıklama: Bir sonraki wicket düştüğünde vuruş takımı kaç koşu yapacak?

Kurallar: Vuruş takımı kendilerine tahsis edilen overların sonuna ulaşırsa, hedeflerine ulaşırsa veya belirtilen wicket düşmeden önce ilan ederse, sonuç toplanan sonuç olacaktır.

Uzlaşma amacıyla, sakatlanan bir vurucu bir wicket olarak sayılmaz.

Sınırlı over maçlarında, önceden belirlenmiş veya belirlenecek bir durum olmadığı sürece, dış etkenler nedeniyle her iki devrede de planlanan overların en az %80'i tamamlanamadıysa, bahisler geçersiz sayılacaktır. Bahsin yapıldığı sıra geçilirse veya söz konusu wicket düşerse sonuç belirlenmiş olarak kabul edilecektir.

Beraberlikli First Class maçlarında, bahisin sonuçlandırılması hali hazırda belirlenmemişse, 200'den az fazlanın oynanması durumunda bahisler geçersiz sayılacaktır.

6.18.47. Sonraki Adam Dışarı

Açıklama: Hangi vurucu görevden alınacak?

Kurallar: Eğer vurucu sakatlanırsa veya crease noktasındaki vurucular belirtilenlerden farklıysa, her iki vurucuya oynanan bahisler geçersiz sayılacaktır. Daha fazla wicket düşmezse, tüm bahisler geçersiz sayılacaktır.

6.18.48. Batsman Maç Bahsi

Açıklama: Mevcut ortaklıkta hangi vurucu bu devrede en çok sayıyı atar?

Kurallar: Bahisler, yukarıdaki "Vuruş Yarışları" bölümünde ayrıntılı olarak açıklandığı gibi, vuruş vuruşlarında belirtilen vurucular için resmi puanlara göre sonuçlandırılacaktır.

Sınırlı overs maçlarında, bahis yapıldıktan sonra kötü hava koşulları da dahil olmak üzere dış etkenler nedeniyle her iki devrede de planlanan overların en az %80'i henüz sonuçlanmamışsa, bahisler geçersiz sayılacaktır.

6.18.49. Sonraki Wicketten Çıkarma Yöntemi

Açıklama: Bir sonraki vurucu nasıl çıkacak?

Kurallar: Sonuç, düşen bir sonraki wicketin oyundan çıkma yöntemine göre belirlenecektir. Bir vurucu maçı ayrılırken wicket sayılmaz. Bir vurucu emekli olursa, tüm bahisler geçersiz sayılır.

Belirtilen wicket düşmezse, tüm bahisler geçersiz sayılacaktır.

6.18.50. Oyuncu Piyasaları Batsman Matchbet

Açıklama: Belirtilen oyunculardan hangisi en çok koşuyu atar?

Kurallar: Sınırlı over maçlarında, kötü hava koşulları da dahil olmak üzere dış etkenler nedeniyle her iki devrede de planlanan overların en az %80'i tamamlanmamışsa, sonuç kesinleşmemişse bahisler geçersiz sayılacaktır.

Berberlikli First Class maçlarında, bahisin sonuçlandırılması hali hazırda belirlenmemişse, 200'den az fazlanın oynanması durumunda bahisler geçersiz sayılacaktır.

Her iki oyuncu da ilk 11'de yer almalı veya yedek olarak görünmelidir. Her ikisi de olmazsa, daha sonra tüm bahisler sonuçlandırılır.

Süper overde atılan koşular sayılmaz.

6.18.51. Bowler Maç Bahsi

Açıklama: Belirtilen oyunculardan hangisi en çok wicket alacak?

Kurallar: Sınırlı over maçlarında, kötü hava koşulları da dahil olmak üzere dış etkenler nedeniyle her iki devrede de planlanan overların en az %80'i tamamlanmamışsa, sonuç kesinleşmemişse bahisler geçersiz sayılacaktır.

Berberlikli First Class maçlarında, bahisin sonuçlandırılması hali hazırda belirlenmemişse, 200'den az fazlanın oynanması durumunda bahisler geçersiz sayılacaktır.

Her iki oyuncu da ilk 11'de yer almalı veya yedek olarak görünmelidir. Her ikisi de olmazsa, daha sonra tüm bahisler sonuçlandırılır.

