

Κανόνες Αθλημάτων

1. Κανόνες Αυστραλιανού Ποδοσφαίρου

1.1. Γενικοί Κανόνες

1.1.1. Ματαιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

Όλα τα στοιχήματα επί ματαιωθέντων ή αναβληθέντων αγώνων θα ακυρώνονται, εκτός εάν ο αγώνας προγραμματιστεί εκ νέου και πραγματοποιηθεί εντός 24 ωρών. Σε αυτή την περίπτωση τα στοιχήματα συνεχίζουν να ισχύουν.

Τα στοιχήματα επί αγώνων που έχουν διακοπεί ή αναβληθεί και πραγματοποιούνται στο πλαίσιο μιας διοργάνωσης συνεχίζουν να ισχύουν εφόσον ο αγώνας ολοκληρωθεί πριν από το τέλος της διοργάνωσης.

1.2. Match Betting (Στοιχηματισμός σε Αγώνα)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τον αγώνα. Εάν ένας αγώνας λήξει με ισοπαλία, συμπεριλαμβανομένης της όποιας παράτασης, τότε τα στοιχηματισθέντα ποσά θα επιστρέφονται, εκτός εάν προσφέρεται απόδοση για την ισοπαλία.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

1.3. Outrights (Μακροπρόθεσμα Στοιχήματα)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει μια Λίγκα/ ένα Πρωτάθλημα.

Πιθανές επιλογές: Όλες οι ομάδες που έχουν την ευκαιρία να κερδίσουν τη Λίγκα/ το Πρωτάθλημα.

1.3.1. Διευθέτηση

Όλα τα στοιχήματα θα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα μετά από τον τελευταίο αγώνα της Λίγκας/ του Πρωταθλήματος. Οι μεταγενέστερες αλλαγές με οποιονδήποτε τρόπο δεν επηρεάζουν τη διευθέτηση.

Εάν μια ομάδα δεν συμμετέχει στη διοργάνωση, όλα τα μακροπρόθεσμα στοιχήματα (outrights) σε αυτή την ομάδα είναι άκυρα.

Ο χρόνος που αναφέρεται στα τερματικά ενδέχεται να μην αντιστοιχεί στην προγραμματισμένη λήξη της διοργάνωσης.

2. Μπάντμιντον

2.1. Γενικοί Κανόνες

2.1.1. Διευθέτηση

Όλα τα ειδικά στοιχήματα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο τελικό αποτέλεσμα του αγώνα. Ο αγώνας πρέπει να ολοκληρωθεί για να ισχύουν τα στοιχήματα. Τα στοιχήματα θα ακυρώνονται σε περίπτωση αποκλεισμού, αποχώρησης ή άλλη μορφής μη ολοκλήρωσης αγώνα. Εάν ένα ειδικό στοιχίμα έχει κριθεί πριν από τη ματαίωση του αγώνα [π.χ. Winner of the 1st Set (Νικητής του 1^{ου} Σετ)], όλα τα στοιχήματα αυτής της ειδικής αγοράς συνεχίζουν να ισχύουν.

Εάν ο συνολικός αριθμός σετ που θα παιχτούν αλλάξει, τα στοιχήματα του αγώνα συνεχίζουν να ισχύουν, αλλά τα στοιχήματα σε Correct Score (Ακριβές Σκορ), Total Sets (Σύνολο Σετ) και Total Points (Σύνολο Πόντων) ακυρώνονται.

2.1.2. Ματαιωθέντα/Αναβληθέντα Γεγονότα

Εάν ένας αγώνας αναβληθεί ή προγραμματιστεί εκ νέου, τα στοιχήματα συνεχίζουν να ισχύουν εφόσον ο αγώνας ολοκληρωθεί πριν από το τέλος της διοργάνωσης.

Στοιχήματα σε αγώνες που έχουν διακοπεί ή αναβληθεί και δεν διεξάγονται στο πλαίσιο μιας διοργάνωσης (π.χ. φιλικά παιχνίδια) κηρύσσονται άκυρα εάν οι αγώνες δεν πραγματοποιηθούν και ολοκληρωθούν εντός 24 ωρών.

2.2. Match Betting (Στοιχηματισμός σε Αγώνα)

Επιλέξτε ποιος παίκτης θα κερδίσει τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1, Παίκτης 2.

2.3. Set Betting (Στοιχηματισμός σε Σετ)

Επιλέξτε το τελικό αποτέλεσμα του αγώνα σε σετ.

Πιθανές επιλογές: 2:0, 2:1, 1:2, 0:2.

2.4. Total Points (Σύνολο Πόντων)

Επιλέξτε πόσους πόντους θα έχει ο αγώνας.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Πόντους, Under x.5 Πόντους.

2.5. Point Handicap (Χάντικαπ Πόντων)

Επιλέξτε τον παίκτη που θα έχει τους περισσότερους πόντους στον αγώνα μετά την εφαρμογή του χάντικαπ στο επίσημο αποτέλεσμα αγώνα για οποιοδήποτε παίκτη.

Πιθανές επιλογές: x.x-Χάντικαπ για Παίκτη ή Ομάδα Α', x.x-Χάντικαπ για Παίκτη ή Ομάδα Β'.

2.6. Total Sets (Σύνολο Σετ)

Επιλέξτε πόσα σετ θα έχει ο αγώνας.

Πιθανές επιλογές: 2, 3.

2.7. Xth Set Winner (Νικητής Χ Σετ)

Επιλέξτε ποιος παίκτης θα κερδίσει το συγκεκριμένο σετ (Χ).

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1, Παίκτης 2.

2.8. Xth Set – Race to Y Points (Χ Σετ – Πρώτος που θα φτάσει Y Πόντους)

Επιλέξτε τον παίκτη/ την ομάδα που θα σημειώσει πρώτος/η έναν ορισμένο (Y) αριθμό πόντων στο συγκεκριμένο σετ (Χ).

Εάν κανένας παίκτης/ καμία ομάδα δεν σημειώσει τον ορισμένο (Y) αριθμό πόντων, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1, Παίκτης 2.

2.9. Xth Set – Total Points (Χ Σετ – Σύνολο Πόντων)

Επιλέξτε εάν ο αριθμός των πόντων που θα σημειωθούν σε συγκεκριμένο σετ (Χ) θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό πόντων. Εάν ως ορισμένος αριθμός πόντων προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το συνολικό σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται. Τα σκορ και των δύο παικτών/ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά για αυτό το σετ.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Πόντους, Under x.5 Πόντους.

2.10. Xth Set – Odd/ Even Points (Χ Σετ – Μονός/ Ζυγός Αριθμός Πόντων)

Επιλέξτε εάν ο αριθμός πόντων στο συγκεκριμένο σετ (Χ) θα είναι μονός ή ζυγός. Τα σκορ και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

2.11. Xth Set – Handicap (Χ Σετ – Χάντικαπ)

Επιλέξτε το νικητή του συγκεκριμένου σετ (Χ) αφού η διαφορά του χάντικαπ έχει εφαρμοστεί στο επίσημο σκορ πόντων του εν λόγω σετ (Χ).

Πιθανές επιλογές: x.x-Χάντικαπ για Παίκτη ή Ομάδα Α', x.x-Χάντικαπ για Παίκτη ή Ομάδα Β'.

3. Μπάντι

3.1. Γενικοί Κανόνες

3.1.1. Διευθέτηση

Όλα τα ειδικά στοιχήματα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα μετά από την κανονική διάρκεια του αγώνα, εκτός εάν ορίζεται διαφορετικά στην περιγραφή του ειδικού στοιχήματος.

3.1.2. Μαιτωθέντα/Αναβληθέντα Γεγονότα

Όλα τα στοιχήματα επί μαιτωθέντων ή αναβληθέντων αγώνων θα ακυρώνονται, εκτός εάν ο αγώνας προγραμματιστεί εκ νέου και πραγματοποιηθεί εντός 24 ωρών. Σε αυτή την περίπτωση τα στοιχήματα συνεχίζουν να ισχύουν.

Τα στοιχήματα επί αγώνων που έχουν διακοπεί ή αναβληθεί και πραγματοποιούνται στο πλαίσιο μιας διοργάνωσης συνεχίζουν να ισχύουν εφόσον ο αγώνας ολοκληρωθεί πριν από το τέλος της διοργάνωσης.

3.2. Fulltime Result (Τελικό Αποτέλεσμα)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

3.3. Total Goals (Σύνολο Γκολ)

Επιλέξτε εάν το σύνολο των γκολ του αγώνα θα είναι μεγαλύτερο (over) ή μικρότερο (under) από τον ορισμένο αριθμό γκολ. Εάν ως ορισμένος αριθμός πόντων προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το συνολικό σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται. Τα σκορ και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Γκολ, Under x.5 Γκολ.

4. Ποδόσφαιρο Άμμου

4.1. Γενικοί Κανόνες

4.1.1. Διευθέτηση

Όλα τα ειδικά στοιχήματα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα μετά από την κανονική διάρκεια του αγώνα, εκτός εάν ορίζεται διαφορετικά στην περιγραφή του ειδικού στοιχήματος.

4.1.2. Μатаιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

Όλα τα στοιχήματα επί ματαιωθέντων ή αναβληθέντων αγώνων θα ακυρώνονται, εκτός εάν ο αγώνας προγραμματιστεί εκ νέου εντός 24 ωρών. Σε αυτή την περίπτωση τα στοιχήματα συνεχίζουν να ισχύουν. Εάν ένα ειδικό στοιχείο έχει κριθεί πριν από τη ματαίωση, π.χ. Over 0.5 Γκολ, όλα τα στοιχήματα που έχουν κατατεθεί για αυτό το ειδικό στοιχείο ισχύουν.

4.2. Fulltime Result (Τελικό Αποτέλεσμα)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

4.3. Total Goals (Σύνολο Γκολ)

Επιλέξτε εάν το σύνολο των γκολ του αγώνα θα είναι μεγαλύτερο (over) ή μικρότερο (under) από τον ορισμένο αριθμό γκολ. Εάν ως ορισμένος αριθμός πόντων προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το συνολικό σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται. Τα σκορ και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Γκολ, Under x.5 Γκολ.

4.4. Handicap (Χάντικαπ)

Επιλέξτε το νικητή αφού εφαρμοστεί η διαφορά ευρωπαϊκού χάντικαπ (τριπλής επιλογής) στο επίσημο τελικό αποτέλεσμα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

4.5. Outrights (Μακροπρόθεσμα Στοιχήματα)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει ένα Πρωτάθλημα/ μια Λίγκα/ ένα Κύπελλο.

Πιθανές επιλογές: Όλες οι ομάδες που έχουν την ευκαιρία να κερδίσουν το Πρωτάθλημα/ τη Λίγκα/ το Κύπελλο.

4.5.1. Διευθέτηση

Όλα τα στοιχήματα θα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα μετά από τον τελευταίο αγώνα του Πρωταθλήματος/ της Λίγκας/ του Κυπέλλου. Οι μεταγενέστερες αλλαγές με οποιονδήποτε τρόπο δεν επηρεάζουν τη διευθέτηση.

Εάν μια ομάδα δεν συμμετέχει στη διοργάνωση, όλα τα μακροπρόθεσμα στοιχήματα (outrights) σε αυτή την ομάδα είναι άκυρα.

Ο χρόνος που αναφέρεται στα τερματικά ενδέχεται να μην αντιστοιχεί στην προγραμματισμένη λήξη της διοργάνωσης.

4.6. Placebet 1-3 (Θέσεις 1-3)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα καταλάβει μία από τις τρεις πρώτες θέσεις της διοργάνωσης.

Πιθανές επιλογές: Όλες οι ομάδες που έχουν την ευκαιρία να καταλάβουν μία από τις τρεις πρώτες θέσεις του Τουρνουά/ του Πρωταθλήματος/ της Λίγκας/ του Κυπέλλου.

4.6.1. Διευθέτηση

Όλα τα στοιχήματα θα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα μετά από τον τελευταίο αγώνα του Πρωταθλήματος/ της Λίγκας/ του Κυπέλλου. Οι μεταγενέστερες αλλαγές με οποιονδήποτε τρόπο δεν επηρεάζουν τη διευθέτηση.

Εάν μια ομάδα δεν συμμετέχει στη διοργάνωση όλα τα στοιχήματα Placebet σε αυτή την ομάδα ακυρώνονται.

Ο χρόνος που αναφέρεται στα τερματικά ενδέχεται να μην αντιστοιχεί στην προγραμματισμένη λήξη της διοργάνωσης.

5. Βόλει Άμμου

5.1. Γενικοί Κανόνες

5.1.1. Διευθέτηση

Όλα τα ειδικά στοιχήματα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο τελικό αποτέλεσμα του αγώνα, εκτός εάν ορίζεται διαφορετικά στην περιγραφή του ειδικού στοιχήματος. Σε περίπτωση ματαίωσης, εάν ένα ειδικό στοιχήμα έχει κριθεί πριν από τη ματαίωση του αγώνα [π.χ. Winner of the 1st Set (Νικητής του 1^{ου} Σετ)], όλα τα στοιχήματα αυτής της ειδικής αγοράς συνεχίζουν να ισχύουν.

Εάν ο συνολικός αριθμός σετ που θα παιχτούν αλλάξει, τα στοιχήματα του αγώνα συνεχίζουν να ισχύουν, αλλά τα στοιχήματα σε Correct Score (Ακριβές Σκορ), Total Sets (Σύνολο Σετ) και Total Points (Σύνολο Πόντων) ακυρώνονται.

5.1.2. Μатаιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

Εάν ένας αγώνας αναβληθεί ή προγραμματιστεί εκ νέου, όλα τα στοιχήματα συνεχίζουν να ισχύουν εφόσον ο αγώνας ολοκληρωθεί πριν από το τέλος του τουρνουά.

Στοιχήματα σε αγώνες που έχουν διακοπεί ή αναβληθεί και δεν διεξάγονται στο πλαίσιο μιας διοργάνωσης (π.χ. φιλικά παιχνίδια) κηρύσσονται άκυρα εάν οι αγώνες δεν πραγματοποιηθούν και ολοκληρωθούν εντός 24 ωρών.

5.2. Match Betting (Στοιχηματισμός σε Αγώνα)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

5.3. Total Points (Σύνολο Πόντων)

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός πόντων του αγώνα θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό πόντων. Εάν ως ορισμένος αριθμός πόντων προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το συνολικό σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται. Τα σκορ και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Πόντους, Under x.5 Πόντους.

5.4. Point Handicap (Χάντικαπ Πόντων)

Επιλέξτε τον παίκτη που θα έχει τους περισσότερους πόντους στον αγώνα μετά την εφαρμογή του χάντικαπ στο επίσημο αποτέλεσμα του αγώνα για οποιοδήποτε παίκτη.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος (+/- x.x), Φιλοξενούμενη (+/- x.x).

5.5. Set Betting (Στοιχηματισμός σε Σετ)

Επιλέξτε το τελικό αποτέλεσμα του αγώνα σε σετ.

Πιθανές επιλογές: 2:0, 2:1, 1:2, 0:2.

5.6. Total Sets (Σύνολο Σετ)

Επιλέξτε πόσα σετ θα έχει ο αγώνας.

Πιθανές επιλογές: 2, 3.

5.7. Xth Set – Winner (X Σετ – Νικητής)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει το συγκεκριμένο σετ (X).

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

5.8. Xth Set – Total Points (X Σετ – Σύνολο Πόντων)

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των πόντων που θα σημειωθούν σε συγκεκριμένο σετ (X) θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό πόντων. Εάν ως ορισμένος αριθμός πόντων προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το συνολικό σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται. Τα σκορ και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Πόντους, Under x.5 Πόντους.

5.9. Xth Set – Handicap (X Σετ – Χάντικαπ)

Επιλέξτε ποιος θα είναι ο νικητής του συγκεκριμένου σετ (X) αφού το χάντικαπ έχει εφαρμοστεί στο επίσημο σκορ του τελευταίου σετ.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος (+/- x.x), Φιλοξενούμενη (+/- x.x).

5.10. Xth Set – Race to Y Points (X Σετ – Πρώτη που θα φτάσει Y Πόντους)

Επιλέξτε την ομάδα που θα σημειώσει πρώτη έναν ορισμένο (Y) αριθμό πόντων στο συγκεκριμένο σετ (X).

Εάν καμία ομάδα δεν σημειώσει τον ορισμένο (Y) αριθμό πόντων, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

5.11. Xth Set – Odd/ Even Points (X Σετ – Μονός/ Ζυγός Αριθμός Πόντων)

Επιλέξτε εάν ο αριθμός πόντων στο συγκεκριμένο σετ (X) θα είναι μονός ή ζυγός. Τα σκορ και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

6. Πυγμαχία

6.1. Γενικοί Κανόνες

6.1.1. Διευθέτηση

Η επίσημη έναρξη του αγώνα δίνεται με τον ήχο του κουδουνιού για την έναρξη του πρώτου γύρου. Όλα τα στοιχήματα θα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα που ανακοινώνεται από τον επίσημο φορέα της διοργάνωσης αμέσως μετά τη λήξη του αγώνα. Τυχόν μεταγενέστερες ενστάσεις ή τροποποιήσεις του αποτελέσματος δεν θα λαμβάνονται υπόψη για τους σκοπούς της διευθέτησης.

Εάν ο πυγμάχος δεν βγει για τον επόμενο γύρο, τα στοιχήματα θα διευθετούνται βάσει του ότι ο αντίπαλος κέρδισε τον αγώνα στον προηγούμενο γύρο.

Εάν ο αγώνας σταματήσει πριν από την ολοκλήρωση των προγραμματισμένων γύρων αυτού, ή εάν ένας πυγμάχος αποβληθεί, τα στοιχήματα θα διευθετούνται βάσει του γύρου στον οποίο σταμάτησε ο αγώνας. Εάν δοθεί απόφαση για τους πόντους πριν από την ολοκλήρωση των προγραμματισμένων γύρων του αγώνα, τα στοιχήματα θα διευθετούνται βάσει του γύρου στον οποίο σταμάτησε ο αγώνας. Εάν κάποιος πυγμάχος αποσυρθεί ή αποβληθεί μεταξύ των γύρων, ή εάν ένας πυγμάχος δεν μπορέσει να σηκωθεί για το γύρο όταν σημάνει το κουδούνι, τότε όλα τα στοιχήματα θα διευθετούνται βάσει του προηγούμενου γύρου.

Τα στοιχήματα που αφορούν win on points (νίκη βάσει πόντων) θα διευθετούνται μόνο εάν έχει ολοκληρωθεί ο προγραμματισμένος αριθμός γύρων.

6.1.2. Μатаιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

Εάν ένας αγώνας αναβληθεί και προγραμματιστεί εκ νέου ώστε να διενεργηθεί εντός 30 ημερών από την αρχική ώρα έναρξης, τότε όλα τα στοιχήματα ισχύουν. Εάν ο αγώνας δεν διενεργηθεί εντός 30 ημερών, όλα τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Εάν ένας από τους δύο πυγμάχους αντικατασταθεί από αναπληρωματικό, τα στοιχήματα επί της αρχικής πυγμαχίας ακυρώνονται.

Εάν υπάρξει αλλαγή στον προγραμματισμένο αριθμό γύρων, τα στοιχήματα που βασίζονται στον αριθμό των γύρων ή σε συγκεκριμένο γύρο ακυρώνονται, αλλά τα υπόλοιπα στοιχήματα ισχύουν.

6.2. Bout Betting (Στοιχηματισμός σε Αγώνα)

Επιλέξτε ποιος πυγμάχος θα κερδίσει τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Πυγμάχος 1, Ισοπαλία, Πυγμάχος 2.

6.3. Draw No Bet (Στοιχήμα Χωρίς Ισοπαλία)

Επιλέξτε ποιος πυγμάχος θα κερδίσει τον αγώνα. Σε περίπτωση ισοπαλίας, όλα τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Πυγμάχος 1, Πυγμάχος 2.

6.4. Method of Victory (Μέθοδος Νίκης)

Επιλέξτε ποιος πυγμάχος και πώς θα κερδίσει τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Πυγμάχος 1 με Πόντους ή Απόφαση, Πυγμάχος 1 με Νοκ Άουτ/ Τεχνικό Νοκ Άουτ, Πυγμάχος 2 με Πόντους ή Απόφαση, Πυγμάχος 2 με Νοκ Άουτ/ Τεχνικό Νοκ Άουτ, Ισοπαλία.

6.5. How Bout Ends (Πώς θα λήξει ο Αγώνας)

Επιλέξτε πώς θα κριθεί ο αγώνας.

Πιθανές επιλογές: Νοκ Άουτ, Πόντοι, Ισοπαλία.

6.6. Grouped Bout End (Πότε θα Λήξει ο Αγώνας)

Επιλέξτε πότε θα κριθεί ο αγώνας.

Πιθανές επιλογές: Γύρος 1-3, Γύρος 4-6, Γύρος 7-9, Γύρος 10-12, Ολοκλήρωση Γύρων.

6.7. Round Betting (Στοιχηματισμός στο Γύρο)

Επιλέξτε ποιος πυγμάχος και σε ποιο γύρο θα κερδίσει τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Πυγμάχος 1 με Νίκη στο Γύρο 1, ... , Πυγμάχος 1 με Νίκη στο Γύρο 12, Πυγμάχος 2 με Νίκη στο Γύρο 1, ... , Πυγμάχος 2 με Νίκη στο Γύρο 12, Ισοπαλία, Πυγμάχος 1 με Νίκη Βάσει Πόντων, Πυγμάχος 2 με Νίκη Βάσει Πόντων.

6.8. Grouped Round Betting (Στοιχηματισμός σε Ομάδες Γύρων)

Επιλέξτε ποιος πυγμάχος και σε ποια ομάδα γύρων θα κερδίσει τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Πυγμάχος 1 Γύροι 1-3, Πυγμάχος 1 Γύροι 4-6, Πυγμάχος 1 Γύροι 7-9, Πυγμάχος 1 Γύροι 10-12, Πυγμάχος 1 με Νίκη Βάσει Πόντων, Πυγμάχος 2 Γύροι 1-3, Πυγμάχος 2 Γύροι 4-6, Πυγμάχος 2 Γύροι 7-9, Πυγμάχος 2 Γύροι 10-12, Πυγμάχος 2 με Νίκη Βάσει Πόντων.

6.9. Bout Goes The Distance (Ολοκλήρωση Γύρων σε Αγώνα)

Επιλέξτε εάν θα διεξαχθούν όλοι οι γύροι του αγώνα ή όχι.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

6.10. Total Rounds Completed (Σύνολο Ολοκληρωμένων Γύρων)

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός γύρων που θα έχουν ολοκληρωθεί θα είναι μικρότερος ή ίσος με τον αριθμό που έχετε επιλέξει.

Πιθανές επιλογές: Λιγότεροι από x Γύροι, Τουλάχιστον x Γύροι.

6.11. Bout Ends in Round X (Λήξη Αγώνα στο X Γύρο)

Επιλέξτε εάν ο αγώνας θα κριθεί πριν, μετά ή στο δεδομένο γύρο.

Πιθανές επιλογές: Πριν από X, Στο X, Μετά από X.

6.12. Fighter 1 Wins Within X Rounds (Νίκη Πυγμάχου 1 σε X Γύρους)

Επιλέξτε εάν ο Πυγμάχος 1 θα κερδίσει πριν από την ολοκλήρωση του Γύρου X.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

6.13. Fighter 2 Wins Within X Rounds (Νίκη Πυγμάχου 2 σε X Γύρους)

Επιλέξτε εάν ο Πυγμάχος 2 θα κερδίσει πριν από την ολοκλήρωση του Γύρου X.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

7. Κρίκετ

7.1. Γενικοί Κανόνες

Σειρά αναφοράς των συμμετεχουσών ομάδων: Γηπεδούχος ενάντια σε Φιλοξενούμενη.

7.1.1. Διευθέτηση

Η διευθέτηση όλων των ειδικών στοιχημάτων γίνεται βάσει του επίσημου τελικού αποτελέσματος του αγώνα, με εξαίρεση τα τάι μπρέικ, όπως τα Bowl Out ή τα Super Overs που χρησιμοποιούνται σε αγώνες Περιορισμένων Over.

