

Isi

1. [Istilah utama](#)
2. [Ketentuan umum](#)
3. [Syarat dan ketentuan penerimaan taruhan umum](#)
 - 3.1. [Penjualan kupon](#)
 - 3.2. [Edit Kupon Taruhan](#)
 - 3.3. [Powerbet](#)
4. [Jenis taruhan](#)
 - 4.1. [Taruhan tunggal](#)
 - 4.2. [Akumulator](#)
 - 4.3. [Sistem taruhan](#)
 - 4.4. [Berantai taruhan](#)
 - 4.5. [Taruhan terpercaya](#)
 - 4.6. [Taruhan dengan kode promo](#)
 - 4.7. [Multi taruhan](#)
 - 4.8. [Taruhan bersyarat](#)
 - 4.9. [Antiakumulator](#)
 - 4.10. [Taruhan keberuntungan](#)
 - 4.11. [Paten](#)
5. [Penerimaan taruhan pada waktu pertandingan \(taruhan live\)](#)
6. [Menambah dana ke akun dan menarik dana dari akun](#)
7. [Hasil pertandingan, tanggal dan waktunya, aturan penyelesaian masalah pertentangan](#)
8. [Jenis taruhan \(hasil kejadian\)](#)
9. [Peraturan sesuai dengan jenis olahraga](#)
 - 9.1. [Sepak bola Australia](#)
 - 9.2. [Sepak bola Amerika](#)
 - 9.3. [Bulu tangkis, tenis meja, voli pantai](#)
 - 9.4. [Bola basket](#)
 - 9.5. [Bola Basket 3x3](#)
 - 9.6. [Bola kasti](#)
 - 9.7. [Biathlon](#)
 - 9.8. [Tinju, bela diri](#)
 - 9.9. [UFC](#)
 - 9.10. [Balap sepeda](#)
 - 9.11. [Polo air](#)
 - 9.12. [Bola Voli](#)
 - 9.13. [Bola tangan](#)
 - 9.14. [Golf](#)
 - 9.15. [Dart](#)
 - 9.16. [Curling](#)
 - 9.17. [Kriket](#)
 - 9.18. [Bola tangan pantai](#)
 - 9.19. [Sepak bola pantai](#)
 - 9.20. [Rugbi](#)
 - 9.21. [Pacuan kuda](#)
 - 9.22. [Skuas](#)
 - 9.23. [Snooker](#)
 - 9.24. [Tenis](#)
 - 9.25. [Bola lantai](#)

- 9.26. [Sepak bola](#)
- 9.27. [Futsal](#)
- 9.28. [Hoki lapangan](#)
- 9.29. [Bandy](#)
- 9.30. [Hoki es](#)
- 9.31. [Bowls](#)
- 9.32. [Catur](#)
- 9.33. [Formula 1, balap motor, balap otomotif](#)
- 9.34. [Balap perahu](#)
- 9.35. [KEIRIN](#)
- 9.36. [Lacrosse](#)
- 9.37. [Auto Race \(Arena Balap Jepang\)](#)
- 9.38. [Skate Cross](#)
- 9.39. [TV-Games](#)
- 9.40. [Politik](#)
- 9.41. [eSports](#)
- 9.42. [Olimpiade](#)
- 9.43. [Jenis olahraga musim dingin](#)
- 9.44. [Sepak Bola Gaelic, Hurling](#)
- 9.45. [CUACA](#)
- 9.46. [SEPAK BOLA PENDEK](#)
- 9.47. [Sepabola Jalanan \(Street Football 3x3\)](#)
- 9.48. [Street Power Football 2x2. Piala Dunia](#)
- 9.49. [Footballtennis](#)
- 9.50. [Headis](#)
- 9.51. [SEPAKBOLA SABUN \(PEREMPUAN\)](#)
- 9.52. [SEPAKBOLA SABUN \(LAKI LAKI\)](#)
- 9.53. [LIGA ACAK](#)
- 9.54. [CROSS VOLLEY](#)
- 9.55. [UNSULLIED UFC TOURNAMENT](#)
- 9.56. [E-Sports FIFA](#)
- 9.57. [Kabaddi](#)
- 9.58. [Tinjau Thailand](#)
- 9.59. [Counter-Strike](#)
- 9.60. [E-Sports hoki es](#)
- 9.61. [E-Sports Fighting UFC](#)
- 9.62. [UFC 4. STREET FIGHT](#)
- 9.63. [Bet Constructor](#)
- 9.64. [E-Sports Bola Basket](#)
- 9.65. [E-Sports Bola Basket \(3x3 и 1x1\)](#)
- 9.66. [E-SPORTS BOLA BASKET. 2K18](#)
- 9.67. [World of tanks](#)
- 9.68. [E-Sports tenis](#)
- 9.69. [Dota 2](#)
- 9.70. [Worms](#)
- 9.71. [Cyber fighting WWE](#)
- 9.72. [E-Sports Kriket](#)
- 9.73. [Big Bash Boom](#)
- 9.74. [Mortal Kombat X](#)
- 9.75. [E-Sports Bola Tangan](#)
- 9.76. [Dayung, layar](#)

- 9.77. [Tegvoly](#)
- 9.78. [Rocket League](#)
- 9.79. [TEQBALL](#)
- 9.80. [Bola Voli Kung](#)
- 9.81. [Battlefield](#)
- 9.82. [Lotere](#)
- 9.83. [E-Sports Rugby](#)
- 9.84. [E-Sports Sepak Bola Amerika](#)
- 9.85. [E-Sports Reli](#)
- 9.86. [E-Sports Golf](#)
- 9.87. [E-Sports Bola Kasti](#)
- 9.88. [Street Fighter V](#)
- 9.89. [Quake4](#)
- 9.90. [Call of Duty](#)
- 9.91. [HearthStone](#)
- 9.92. [Cyber Lacrosse](#)
- 9.93. [Steep](#)
- 9.94. [Permainan CrossFit](#)
- 9.95. [E-Sports Floorball](#)
- 9.96. [eSports Formula 1](#)
- 9.97. [Kiber AngryBirds](#)
- 9.98. [Injustice 2](#)
- 9.99. [Pesapallo](#)
- 9.100. [Tekken VII](#)
- 9.101. [Taruhan spesial](#)
- 9.102. [Gulat](#)
- 9.103. [Permainan kartu "Durak"](#)
- 9.104. [21 poin](#)
- 9.105. [Seca](#)
- 9.106. [POKER](#)
- 9.107. [BACCARAT](#)
- 9.108. [DADU](#)
- 9.109. [StarCraft](#)
- 9.110. [Disc Jam](#)
- 9.111. [League Of Legends \(ARAM\)](#)
- 9.112. [League of Legends \(Classic mode, PROLIVE\)](#)
- 9.113. [King Of Fighters](#)
- 9.114. [Heroes Of Might And Magic III](#)
- 9.115. [Tenis Meja E-Sports](#)
- 9.116. [Dadu poker](#)
- 9.117. [Cyber Biliar](#)
- 9.118. [CYBER BILLIAR \(SNOOKER\)](#)
- 9.119. [FlatOut4](#)
- 9.120. [Hoki-cyber \(adu penalti\)](#)
- 9.121. [Permainan tembak-menembak PUBG](#)
- 9.122. [Kok Boru](#)
- 9.123. [NBA Playgrounds](#)
- 9.124. [LaserLeague](#)
- 9.125. [BATTLERITE, WWE BATTLEGROUND](#)
- 9.126. [MUTANT FOOTBALL LEAGUE](#)
- 9.127. [CROSSOUT](#)

- 9.128. [Rainbow Six Siege](#)
- 9.129. [Cyber Footvolley](#)
- 9.130. [CYBER MINI-HOKI](#)
- 9.131. [Killer Instinct](#)
- 9.132. [SociableSoccer](#)
- 9.133. [PIXEL CUP SOCCER](#)
- 9.134. [Esports sepakbola](#)
- 9.135. [TABLE FOOTBALL PRO](#)
- 9.136. [Esports sepakbola \(PES\)](#)
- 9.137. [Esports Sepakbola Australia](#)
- 9.138. [Sepak Bola Super Arcade](#)
- 9.139. [Sepak bola marmer](#)
- 9.140. [Bola basket kelereng](#)
- 9.141. [GOLF MARMER](#)
- 9.142. [PENEMBAKAN MARMER](#)
- 9.143. [MARBLE FIDGET SPINNERS](#)
- 9.144. [Marbel Biliar](#)
- 9.145. [CURLING KELERENG](#)
- 9.146. [MARBLE COLLISION](#)
- 9.147. [MARBLE WAVES](#)
- 9.148. [TARGET BUNDAR KELERENG](#)
- 9.149. [SLIDE KELERENG](#)
- 9.150. [BALAP KELERENG](#)
- 9.151. [MMA KELERENG](#)
- 9.152. [BLOCK BREAKER KELERENG](#)
- 9.153. [LOTTO KELERENG](#)
- 9.154. [BISBOL KELERENG](#)
- 9.155. [BOLA VOLI KELERENG](#)
- 9.156. [RAID: SHADOW LEGENDS](#)
- 9.157. [ESPORTS BOLA BASKET \(PLAYGROUND\)](#)
- 9.158. [Assault Squad](#)
- 9.159. [Cut The Rope](#)
- 9.160. [CRASH](#)
- 9.161. [SUBWAY SURFERS](#)
- 9.162. [SONIC GENERATIONS](#)
- 9.163. [SPYKEBOTS](#)
- 9.164. [BLADE AND SOUL](#)
- 9.165. [Ball Grabbers](#)
- 9.166. [Overcooked](#)
- 9.167. [E-taekwondo](#)
- 9.168. [eSports bola voli](#)
- 9.169. [Jump Force](#)
- 9.170. [Simulator Pertempuran Benar-Benar Akurat \(TABS\)](#)
- 9.171. [SEKIRO](#)
- 9.172. [eSports Bicycle Racing](#)
- 9.173. [RumbleStars](#)
- 9.174. [BrawlOut](#)
- 9.175. [Bomberman](#)
- 9.176. [WarThunder](#)
- 9.177. [Robot Champions](#)
- 9.178. [KARTU SEPAK BOLA](#)

- 9.179. [SEGA FOOTBALL](#)
- 9.180. [Dead Or Alive VI](#)
- 9.181. [DOTA AUTO CHESS](#)
- 9.182. [Panahan Langsung](#)
- 9.183. [KOPANITO SOCCER \(CYBER\)](#)
- 9.184. [Super Kickers League](#)
- 9.185. [SUPER HOKI BERDARAH](#)
- 9.186. [BATTLESHIP](#)
- 9.187. [WORLD OF WARSHIPS](#)
- 9.188. [Hoki Meja](#)
- 9.189. [SEPAK BOLA MEJA](#)
- 9.190. [Hoki Udara](#)
- 9.191. [PIALA INFINITY HOKI UDARA](#)
- 9.192. [RUMUS KEMENANGAN](#)
- 9.193. [Loto Rusia](#)
- 9.194. [RUGBALL](#)
- 9.195. [Guilty Gear](#)
- 9.196. [Turnamen Dead Or Alive VI](#)
- 9.197. [Pickleball](#)
- 9.198. [Killer Joker](#)
- 9.199. [SETTE E MEZZO](#)
- 9.200. [BIGRUMBLEBOXING. CREED CHAMPIONSHIP](#)
- 9.201. [FRISBEE](#)
- 9.202. [Kristal](#)
- 9.203. [Kejohanan ShortStrike](#)
- 9.204. [HyperBrawl](#)
- 9.205. [Subsoccer](#)
- 9.206. [Super Soccer Blast. Piala Dunia](#)
- 9.207. [Lebih Tinggi vs Lebih Rendah](#)
- 9.208. [Gigabash](#)
- 9.209. [Need for Speed](#)
- 9.210. [TapeToTape Cup](#)
- 9.211. [Mortal Kombat 1](#)
- 9.212. [Roller Champions](#)
- 9.213. [Phygital Football](#)
- 9.214. [Power of Power](#)
- 9.215. [Overwatch](#)
- 9.216. [Undisputed](#)
- 9.217. [Roulette](#)
- 9.218. [World of Warcraft](#)
- 9.219. [Demam Emas](#)
- 9.220. [Fast Bowling](#)
- 9.221. [CardsCricket](#)
- 9.222. [Bola Basket Kartu](#)
- 9.223. [Cuphead](#)
- 9.224. [Esports Quidditch](#)
- 9.225. [Hellish Quart](#)
- 9.226. [Fatal Fury](#)
- 9.227. [Looney Tunes](#)
- 9.228. [Rematch. Cyber League](#)
- 9.229. [Mega Baseball](#)

- 9.230. [Tekken 8](#)
- 10. [Taruhan tambahan](#)
- 11. [Contoh](#)
 - 11.1. [Taruhan tunggal](#)
 - 11.2. [Akumulator](#)
 - 11.3. [Sistem taruhan](#)
 - 11.4. [Perhitungan handicap Asia di taruhan tunggal](#)
 - 11.5. [Perhitungan handicap Asia dalam taruhan akumulator](#)
 - 11.6. [Perhitungan total Asia](#)
 - 11.7. [Perhitungan berantai taruhan](#)
- 12. [Totalisator TOTO-15](#)
 - 12.1. [Istilah utama](#)
 - 12.2. [Penyaluran dana hadiah berdasarkan kategori](#)
 - 12.3. [Ketentuan umum](#)
 - 12.4. [Cara bertaruh TOTO](#)
 - 12.5. [Pembayaran Jackpot](#)
 - 12.6. [Kasus kontroversial](#)
 - 12.7. [Paket taruhan](#)
- 13. [OptionBet](#)
- 14. [Totalisator TOTO "Tebak Skor"](#)
 - 14.1. [Cara bertaruh TOTO "Tebak skor"](#)
- 15. [Totalisator TOTO-Sepak Bola](#)
 - 15.1. [Ketentuan umum](#)
 - 15.2. [Taruhan TOTO-Sepak Bola](#)
 - 15.3. [Perhitungan TOTO-Sepak Bola](#)
 - 15.4. [Penyaluran dana hadiah](#)
 - 15.5. [Perhitungan kemenangan](#)
- 16. [TOTO Hoki Es](#)
- 17. [TOTO "Bola Basket"](#)
- 18. [Toto "eSports Sepakbola"](#)
- 19. [TOTO Esports](#)
 - 19.1. [Distribusi dana hadiah dan Jackpot](#)
- 20. [TOTO Free](#)
- 21. [Sumber informasi utama](#)
- 22. [Perhitungan taruhan «Accumulator» dan «Sistem»](#)
- 23. [KASINO](#)
 - 23.1. [PROMOAKSI](#)
 - 23.2. [Daftar berhenti untuk permainan-permainan pertaruhan](#)
 - 23.3. [KESALAHAN ATAU KELEMAHAN](#)
 - 23.4. [KEADAAN KEHAR](#)
- 24. [TOTO KRIKET](#)
- 25. [Golden Race](#)
 - 25.1. [Sepakbola virtual](#)
 - 25.2. [3D-liga virtual](#)
 - 25.3. [Balap Greyhound dan Pacuan Kuda](#)
 - 25.4. [Ras sepeda motor](#)
 - 25.5. [Speedway](#)
- 26. [GLOBAL BET](#)
 - 26.1. [SEPAKBOLA VIRTUAL](#)
 - 26.2. [BALAP GREYHOUND DAN PACUAN KUDA](#)
 - 26.3. [Liga sepak](#)

- 26.4. [SPEEDWAY \(hanya 4 peserta\)](#)
- 27. [KEBIJAKAN PRIVASI](#)
 - 27.1. [PRIVASI](#)
 - 27.2. [Persetujuan TERHADAP pengolahan data pribadi](#)
 - 27.3. [Tujuan pengumpulan data pribadi](#)
 - 27.4. [SARANA PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA](#)
 - 27.5. [PENGUNAAN INFORMASI](#)
 - 27.6. [PENGUNGKAPAN INFORMASI](#)
 - 27.7. [AKSES](#)
 - 27.8. [COOKIES](#)
 - 27.9. [PERSETUJUAN TERHADAP PENGGUNAAN PEMASOK LAYANAN ELEKTRONIK](#)
 - 27.10. [PERSETUJUAN TERHADAP PEMERIKSAAN OLEH PIHAK KEAMANAN](#)
 - 27.11. [KESELAMATAN](#)
 - 27.12. [PERLINDUNGAN ANAK](#)
 - 27.13. [TRANSFER DATA INTERNASIONAL](#)
 - 27.14. [HUBUNGAN PIHAK KETIGA](#)
 - 27.15. [DISCLAIMER HUKUM](#)
 - 27.16. [PERSETUJUAN TERHADAP KEBIJAKAN PRIVASI](#)
- 28. [Kebijakan perusahaan pada pencegahan pencucian uang dan terorisme internasional](#)
- 29. [PERMAINAN BERTANGGUNGJAWAB](#)

1. Istilah utama

Peraturan penerimaan taruhan dan pembayaran kemenangan oleh perusahaan taruhan "1xBet" (lebih lanjut "Peraturan") menetapkan aturan penerimaan taruhan, pembayaran kemenangan, penyelesaian perselisihan, kekhususan taruhan pada olahraga masing-masing. Peraturan tersebut mengatur semua hubungan di antara anggota perusahaan taruhan "1xBet" dan pelanggan.