Super over'da alınan wicket'ler sayılmaz.

6.18.52. Çok Yönlü Maç Bahsi

Açıklama: Oyuncu performans puanlama sisteminde en çok puanı belirtilen oyunculardan hangisi alacak?

Kurallar: Puanlar şu şekilde puanlanır: koşu başına 1 puan, wicket başına 20 puan, yakalama başına 10 puan, stumping başına 25 puan.

Sınırlı overs maçlarında, kötü hava koşulları da dahil olmak üzere dış etkenler nedeniyle her iki devrede de planlanan overlerin en az %80'i tamamlanmamışsa, sonuç kesinleşmemişse bahisler geçersiz sayılacaktır.

Berberlikli First Class maçlarında, bahisin sonuçlandırılması hali hazırda belirlenmemişse, 200'den az fazlanın oynanması durumunda bahisler geçersiz sayılacaktır.

Her iki oyuncu da ilk 11'de yer almalı veya yedek olarak görünmelidir. Her iki oyuncu da daha sonra vurmazsa veya top oynamazsa, tüm bahisler hala sonuçlandırılır.

Süper overde atılan puanlar sayılmaz.

6.18.53. Kaleci Bahsi

Açıklama: Adlandırılmış wicket kalecilerinden hangisi oyuncu performans puanlama sisteminde daha fazla puan alıyor?

Kurallar: Puanlar yukarıdaki gibi puanlanır. Sınırlı overs maçlarında, kötü hava koşulları da dahil olmak üzere dış etkenler nedeniyle her iki devrede de planlanan overlerin en az %80'i tamamlanmamışsa, sonuç kesinleşmemişse bahisler geçersiz sayılacaktır.

Beraberlikli First Class maçlarında, bahisin sonuçlandırılması hali hazırda belirlenmemişse, 200'den az fazlanın oynanması durumunda bahisler geçersiz sayılacaktır.

Adı geçen her iki oyuncu da maça kaleci olarak başlamalı veya yedek olarak görünmelidir, ancak rolleri herhangi bir nedenle değişirse, tüm bahisler yine de yukarıdaki puanlama sistemine göre sonuçlandırılacaktır.

Süper overde atılan puanlar sayılmaz.

6.18.54. Açılır Piyasalar Serbest Vuruş

Açıklama: Serbest vuruş teslimatından kaç takım koşusu puanlanacak?

Kurallar: Sonuç, belirtilen teslimat dışında takım toplamına eklenen koşu sayısına göre belirlenecektir. Serbest vuruş, kural dışı bir teslimat nedeniyle yeniden çarpılırsa, ikinci serbest vuruştan yapılan koşular sayılmaz.

Ekstralar ve penaltı koşuları, sonuç olarak sayılacaktır.

Örneğin, belirtilen serbest vuruş teslimatında bir geniş atılırsa sonuç 1 olur. Ardından başka bir serbest vuruş pazarı sunulabilir.

6.18.55. 'X' Koşularına Yarış

Açıklama: Hangi vurucu belirtilen koşu sayısına önce ulaşacak?

Kurallar: Herhangi bir kısıtlamadan bağımsız olarak tüm bahisler geçerlidir.

Her iki vurucu da belirtilen koşu sayısına ulaşmazsa, piyasalar 'Hiçbiri' olarak belirlenir.

6.18.56. Sonraki Hit Six

Açıklama: Hangi vurucu sonraki altıya vuracak?

Kurallar: Herhangi bir kısıtlamadan bağımsız olarak tüm bahisler geçerlidir. Bahis teklif edildikten sonra iki topa vuran oyuncu da altı alamazsa, pazar 'Hiçbiri' olarak sonuçlandırılır.

Devirmeler ve ekstralar sayılmaz.

6.18.57. Sonraki Wicket Alma

Açıklama: Bu vuruştan sonraki wicketi hangi bowler alacak?

Kurallar: Herhangi bir kısıtlamadan bağımsız olarak tüm bahisler geçerlidir. Belirtilen bowling oyuncularından hiçbiri küçük kapı almazsa, pazar 'Yukarıdakilerin hiçbiri' olarak sonuçlandırılacaktır.

Uzlaşma amacıyla, yaralanan bir topa vuran oyuncu bir küçük kapı olarak sayılmaz. Belirli bir bowling oyuncusuna verilmeyen koşular, zaman aşımı, emekli olma ve diğer herhangi bir görevden alma yöntemi 'Yukarıdakilerin hiçbiri' olarak karara bağlanacaktır.