Σε περίπτωση ισοπαλίας σε έναν αγώνα τεστ (ήτοι εάν έχουν ολοκληρωθεί όλες οι Περίοδοι και οι δύο ομάδες έχουν το ίδιο σκορ), ισχύει ο κανόνας dead heat και τα στοιχηματισθέντα ποσά στην ισοπαλία δεν επιστρέφονται.

7.1.2. Μатаιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

Εάν ένας αγώνας ματαιωθεί λόγω εξωτερικών παραγόντων και δεν ανακοινωθεί επίσημο αποτέλεσμα, τα στοιχήματα ακυρώνονται. Εάν έχει προγραμματιστεί μια reserve (εφεδρική) μέρα και ο αγώνας παιχτεί και ολοκληρωθεί εντός αυτής, όλα τα στοιχήματα ισχύουν.

Τα στοιχήματα επί αγώνων που έχουν διακοπεί ή αναβληθεί και πραγματοποιούνται στο πλαίσιο μιας διοργάνωσης συνεχίζουν να ισχύουν εφόσον ο αγώνας ολοκληρωθεί πριν από το τέλος της διοργάνωσης.

7.2. Match Betting (Στοιχηματισμός σε Αγώνα)

Επιλέξτε το νικητή του αγώνα.

Πιθανές επιλογές:

Για αγώνες 3/ 4/ 5 ημερών (Πρωτάθλημα Κομητειών και Αγώνες Τεστ): Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

Για αγώνες Περιορισμένων Over (Διεθνείς Αγώνες Μίας Ημέρας και Twenty20 Αγώνες): Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

7.2.1. Διευθέτηση

Για αγώνες Περιορισμένων Over: Ο νικητής του αγώνα είναι Draw No Bet (Στοιχήμα Χωρίς Ισοπαλία). Τα Super Overs και τα Bowl Out δεν μετράνε και στην περίπτωση αυτή όλα τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Εάν ένας αγώνας επηρεαστεί από εξωτερικούς παράγοντες (όπως κακοκαιρία), δηλώνεται ως «χωρίς αποτέλεσμα», η διευθέτηση των στοιχημάτων γίνεται σύμφωνα με τους επίσημους κανόνες της διοργάνωσης βάσει του επίσημου φορέα (περιλαμβάνονται αγώνες των οποίων το αποτέλεσμα κρίνεται βάσει της μεθόδου Duckworth-Lewis ή στους οποίους ο προγραμματισμένος αριθμός over μειώνεται).

7.3. Highest Opening Partnership (Υψηλότερη Opening Partnership)

Επιλέξτε την ομάδα με την υψηλότερη opening partnership σύμφωνα με το ποιος ροπαλοφορεί.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

7.4. Highest X Overs (Υψηλότερα X Over)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα σημειώσει περισσότερα runs στα πρώτα X over.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

7.5. Top Team Runscorer (Κορυφαίος Runscorer Ομάδας)

Επιλέξτε τον παίκτη που θα σημειώσει τα περισσότερα runs για την ομάδα του.

Πιθανές επιλογές: Όλοι οι παίκτες της ομάδας.

7.5.1. Διευθέτηση

Εάν δύο ή περισσότεροι παίκτες σημειώσουν τον ίδιο αριθμό runs ισχύουν οι κανόνες dead heat. Τα στοιχήματα ακυρώνονται εάν, λόγω βροχής ή άλλης καθυστέρησης, ο αριθμός των over μειώνεται κατά την κατάθεση των στοιχημάτων.

7.6. Top Team Bowler (Κορυφαίος Bowler Ομάδας)

Επιλέξτε τον παίκτη που θα σημειώσει τα περισσότερα wickets.

Πιθανές επιλογές: Όλοι οι παίκτες της ομάδας. Τα στοιχήματα ακυρώνονται εάν, λόγω βροχής ή άλλης καθυστέρησης, ο αριθμός των over μειώνεται κατά την κατάθεση των στοιχημάτων.

7.6.1. Διευθέτηση

Εάν δύο ή περισσότεροι παίκτες σημειώσουν τον ίδιο αριθμό wickets ισχύουν οι κανόνες dead heat.

7.7. Player Runs (Runs Παίκτη)

Επιλέξτε τον αριθμό των runs που θα σημειώσει συγκεκριμένος παίκτης.

Πιθανές επιλογές για στοιχήματα διπλής επιλογής: Over x.5 Runs, Under x.5 Runs. Εάν ως ορισμένος αριθμός runs προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές για στοιχήματα τριπλής επιλογής: Over x.5 Runs, Between x and y Runs, Under x.5 Runs. Το Under αφορά μικρότερη από την καθορισμένη αξία, το Between αφορά ενδιάμεσες αξίες από τις καθορισμένες και το Over αφορά μεγαλύτερη από την καθορισμένη αξία.

7.7.1. Διευθέτηση

Τα στοιχήματα ακυρώνονται εάν, λόγω βροχής ή άλλης καθυστέρησης, ο αριθμός των over μειώνεται κατά την κατάθεση των στοιχημάτων, εκτός εάν έχει ήδη κριθεί η διευθέτηση των στοιχημάτων.

7.8. Innings X – Total Runs Player (X Περίοδοι – Σύνολο Runs Παίκτη)

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των runs που θα σημειωθούν σε συγκεκριμένες Περιόδους (X) από συγκεκριμένο παίκτη θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό runs. Εάν ως ορισμένος αριθμός runs προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται. Εάν ο παίκτης δεν ροπαλοφορεί, τότε το ειδικό στοιχείο ακυρώνεται. Πιθανές επιλογές: Παίκτης Y Over x.5, Παίκτης Y Under x.5.

7.8.1. Διευθέτηση

Τα στοιχήματα ακυρώνονται εάν, λόγω βροχής ή άλλης καθυστέρησης, ο αριθμός των over μειώνεται κατά την κατάθεση των στοιχημάτων, εκτός εάν έχει ήδη κριθεί η διευθέτηση των στοιχημάτων.

7.9. Team – Total Runs (Ομάδα – Σύνολο Runs)

Επιλέξτε εάν τα συνολικά runs που θα σημειώσει η συγκεκριμένη ομάδα καθ' όλη τη διάρκεια του αγώνα θα είναι περισσότερα (over), μεταξύ (between) ή λιγότερα (under) από τον ορισμένο αριθμό runs.

Πιθανές επιλογές: Under x Runs, Between X – Y Runs, Over Y Runs.

7.9.1. Διευθέτηση

Τα στοιχήματα ακυρώνονται εάν, λόγω βροχής ή άλλης καθυστέρησης, ο αριθμός των over μειώνεται κατά την κατάθεση των στοιχημάτων, εκτός εάν έχει ήδη κριθεί η διευθέτηση των στοιχημάτων.

7.10. Innings – Total Runs (Περίοδοι – Σύνολο Runs)

Επιλέξτε το σύνολο των runs που θα σημειωθούν σε δεδομένες Περιόδους.

Πιθανές επιλογές για στοιχήματα διπλής επιλογής: Over x.5 Runs, Under x.5 Runs. Εάν ως ορισμένος αριθμός runs προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές για στοιχήματα τριπλής επιλογής: Under x Runs, Between X – Y Runs, Over Y Runs. Το Under αφορά μικρότερη από την καθορισμένη αξία, το Between αφορά ενδιάμεσες αξίες από τις καθορισμένες και το Over αφορά μεγαλύτερη από την καθορισμένη αξία.

7.10.1. Διευθέτηση

Τα στοιχήματα ακυρώνονται εάν, λόγω βροχής ή άλλης καθυστέρησης, ο αριθμός των over μειώνεται κατά την κατάθεση των στοιχημάτων, εκτός εάν έχει ήδη κριθεί η διευθέτηση των στοιχημάτων.

7.11. Most Sixes (Περισσότερα Sixes)

Επιλέξτε την ομάδα που θα σημειώσει τα περισσότερα sixes σε όλο τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

7.11.1. Διευθέτηση

Τα στοιχήματα ακυρώνονται εάν, λόγω βροχής ή άλλης καθυστέρησης, ο αριθμός των over μειώνεται κατά την κατάθεση των στοιχημάτων, εκτός εάν έχει ήδη κριθεί η διευθέτηση των στοιχημάτων.

7.12. Total Match Sixes (Σύνολο Sixes Αγώνα)

Επιλέξτε εάν το σύνολο των sixes που θα σημειωθούν και από τις δύο ομάδες θα είναι μεγαλύτερο (over) ή μικρότερο (under) από τον ορισμένο αριθμό sixes. Εάν ως ορισμένος αριθμός sixes

προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Sixes, Under x.5 Sixes.

7.12.1. Διευθέτηση

Τα στοιχήματα ακυρώνονται εάν, λόγω βροχής ή άλλης καθυστέρησης, ο αριθμός των over μειώνεται κατά την κατάθεση των στοιχημάτων, εκτός εάν έχει ήδη κριθεί η διευθέτηση των στοιχημάτων.

7.13. Team – Total Sixes (Ομάδα – Σύνολο Sixes)

Επιλέξτε εάν το σύνολο των sixes που θα σημειώσει η συγκεκριμένη ομάδα καθ' όλη τη διάρκεια του αγώνα θα είναι μεγαλύτερο (over) ή μικρότερο (under) από τον ορισμένο αριθμό sixes. Εάν ως ορισμένος αριθμός sixes προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται. Οι Περίοδοι αναφέρονται μόνο σε μία ομάδα.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Sixes, Under x.5 Sixes.

7.13.1. Διευθέτηση

Τα στοιχήματα ακυρώνονται εάν, λόγω βροχής ή άλλης καθυστέρησης, ο αριθμός των over μειώνεται κατά την κατάθεση των στοιχημάτων, εκτός εάν έχει ήδη κριθεί η διευθέτηση των στοιχημάτων.

7.14. Total Match Wides (Σύνολο Wides Αγώνα)

Επιλέξτε εάν το σύνολο των wides που θα σημειωθούν και από τις δύο ομάδες θα είναι μεγαλύτερο (over) ή μικρότερο (under) από τον ορισμένο αριθμό wides. Εάν ως ορισμένος αριθμός wides προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Wides, Under x.5 Wides.

7.14.1. Διευθέτηση

Τα στοιχήματα ακυρώνονται εάν, λόγω βροχής ή άλλης καθυστέρησης, ο αριθμός των over μειώνεται κατά την κατάθεση των στοιχημάτων, εκτός εάν έχει ήδη κριθεί η διευθέτηση των στοιχημάτων.

7.15. Team – Total Wides (Ομάδα – Σύνολο Wides)

Επιλέξτε εάν το σύνολο των wides που θα σημειώσει η συγκεκριμένη ομάδα καθ' όλη τη διάρκεια του αγώνα θα είναι μεγαλύτερο (over) ή μικρότερο (under) από τον ορισμένο αριθμό wides. Εάν ως ορισμένος αριθμός wides προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται. Οι Περίοδοι αναφέρονται μόνο σε μία ομάδα.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Wides, Under x.5 Wides.

7.15.1. Διευθέτηση

Τα στοιχήματα ακυρώνονται εάν, λόγω βροχής ή άλλης καθυστέρησης, ο αριθμός των over μειώνεται κατά την κατάθεση των στοιχημάτων, εκτός εάν έχει ήδη κριθεί η διευθέτηση των στοιχημάτων.

7.16. Most Fours (Περισσότερα Fours)

Επιλέξτε την ομάδα που θα σημειώσει τα περισσότερα fours σε όλο τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

7.16.1. Διευθέτηση

Τα στοιχήματα ακυρώνονται εάν, λόγω βροχής ή άλλης καθυστέρησης, ο αριθμός των over μειώνεται κατά την κατάθεση των στοιχημάτων, εκτός εάν έχει ήδη κριθεί η διευθέτηση των στοιχημάτων.

7.17. Total Match Fours (Σύνολο Fours Αγώνα)

Επιλέξτε εάν το σύνολο των fours που θα σημειωθούν και από τις δύο ομάδες θα είναι μεγαλύτερο (over) ή μικρότερο (under) από τον ορισμένο αριθμό fours. Εάν ως ορισμένος αριθμός fours προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Fours, Under x.5 Fours.

7.17.1. Διευθέτηση

Τα στοιχήματα ακυρώνονται εάν, λόγω βροχής ή άλλης καθυστέρησης, ο αριθμός των over μειώνεται κατά την κατάθεση των στοιχημάτων, εκτός εάν έχει ήδη κριθεί η διευθέτηση των στοιχημάτων.

7.18. Team – Total Fours (Ομάδα – Σύνολο Fours)

Επιλέξτε εάν το σύνολο των fours που θα σημειώσει η συγκεκριμένη ομάδα καθ' όλη τη διάρκεια του αγώνα θα είναι μεγαλύτερο (over) ή μικρότερο (under) από τον ορισμένο αριθμό fours. Εάν ως ορισμένος αριθμός fours προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται. Οι Περίοδοι αναφέρονται μόνο σε μία ομάδα.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Fours, Under x.5 Fours.

7.18.1. Διευθέτηση

Τα στοιχήματα ακυρώνονται εάν, λόγω βροχής ή άλλης καθυστέρησης, ο αριθμός των over μειώνεται κατά την κατάθεση των στοιχημάτων, εκτός εάν έχει ήδη κριθεί η διευθέτηση των στοιχημάτων.

7.19. Total Match Run Outs (Συνολικά Run Outs Αγώνα)

Επιλέξτε εάν το σύνολο των run outs που θα σημειωθούν και από τις δύο ομάδες στον αγώνα θα είναι μεγαλύτερο (over) ή μικρότερο (under) από τον ορισμένο αριθμό. Εάν ως ορισμένος αριθμός run outs προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Run Outs, Under x.5 Run Outs.

7.19.1. Διευθέτηση

Τα στοιχήματα ακυρώνονται εάν, λόγω βροχής ή άλλης καθυστέρησης, ο αριθμός των over μειώνεται κατά την κατάθεση των στοιχημάτων, εκτός εάν έχει ήδη κριθεί η διευθέτηση των στοιχημάτων.

7.20. Team – Run Outs (Ομάδα – Run Outs)

Επιλέξτε εάν το σύνολο των run outs που θα σημειώσει η συγκεκριμένη ομάδα καθ' όλη τη διάρκεια του αγώνα θα είναι μεγαλύτερο (over) ή μικρότερο (under) από τον ορισμένο αριθμό run outs. Εάν ως ορισμένος αριθμός run outs προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται. Οι Περίοδοι αναφέρονται μόνο σε μία ομάδα.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Run Outs, Under x.5 Run Outs.

7.20.1. Διευθέτηση

Τα στοιχήματα ακυρώνονται εάν, λόγω βροχής ή άλλης καθυστέρησης, ο αριθμός των over μειώνεται κατά την κατάθεση των στοιχημάτων, εκτός εάν έχει ήδη κριθεί η διευθέτηση των στοιχημάτων.

7.21. Most Boundaries (Περισσότερα Boundaries)

Επιλέξτε την ομάδα που θα σημειώσει τα περισσότερα boundaries σε όλο τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

7.21.1. Διευθέτηση

Τα στοιχήματα ακυρώνονται εάν, λόγω βροχής ή άλλης καθυστέρησης, ο αριθμός των over μειώνεται κατά την κατάθεση των στοιχημάτων, εκτός εάν έχει ήδη κριθεί η διευθέτηση των στοιχημάτων.

7.22. Total Match Boundaries (Σύνολο Boundaries Αγώνα)

Επιλέξτε εάν το σύνολο των boundaries που θα σημειωθούν και από τις δύο ομάδες στον αγώνα θα είναι μεγαλύτερο (over) ή μικρότερο (under) από τον ορισμένο αριθμό. Εάν ως ορισμένος αριθμός boundaries προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Boundaries, Under x.5 Boundaries.

7.22.1. Διευθέτηση

Τα στοιχήματα ακυρώνονται εάν, λόγω βροχής ή άλλης καθυστέρησης, ο αριθμός των over μειώνεται κατά την κατάθεση των στοιχημάτων, εκτός εάν έχει ήδη κριθεί η διευθέτηση των στοιχημάτων.

7.23. Team – Total Boundaries (Ομάδα – Σύνολο Boundaries)

Επιλέξτε εάν το σύνολο των boundaries που θα σημειώσει η συγκεκριμένη ομάδα καθ' όλη τη διάρκεια του αγώνα θα είναι μεγαλύτερο (over) ή μικρότερο (under) από τον ορισμένο αριθμό

boundaries. Εάν ως ορισμένος αριθμός boundaries προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται. Οι Περίοδοι αναφέρονται μόνο σε μία ομάδα.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Boundaries, Under x.5 Boundaries.

7.23.1. Διευθέτηση

Τα στοιχήματα ακυρώνονται εάν, λόγω βροχής ή άλλης καθυστέρησης, ο αριθμός των over μειώνεται κατά την κατάθεση των στοιχημάτων, εκτός εάν έχει ήδη κριθεί η διευθέτηση των στοιχημάτων.

7.24. Total Match Stumpings (Σύνολο Stumpings Αγώνα)

Επιλέξτε εάν το σύνολο των stumpings που θα σημειωθούν και από τις δύο ομάδες στον αγώνα θα είναι μεγαλύτερο (over) ή μικρότερο (under) από τον ορισμένο αριθμό. Εάν ως ορισμένος αριθμός stumpings προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Stumpings, Under x.5 Stumpings.

7.24.1. Διευθέτηση

Τα στοιχήματα ακυρώνονται εάν, λόγω βροχής ή άλλης καθυστέρησης, ο αριθμός των over μειώνεται κατά την κατάθεση των στοιχημάτων, εκτός εάν έχει ήδη κριθεί η διευθέτηση των στοιχημάτων.

7.25. Total Match Ducks (Σύνολο Ducks Αγώνα)

Επιλέξτε εάν το σύνολο των ducks που θα σημειωθούν και από τις δύο ομάδες στον αγώνα θα είναι μεγαλύτερο (over) ή μικρότερο (under) από τον ορισμένο αριθμό. Εάν ως ορισμένος αριθμός ducks προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Ducks, Under x.5 Ducks.

7.25.1. Διευθέτηση

Τα στοιχήματα ακυρώνονται εάν, λόγω βροχής ή άλλης καθυστέρησης, ο αριθμός των over μειώνεται κατά την κατάθεση των στοιχημάτων, εκτός εάν έχει ήδη κριθεί η διευθέτηση των στοιχημάτων.

7.26. Team – Fall of 1st Wicket (Ομάδα – Πτώση του 1^{ου} Wicket)

Επιλέξτε εάν τα συνολικά runs που θα σημειώσει η συγκεκριμένη ομάδα μέχρι το πρώτο wicket θα είναι περισσότερα (over) ή λιγότερα (under) από τον ορισμένο αριθμό runs. Εάν ως ορισμένος αριθμός runs προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Runs, Under x.5 Runs.

7.26.1. Διευθέτηση

Τα στοιχήματα ακυρώνονται εάν, λόγω βροχής ή άλλης καθυστέρησης, ο αριθμός των over μειώνεται κατά την κατάθεση των στοιχημάτων, εκτός εάν έχει ήδη κριθεί η διευθέτηση των στοιχημάτων.

7.27. Innings X – Fall of Wicket Y – Total Runs (X Περίοδοι – Πτώση του Y Wicket – Σύνολο Runs)

Επιλέξτε εάν το wicket (X) θα πέσει πριν ή αφότου σημειωθούν τα καθορισμένα runs.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Runs, Under x.5 Runs.

7.27.1. Διευθέτηση

Τα στοιχήματα ακυρώνονται εάν, λόγω βροχής ή άλλης καθυστέρησης, ο αριθμός των over μειώνεται κατά την κατάθεση των στοιχημάτων, εκτός εάν έχει ήδη κριθεί η διευθέτηση των στοιχημάτων.

7.28. Innings X – Next Man Out (X Περίοδοι – Επόμενος Παίκτης Εκτός)

Επιλέξτε τον επόμενο που θα βγει εκτός μεταξύ δύο συγκεκριμένων παικτών. Αμφότεροι οι παίκτες θα πρέπει να βρίσκονται στην ίδια πτυχή (crease) την ίδια στιγμή για να ισχύουν τα στοιχήματα. Εάν κανένας παίκτης δεν αποβληθεί ή ένας παίκτης αποχωρήσει τραυματίας πριν από την πτώση του επόμενου wicket, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Παίκτης X, Παίκτης Y.

7.29. Innings X – Match Bet (X Περίοδοι – Στοιχήμα Αγώνα)

Επιλέξτε τον παίκτη που θα σημειώσει περισσότερα runs από το συντάιρό του. Για να ισχύουν τα στοιχήματα, και οι δύο ροπαλοφόροι θα πρέπει να αντιμετωπίσουν τουλάχιστον μία μπαλιά. Εάν τα σκορ των εν λόγω παικτών είναι ίδια, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Παίκτης X, Παίκτης Y.

7.29.1. Διευθέτηση

Τα στοιχήματα ακυρώνονται εάν, λόγω βροχής ή άλλης καθυστέρησης, ο αριθμός των over μειώνεται κατά την κατάθεση των στοιχημάτων, εκτός εάν έχει ήδη κριθεί η διευθέτηση των στοιχημάτων.

7.30. Dismissal Method – Xth Wicket (Μέθοδος Αποβολής – X Wicket)

Επιλέξτε τη μέθοδο αποβολής για το συγκεκριμένο wicket. Εάν δεν πέσει κανένα wicket, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Bowled (Κύλισμα), Caught (Πιάσιμο), LBW (Πόδι μπροστά από Φράχτη), Other (Άλλο).

Πιθανές επιλογές:

Για αγώνες 3/ 4/ 5 ημερών (Πρωτάθλημα Κομητειών και Αγώνες Τεστ): Bowled (Κύλισμα), Caught (Πιάσιμο), LBW (Πόδι μπροστά από Φράχτη), Other (Άλλο).

Για αγώνες Περιορισμένων Over (Διεθνείς Αγώνες Μίας Ημέρας και Twenty20 Αγώνες): Caught (Πιάσιμο), Other (Άλλο).

7.31. Team – 1st Over Runs (Ομάδα – Runs 1^{ou} Over)

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός runs που θα σημειωθούν από μια συγκεκριμένη ομάδα θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό runs. Εάν ως ορισμένος αριθμός runs προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Runs, Under x.5 Runs.

7.32. 1st Over – Odd/ Even (1^o Over – Μονά/ Ζυγά)

Επιλέξτε εάν το σύνολο των runs στο πρώτο over θα είναι μονό ή ζυγό.

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

7.33. Runs in the Xth Over (Runs στο X Over)

Επιλέξτε τον αριθμό των runs που θα σημειωθούν σε συγκεκριμένο over (X).

Πιθανές επιλογές για στοιχήματα διπλής επιλογής: Over x.5 Runs, Under x.5 Runs.

Πιθανές επιλογές για στοιχήματα τριπλής επιλογής: Over x.5 Runs, Between x και y Runs, Under x.5 Runs. Το Under αφορά μικρότερη από την καθορισμένη αξία, το Between αφορά ενδιάμεσες αξίες από τις καθορισμένες και το Over αφορά μεγαλύτερη από την καθορισμένη αξία.

7.33.1. Διευθέτηση

Τα στοιχήματα ακυρώνονται εάν, λόγω βροχής ή άλλης καθυστέρησης, ο αριθμός των over μειώνεται κατά την κατάθεση των στοιχημάτων, εκτός εάν έχει ήδη κριθεί η διευθέτηση των στοιχημάτων.

7.34. First Ball Dot Or Not (Με την Πρώτη Μπαλιά ή Όχι)

Επιλέξτε εάν θα σημειωθούν runs με την πρώτη μπαλιά του αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι

7.35. Xth Over – Odd/ Even (X Over – Μονά/ Ζυγά)

Επιλέξτε εάν το σύνολο των runs στο X over θα είναι μονό ή ζυγό.