Peraturan tersebut berlaku baik bagi pelanggan situs web 1xBet, maupun pelanggan semua tempat penerimaan taruhan perusahaan taruhan 1xBet.

Taruhan	adalah kesepakatan tentang kemenangan yang dicapai di antara pelanggan dan perusahaan taruhan sesuai dengan Peraturan yang ditetapkan, hasil - persetujuan tersebut tergantung dari kejadian yang belum jelas apakah terjadi atau tidak. Penerimaan taruhan dari pelanggan menyesuaikan persyaratan perusahaan taruhan tersebut.
Hasil	- adalah hasil kejadian (beberapa kejadian) yang dimaksud dalam taruhan.
Pelanggan	- adalah pelaku yang memasang taruhan pada hasil kejadian di perusahaan taruhan.
Olahraga	adalah beberapa kejadian, hasil yang mungkin dari kejadian itu, odds pada - hasil yang mungkin dari kejadian itu, tanggal dan waktu kapan perusahaan taruhan menyelesaikan penerimaan taruhan pada hasil kejadian tersebut.
Pembatalan taruhan	adalah hasil kejadian yang tidak mengakibatkan perhitungan dan pembayaran kemenangan. Sesuai peraturan ini, kalau "pembatalan taruhan" terjadi, - kesepakatan di antara penyelenggara dan pelanggan dianggap tidak dicapai dan oleh karena itu jumlah taruhan tersebut dikembalikan ke rekening pelanggan.
Waktu pertandingan utama	adalah durasi pertandingan sesuai peraturan penyelenggaraan pertandingan jenis olahraga tersebut yang termasuk perpanjangan waktu dari arbiter. Waktu pertandingan resmi tidak termasuk tambahan waktu, overtime, adu penalti dan lain sebagainya

2. Ketentuan umum

1. Taruhan 1xBet menerima taruhan pada olahraga dan acara lainnya di seluruh dunia.
2. Taruhan hanya dapat ditempatkan oleh individu yang berusia 18 tahun atau usia mayoritas di negara mereka (jika usia mayoritas di atas 18) dan menyetujui Aturan Taruhan yang ditawarkan oleh bandar taruhan. Pelanggan harus bertanggung jawab atas pelanggaran peraturan ini. Dengan mendaftar dan bermain di situs web, Anda mengonfirmasi bahwa Anda tidak menderita kecanduan perjudian.
3. Orang-orang berikut tidak diizinkan untuk memasang taruhan:
 - individu yang berusia di bawah 18 tahun pada saat penempatan;
 - individu yang secara langsung berpartisipasi dalam acara yang dipertaruhkan (misalnya olahragawan, pelatih, wasit, pemilik klub atau manajemen klub, atau individu lain yang dapat memengaruhi hasil acara), serta setiap individu yang bertindak atas nama mereka atau berafiliasi dengan mereka;
 - individu yang mewakili bandar taruhan lainnya;
 - individu yang dilarang masuk ke dalam kontrak dengan pihak taruhan yang tunduk pada undang-undang yang efektif.
4. Hak untuk mengakses dan / atau menggunakan Situs Web (termasuk salah satu atau semua produk yang ditawarkan melalui Situs Web) dapat dianggap ilegal di negara-negara tertentu (termasuk, misalnya, Amerika Serikat, Inggris, Siprus, Belanda, dll.) Kami tidak bermaksud agar Situs Web kami digunakan untuk taruhan olahraga, perjudian, atau tujuan lain oleh orang-orang yang tinggal di negara atau wilayah hukum yang jenis kegiatannya ilegal.
5. Fakta bahwa Situs web kami tersedia di negara dan / atau yurisdiksi tersebut atau dapat ditampilkan dalam bahasa resmi negara mana pun tidak dapat dianggap sebagai otorisasi resmi atau alasan hukum untuk menggunakan Situs web kami dan menyetor dana ke akun Anda atau menarik kemenangan Anda. Ketersediaan situs web tidak berarti bahwa itu berisi proposal, hasutan atau undangan untuk menggunakan atau berlangganan untuk bertaruh, berjudi atau layanan lainnya di yurisdiksi mana pun di mana kegiatan tersebut ilegal.
6. Anda bertanggung jawab untuk menentukan apakah Anda mengakses dan / atau menggunakan Situs web ini sesuai dengan hukum yang berlaku di yurisdiksi Anda dan Anda menjamin kepada kami bahwa judi itu legal di wilayah tempat Anda tinggal. Saat membuka akun dan / atau menggunakan Situs web kami, Anda harus memastikan bahwa tindakan Anda legal di wilayah tempat Anda tinggal. Anda juga menjamin dan setuju bahwa Anda telah menerima nasihat hukum sebelum mendaftar di Situs web kami. Jika kami mengetahui bahwa Anda adalah penduduk di negara tempat penggunaan Situs web kami dianggap ilegal, kami akan memiliki hak untuk menutup akun Anda dan mengembalikan saldo yang tersisa pada akun Anda pada saat penutupan (setelah dikurangi setiap kemenangan dikreditkan setelah setoran terbaru Anda dilakukan).
7. Pelanggan harus bertanggung jawab atas segala pelanggaran paragraf yang disebutkan di atas. Jika Aturan ini dilanggar, perusahaan taruhan berhak untuk menolak untuk membayar kemenangan atau untuk mengembalikan setoran, serta untuk membatalkan taruhan. Perusahaan taruhan tidak bertanggung jawab atas waktu pastinya menyadari bahwa seorang pelanggan termasuk dalam kategori yang disebutkan di atas. Ini berarti bahwa perusahaan taruhan akan berhak untuk mengambil langkah-langkah di atas kapan saja setelah menyadari bahwa pelanggan termasuk dalam kategori yang disebutkan di atas.
8. Bookmaker berhak untuk menolak taruhan dari pelanggan yang gagal mematuhi Aturan ini. Bookmaker berhak untuk menolak menerima taruhan jenis apa pun dari pelanggan mana pun jika mereka melanggar standar sosial perilaku dan ketertiban umum.
9. Bookmaker berhak untuk menolak menerima taruhan dari individu mana pun tanpa memberikan alasan.

10. Semua taruhan akan diselesaikan berdasarkan data yang diberikan oleh pusat pemrosesan.
11. Kemenangan akan dibayarkan kepada petaruh dalam waktu 30 (tiga puluh) hari kalender sejak tanggal publikasi resmi hasil dari acara terbaru pada slip taruhan.
12. Setelah menerima pengembalian, petaruh akan memeriksa apakah kemenangannya benar. Jika petaruh tidak setuju dengan kemenangan, mereka harus memberikan pemberitahuan kepada pihak taruhan dengan nomor rekening, tanggal, waktu, acara, pasak, pemilihan, peluang, dan alasan ketidaksetujuan yang disebutkan. Klaim apa pun tentang kemenangan dapat diajukan dalam 10 (sepuluh) hari. Dokumen yang mendukung dan mendukung pengaduan tersebut harus dilampirkan. Dalam keadaan default dengan alasan yang cukup untuk pengaduan, hal yang sama harus dikembalikan tanpa pemeriksaan. Semua klaim perhitungan taruhan untuk game Cyber-Live diterima dalam waktu 72 jam sejak game berakhir.
13. Taruhan yang ditempatkan oleh Pelanggan akan dianggap dimenangkan jika semua hasil yang ditentukan dalam taruhan tersebut telah diprediksi dengan benar.
14. Ketentuan taruhan (odds, handicap, total, batas taruhan maksimum, dll.) Dapat dikenakan variasi setelah taruhan dilakukan, tetapi ini tidak memengaruhi persyaratan pada saat taruhan dipasang. Sebelum melakukan pengaturan, pelanggan harus memeriksa semua perubahan di pasar pra-pertandingan saat ini.
15. Subjek dalam Perjanjian ini, dalam hal terjadi perselisihan antara pelanggan (pihak kontrak) dan bandar mengenai segala hal yang berkaitan dengan ketaatan dan pemenuhan pengaturan taruhan antara pelanggan (pihak kontrak) dan pihak taruhan, termasuk pembayaran, hasil, peluang dan ketentuan material lainnya dari pengaturan, serta menyatakan pengaturan tersebut tidak tertutup atau batal, para pihak sepakat bahwa setiap perselisihan harus diselesaikan dengan melayani pengaduan kepada pihak yang berlawanan (prosedur pra-sidang). Pihak yang merasa bahwa hak-hak mereka telah dilanggar harus menyerahkan klaim tertulis kepada pihak lain dalam waktu 10 hari.
16. Di bawah prosedur pra-persidangan, satu pihak yang mengklaim pelanggaran atas hak-hak mereka harus melayani pengaduan tertulis kepada pihak lawan. Setiap kali keluhan diberikan kepada bandar taruhan, maka akan dikirimkan ke kantor terdaftar bandar yang dinyatakan dalam dokumen konstituen bandar taruhan dan didukung oleh pernyataan masing-masing dari daftar publik perusahaan. Setiap kali keluhan disajikan kepada pelanggan (pihak kontrak), itu akan dikirim ke tempat tinggal mereka (atau tempat tinggal).
17. Dalam kasus kegagalan teknis dan aliran yang belum selesai, dll. Taruhan pada Esports Live akan dikembalikan hanya jika acara tersebut tidak terjadi atau taruhan pada acara tersebut tidak diselesaikan oleh bandar taruhan.
18. Jika seorang karyawan membuat kesalahan saat menerima taruhan (salah cetak jelas pada daftar acara, inkonsistensi peluang antara pasar taruhan yang ditawarkan dan taruhan, dll), atau taruhan diterima melanggar Peraturan ini, atau jika ada indikasi lain bahwa taruhannya salah, bandar berhak untuk menyatakan taruhan tersebut batal. Pengembalian taruhan tersebut harus dibayar dengan odds 1.
19. 1xBet berkomitmen untuk memastikan permainan yang adil dalam olahraga dan menyadari sepenuhnya bahwa manipulasi event olahraga (dan juga event lainnya) akan dikaitkan dengan tindak kriminal (pengaturan pertandingan yang terorganisasi, korupsi, dll.) dan termasuk ke dalam aktivitas kriminal yang terorganisasi, sebagaimana juga kejahatan transnasional dan lintas perbatasan. Oleh sebab itu, 1xBet patuh sepenuhnya kepada tujuan utama dari "Konvensi Dewan Eropa tentang Manipulasi Kompetisi Olahraga" (CETS No. 215), serta persyaratan legislatif yang terkait.
Juru taruhan berhak untuk menghanguskan taruhan jika terdapat kecurigaan atau konfirmasi terjadinya kecurangan (pengaturan pertandingan), taruhan yang dipasang menggunakan akun pelanggan lain, penggunaan akun pelanggan oleh pihak ketiga, atau semua aktivitas taruhan yang tidak biasanya (yaitu perbedaan apa saja dalam jenis, ukuran, volume, dan cara taruhan dipasang).

Istilah “kecurangan” mengacu pada favorit yang secara sengaja kalah dalam pertandingan atau pengaturan pertandingan sebagaimana ditentukan oleh aturan kompetisi karena alasan keuangan, persaingan, atau alasan lainnya, serta pelanggaran lainnya terhadap aturan olahraga yang relevan.