6.18.58. Kazanmak

Açıklama: Maç hangi takımın devre arasında tamamlanacak?

Kurallar: Resmi bir sonuç yoksa tüm bahisler geçersiz sayılacaktır.

Sınırlı overs maçlarında, bahsi koyduktan sonra mümkün olan maksimum over sayısı herhangi bir şekilde azaltılırsa, tüm bahisler geçersiz sayılır.

6.18.59. Tek Taraflı Pazarlar Her İki Takım da 'X' Koşusu Yapacak

Açıklama: Her iki takım da belirtilen sayıda koşuyu puanlayacak mı?

Kurallar: Sınırlı over maçlarında, kötü hava koşulları da dahil olmak üzere dış etkenler nedeniyle, bahis oynandığı anda her iki devrede de atılması planlanan overların en az %80'i tamamlanamadıysa, bahisler geçersiz sayılacaktır. bahsin sonuçlandırılması, indirimden önce zaten belirlenmemişse.

Beraberlikli First Class maçlarında, bahsin sonuçlanması önceden belirlenmemişse, her iki takımda da ilk devrede 100'den az over bowler oynandıysa, bahisler geçersiz olacaktır. Yalnızca ilk vuruşlarda atılan koşular sayılır.

6.18.60. Vuruculardan Herhangi Birinin Maçtan Çıkarılma Nedeni

Açıklama: Belirtilen yöntemle belirtilen vuruculardan herhangi biri maçtan çıkarılacak mı?

Kurallar: Vuruşların sonunda topa vuran oyuncunun oyun dışı kalmasına veya sakat kalmasına bakılmaksızın tüm bahisler sonuçlanacaktır.

6.18.61. Her İki Vurucunun Maçtan Çıkarılma Nedeni

Açıklama: Belirtilen yöntemle her iki vurucu da görevden alınacak mı?

Kurallar: "Vuruculardan Herhangi Birinin Maçtan Çıkarılma Nedeni" ile aynı.

6.18.62. Ardışık Delivery Run Off'ları

Açıklama: Belirtilen deliverylerin her biri için kaç koşu puanlanacak?

Kurallar: "Delivery" olarak, belirtilen koşu sayısı hariç, her iki adlandırılmış delivery'den puanlanmalıdır.

6.18.63. Wicket Delivery'si

Açıklama: Belirtilen teslimatta bir wicket düşecek mi?

Kurallar: Bahislerin geçerli olması için belirtilen delivery tamamlanmalıdır.

Yerleşim amacıyla, herhangi bir wicket, kaçışlar da dahil olmak üzere sayılacaktır. Bir vurucu maçtan ayrılırken wicket sayılmaz. Bir vurucu zaman aşımına uğrarsa veya oyundan çekilirse, wicket önceki top üzerinde yer almış sayılır.

6.18.64. Her İki Vuruşta da 'X' Gol Atar

Açıklama: Her iki vurucu da üst turda belirtilen sayıda koşuyu puanlayacak mı?

Kurallar: Bahislerin geçerli sayılabilmesi için, önceden bir sonuçlandırma belirlenmemişse, belirtilen fazlanın tamamlanması gerekir. Bir inning bir over sırasında sona ererse, inning'ler kötü hava koşulları da dahil olmak üzere dış etkenler nedeniyle sona ermedikçe, bu durumda o over tamamlanmış sayılacaktır; bu durumda, yerleşim önceden belirlenmemişse tüm bahisler geçersiz olacaktır.

Over herhangi bir nedenle başlamazsa, tüm bahisler geçersiz sayılacaktır.

Yerleşime saymak için koşular yarasadan puanlanmalıdır.

Bahisler, belirtilen topa vuran oyuncuların herhangi birinin oyun dışı bırakılıp bırakılmadığına veya aşırı başlamadan önce sakatlanıp yaralanmadığına bakılmaksızın sonuçlandırılır.

6.18.65. Her İki Vuruşta da Sınır Aşacak

Açıklama: Her iki topa vuran oyuncu da üst kısımda bir sınır kazanacak mı?