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

7.35.1. Διευθέτηση

Τα στοιχήματα ακυρώνονται εάν, λόγω βροχής ή άλλης καθυστέρησης, ο αριθμός των over μειώνεται κατά την κατάθεση των στοιχημάτων, εκτός εάν έχει ήδη κριθεί η διευθέτηση των στοιχημάτων.

7.36. Runs in Overs x-y (3way) [Runs σε X-Y Over (τριπλής επιλογής)]

Επιλέξτε τον αριθμό των runs που θα σημειωθούν σε συγκεκριμένο over (X-Y).

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Runs, Between x και y Runs, Under x.5 Runs.

7.36.1. Διευθέτηση

Τα στοιχήματα ακυρώνονται εάν, λόγω βροχής ή άλλης καθυστέρησης, ο αριθμός των over μειώνεται κατά την κατάθεση των στοιχημάτων, εκτός εάν έχει ήδη κριθεί η διευθέτηση των στοιχημάτων.

7.37. Runs after X Overs (Runs μετά από X Over)

Επιλέξτε τον αριθμό των runs από την ομάδα από την αρχή μέχρι και το τέλος του X over.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Runs, Between x και y Runs, Under x.5 Runs.

7.37.1. Διευθέτηση

Τα στοιχήματα ακυρώνονται εάν, λόγω βροχής ή άλλης καθυστέρησης, ο αριθμός των over μειώνεται κατά την κατάθεση των στοιχημάτων, εκτός εάν έχει ήδη κριθεί η διευθέτηση των στοιχημάτων.

7.38. Any Player to score 100 (Οποιοσδήποτε Παίκτης που θα Σκοράρει 100)

Επιλέξτε εάν οποιοσδήποτε παίκτης θα σκοράρει 100 runs ή παραπάνω σε μία Περίοδο.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

7.38.1. Διευθέτηση

Τα στοιχήματα ακυρώνονται εάν, λόγω βροχής ή άλλης καθυστέρησης, ο αριθμός των over μειώνεται κατά την κατάθεση των στοιχημάτων, εκτός εάν έχει ήδη κριθεί η διευθέτηση των στοιχημάτων.

7.39. Any Player to score 50 (Οποιοσδήποτε Παίκτης που θα Σκοράρει 50)

Επιλέξτε εάν οποιοσδήποτε παίκτης θα σκοράρει 50 runs ή παραπάνω σε μία Περίοδο.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

7.39.1. Διευθέτηση

Τα στοιχήματα ακυρώνονται εάν, λόγω βροχής ή άλλης καθυστέρησης, ο αριθμός των over μειώνεται κατά την κατάθεση των στοιχημάτων, εκτός εάν έχει ήδη κριθεί η διευθέτηση των στοιχημάτων.

7.40. Player to score 100 (Παίκτης που θα Σκοράρει 100)

Επιλέξτε εάν συγκεκριμένος παίκτης θα σκοράρει 100 runs ή παραπάνω σε μία Περίοδο ή όχι.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι

7.40.1. Διευθέτηση

Τα στοιχήματα ακυρώνονται εάν, λόγω βροχής ή άλλης καθυστέρησης, ο αριθμός των over μειώνεται κατά την κατάθεση των στοιχημάτων, εκτός εάν έχει ήδη κριθεί η διευθέτηση των στοιχημάτων.

7.41. Player to score 50 (Παίκτης που θα Σκοράρει 50)

Επιλέξτε εάν συγκεκριμένος παίκτης θα σκοράρει 50 runs ή παραπάνω σε μία Περίοδο ή όχι.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι

7.41.1. Διευθέτηση

Τα στοιχήματα ακυρώνονται εάν, λόγω βροχής ή άλλης καθυστέρησης, ο αριθμός των over μειώνεται κατά την κατάθεση των στοιχημάτων, εκτός εάν έχει ήδη κριθεί η διευθέτηση των στοιχημάτων.

7.42. Odd/ Even Number of Runs (Μονός/ Ζυγός Αριθμός Runs)

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός πόντων θα είναι μονός ή ζυγός.

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

7.42.1. Διευθέτηση

Τα στοιχήματα ακυρώνονται εάν, λόγω βροχής ή άλλης καθυστέρησης, ο αριθμός των over μειώνεται κατά την κατάθεση των στοιχημάτων, εκτός εάν έχει ήδη κριθεί η διευθέτηση των στοιχημάτων.

7.43. Super Overs Yes/ No (Super Overs Ναι/ Όχι)

Επιλέξτε εάν θα υπάρξει Super Over στον αγώνα ή όχι.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

7.44. Which Team Will Have the Highest Scoring Over? (Ποια Ομάδα θα Έχει το Over με το Υψηλότερο Σκορ;)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα έχει τον υψηλότερο αριθμό Runs σε ένα Over.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

7.44.1. Διευθέτηση

Τα στοιχήματα ακυρώνονται εάν, λόγω βροχής ή άλλης καθυστέρησης, ο αριθμός των over μειώνεται κατά την κατάθεση των στοιχημάτων, εκτός εάν έχει ήδη κριθεί η διευθέτηση των στοιχημάτων.

7.45. Number of Runs in the Highest Scoring Over (Αριθμός Runs στο Over με το Υψηλότερο Σκορ)

Επιλέξτε το σύνολο των runs στο over με τα περισσότερα runs.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Runs, Under x.5 Runs.

7.46. Match Tie (Ισοπαλία Αγώνα)

Επιλέξτε εάν ο αγώνας θα λήξει με ισοπαλία ή όχι.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι

7.47. Win Toss (Νικητήρια Ομάδα Ρίψης Νομίσματος)

Επιλέξτε σε ποια ομάδα θα κερδίσει τη ρίψη νομίσματος.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

8. Κέρλιγκ

8.1. Γενικοί Κανόνες

8.1.1. Διευθέτηση

Όλα τα ειδικά στοιχήματα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο τελικό αποτέλεσμα, εκτός εάν ορίζεται διαφορετικά στην περιγραφή του ειδικού στοιχήματος.

8.1.2. Μатаιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

Όλα τα στοιχήματα επί ματαιωθέντων ή αναβληθέντων αγώνων θα ακυρώνονται, εκτός εάν ο αγώνας προγραμματιστεί εκ νέου και ολοκληρωθεί εντός 24 ωρών. Σε αυτή την περίπτωση τα στοιχήματα συνεχίζουν να ισχύουν.

Τα στοιχήματα επί αγώνων που έχουν διακοπεί ή αναβληθεί και πραγματοποιούνται στο πλαίσιο μιας διοργάνωσης συνεχίζουν να ισχύουν εφόσον ο αγώνας ολοκληρωθεί πριν από το τέλος της διοργάνωσης.

8.2. Match Betting (Στοιχηματισμός σε Αγώνα)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

8.3. Outrights (Μακροπρόθεσμα Στοιχήματα)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει ένα Πρωτάθλημα/ μια Λίγκα/ ένα Κύπελλο.

Πιθανές επιλογές: Όλες οι ομάδες που έχουν την ευκαιρία να κερδίσουν το Πρωτάθλημα/ τη Λίγκα/ το Κύπελλο.

8.3.1. Διευθέτηση

Όλα τα στοιχήματα θα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα μετά από τον τελευταίο αγώνα του Πρωταθλήματος/ της Λίγκας/ του Κυπέλλου. Οι μεταγενέστερες αλλαγές με οποιονδήποτε τρόπο δεν επηρεάζουν τη διευθέτηση.

Εάν μια ομάδα δεν συμμετέχει στη διοργάνωση, όλα τα μακροπρόθεσμα στοιχήματα (outrights) σε αυτή την ομάδα είναι άκυρα.

Ο χρόνος που αναφέρεται στα τερματικά ενδέχεται να μην αντιστοιχεί στην προγραμματισμένη λήξη της διοργάνωσης.

8.4. Placebet 1-3 (Θέσεις 1-3)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα καταλάβει μία από τις τρεις πρώτες θέσεις της διοργάνωσης.

Πιθανές επιλογές: Όλες οι ομάδες που έχουν την ευκαιρία να καταλάβουν μία από τις τρεις πρώτες θέσεις του Πρωταθλήματος/ της Λίγκας/ του Κυπέλλου.

8.4.1. Διευθέτηση

Όλα τα στοιχήματα θα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα μετά από τον τελευταίο αγώνα του Πρωταθλήματος/ της Λίγκας/ του Κυπέλλου. Οι μεταγενέστερες αλλαγές με οποιονδήποτε τρόπο δεν επηρεάζουν τη διευθέτηση.

Εάν μια ομάδα δεν συμμετέχει στη διοργάνωση όλα τα στοιχεία Placebet σε αυτή την ομάδα ακυρώνονται.

Ο χρόνος που αναφέρεται στα τερματικά ενδέχεται να μην αντιστοιχεί στην προγραμματισμένη λήξη της διοργάνωσης.

9. Ποδηλασία

9.1. Γενικοί Κανόνες

9.1.1. Διευθέτηση

Τα στοιχήματα θα διευθετούνται σύμφωνα με την τελετή απονομής μετά τον αγώνα. Οποιοσδήποτε μεταγενέστερες αλλαγές του αποτελέσματος δεν θα επηρεάζουν τη διευθέτηση. Εφαρμόζεται κανόνας dead heat όπου αυτό ισχύει.

Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να περάσουν τη γραμμή εκκίνησης στο αντίστοιχο γεγονός/στάδιο για να ισχύουν τα στοιχήματα. Διαφορετικά τα στοιχήματα θα ακυρώνονται και τα στοιχηματισθέντα ποσά θα επιστρέφονται.

9.1.2. Μатаιωθέντα/Αναβληθέντα Γεγονότα

Εάν ένα γεγονός ματαιωθεί ή αναβληθεί και δεν ανακοινωθεί επίσημο αποτέλεσμα, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

9.2. Tour Winner (Νικητής Διοργάνωσης)

Προβλέψτε το νικητή μιας διοργάνωσης.

9.3. Classification Winner (Νικητής Κατάταξης)

Προβλέψτε το νικητή μιας κατάταξης (Βουνό, Πόντοι, Νέος Ποδηλάτης, κ.λπ.).

9.4. Stage Winner (Νικητής Σταδίου)

Επιλέξτε το νικητή του σταδίου.

9.5. Podium Finish (Τερματισμός στο Βάθρο)

Επιλέξτε τον ποδηλάτη που θα τερματίσει στο βάθρο (Θέσεις 1-3).

9.5.1. Διευθέτηση

Εάν υπάρχουν περισσότεροι ποδηλάτες στις 3 πρώτες θέσεις λόγω dead heat στην τρίτη θέση, όλα τα στοιχήματα θα πληρωθούν κανονικά.

10. Βελάκια

10.1. Γενικοί Κανόνες

10.1.1. Διευθέτηση

Όλα τα ειδικά στοιχήματα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο τελικό αποτέλεσμα, εκτός εάν ορίζεται διαφορετικά στην περιγραφή του ειδικού στοιχήματος.

10.1.2. Μатаιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

Όλα τα στοιχήματα επί ματαιωθέντων ή αναβληθέντων αγώνων θα ακυρώνονται, εκτός εάν ο αγώνας προγραμματιστεί εκ νέου και ολοκληρωθεί εντός 24 ωρών. Σε αυτή την περίπτωση τα στοιχήματα συνεχίζουν να ισχύουν.

Τα στοιχήματα επί αγώνων που έχουν διακοπεί ή αναβληθεί και πραγματοποιούνται στο πλαίσιο ενός τουρνουά συνεχίζουν να ισχύουν εφόσον ο αγώνας ολοκληρωθεί πριν από το τέλος του τουρνουά.

10.2. Match Betting (Στοιχηματισμός σε Αγώνα)

Επιλέξτε το νικητή του αγώνα.

Πιθανές επιλογές για στοιχήματα διπλής επιλογής: Παίκτης 1, Παίκτης 2.

Πιθανές επιλογές για στοιχήματα τριπλής επιλογής: Παίκτης 1, Ισοπαλία, Παίκτης 2.

10.2.1. Διευθέτηση

Σε αγώνες τουρνουά, όπου προσφέρονται αποδόσεις για ισοπαλία, όλα τα στοιχήματα για νίκη παικτών θα θεωρούνται ότι χάνουν εάν ο αγώνας λήξει ισόπαλος.

Εάν το αποτέλεσμα ενός ειδικού στοιχήματος διπλής επιλογής είναι ισοπαλία, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

10.3. Handicap Betting (Στοιχηματισμός με Χάντικαπ)

Επιλέξτε το νικητή αφού εφαρμοστεί το χάντικαπ στο επίσημο τελικό αποτέλεσμα. Το χάντικαπ μπορεί να βασίζεται στα σκέλη ή τα σετ ανάλογα με τη μορφή του τουρνουά.

Πιθανές επιλογές για στοιχήματα διπλής επιλογής: x.x-Χάντικαπ για Παίκτη 1, x.x-Χάντικαπ για Παίκτη 2.

Πιθανές επιλογές για στοιχήματα τριπλής επιλογής: Παίκτης 1, Ισοπαλία, Παίκτης 2.

10.4. Total Sets Over/ Under (Σύνολο Σετ Over/ Under)

Επιλέξτε εάν τα συνολικά σετ του αγώνα θα είναι περισσότερα (over) ή λιγότερα (under) από τον ορισμένο αριθμό. Εάν ως ορισμένος αριθμός προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το σύνολο ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται. Ο αριθμός των σετ και των δύο συμμετεχόντων λαμβάνεται υπόψη αθροιστικά.

Πιθανές επιλογές: Over x.5, Under x.5.

10.5. Total Legs (Σύνολο Σκελών)

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των σκελών που θα σημειωθούν στον αγώνα θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον αριθμό που θα επιλέξετε. Εάν αυτός ο αριθμός ισούται ακριβώς με το σκορ, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

10.6. Correct Score (Ακριβές Σκορ)

Επιλέξτε το ακριβές σκορ του αγώνα. Εάν δεν συμπληρωθεί ο πλήρης αριθμός σκελών/ σετ, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Οποιαδήποτε πιθανή έκβαση.

10.7. Winner Set X (Νικητής X Σετ)

Επιλέξτε το νικητή του συγκεκριμένου σετ X.

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1, Παίκτης 2.

10.8. 1. Set – Leg Handicap (Χάντικαπ Σετ – Σκέλους)

Επιλέξτε ποιος θα είναι ο νικητής του πρώτου σετ αφού το χάντικαπ σκέλους έχει εφαρμοστεί στο επίσημο σκορ σκέλους του πρώτου σετ.

Πιθανές επιλογές: x.x-Χάντικαπ για Παίκτη 1, x.x-Χάντικαπ για Παίκτη 2.

10.9. Set X – Leg Y Winner (Νικητής X Σετ – Y Σκέλους)

Επιλέξτε ποιος θα κερδίσει το συγκεκριμένο σκέλος Y στο συγκεκριμένο σετ X, για παράδειγμα ποιος θα κερδίσει το πρώτο σκέλος του δεύτερου σετ.

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1, Παίκτης 2.

10.10. Winner Leg X (Νικητής X Σκέλους)

Επιλέξτε τον παίκτη που θα κερδίσει το ορισμένο σκέλος X.

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1, Παίκτης 2.

10.11. 180's Match Bet (Στοιχήμα Αγώνα στα 180άρια)

Επιλέξτε ποιος παίκτης θα σκοράρει τα περισσότερα 180άρια στον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1, Ισοπαλία, Παίκτης 2.

10.12. 180's Match Bet Handicap (Χάντικαπ σε Στοιχήμα Αγώνα στα 180άρια)

Επιλέξτε τον παίκτη με σκορ άνω του 180 σε όλο τον αγώνα αφότου εφαρμοστεί το χάντικαπ.

Πιθανές επιλογές: x.x-Χάντικαπ για Παίκτη 1, x.x-Χάντικαπ για Παίκτη 2.

10.13. Total Match 180's (Συνολικά 180άρια σε Αγώνα)

Επιλέξτε το συνολικό αριθμό σε 180άρια του αγώνα.

Πιθανές επιλογές για στοιχήματα διπλής επιλογής: Over x.5, Under x.5.

Πιθανές επιλογές για στοιχήματα τριπλής επιλογής: Under X, Exactly (Ακριβώς) Y, Over Z.

10.14. Player 180's (180άρια Παίκτη)

Προβλέψτε πόσα 180άρια θα σημειώσει ένας συγκεκριμένος παίκτης στον αγώνα.

Πιθανές επιλογές για στοιχήματα διπλής επιλογής: Over x.5, Under x.5.

Πιθανές επιλογές για στοιχήματα τριπλής επιλογής: Under X, Exactly (Ακριβώς) Y, Over Z.

10.15. Set X – 180's Match Bet in Leg Y (X Σετ – Στοιχημα Αγώνα σε 180άρια στο Y Σκέλος)

Επιλέξτε τον παίκτη που θα έχει περισσότερα 180άρια, στο συγκεκριμένο σκέλος Y, από τον αντίπαλό του.

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1, Ισοπαλία, Παίκτης 2.

10.16. Set X – 180's in Leg Y (X Σετ – 180άρια στο Y Σκέλος)

Επιλέξτε εάν οποιοσδήποτε παίκτης θα σκοράρει ένα 180άρι στο συγκεκριμένο σκέλος Y.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

10.17. Highest Checkout (Υψηλότερο Checkout)

Επιλέξτε τον παίκτη που θα έχει το υψηλότερο checkout στον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1, Παίκτης 2.

10.18. Highest Match Checkout (Υψηλότερο Checkout στον Αγώνα)

Επιλέξτε εάν το υψηλότερο σκορ checkout του αγώνα θα είναι μεγαλύτερο (over) ή μικρότερο (under) από τον ορισμένο αριθμό. Εάν ως ορισμένος αριθμός προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το υψηλότερο σκορ checkout ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται. Τα σκορ και των δύο παικτών λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά για αυτό το στοιχημα.

Πιθανές επιλογές: Over x.5, Under x.5.

10.19. Highest Checkout Player X (Υψηλότερο Checkout X Παίκτη)

Επιλέξτε το υψηλότερο σκορ checkout που θα σημειώσει συγκεκριμένος παίκτης.

Πιθανές επιλογές για στοιχήματα διπλής επιλογής: Over x.5, Under x.5.

Πιθανές επιλογές για στοιχήματα τριπλής επιλογής: Under y, Μεταξύ y – x, Over x.

10.20. Leg X Checkout (Checkout X Σκέλους)

Επιλέξτε εάν το checkout συγκεκριμένου σκέλους θα είναι μεγαλύτερο (over) ή μικρότερο (under) από έναν ορισμένο αριθμό.

Πιθανές επιλογές: Under x.5, Over x.5.

10.21. Set X – Leg Y Winning Checkout (Νικητήριο Checkout X Σετ – Y Σκέλους)

Επιλέξτε εάν το checkout συγκεκριμένου σκέλους θα είναι μεγαλύτερο (over), ακριβώς ίδιο (exactly) ή μικρότερο (under) από έναν ορισμένο αριθμό.

Πιθανές επιλογές: Under X, Exactly Y, Over Z.

10.22. Leg X Double Colour (Χρώμα Διπλής Γραμμής X Σκέλους)

Επιλέξτε το χρώμα του checkout σε συγκεκριμένο σκέλος.

Πιθανές επιλογές: Κόκκινο, Πράσινο.

10.23. Leader after 4 Legs (Πρώτος μετά από 4 Σκέλη)

Επιλέξτε τον παίκτη που θα προηγείται μετά από τα πρώτα τέσσερα σκέλη.

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1, Ισοπαλία, Παίκτης 2.

10.24. Score after 4 Legs (Σκορ μετά από 4 Σκέλη)

Επιλέξτε ποιο θα είναι το σκορ μετά από τέσσερα σκέλη. Εάν δεν ολοκληρωθούν τέσσερα σκέλη, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Οποιαδήποτε πιθανή έκβαση.

10.25. Race to 3 Legs (Πρώτος στα 3 Σκέλη)

Επιλέξτε τον παίκτη που θα κερδίσει πρώτος τρία σκέλη.

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1, Παίκτης 2.

10.26. Total Sets Odd/ Even (Σύνολο Σετ Μονά/ Ζυγά)

Επιλέξτε εάν το σύνολο των σετ του αγώνα θα είναι μονό ή ζυγό.

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

10.27. Total Legs Odd/ Even (Σύνολο Σκελών Μονά/ Ζυγά)

Επιλέξτε εάν το σύνολο των σκελών του αγώνα θα είναι μονό ή ζυγό.

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Σκέλη, Under x.5 Σκέλη.

10.28. Outright Winner (Νικητής Διοργάνωσης)

Επιλέξτε ποιος παίκτης θα κερδίσει τη διοργάνωση.

Πιθανές επιλογές: Όλοι οι συμμετέχοντες που έχουν την ευκαιρία να κερδίσουν τη διοργάνωση.

10.28.1. Διευθέτηση

Όλα τα στοιχήματα θα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα μετά από τον τελευταίο αγώνα της διοργάνωσης. Οι μεταγενέστερες αλλαγές με οποιονδήποτε τρόπο δεν επηρεάζουν τη διευθέτηση.

Εάν μια ομάδα/ ένας διαγωνιζόμενος δεν συμμετέχει στη διοργάνωση, όλα τα μακροπρόθεσμα στοιχήματα (outrights) σε αυτή την ομάδα/ διαγωνιζόμενο είναι άκυρα.

Ο χρόνος που αναφέρεται στα τερματικά ενδέχεται να μην αντιστοιχεί στην προγραμματισμένη λήξη της διοργάνωσης.

11. Ηλεκτρονικά Αθλήματα (E-Sports)

11.1. Γενικοί Κανόνες

11.1.1. Διευθέτηση

Όταν ένα γεγονός αφορά τους ίδιους δύο παίκτες ή ομάδες που παίζουν πολλαπλά παιχνίδια ή χάρτες, για παράδειγμα «στα 3», αλλά ένα ή περισσότερα παιχνίδια ή χάρτες δεν παιχτούν γιατί το αποτέλεσμα έχει ήδη κριθεί, τα στοιχήματα σε παιχνίδια ή χάρτες που δεν παίζονται ακυρώνονται και τα στοιχηματισθέντα ποσά επιστρέφονται.

Εάν ο προγραμματισμένος αριθμός γύρων ή χαρτών αλλάξει, ή εάν τα στοιχήματα προσφέρονται λανθασμένα βάσει ενός διαφορετικού αριθμού γύρων ή χαρτών από τον προγραμματισμένο, τα στοιχήματα σε Winning Margin (Διαφορά Νίκης) (συμπεριλαμβανομένου του χάντικαπ), Total Rounds/ Maps (Σύνολο Γύρων/ Χαρτών), Correct Scores (Ακριβές Σκορ) κ.λπ. ακυρώνονται και τα στοιχηματισθέντα ποσά επιστρέφονται. Τα στοιχήματα σε νικητές χάρτη και σε νικητές matchup ισχύουν.

Σε περίπτωση κωδικοποιημένων ή αριθμημένων ειδικών στοιχημάτων [όπως ο νικητής συγκεκριμένου γύρου στο Counter Strike: GO ή η ομάδα που θα σημειώσει συγκεκριμένη θανάτωση (killing) στο League of Legends ή στο DOTA2], ο κωδικός ορίζει το στόχο που μετράει. Λέξεις όπως «επόμενος» στο όνομα του ειδικού στοιχήματος δεν είναι εγγυημένα σωστές, καθώς ενδέχεται να καθυστερεί η μετάδοση και να μην προχωράει η κωδικοποίηση με ακρίβεια όταν επιτευχθεί ένας στόχος ή όταν ολοκληρωθεί ένας γύρος. Επομένως, όλα τα στοιχήματα διευθετούνται βάσει του συγκεκριμένου αριθμημένου γύρου ή του καθορισμένου στόχου, ανεξάρτητα από τη διατύπωση του ονόματος του ειδικού στοιχήματος ή του χρόνου σε σχέση με το πότε αυτό κατατέθηκε.