20. Dalam hal odds yang keliru jelas, taruhan tersebut harus diselesaikan berdasarkan hasil akhir pada odds efektif yang berlaku untuk pasar tertentu.
21. Jika pihak penerima gagal mempertimbangkan pengaduan dalam jangka waktu yang ditetapkan, pihak yang mengklaim pelanggaran hak-hak mereka berhak untuk mengambil tindakan ke pengadilan, dan tempat yang tepat akan menjadi pengadilan di negara kantor terdaftar bandar taruhan.
22. Jika Peraturan ini diamandemen, pelanggan harus diberitahukan sebagaimana mestinya. Taruhan yang diterima setelah tanggal yang ditentukan akan tunduk pada Aturan yang diamandemen. Taruhan sebelumnya akan tetap tidak berubah.
23. Tidak ada kegagalan koneksi saat menerima konfirmasi dari taruhan akan menyebabkan pembatalan taruhan tersebut.
24. Menempatkan taruhan bertindak sebagai bukti bahwa Pelanggan menyetujui dan menerima Aturan Taruhan ini.
25. Taruhan akan diselesaikan dan kemenangan akan ditentukan hanya berdasarkan hasil yang dinyatakan oleh taruhan. Setiap keluhan tentang hasil, tanggal, dan waktu mulai aktual acara harus dipertimbangkan bersama dengan dokumen resmi dari federasi olahraga terkait.
26. Tidak ada keluhan sehubungan dengan atau timbul dari transliterasi (atau terjemahan) nama tim, nama pemain, atau tempat olahraga akan dipertimbangkan oleh pembuat taruhan. Judul turnamen diberikan hanya untuk kenyamanan. Tidak ada kesalahan dalam judul turnamen akan menghasilkan pengembalian uang pasak.
27. Setiap pelanggan yang terdaftar mungkin hanya memiliki satu akun. Pelanggan hanya dapat mendaftarkan satu akun per keluarga, alamat, alamat email, alamat IP, kartu kredit / debit, e-wallet atau metode pembayaran elektronik. Orang-orang yang berhubungan dengan pelanggan tidak akan diizinkan untuk mendaftar di situs web.
28. Tidak ada pelanggan terdaftar yang dapat didaftarkan ulang sebagai pelanggan baru (dengan nama baru, dengan alamat email baru, dll).
29. Dalam hal terjadi:
 - pendaftaran duplikat (termasuk mendaftar dengan nama baru), pengajuan dokumen orang lain, tidak valid, atau palsu (termasuk yang telah diedit dengan menggunakan segala jenis perangkat lunak atau editor grafis)
 - beberapa pelanggaran T&C Perusahaan Taruhan
 - keraguan tentang identitas pelanggan atau informasi yang mereka berikan (mis. alamat, detail kartu kredit / debit, data lainnya)
 - segala jenis penipuan yang dilakukan oleh Anda atau oleh orang lain yang bertindak untuk kepentingan Anda atau berkolusi dengan Anda, termasuk tetapi tidak terbatas pada:
 - a) pengembalian uang atau penipuan garu
 - b) penggunaan kartu bank Anda yang dicuri atau tidak diverifikasi sebagai sumber dana
 - c) segala tindakan yang telah Anda lakukan atau coba lakukan yang mungkin dianggap ilegal di yurisdiksi yang berlaku, yang dilakukan dengan sengaja atau dengan maksud untuk menipu dan / atau menghindari kendala yang ditetapkan dalam hukum terlepas dari apakah tindakan atau upaya ini pada akhirnya menyebabkan kehilangan atau kerusakan pada akun Anda
 - ketika pelanggan memasang taruhan, mereka memiliki informasi tentang hasil acara itu
 - pelanggan dapat memengaruhi hasil suatu acara karena partisipasi langsung mereka dalam pertandingan (olahragawan, pelatih, wasit, dll.) atau karena mereka bertindak atas

nama peserta

- Taruhan ditempatkan oleh sekelompok petaruh yang bertindak dalam konser (sebagai sindikat) untuk melampaui batas yang ditetapkan oleh bandar taruhan, serta berkolusi dengan yang lain untuk mendapatkan keuntungan yang tidak adil melalui skema bonus atau promosi lain yang ditawarkan oleh kami
- petaruh diduga menggunakan perangkat lunak atau perangkat keras khusus yang memfasilitasi taruhan otomatis, termasuk namun tidak terbatas pada penggunaan gangguan, kesalahan atau kesalahan dalam perangkat lunak kami sehubungan dengan Layanan yang kami tawarkan (termasuk taruhan); Anda menggunakan peralatan dan program jahat atau sistem analitik, termasuk tetapi tidak terbatas pada perangkat lunak yang memungkinkan Anda untuk memasang taruhan tanpa campur tangan manusia (misalnya, bot), dll.
- cara apa pun yang tidak adil digunakan untuk mendapatkan informasi atau menghindari pembatasan yang diberlakukan oleh perusahaan.

Manajemen perusahaan berhak untuk meminta atas kebijaksanaan mereka setiap dokumen dari petaruh yang membuktikan identitas mereka atau data lain yang telah mereka berikan (misalnya, rincian paspor, alamat tempat tinggal), serta membatalkan pembayaran apa pun hingga semua perincian tersebut diverifikasi. Manajemen perusahaan berhak untuk mengadakan konferensi video (atau dengan meminta video dokumen) dan/atau untuk meminta agar dokumen dikirim melalui pos sebagai bagian dari proses verifikasi identitas. Verifikasi dapat memakan waktu hingga 72 jam sejak diterimanya dokumen. Hasil konferensi video dapat diberikan kepada pelanggan dalam waktu 5 hari kerja setelah konferensi video berlangsung. Mungkin memerlukan waktu hingga 14 hari kerja untuk memverifikasi dokumen video ini.

30. Jika pelanggan menolak untuk menjalani verifikasi, perusahaan berhak untuk membatalkan taruhan mereka (termasuk taruhan yang ditempatkan dari akun rangkap). Selain itu, manajemen berhak untuk mengambil tindakan yang wajar, termasuk tetapi tidak terbatas pada memblokir akun dan membekukan dana yang tersedia sampai pemegang akun ditetapkan dan metode deposit mereka telah dikonfirmasi.
31. Setelah menyelesaikan investigasi, perusahaan dapat membuat keputusan yang dianggap adil dan masuk akal:
- untuk memblokir (menutup) akun (termasuk akun duplikat), yang mungkin memerlukan:
 - semua bonus, taruhan gratis dan kemenangan yang diterima dari bonus dan taruhan gratis saat menggunakan akun duplikat ini menjadi batal dan hilang bagi Anda
 - atas kebijakan kami sendiri, untuk membatalkan semua kemenangan dan mengembalikan saldo akun Anda di awal penyelidikan (dikurangi setiap kemenangan yang dibatalkan) yang dibuat dari akun utama dan duplikat Anda. Kami juga berhak untuk mengembalikan jumlah yang terutang kepada kami sehubungan dengan akun duplikat ini, langsung dari salah satu akun Anda (termasuk akun duplikat lainnya).
 - Atas kebijakan kami sendiri (dalam kasus luar biasa), untuk mengizinkan berlanjutnya penggunaan akun utama dan mengenalinya sebagai sah, sementara semua taruhan yang Anda tempatkan dari akun duplikat akan batal, akun duplikat akan diblokir dan / atau dibatalkan oleh keputusan perusahaan (keputusan dibuat untuk setiap kasus tertentu secara individual, sesuai dengan tingkat pelanggaran).
32. Pelanggan harus bertanggung jawab untuk menjaga kerahasiaan kata sandi dan nomor rekening mereka pada saat pendaftaran. Semua taruhan yang terdaftar pada bandar akan sah. Pembatalan taruhan akan tunduk pada Peraturan ini. Jika detail login Pelanggan menjadi milik pihak ketiga, bandar taruhan harus diberitahu, Pelanggan harus mengubah nama pengguna dan kata sandi dan kata sandi email mereka menjadi yang lebih kuat. Anda tidak boleh

mengungkapkan kode penarikan tunai atau kode untuk mengubah nomor telepon Anda ke pihak ketiga mana pun.

33. Pemegang akun mengonfirmasi bahwa aktivitas apa pun di akun dilakukan sendiri. Jika akun dikelola oleh pihak ketiga, pemegang akun akan mengambil tanggung jawab eksklusif untuk akses ke akun tersebut.
34. Dalam hal apa pun taruhan 1xBet tidak akan bertanggung jawab kepada Pelanggan atas setiap kerugian atau kerusakan tidak langsung, jaminan, atau insidental (termasuk hilangnya laba), meskipun mereka mungkin telah diberi tahu bahwa kerugian atau kerusakan seperti itu mungkin terjadi.
35. Jika sebuah akun tidak aktif selama 3 bulan, Perusahaan berhak untuk memblokirnya. Untuk membuka blokir akun, silakan hubungi Tim Keamanan kami di security-en@1xbet-team.com.
36. Bookmaker berhak untuk memperbarui Aturan ini dan menambahkan ketentuan baru kapan saja. Aturan atau amandemen baru tersebut akan mulai berlaku segera setelah dipublikasikan di situs web.
37. **Apa itu kecanduan judi?** Masalah perjudian dikaitkan dengan masalah kesehatan mental seperti depresi, kecemasan dan bunuh diri. Mereka dapat mempengaruhi hubungan keluarga, kemajuan profesional dan akademik, dan bahkan dapat menyebabkan kebangkrutan dan kejahatan.
Berjudi adalah kegiatan yang menghibur dan bukan sumber penghasilan.
Berjudi adalah hiburan yang mendebarakan dan menghibur. Sayangnya, dalam beberapa kasus, keterlibatan dalam kegiatan tersebut dapat menyebabkan masalah. Kami menjaga pelanggan kami dan melakukan yang terbaik untuk memastikan penggunaan situs web kami secara bertanggung jawab tanpa konsekuensi negatif. Kami mengiklankan produk dan layanan kami secara bertanggung jawab dan tidak akan menargetkan orang muda atau rentan.
38. **Judi di bawah umur.** Perusahaan kami tidak mengizinkan anak di bawah umur (individu di bawah 18 tahun) untuk terlibat dalam taruhan. Kami mengambil setiap tindakan pencegahan yang mungkin untuk mencegah pelanggaran aturan ini. Kami menjamin bahwa iklan, sponsor, dan kampanye pemasaran kami tidak mengandung informasi yang ditargetkan untuk anak di bawah umur.
39. **Pencegahan kecanduan judi.** Promosi dan iklan apa saja tidak menyesatkan pelanggan dan tidak mendistorsi inti layanan perusahaan taruhan bagi pemain rentan. Pemain diperingatkan tentang kemungkinan kemenangan dan risiko potensial. Layanan disediakan tergantung dari pembayaran dan biaya berlebihan tidak dianjurkan.

Tolong jawablah pertanyaan berikut.

- Apakah Anda memiliki pengeluaran yang tidak terkendali?
- Apakah Anda meminjam uang atau mencuri untuk berjudi?
- Pernahkah Anda memperhatikan bahwa Anda menghabiskan lebih sedikit waktu dengan keluarga Anda?
- Apakah Anda bereaksi buruk terhadap pendapat orang lain tentang perjudian daring Anda?
- Apakah Anda kehilangan minat pada hobi atau kegiatan rekreasi biasa?
- Apakah Anda merasa tertekan atau bahkan ingin bunuh diri karena kegagalan perjudian Anda?
- Pernahkah Anda berbohong untuk menutupi jumlah uang atau waktu yang Anda habiskan untuk berjudi?

Tidak ada kata terlambat untuk mengakui bahwa Anda memiliki kecanduan dan berjuang melawannya. Kami menghargai pelanggan kami dan dalam hal apa pun kami tidak akan memfasilitasi perkembangan penyakit ini. Harap baca informasi berikut yang dapat membantu Anda menurunkan risiko pengembangan kecanduan judi:

- Jangan menganggap judi sebagai sumber penghasilan utama Anda;
- Tetapkan batas waktu dan uang yang akan dibelanjakan. Jangan melanggar batas-batas

ini;

- Tolong jangan bertaruh jika:
 - Anda berada di bawah pengaruh alkohol atau zat lain apa pun;
 - Anda mengalami depresi;
- Hanya bertaruh dengan uang yang Anda bisa kehilangan.
- Hindari mengejar kerugian Anda.

40. 1xBet pelanggan diberitahu tentang peluang menang dan potensi konsekuensi dan risiko kehilangan.

Penarikan dan setoran Anda dapat diakses melalui bagian "Akun Saya".

41. Pelanggan kami memiliki opsi mengecualikan diri.

Silahkan menulis ke customer support untuk block@1xbet-team.com dan juga menggunakan opsi pembatasan diri jika perlu.

Kami memberikan bantuan kepada pemain dengan potensi masalah perjudian yang tersedia, disediakan secara sistematis, dan dicatat. Kami memantau semua permintaan.

1xBet menawarkan opsi pembatasan diri yang memungkinkan Anda untuk menutup akun Anda untuk periode waktu tertentu: seminggu, sebulan, 6 bulan, setahun. Akun Anda akan diblokir hanya setelah diverifikasi sepenuhnya. Harap diperhatikan bahwa foto ID / Paspor Anda harus dilampirkan ke aplikasi Anda untuk dibatasi sendiri. Jika Anda mengaktifkan fitur ini, Anda tidak akan bisa bertaruh pada 1xBet.

3. Syarat dan ketentuan penerimaan taruhan umum

Perusahaan taruhan menerima taruhan dalam Olahraga - daftar kejadian dengan odds untuk menang.

1. Taruhan minimal pada kejadian apa saja adalah 0,3 dolar AS atau 0,2 euro atau setara.
2. Taruhan maksimal ditepatkan oleh perusahaan taruhan pada setiap kejadian secara terpisah. Taruhan maksimal tergantung dari jenis olahraga dan kejadian. Kalau dalam "Akumulator" ("Sistem taruhan") termasuk beberapa kejadian dengan berbagai batasan pada taruhan maksimal, jadi jumlah taruhan maksimal seimbang jumlah minimal.
3. Kemenangan maksimal adalah 50000 euro atau setara.
4. Perusahaan berhak untuk membatasi taruhan dan odd maksimum pada beberapa pasar tertentu, membatasi atau menaikkan taruhan dan odd maksimum, serta memberlakukan pembatasan pada pelanggan individual tanpa pemberitahuan atau memberikan alasannya.
5. Perusahaan berhak untuk menyatakan dengan benar berbagai taruhan yang diprediksi (taruhan pada hasil atau kombinasi hasil yang sama meskipun dengan odd yang berbeda) untuk dibatalkan. Taruhan tersebut akan dihitung dengan odds 1,00 jika jumlah total taruhan ini melebihi batas taruhan maksimum yang ditetapkan oleh perusahaan.
6. Taruhan dianggap diterima setelah pendaftaran taruhan tersebut pada server dan penerbitan pemberitahuan online. Taruhan yang didaftarkan tidak dapat dibatalkan atau diubah.
7. Jumlah taruhan tidak dapat melebihi sisa rekening pelanggan. Setelah pendaftaran taruhan jumlah taruhan didebitkan dari rekening. Setelah perhitungan taruhan jumlah kemenangan masuk rekening pelanggan.
8. Taruhan diterima sebelum kejadian resmi dimulai; tanggal kejadian, waktu dan komentar yang terkait dengan kejadian tersebut diberikan dalam Olahraga dan Line tidak persis. Kalau taruhan dipasang setelah kejadian dimulai taruhan tersebut akan dibatalkan, kecuali taruhan Live yaitu taruhan dipasangkan selama waktu pertandingan. Taruhan tersebut dianggap berlaku sampai akhir pertandingan.
9. Taruhan Olahraga dan Live tidak diubah dan dihapus, kecuali kasus yang dijelaskan pada pasal 10-14.
10. Kalau taruhan harus dibatalkan, jadi jumlah taruhan tunggal dikembalikan. Dalam akumulator atau sistem taruhan, ketika pembatalan taruhan satu atau beberapa kejadian, perhitungan kemenangan tidak dilakukan.
11. Kalau taruhan dihitung dengan salah (misalnya, sebab kesalahan dalam hasil), taruhan tersebut dihitung kembali. Dengan ini, taruhan yang dibuat diantara perhitungan yang salah dan perhitungan kembali dianggap sah. Kalau setelah perhitungan kembali saldo pemain menjadi negatif, dia tidak dapat memasang taruhan sampai dia memasukkan dana ke rekeningnya.
12. Semua kejadian olahraga akan dianggap ditunda atau dibatalkan hanya dengan bukti sebagai dokumen resmi organisasi yang menyelenggarakan pertandingan olahraga, situs web resmi federasi olahraga, situs web klub olahraga dan sumber data informasi olahraga yang lain, berdasarkan data ini semua pertandingan dalam Olahraga diubah.
13. Taruhan dianggap dibatalkan kalau pelanggan sengaja menyesatkan staf (karyawan perusahaan taruhan) dengan memberikan informasi palsu dan persyaratan penerimaan taruhan, pembayaran kemenangan, hasil kejadian dan informasi lain yang bersifat mirip. Kasus tersebut berlaku bagi orang di bawah umur, yang belum mencapai 18 tahun dan orang tua mereka.
14. Taruhan harus dibatalkan kalau dipasang pada hasil yang telah diketahui (kejadian sudah terjadi, tetapi hasil belum diperbarui dalam sistem).
15. **Aturan "Selesai Serentak"** adalah hasil di mana lebih dari satu peserta dalam turnamen, turnamen, kejuaraan, dll akan dinyatakan sebagai pemenang. Jika dua pemenang diumumkan,

jumlah taruhan akan dibagi 2 saat menghitung kupon. Jika tiga atau lebih pemenang diumumkan, maka suku bunga untuk opsi ini akan dihitung dengan koefisien "1". Aturan ini tidak berlaku untuk jenis taruhan "Siapa yang lebih tinggi".