Kurallar: "X' Puanını Alacak Her İki Vuruş Oyuncusu Fazladan Koşar" olarak. Hem dörtler hem de altılar sınır olarak sayılır. Sadece sopadan (kurallar dahilinde veya değil) alınan dört veya altı sayı sayılacaktır. Devirmeler, tüm dörtlü koşular ve ekstralar sayılmaz.

6.18.66. Üstte Hem Dörtlü hem Altılı

Açıklama: Hem dört hem de altı üstte puanlanacak mı?

Kurallar: Bahislerin geçerli sayılabilmesi için, önceden bir sonuçlandırma belirlenmemişse, belirtilen fazlanın tamamlanması gerekir. Bir inning bir over sırasında sona ererse, inning'ler kötü hava koşulları da dahil olmak üzere dış etkenler nedeniyle sona ermedikçe, bu durumda o over tamamlanmış sayılacaktır; bu durumda, yerleşim önceden belirlenmemişse tüm bahisler geçersiz olacaktır. Over herhangi bir nedenle başlamazsa, tüm bahisler geçersiz sayılacaktır.

Sadece sopadan (kurallar dahilinde veya değil) alınan dört veya altı sayı sayılacaktır. Devirmeler, tüm dörtlü koşular ve ekstralar sayılmaz.

6.18.67. Batsman ve Bowler Combo Kilometre Taşları

Açıklama: Adı geçen vurucu ve adı geçen bowler, belirtilen dönüm noktalarına ulaşacak mı?

Kurallar: Batsman için – “Batsman Runs” ile aynı. Birinci sınıf oyunlarda, yalnızca ilk vuruşlarda atılan koşular sayılacaktır. Eğer bir topa vuran oyuncu ilk XI'de değilse veya oyuna girdiyse, bahisler geçersiz olacaktır.

Bowler için – bir bowler oyuncusu bowler oynamazsa, 0 wicket almış sayılır. Bir bowler ilk XI'de değilse veya oyuna girerse, bahisler geçersiz sayılır. Sınırlı overs maçlarında, kötü hava koşulları da dahil olmak üzere dış etkenler nedeniyle ilgili devrelerde planlanan over'ların en az %80'inin tamamlanması mümkün olmadığı takdirde, sonuç kesinleşmediği sürece bahisler geçersiz sayılacaktır.

Beraberlikli First Class maçlarında, oyuncunun bowler vuruşları tamamlanmadığı sürece, 200'den az over bowling oynanmışsa bahisler geçersiz olacaktır. Bahsin oynandığı sıralar geçilirse sonuç belirlenmiş olarak kabul edilecektir. Birinci Sınıf oyunlarda, yalnızca ilk vuruş sırası wicketlar sayılır ve koşar. Süper puanda atılan wicketlar ve koşular sayılmaz.

6.18.68. Vurucular Kombo Kilometre Taşları

Açıklama: Her iki topa vuran oyuncu da belirtilen kilometre taşlarına ulaşacak mı?

Kurallar: “Kombine Vurucu Koşuları” ile aynı.

6.18.69. Tüm Piyasalar için Notlar

Çıkarılan/çekilen oyuncular Çıkarılan bir oyuncu oyundan çekilmiş olarak kabul edilir, bu nedenle wicket olarak değerlendirilir.

Sarsıntı değişiklikleri Bir oyuncu sarsıntı nedeniyle sahayı terk ettiğinde, bu wicket olarak sayılmayacaktır. Oyuncu daha sonra geri dönmezse, nihai sonuç oyuncu sahayı terk ettiğinde olduğu gibi olacaktır. Bir oyuncu sarsıntı nedeniyle ayrılmış oyuncunun yedeği olarak maça girdiğinde, uzlaşma amacıyla hem kendisi hem de değiştirilen oyuncu maçta tam rol oynamış olarak kabul edilecektir.

Inning sonucu penaltı run'ları Diğer takımın inning'leri başladıktan sonra bir takımın toplamına eklenen penaltı runları, önceki inning'lerde bahislerin sonuçlandırılmasında sayılmaz.

6.18.70. Oyuncu Performansları

Açıklama: Fantasy-Style puanlara dayalı olarak, bir oyuncunun belirli bir puandan daha fazla mı yoksa daha az mı puan alacağını seçin.

Kurallar: Oyuncular koşu başına 1 puan, wicket başına 20 puan, yakalama başına 10 puan ve stump başına 25 puan alır.