Εάν ένας χάρτης δεν παιχτεί ή εάν κατακυρωθεί σε ένα παίκτη ή μια ομάδα λόγω έλλειψης αντιπάλων ή αδυναμίας, χωρίς να ξεκινήσει το παιχνίδι, όλα τα στοιχήματα σε αυτό το χάρτη και το matchup εν γένει ακυρώνονται και τα στοιχηματισθέντα ποσά επιστρέφονται. Μόνο στοιχήματα που σχετίζονται με χάρτες που παίζονται ισχύουν. Ένας χάρτης θεωρείται ότι έχει ξεκινήσει να παίζεται μόλις ξεκινήσει το ρολόι του παιχνιδιού ή μόλις μια ομάδα ή ένας παίκτης προβεί σε μια ενέργεια αναφορικά με αυτό το χάρτη, συμπεριλαμβανομένων των επιλογών, αποκλεισμών και της αγοράς όπλων.

11.1.2. Μатаιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

Οι ημερομηνίες και ώρες έναρξης εμφανίζονται μόνο προς ενημέρωση και ενδέχεται να μην είναι ακριβείς. Όταν ένα γεγονός ακυρωθεί, αναβληθεί ή διακοπεί, και δεν ολοκληρωθεί εντός 48 ωρών από την αρχική προγραμματισμένη ώρα, τα στοιχήματα σε αυτό το γεγονός ακυρώνονται και τα στοιχηματισθέντα ποσά επιστρέφονται. Ωστόσο, τα παιχνίδια ή οι χάρτες που ολοκληρώνονται εντός 48 ωρών διευθετούνται κανονικά, ακόμα κι αν ακυρωθούν ή αναβληθούν περαιτέρω πρόσθετα παιχνίδια ή χάρτες τα οποία κανονικά θα ήταν μέρος του ίδιου matchup.

Τα στοιχήματα διευθετούνται βάσει της επίσημης μετάδοσης του αγώνα από τον εκδότη ή το διοργανωτή του γεγονότος. Εάν η μετάδοση δείξει μια μέτρηση των γύρων που έχουν κερδηθεί, των θανατώσεων, δράκων, πύργων κ.λπ., αυτό θα χρησιμοποιείται για τη διευθέτηση στοιχημάτων. Εάν το αποτέλεσμα ενός στοιχήματος είναι ασαφές στη μετάδοση ή εάν δεν υπάρχει μετάδοση, τότε τα στατιστικά API του παιχνιδιού θα χρησιμοποιούνται όταν είναι διαθέσιμα.

Τα στοιχήματα επί αγώνων που έχουν διακοπεί ή αναβληθεί και πραγματοποιούνται στο πλαίσιο ενός τουρνουά συνεχίζουν να ισχύουν εφόσον ο αγώνας ολοκληρωθεί πριν από το τέλος του τουρνουά.

11.2. Κανόνες για το League of Legends

Για στοιχήματα που αφορούν πύργους (towers), όλοι οι κατεστραμμένοι πύργοι θα θεωρούνται ότι έχουν καταστραφεί από την αντίπαλη ομάδα, ακόμα κι αν το τελευταίο χτύπημα ήταν από ένα minion.

Για στοιχήματα που αφορούν αναστολείς (inhibitors), όλοι οι κατεστραμμένοι αναστολείς θα θεωρούνται ότι έχουν καταστραφεί από την αντίπαλη ομάδα, ακόμα κι αν το τελευταίο χτύπημα ήταν από ένα minion. Για στοιχήματα που αφορούν τον αριθμό των κατεστραμμένων αναστολέων, καθένας από τους έξι αναστολείς μετράει μόνο μία φορά, ακόμα κι αν καταστραφεί, αναγεννηθεί και καταστραφεί εκ νέου. Για στοιχήματα που αφορούν τον επόμενο αναστολέα που θα καταστραφεί, κάθε καταστροφή αναστολέα μετράει ξεχωριστά, ακόμα κι αν αυτός αναγεννηθεί και καταστραφεί για δεύτερη και για κάθε επόμενη φορά.

Για στοιχήματα που αφορούν θανατώσεις [συμπεριλαμβανομένου του «Πρώτου Αίματος» (First Blood), το οποίο στο League of Legends είναι συνώνυμο με την πρώτη θανάτωση στο χάρτη], η επίσημη μετάδοση ή το API του παιχνιδιού, εάν υπάρχει, είναι αυτό που κρίνει εάν ο θάνατος ενός Πρωταθλητή (Champion) μετράει ως θανάτωση. Για παράδειγμα, εάν ο Πρωταθλητής σκοτωθεί από καταστροφή πύργου ή minion, χωρίς την εμπλοκή ενός εχθρικού Πρωταθλητή, ενδέχεται αυτό να μην καταγραφεί ως θανάτωση στη μετάδοση, στην οποία περίπτωση δεν μετράει ως θανάτωση αναφορικά με τη διευθέτηση του στοιχήματος.

Για στοιχήματα που αφορούν την επόμενη ομάδα που θα επιτύχει ένα συγκεκριμένο στόχο ή το μεγαλύτερο μέρος ενός συγκεκριμένου στόχου, εάν προσφέρεται η επιλογή neither (καμία) ή draw (ισοπαλία) και πρόκειται για τη νικητήρια έκβαση, θα χάνουν τα στοιχήματα σε οποιαδήποτε από τις δύο ομάδες. Εάν δεν προσφέρεται αυτή η επιλογή και καμία ομάδα δεν νικήσει, όλα τα στοιχήματα αυτής της αγοράς ακυρώνονται και τα στοιχηματισθέντα ποσά επιστρέφονται.

Όταν μια ομάδα παραδίδεται, τα στοιχήματα ισχύουν και διευθετούνται ως εξής: Για στοιχήματα που αφορούν το νικητή του χάρτη, η νικήτρια ομάδα είναι αυτή που δεν παραδόθηκε. Τα στοιχήματα που αφορούν δράκους (dragons), βαρόνους (barons) και θανατώσεις διευθετούνται βάσει της κατάστασης που επικρατεί τη στιγμή της παράδοσης. Τα στοιχήματα που αφορούν πύργους και αναστολείς διευθετούνται με την παραδοχή ότι η νικήτρια ομάδα κατέστρεψε τον ελάχιστο αριθμό πύργων ή/και αναστολέων που θεωρητικά απαιτούνται για να κερδίσει η ομάδα το παιχνίδι κατά τη στιγμή που συνέβη η παράδοση. Για παράδειγμα, εάν οποιοσδήποτε αναστολέας της ηττημένης ομάδας έχει πέσει τη στιγμή της παράδοσης, τότε θεωρείται ότι δεν έχει καταστραφεί κανένας πρόσθετος αναστολέας. Εάν κανένας αναστολέας της ηττημένης ομάδας δεν έχει πέσει, τότε η νικήτρια ομάδα θεωρείται ότι έχει καταστρέψει ένα πρόσθετο αναστολέα, με την προτεραιότητα να δίνεται στον αναστολέα που έχει ήδη καταστραφεί, εάν υπάρχει ένας τέτοιος αναστολέας, και έχει αναγεννηθεί. Εάν η νικήτρια ομάδα έχει καταστρέψει όλους τους πύργους του επιπέδου 1 και έναν πύργο του επιπέδου 2, τότε θα θεωρείται ότι έχει καταστρέψει τρεις περαιτέρω πύργους (ήτοι επτά συνολικά), καθώς θα έπρεπε να είχε καταστρέψει τουλάχιστον έναν πύργο του επιπέδου 3 και δύο συμπλέγματα πύργων (nexus) για να κέρδιζε το παιχνίδι κανονικά.

11.3. Κανόνες για το DOTA2

Για στοιχήματα που αφορούν πύργους (towers), όλοι οι κατεστραμμένοι πύργοι θα θεωρούνται ότι έχουν καταστραφεί από την αντίπαλη ομάδα, ακόμα κι αν το τελευταίο χτύπημα ήταν από ένα minion.

Για στοιχήματα που αφορούν στρατώνες (barracks), όλοι οι κατεστραμμένοι στρατώνες θα θεωρούνται ότι έχουν καταστραφεί από την αντίπαλη ομάδα, ακόμα κι αν το τελευταίο χτύπημα ήταν από ένα minion. Οι στρατώνες ranged και melee σε κάθε ζευγάρι μετράνε ως διαφορετικοί στρατώνες, ούτως ώστε κάθε ομάδα να έχει έξι στρατώνες.

Για στοιχήματα που αφορούν θανατώσεις [πέραν του Πρώτου Αίματος (First Blood)], η επίσημη μετάδοση ή το API του παιχνιδιού, εάν υπάρχει, είναι αυτό που κρίνει εάν ο θάνατος ενός Πρωταθλητή (Champion) μετράει ως θανάτωση. Για παράδειγμα, εάν ο Πρωταθλητής σκοτωθεί από καταστροφή πύργου ή minion, χωρίς την εμπλοκή ενός εχθρικού Πρωταθλητή, ενδέχεται αυτό να μην καταγραφεί ως θανάτωση στη μετάδοση, στην οποία περίπτωση δεν μετράει ως θανάτωση αναφορικά με τη διευθέτηση του στοιχήματος.

Για στοιχήματα Πρώτου Αίματος, θα πρέπει η θανάτωση να σημειώνεται ως Πρώτο Αίμα στη μετάδοση του παιχνιδιού ή στο επίσημο API. Εάν, για παράδειγμα, μια θανάτωση αμφισβητείται από ένα συμπαίκτη, ενδέχεται να μην προσμετρηθεί ως Πρώτο Αίμα (ανεξάρτητα από το αν καταχωρήθηκε ως θανάτωση στο μετρητή θανατώσεων της μετάδοσης), στην οποία περίπτωση δεν θα μετρήσει ως θανάτωση αναφορικά με τη διευθέτηση του στοιχήματος. Προς αποφυγή αμφιβολιών, όλα τα ειδικά στοιχήματα επί θανατώσεων, πέραν του Πρώτου Αίματος, διευθετούνται βάσει του μετρητή θανατώσεων· ωστόσο μια θανάτωση που προσμετράται στο μετρητή θανατώσεων θα μετρήσει ως Πρώτο Αίμα μόνο εάν ανακοινωθεί ως τέτοια.

Για στοιχήματα που αφορούν το Roshan, η ομάδα που σημειώνει το τελευταίο χτύπημα στο Roshan, όπως ορίζεται στη μετάδοση ή το API του παιχνιδιού, εάν υπάρχει, θεωρείται ότι έχει σφαγιάσει το Roshan, ανεξαρτήτως του παίκτη που λαμβάνει το Aegis of the Immortal.

Για στοιχήματα που αφορούν την επόμενη ομάδα που θα επιτύχει ένα συγκεκριμένο στόχο ή το μεγαλύτερο μέρος ενός συγκεκριμένου στόχου, εάν προσφέρεται η επιλογή neither (καμία) ή draw (ισοπαλία) και πρόκειται για τη νικητήρια έκβαση, θα χάνουν τα στοιχήματα σε οποιαδήποτε από τις δύο ομάδες. Εάν δεν προσφέρεται αυτή η επιλογή και καμία ομάδα δεν νικήσει, όλα τα στοιχήματα αυτής της αγοράς ακυρώνονται και τα στοιχηματισθέντα ποσά επιστρέφονται.

Όταν μια ομάδα παραδίδεται, τα στοιχήματα ισχύουν και διευθετούνται ως εξής: Για στοιχήματα που αφορούν το νικητή του χάρτη, η νικήτρια ομάδα είναι αυτή που δεν παραδόθηκε. Τα στοιχήματα που αφορούν Roshan, στρατώνες και θανατώσεις διευθετούνται βάσει της κατάστασης που επικρατεί τη στιγμή της παράδοσης. Τα στοιχήματα που αφορούν πύργους διευθετούνται με την παραδοχή ότι η νικήτρια ομάδα κατέστρεψε τον ελάχιστο αριθμό πύργων που θεωρητικά απαιτείται για να κερδίσει η ομάδα το παιχνίδι κατά τη στιγμή που συνέβη η παράδοση. Για παράδειγμα, εάν η νικήτρια ομάδα έχει καταστρέψει όλους τους πύργους του επιπέδου 1 και έναν πύργο του επιπέδου 2, τότε θα θεωρείται ότι έχει καταστρέψει τρεις περαιτέρω πύργους (ήτοι επτά συνολικά), καθώς θα έπρεπε να είχε καταστρέψει τουλάχιστον έναν πύργο του επιπέδου 3 και δύο αρχαίους πύργους για να κέρδιζε το παιχνίδι κανονικά.

11.4. Κανόνες για το Counter Strike: GO

Τα περισσότερα στοιχήματα χάρτη βασίζονται στον προγραμματισμένο αριθμό γύρων (συνήθως στα 30), με εξαίρεση τους επιπλέον γύρους που παίζονται σε περίπτωση ισοπαλίας. Εάν ωστόσο προσφέρεται ειδικό στοιχήμα για το νικητή του χάρτη χωρίς την επιλογή draw (ισοπαλία), τότε το στοιχήμα διευθετείται υπέρ του γενικού νικητή του χάρτη, χωρίς να λαμβάνεται υπόψη η παράταση του παιχνιδιού, εάν υπάρχει.

11.5. Match Betting (Στοιχηματισμός σε Αγώνα)

Επιλέξτε το νικητή του αγώνα.

Πιθανές επιλογές για στοιχήματα διπλής επιλογής: Ομάδα 1, Ομάδα 2.

Πιθανές επιλογές για στοιχήματα τριπλής επιλογής: Ομάδα 1, Ισοπαλία, Ομάδα 2.

11.6. Handicap Betting (Στοιχηματισμός με Χάντικαπ)

Επιλέξτε το νικητή αφού εφαρμοστεί το χάντικαπ χάρτη στο επίσημο τελικό αποτέλεσμα.

Πιθανές επιλογές: x.x-Χάντικαπ για Ομάδα 1, x.x-Χάντικαπ για Ομάδα 2.

11.7. Correct Score (Ακριβές Σκορ)

Επιλέξτε το ακριβές σκορ της κανονικής διάρκειας του αγώνα.

Πιθανές επιλογές: π.χ. Ομάδα 1 Κερδίζει 1:0, Ισοπαλία 1:1, Ομάδα 2 Κερδίζει 3:2.

11.8. Team to Score a Quadra Kill (Ομάδα που θα Σημειώσει Τετραπλή Θανάτωση)

Επιλέξτε την ομάδα που θα σημειώσει τετραπλή θανάτωση.

Πιθανές επιλογές: Ομάδα 1, Ομάδα 2.

11.9. Map X Winner (Νικητής X Χάρτη)

Επιλέξτε το νικητή του αριθμημένου χάρτη.

Πιθανές επιλογές: Ομάδα 1, Ομάδα 2.

11.10. Map X – Team to Draw First Blood (X Χάρτης – Ομάδα που θα Σκοτώσει Πρώτη)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα σκοτώσει πρώτη στον αριθμημένο χάρτη.

Πιθανές επιλογές: Ομάδα 1, Ομάδα 2.

11.11. Map X – Team to Score Next Kill (X Χάρτης – Ομάδα που θα Σημειώσει την Επόμενη Θανάτωση)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα σημειώσει την επόμενη θανάτωση στον αριθμημένο χάρτη.

Πιθανές επιλογές: Ομάδα 1, Ομάδα 2.

11.12. Map X – Team to Destroy Next Tower/ Next Inhibitor (X Χάρτης – Ομάδα που θα Καταστρέψει τον Επόμενο Πύργο/ Αναστολέα)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα καταστρέψει τον επόμενο πύργο ή αναστολέα στον αριθμημένο χάρτη.

Πιθανές επιλογές: Ομάδα 1, Ομάδα 2.

11.13. Map X – Team to Slay the Next Dragon/ Next Baron/ Next Roshan (X Χάρτης – Ομάδα που θα Σφαγιάσει τον Επόμενο Δράκο/ Βαρόνο/ Roshan)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα σφαγιάσει τον επόμενο δράκο/ βαρόνο/ Roshan στον αριθμημένο χάρτη.

Πιθανές επιλογές: Ομάδα 1, Ομάδα 2.

11.14. Map X – Total Kills/ Total Towers Destroyed/ Total Dragons Slain/ Total Barons Slain (X Χάρτης – Σύνολο Θανατώσεων/ Σύνολο Κατεστραμμένων Πύργων/ Σύνολο Σφαγιασμένων Δράκων/ Σύνολο Σφαγιασμένων Βαρόνων)

Επιλέξτε εάν το σύνολο θανατώσεων/ κατεστραμμένων πύργων/ σφαγιασμένων δράκων ή βαρόνων στον αριθμημένο χάρτη θα είναι μεγαλύτερο (over) ή μικρότερο (under) από τον αριθμό που επιλέγετε. Εάν ως ορισμένος αριθμός συνόλου χρησιμοποιείται ένας ακέραιος αριθμός και το συνολικό σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται. Τα σκορ και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

Πιθανές επιλογές: Over x.x Θανατώσεις/ Κατεστραμμένους Πύργους/ Σφαγιασμένους Δράκους/ Σφαγιασμένους Βαρόνους, Under x.x Θανατώσεις/ Κατεστραμμένους Πύργους/ Σφαγιασμένους Δράκους/ Σφαγιασμένους Βαρόνους.

11.15. Map X – Team to Score the Most Kills (X Χάρτης – Ομάδα που θα Σημειώσει τις Περισσότερες Θανατώσεις)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα σημειώσει τις περισσότερες θανατώσεις στον αριθμημένο χάρτη.

Πιθανές επιλογές: Ομάδα 1, Ισοπαλία, Ομάδα 2.

11.16. Map X – Both Teams to Slay a Baron/ Destroy an Inhibitor (X Χάρτης – Αμφότερες οι Ομάδες να Σφαγιάσουν ένα Βαρόνο/ Καταστρέψουν έναν Αναστολέα)

Επιλέξτε εάν και οι δύο ομάδες θα σφαγιάσουν ένα βαρόνο/ καταστρέψουν έναν αναστολέα στον αριθμημένο χάρτη ή όχι.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

12. Χόκεϊ

12.1. Γενικοί Κανόνες

12.1.1. Διευθέτηση

Όλα τα ειδικά στοιχήματα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα μετά από την κανονική διάρκεια του αγώνα, εκτός εάν ορίζεται διαφορετικά στην περιγραφή του ειδικού στοιχήματος.

12.1.2. Μатаιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

Όλα τα στοιχήματα επί ματαιωθέντων ή αναβληθέντων αγώνων θα ακυρώνονται, εκτός εάν ο αγώνας προγραμματιστεί εκ νέου εντός 24 ωρών. Σε αυτή την περίπτωση τα στοιχήματα συνεχίζουν να ισχύουν.

Τα στοιχήματα επί αγώνων που έχουν διακοπεί ή αναβληθεί και πραγματοποιούνται στο πλαίσιο μιας διοργάνωσης συνεχίζουν να ισχύουν εφόσον ο αγώνας ολοκληρωθεί πριν από το τέλος της διοργάνωσης.

12.2. Fulltime Result (Τελικό Αποτέλεσμα)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

12.3. Total Goals (Σύνολο Γκολ)

Επιλέξτε εάν το σύνολο των γκολ του αγώνα θα είναι μεγαλύτερο (over) ή μικρότερο (under) από τον ορισμένο αριθμό γκολ. Εάν ως ορισμένος αριθμός γκολ προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το συνολικό σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται. Τα σκορ και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Γκολ, Under x.5 Γκολ.

12.4. Outrights (Μακροπρόθεσμα Στοιχήματα)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τη διοργάνωση.

Πιθανές επιλογές: Όλες οι ομάδες που έχουν την ευκαιρία να κερδίσουν τη διοργάνωση.

12.4.1. Διευθέτηση

Όλα τα στοιχήματα θα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα μετά από τον τελευταίο αγώνα της διοργάνωσης. Οι μεταγενέστερες αλλαγές με οποιονδήποτε τρόπο δεν επηρεάζουν τη διευθέτηση.

Εάν μια ομάδα δεν συμμετέχει στη διοργάνωση, όλα τα μακροπρόθεσμα στοιχήματα (outrights) σε αυτή την ομάδα είναι άκυρα.

Ο χρόνος που αναφέρεται στα τερματικά ενδέχεται να μην αντιστοιχεί στην προγραμματισμένη λήξη της διοργάνωσης.

12.5. Placebet 1-3 (Θέσεις 1-3)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα καταλάβει μία από τις τρεις πρώτες θέσεις της διοργάνωσης.

Πιθανές επιλογές: Όλες οι ομάδες που έχουν την ευκαιρία να καταλάβουν μία από τις τρεις πρώτες θέσεις της διοργάνωσης.

12.5.1. Διευθέτηση

Όλα τα στοιχήματα θα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα μετά από τον τελευταίο αγώνα της διοργάνωσης. Οι μεταγενέστερες αλλαγές με οποιονδήποτε τρόπο δεν επηρεάζουν τη διευθέτηση.

Εάν μια ομάδα δεν συμμετέχει στη διοργάνωση όλα τα στοιχήματα Placebet σε αυτή την ομάδα ακυρώνονται.

Ο χρόνος που αναφέρεται στα τερματικά ενδέχεται να μην αντιστοιχεί στην προγραμματισμένη λήξη της διοργάνωσης.

13. Φλόρμπολ

13.1. Γενικοί Κανόνες

13.1.1. Διευθέτηση

Όλα τα ειδικά στοιχήματα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα μετά από την κανονική διάρκεια του αγώνα, εκτός εάν ορίζεται διαφορετικά στην περιγραφή του ειδικού στοιχήματος. Εάν ένα ειδικό στοιχήμα έχει κριθεί πριν από τη ματαίωση, π.χ. Over 0.5 Γκολ, όλα τα στοιχήματα που έχουν κατατεθεί για αυτό το ειδικό στοιχήμα ισχύουν.

13.1.2. Μатаιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

Όλα τα στοιχήματα επί ματαιωθέντων ή αναβληθέντων αγώνων θα ακυρώνονται, εκτός εάν ο αγώνας προγραμματιστεί εκ νέου και πραγματοποιηθεί εντός 24 ωρών. Σε αυτή την περίπτωση τα στοιχήματα συνεχίζουν να ισχύουν.

Τα στοιχήματα επί αγώνων που έχουν διακοπεί ή αναβληθεί και πραγματοποιούνται στο πλαίσιο μιας διοργάνωσης συνεχίζουν να ισχύουν εφόσον ο αγώνας ολοκληρωθεί πριν από το τέλος της διοργάνωσης.

13.2. Fulltime Result (Τελικό Αποτέλεσμα)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τον αγώνα στην κανονική διάρκεια.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

13.3. Total Goals (Σύνολο Γκολ)

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των γκολ που θα σημειωθούν στην κανονική διάρκεια του αγώνα θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό. Εάν ως ορισμένος αριθμός προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το συνολικό σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται. Τα σκορ και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Γκολ, Under x.5 Γκολ.

14. Ποδόσφαιρο Σάλας

14.1. Γενικοί Κανόνες

14.1.1. Διευθέτηση

Όλα τα ειδικά στοιχήματα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα μετά από την κανονική διάρκεια του αγώνα, εκτός εάν ορίζεται διαφορετικά στην περιγραφή του ειδικού στοιχήματος.

14.1.2. Μатаιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

Όλα τα στοιχήματα επί ματαιωθέντων ή αναβληθέντων αγώνων θα ακυρώνονται, εκτός εάν ο αγώνας προγραμματιστεί εκ νέου και πραγματοποιηθεί εντός 24 ωρών. Σε αυτή την περίπτωση τα στοιχήματα συνεχίζουν να ισχύουν. Εάν ένα ειδικό στοιχείο έχει κριθεί πριν από τη ματαίωση π.χ. Over 0.5 Goals (Over 0.5 Γκολ), Halftime Result (Αποτέλεσμα 1^{ου} Ημιχρόνου) κ.λπ., όλα τα στοιχήματα που έχουν κατατεθεί για αυτή την ειδική αγορά ισχύουν.