16. SP (Starting Price) - odd awal. Istilah ini mengacu pada odd di awal balapan, yang dihitung dengan mengambil rata-rata dari odd yang ditawarkan oleh para penyelenggara kompetisi sebelum balapan dimulai. Jika seorang kompetitor ditarik sebelum event dimulai, atau tidak berpartisipasi dalam balapan (sesuai dengan protokol turnamen resmi yang bersangkutan), dan pasar SP baru tidak dibentuk, semua taruhan yang dipasang pada kompetitor ini akan hangus (diselesaikan dengan odd 1,00).
17. Taruhan pada turnamen regional (sepak bola, futsal, hoki es dll) dihitung selama 10 hari (setelah hasilnya diterbitkan pada situs data resmi turnamen itu). Daftar situs data resmi Anda dapat menemukan di bagian "Sumber data umum". Kalau salah satu tim tidak ikut pertandingan, jadi semua taruhan akan dikembalikan dengan odds "1". Tim yang tidak ikut pertandingan gagal secara teknis.
18. Singkatan umum untuk nama kejadian:
 - TS - tendangan sudut
 - ACE - aces
 - RC - send off
 - WD - Waktu denda
 - KK - kartu kuning
 - KKM - kartu kuning dan merah
 - MS - misses
 - SG - shots on goal
 - OFF - offsides
 - F - fouls
 - SG - shots on goal
 - EB - extra bets
 - S - series
 - FT - free throws
 - 2P - 2-Point Field Goals
 - 3P - 3-Point Field Goals
 - R - rebounds
 - AST - assists
 - TOV - turnovers
 - BLK - blocks
 - DF - double faults
 - PB - posts and crossbars
 - BS - blocked shots
 - C - checking
 - I - icing
 - WF - winning face-off

3.1. Penjualan kupon

Perusahaan menawarkan fungsi "Penjualan kupon". Pelanggan dapat membeli seluruh taruhan atau bagiannya dan dapat uangnya kembali jika tidak ingin menunggu taruhan itu dihitung. Fungsi ini tersedia di menu "Akun Saya - Riwayat taruhan" atau dalam menu "Taruhan saya".

Para pemain ditawarkan kesempatan menjual seluruh taruhan atau sebagiannya dalam jendela penjualan taruhan. Dalam jendela tersebut pelanggan harus mengisi jumlah yang harus dikembalikan dari jumlah taruhan ke rekening pelanggan. Sisa jumlah taruhan tetap berlaku dan taruhannya akan

dihitung seperti jumlah awal taruhan tersebut. Bagian yang ingin dijual harus disetujui dengan klik “Menjual”.

Jumlah minimal dan maksimal bagian taruhan yang dapat dijual ditetapkan untuk setiap kupon secara individual. Kadang-kadang pelanggan dapat dijual hanya seluruh taruhan. Jumlah penjualan bagian taruhan tidak terbatas.

Semakin banyak waktu yang dihabiskan oleh pelanggan di jendela dialog penjualan taruhan setelah dibuka, semakin besar kemungkinan jumlah penawaran untuk menjual kupon taruhan akan berubah. Jika situasi di sekitar acara berubah, harga yang ditawarkan untuk penjualan kupon taruhan juga dapat berubah.

Fungsi ini tersedia hanya untuk taruhan Tunggal, Akumulator dan Sistem.

Penjualan kupon dilarang jika:

- Kupon telah dihitung;
- Satu atau beberapa hasil acara yang diblokir;
- Kupon terdiri dari hasil acara yang tidak dapat dijual;
- Kupon pernah dijual;
- Jumlah taruhan berubah, dalam kasus ini beberapa parameter penjualan harus dipastikan;
- Penjualan juga dapat dilarang dalam kasus yang lain berdasarkan keputusan perusahaan.

Perusahaan tidak bertanggung jawab jika fungsi ini tidak tersedia karena gangguan teknis.

Perusahaan berhak mematikan fungsi ini setiap saat tanpa penjelasan alasan. Penjualan kupon taruhan dapat dibatalkan jika terjadi gangguan teknis. Dalam kasus ini taruhan dihitung sesuai dengan hasil pertandingan.

Kami tidak menjamin bahwa setiap taruhan yang dipasang di situs web kami akan dapat dijual. Kesempatan penjualan kupon muncul setelah taruhan telah dipasang.

Jumlah penjualan kupon taruhan tidak dapat dibantah. Pelanggan berhak menerima syarat penjualan kupon atau menolak penjualan kupon dengan harga yang ditunjukkan.

Perusahaan menawarkan menggunakan fungsi “Penjualan kupon otomatis”. Pelanggan mengajukan syarat untuk penjualan kupon, yakni isi jumlah penjualan kupon yang diinginkan. Baru jumlah taruhan mencapai jumlah penjualan yang diinginkan, kupon taruhan akan dijual secara otomatis.

Sebelum penjualan otomatis, pelanggan dapat menjual seluruh kupon taruhan atau sebagiannya, maka fungsi “Penjualan kupon otomatis” akan dimatikan. Syarat dan ketentuan “Penjualan kupon otomatis” sesuai dengan syarat dan batasan peraturan “Penjualan kupon”.

3.2. Edit Kupon Taruhan

Para petaruh ditawarkan kesempatan pakai opsi “Edit kupon” untuk taruhan berjenis “Tunggal”, “Akumulator” di Olahraga dan Live saat ada kesempatan menjual kupon taruhan itu.

Kalau para petaruh pakai opsi “Edit kupon” dia bisa menambahkan, menghapuskan, atau mengganti acara yang ada di kupon. Semua tindakan (penghapusan, penambahan, dan pergantian) dapat dilakukan dengan satu acara atau lebih. Para petaruh tidak dapat pakai opsi “Edit” untuk menggantikan jumlah taruhan.

Pergantian acara:

- Pada saat pergantian satu acara atau lebih dalam kupon dengan taruhan akumulator ada komisi. Jumlah komisi sama dengan komisi yang ada pada saat penjualan kupon sepenuhnya.
- Pergantian dapat dilakukan hanya dalam satu market. Misalnya, kalau market “Kemenangan Tim 1” dipilih, dapat digantikan dengan “Main Seri” atau “Kemenangan Tim 2”. Semua market

harus tersedia untuk memasang taruhan pada saat pergantian.

Penghapusan acara:

- Satu acara atau lebih bisa dihapus.
- Pada saat penghapusan satu acara atau lebih dalam kupon dengan taruhan akumulator ada komisi. Jumlah komisi sama dengan komisi yang ada pada saat penjualan kupon sepenuhnya.

Penambahan taruhan:

- Anda dapat menambah satu acara atau lebih.
- Pada saat penambahan satu acara atau lebih tidak ada komisi.
- Pada saat penambahan satu acara atau lebih ke dalam kupon, koefisien kupon awal tidak mengubah.

Pada saat pergantian jenis kupon ada komisi. Jumlah komisi sama dengan komisi yang ada pada saat penjualan kupon sepenuhnya. Dalam kasus tersebut koefisien mengubah (kekecualian: pergantian jenis kupon dari taruhan tunggal menjadi taruhan akumulator).

Semua perubahan dalam kupon taruhan perlu ditetapkan. Untuk menetapkan perubahan petaruh perlu tekan tombol "Simpan Perubahan".

Dilarang edit kupon jika sebagian taruhan dijual. Dilarang edit kupon jika kupon dipakai untuk pengikutsertaan dalam aksi promo atau bonus.

3.3. Powerbet

Fitur "Powerbet" akan ditawarkan kepada petaruh pada taruhan tunggal live atau pra-pertandingan. Fitur ini dapat digunakan saat Penjualan Slip Taruhan tersedia.

Fitur "Powerbet" memungkinkan Anda untuk mendorong taruhan yang telah Anda pasang pada sebuah pasar tertentu, dan jika situasi menguntungkan Anda, Anda bisa memenangkan lebih banyak lagi, tanpa harus meningkatkan jumlah taruhan awal Anda.

"Powerbet" dapat digunakan pada taruhan yang sudah Anda pasang. Misalnya, jika Anda telah memasang taruhan pada pasar Total Over, Anda dapat menggunakan Powerbet untuk mendorong nilai Total Over. Hal ini memberi Anda peluang untuk meningkatkan potensi kemenangan Anda dari slip taruhan yang bersangkutan sebelum taruhan awal Anda diselesaikan.

4. Jenis taruhan

Perusahaan taruhan menawarkan jenis taruhan berikut:

4.1. Taruhan tunggal

Tunggal adalah taruhan pada satu hasil kejadian. Kemenangan dengan taruhan tunggal adalah perkalian jumlah taruhan dan odds yang ditetapkan untuk kejadian itu.

4.2. Akumulator

Akumulator adalah taruhan pada beberapa hasil kejadian yang tidak tergantung satu sama lain. Kemenangan akumulator adalah perkalian jumlah taruhan dan odds semua hasil yang termasuk dalam Akumulator. Kegagalan salah satu hasil kejadian berarti kegagalan seluruh akumulator.

4.3. Sistem taruhan

Sistem adalah taruhan pada kombinasi akumulator yang ditentukan dari beberapa kejadian yang terpilih sebelumnya.

Jumlah maksimal varian dalam sistem adalah 184756.

Jumlah maksimal kejadian dalam sistem adalah 20.

Kemenangan sistem adalah penjumlahan kemenangan akumulator yang termasuk dalam sistem.

Tabel jumlah varian dalam sistem

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

17	18	171	1140
18		19	190
19			20

4.4. Berantai taruhan

Rantain adalah beberapa taruhan tunggal yang tidak tergantung satu sama lain. Jumlah taruhan pada setiap taruhan tunggal adalah penjumlahan kejadian rantain. Pemain dapat memilih urutan kejadian yang termasuk dalam rantain dan memasang taruhan hanya pada kejadian pertama rantain tersebut. Dengan ini muncul istilah "rekening rantain". Setelah hasil taruhan tunggal yang ikut dalam rantain menjadi jelas terhitung penjumlahan dalam rekening tersebut. Mula-mula jumlah dalam rekening itu sama dengan jumlah taruhan pertama.

Kalau sisanya pada "rekening rantain" tidak melebihi jumlah rantain awal maka dalam kejadian berikutnya taruhan tunggal terhitung sesuai sisa dana pada rekening rantain.

Urutan perhitungan rantain tergantung dari urutan taruhan di kupon ini, bukan dari waktu.

Sisa jumlah di "rekening rantain" setelah perhitungan semua taruhan rantain harus dibayarkan.

Kalau jumlah di "rekening rantain" mencapai nul, jadi taruhan dianggap gagal.

4.5. Taruhan terpercaya

1. Taruhan terpercaya ditawarkan kepada pelanggan berdasarkan nilai potensi kemenangan taruhan yang belum terhitung.
2. Perusahaan taruhan memegang hak untuk sendiri mengambil keputusan mengenai penawaran taruhan terpercaya kepada pelanggan atau tidak tanpa penjelasan alasan.
3. Besarnya Advancebet yang tersedia dapat dilihat pada Kupon Taruhan Anda.
4. AdvanceBet dimungkinkan hanya untuk bertaruh pada kejadian olahraga di "Olahraga", yang akan dimulai dalam 48 jam.
5. Pada saat perhitungan jumlah dana untuk Advancebet, diprihatikan semua taruhan pada kejadian yang akan mulai pada 48 jam.
6. Semua taruhan yang dibuat sebelum AdvanceBet dan terhitung selama 48 jam, setelah itu akan digunakan untuk membayar jumlah uang muka yang digunakan.
7. Advancebet tambahan dapat dipasang bahkan kalau Anda telah memiliki Advancebet yang belum selesai.
8. Kalau jumlah pembayaran taruhan yang telah dihitung (sebelum AdvanceBet) tidak membayar uang muka yang digunakan maka AdvanceBet dianulirkan.
9. Deposito yang dibuat setelah menggunakan Advancebet tidak dapat digunakan untuk pengkompensasian.

Contoh

Pada akun ada jumlah dana sebesar 260\$. Anda telah membuat taruhan sebagai berikut:

100\$ dengan odds 1,5 berarti potensi kemenangan Anda 150\$.

150\$ dengan odds 2 berarti potensi kemenangan Anda 300\$.

Sisa uang pada rekening Anda: 10\$.

Kami akan menawarkan Anda 100\$ sebagai AdvanceBet. Anda bisa memasang beberapa taruhan dengan jumlah total 110\$.

Lalu Anda bertaruh 30\$ (10\$ uang Anda dan 20\$ dari uang muka yang tersedia), dimana jumlah odds

sama dengan 1.5. Potensi kemenangan 45\$.

Setelah anda memasang taruhan 50\$ (dari uang muka), dimana jumlah oddsnya 2. Potensi kemenangannya adalah 100\$.

3 variasi kejadian

1. Taruhan dari uang muka menang. Pembayaran yang ditunggu dari kupon yang menang adalah 45\$ dan 100\$. Taruhan dari uang pribadi kalah. Taruhan dari uang muka dianulir. Uang pribadi 10\$ yang digunakan dalam taruhan dimasukkan ke rekening.
2. Taruhan dari uang muka kalah, taruhan dari uang pribadi menang. Pembayaran taruhan: $(150+300)=450\$$. Taruhan dengan uang muka telah habis 50\$ dan 20\$ (10\$ uang pribadi). Dari jumlah pembayaran dikurangi jumlah taruhan dengan uang muka $(150+300)-50-20=380\$$. Jumlah 380\$ akan masuk ke rekening.
3. Taruhan dari uang muka Anda telah kalah. Taruhan dari uang anda sendiri kalah juga. Untuk hal tersebut, taruhan yang dilakukan dengan uang muka dianulir. Total 10\$ (uang pribadi) dihitung kalah.

4.6. Taruhan dengan kode promo

1. Perusahaan menawarkan salah satu jenis taruhan bonus "Kode promo".
2. Kode promo ditawarkan kepada pelanggan secara individual atas keputusan perusahaan taruhan.
3. Kode promo dapat dikirim lewat SMS atau masuk kotak pesan di website.
4. Untuk setiap kode promo ada persyaratan khas penggunaan obral tersebut yang ditunjukkan dalam akun Anda - Cek persyaratan kode promo.
5. Taruhan dengan kode promo tidak dapat dikembalikan.
6. Taruhan dengan kode promo tidak dapat terhitung untuk obral berikutnya.
7. Multiakun tidak dapat ikut serta dalam obral itu. Ada aturan: satu keluarga, satu alamat, satu email, satu nomor kartu kredit atau alamat IP.
8. Perusahaan memegang hak menolak taruhan gratis kalau layanan keamanan mempunyai kecurigaan tentang kesalahan penggunaan penawaran promo atau didapatkan rangkaian taruhan yang luar biasa.
9. Taruhan gratis tidak dapat digunakan dengan bagian.

Bagaimana cara memasang taruhan dengan kode promo?