6.18.71. Yüz

100 top ile kriket formatı .

Kurallar: Yüzler için bir over, 5 yasal teslimattan oluşacaktır, bu nedenle tam bir Innings 20 Over'dan oluşacaktır. Diğer tüm kurallar, diğer sınırlı formatlarla aynı kalır.

6.19. Duvar Tenisi

6.19.1. Bir set X. sayıya ulaşılmadan biterse, bu bahis:([y] setinde [X.] puanı alan) geçersiz sayılır (iptal edilir)

6.19.2. Bahisler, tutarlar üzerinde önemli bir etkisi olan yanlış bir skorla açık kalırsa, bahisleri geçersiz kılma hakkını saklı tutarız.

6.19.3. Oyuncular veya takımlar yanlış gösterilirse, bahisleri geçersiz kılma hakkını saklı tutarız.

6.19.4. Bir oyuncu oyundan çekilirse, maçı kaybederse veya diskalifiye edilirse, karar verilmeyen tüm bahisler geçersiz sayılır.

6.19.5. Belirsiz tüm bahisler için resmi puan kesintileri dikkate alınacaktır. Halihazırda belirlenmiş olan bahislerde kesintiler dikkate alınmayacaktır.

6.19.6. Hakem tarafından ceza puanı verilirse, o oyundaki tüm bahisler geçerli olur.

6.20. Avustralya futbolu

6.20.1. Tüm bahisler, aksi belirtilmedikçe uzatmaları içermez.

6.20.2. Normal 80 Dakika: Bahisler, aksi belirtilmedikçe, programlanmış 80 dakikalık bir oyunun sonundaki sonuca göre belirlenir. Bu, herhangi bir ilave yaralanma veya durma süresini içerir, ancak uzatmaları içermez.

6.20.3. Oranlar yanlış bir maç süresiyle (2 dakikadan fazla) sunulmuş ise bahisleri geçersiz kılma hakkını saklı tutarız.

6.20.4. Takım isimleri veya kategori yanlış gösterilirse, bahisleri geçersiz kılma hakkımızı saklı tutarız.

6.21. Counter-Strike: Global Offensive

6.21.1. Eğer bomba yerleştirilmezse, X. haritanın y. raundu için bomba etkisiz hale getirildi bahisi geçersiz sayılır.

6.21.2. Bahisler aksi belirtilmedikçe uzatmaları dikkate almaz.

6.21.3. Bahisler resmi olarak yayınlanan sonuçlara göre belirlenecektir.

6.21.4. Fikstür yanlış listelenirse, bahisleri geçersiz kılma hakkımızı saklı tutarız.

6.21.5. Bir diskalifiye veya geri çekilme durumunda, kararsız tüm piyasalar geçersizdir.

6.21.6. Bağlantı kesilmesi veya oyuncuyla ilgili olmayan teknik sorunlar nedeniyle bir maç veya harita tekrar oynanırsa, karar verilmeyen tüm bahisler geçersiz sayılacaktır. Tekrarlanan maç veya harita ayrı olarak ele alınacaktır.

6.21.7. Standart harita sayısı değiştirilirse veya bahis amacıyla sunulanlardan farklıysa, bahisleri geçersiz kılma hakkını saklı tutarız.

6.22. Dota 2

6.22.1. X. harita – 1. kalkan: Yerleşim, Roshan'ı kimin öldürdüğü değil, Ölümsüzün kalkanını alan ekip tarafından belirlenir.

6.22.2. X. harita – 1. kule ve X. harita – 1. kışla: Yerleşim amaçları için her kule imha yöntemi dikkate alınacaktır (Rakip ve Sürüngen yok et; Reddeterek yok et)

6.22.3. Bahisler resmi olarak yayınlanan sonuçlara göre belirlenecektir.

6.22.4. Fikstür yanlış listelenirse, bahisleri geçersiz kılma hakkımızı saklı tutarız.

6.22.5. Fikstür yanlış listelenirse, bahisleri geçersiz kılma hakkımızı saklı tutarız.

6.22.6. Bağlantı kesilmesi veya oyuncuyla ilgili olmayan teknik sorunlar nedeniyle bir maç veya harita tekrar oynanırsa, karar verilmeyen tüm bahisler geçersiz sayılacaktır. Tekrarlanan maç veya harita ayrı olarak ele alınacaktır.