Τα στοιχήματα επί αγώνων που έχουν διακοπεί ή αναβληθεί και πραγματοποιούνται στο πλαίσιο μιας διοργάνωσης συνεχίζουν να ισχύουν εφόσον ο αγώνας ολοκληρωθεί πριν από το τέλος της διοργάνωσης.

14.2. Fulltime Result (Τελικό Αποτέλεσμα)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

14.3. Total Goals (Σύνολο Γκολ)

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των γκολ που θα σημειωθούν στην κανονική διάρκεια του αγώνα θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό. Εάν ως ορισμένος αριθμός προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το συνολικό σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται. Τα σκορ και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Γκολ, Under x.5 Γκολ.

14.4. Handicap (Χάντικαπ)

Επιλέξτε το νικητή αφού εφαρμοστεί το χάντικαπ στο επίσημο τελικό αποτέλεσμα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

14.5. Draw No Bet (Στοίχημα Χωρίς Ισοπαλία)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

14.5.1. Διευθέτηση

Εάν το αποτέλεσμα του αγώνα είναι ισοπαλία, όλα τα στοιχήματα σε αυτό το ειδικό στοιχείο ακυρώνονται.

14.6. To Win the Rest of the Match (Να Κερδίσει στον Υπόλοιπο Αγώνα)

Επιλέξτε το νικητή της περιόδου από τη στιγμή της κατάθεσης του στοιχήματος έως και τη λήξη του αγώνα. Για το συγκεκριμένο ειδικό στοιχείο, οι ομάδες ξεκινούν με το εικονικό σκορ 0:0. Το σκορ που παρατίθεται εντός παρένθεσης, π.χ. (σκορ 3:2), είναι το τρέχον σκορ του αγώνα. Μετρούν μόνο τα γκολ που σημειώνονται μετά την κατάθεση του στοιχήματος. Τυχόν γκολ που έχουν σημειωθεί πριν από το χρόνο κατάθεσης του στοιχήματος δεν λαμβάνονται υπόψη για το σκοπό του παρόντος στοιχήματος.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

14.7. Next Goal (Επόμενο Γκολ)

Επιλέξτε ποια θα είναι η επόμενη ομάδα που θα σκοράρει. Το σκορ που παρατίθεται εντός παρένθεσης, π.χ. (σκορ 3:2), είναι το τρέχον σκορ του αγώνα. Μετρά μόνο η κανονική διάρκεια του αγώνα μετά την κατάθεση του στοιχήματος, και το «Όχι Γκολ» (No Goal) είναι μία από τις επιλογές.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Όχι Γκολ, Φιλοξενούμενη.

14.8. Double Chance (Διπλή Ευκαιρία)

Επιλέξτε μία από τις τρεις επιλογές, να κερδίσει ή να έρθει σε ισοπαλία η γηπεδούχος (Γηπεδούχος/ Ισοπαλία), να κερδίσει ή να έρθει σε ισοπαλία η φιλοξενούμενη (Φιλοξενούμενη/ Ισοπαλία) ή να κερδίσει οποιαδήποτε από τις δύο ομάδες (Γηπεδούχος/ Φιλοξενούμενη).

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος/ Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη/ Ισοπαλία, Γηπεδούχος/ Φιλοξενούμενη.

14.8.1. Διευθέτηση

Το στοιχείο κερδίζει εάν επιβεβαιωθεί ένα από τα δύο αποτελέσματα.

14.9. Goals Home Team (Γκολ Γηπεδούχου)

Επιλέξτε πόσα γκολ θα σημειώσει η γηπεδούχος στην κανονική διάρκεια του αγώνα.

Πιθανές επιλογές: 0 ή 1 Γκολ, 2 ή 3 Γκολ, 4 ή 5 Γκολ, 6 ή Περισσότερα Γκολ.

14.10. Goals Away Team (Γκολ Φιλοξενούμενης)

Επιλέξτε πόσα γκολ θα σημειώσει η φιλοξενούμενη στην κανονική διάρκεια του αγώνα.

Πιθανές επιλογές: 0 ή 1 Γκολ, 2 ή 3 Γκολ, 4 ή 5 Γκολ, 6 ή Περισσότερα Γκολ.

14.11. Both Teams to Score (Να Σκοράρουν και οι Δύο Ομάδες)

Επιλέξτε εάν αμφότερες οι ομάδες θα σκοράρουν ή όχι στην κανονική διάρκεια του αγώνα. Εάν μόνο μία ομάδα σκοράρει, τότε το στοιχείο διευθετείται ως «Όχι».

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι

14.12. Odd/ Even Goals (Μονά/ Ζυγά Γκολ)

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των γκολ που σημειώνονται στην κανονική διάρκεια του αγώνα θα είναι μονός ή ζυγός.

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

14.13. 1st Half – Result (1^o Ημίχρονο – Αποτέλεσμα)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει το πρώτο ημίχρονο.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

14.14. 1st Half – Total Goals (1^o Ημίχρονο – Σύνολο Γκολ)

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των γκολ που θα σημειωθούν στο πρώτο ημίχρονο θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό. Εάν ως ορισμένος αριθμός προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το συνολικό σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται. Τα σκορ και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Γκολ, Under x.5 Γκολ.

14.15. 1st Half – Who Wins The Rest (1^o Ημίχρονο – Ποιος θα Κερδίσει στον Υπόλοιπο Χρόνο)

Επιλέξτε το νικητή της περιόδου από τη στιγμή της κατάθεσης του στοιχήματος έως και τη λήξη του πρώτου ημιχρόνου. Για το συγκεκριμένο ειδικό στοιχείο, οι ομάδες ξεκινούν με το εικονικό σκορ 0:0. Το σκορ που παρατίθεται εντός παρένθεσης, π.χ. (σκορ 3:2), είναι το τρέχον σκορ του αγώνα. Μετρούν μόνο τα γκολ που σημειώνονται μετά την κατάθεση του στοιχήματος. Τυχόν γκολ που έχουν σημειωθεί πριν από το χρόνο κατάθεσης του στοιχήματος δεν λαμβάνονται υπόψη για το σκοπό του παρόντος στοιχήματος.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

14.16. 1st Half – Next Goal (1^o Ημίχρονο – Επόμενο Γκολ)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα είναι η επόμενη που θα σκοράρει στο πρώτο ημίχρονο. Το σκορ που παρατίθεται εντός παρένθεσης, π.χ. (σκορ 3:2), είναι το τρέχον σκορ του αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Όχι Γκολ, Φιλοξενούμενη.

14.17. Overtime – 3Way (Παράταση – Τριπλή Επιλογή)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει την παράταση. Η διαδικασία των πέναλτι δεν μετράει. Μετρούν μόνο τα γκολ που σημειώνονται κατά τη διάρκεια της παράτασης.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

14.18. Overtime – Total Goals (Παράταση – Σύνολο Γκολ)

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των γκολ στην παράταση θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό. Τα γκολ που σημειώνονται στην κανονική διάρκεια του αγώνα δεν μετράνε. Εάν ως ορισμένος αριθμός προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το συνολικό σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται. Τα σκορ και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά. Μετρούν μόνο τα γκολ που σημειώνονται κατά τη διάρκεια της παράτασης.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Γκολ, Under x.5 Γκολ.

14.19. To Win the Rest of the OT (Να Κερδίσει την Υπόλοιπη Παράταση)

Επιλέξτε το νικητή της περιόδου από τη στιγμή της κατάθεσης του στοιχήματος έως και τη λήξη της παράτασης. Για το συγκεκριμένο ειδικό στοιχείο, οι ομάδες ξεκινούν με το εικονικό σκορ 0:0. Το σκορ που παρατίθεται εντός παρένθεσης, π.χ. (σκορ 3:2), είναι το τρέχον σκορ του αγώνα. Μετρούν μόνο τα γκολ που σημειώνονται μετά την κατάθεση του στοιχήματος. Τυχόν γκολ που έχουν σημειωθεί πριν από το χρόνο κατάθεσης του στοιχήματος δεν λαμβάνονται υπόψη για το σκοπό του παρόντος στοιχήματος. Στο στοιχείο αυτό δεν λαμβάνεται υπόψη η διαδικασία των πέναλτι.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

14.20. Next Goal During Overtime (Επόμενο Γκολ στην Παράταση)

Επιλέξτε ποια θα είναι η επόμενη ομάδα που θα σκοράρει στην παράταση. Το σκορ που παρατίθεται εντός παρένθεσης, π.χ. (σκορ 3:2), είναι το τρέχον σκορ του αγώνα. Τα γκολ κατά τη διαδικασία των πέναλτι δεν μετρούν.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Όχι Γκολ, Φιλοξενούμενη.

14.21. Penalty Shootout – Winner (Διαδικασία Πέναλτι – Νικητής)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τη διαδικασία των πέναλτι.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

14.22. Next Goal (Penalty Shootout) [Επόμενο Γκολ (Διαδικασία Πέναλτι)]

Επιλέξτε ποια ομάδα θα είναι η επόμενη που θα σκοράρει στη διαδικασία των πέναλτι. Το σκορ που παρατίθεται εντός παρένθεσης, π.χ. (σκορ 3:2), είναι το τρέχον σκορ του αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

15. Γκολφ

15.1. Γενικοί Κανόνες

Ένας παίκτης θεωρείται ότι έχει συμμετάσχει στο τουρνουά όταν χτυπήσει το μπαλάκι από την αφετηρία.

15.1.1. Διευθέτηση

Σε περίπτωση που ο παίκτης αποχωρήσει αφού έχει χτυπήσει το μπαλάκι από την αφετηρία, τα μακροπρόθεσμα στοιχήματα, τα στοιχήματα αγώνα και τα ομαδικά στοιχήματα δεν επιστρέφονται.

Τα επίσημα αποτελέσματα της ιστοσελίδας του τουρνουά, κατά τη στιγμή της απονομής, είναι αυτά που χρησιμοποιούνται για τη διευθέτηση (οποιαδήποτε αποβολή μετά από εκείνη τη στιγμή δεν μετράει).

15.2. 3balls (Στοιχήμα για 3 μπάλες)

Επιλέξτε τον παίκτη με το χαμηλότερο σκορ σε 18 τρύπες. Σε περίπτωση αλλαγής ενός στοιχήματος για 3 μπάλες, τα στοιχήματα θα διευθετούνται με την αρχική ομάδα. Σε περίπτωση μη συμμετέχοντα, το στοιχήμα για 3 μπάλες ακυρώνεται. Σε περίπτωση ισοπαλίας ισχύει ο κανόνας dead heat.

15.3. 2balls (Στοιχήμα για 2 μπάλες)

Επιλέξτε τον παίκτη με το χαμηλότερο σκορ σε 18 τρύπες. Σε περίπτωση αλλαγής ενός στοιχήματος για 2 μπάλες, τα στοιχήματα θα διευθετούνται με το αρχικό ζευγάρι. Σε περίπτωση μη συμμετέχοντα, το στοιχήμα για 2 μπάλες ακυρώνεται. Η επιλογή της ισοπαλίας είναι δυνατή.

15.4. Finishing Position Player X (Θέση Τερματισμού X Παίκτη)

Επιλέξτε τη θέση τερματισμού συγκεκριμένου παίκτη (X). Υπάρχουν πάντα τρεις δυνατές επιλογές που ποικίλλουν [π.χ. 21^η ή χειρότερη, 11^η-20^η (συμπ.), 10^η ή καλύτερη].

15.5. To Make The Cut (Πρόκριση)

Επιλέξτε εάν ο συγκεκριμένος παίκτης θα προκριθεί ή όχι.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

15.6. Outright Winner (Νικητής Τουρνουά)

Επιλέξτε ποιος παίκτης/ ποια ομάδα θα κερδίσει ένα τουρνουά. Τα πλείοφ μετράνε.

Πιθανές επιλογές: Όλες οι ομάδες/ παίκτες που συμμετέχουν στον αγώνα.

15.6.1. Διευθέτηση

Όλα τα στοιχήματα θα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα μετά από την τελευταία τρύπα του τουρνουά. Οι μεταγενέστερες αλλαγές με οποιονδήποτε τρόπο δεν επηρεάζουν τη διευθέτηση.

Εάν υπάρχουν περισσότεροι του ενός νικητές, εφαρμόζεται ο κανόνας dead heat.

Εάν μια ομάδα/ παίκτης δεν συμμετέχει στη διοργάνωση, όλα τα μακροπρόθεσμα στοιχήματα (outrights) σε αυτή την ομάδα/ παίκτη είναι άκυρα.

Ο χρόνος που αναφέρεται στα τερματικά δεν πρέπει να αντιστοιχεί στην προγραμματισμένη λήξη της διοργάνωσης.

15.7. 1st Round Leader (Πρώτος 1^{ου} Γύρου)

Επιλέξτε τον παίκτη που θα προηγείται μετά από τον πρώτο γύρο.

Πιθανές επιλογές: Όλες οι ομάδες/ παίκτες που συμμετέχουν στον αγώνα.

15.7.1. Διευθέτηση

Εφαρμόζεται κανόνας dead heat.

15.8. Winning Margin (Διαφορά Νίκης)

Επιλέξτε τη διαφορά μεταξύ της πρώτης και της δεύτερης θέσης. Τα πλέι οφ είναι επιπλέον αποτέλεσμα.

Πιθανές επιλογές: Play Off (Πλέι Οφ), 1 Shot (Βολή), 2 Shots, 3 Shots, 4 Shots ή Περισσότερες.

15.9. Winning Score (Νικητήριο Σκορ)

Επιλέξτε εάν το σκορ του νικητή θα είναι μικρότερο (under), μεταξύ (between) ή μεγαλύτερο (over) από τους καθορισμένους αριθμούς.

Πιθανές επιλογές: Under X, Between X – Y, Over Z.

15.10. Will there be a Playoff (Θα υπάρξει Πλέι Οφ;)

Επιλέξτε εάν ο αγώνας θα πάει σε πλέι οφ ή όχι.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

15.11. Region of Winner (Περιοχή Νικητή)

Επιλέξτε την περιοχή από την οποία κατάγεται ο νικητής. Αυτές οι περιοχές ποικίλλουν σε κάθε τουρνουά.

15.11.1. Διευθέτηση

Εφαρμόζεται κανόνας dead heat.

15.12. Top Regional Player (Κορυφαίος Παίκτης Περιοχής)

Επιλέξτε ποιος θα είναι ο καλύτερος παίκτης συγκεκριμένης περιοχής.

15.12.1. Διευθέτηση

Εφαρμόζεται κανόνας dead heat.

15.13. Will there be a Hole in One? (Θα Υπάρξει Επίτευξη Τρύπας με Ένα Χτύπημα;)

Επιλέξτε εάν θα υπάρξει επίτευξη τρύπας με ένα χτύπημα στο τουρνουά ή όχι.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

15.14. Place Markets (Top 4, Top 5 etc.) [Ειδικά Στοιχήματα Κατάταξης (Κορυφαίοι 4, Κορυφαίοι 5 κ.λπ.)]

Επιλέξτε τον παίκτη που θα τερματίσει στις θέσεις που αναφέρονται.

15.14.1. Διευθέτηση

Όλα τα στοιχήματα θα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα μετά από την τελευταία τρύπα του τουρνουά. Οι μεταγενέστερες αλλαγές με οποιονδήποτε τρόπο δεν επηρεάζουν τη διευθέτηση.

Εάν προστεθεί το «Κανονική Πληρωμή σε Ισοπαλίες» στην ονομασία του γεγονότος και υπάρχουν περισσότεροι παίκτες στις εν λόγω θέσεις, όλα τα στοιχήματα θα πληρώνονται κανονικά. Εάν δεν προστεθεί, ισχύει ο κανόνας dead heat.

Εάν μια ομάδα/ παίκτης δεν συμμετέχει στη διοργάνωση, όλα τα μακροπρόθεσμα στοιχήματα (outrights) σε αυτή την ομάδα/ παίκτη είναι άκυρα.

Ο χρόνος που αναφέρεται στα τερματικά ενδέχεται να μην αντιστοιχεί στην προγραμματισμένη λήξη της διοργάνωσης.

16. Χόκεϊ Επί Πάγου

16.1. Γενικοί Κανόνες

16.1.1. Διευθέτηση

Όλα τα ειδικά στοιχήματα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα μετά την παράταση και τα πέναλτι, εκτός εάν ορίζεται διαφορετικά στην περιγραφή του ειδικού στοιχήματος με «(60 min)». Εάν ένα ειδικό στοιχείο έχει κριθεί πριν από τη ματαίωση π.χ. Winner of the 1st Period (Νικητής 1^{ης} Περιόδου), όλα τα στοιχήματα που έχουν κατατεθεί για αυτό το ειδικό στοιχείο ισχύουν.

16.1.2. Μатаιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

Όλα τα στοιχήματα επί ματαιωθέντων ή αναβληθέντων αγώνων ακυρώνονται, εκτός εάν ο αγώνας προγραμματιστεί εκ νέου και πραγματοποιηθεί εντός 24 ωρών. Σε αυτή την περίπτωση τα στοιχήματα συνεχίζουν να ισχύουν.

Τα στοιχήματα επί αγώνων που έχουν διακοπεί ή αναβληθεί και πραγματοποιούνται στο πλαίσιο μιας διοργάνωσης συνεχίζουν να ισχύουν εφόσον ο αγώνας ολοκληρωθεί πριν από το τέλος της διοργάνωσης.

16.2. Fulltime Result (60 min) [Τελικό Αποτέλεσμα (60 λεπτά)]

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τον αγώνα στην κανονική διάρκεια (μετά από 60 λεπτά).

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

16.3. Total Goals (60 min) [Σύνολο Γκολ (60 λεπτά)]

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των γκολ που θα σημειωθούν στην κανονική διάρκεια του αγώνα (60 λεπτά) θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό. Εάν ως ορισμένος αριθμός προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το συνολικό σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται. Τα σκορ και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Γκολ, Under x.5 Γκολ.

16.4. Handicap (60 min) [Χάντικαπ (60 λεπτά)]

Επιλέξτε το νικητή, αφού εφαρμοστεί το χάντικαπ στο επίσημο αποτέλεσμα μετά την κανονική διάρκεια του αγώνα (60 λεπτά).

Πιθανές επιλογές για στοιχήματα διπλής επιλογής: x.x-Χάντικαπ Γηπεδούχου, x.x-Χάντικαπ Φιλοξενούμενης.

Πιθανές επιλογές για στοιχήματα τριπλής επιλογής: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

16.5. Double Chance (60 min) [Διπλή Ευκαιρία (60 λεπτά)]

Επιλέξτε μία από τις τρεις επιλογές για την κανονική διάρκεια (μετά από 60 λεπτά), να κερδίσει ή να έρθει σε ισοπαλία η γηπεδούχος ομάδα (Γηπεδούχος/ Ισοπαλία), να κερδίσει ή να έρθει σε ισοπαλία η φιλοξενούμενη ομάδα (Φιλοξενούμενη/ Ισοπαλία) ή να κερδίσει οποιαδήποτε από τις δύο ομάδες (Γηπεδούχος/ Φιλοξενούμενη).

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος/ Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη/ Ισοπαλία, Γηπεδούχος/ Φιλοξενούμενη.

16.5.1. Διευθέτηση

Το στοίχημα κερδίζει εάν επιβεβαιωθεί ένα από τα δύο αποτελέσματα.

16.6. Draw No Bet (60 min) [Στοίχημα Χωρίς Ισοπαλία (60 λεπτά)]

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τον αγώνα στην κανονική διάρκεια (60 λεπτά).

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

16.6.1. Διευθέτηση

Εάν το αποτέλεσμα μετά την κανονική διάρκεια του αγώνα είναι ισοπαλία, όλα τα στοιχήματα σε αυτό το ειδικό στοίχημα ακυρώνονται.

16.7. Total Goals & Match Betting (60 min) [Σύνολο Γκολ & Αποτέλεσμα αγώνα (60 λεπτά)]

Επιλέξτε το τελικό αποτέλεσμα (μετά από 60 λεπτά) και το σύνολο των γκολ που θα σημειωθούν. Τα στοιχήματα πρέπει να υποδεικνύουν τον τελικό νικητή και το σύνολο των γκολ.

Πιθανές επιλογές: Under x.5 Γκολ και Γηπεδούχος, Under x.5 Γκολ και Ισοπαλία, Under x.5 Γκολ και Φιλοξενούμενη, Over x.5 Γκολ και Γηπεδούχος, Over x.5 Γκολ και Ισοπαλία, Over x.5 Γκολ και Φιλοξενούμενη.

16.8. Both Teams to Score (60 min) [Να Σκοράρουν και οι Δύο Ομάδες (60 λεπτά)]

Επιλέξτε εάν αμφότερες οι ομάδες θα σκοράρουν ή όχι στην κανονική διάρκεια του αγώνα. Εάν μόνο μία ομάδα σκοράρει, τότε το στοίχημα διευθετείται ως «Όχι».

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

16.9. First Team to Score (60 min) [Πρώτη Ομάδα που θα Σκοράρει (60 λεπτά)]

Επιλέξτε ποια ομάδα θα σκοράρει πρώτη στην κανονική διάρκεια του αγώνα (60 λεπτά).

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Όχι Γκολ, Φιλοξενούμενη.

16.10. Last Team to Score (60 min) [Τελευταία Ομάδα που θα Σκοράρει (60 λεπτά)]

Επιλέξτε ποια ομάδα θα σκοράρει τελευταία στην κανονική διάρκεια του αγώνα (60 λεπτά).

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Όχι Γκολ, Φιλοξενούμενη.

16.11. Odd/ Even Goals (60 min) [Μονά/ Ζυγά Γκολ (60 λεπτά)]

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των γκολ που θα σημειωθούν στην κανονική διάρκεια του αγώνα (60 λεπτά) θα είναι μονός ή ζυγός. Τα σκορ και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

16.12. Odd/ Even Goals (AP) [Μονά/ Ζυγά Γκολ (όλες οι περίοδοι)]

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των γκολ που θα σημειωθούν στον αγώνα (συμπεριλαμβανομένης της παράτασης και των πέναλτι) θα είναι μονός ή ζυγός. Τα σκορ και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

16.13. Correct Score (60 min) [Ακριβές Σκορ (60 λεπτά)]

Επιλέξτε το ακριβές σκορ της κανονικής διάρκειας του αγώνα (60 λεπτά).

Πιθανές επιλογές: διάφορες εκβάσεις.

16.14. Highest Scoring Period (Περίοδος με το Υψηλότερο Σκορ)

Επιλέξτε την Περίοδο με το υψηλότερο συνολικό σκορ.

Η παράταση **δεν** προσμετράται στο στοιχηματισμό στην 3^η Περίοδο.

Πιθανές επιλογές: 1^η Περίοδος, 2^η Περίοδος, 3^η Περίοδος, Ίσες.

Ίσες = Σε δύο ή περισσότερες Περιόδους σημειώθηκε ο ίδιος υψηλότερος αριθμός γκολ.

16.15. Goals Home Team (60 min) [Γκολ Γηπεδούχου (60 λεπτά)]

Επιλέξτε τον αριθμό των γκολ που θα σκοράρει η γηπεδούχος κατά την κανονική διάρκεια του αγώνα (60 λεπτά).

Πιθανές επιλογές: Όχι Γκολ, Ακριβώς 1 Γκολ, Ακριβώς 2 Γκολ, 3 ή Περισσότερα Γκολ.

16.16. Goals Away Team (60 min) [Γκολ Φιλοξενούμενης (60 λεπτά)]

Επιλέξτε τον αριθμό των γκολ που θα σκοράρει η φιλοξενούμενη κατά την κανονική διάρκεια του αγώνα (60 λεπτά).

Πιθανές επιλογές: Όχι Γκολ, Ακριβώς 1 Γκολ, Ακριβώς 2 Γκολ, 3 ή Περισσότερα Γκολ.

16.17. Next Goal (60 min) [Επόμενο Γκολ (60 λεπτά)]

Επιλέξτε ποια ομάδα θα σκοράρει στην κανονική διάρκεια του αγώνα (60 λεπτά) μετά από την υποβολή του στοιχήματος.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Όχι Γκολ, Φιλοξενούμενη.