- Anda menerima SMS dengan pesan tentang taruhan gratis dengan kode promo.
- Anda harus cek kode promo Anda: Promo - Promo tekan tombol "Cek kode promo". Isi kata sandi yang diterima dalam SMS. Anda dapat melihat semua kode promo dalam "Riwayat kode promo".
- pindah ke Olahraga atau Live; memilih hasil ("Tunggal" atau "Akumulator"). Membuat kupon.
- dalam kolom "Kode promo" isi kode promo, jangan mengisi jumlah taruhan.
- tekan tombol "Memasang taruhan".
- kalau kupon menang, jumlah kemenangan akan masuk rekening Anda.

4.7. Multi taruhan

Multi taruhan adalah sistem taruhan yang terdiri dari taruhan tunggal atau akumulator. Multi taruhan dapat dipasang baik dengan taruhan Lobby, maupun tanpanya.

Multi taruhan dengan Lobby merupakan akumulator dari Lobby dan sistem dari beberapa kejadian. Lobby adalah hasil yang mempengaruhi kemenangan multi taruhan. Lobby dapat merupakan baik taruhan tunggal, maupun akumulator.

Untuk memasang multi taruhan jumlah kejadian di kupon tanpa Lobby harus lebih dari tiga.

Kalau hasil Lobby gagal maka gagal seluruh taruhan. Kalau sistem gagal maka gagal seluruh taruhan.

Kalau Lobby dan sistem menang, odds Lobby akan memperkalikan odds kemenangan sistem dan jumlah salah satu varian sistem.

Kalau dalam multi taruhan Lobby tidak terpilih maka kupon akan dihitung sesuai dengan aturan perhitungan sistem. Multi taruhan tanpa Lobby dan termasuk dari taruhan tunggal merupakan jenis taruhan "sistem taruhan".

Contoh perhitungan kupon. (Lobby, dua taruhan tunggal dan satu akumulator).

Lobby – Odds 1.8

Blok 1 – Odds 1.39

Blok 2 – Odds 1.78

Blok 3 – Odds 2.44

Jumlah taruhan – 300€.

Jumlah taruhan pada 1 varian sistem $300/3 = 100$ €.

Varian 1

Taruhan Lobby gagal. Kupon gagal.

Varian 2

Sistem dari 2 taruhan tunggal dan akumulator gagal. Kupon gagal.

Varian 3

Taruhan Lobby menang.

Sistem dari dua kejadian menang: Blok 1 dan Blok 3. Salah satu varian sistem 100€.

$(1.39 \times 2.44) \times 1.8 = 6.1 \times 100€ = 610€$.

Varian 4

Taruhan Lobby menang.

Semua kejadian di sistem menang. Salah satu varian sistem 100€.

$(1.39 \times 2.44 + 1.39 \times 1.78 + 1.78 \times 2.44) \times 1.8 = 18.36 \times 100 € = 1836 €$.

4.8. Taruhan bersyarat

Taruhan bersyarat adalah beberapa taruhan (tunggal atau akumulator) yang terdiri dari beberapa kejadian bebas.

Pelanggan dapat memilih sendiri urutan hasil yang termasuk taruhan bersyarat. Semua hasil akan dihitung sesuai dengan urutan yang ditunjukkan dalam kupon.

Pelanggan dapat memilih sendiri jumlah taruhan pada setiap hasil taruhan. Jumlah taruhan tidak dapat melebihi jumlah kemenangan taruhan sebelumnya. Jumlah taruhan dapat ditunjukkan pada seluruh taruhan. Kalau begini untuk taruhan berikutnya akan digunakan jumlah kemenangan hasil sebelumnya.

Kalau taruhan pertama gagal maka seluruh taruhan gagal.
Perhitungan taruhan bersyarat berakhir kalau kejadian sebelumnya dianggap gagal.

Contoh perhitungan. Taruhan bersyarat terdiri dari 3 blok.

Blok 1 - Odds 1.15. Jumlah taruhan 100€. (jumlah yang diisi saat penerimaan taruhan).
Blok 2 (akumulator dari dua kejadian dengan odds 1.39 dan 1.13). Jumlah taruhan maksimal.
Blok 3 - Odds 1.13. Jumlah taruhan 100€.

Varian 1. Blok 1 gagal. Seluruh taruhan gagal karena tidak ada dana untuk perhitungan blok berikutnya.

Varian 2.

Blok 1 menang. Jumlah kemenangan 115€.
Blok 2. (akumulator dari dua kejadian). Jumlah taruhan maksimal (115€). Jumlah kemenangan $(1.39 \times 1.13) \times 115 = 1.57 \times 115 = 180.63$.
Dari jumlah kemenangan mengurangkan jumlah taruhan blok 3. Jumlah taruhan blok 3 100 €. $180.63 - 100 = 80.63$ €. Ke dalam rekening taruhan bersyarat masuk 80.63€.
Blok 3 gagal.
Jumlah yang tinggalkan dalam rekening taruhan bersyarat 80.63€. Jumlah kemenangan 80.63 €.

Varian 3.

Blok 1 menang. Jumlah kemenangan 115€.
Blok 2. (akumulator dari dua kejadian). Jumlah taruhan maksimal (115€). Jumlah kemenangan $(1.39 \times 1.13) \times 115 = 1.57 \times 115 = 180.63$.
Dari jumlah kemenangan mengurangkan jumlah taruhan blok 3. Jumlah taruhan blok 3 100 €. $180.63 - 100 = 80.63$ €. Ke dalam rekening taruhan bersyarat masuk 80.63 €.
Blok 3 menang. Jumlah kemenangan $100 \times 1.13 = 113$ €.
Jumlah kemenangan total $80.63 + 113 = 193.63$ €.

Varian 4.

Blok 1 menang. Jumlah kemenangan 115 €.
Blok 2 (akumulator dari dua kejadian) gagal. Jumlah taruhan maksimal (115€), jadi setelah kegagalan tidak ada 115€. tersebut lagi.
Blok 3 menang. Jumlah taruhan 100€. Oleh karena blok 2 gagal maka tidak ada dana untuk taruhan tersebut.
Kupon gagal.

4.9. Antiakumulator

Antiakumulator adalah jenis taruhan yang kebalikan akumulator tentang metode penerimaan kemenangan, jadi taruhan menang kalau akumulator gagal. Antiakumulator terdiri dari dua atau lebih hasil kejadian yang tidak tergantung satu sama lain. Taruhan menang waktu salah satu hasil kejadian gagal.

Odds terakhir antiakumulator dihitung berdasarkan kemungkinan yang kebalikan kemungkinan kemenangan akumulator yang terdiri dari hasil yang sama.

Contoh perhitungan. Antiakumulator terdiri dari 3 blok.

- Kejadian 1 - Odds 1.25
- Kejadian 2 - Odds 1.65
- Kejadian 3 - Odds 1.85

Untuk taruhan jenis akumulator odds total adalah 3.81. Odds kemenangan antiakumulator yang terhitung oleh sistem pada saat pemasangan taruhan adalah 1.17.

Perhitungan kemenangan mungkin antiakumulator.

Varian 1

Kalau salah satu hasil gagal (tidak akan diteka) dan hasil yang lain menang, jadi jumlah kemenangan $100 \times 1.17 = 117 \text{ €}$.

Varian 2

Kalau taruhan pada kejadian 3 akan dibayar dengan odds "1" maka odds total akumulator yang kebalikan antiakumulator menjadi 2.06.

Odds kemenangan antiakumulator akan meningkat dari 1.17 ke 1.58.

Kalau salah satu kejadian 1 atau 2, gagal (tidak akan diteka) maka taruhan antiakumulator menang dan jumlah kemenangan $100 \times 1.58 = 158 \text{ €}$.

Varian 3

Kalau taruhan pada kejadian 2 dan 3 akan dibayar dengan odds "1.00" maka odds total akumulator yang kebalikan antiakumulator menjadi 1.25.

Odds kemenangan antiakumulator akan meningkat dari 1.17 ke 3.16.

Kalau kejadian 1 gagal (tidak akan diteka) maka taruhan antiakumulator menang dan jumlah kemenangan $100 \times 3.16 = 316 \text{ €}$.

Varian 4

Kalau beberapa hasil menang (akan diteka) dan kejadian yang lain akan dibayar dengan odds "1" maka taruhan antiakumulator gagal.

Kalau tiga hasil antiakumulator dibayar dengan odds "1" maka seluruh jumlah taruhan akan dikembalikan ke rekening.

4.10. Taruhan keberuntungan

Taruhan keberuntungan adalah kompleks taruhan tunggal dan semua akumulator dari kejadian yang dipilih. Jumlah kejadian minimal dalam jenis taruhan itu - 2, maksimal - 8.

Untuk menerima jumlah kemenangan Anda harus meneka satu pilihan dan lebih.

Contoh. Kupon dari 4 kejadian.

Kejadian 1 - Odds 2

Kejadian 2 - Odds 3.5

Kejadian 3 - Odds 4

Kejadian 4 - Odds 1.5

Jumlah taruhan 150 €.

Dalam kupon tersebut ada varian itu:

- 4 taruhan tunggal
- 6 akumulator dari 2 kejadian
- 4 akumulator dari 3 kejadian
- 1 akumulator dari 4 kejadian

Total 15 varian. Jumlah taruhan 150 €/15 varian=10 €. bagi 1 varian.

4 taruhan tunggal dengan harga 10 €.

Pilihan	Odds	Pembayaran
Kejadian 1	2.00	20
Kejadian 2	3.50	35
Kejadian 3	4.00	40
Kejadian 4	1.50	15

6 akumulator dengan harga 10 €

Pilihan	Odds	Pembayaran
Kejadian 1 + Kejadian 2	2.00 x 3.50	70
Kejadian 1 + Kejadian 3	2.00 x 4.00	80
Kejadian 1 + Kejadian 4	2.00 x 1.50	30
Kejadian 2 + Kejadian 3	3.50 x 4.00	140
Kejadian 2 + Kejadian 4	3.50 x 1.50	52.5
Kejadian 3 + Kejadian 4	4.00 x 1.50	60

4 akumulator dari 3 kejadian dengan harga 10 €

Pilihan	Odds	Pembayaran
Kejadian 1 + Kejadian 2 + Kejadian 3	2.00 x 3.50 x 4.00	280
Kejadian 1 + Kejadian 2 + Kejadian 4	2.00 x 3.50 x 1.50	105
Kejadian 1 + Kejadian 3 + Kejadian 4	2.00 x 4.00 x 1.50	120
Kejadian 2 + Kejadian 3 + Kejadian 4	3.50 x 4.00 x 1.50	210

1 akumulator dari 4 kejadian dengan harga 10 €

Pilihan	Odds	Pembayaran
Kejadian 1 + Kejadian 2 + Kejadian 3+ Kejadian 4	2.00 x 3.50 x 4.00 x 1.50	420

Kalau semua taruhan tunggal menang maka kejadian lain dalam kupon itu juga menang. Kalau menambah semua jumlah pembayaran kemenangan jadi 1677.50 €.

Kalau hanya satu kejadian dalam kupon itu menang, misalnya Kejadian 4, jadi kemenangan kupon itu $1.5 \times 10 \text{ €} = 15 \text{ €}$. 14 kejadian yang lain akan gagal.

4.11. Paten

Paten adalah kompleks semua akumulator yang mungkin dari kejadian terpilih. Jumlah kejadian minimal dalam jenis taruhan itu 3, maksimal 8.

Untuk menerima pembayaran taruhan itu Anda harus meneka satu pilihan (2 hasil) atau lebih.

Contoh. Kupon dari 4 kejadian.

Kejadian 1 - Odds 2

Kejadian 2 - Odds 3.5

Kejadian 3 - Odds 4

Kejadian 4 - Odds 1.5

Jumlah taruhan 110 €.

Dalam kupon tersebut ada varian itu:

- 6 akumulator dari 2 kejadian
- 4 akumulator dari 3 kejadian
- 1 akumulator dari 4 kejadian

Total 11 varian. Jumlah taruhan 110 €./11 varian=10 €. bagi 1 varian.

6 akumulator dengan harga 10 €.

Pilihan	Odds	Pembayaran
Kejadian 1 + Kejadian 2	2.00×3.50	70
Kejadian 1 + Kejadian 3	2.00×4.00	80
Kejadian 1 + Kejadian 4	2.00×1.50	30
Kejadian 2 + Kejadian 3	3.50×4.00	140
Kejadian 2 + Kejadian 4	3.50×1.50	52.5
Kejadian 3 + Kejadian 4	4.00×1.50	60

4 akumulator dari 3 kejadian dengan harga 10 €

Pilihan	Odds	Pembayaran
Kejadian 1 + Kejadian 2 + Kejadian 3	$2.00 \times 3.50 \times 4.00$	280
Kejadian 1 + Kejadian 2 + Kejadian 4	$2.00 \times 3.50 \times 1.50$	105
Kejadian 1 + Kejadian 3 + Kejadian 4	$2.00 \times 4.00 \times 1.50$	120
Kejadian 2 + Kejadian 3 + Kejadian 4	$3.50 \times 4.00 \times 1.50$	210

1 akumulator dari 4 kejadian dengan harga 10 €

Pilihan	Odds	Pembayaran
Kejadian 1 + Kejadian 2 + Kejadian 3+ Kejadian 4	2.00 x 3.50 x 4.00 x 1.50	420

Kalau semua taruhan tunggal menang maka kejadian lain dalam kupon itu juga menang. Kalau menambah semua jumlah pembayaran kemenangan jadi 1567.50 €.

Kalau hanya satu dari empat kejadian dalam kupon itu menang maka semua varian yang lain akan gagal.

5. Penerimaan taruhan pada waktu pertandingan (taruhan live)

1. Taruhan Live diterima pada hasil utama dan hasil tambahan. Pelanggan dapat memasang taruhan tunggal dan bergabungnya dalam satu akumulator.
2. Taruhan dianggap diterima setelah registrasinya di server dan pengeluaran pemberitahuan. Taruhan yang diregistrasikan tidak dapat dibatalkan atau diubahkan. Dalam keadaan yang ditunjukkan dalam pasal 2.7. bagian "Ketentuan umum" taruhan Live dapat dikembalikan dengan odds "1".
3. Perusahaan taruhan tidak bertanggung jawab atas salah apa pun dalam hasil pertandingan pada saat menerima taruhan live. Pelanggan harus menggunakan sumber data yang lain.
4. Taruhan Live tidak dapat diubahkan atau dihapuskan.