6.22.7. Standart harita sayısı değiştirilirse veya bahis amacıyla sunulanlardan farklıysa, bahisleri geçersiz kılma hakkını saklı tutarız.

6.23. League of Legends

6.23.1. X. harita – 1. engelleyici ve X. harita – 1. kule: Yerleşim amacıyla her türlü imha yöntemi dikkate alınacaktır.

6.23.2. Bahisler aksi belirtilmedikçe uzatmaları dikkate almaz.

6.23.3. Bahisler resmi olarak yayınlanan sonuçlara göre belirlenecektir.

6.23.4. Fikstür yanlış listelenirse, bahisleri geçersiz kılma hakkımızı saklı tutarız.

6.23.5. Bir diskalifiye veya geri çekilme durumunda, kararsız tüm piyasalar geçersizdir.

6.23.6. Bağlantı kesilmesi veya oyuncuyla ilgili olmayan teknik sorunlar nedeniyle bir maç veya harita tekrar oynanırsa, karar verilmeyen tüm bahisler geçersiz sayılacaktır. Tekrarlanan maç veya harita ayrı olarak ele alınacaktır.

6.23.7. Standart harita sayısı deęiřtirilirse veya bahis amacıyla sunulanlardan farklıysa, bahisleri geersiz kılma hakkını saklı tutarız.

7. Sanal Sporlar.

7.1. Sanal Futbol

7.1.1. Sanal Futbol Modları, sanal futbolda 365 gn 7/24 olacak řekilde gerek parayla bahis deneyimi saęlar. Msabakalar srekli olarak oluřturulur ve bir sezon iinde bile herhangi bir zamanda bahis yapılabilir.

7.1.2. Oyun Yapısı

Her modun farklı bir turnuva yapısı vardır:

Sanal Futbol Ligi Modu

VFLM: 16 Takım

Rvanř Usulu Malar:30 Ma gn

Ma başına 8 eřzamanlı ma Sezonda 240 ma

Virtual Football World Cup VFWC:

32 Takım (grup başına 4 takımdan oluřan 8 grup)

12 ma gn (ma gn başına 4 paradan 3 ma gn) Ma gn başına 4 eř zamanlı ma

Grup ařaması Knock-Out Ařaması başına 48 ma

16 Takım

5 tur (R16[1..4]; R16[5...8]; R8; Yarı Finaller; Final & 3.lk) 4 eř zamanlı ma (R16[1..4];

R16[5...8] ;R8);

2 eř zamanlı ma (Yarı Finaller; Final ve 3.lk) Eleme ařaması başına 16 ma.

7.2. Sanal Basketbol

7.2.1. VBL, sanal basketbolda 365 gn 7/24 gerek parayla bahis deneyimi saęlar. Lig 16 takımdan oluřmakta ve sezonlar kesintisiz olarak devam etmektedir. Her sezon 30 ma gnnden oluřur (ev ve deplasman maları). Bahisler herhangi bir zamanda oynanabilir - bir sezon iinde bile.

7.2.2. Sezon Detayları.

evrimii srm iin bir sezon, "Lig ncesi", "Ma Gn Dngs" ve "Lig Sonrası" olmak zere toplamda 106:30 dakika srer. "Lig ncesi" periyot, sezon bařlamadan nce bařlar ve 60 saniye srer. Tm ma gnleri, toplam sresi 105:00 dakika olan 'Ma gn Dngs' periyodu olarak zetlenir. Her sezonun sonunda 30 saniyelik bir 'Sezon Sonrası' dnemi vardır..

7.2.3. Bir VBL maında bahis, uyarıdan 10 saniye ncesine kadar izin verilir. Mevcut sezonun gelecekteki ma gnleri iin bahis piyasaları aık kalır. Alt taraftaki 'Ma Gn' ubuęundan gelecek bir ma gn seildięinde, o gn ile ilgili malar ve oranlar alt oranlar blmnde grntlenecektir.

7.3. Sanal At Yarışı.

7.3.1. VHK, sanal at yarışlarında 365 gün 7/24 gerçek parayla bahis deneyimi sağlar. Bahisler, bir sonraki yarış başlamadan 10 saniye öncesine kadar ve ayrıca mevcut yarış günlerinin gelecekteki tüm yarışları için herhangi bir zamanda yapılabilir.