16.18. Total Goals Home Team (60 min) [Συνολικά Γκολ Γηπεδούχου (60 λεπτά)]

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των γκολ που θα σημειωθούν από τη γηπεδούχο στην κανονική διάρκεια (60 λεπτά) θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό γκολ. Εάν ως ορισμένος αριθμός προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το συνολικό σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Γκολ, Under x.5 Γκολ.

16.19. Total Goals Away Team (60 min) [Συνολικά Γκολ Φιλοξενούμενης (60 λεπτά)]

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των γκολ που θα σημειωθούν από τη φιλοξενούμενη στην κανονική διάρκεια (60 λεπτά) θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό γκολ. Εάν ως ορισμένος αριθμός προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το συνολικό σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Γκολ, Under x.5 Γκολ.

16.20. Match Winner (incl. Overtime and Shootout) [Νικητής Αγώνα (συμπ. παράτασης και πέναλτι)]

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τον αγώνα (συμπεριλαμβανομένης της παράτασης και της διαδικασίας των πέναλτι).

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

16.21. Result of Period X (Αποτέλεσμα X Περιόδου)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τη συγκεκριμένη Περίοδο. Υπολογίζονται μόνο τα γκολ που σημειώθηκαν σε αυτή την Περίοδο.

Η παράταση **δεν** προσμετράται στο στοιχηματισμό στην 3^η Περίοδο.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

16.22. Xth Period – Double Chance (X Περίοδος – Διπλή Ευκαιρία)

Επιλέξτε μία από τις τρεις επιλογές για την πρώτη Περίοδο, να κερδίσει ή να έρθει σε ισοπαλία η γηπεδούχος ομάδα (Γηπεδούχος/ Ισοπαλία), να κερδίσει ή να έρθει σε ισοπαλία η φιλοξενούμενη ομάδα (Φιλοξενούμενη/ Ισοπαλία) ή να κερδίσει οποιαδήποτε από τις δύο ομάδες (Γηπεδούχος/ Φιλοξενούμενη).

Η παράταση **δεν** προσμετράται στο στοιχηματισμό στην 3^η Περίοδο.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος/ Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη/ Ισοπαλία, Γηπεδούχος/ Φιλοξενούμενη.

16.22.1. Διευθέτηση

Το στοιχήμα κερδίζει εάν επιβεβαιωθεί ένα από τα δύο αποτελέσματα.

16.23. Xth Period – Over/ Under (X Περίοδος – Over/ Under)

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των γκολ που θα σημειωθούν στην πρώτη Περίοδο θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό. Εάν ως ορισμένος αριθμός προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το συνολικό σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται. Τα σκορ και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

Η παράταση **δεν** προσμετράται στο στοιχηματισμό στην 3^η Περίοδο.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Γκολ, Under x.5 Γκολ.

16.24. Will there be Overtime? (Θα Υπάρξει Παράταση;)

Επιλέξτε εάν ο αγώνας θα πάει σε παράταση ή όχι.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

16.25. Penalty Shootout – Winner (Διαδικασία Πέναλτι – Νικητής)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τη διαδικασία των πέναλτι.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

16.26. Rest Of The Match (60 min) [Υπόλοιπο Αγώνα (60 λεπτά)]

Επιλέξτε το νικητή της περιόδου από τη στιγμή της υποβολής του στοιχήματος έως και τη λήξη του αγώνα (60 λεπτά). Για το συγκεκριμένο ειδικό στοίχημα, οι ομάδες ξεκινούν με το εικονικό σκορ 0:0. Το σκορ που παρατίθεται εντός παρένθεσης, π.χ. (σκορ 3:2), είναι το τρέχον σκορ του αγώνα. Μετρούν μόνο τα γκολ που σημειώνονται μετά την κατάθεση του στοιχήματος. Τυχόν γκολ που έχουν σημειωθεί πριν από το χρόνο κατάθεσης του στοιχήματος δεν λαμβάνονται υπόψη για το σκοπό του παρόντος στοιχήματος. Στο στοίχημα αυτό δεν λαμβάνονται υπόψη η παράταση και η διαδικασία των πέναλτι.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

16.27. To Win the Rest of Period X (Να Κερδίσει την Υπόλοιπη Περίοδο X)

Επιλέξτε το νικητή της Περιόδου (X) από τη στιγμή της κατάθεσης του στοιχήματος έως και τη λήξη της Περιόδου (X). Για το συγκεκριμένο ειδικό στοίχημα, οι ομάδες ξεκινούν με το εικονικό σκορ 0:0. Το σκορ που παρατίθεται εντός παρένθεσης, π.χ. (σκορ 3:2), είναι το τρέχον σκορ του αγώνα. Μετρούν μόνο τα γκολ που σημειώνονται μετά την κατάθεση του στοιχήματος. Τυχόν γκολ που έχουν σημειωθεί πριν από το χρόνο κατάθεσης του στοιχήματος δεν λαμβάνονται υπόψη για το σκοπό του παρόντος στοιχήματος.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

16.28. To Win the Rest of the OT (Να Κερδίσει την Υπόλοιπη Παράταση)

Επιλέξτε το νικητή της περιόδου από τη στιγμή της κατάθεσης του στοιχήματος έως και τη λήξη της παράτασης. Για το συγκεκριμένο ειδικό στοίχημα, οι ομάδες ξεκινούν με το εικονικό σκορ 0:0. Το σκορ που παρατίθεται εντός παρένθεσης, π.χ. (σκορ 3:2), είναι το τρέχον σκορ του αγώνα. Μετρούν μόνο τα γκολ που σημειώνονται μετά την κατάθεση του στοιχήματος. Τυχόν γκολ που έχουν σημειωθεί πριν από το χρόνο κατάθεσης του στοιχήματος δεν λαμβάνονται υπόψη για το σκοπό του παρόντος στοιχήματος. Η διαδικασία των πέναλτι δεν μετράει για αυτό το ειδικό στοίχημα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

16.29. Next Goal During Overtime (Επόμενο Γκολ στην Παράταση)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα σκοράρει στην παράταση μετά την κατάθεση του στοιχήματος. Η διαδικασία των πέναλτι δεν μετράει.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Όχι Γκολ, Φιλοξενούμενη.

16.30. Total Goals & Match Betting (60 min) [Σύνολο Γκολ & Αποτέλεσμα αγώνα (60 λεπτά)]

Επιλέξτε το αποτέλεσμα και το σύνολο των γκολ μετά από 60 λεπτά. Τα στοιχήματα πρέπει να υποδεικνύουν τον τελικό νικητή και το σύνολο των γκολ.

Η παράταση ΔΕΝ μετράει.

Πιθανές επιλογές: Under x.5 Γκολ και Γηπεδούχος, Under x.5 Γκολ και Ισοπαλία, Under x.5 Γκολ και Φιλοξενούμενη, Over x.5 Γκολ και Γηπεδούχος, Over x.5 Γκολ και Ισοπαλία, Over x.5 Γκολ και Φιλοξενούμενη.

16.31. Winning Margin (60 min) [Διαφορά Νίκης (60 λεπτά)]

Επιλέξτε την ομάδα που θα κερδίσει και την ακριβή διαφορά γκολ που θα έχει από την αντίπαλη ομάδα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος με 1, Γηπεδούχος με 2, Γηπεδούχος με 3+, Φιλοξενούμενη με 1, Φιλοξενούμενη με 2, Φιλοξενούμενη με 3+, Ισοπαλία.

16.32. Xth Period Handicap (Χάντικαπ Χ Περιόδου)

Επιλέξτε το νικητή της συγκεκριμένης Περιόδου (X) αφού η διαφορά γκολ του χάντικαπ (spread) έχει εφαρμοστεί στο επίσημο αποτέλεσμα της Περιόδου (X).

Η παράταση **δεν** προσμετράται στο στοιχηματισμό στην 3^η Περίοδο.

Πιθανές επιλογές: x.x-Χάντικαπ Γηπεδούχου, x.x-Χάντικαπ Φιλοξενούμενης.

16.33. Total Goals (AP) [Σύνολο Γκολ (όλες οι περίοδοι)]

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των γκολ του αγώνα θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό. Εάν ως ορισμένος αριθμός προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το συνολικό σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται. Τα σκορ και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

Η παράταση και η διαδικασία των πέναλτι μετρούν σε αυτό το στοιχείο.

Πιθανές επιλογές: Over x.x γκολ, Under x.x γκολ.

16.34. Handicap (Incl. OT) [Χάντικαπ (συμπ. παράτασης)]

Επιλέξτε το νικητή αφού εφαρμοστεί το χάντικαπ στο επίσημο τελικό αποτέλεσμα.

Η παράταση και η διαδικασία των πέναλτι μετρούν σε αυτό το στοιχείο.

Πιθανές επιλογές: x.x-Χάντικαπ Γηπεδούχου, x.x-Χάντικαπ Φιλοξενούμενης.

Χάντικαπ ολόκληρου γκολ: Θα δοθεί χάντικαπ +/- ενός ή περισσότερων γκολ σε κάθε μία από τις ομάδες, το οποίο θα προστεθεί στον πραγματικό αριθμό γκολ που σημειώθηκαν. Τα κατατεθειμένα στοιχήματα ακυρώνονται εάν ο αγώνας λήξει με ισοπαλία μετά από την εφαρμογή της διαφοράς του χάντικαπ (spread) στις ομάδες.

Χάντικαπ μισού γκολ: Θα δοθεί χάντικαπ μισού γκολ ή παραπάνω (+/- 0.5, 1.5, 2.5 κ.ο.κ.) σε κάθε μία από τις ομάδες, το οποίο θα προστεθεί στον πραγματικό αριθμό γκολ που σημειώθηκαν. Τα στοιχήματα που κατατίθενται δεν μπορούν να οδηγήσουν σε ισοπαλία.

16.35. Xth Period – Draw No Bet (X Περίοδος – Στοιχήμα Χωρίς Ισοπαλία)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τη συγκεκριμένη Περίοδο (X).

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

16.36. Xth Period – Odd/ Even (X Περίοδος – Μονά/ Ζυγά)

Επιλέξτε εάν το σύνολο των πόντων στη συγκεκριμένη Περίοδο (X) θα είναι μονό ή ζυγό.

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

16.1. Outrights (Μακροπρόθεσμα Στοιχήματα)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει ένα Πρωτάθλημα/ μια Λίγκα/ ένα Κύπελλο.

Πιθανές επιλογές: Όλες οι ομάδες που έχουν την ευκαιρία να κερδίσουν το Πρωτάθλημα/ τη Λίγκα/ το Κύπελλο.

16.1.1. Διευθέτηση

Όλα τα στοιχήματα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα μετά από τον τελευταίο αγώνα του Πρωταθλήματος/ της Λίγκας/ του Κυπέλλου. Οι μεταγενέστερες αλλαγές με οποιονδήποτε τρόπο δεν επηρεάζουν τη διευθέτηση.

Εάν μια ομάδα δεν συμμετέχει στη διοργάνωση, όλα τα μακροπρόθεσμα στοιχήματα (outrights) σε αυτή την ομάδα ακυρώνονται.

Ο χρόνος που αναφέρεται στα τερματικά ενδέχεται να μην αντιστοιχεί στην προγραμματισμένη λήξη της διοργάνωσης.

16.2. Placebet 1-3 (Θέσεις 1-3)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα καταλάβει μία από τις τρεις πρώτες θέσεις της διοργάνωσης.

Πιθανές επιλογές: Όλες οι ομάδες που έχουν την ευκαιρία να καταλάβουν μία από τις τρεις πρώτες θέσεις του Πρωταθλήματος/ της Λίγκας/ του Κυπέλλου.

16.2.1. Διευθέτηση

Όλα τα στοιχήματα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα μετά από τον τελευταίο αγώνα του Πρωταθλήματος/ της Λίγκας/ του Κυπέλλου. Οι μεταγενέστερες αλλαγές με οποιονδήποτε τρόπο δεν επηρεάζουν τη διευθέτηση.

Εάν μια ομάδα δεν συμμετέχει στη διοργάνωση, όλα τα μακροπρόθεσμα στοιχήματα (outrights) σε αυτή την ομάδα ακυρώνονται.

Ο χρόνος που αναφέρεται στα τερματικά ενδέχεται να μην αντιστοιχεί στην προγραμματισμένη λήξη της διοργάνωσης.

17. MMA

17.1. Γενικοί Κανόνες

17.1.1. Διευθέτηση

Η επίσημη έναρξη του αγώνα δίνεται με τον ήχο του κουδουνιού για την έναρξη του πρώτου γύρου. Όλα τα στοιχήματα θα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα που ανακοινώνεται από τον επίσημο φορέα της διοργάνωσης αμέσως μετά τη λήξη του αγώνα. Τυχόν μεταγενέστερες ενστάσεις ή τροποποιήσεις του αποτελέσματος δεν θα λαμβάνονται υπόψη για τους σκοπούς της διευθέτησης.

17.1.2. Μатаιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

Εάν ένας αγώνας αναβληθεί και προγραμματιστεί εκ νέου ώστε να διενεργηθεί εντός 48 ωρών από την αρχική ώρα έναρξης, τότε όλα τα στοιχήματα ισχύουν. Εάν ο αγώνας δεν διενεργηθεί εντός 48 ωρών, όλα τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Εάν ένας από τους δύο πυγμάχους αντικατασταθεί από αναπληρωματικό, τα στοιχήματα επί της αρχικής πυγμαχίας ακυρώνονται.

17.2. Fight Winner (Νικητής Πυγμαχίας)

Επιλέξτε τον πυγμάχο που θα κερδίσει.

Πιθανές επιλογές: Πυγμάχος 1, Πυγμάχος 2.

17.3. Fight to Start Round X (Εάν ο Πυγμάχος θα Ξεκινήσει το X Γύρο)

Επιλέξτε εάν ο συγκεκριμένος X γύρος θα ξεκινήσει ή όχι.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

17.4. Method of Victory (Μέθοδος Νίκης)

Επιλέξτε τον πυγμάχο που θα κερδίσει μέσω νοκ άουτ (KO), στους πόντους (Points) ή μέσω υποταγής (Submission).

Πιθανές επιλογές: Πυγμάχος 1 με Νοκ Άουτ, Πυγμάχος 1 Στους Πόντους, Πυγμάχος 1 με Υποταγή, Πυγμάχος 2 με Νοκ Άουτ, Πυγμάχος 2 Στους Πόντους, Πυγμάχος 2 με Υποταγή, Ισοπαλία.

17.5. Double Chance (Διπλή Ευκαιρία)

Επιλέξτε τον πυγμάχο που θα κερδίσει μέσω νοκ άουτ (KO), στους πόντους (Points) ή μέσω υποταγής (Submission). Κάθε επιλογή περιλαμβάνει δύο υποεπιλογές:

Πιθανές επιλογές: Πυγμάχος 1 με Νοκ Άουτ ή Υποταγή, Πυγμάχος 1 με Νοκ Άουτ ή Στους Πόντους, Πυγμάχος 1 με Υποταγή ή Στους Πόντους, Πυγμάχος 2 με Νοκ Άουτ ή Υποταγή, Πυγμάχος 2 με Νοκ Άουτ ή Στους Πόντους, Πυγμάχος 2 με Υποταγή ή Στους Πόντους, Ισοπαλία.

17.6. Round Betting (Στοιχηματισμός στο Γύρο)

Επιλέξτε ποιος πυγμάχος θα κερδίσει και σε ποιο γύρο.

Πιθανές επιλογές: Ο Πυγμάχος 1 Να Κερδίσει στο Γύρο 1, Ο Πυγμάχος 1 Να Κερδίσει στο Γύρο 2, Ο Πυγμάχος 1 Να Κερδίσει στο Γύρο 3, Ο Πυγμάχος 1 Να Κερδίσει στο Γύρο 4, Ο Πυγμάχος 1 Να Κερδίσει στο Γύρο 5, Ο Πυγμάχος 2 Να Κερδίσει στο Γύρο 1, Ο Πυγμάχος 2 Να Κερδίσει στο Γύρο 2, Ο Πυγμάχος 2 Να Κερδίσει στο Γύρο 3, Ο Πυγμάχος 2 Να Κερδίσει στο Γύρο 4, Ο Πυγμάχος 2 Να Κερδίσει στο Γύρο 5.

17.7. How Fight will End (Πώς θα Κριθεί η Πυγμαχία)

Επιλέξτε πώς θα κριθεί η πυγμαχία.

Πιθανές επιλογές: Νοκ Άουτ, Υποταγή, Στους Πόντους.

17.8. Will the Fight Go the Distance? (Θα Πραγματοποιηθούν Όλοι οι Γύροι του Αγώνα;)

Επιλέξτε εάν θα πραγματοποιηθούν όλοι οι γύροι του αγώνα ή όχι.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

18. Pesarallo (Φινλανδικό Μπέιζμπολ)

18.1. Γενικοί Κανόνες

18.1.1. Διευθέτηση

Όλα τα ειδικά στοιχήματα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα μετά από την κανονική διάρκεια του αγώνα, εκτός εάν ορίζεται διαφορετικά στην περιγραφή του ειδικού στοιχήματος.

18.1.2. Μатаιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

Όλα τα στοιχήματα επί ματαιωθέντων ή αναβληθέντων αγώνων ακυρώνονται, εκτός εάν ο αγώνας προγραμματιστεί εκ νέου και πραγματοποιηθεί εντός 24 ωρών. Σε αυτή την περίπτωση τα στοιχήματα συνεχίζουν να ισχύουν.

18.2. Fulltime Result (Τελικό Αποτέλεσμα)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

18.3. Outrights (Μακροπρόθεσμα Στοιχήματα)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει ένα Πρωτάθλημα/ μια Λίγκα/ ένα Κύπελλο.

Πιθανές επιλογές: Όλες οι ομάδες που έχουν την ευκαιρία να κερδίσουν το Πρωτάθλημα/ τη Λίγκα/ το Κύπελλο.

18.3.1. Διευθέτηση

Όλα τα στοιχήματα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα μετά από τον τελευταίο αγώνα του Πρωταθλήματος/ της Λίγκας/ του Κυπέλλου. Οι μεταγενέστερες αλλαγές με οποιονδήποτε τρόπο δεν επηρεάζουν τη διευθέτηση.

Εάν μια ομάδα δεν συμμετέχει στη διοργάνωση, όλα τα μακροπρόθεσμα στοιχήματα (outrights) σε αυτή την ομάδα ακυρώνονται.

Ο χρόνος που αναφέρεται στα τερματικά ενδέχεται να μην αντιστοιχεί στην προγραμματισμένη λήξη της διοργάνωσης.

18.4. Placebet 1-3 (Θέσεις 1-3)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα καταλάβει μία από τις τρεις πρώτες θέσεις της διοργάνωσης.

Πιθανές επιλογές: Όλες οι ομάδες που έχουν την ευκαιρία να καταλάβουν μία από τις τρεις πρώτες θέσεις του Τουρνουά/ του Πρωταθλήματος/ της Λίγκας/ του Κυπέλλου.

18.4.1. Διευθέτηση

Όλα τα στοιχήματα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα μετά από τον τελευταίο αγώνα του Πρωταθλήματος/ της Λίγκας/ του Κυπέλλου. Οι μεταγενέστερες αλλαγές με οποιονδήποτε τρόπο δεν επηρεάζουν τη διευθέτηση.

Εάν μια ομάδα δεν συμμετέχει στη διοργάνωση, όλα τα μακροπρόθεσμα στοιχήματα (outrights) σε αυτή την ομάδα ακυρώνονται.

Ο χρόνος που αναφέρεται στα τερματικά ενδέχεται να μην αντιστοιχεί στην προγραμματισμένη λήξη της διοργάνωσης.

19. Ράγκμπι Λιγκ

19.1. Γενικοί Κανόνες

19.1.1. Διευθέτηση

Όλα τα ειδικά στοιχήματα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα μετά από την κανονική διάρκεια του αγώνα (80 λεπτά), εκτός εάν ορίζεται διαφορετικά στην περιγραφή του ειδικού στοιχήματος. Εάν ένα ειδικό στοιχίμα έχει κριθεί πριν από τη ματαιώση π.χ. 1st Half Result (Αποτέλεσμα 1^{ου} Ημιχρόνου), όλα τα στοιχήματα που έχουν κατατεθεί για αυτό το ειδικό στοιχίμα ισχύουν.

19.1.2. Ματαιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

Όλα τα στοιχήματα επί ματαιωθέντων ή αναβληθέντων αγώνων ακυρώνονται, εκτός εάν ο αγώνας προγραμματιστεί εκ νέου και πραγματοποιηθεί εντός 24 ωρών. Σε αυτή την περίπτωση τα στοιχήματα συνεχίζουν να ισχύουν.

Τα στοιχήματα επί αγώνων που έχουν διακοπεί ή αναβληθεί και πραγματοποιούνται στο πλαίσιο μιας διοργάνωσης συνεχίζουν να ισχύουν εφόσον ο αγώνας ολοκληρωθεί πριν από το τέλος της διοργάνωσης.

19.2. Fulltime Result (Τελικό Αποτέλεσμα)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

19.3. Halftime/ Fulltime (Ημίχρονο/ Τελικό)

Προβλέψτε το αποτέλεσμα στο ημίχρονο και το τελικό αποτέλεσμα. Και τα δύο αποτελέσματα πρέπει να είναι σωστά.

Η παράταση δεν μετράει.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος/ Γηπεδούχος, Γηπεδούχος/ Ισοπαλία, Γηπεδούχος/ Φιλοξενούμενη, Ισοπαλία/ Γηπεδούχος, Ισοπαλία/ Ισοπαλία, Ισοπαλία/ Φιλοξενούμενη, Φιλοξενούμενη/ Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη/ Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη/ Φιλοξενούμενη.

19.4. Total Points Odd/ Even (Σύνολο Πόντων Μονά/ Ζυγά)

Επιλέξτε εάν το σύνολο των πόντων στην κανονική διάρκεια του αγώνα θα είναι μονό ή ζυγό.

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

19.5. Total Points (Σύνολο Πόντων)

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των πόντων που θα σημειωθούν στον αγώνα θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον αριθμό που επιλέγετε. Εάν ως ορισμένος αριθμός συνόλου χρησιμοποιείται ένας ακέραιος αριθμός και το συνολικό σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται. Τα σκορ και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

Πιθανές επιλογές: Over x.x Πόντους, Under x.x Πόντους.

19.6. Total Points & Match Betting (Σύνολο Πόντων & Αποτέλεσμα Αγώνα)

Επιλέξτε το τελικό αποτέλεσμα και το σύνολο των πόντων. Τα στοιχήματα πρέπει να υποδεικνύουν τον τελικό νικητή και το σύνολο των πόντων.

Πιθανές επιλογές: Under x.5 Πόντους και Γηπεδούχος, Under x.5 Πόντους και Ισοπαλία, Under x.5 Πόντους και Φιλοξενούμενη, Over x.5 Πόντους και Γηπεδούχος, Over x.5 Πόντους και Ισοπαλία, Over x.5 Πόντους και Φιλοξενούμενη.

19.7. Over/ Under Points Home Team (Over/ Under Πόντοι Γηπεδούχου)

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των πόντων που θα σημειωθούν από τη γηπεδούχο στον αγώνα, στην κανονική διάρκεια, θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό. Εάν ως ορισμένος αριθμός προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το συνολικό σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Γκολ, Under x.5 Γκολ.

19.8. Over/ Under Points Away Team (Over/ Under Πόντοι Φιλοξενούμενης)

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των πόντων που θα σημειωθούν από τη φιλοξενούμενη στον αγώνα, στην κανονική διάρκεια, θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό. Εάν ως ορισμένος αριθμός προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το συνολικό σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Γκολ, Under x.5 Γκολ.

19.9. Handicap (Χάντικαπ)

Επιλέξτε το νικητή αφού εφαρμοστεί το χάντικαπ στο επίσημο τελικό αποτέλεσμα.

Πιθανές επιλογές: x.x-Χάντικαπ Γηπεδούχου, x.x-Χάντικαπ Φιλοξενούμενης.