6. Menambah dana ke akun dan menarik dana dari akun

1. Ada beberapa cara menambah dana ke akun dan menarik dana dari akun. Semua metode pembayaran dicerminkan pada halaman "Pembayaran".
2. Semua permintaan penarikan dana diproses selama 24 jam.
3. Layanan keamanan perusahaan taruhan 1xBet memegang hak:
 - menolak pengeluaran dana dengan cara yang mana saja, kalau jumlah penambahan atau pengeluaran dana dari rekening mainan tidak sesuai jumlah taruhan yang dipasang (dengan jumlah dana yang ditambah harus dipasang taruhan dengan odds 1.1 atau lebih; taruhan ganda dibuat dalam permainan dengan kerugian saldo minimum, yaitu ini menyiratkan bertaruh pada lawan dalam permainan seperti roulette, bakarat, dadu dan dadu). Kriteria untuk pengeluaran dana adalah jumlah taruhan yang dipasang dalam rangka tambahan tersebut.
 - menolak pengeluaran dana kalau rekening mainan tidak dipergunakan dengan tujuan mainan dan sebelum pengeluaran dana, Anda harus memverifikasikan akun Anda.
4. Layanan keamanan 1xBet tidak menasihati:
 - transfer dana di antara sistem pembayaran;
 - menambah dan menarik dana tanpa pemasangan taruhan;Dalam kasus ini dana akan dikembalikan ke akun Anda.
5. Pengeluaran dana dimungkinkan hanya lewat sistem pembayaran yang digunakan pada saat penambahan dana. Ketika penambahan dana dengan berbagai cara pengeluaran dana harus sama dengan jumlah penambahan.
6. Perusahaan 1xbet memegang hak menolak pengeluaran dana lewat sistem pembayaran atau uang tunai digantikan dengan pembayaran lewat transfer bank. Perusahaan atas kebijakannya sendiri dapat membatasi satu atau lebih metode pembayaran yang Anda gunakan untuk membuat deposit dan/atau penarikan.
7. **PERHATIAN!** Administrasi kami tidak merekomendasikan melakukan penyetoran dan penarikan dana menggunakan dompet elektronik orang lain.
Tim Keamanan kami berhak untuk menganggap setoran tersebut sebagai penipuan dan memblokir transaksi pengguna tanpa pemberitahuan sebelumnya.
Administrasi kami berhak menolak penarikan dana menggunakan detail pembayaran yang bukan milik pemegang akun.
8. Dalam kasus luar biasa bagi beberapa rekening mainan pelanggan komisi sistem pembayaran dapat dibatalkan untuk penambahan dan pengeluaran dana yang biasanya dibayar oleh perusahaan taruhan 1xBet.
9. Dalam beberapa kasus, perusahaan berhak untuk memulai secara sepihak prosedur verifikasi pembayaran pelanggan, dan meminta informasi tambahan dari sistem pembayaran.
Akun pelanggan dapat diblokir untuk tujuan prosedur finansial selama proses verifikasi.
Sesuai dengan syarat beberapa sistem pembayaran, prosedur verifikasi dapat berlangsung hingga maksimum 180 hari.
10. Jika seorang pelanggan tidak mematuhi aturan Perusahaan (misalnya dengan melanggar Syarat & Ketentuan, tidak memasang taruhan sebelum meminta penawaran, dll.), Perusahaan berhak untuk menolak memberi izin kepada pelanggan tersebut untuk melakukan penarikan.
11. Untuk akun dengan valuta "bitcoin" ketika penambahan dan pengeluaran dana lewat sistem pembayaran Bitcoin komisi tidak diambil.

7. Hasil pertandingan, tanggal dan waktunya, aturan penyelesaian masalah pertentangan

Perhitungan taruhan dapat diubah terkait dengan hasil salah yang ditawarkan oleh penaruh.

1. Pada saat perhitungan taruhan diprihatikan waktu pertandingan yang ditetapkan berdasarkan dokumen resmi perusahaan yang menyelenggarakan pertandingan olahraga dan kalau tidak ada dokumen tersebut maka berdasarkan situs web resmi federasi olahraga, situs web klub olahraga dan sumber data olahraga yang lain.
2. Perusahaan taruhan tidak bertanggung jawab atas salah apa pun dalam tanggal dan waktu pertandingan. Data yang ditunjuk dalam Olahraga dan Live tidak persis. Pada saat perhitungan taruhan dipergunakan waktu terkini awal pertandingan yang ditepatkan berdasarkan dokumen resmi organisasi yang menyelenggarakan pertandingan.
3. Perusahaan taruhan tidak bertanggung jawab atas salah apa pun dalam nama turnamen; durasi turnamen (pertandingan). Data yang ditunjuk dalam Olahraga dan live tidak persis. Pelanggan harus menggunakan berbagai sumber data untuk memastikan data tentang pertandingan.
4. Informasi mengenai kondisi cuaca yang tersedia dalam bagian OLAHRAGA dan LIVE bersifat indikatif. Ketidakcocokan kondisi cuaca yang ditunjukkan didalam bagian OLAHRAGA dan LIVE tidak bisa menjadi alasan pembatalan taruhan yang telah dipasang.
5. Keluh kesah apa saja dikirim ke e-mail info-id@1xbet.com selama 10 hari setelah pertandingan selesai dengan dokumen resmi dari organisasi yang menyelenggarakan pertandingan olahraga tersebut.
6. Taruhan yang dipasang setelah kejadian mulai terhitung dengan odds "1" kecuali taruhan Live; dalam akumulator odds taruhan tersebut adalah "1".
7. Kalau pelanggan memasang taruhan pada kejadian dengan hasil yang telah diketahui maka taruhan tersebut harus dibatalkan. Dalam kasus ini keputusan perusahaan taruhan diambil setelah penyelidikan lebih lanjut. Semua kegiatan mengenai taruhan tersebut akan ditolak.
8. **Taruhan Olahraga.** Kalau pertandingan oleh karena alasan apa saja ditunda atau dibatalkan untuk lebih dari 48 jam (waktu ini tidak persis, perusahaan memegang hak menetapkan taruhan masih berlaku untuk menghindari perselisihan yang mungkin timbul ketika memindahkan pertandingan selama lebih dari 48 jam dari jadwal waktu mulai) maka semua taruhan dianulirkan.
Kejadian dianggap *ditunda atau dibatalkan*, kalau waktu mulai resmi diubah.
9. **Taruhan Live.** Kalau pertandingan oleh karena alasan apa saja diinterupsi dan dilanjutkan selama 5 jam setelah awalnya maka semua taruhan masih berlaku. Kalau pertandingan yang diinterupsi tidak dilanjutkan selama 5 jam setelah awalnya maka semua taruhan akan dikembalikan dengan odds "1", kecuali kejadian yang telah terjadi. Aturan ini tidak berlaku bagi kejadian yang dapat diselesaikan pada waktu lebih dari 5 jam sesuai dengan peraturan olahraga (lihat pasal 9 "Peraturan sesuai dengan jenis olahraga").
10. Kalau pertandingan apa saja tidak diselesaikan atau dianggap tidak terjadi (lihat pasal 9 "Peraturan sesuai dengan jenis olahraga") maka hasil yang telah dipastikan pada saat penundaannya (misalnya, hasil time pertama, gol yang dicetak pertama dan waktunya dll), diterima untuk perhitungan hasil taruhan. Dalam semua kasus yang lain semua taruhan akan dikembalikan dengan odds "1".
11. Kalau peserta menolak ikut serta dalam pertandingan sebelum pertandingan mulai maka semua taruhan pada peserta itu dianulirkan.
12. Kalau peserta oleh karena alasan apa saja (cedera, pelepasan dll) tidak melanjutkan pertandingan maka semua taruhan yang dipasang sebelum putaran terakhir dalam pertandingan di mana dia ikut serta dianggap berlaku, semua taruhan lain dianulirkan.
Perhitungan pertandingan tenis oleh karena pelepasan salah satu pemain dilakukan sesuai

peraturan di pasal 9.23.

13. Kalau peserta, anggota tim (pemain sepak bola, hoki es, bola basket dll) tidak ikut serta pertandingan, odds kemenangan taruhan padanya adalah "1", kalau tidak ada syarat yang lain.
14. Kalau dalam pertandingan tenis pelepasan (diskualifikasi) terjadi sebelum pertandingan mulai, odds kemenangan dianggap sebagai "1" kecuali taruhan pada peserta pertandingan. Kalau pertandingan diinterupsi, tidak diselesai pada hari yang sama atau ditunda maka taruhan pada pertandingan itu dianggap berlaku sebelum turnamen selesai yang termasuk pertandingan tersebut hingga pertandingan diselesaikan atau salah satu peserta menolak melanjutkan pertandingan.
Perhitungan pertandingan tenis oleh karena pelepasan salah satu pemain dilakukan sesuai peraturan di pasal 9.23.
15. Kalau dalam kejadian (pertandingan) ditunjukkan salah satu pasangan peserta (tim, olahragawan) dan setelahnya pesertanya diubahkan maka semua taruhan akan dikembalikan.
16. Dalam pertandingan tim kalau ada perubahan dalam tim oleh karena alasan apa saja, taruhan pada hasil seluruh pertandingan masih bersah.
17. Dalam pertandingan pasangan kalau salah satu peserta digantikan, semua taruhan akan dikembalikan dengan odds "1"; kalau tidak ada informasi tentang peserta maka semua taruhan masih berlaku.
18. Dalam kejadian di mana digunakan istilah "tuan rumah" dan "tamu" kalau kejadian dipindahkan:
 - ke lapangan neutral maka semua taruhan tetap bersah;
 - ke lapangan tim lawan maka semua taruhan tetap bersah.
19. Kalau istilah tuan rumah" dan "tamu" tidak digunakan untuk kejadian (misalnya, dalam olahraga tunggal dan berpasangan) maka saat perubahan dalam tempat kejadian, semua taruhan padanya tetap bersah.
Tim NBA, NHL, AHL, CHL, OHL, WHL, East Coast Hockey League Amerika Utara dapat ditetapkan dalam urutan langsung ("tuan rumah" dan "tamu") dan kebalikan. Kalau urutannya kebalikan maka semua taruhan tetap bersah.
20. Kalau tempat penyelenggaraan pertandingan persahabatan, turnamen tim persahabatan diubahkan, semua taruhan padanya tetap bersah.
21. Kalau lebih dari satu tim atau peserta dianggap sebagai pemenang, odds kemenangan taruhan pada mereka dibagi pada jumlah pemenang. Misalnya, kalau dua peserta diumumkan pemenang maka odds dibagi menjadi dua.
22. Jenis olahraga atau kejadian yang tidak masuk aturan apa saja dipatuhi Ketentuan Umum.
23. Dalam kasus ketika sumber resmi dan independen memberikan informasi yang berbeda untuk data statistik, perusahaan memiliki hak untuk menghitung taruhan pada data statis dari sumber independen atau melalui siaran video.
24. Dalam kejadian pertentangan uang tidak mempunyai preseden, keputusan terakhir diambil oleh perusahaan taruhan.
25. Kalau data (tanggal, waktu, hasil, nama tim) dari berbagai sumber data mempunyai perselisihan, perusahaan taruhan menunda pembayaran kemenangan hingga masalahnya diatasi. Kalau hasil kejadian terakhir yang ditunjukkan dalam situs web resmi mempunyai perselisihan dari data saluran tv maka perusahaan tetap memegang hak melakukan perhitungan sesuai dengan saluran tv.
26. Perusahaan taruhan dapat memublikasikan Syarat ini dalam bahasa berbeda, yang menyatakan prinsip yang sama dalam setiap bahasa. Hal ini dilakukan guna memberi informasi dan mendukung pelanggan. Di saat yang sama, versi bahasa Inggris adalah versi yang menjadi dasar legal dalam hubungan antara pelanggan dan Perusahaan Taruhan. Jika terdapat perbedaan antara teks Syarat dalam bahasa Inggris dan teks dalam bahasa lain, teks Inggris akan diutamakan.
27. Kalau ada salah di program pengeluaran odds, dan perusahaan setuju dengan salah tersebut,

semua taruhan yang dipasang dengan odds itu dianggap menang dan Kembalian taruhan tersebut dihitung dengan odds "1".

28. Kalau hasil pertandingan yang telah berakhir diubah menjadi kegagalan teknis (pembatalan tidak diprihatikan) maka semua taruhan harus dibayar sesuai dengan hasil pertama (aktual). Hasil aktual adalah hasil yang diumumkan sesuai dengan protokoler resmi dan sumber data resmi yang lain setelah kejadian berakhir.

8. Jenis taruhan (hasil kejadian)

1. Taruhan "Kemenangan tim 1" dalam Olahraga ditandakan "1".
2. Taruhan "Seri" dalam Olahraga ditandakan "X".
3. Taruhan "Kemenangan tim 2" dalam Olahraga ditandakan "2".
4. Taruhan "Kemenangan tim 1 atau seri" dalam Olahraga ditandakan "1X". Untuk taruhan ini menang, pertandingan harus selesai dengan skor seri atau kemenangan tim 1.
5. Taruhan "Kemenangan tim 1 atau Kemenangan tim 2" dalam Olahraga ditandakan "12". Untuk taruhan ini menang, pertandingan harus selesai dengan kemenangan salah satu tim (bukan skor seri).
6. Taruhan "Kemenangan tim 2 atau seri" dalam Olahraga ditandakan "X2". Untuk taruhan ini menang, pertandingan harus selesai dengan skor seri atau kemenangan tim 2.
7. Taruhan "Kemenangan tim (pemain, pembalap dan lain sebagainya) dengan handicap" ditandakan dalam Olahraga sebagai "handicap" (odds handicap dihitung secara masing-masing).

Handicap – adalah keuntungan atau kekurangan tim (pemain, pembalap dan lain sebagainya) yang ditunjukkan dalam gol, poin, set, detik dll yang ditetapkan oleh perusahaan taruhan pada taruhan masing-masing.

Hasil kejadian dengan handicap dihitung dengan tambahan handicap ke hasil pertandingan. Kalau sesuai dengan hasil pertandingan yang diterima tim (pemain, pembalap dan lain sebagainya) yang dipilih menang, maka taruhan akan dianggap menang. Kalau dalam kasus ini skor tim (pemain, pembalap dan lain sebagainya) dengan tambahan handicap gagal, maka taruhan dianggap gagal. Kalau hasil skor dengan tambahan handicap seri maka taruhan akan dikembalikan dengan odds "1".

8. Taruhan pada pasar "Kandang (gol) – Tandang (gol)"/Tim 1-Tim 2"/"Pemain 1-Pemain 2" hanya valid pada turnamen dan tanggal yang ditetapkan di slip taruhan. Kemenangan oleh tim kandang atau tandang ditetapkan berdasarkan perbedaan dalam jumlah gol (poin) yang dicetak oleh masing-masing tim kandang dan tim tandang, termasuk handicap yang berlaku.

Taruhan "Kandang-Tandang" yang dipasang pada babak tertentu akan diselesaikan di akhir babak tersebut.

Jika pertandingan di hari pertandingan (di babak) dibatalkan, ditunda, tidak diselesaikan, atau dianggap hangus, pasar "Kandang-Tandang" akan diselesaikan dengan odd 1,00, dengan pengecualian pasar-pasar yang hasilnya telah ditetapkan.

Misalnya :

Taruhan "Kandang (gol) – Tandang (gol), Seri 2:2 – Ya" akan diselesaikan sebagai kemenangan jika salah satu pertandingan berakhir dengan skor 2:2.

Taruhan "Kandang (gol) – Tandang (gol), Gol Pertandingan Pertama Mulai 1 Hingga 5 Menit – Ya" akan diselesaikan sebagai kemenangan jika gol pertama dicetak antara menit pertama dan ke-5 di setidaknya satu pertandingan.

Taruhan "Kandang (gol) – Tandang (gol), Half Time-Full Time M2M1 atau M1M2 – Ya" akan diselesaikan sebagai kemenangan jika tim yang memimpin berubah di setidaknya satu pertandingan.

Untuk taruhan "Kandang (gol) – Tandang (gol), Tim Akan Mencetak Gol Pertama Paling Awal", petaruh harus memprediksikan tim mana yang akan mencetak gol pertama di hari pertandingan (babak) tertentu sebelum tim lainnya. Jika lebih dari satu tim mencetak gol pertama mereka pada saat yang sama, taruhan pada tim-tim tersebut akan diselesaikan sebagai kemenangan.