7.3.2. Yarışlar sürekli olarak oluşturulur - mevcut yarış biter bitmez yenisi başlatılır. Önümüzdeki 10 yarışta bahis yapmak mümkündür.:

2 dakikalık toplam etkinlik
döngü 40 saniye
bahis aşaması, 65 saniye etkinlik aşaması, 15 saniye sonuç aşaması
Rastgele 1000 m yarış ile 2 çim ve 1 toprak parkur
programlanmış 8, 10, 12, 14 koşucu rastgele atanır

7.3.3. Bahisler

Kazan - önce bitirecek koşucuyu seçin
,Yer - 1. ve 2. bitirecek koşucuyu seçin (6-7 Koşucu), 1., 2. ve 3. bitirecek koşucuyu seçin (7+ koşucu)

Tahmin (Doğru Sıra) - 1. ve 2. sırada bitirecek koşucuları doğru sırayla seçin Tahmin

(Herhangi Bir Sıra) - herhangi bir sırayla 1. ve 2. bitirecek koşucuları seçin

Sıralı üçlü (Doğru Sıralama) - 1., 2. ve 3. bitirecek koşucuları doğru sırayla seçin

Sıralı üçlü (Herhangi Bir Sıra) - herhangi bir sırayla 1., 2. ve 3. bitirecek koşucuları seçin (üçlü)

7.4. Sanal Köpek Yarışı

7.4.1. VDK, sanal köpek yarışlarında 365 gün 7/24 gerçek parayla bahis deneyimi sağlar. Bahisler, bir sonraki yarış başlamadan 10 saniye öncesine kadar ve ayrıca herhangi bir zamanda gelecek on yarış için yapılabilir.

7.4.2. Oyun bilgileri. Yarışlar sürekli olarak oluşturulur - mevcut yarış biter bitmez yenisi başlatılır.

2 dakikalık toplam olay döngüsü
37 saniye veya 67 saniye bahis Aşama, 38 saniye veya 68 saniye olay aşaması, 15 saniye sonuç aşaması
rastgele 360m ve 720m mesafe ile gece ve gündüz pisti programlanmış 6 veya 8 koşucu rastgele atanır

7.4.3. Bahisler

Kazan - önce bitirecek koşucuyu seçin

,Yer - 1. ve 2. bitirecek koşucuyu seçin (6-7 Koşucu), 1., 2. ve 3. bitirecek koşucuyu seçin (7+ koşucu)

Tahmin (Doğru Sıra) - 1. ve 2. sırada bitirecek koşucuları doğru sırayla seçin Tahmin

(Herhangi Bir Sıra) - herhangi bir sırayla 1. ve 2. bitirecek koşucuları seçin

Sıralı üçlü (Doğru Sıralama) - 1., 2. ve 3. bitirecek koşucuları doğru sırayla seçin

Sıralı üçlü (Herhangi Bir Sıra) - herhangi bir sırayla 1., 2. ve 3. bitirecek koşucuları seçin (üçlü)

8. Bonuslar

8.1. Combo Boost.

8.1.1.

Seçim	Çok Oyunculu
2	1.01
3	1.02
4	1.04
5	1.05
6	1.07
7	1.1
8	1.15
9	1.17
10	1.2
11	1.25
12	1.3
13	1.35
14	1.4
15	1.45

16	1.5
17	1.65
18	1.75
19	1.85
20	2

8.1.2. Nihai bonus tutarı hesaplaması, tüm sonuçlar belirlendikten sonra Kombo'nun nihai oranlarına dayanır.

8.1.3. Bozdurulan bahisler, Combo boost için geçerli değildir.

8.1.4. Sağlayıcı, kendi takdirine bağlı olarak herhangi bir promosyonu değiştirme, iptal etme, geri alma veya reddetme hakkını saklı tutar.

8.1.5. Combo boost sadece 1.50 ve üzeri oranlı seçimlerde geçerlidir.

8.2. Bedava bahisler, bedava bakiye, risksiz bahis.

8.2.1. Bedava Bahsi ile oluşturduğunuz kuponunuzun kazancından Bedava Bahis bonusu tutarı düşülerek kalan kazanç tutarı 5 katı çevrimli olarak eklenmektedir.