19.10. 1st Half – Result (1^ο Ημίχρονο – Αποτέλεσμα)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει το πρώτο ημίχρονο.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

19.11. 1st Half – Draw No Bet (1^ο Ημίχρονο – Στοιχήμα Χωρίς Ισοπαλία)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει το πρώτο ημίχρονο.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

19.11.1. Διευθέρηση

Εάν το αποτέλεσμα του ημιχρόνου είναι ισοπαλία, όλα τα στοιχήματα σε αυτό το ειδικό στοίχημα ακυρώνονται.

19.12. 1st Half – Odd/ Even (1^ο Ημίχρονο – Μονά/ Ζυγά)

Επιλέξτε εάν το σύνολο των πόντων στο πρώτο ημίχρονο θα είναι μονό ή ζυγό. Τα σκορ και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

19.13. 1st Half – Handicap (1^ο Ημίχρονο – Χάντικαπ)

Επιλέξτε το νικητή αφού εφαρμοστεί το χάντικαπ στο αποτέλεσμα του πρώτου ημιχρόνου.

Πιθανές επιλογές: x.x-Χάντικαπ Γηπεδούχου, x.x-Χάντικαπ Φιλοξενούμενης.

19.14. Highest Scoring Half (Ημίχρονο με το Υψηλότερο Σκορ)

Επιλέξτε σε ποιο ημίχρονο θα σημειωθούν περισσότεροι πόντοι.

Πιθανές επιλογές: 1^ο Ημίχρονο, 2^ο Ημίχρονο, Ίσα.

19.15. To Win the Rest of the Match (Να Κερδίσει στον Υπόλοιπο Αγώνα)

Επιλέξτε το νικητή της περιόδου από τη στιγμή της κατάθεσης του στοιχήματος έως και τη λήξη του αγώνα. Για το συγκεκριμένο ειδικό στοίχημα, οι ομάδες ξεκινούν με το εικονικό σκορ 0:0. Το σκορ που παρατίθεται εντός παρένθεσης, π.χ. (σκορ 17:12), είναι το τρέχον σκορ του αγώνα. Μετρούν μόνο οι πόντοι που σημειώνονται μετά την κατάθεση του στοιχήματος. Τυχόν πόντοι που έχουν σημειωθεί πριν από το χρόνο κατάθεσης του στοιχήματος δεν λαμβάνονται υπόψη για το σκοπό του παρόντος στοιχήματος.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

19.16. 1st Half – Who Wins the Rest (1^ο Ημίχρονο – Ποιος θα Κερδίσει το Υπόλοιπο)

Επιλέξτε το νικητή της περιόδου από τη στιγμή της κατάθεσης του στοιχήματος έως και τη λήξη του πρώτου ημιχρόνου. Για το συγκεκριμένο ειδικό στοίχημα, οι ομάδες ξεκινούν με το εικονικό σκορ 0:0. Το σκορ που παρατίθεται εντός παρένθεσης, π.χ. (σκορ 9:3), είναι το τρέχον σκορ του αγώνα. Μετρούν μόνο οι πόντοι που σημειώνονται μετά την κατάθεση του στοιχήματος. Τυχόν πόντοι που έχουν σημειωθεί πριν από το χρόνο κατάθεσης του στοιχήματος δεν λαμβάνονται υπόψη για το σκοπό του παρόντος στοιχήματος.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

19.17. Double Chance (Διπλή Ευκαιρία)

Επιλέξτε μία από τις τρεις επιλογές, να κερδίσει ή να έρθει σε ισοπαλία η γηπεδούχος (Γηπεδούχος/ Ισοπαλία), να κερδίσει ή να έρθει σε ισοπαλία η φιλοξενούμενη (Φιλοξενούμενη/ Ισοπαλία) ή να κερδίσει οποιαδήποτε από τις δύο ομάδες (Γηπεδούχος/ Φιλοξενούμενη).

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος/ Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη/ Ισοπαλία, Γηπεδούχος/ Φιλοξενούμενη.

19.18. Draw No Bet (Στοίχημα Χωρίς Ισοπαλία)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

19.18.1. Διευθέρηση

Εάν το αποτέλεσμα του αγώνα είναι ισοπαλία, όλα τα στοιχήματα σε αυτό το ειδικό στοίχημα ακυρώνονται.

19.19. 1st Half – Total Points (1^o Ημίχρονο – Σύνολο Πόντων)

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των πόντων που θα σημειωθούν στο πρώτο ημίχρονο θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό. Εάν ως ορισμένος αριθμός προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το συνολικό σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται. Τα σκορ και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

Πιθανές επιλογές: Over x.x, Under x.x.

19.20. 1st Half Double Chance (1^o Ημίχρονο Διπλή Ευκαιρία)

Επιλέξτε μία από τις τρεις επιλογές αποτελεσμάτων για το πρώτο ημίχρονο, να κερδίσει ή να έρθει σε ισοπαλία η γηπεδούχος ομάδα (Γηπεδούχος/ Ισοπαλία), να κερδίσει ή να έρθει σε ισοπαλία η φιλοξενούμενη ομάδα (Φιλοξενούμενη/ Ισοπαλία) ή να κερδίσει οποιαδήποτε από τις δύο ομάδες (Γηπεδούχος/ Φιλοξενούμενη).

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος/ Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη/ Ισοπαλία, Γηπεδούχος/ Φιλοξενούμενη.

19.21. Race to X Points (Πρώτη που θα Σημειώσει X Πόντους)

Επιλέξτε την ομάδα που θα σημειώσει πρώτη έναν ορισμένο (X) αριθμό πόντων.

Εάν καμία από τις δύο ομάδες δεν σημειώσει τον ορισμένο (X) αριθμό πόντων, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

19.22. 1st Half – Totals Home Team (1^o Ημίχρονο – Σύνολο Πόντων Γηπεδούχου)

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των πόντων που θα σημειώσει η γηπεδούχος στο πρώτο ημίχρονο θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον αριθμό που επιλέγετε. Εάν ως ορισμένος αριθμός συνόλου χρησιμοποιείται ένας ακέραιος αριθμός και το συνολικό σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Πόντους, Under x.5 Πόντους.

19.23. 1st Half – Totals Away Team (1^o Ημίχρονο – Σύνολο Πόντων Φιλοξενούμενης)

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των πόντων που θα σημειώσει η φιλοξενούμενη στο πρώτο ημίχρονο θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον αριθμό που επιλέγετε. Εάν ως ορισμένος αριθμός συνόλου χρησιμοποιείται ένας ακέραιος αριθμός και το συνολικό σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Πόντους, Under x.5 Πόντους.

19.24. 1st Half – Handicap (3 Way) [1^o Ημίχρονο – Χάντικαπ (τριπλής επιλογής)]

Επιλέξτε το νικητή αφού εφαρμοστεί το χάντικαπ στο αποτέλεσμα του πρώτου ημιχρόνου.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

19.25. Outrights (Μακροπρόθεσμα Στοιχήματα)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει ένα Πρωτάθλημα/ μια Λίγκα/ ένα Κύπελλο.

Πιθανές επιλογές: Όλες οι ομάδες που έχουν την ευκαιρία να κερδίσουν το Πρωτάθλημα/ τη Λίγκα/ το Κύπελλο.

19.25.1. Διευθέτηση

Όλα τα στοιχήματα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα μετά από τον τελευταίο αγώνα του Πρωταθλήματος/ της Λίγκας/ του Κυπέλλου. Οι μεταγενέστερες αλλαγές με οποιονδήποτε τρόπο δεν επηρεάζουν τη διευθέτηση.

Εάν μια ομάδα δεν συμμετέχει στη διοργάνωση, όλα τα μακροπρόθεσμα στοιχήματα (outrights) σε αυτή την ομάδα ακυρώνονται.

Ο χρόνος που αναφέρεται στα τερματικά ενδέχεται να μην αντιστοιχεί στην προγραμματισμένη λήξη της διοργάνωσης.

19.26. Placebet (Στοιχήμα Πλασέ)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα καταλάβει μία από τις Χ πρώτες θέσεις της διοργάνωσης.

Πιθανές επιλογές: Όλες οι ομάδες που έχουν την ευκαιρία να καταλάβουν μία από τις Χ πρώτες θέσεις του Τουρνουά/ του Πρωταθλήματος/ της Λίγκας/ του Κυπέλλου.

19.26.1. Διευθέτηση

Όλα τα στοιχήματα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα μετά από τον τελευταίο αγώνα του Πρωταθλήματος/ της Λίγκας/ του Κυπέλλου. Οι μεταγενέστερες αλλαγές με οποιονδήποτε τρόπο δεν επηρεάζουν τη διευθέτηση.

Εάν μια ομάδα δεν συμμετέχει στη διοργάνωση, όλα τα μακροπρόθεσμα στοιχήματα (outrights) σε αυτή την ομάδα ακυρώνονται.

Ο χρόνος που αναφέρεται στα τερματικά ενδέχεται να μην αντιστοιχεί στην προγραμματισμένη λήξη της διοργάνωσης.

20. Ράγκμπι Γιούνιον

20.1. Γενικοί Κανόνες

20.1.1. Διευθέτηση

Όλα τα ειδικά στοιχήματα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα μετά από την κανονική διάρκεια του αγώνα (80 λεπτά), εκτός εάν ορίζεται διαφορετικά στην περιγραφή του ειδικού στοιχήματος. Εάν ένα ειδικό στοιχίωμα έχει κριθεί πριν από τη ματαίωση π.χ. 1st Half Result (Αποτέλεσμα 1^{ου} Ημιχρόνου), όλα τα στοιχήματα που έχουν κατατεθεί για αυτό το ειδικό στοιχίωμα ισχύουν.

20.1.2. Ματαιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

Όλα τα στοιχήματα επί ματαιωθέντων ή αναβληθέντων αγώνων ακυρώνονται, εκτός εάν ο αγώνας προγραμματιστεί εκ νέου και πραγματοποιηθεί εντός 24 ωρών. Σε αυτή την περίπτωση τα στοιχήματα συνεχίζουν να ισχύουν.

Τα στοιχήματα επί αγώνων που έχουν διακοπεί ή αναβληθεί και πραγματοποιούνται στο πλαίσιο μιας διοργάνωσης συνεχίζουν να ισχύουν εφόσον ο αγώνας ολοκληρωθεί πριν από το τέλος της διοργάνωσης.

20.2. Fulltime Result (Τελικό Αποτέλεσμα)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

20.3. Halftime/ Fulltime (Ημίχρονο/ Τελικό)

Προβλέψτε το αποτέλεσμα στο ημίχρονο και το τελικό αποτέλεσμα. Και τα δύο αποτελέσματα πρέπει να είναι σωστά.

Η παράταση δεν μετράει.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος/ Γηπεδούχος, Γηπεδούχος/ Ισοπαλία, Γηπεδούχος/ Φιλοξενούμενη, Ισοπαλία/ Γηπεδούχος, Ισοπαλία/ Ισοπαλία, Ισοπαλία/ Φιλοξενούμενη, Φιλοξενούμενη/ Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη/ Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη/ Φιλοξενούμενη.

20.4. Total Points Odd/ Even (Σύνολο Πόντων Μονά/ Ζυγά)

Επιλέξτε εάν το σύνολο των πόντων στην κανονική διάρκεια του αγώνα θα είναι μονό ή ζυγό.

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

20.5. Total Points (Σύνολο Πόντων)

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των πόντων που θα σημειωθούν στον αγώνα θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον αριθμό που επιλέγετε. Εάν ως ορισμένος αριθμός συνόλου χρησιμοποιείται ένας ακέραιος αριθμός και το συνολικό σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται. Τα σκορ και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

Πιθανές επιλογές: Over x.x Πόντους, Under x.x Πόντους.

20.6. Total Points & Match Betting (Σύνολο Πόντων & Αποτέλεσμα Αγώνα)

Επιλέξτε το τελικό αποτέλεσμα και το σύνολο των πόντων. Τα στοιχήματα πρέπει να υποδεικνύουν τον τελικό νικητή και το σύνολο των πόντων.

Πιθανές επιλογές: Under x.5 Πόντους και Γηπεδούχος, Under x.5 Πόντους και Ισοπαλία, Under x.5 Πόντους και Φιλοξενούμενη, Over x.5 Πόντους και Γηπεδούχος, Over x.5 Πόντους και Ισοπαλία, Over x.5 Πόντους και Φιλοξενούμενη.

20.7. Over/ Under Points Home Team (Over/ Under Πόντοι Γηπεδούχου)

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των πόντων που θα σημειωθούν από τη γηπεδούχο στον αγώνα, στην κανονική διάρκεια, θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο

αριθμό. Εάν ως ορισμένος αριθμός προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το συνολικό σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Γκολ, Under x.5 Γκολ.

20.8. Over/ Under Points Away Team (Over/ Under Πόντοι Φιλοξενούμενης)

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των πόντων που θα σημειωθούν από τη φιλοξενούμενη στον αγώνα, στην κανονική διάρκεια, θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό. Εάν ως ορισμένος αριθμός προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το συνολικό σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Γκολ, Under x.5 Γκολ.

20.9. Handicap (Χάντικαπ)

Επιλέξτε το νικητή αφού εφαρμοστεί το χάντικαπ στο επίσημο τελικό αποτέλεσμα.

Πιθανές επιλογές: x.x-Χάντικαπ Γηπεδούχου, x.x-Χάντικαπ Φιλοξενούμενης.

20.10. 1st Half – Result (1^ο Ημίχρονο – Αποτέλεσμα)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει το πρώτο ημίχρονο.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

20.11. 1st Half – Draw No Bet (1^ο Ημίχρονο – Στοιχήμα Χωρίς Ισοπαλία)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει το πρώτο ημίχρονο.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

20.11.1. Διευθέρηση

Εάν το αποτέλεσμα του ημιχρόνου είναι ισοπαλία, όλα τα στοιχήματα σε αυτό το ειδικό στοίχημα ακυρώνονται.

20.12. 1st Half – Odd/ Even (1^ο Ημίχρονο – Μονά/ Ζυγά)

Επιλέξτε εάν το σύνολο των πόντων στο πρώτο ημίχρονο θα είναι μονό ή ζυγό. Τα σκορ και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

20.13. 1st Half – Handicap (1^ο Ημίχρονο – Χάντικαπ)

Επιλέξτε το νικητή αφού εφαρμοστεί το χάντικαπ στο αποτέλεσμα του πρώτου ημιχρόνου.

Πιθανές επιλογές: x.x-Χάντικαπ Γηπεδούχου, x.x-Χάντικαπ Φιλοξενούμενης.

20.14. Highest Scoring Half (Ημίχρονο με το Υψηλότερο Σκορ)

Επιλέξτε σε ποιο ημίχρονο θα σημειωθούν περισσότεροι πόντοι.

Πιθανές επιλογές: 1^ο Ημίχρονο, 2^ο Ημίχρονο, Ίσα.

20.15. To Win the Rest of the Match (Να Κερδίσει στον Υπόλοιπο Αγώνα)

Επιλέξτε το νικητή της περιόδου από τη στιγμή της κατάθεσης του στοιχήματος έως και τη λήξη του αγώνα. Για το συγκεκριμένο ειδικό στοίχημα, οι ομάδες ξεκινούν με το εικονικό σκορ 0:0. Το σκορ που παρατίθεται εντός παρένθεσης, π.χ. (σκορ 17:12), είναι το τρέχον σκορ του αγώνα. Μετρούν μόνο οι πόντοι που σημειώνονται μετά την κατάθεση του στοιχήματος. Τυχόν πόντοι που έχουν σημειωθεί πριν από το χρόνο κατάθεσης του στοιχήματος δεν λαμβάνονται υπόψη για το σκοπό του παρόντος στοιχήματος.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

20.16. 1st Half – Who Wins the Rest (1^ο Ημίχρονο – Ποιος θα Κερδίσει το Υπόλοιπο)

Επιλέξτε το νικητή της περιόδου από τη στιγμή της κατάθεσης του στοιχήματος έως και τη λήξη του πρώτου ημίχρονου. Για το συγκεκριμένο ειδικό στοίχημα, οι ομάδες ξεκινούν με το εικονικό σκορ 0:0. Το σκορ που παρατίθεται εντός παρένθεσης, π.χ. (σκορ 9:3), είναι το τρέχον σκορ του αγώνα. Μετρούν μόνο οι πόντοι που σημειώνονται μετά την κατάθεση του στοιχήματος. Τυχόν πόντοι που έχουν σημειωθεί πριν από το χρόνο κατάθεσης του στοιχήματος δεν λαμβάνονται υπόψη για το σκοπό του παρόντος στοιχήματος.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

20.17. Double Chance (Διπλή Ευκαιρία)

Επιλέξτε μία από τις τρεις επιλογές, να κερδίσει ή να έρθει σε ισοπαλία η γηπεδούχος (Γηπεδούχος/ Ισοπαλία), να κερδίσει ή να έρθει σε ισοπαλία η φιλοξενούμενη (Φιλοξενούμενη/ Ισοπαλία) ή να κερδίσει οποιαδήποτε από τις δύο ομάδες (Γηπεδούχος/ Φιλοξενούμενη).

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος/ Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη/ Ισοπαλία, Γηπεδούχος/ Φιλοξενούμενη.

20.18. Draw No Bet (Στοίχημα Χωρίς Ισοπαλία)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

20.18.1. Διευθέτηση

Εάν το αποτέλεσμα του αγώνα είναι ισοπαλία, όλα τα στοιχήματα σε αυτό το ειδικό στοίχημα ακυρώνονται.

20.19. 1st Half – Total Points (1^ο Ημίχρονο – Σύνολο Πόντων)

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των πόντων που θα σημειωθούν στο πρώτο ημίχρονο θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό. Εάν ως ορισμένος αριθμός προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το συνολικό σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται. Τα σκορ και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη συνδυαστικά.

Πιθανές επιλογές: Over x.x, Under x.x.

20.20. 1st Half Double Chance (1^ο Ημίχρονο Διπλή Ευκαιρία)

Επιλέξτε μία από τις τρεις επιλογές αποτελεσμάτων για το πρώτο ημίχρονο, να κερδίσει ή να έρθει σε ισοπαλία η γηπεδούχος ομάδα (Γηπεδούχος/ Ισοπαλία), να κερδίσει ή να έρθει σε ισοπαλία η

φιλοξενούμενη ομάδα (Φιλοξενούμενη/ Ισοπαλία) ή να κερδίσει οποιαδήποτε από τις δύο ομάδες (Γηπεδούχος/ Φιλοξενούμενη).

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος/ Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη/ Ισοπαλία, Γηπεδούχος/ Φιλοξενούμενη.

20.21. Race to X Points (Πρώτη που θα σημειώσει X Πόντους)

Επιλέξτε την ομάδα που θα σημειώσει πρώτη έναν ορισμένο (X) αριθμό πόντων.

Εάν καμία από τις δύο ομάδες δεν σημειώσει τον ορισμένο (X) αριθμό πόντων, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

20.22. 1st Half – Totals Home Team (1^o Ημίχρονο – Σύνολο Πόντων Γηπεδούχου)

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των πόντων που θα σημειώσει η γηπεδούχος στο πρώτο ημίχρονο θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον αριθμό που επιλέγετε. Εάν ως ορισμένος αριθμός συνόλου χρησιμοποιείται ένας ακέραιος αριθμός και το συνολικό σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Πόντους, Under x.5 Πόντους.

20.23. 1st Half – Totals Away Team (1^o Ημίχρονο – Σύνολο Πόντων Φιλοξενούμενης)

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των πόντων που θα σημειώσει η φιλοξενούμενη στο πρώτο ημίχρονο θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον αριθμό που επιλέγετε. Εάν ως ορισμένος αριθμός συνόλου χρησιμοποιείται ένας ακέραιος αριθμός και το συνολικό σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Πόντους, Under x.5 Πόντους.

20.24. 1st Half – Handicap (3 Way) [1^o Ημίχρονο – Χάντικαπ (τριπλής επιλογής)]

Επιλέξτε το νικητή του πρώτου ημιχρόνου αφού εφαρμοστεί το χάντικαπ στο αποτέλεσμα του πρώτου ημιχρόνου.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

20.25. Outrights (Μακροπρόθεσμα Στοιχήματα)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει ένα Πρωτάθλημα/ μια Λίγκα/ ένα Κύπελλο.

Πιθανές επιλογές: Όλες οι ομάδες που έχουν την ευκαιρία να κερδίσουν το Πρωτάθλημα/ τη Λίγκα/ το Κύπελλο.

20.25.1. Διευθέτηση

Όλα τα στοιχήματα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα μετά από τον τελευταίο αγώνα του Πρωταθλήματος/ της Λίγκας/ του Κυπέλλου. Οι μεταγενέστερες αλλαγές με οποιονδήποτε τρόπο δεν επηρεάζουν τη διευθέτηση.

Εάν μια ομάδα δεν συμμετέχει στη διοργάνωση, όλα τα μακροπρόθεσμα στοιχήματα (outrights) σε αυτή την ομάδα ακυρώνονται.

Ο χρόνος που αναφέρεται στα τερματικά ενδέχεται να μην αντιστοιχεί στην προγραμματισμένη λήξη της διοργάνωσης.

20.26. Placebet (Στοιχείμα Πλασέ)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα καταλάβει μία από τις Χ πρώτες θέσεις της διοργάνωσης.

Πιθανές επιλογές: Όλες οι ομάδες που έχουν την ευκαιρία να καταλάβουν μία από τις Χ πρώτες θέσεις του Τουρνουά/ του Πρωταθλήματος/ της Λίγκας/ του Κυπέλλου.

20.26.1. Διευθέτηση

Όλα τα στοιχήματα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα μετά από τον τελευταίο αγώνα του Πρωταθλήματος/ της Λίγκας/ του Κυπέλλου. Οι μεταγενέστερες αλλαγές με οποιονδήποτε τρόπο δεν επηρεάζουν τη διευθέτηση.

Εάν μια ομάδα δεν συμμετέχει στη διοργάνωση, όλα τα μακροπρόθεσμα στοιχήματα (outrights) σε αυτή την ομάδα ακυρώνονται.

Ο χρόνος που αναφέρεται στα τερματικά ενδέχεται να μην αντιστοιχεί στην προγραμματισμένη λήξη της διοργάνωσης.

21. Σνούκερ

21.1. Γενικοί Κανόνες

21.1.1. Διευθέτηση

Όλα τα ειδικά στοιχήματα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο τελικό αποτέλεσμα, εκτός εάν ορίζεται διαφορετικά στην περιγραφή του ειδικού στοιχήματος.

Σε αγώνες τουρνουά, όπου προσφέρονται αποδόσεις για ισοπαλία, όλα τα στοιχήματα για νίκη παικτών χάνουν εάν ο αγώνας λήξει ισόπαλος.

Εάν το αποτέλεσμα ενός ειδικού στοιχήματος διπλής επιλογής είναι ισοπαλία, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

21.1.2. Μатаιωθέντα/Αναβληθέντα Γεγονότα

Όλα τα στοιχήματα επί ματαιωθέντων ή αναβληθέντων αγώνων ακυρώνονται, εκτός εάν ο αγώνας προγραμματιστεί εκ νέου και πραγματοποιηθεί εντός 24 ωρών. Σε αυτή την περίπτωση τα στοιχήματα συνεχίζουν να ισχύουν.

Τα στοιχήματα επί αγώνων που έχουν διακοπεί ή αναβληθεί και πραγματοποιούνται στο πλαίσιο μιας διοργάνωσης συνεχίζουν να ισχύουν εφόσον ο αγώνας ολοκληρωθεί πριν από το τέλος της διοργάνωσης.

21.2. Match Betting (2way) [Αποτέλεσμα Αγώνα (διπλής επιλογής)]

Επιλέξτε το νικητή του αγώνα.

Πιθανές επιλογές για στοιχήματα διπλής επιλογής: Παίκτης 1, Παίκτης 2.

Πιθανές επιλογές για στοιχήματα τριπλής επιλογής: Παίκτης 1, Ισοπαλία, Παίκτης 2.

21.3. Handicap (Χάντικαπ)

Επιλέξτε το νικητή αφού εφαρμοστεί το χάντικαπ των frames στο επίσημο τελικό αποτέλεσμα.