9. Taruhan pada total "kurang", "sama" atau "lebih" dinamakan total 3 arus dan membedakan dari total biasa dengan tanda (3way) dan harus dihitung sesuai:

- "Total 123 kurang (3way)" total harus mengurangi 123.
- "Total 123 sama (3way)" total sama.
- "Total 123 lebih (3way)" total harus melebihi 123.

Kalau pertandingan selesai dengan skor 123 maka ada satu kejadian yang menang "Total 123 sama (3way)", taruhan pada lebih dan kurang dengan tanda (3way) tidak dapat dikembalikan karena kejadian ini sama dengan total biasa. Taruhan pada total individual (3way) dihitung sesuai prosedur yang sama.

- Taruhan "Total di antara". Perlu menebak total pertandingan yang berada di antara parameter yang ditunjukkan. Misalnya, kalau taruhan dipasang pada "Total di antara 1 dan 2", maka dengan skor 0:0 atau 1:0 atau 0:1 "Total" adalah 0 atau 1 dan taruhan ini dianggap menang. Kalau pertandingan selesai dengan skor yang lain maka taruhan ini dianggap gagal. "Tanpa gol"- taruhan akan menang jika pertandingan berakhir dengan skor 0:0.
- Taruhan "Skor tepat". Perlu menebak Tebak skor pertandingan pada waktu pertandingan utama (tanpa perpanjangan, tambahan waktu, adu penalti dll).
- Taruhan "Separuh-pertandingan" dalam Olahraga ditandakan sebagai "K" untuk kemenangan dan "S" untuk seri, dengan ini pada tempat pertama ada hasil separuh (time, periode) pertama, dan pada tempat kedua ada hasil pertandingan. Misalnya, K1K2 menandakan kemenangan tim 1 (K1) dalam separuh pertama dan kemenangan tim 2 (K2) dalam pertandingan. Jenis olahraga dengan 4 perempat (Bola basket, polo air dll) - taruhan "Separuh-pertandingan" dihitung pada setengah pertandingan (2 perempat) dan pada hasil seluruh pertandingan (waktu pertandingan utama).
- Taruhan "Hasil+total gol". Perlu menebak kemenangan salah satu tim dalam pertandingan dan total gol. "Tanpa gol" - taruhan akan menang jika pertandingan berakhir dengan skor 0:0.
- Taruhan "Goal () Hingga 78 Min. - Iya". Pelanggan harus memprediksi apakah suatu tim akan mencetak gol sebelum atau di menit ke-78.
- Taruhan "Pembandingan hasil time (periode, perempat, set, game, inning)". Perlu menebak time (periode, perempat, set, game, inning) yang mana selesai dengan skor yang paling baik atau dalam time (periode, perempat, set, game, inning) ada skor yang sama.
- "Perbandingan pemain di Tabel Final Turnamen". Pelanggan harus memprediksikan pemain mana yang akan memiliki performa yang lebih baik di turnamen. Saat membandingkan statistik pemain, informasi statistik dari situs resmi turnamen akan digunakan. Adu penalti tidak termasuk, dan jumlah pertandingan di mana setiap pemain berpartisipasi tidak diperhitungkan. Jika pemain gagal berpartisipasi bahkan dalam satu pertandingan pun, taruhan akan diselesaikan dengan odd 1,00.
- Taruhan "Siapa yang lebih baik sesuai dengan hasil turnamen". Di antara pasangan yang ditawarkan Anda harus memilih tim atau pemain yang menempatkan urutan lebih tinggi dalam turnamen. Kalau dua pemain menerima jumlah poin yang sama maka taruhan akan dikembalikan dengan odds "1". Kalau tim tidak ikut pertandingan dalam turnamen ini maka taruhan akan dikembalikan dengan odds "1".
- Taruhan "Tuan rumah – tamu". Kemenangan tuan rumah lapangan atau tamu ditetapkan sesuai dengan perbedaan gol (poin) yang diterima oleh tim tuan rumah dan tamu dengan handicap.
- Taruhan "Total waktu gol" (Total menit waktu gol dicetak). Dihitung sebagai penjumlahan menit waktu gol pada waktu pertandingan utama dicetak. (Misalnya, gol dicetak pada menit 13, 25 dan 47. Maka hasil adalah $13 + 25 + 47 = 85$).
- Taruhan "Poin" (bola voli, tenis meja, skuas, bulu tangkis). Poin adalah poin dalam set atau party.
Contoh: "Bola Voli. Poin 19 (1set) menang 1". skor set 1 pada saat pemasangan taruhan (8:9), lalu skor menjadi (8:10) maka hasil pertandingan adalah kemenangan tim 2, lalu (9:10), jadi waktu poin 19 dimainkan maka menang tim 1 dan taruhan dianggap menang.
- Gol pertama dari () sampai () menit. Perlu menebak bahwa gol pertama akan dicetak dalam jangka waktu yang ditunjukkan.

22. Gol terakhir dari () sampai () menit. Perlu menebak bahwa gol terakhir akan dicetak dalam jangka waktu yang ditunjukkan.
23. Tidak ada gol terakhir. Taruhan dianggap menang kalau pertandingan selesai dengan skor (0:0).
24. Pencetak Gol Pertama. Untuk tujuan taruhan, gol bunuh diri tidak dihitung. Jika gol pertama di pertandingan adalah gol bunuh diri, taruhan pencetak gol pertama akan diselesaikan berdasarkan siapa yang mencetak gol kedua. Jika semua gol dalam pertandingan adalah gol bunuh diri, taruhan pada hasil "Tanpa Gol" akan menang.
25. Pencetak Gol Terakhir. Untuk tujuan taruhan, gol bunuh diri tidak dihitung. Jika gol terakhir dalam pertandingan adalah gol bunuh diri, taruhan pencetak gol terakhir akan diselesaikan berdasarkan siapa yang mencetak gol sebelum gol terakhir. Jika semua gol dalam pertandingan adalah gol bunuh diri, taruhan pada hasil "Tanpa Gol" akan menang.
26. Taruhan "Total perempat yang paling efektif () K". Perempat yang paling efektif adalah perempat dengan jumlah gol dicetak yang paling banyak. Dalam taruhan ini perlu menebak total perempat ini kurang daripada jumlah yang ditunjukkan dalam taruhan. Kalau dua dan lebih perempat selesai dengan hasil yang sama maka ini bukan alasan untuk mengembalikan jumlah taruhan. Taruhan akan dihitung sesuai dengan total.
27. Taruhan "Total perempat yang paling non-efektif () K". Perempat yang paling non-efektif adalah perempat dengan jumlah gol dicetak yang paling kecil. Dalam taruhan ini perlu menebak total perempat ini kurang daripada jumlah yang ditunjukkan dalam taruhan. Kalau dua dan lebih perempat selesai dengan hasil yang sama maka ini bukan alasan untuk mengembalikan jumlah taruhan. Taruhan akan dihitung sesuai dengan total.
28. Taruhan "Perempat yang paling efektif". Kalau tidak dapat ditetapkan yang mana paling efektif (dua dan lebih perempat selesai dengan hasil yang sama) semua taruhan tersebut akan dikembalikan dengan odds "1". Taruhan pada perempat yang lain akan dianggap gagal.
Contoh: skor pertandingan (19:20; 22:17; 21:18; 12:20).
Perempat yang paling efektif (1) dikembalikan;
Perempat yang paling efektif (2) dikembalikan;
Perempat yang paling efektif (3) dikembalikan.
29. Taruhan "Balap sampai ... poin". Perlu menebak siapa yang dari peserta akan mendapat jumlah poin dalam babak yang ditunjukkan. Misalnya:
Taruhan "Balap sampai 15 poin K1" Saat skor 15-13 - taruhan menang; kalau skor 12-16 - taruhan gagal; skor 10-12 - taruhan gagal.
Taruhan "Balap sampai 15 poin. Tidak ada pemenang" Saat skor 15-13 - taruhan gagal; kalau skor 12-16 - taruhan gagal; skor 10-12 - taruhan menang.
Kalau salah satu peserta pertandingan oleh karena alasan apa saja menolak melanjutkan permainan sebelum salah satu peserta mendapat jumlah poin yang ditunjukkan maka taruhan tersebut akan dikembalikan dengan odds "1".
30. Taruhan "Tendangan sudut berikut () dilakukan oleh ()" dan "Kartu kuning berikutnya () diterima ()". Kalau kejadian yang ditunjukkan dalam kupon tidak terjadi, maka taruhan tersebut akan dikembalikan dengan odds "1".
31. Taruhan "Pemain, Pembandingan, handicap". Perlu membandingkan total pemain (jumlah gol yang dicetak) dengan handicap. Gol bunuh diri tidak terhitung. Kalau pemain tidak masuk daftar pemain tim maka taruhan tersebut akan dikembalikan dengan odds "1".
32. Taruhan "Pemain, khusus, total". Taruhan pada jumlah gol total yang dicetak oleh pemain yang ditunjukkan. Gol bunuh diri tidak terhitung. Kalau pemain tidak masuk daftar pemain tim maka taruhan tersebut akan dikembalikan dengan odds "1".
33. Taruhan "Urutan 1 dan 2 dalam kelompok". Tim harus selesai tahap kelompok pada urutan 1 dan 2 sesuai dengan giliran tulisannya.
34. Taruhan "Gol pertama adalah gol bunuh diri". Kalau skor pertandingan akhir 0-0, taruhan "Tidak ada gol pertama" menang.

35. Taruhan “Kemenangan setelah skor ()”. Perlu menebak siapa yang akan menang setelah skor yang ditunjukkan. Misalnya “1X setelah skor 3-2” akan menang kalau skor tetap sama, maksudnya setelah skor 3-2, skor menjadi 0-0. Taruhan dianggap gagal kalau skor menjadi 3-3 maka setelah skor 3-2 tim 2 mencetak gol.
36. Taruhan pada total waktu pertandingan dipasang dalam menit. Kalau total sama dengan jumlah yang ditunjukkan dalam taruhan maka taruhan akan dikembalikan dengan odds “1”. Misalnya, “Kyrie Irving Total(39.5) L” kalau total pemain 39 menit 30 detik maka taruhan akan dikembalikan dengan odds “1”.
37. Skor tepat. Taruhan kelompok. Hasil “Lain” - perhitungan taruhan tergantung dari hasil yang ditunjukkan dalam kelompok. Ada tiga kelompok hasil terdebut, nomor skor tergantung dari skor pada saat pertandingan itu. Misalnya, skor pertandingan 0-1, ada tiga hasil kejadian Tebak skor yaitu 2-1 atau 3-1 atau 3-2.
Tebak skoryaitu 1-2 atau 1-3 atau 2-3.
Lain. Kalau pertandingan selesai dengan skor 0-1 maka taruhan “Lain” dalam kejadian ini akan dianggap menang
38. Taruhan pada jenis peristiwa “Kemenangan atau Seri”. Dalam jenis taruhan ini dianggap hanya dua hasil. Contoh perhitungan kupon. "Hasil X atau 2 (kemenangan Tuan rumah – dikembalikan) – 2. Dua hasil pertandingan ditawarkan di taruhan ini – seri atau kemenangan tim 2, hasil terakhir - kemenangan tim 2. Taruhan dianggap menang kalau tim 2 menang. Kalau hasil pertandingan – seri, taruhan ini dianggap gagal. Kalau tim 1 menang, taruhan akan dikembalikan sesuai dengan syarat yang tertulis. Taruhan diterima pada waktu pertandingan utama.
39. **Pasca-Pertandingan vs Langsung**. Taruhan ini dibentuk dari dua pertandingan, salah satunya telah terjadi pada hari pertandingan saat ini dan yang lainnya akan disiarkan secara LANGSUNG. Dengan kata lain, pelanggan perlu memprediksi hasil dari taruhan di mana mereka sudah mengetahui salah satu hasilnya.
Jika tim kalah dalam salah satu pertandingan ini atau pertandingan ditinggalkan atau ditunda, taruhan "Pasca Pertandingan vs Langsung" akan batal (dikembalikan).
40. Taruhan Pemenang dengan Handicap mencakup keseluruhan musim kompetisi. Tim yang merupakan favorit akan memenangkan musim dengan handicap sebesar 0. Di akhir musim, semua poin handicap tim-tim akan ditambahkan ke skor mereka saat ini. Tim dengan poin terbanyak akan dinobatkan sebagai pemenang.
41. **Hasil Akumulator. Taruhan Spesial**
Ini adalah pasar yang mencakup dua atau lebih hasil. Misalnya:
“Lebih Sedikit Daripada 2,5 Gol dan Lebih Sedikit Daripada 4 Kartu”
"Juventus, Borussia Dortmund & Manchester United semuanya mencetak skor di 20 menit pertama"
Agar taruhan jenis ini menang, semua hasil di pasar harus diprediksikan dengan benar. Kecuali jika dinyatakan sebaliknya, taruhan diterima di waktu reguler, termasuk waktu tambahan/stoppage.
Jika beberapa tapi tidak semua hasil diprediksikan dengan benar, tidak ada refund yang akan diberikan. Misalnya: “Lebih Sedikit Daripada 10 Tendangan Sudut Dan Lebih Sedikit Daripada 4 Kartu” - jika ada 9 tendangan sudut dan 4 kartu, maka taruhan kalah.
Jika satu atau lebih hasil tidak ditetapkan (taruhan dihentikan, dibatalkan, dan atlet tidak berpartisipasi dalam kompetisi), maka taruhan akan diselesaikan sesuai dengan hasil yang telah ditetapkan.
Misalnya: "Juventus, Borussia Dortmund & Manchester United semuanya mencetak skor di 20 menit pertama". Pertandingan Borussia dibatalkan, dan Juventus tidak mencetak di 20 menit pertama. Akumulator akan dianggap kalah, karena satu dari hasilnya tidak diprediksikan dengan benar.
42. "Pertarungan Prospektif" / "Pertarungan Selebritas" Tanggal pertarungan yang diajukan harus

sebelum akhir tahun yang sedang berlangsung (kecuali dinyatakan sebaliknya). Hanya taruhan pada pertarungan dari daftar yang diajukan dan yang telah berlangsung yang akan diselesaikan. Taruhan pada pertarungan yang tidak berlangsung akan diselesaikan dengan odd 1,00.

43. Perusahaan taruhan dapat menawarkan jenis taruhan yang lain.

9. Peraturan sesuai dengan jenis olahraga

9.1. Sepak bola Australia

1. Taruhan dipasang pada:
 - pada waktu pertandingan utama: 80 menit (4 perempat selama 20 menit atau 2 babak selama 40 menit);
 - pada waktu pertandingan utama dengan perpanjangan waktu (tanda "perpanjangan waktu").