Aldığımız bahislerin bonusunuzun çevriminden düşmesi için gerekli oran şartı tekli maçlarda minimum 1.80 oran, kombine maçlarda ise minimum 1 maçın oranı 1.80 olmalıdır.

Bu bonustan ana bakiyenize aktarılacak maksimum tutar eklenen bonusun 5 katıdır.

8.2.3. Bedava Bakiye - Oyuncu bakiyesi ile bahis alır, kazanır ise örneğin 5 TL bedava bahis için 3.5 oranlı bir bahis için 18.50 TL olarak oyuncu hesabı kredilendirilir.

8.2.4. Risksiz bahis - oyuncu bakiyesini bahis için kullanır, ancak bahis kaybederse parasını geri iade edilir.

Bonus Türü	iade veya geçersiz	yarı kayıp	
-------------------	---------------------------	-------------------	--

Bedava Bahis	Kayıp bahis olarak sayılır	Kayıp bahis olarak sayılır	normal bir bahis olarak, ancak bahis tutarı düşülerek $(2,5*3,5+2,5*1)-5=6,25$
Bedava Bakiye	oyuncu hesabında bahis tutarını alır	Normal Bahis	Normal Bahis
Risksiz Bahis	Normal Bahis	oyuncu hesabında bahis tutarını alır	Normal Bahis

9. Betby Bahis Kuralları

9.1. Genel kurallar

9.1.1. Sportsbook platformu, bariz bir şekilde "kötü" oranlar, değiştirilmiş oranlar veya bir etkinlik başladıktan veya maç bariz teknik sorunlardan etkilendikten sonra yapılan herhangi bir bahsi iptal etme hakkını saklı tutar.

9.1.2. Tüm bahisler, piyasanın sonucuna karar verildiğinde sonuçlandırılacaktır.

9.2. FIFA

9.2.1. Maç süresi – 2x6 dakika'dır. Bu, sakatlık sürelerini içerir, ancak uzatmaları veya penaltı atışlarını içermez.

9.2.2. Tüm marketler, Genel Market Kuralları'nda belirtildiği şekilde sonuçlandırılacaktır.

9.3. NBA 2K

9.3.1. Maç süresi – 4x6 dakika'dır. Buna uzatmalar dahildir.

9.3.2. Tüm marketler, Genel ve Basketbol Market Kuralları'nda belirtildiği şekilde sonuçlandırılacaktır.

9.4. eTenis

9.4.1. Maçın galibi 2 set kazanan ilk oyuncudur.

9.4.2. Oyuncu bir seti kazanmak için 3 oyun kazanmalıdır. Skor 2-2 ise, bir oyuncu 4-2 olduğunda kazanabilir veya oyuncular 3-3'te berabere kalırsa sete tie-break karar verilir.

9.4.3. Tie-break kazananı, minimum 2 puan farkla 5 puan kazanan ilk oyuncudur. Skor 5-5'te eşitse, oyuncu 7-5, 8-6, 9-7 vb. skor ile kazanabilir.

9.5. Roket Ligi

9.5.1. Maç süresi – 5 dakika'dır. Buna uzatmalar dahil değildir.

9.5.2. Tüm marketler, Genel Market Kuralları'nda belirtildiği şekilde sonuçlandırılacaktır.

9.6. eFighting

9.6.1. Maçın kazananı, dövüşü kazanan karakterdir.

9.6.2. eFighting market koşullarının açıklaması.

Sağlık Çubuğu - Her karakterin 2 Sağlık Çubuğu vardır. İkinci çubuk, yalnızca ilki tamamen harlandıktan sonra etkinleşir.

İlk hasar – ilk başarılı saldırı.

Clash – Dövüşte her iki karakterin de özel durumlarda birbirine meydan okuduğu durum. İsbet puanlarını artırmak için geçerlidir. Her iki dövüşçü de clash'i kazanabilir, ancak beraberlik de olabilir.

Supermove – Her karakter için çok nadiren gerçekleşen özel hareket.

9.6.3. Tüm marketler yukarıdaki tanımlara göre sonuçlanacaktır.

9.7. eKriket

9.7.1. Maç iki devreden oluşur - her takım için bir tane.

9.7.2. Her vuruş, her biri 6 delivery ile beş overden oluşur.

9.7.3. Tüm marketler, Kriket Market Kuralları'nda belirtildiği şekilde sonuçlandırılacaktır.