Πιθανές επιλογές: x.x-Χάντικαπ για Παίκτη 1, x.x-Χάντικαπ για Παίκτη 2.

21.4. Total Frames (Σύνολο Frames)

Επιλέξτε εάν το σύνολο των frames του αγώνα θα είναι μεγαλύτερο (over), μεταξύ (between) ή μικρότερο (under) από τον ορισμένο αριθμό. Ο αριθμός των frames και των δύο συμμετεχόντων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

Πιθανές επιλογές: Under y, Μεταξύ y – x, Over x.

21.5. Correct Score (Ακριβές Σκορ)

Επιλέξτε το ακριβές σκορ. Εάν δεν συμπληρωθεί ο πλήρης αριθμός σετ/ frames, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Οποιαδήποτε πιθανή έκβαση.

21.6. Match Centuries (Centuries Αγώνα)

Επιλέξτε πόσα centuries θα υπάρξουν σε όλο τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

21.7. Player 1 – Match Centuries (Παίκτης 1 – Centuries Αγώνα)

Επιλέξτε πόσα centuries θα σημειώσει ο Παίκτης 1 σε όλο τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

21.8. Player 2 – Match Centuries (Παίκτης 2 – Centuries Αγώνα)

Επιλέξτε πόσα centuries θα σημειώσει ο Παίκτης 2 σε όλο τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

21.9. Highest Break in Match (Υψηλότερο Break στον Αγώνα)

Επιλέξτε τον παίκτη που θα έχει το υψηλότερο break στον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1, Ισοπαλία, Παίκτης 2.

21.10. Match Highest Break (Υψηλότερο Break Αγώνα)

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός πόντων του αγώνα θα είναι μεγαλύτερος (over), μεταξύ (between) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό.

Πιθανές επιλογές: Under y , Μεταξύ $y - x$, Over x .

21.11. Player 1 – Highest Break (Παίκτης 1 – Υψηλότερο Break)

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός πόντων του υψηλότερου break του Παίκτη 1 θα είναι μεγαλύτερος (over), μεταξύ (between) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό.

Πιθανές επιλογές: Under y , Μεταξύ $y - x$, Over x .

21.12. Player 2 – Highest Break (Παίκτης 2 – Υψηλότερο Break)

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός πόντων του υψηλότερου break του Παίκτη 2 θα είναι μεγαλύτερος (over), μεταξύ (between) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό.

Πιθανές επιλογές: Under y , Μεταξύ $y - x$, Over x .

21.13. Frame X – Winner (X Frame – Νικητής)

Επιλέξτε τον παίκτη που θα κερδίσει το ορισμένο Frame X.

Πιθανές επιλογές: Συμμετέχων 1, Συμμετέχων 2.

21.14. Frame X – Total Points (X Frame – Σύνολο Πόντων)

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των πόντων που θα σημειωθούν στο συγκεκριμένο frame (X) θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον αριθμό που θα επιλέξετε. Εάν αυτός ο αριθμός ισούται ακριβώς με το σκορ, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Over $x.5$ Πόντους, Under $x.5$ Πόντους.

21.15. Frame X – Highest Break (X Frame – Υψηλότερο Break)

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός πόντων του υψηλότερου break θα είναι μεγαλύτερος (over), μεταξύ (between) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό.

Πιθανές επιλογές: Under y , Μεταξύ $y - x$, Over x .

21.16. Frame X – Break Y + (X Frame – Y+ Break)

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός πόντων του υψηλότερου break του frame θα είναι μεγαλύτερος ή μικρότερος από τον ορισμένο αριθμό.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

21.17. Frame X – Player Y Break over Z Points (Frame X – Παίκτης Y Break πάνω από Z Πόντους)

Επιλέξτε εάν ο υψηλότερος αριθμός των πόντων που θα σημειωθούν στο υψηλότερο break του κάθε παίκτη στο frame θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον αριθμό που θα επιλέξετε. Εάν αυτός ο αριθμός ισούται ακριβώς με το σκορ, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Over $x.5$ Πόντους, Under $x.5$ Πόντους.

21.18. Frame X – 1st Red Potted (X Frame – 1^η Κόκκινη στην Τρύπα)

Επιλέξτε ποιος παίκτης θα ρίξει πρώτος μια κόκκινη μπάλα στο συγκεκριμένο frame.

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1, Παίκτης 2.

21.19. Frame X – 1st Colour Potted (X Frame – 1^η Χρωματιστή στην Τρύπα)

Επιλέξτε ποιος παίκτης θα ρίξει πρώτος μια χρωματιστή μπάλα στο συγκεκριμένο frame.

Πιθανές επιλογές: Κίτρινη, Πράσινη, Καφέ, Μπλε, Ροζ, Μαύρη.

21.20. Who Wins the Rest of the Match (Ποιος θα Κερδίσει στον Υπόλοιπο Αγώνα)

Επιλέξτε το νικητή του αγώνα από τη στιγμή της κατάθεσης του στοιχήματος έως και τη λήξη του αγώνα. Για το συγκεκριμένο ειδικό στοιχείο, οι ομάδες ξεκινούν με το εικονικό σκορ 0:0. Το σκορ που παρατίθεται εντός παρένθεσης, π.χ. (σκορ 3:2), είναι το τρέχον σκορ του αγώνα. Μετρούν μόνο τα frames που κερδίζουν οι παίκτες μετά την κατάθεση του στοιχήματος. Τυχόν frames που έχουν κερδίσει οι παίκτες πριν από το χρόνο κατάθεσης του στοιχήματος δεν λαμβάνονται υπόψη για το σκοπό του παρόντος στοιχήματος.

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1, Ισοπαλία, Παίκτης 2.

21.21. Outrights (Μακροπρόθεσμα Στοιχήματα)

Επιλέξτε ποιος παίκτης θα κερδίσει το τουρνουά.

Πιθανές επιλογές: Όλες οι ομάδες/ συμμετέχοντες που έχουν την ευκαιρία να κερδίσουν το τουρνουά.

21.21.1. Διευθέτηση

Όλα τα στοιχεία θα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα μετά από τον τελευταίο αγώνα του Πρωταθλήματος/ της Λίγκας/ του Κυπέλλου. Οι μεταγενέστερες αλλαγές με οποιονδήποτε τρόπο δεν επηρεάζουν τη διευθέτηση.

Εάν μια ομάδα/ συμμετέχων δεν συμμετέχει στη διοργάνωση, όλα τα μακροπρόθεσμα στοιχεία (outrights) σε αυτή την ομάδα/ συμμετέχοντα ακυρώνονται.

Ο χρόνος που αναφέρεται στα τερματικά ενδέχεται να μην αντιστοιχεί στην προγραμματισμένη λήξη της διοργάνωσης.

22. Πινγκ Πονγκ

22.1. Γενικοί Κανόνες

22.1.1. Διευθέτηση

Όλα τα ειδικά στοιχήματα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο τελικό αποτέλεσμα του αγώνα, εκτός εάν ορίζεται διαφορετικά στην περιγραφή του ειδικού στοιχήματος. Εάν ένα ειδικό στοιχήμα έχει κριθεί πριν από τη ματαίωση του αγώνα [π.χ. Winner of the 1st Set (Νικητής του 1^{ου} Σετ)], όλα τα στοιχήματα αυτής της ειδικής αγοράς συνεχίζουν να ισχύουν.

Εάν ο συνολικός αριθμός σετ που θα παιχτούν αλλάξει, τα στοιχήματα του αγώνα συνεχίζουν να ισχύουν, αλλά τα στοιχήματα σε Correct Score (Ακριβές Σκορ), Total Sets (Σύνολο Σετ) και Total Points (Σύνολο Πόντων) ακυρώνονται.

22.1.2. Ματαιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

Εάν ένας αγώνας αναβληθεί ή προγραμματιστεί εκ νέου, τα στοιχήματα συνεχίζουν να ισχύουν εφόσον ο αγώνας ολοκληρωθεί πριν από το τέλος της διοργάνωσης.

Στοιχήματα σε αγώνες που έχουν διακοπεί ή αναβληθεί και δεν διεξάγονται στο πλαίσιο μιας διοργάνωσης (π.χ. φιλικά παιχνίδια) κηρύσσονται άκυρα εάν οι αγώνες δεν πραγματοποιηθούν και ολοκληρωθούν εντός 24 ωρών.

22.2. Match Betting (Στοιχηματισμός σε Αγώνα)

Επιλέξτε ποιος παίκτης θα κερδίσει τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1, Παίκτης 2.

22.3. Xth Set Handicap (Χάντικαπ Χ Σετ)

Επιλέξτε ποιος θα είναι ο νικητής του συγκεκριμένου σετ (X) αφού το χάντικαπ έχει εφαρμοστεί στο επίσημο σκορ του σετ.

Πιθανές επιλογές: x.x-Χάντικαπ για Παίκτη 1, x.x-Χάντικαπ για Παίκτη 2.

22.4. Totals (Σύνολο Πόντων)

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των πόντων που θα σημειώσουν και οι δύο παίκτες στον αγώνα θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον αριθμό που επιλέγετε.

Πιθανές επιλογές: Over x.5, Under x.5.

22.5. Xth Set Winner (Νικητής Χ Σετ)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει το συγκεκριμένο σετ (X).

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1, Παίκτης 2.

22.6. Xth Set Total (Σύνολο Πόντων Χ Σετ)

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των πόντων που θα σημειώσει ο Παίκτης 1 και ο Παίκτης 2 στο συγκεκριμένο σετ (X) θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον αριθμό που επιλέγετε.

Πιθανές επιλογές: Over x.5, Under x.5.

22.7. Xth Set Odd/ Even Points (Μονός/ Ζυγός Αριθμός Πόντων X Σετ)

Επιλέξτε εάν το σύνολο των πόντων του συγκεκριμένου σετ (X) θα είναι μονό ή ζυγό. Τα σκορ και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

22.8. Race to N Points in Set X (Πρώτη που θα Σημειώσει N Πόντους στο X Σετ)

Επιλέξτε την ομάδα που θα σημειώσει πρώτη έναν ορισμένο αριθμό πόντων στο συγκεκριμένο (X) σετ.

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1, Παίκτης 2.

23. Βόλει

23.1. Γενικοί Κανόνες

23.1.1. Διευθέτηση

Όλα τα ειδικά στοιχήματα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο τελικό αποτέλεσμα του αγώνα, εκτός εάν ορίζεται διαφορετικά στην περιγραφή του ειδικού στοιχήματος. Εάν ένα ειδικό στοιχήμα έχει κριθεί πριν από τη ματαιώση π.χ. Winner of the 1st Set (Νικητής 1^{ου} Σετ), όλα τα στοιχήματα σε αυτό το ειδικό στοιχήμα ισχύουν.

23.1.2. Ματαιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

Σε περίπτωση διακοπής ή αναβολής ενός αγώνα, τα στοιχήματα που κατατίθενται σε αγώνες της διοργάνωσης συνεχίζουν να ισχύουν μέχρι την ολοκλήρωση του αγώνα. Ωστόσο, στοιχήματα σε αγώνες που έχουν διακοπεί ή αναβληθεί και δεν διεξάγονται στο πλαίσιο μιας διοργάνωσης (π.χ. φιλικά παιχνίδια) ακυρώνονται εάν ο αγώνας δεν πραγματοποιηθεί και ολοκληρωθεί εντός 24 ωρών.

23.2. Match Betting (Στοιχηματισμός σε Αγώνα)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

23.3. Total Sets (Σύνολο Σετ)

Επιλέξτε πόσα σετ θα έχει ο αγώνας.

Πιθανές επιλογές: 3, 4, 5.

23.4. Point Handicap (Χάντικαπ Πόντων)

Επιλέξτε ποιος θα είναι ο νικητής αφού εφαρμοστεί το χάντικαπ στο σύνολο των πόντων κάθε ομάδας σύμφωνα με το επίσημο τελικό αποτέλεσμα.

Πιθανές επιλογές: x.x-Χάντικαπ Γηπεδούχου, x.x-Χάντικαπ Φιλοξενούμενης.

23.5. Total Points (Σύνολο Πόντων)

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός πόντων του αγώνα θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό πόντων. Εάν ως ορισμένος αριθμός προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το συνολικό σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Πόντους, Under x.5 Πόντους.

23.6. Set Betting (Στοιχηματισμός σε Σετ)

Επιλέξτε το τελικό αποτέλεσμα του αγώνα.

Πιθανές επιλογές: 3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3, 0:3.

23.7. Winner Set X (Νικητής X Σετ)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει το συγκεκριμένο σετ (X).

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

23.8. Xth Set – Handicap (X Σετ – Χάντικαπ)

Επιλέξτε το νικητή του συγκεκριμένου σετ αφού το χάντικαπ πόντων έχει εφαρμοστεί στο σύνολο πόντων κάθε ομάδας.

Πιθανές επιλογές: x.x-Χάντικαπ Γηπεδούχου, x.x-Χάντικαπ Φιλοξενούμενης.

23.9. Xth Set – Race to Y Points (X Σετ – Πρώτη που θα φτάσει Y Πόντους)

Επιλέξτε την ομάδα που θα σημειώσει πρώτη έναν ορισμένο (Y) αριθμό πόντων στο συγκεκριμένο σετ (X).

Εάν καμία ομάδα δεν σημειώσει τον ορισμένο (Y) αριθμό πόντων, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

23.10. Xth Set – Total Points (X Σετ – Σύνολο Πόντων)

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των πόντων που θα σημειωθούν σε συγκεκριμένο σετ (X) θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό πόντων. Εάν ως ορισμένος αριθμός προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το σύνολο ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται. Οι πόντοι και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Πόντους, Under x.5 Πόντους.

23.11. Xth Set – Odd/ Even Points (X Σετ – Μονός/ Ζυγός Αριθμός Πόντων)

Επιλέξτε εάν ο αριθμός πόντων στο συγκεκριμένο σετ (X) θα είναι μονός ή ζυγός.

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

24. Υδατοσφαίριση

24.1. Γενικοί Κανόνες

24.1.1. Διευθέτηση

Όλα τα ειδικά στοιχήματα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα μετά από την κανονική διάρκεια του αγώνα, εκτός εάν ορίζεται διαφορετικά στην περιγραφή του ειδικού στοιχήματος. Εάν ένα ειδικό στοιχείο έχει κριθεί πριν από τη ματαίωση π.χ. Over 0.5 Goals (Over 0.5 Γκολ), όλα τα στοιχήματα που έχουν κατατεθεί για αυτό το ειδικό στοιχείο ισχύουν.

24.1.2. Μатаιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

Όλα τα στοιχήματα επί ματαιωθέντων ή αναβληθέντων αγώνων ακυρώνονται, εκτός εάν ο αγώνας προγραμματιστεί εκ νέου και ολοκληρωθεί εντός 24 ωρών. Σε αυτή την περίπτωση τα στοιχήματα συνεχίζουν να ισχύουν.

24.2. Fulltime Result (Τελικό Αποτέλεσμα)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τον αγώνα στην κανονική διάρκεια.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

24.3. Total Goals (Σύνολο Γκολ)

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των γκολ που θα σημειωθούν θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον αριθμό που επιλέγετε. Εάν αυτός ο αριθμός ισούται ακριβώς με το σκορ, τα στοιχήματα ακυρώνονται. Τα σκορ και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Γκολ, Under x.5 Γκολ.

24.4. Outrights (Μακροπρόθεσμα Στοιχήματα)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει ένα Πρωτάθλημα/ μια Λίγκα/ ένα Κύπελλο.

Πιθανές επιλογές: Όλες οι ομάδες που έχουν την ευκαιρία να κερδίσουν το Πρωτάθλημα/ τη Λίγκα/ το Κύπελλο.

24.4.1. Διευθέτηση

Όλα τα στοιχήματα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα μετά από τον τελευταίο αγώνα του Πρωταθλήματος/ της Λίγκας/ του Κυπέλλου. Οι μεταγενέστερες αλλαγές με οποιονδήποτε τρόπο δεν επηρεάζουν τη διευθέτηση.

Εάν μια ομάδα δεν συμμετέχει στη διοργάνωση, όλα τα μακροπρόθεσμα στοιχήματα σε αυτή την ομάδα ακυρώνονται.

Ο χρόνος που αναφέρεται στα τερματικά δεν πρέπει να αντιστοιχεί στην προγραμματισμένη λήξη της διοργάνωσης.

24.5. Placebet 1-3 (Θέσεις 1-3)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα καταλάβει μία από τις τρεις πρώτες θέσεις της διοργάνωσης.

Πιθανές επιλογές: Όλες οι ομάδες που έχουν την ευκαιρία να καταλάβουν μία από τις τρεις πρώτες θέσεις του Πρωταθλήματος/ της Λίγκας/ του Κυπέλλου.

24.5.1. Διευθέτηση

Όλα τα στοιχεία διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα μετά από τον τελευταίο αγώνα του Πρωταθλήματος/ της Λίγκας/ του Κυπέλλου. Οι μεταγενέστερες αλλαγές με οποιονδήποτε τρόπο δεν επηρεάζουν τη διευθέτηση.

Εάν μια ομάδα δεν συμμετέχει στη διοργάνωση, όλα τα placebets σε αυτή την ομάδα ακυρώνονται.

Ο χρόνος που αναφέρεται στα τερματικά ενδέχεται να μην αντιστοιχεί στην προγραμματισμένη λήξη της διοργάνωσης.

25. Χειμερινά Αθλήματα

25.1. Γενικοί Κανόνες

25.1.1. Διευθέτηση

Ως αποτέλεσμα μετρά η τελετή απονομής, εάν υφίσταται. Τυχόν μεταγενέστερες αλλαγές στο επίσημο αποτέλεσμα δεν επηρεάζουν τη διευθέτηση των στοιχημάτων.

Εάν υπάρχουν περισσότεροι συμμετέχοντες στο σχετικό αριθμό θέσεων σε σχέση με αυτούς που ορίζονται στον τίτλο του στοιχήματος, εφαρμόζεται ο κανόνας dead heat για τους υπεράριθμους. Για παράδειγμα, σε ένα ειδικό στοιχείο Top 5 (Πρώτες 5 Θέσεις), εάν δύο συμμετέχοντες ισοφαρίσουν στην πέμπτη θέση, ο πρώτος, ο δεύτερος, ο τρίτος και ο τέταρτος συμμετέχων θα λάβουν πλήρη απόδοση, αλλά οι συμμετέχοντες που ισοφάρισαν στην πέμπτη θέση θα λάβουν απόδοση ως dead heat διπλής επιλογής. Σε ένα ειδικό στοιχείο Top 5 (Πρώτες 5 Θέσεις) όπου έχουν ισοφαρίσει τέσσερις συμμετέχοντες στην τρίτη θέση, οι συμμετέχοντες που τερμάτισαν πρώτος και δεύτερος θα λάβουν πλήρη απόδοση, ενώ οι τέσσερις συμμετέχοντες που ισοφάρισαν στην πέμπτη θέση θα λάβουν απόδοση dead heat για τις εναπομείνουσες τρεις θέσεις, δηλαδή 75% της αξίας του δελτίου σε αυτή την περίπτωση.

25.1.2. Μатаιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

Εάν ένα γεγονός ματαιωθεί και δεν ανακοινωθεί επίσημο αποτέλεσμα, τα στοιχήματα ακυρώνονται. Εάν ένα γεγονός ματαιωθεί, και ανακοινωθεί επίσημο αποτέλεσμα, η διευθέτηση των στοιχημάτων πραγματοποιείται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα.

Εάν ένα γεγονός αναβληθεί, και ξεκινήσει στον ίδιο χώρο εντός των επόμενων δύο (2) ημερών, όλα τα στοιχήματα στο γεγονός αυτό εξακολουθούν να ισχύουν. Εάν αναβληθεί και πραγματοποιηθεί σε άλλο χώρο, όλα τα στοιχήματα στο γεγονός αυτό ακυρώνονται.

25.2. Championship Outrights (Μακροπρόθεσμο Στοιχείο Πρωταθλήματος)

Επιλέξτε ποιος συμμετέχων θα κερδίσει τη διοργάνωση.

Πιθανές επιλογές: Όλες οι ομάδες/ συμμετέχοντες που έχουν την ευκαιρία να κερδίσουν τη διοργάνωση.

25.2.1. Διευθέτηση

Όλα τα στοιχήματα θα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα μετά από τον τελευταίο αγώνα της διοργάνωσης. Οι μεταγενέστερες αλλαγές με οποιονδήποτε τρόπο δεν επηρεάζουν τη διευθέτηση.

Εάν μια ομάδα/ συμμετέχων δεν συμμετέχει στον αγώνα, όλα τα μακροπρόθεσμα στοιχήματα σε αυτή την ομάδα/ συμμετέχοντα ακυρώνονται.

Ο χρόνος που αναφέρεται στα τερματικά ενδέχεται να μην αντιστοιχεί στην προγραμματισμένη λήξη της διοργάνωσης.

25.3. Race Winner (Νικητής Αγώνα)

Επιλέξτε ποιος συμμετέχων θα κερδίσει τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Όλες οι ομάδες/ συμμετέχοντες που θα συμμετέχουν στον αγώνα.

25.3.1. Διευθέτηση

Όλα τα στοιχήματα θα διευθετούνται σύμφωνα με την τελετή απονομής, εάν υφίσταται. Οι μεταγενέστερες αλλαγές με οποιονδήποτε τρόπο δεν επηρεάζουν τη διευθέτηση.

Εφαρμόζεται κανόνας dead heat.

Εάν μια ομάδα/ συμμετέχων δεν συμμετέχει στον αγώνα, όλα τα μακροπρόθεσμα στοιχήματα σε αυτή την ομάδα/ συμμετέχοντα ακυρώνονται.

Ο χρόνος που αναφέρεται στα τερματικά δεν πρέπει να αντιστοιχεί στην προγραμματισμένη λήξη της διοργάνωσης.

25.4. Podium Finish (Τερματισμός στο Βάθρο)

Επιλέξτε ποιος συμμετέχων/ ποια ομάδα θα καταλάβει μία από τις τρεις πρώτες θέσεις της διοργάνωσης.

Πιθανές επιλογές: Όλοι οι συμμετέχοντες/ ομάδες που συμμετέχουν στη διοργάνωση.

25.4.1. Διευθέτηση

Όλα τα στοιχήματα διευθετούνται σύμφωνα με την τελετή απονομής, εάν υφίσταται. Οι μεταγενέστερες αλλαγές με οποιονδήποτε τρόπο δεν επηρεάζουν τη διευθέτηση.

Εφαρμόζεται κανόνας dead heat.

Εάν μια ομάδα/ συμμετέχων δεν συμμετέχει στη διοργάνωση, όλα τα μακροπρόθεσμα στοιχήματα σε αυτή την ομάδα/ συμμετέχοντα ακυρώνονται.

Ο χρόνος που αναφέρεται στα τερματικά ενδέχεται να μην αντιστοιχεί στην προγραμματισμένη λήξη της διοργάνωσης.

25.5. Head to Head (Υψηλότερη Θέση Μεταξύ 2)

Επιλέξτε το διαγωνιζόμενο/ την ομάδα που θα καταλάβει την υψηλότερη θέση στον τερματισμό.

Πιθανές επιλογές: Συμμετέχων 1, Συμμετέχων 2.

25.5.1. Διευθέτηση

Εάν οποιοσδήποτε από τους διαγωνιζόμενους/ οποιαδήποτε από τις ομάδες δεν ξεκινήσει το διαγωνισμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται. Εάν κανένας διαγωνιζόμενος/ καμία ομάδα δεν τερματίσει σε ένα γεγονός με δύο ή περισσότερες καταβάσεις, ο αριθμός επιτυχημένων καταβάσεων είναι αυτός που καθορίζει το νικητή. Εάν και οι δύο διαγωνιζόμενοι δεν προκριθούν στη δεύτερη κατάβαση, νικητής είναι ο διαγωνιζόμενος που έλαβε την καλύτερη θέση στην πρώτη κατάβαση.