Perusahaan taruhan tidak bertanggung jawab atas salah dalam waktu pertandingan. Data yang ditunjuk dalam Olahraga dan Live tidak persis. Reglamen permainan tolong dipastikan pada sumber data resmi.
2. Kalau pertandingan diinterupsi sebelum 80 menit berakhir maka semua taruhan akan dikembalikan dengan odds "1" kecuali kasus waktu hasil taruhan telah ditetapkan pada saat pertandingan berhenti.
3. Kalau tempat penyelenggaraan diubah maka taruhan yang telah dipasang akan berlaku jika "tuan rumah" lapangan masih dianggap sebagai "tuan rumah".
4. **Pemain yang mencetak gol pertama.** Kalau pemain tidak ikut serta pertandingan atau masuk lapangan setelah gol pertama dicetak, jadi semua taruhan tersebut dianulirkan. Taruhan pada pemain yang digantikan atau dikeluarkan dari laga pertandingan sebelum gol pertama dicetak, gagal. Kalau gol pertama dicetak oleh pemain yang tidak mempunyai odds maka semua taruhan dianggap gagal kecuali kejadian waktu ada pilihan "Pemain lain". Kalau pertandingan diinterupsi sebelum gol pertama dicetak maka semua taruhan dikembalikan.
5. Gol (6 poin) adalah situasi waktu bola dari tendangan kaki masuk ke dalam gerbang yang sempit dan tidak menyentuh pemain lain, jadi tim penyerang mendapat 6 poin.
6. Behind (1 poin) adalah situasi ketika bola melewati dua tiang di bagian kiri dan kanan atau garis belakang.
7. Taruhan pada "Time match" diterima saat babak pertama dan seluruh pertandingan.

9.2. Sepak bola Amerika

1. Taruhan diterima pada waktu reguler, termasuk perpanjangan waktu, kecuali dinyatakan lain.
2. Jika pertandingan dimulai tetapi tidak diselesaikan, semua taruhan akan diselesaikan dengan odd 1.00, kecuali untuk keadaan berikut:
 - jika hasil taruhan sudah secara jelas dapat ditentukan pada saat pertandingan dihentikan.
 - jika setidaknya 55 menit telah dimainkan dalam pertandingan pada saat pertandingan dihentikan. Pada situasi seperti ini, pertandingan akan dianggap telah berlangsung, dan taruhan akan diselesaikan berdasarkan skor yang sebenarnya.
3. Untuk taruhan pada pasar "Lebih Tinggi di Akhir Turnamen", jika ada tim yang gagal lolos dari grup, prioritas akan diberikan berdasarkan peringkat di grup masing-masing, dan kemudian berdasarkan persentase kemenangan atau jumlah poin.
4. "Kuartar dengan Skor Tertinggi (Terendah) - Total". Jika dua atau lebih kuartar berakhir dengan skor tertinggi/terendah yang sama, taruhan akan diselesaikan berdasarkan total skor yang sebenarnya. Dalam keadaan tersebut, pengembalian dana tidak akan diberikan.
5. "Kuartar dengan Skor Tertinggi". Jika kuartar dengan skor tertinggi tidak mungkin ditentukan (cth. ketika dua kuartar atau lebih berakhir dengan jumlah poin yang sama), taruhan pada kuartar tersebut akan diselesaikan dengan odd 1.00. Taruhan pada kuartar lain akan kalah.
6. "Babak dengan Skor Tertinggi". Jika kedua babak berakhir dengan jumlah poin yang sama,

taruhan akan diselesaikan dengan odd 1.00.

7. Jika pertandingan (termasuk perpanjangan waktu) berakhir seri, taruhan M1 dan M2 akan diselesaikan dengan odd 1.00. Taruhan pada total dan handicap akan diselesaikan berdasarkan hasil pertandingan yang sebenarnya.
8. Taruhan pada touchdown pemain (kapan saja, pertama/terakhir, total) mencakup touchdown yang dicetak melalui lari (rushing), tangkapan (receiving), intersepsi (interception return), pengembalian kickoff (kickoff return), pengembalian punt (punt return), dan pengembalian fumble (fumble return).
9. "Hasil Dari Drive (X)". Jika drive tidak diselesaikan karena berakhirnya babak atau pertandingan, taruhan pada pasar ini akan diselesaikan dengan odd 1.00.
 - Touchdown: Taruhan ini menang jika touchdown dicetak oleh tim yang menguasai bola pada awal drive, termasuk sebagai hasil dari aksi lini serang atau tim khusus (misalnya, pengembalian kickoff).
 - Gol Lapangan: Taruhan ini menang baik pada percobaan yang berhasil maupun yang gagal (termasuk blok, meleset, atau memantul dari mistar), kecuali jika tim bertahan mengembalikan bola untuk mencetak touchdown. Pada situasi tersebut, taruhan pada "Turnover" menang.
 - Turnover. Ini mencakup intersepsi, fumble, turnover pada downs, serta semua touchdown yang dicetak oleh tim bertahan, baik melalui aksi pertahanan maupun tim khusus.
 - Punt. Taruhan ini menang hanya jika penguasaan bola berpindah ke tim lawan setelah punt, kecuali dalam kasus-kasus berikut:
 - Jika tim menyerang mencetak touchdown selama permainan, taruhan pada "Touchdown" menang.
 - Jika tim bertahan mencetak touchdown selama permainan, taruhan pada "Turnover" menang.
 - Yang Lainnya: Taruhan ini menang sebagai akibat dari hasil lain yang selesai dan tidak termasuk dalam kategori-kategori di atas.
10. "Down Pertama Di Drive (X) - Ya/Tidak"
 - Ya: Taruhan ini menang jika tim berhasil meraih setidaknya satu down pertama, termasuk down pertama otomatis yang diberikan akibat pelanggaran.
 - Tidak: Taruhan ini menang jika tidak ada down pertama selama drive.
 - Jika drive tidak diselesaikan karena berakhirnya babak atau pertandingan, dan hasil taruhan belum dapat ditentukan, taruhan pada pasar ini akan diselesaikan dengan odd 1.00.

9.3. Bulu tangkis, tenis meja, voli pantai

1. Kalau pertandingan ditunda atau dibatalkan oleh karena alasan apa saja maka semua taruhan tetap berlaku hingga pertandingan atau turnamen yang termasuk pertandingan tersebut selesai atau salah satu pemain menolak melanjutkan pertandingan.
2. Kalau pertandingan diinterupsi oleh karena pelepasan atau diskualifikasi tim dalam set pertama maka semua taruhan akan dikembalikan dengan odds "1" kecuali taruhan pada hasil yang telah dipastikan pada saat penghentian pertandingan. Taruhan pada pemenang pertandingan dalam kasus ini akan dikembalikan dengan odds "1".
3. Kalau pertandingan diinterupsi oleh karena pelepasan atau diskualifikasi tim maka semua taruhan pada pemenang pertandingan tetap berlaku kalau **game pertama akan diselesaikan**; sebaliknya semua taruhan pada kejadian ini akan dikembalikan dengan odds "1". Pemain yang menolak melanjutkan pertandingan atau didiskualifikasi dianggap gagal secara teknis.
4. Kalau pertandingan yang mulai tidak selesai oleh karena alasan apa saja (misalnya, salah satu

pemain menolak melanjutkan pertandingan atau didiskualifikasi) dan **dua set atau lebih telah** dimainkan maka hasil yang telah dipastikan pada saat penghentian (misalnya, hasil set pertama, total set pertama dll), diterima untuk perhitungan taruhan. Taruhan yang lain akan dikembalikan dengan odds "1" kecuali taruhan pada pemenang pertandingan. Pemenang pertandingan atau turnamen adalah tim yang masuk putaran berikutnya.

5. Kalau di Olahraga ada salah tulisan dalam nama olahragawan (misalnya, ada Ivanov A., bukan Ivanov B.) maka keluh kesah tersebut tidak merupakan alasan untuk pembatalan taruhan, dan taruhan itu masih bersah.
6. Kemenangan dalam pertandingan. Kalau salah satu peserta kejadian akan digantikan sebelum awal pertandingan maka semua taruhan dianulir.
7. Handicap dan total pada jenis olahraga tersebut ditunjukkan dalam poin kecuali kasus "set handicap" dan "set total".
8. Taruhan "Pemenang". Sebagai pemenang dianggap olahragawan (tim) yang menempatkan urutan pertama dalam turnamen. Kalau olahragawan menolak ikut serta dalam turnamen sebelum awal pertandingan maka semua taruhan akan dikembalikan dengan odds "1".
9. Taruhan "Siapa yang lebih baik sesuai dengan hasil turnamen". Di antara pasangan yang ditawarkan Anda harus memilih pemain yang menempatkan urutan lebih tinggi dalam turnamen. Kalau dua pemain tersebut gagal, pemain yang lebih baik dianggap pemain yang menempatkan urutan lebih tinggi dalam turnamen. Kalau dua pemain tersebut gagal dalam putaran yang sama maka taruhan tersebut akan dikembalikan dengan odds "1". Kalau pemain menolak ikut pertandingan sebelum awalnya taruhan tersebut akan dikembalikan dengan odds "1".

9.4. Bola basket

1. Taruhan dipasang pada:
 - pada waktu pertandingan utama: 48 menit (4 perempat selama 12 menit atau 40 menit (4 perempat selama 10 menit); NCAA - 2 separuh untuk selama 20 menit);
 - pada waktu pertandingan utama dengan perpanjangan waktu (tanda "perpanjangan waktu").Taruhan pada indikator statistik diperhitungkan dengan waktu tambahan, kecuali ditentukan lain. Ketentuan lain untuk menerima taruhan dapat ditentukan di bagian Olahraga.
2. Kalau pertandingan mulai tetapi tidak selesai maka semua taruhan akan dikembalikan dengan odds "1" kecuali kasus waktu hasil taruhan telah ditetapkan pada saat pertandingan berhenti.
3. Pertandingan dianggap jadi setelah 35 menit waktu pertandingan untuk pertandingan dengan waktu 40 menit (atau setelah 40 menit waktu pertandingan untuk pertandingan dengan waktu 48 menit). Dalam kasus ini semua taruhan akan dihitung sesuai dengan hasil pada saat pertandingan berhenti.
4. Dalam pertandingan bola basket (pertandingan dengan tanda "Dengan perpanjangan waktu") taruhan pada handicap dan total pada perempat 4 dan separuh 2 dihitung tanpa perpanjangan waktu.
5. Tim NBA dapat ditetapkan dalam urutan langsung ("tuan rumah" dan "tamu") dan kebalikan. Kalau urutannya kebalikan maka semua taruhan tetap bersah.
6. Taruhan "Siapa yang lebih tinggi sesuai dengan hasil turnamen": kalau tim tidak keluar dari kelompok, diprioritaskan urutan yang ditempatkan (di dalam kelompok), lalu poin yang diterima.
7. Peraturan pertandingan persahabatan (klub) bola basket dipastikan oleh pelanggan sendiri pada situs web resmi. Kalau pertandingan persahabatan selesai dengan skor seri (peraturan pertandingan diubah) maka taruhan pada kemenangan akan dikembalikan dengan odds "1", taruhan pada total dan handicap akan dihitung sesuai dengan hasil pertandingan.

8. Dalam kompetisi piala di bola basket, jika lembur dimainkan lembur, pertandingan kedua dihitung dengan memperhitungkan perpanjangan waktu. Juga, lembur (OT), yang ditentukan oleh jumlah hasil dari dua pertandingan, diperhitungkan dalam taruhan untuk keluar ke babak berikutnya, ke liga lain, ke pemenang kompetisi, dll.
9. Kalau pertandingan bola basket selesai dengan skor seri maka taruhan "Ada perpanjangan waktu" dianggap menang, taruhan "tidak ada perpanjangan waktu" dianggap gagal.
10. Taruhan "Half-Time/Full-Time". Di bagian olahraga, "M" berarti menang, dan "X" berarti seri. Hasil dari babak pertama ditampilkan pertama, diikuti oleh hasil pertandingan setelah waktu reguler. Misalnya, M1M2 berarti bahwa Tim 1 memenangkan (M1) babak pertama, sementara Tim 2 adalah pemenang (M2) pada akhir waktu reguler. Taruhan "Half-Time/Full-Time" mencakup perpanjangan waktu. Pelanggan harus memprediksikan tim mana yang akan memenangkan babak pertama, dan tim mana yang akan memenangkan pertandingan, termasuk perpanjangan waktu. Pelanggan tidak bisa bertaruh pada seri.
11. Taruhan "Total perempat yang paling efektif (non-efektif)". Dua dan lebih perempat selesai dengan hasil yang sama (atau tanpa hasil) sebagai total tidak merupakan alasan untuk mengembalikan taruhan. Dalam kasus ini perhitungan dilakukan sesuai dengan total (dalam perhitungan total perempat 4 poin yang diterima saat perpanjangan waktu tidak diprihatikan).
12. Taruhan "Perempat yang paling efektif". Kalau tidak dapat ditetapkan perempat yang mana paling efektif (Dua dan lebih perempat selesai dengan hasil yang sama) semua taruhan tersebut akan dikembalikan dengan odds "1". Taruhan pada perempat yang lain akan dianggap gagal (dalam perhitungan total perempat 4 poin yang diterima saat perpanjangan waktu tidak diprihatikan).
13. Taruhan "Separuh yang paling efektif". Kalau dua separuh selesai dengan hasil yang sama semua taruhan tersebut akan dikembalikan dengan odds "1" (dalam perhitungan total perempat 4 poin yang diterima saat perpanjangan waktu tidak diprihatikan).
14. Taruhan "Dua separuh menang Tim ..." (dalam perhitungan total separuh 2 poin yang diterima saat perpanjangan waktu tidak diprihatikan).
15. Taruhan "Dua separuh menang Tim 1 - tidak" akan dianggap menang kalau Tim 1 gagal dalam salah satu separuh.
16. Taruhan "Setiap tim akan mencetak lebih dari 72,5 - ya". Taruhan dianggap menang kalau total setiap tim selama seluruh pertandingan 73 poin dan lebih.
17. Taruhan "Setiap tim akan mencetak lebih dari 72,5 - tidak". Taruhan dianggap menang kalau total setiap tim selama seluruh pertandingan tidak mencapai 72,5.
18. Taruhan "Total semua babak lebih dari 32,5 - ya". Taruhan dianggap menang kalau total setiap perempat mencapai 33 poin dan lebih.
19. Taruhan "Pelanggaran Pertama" dan "Pelanggaran Total". Penyelesaian taruhan dilakukan berdasarkan lembar skor akhir, yang hanya mencakup pelanggaran perorangan oleh pemain. Pelanggaran teknis yang diterima oleh pelatih, perwakilan resmi tim, atau pemain di bangku cadangan dapat muncul dalam laporan langsung pertandingan, namun tidak disertakan dalam penyelesaian taruhan. Namun, pelanggaran teknis yang tercantum dalam lembar skor resmi tetap disertakan.
20. Saat menghitung tingkat «Kerugian», hanya jumlah indeks individu pemain tim yang diperhitungkan tanpa memperhitungkan indeks perintah.
21. Saat menghitung «Melambung», jumlah indikator individu pemain dan indikator tim diperhitungkan. Untuk pertandingan NBA, WNBA hanya melambung pribadi yang dihitung.
22. Taruhan "Berlomba ke ... poin" (pada Olahraga) dapat dikirimkan:
 - dalam dua hasil (P1, P2), dalam hal ini, jika tidak ada tim yang menerima jumlah poin yang ditentukan, taruhan yang menang akan dihitung dengan faktor 1 (Misalnya, Perlombaan ke 20 poin ke P1, dengan skor 19-19, nilainya akan menjadi hasil yang dihitung (dengan faktor 1));
 - dalam tiga hasil (P1, P2, Tidak Ada), dalam hal ini, perhitungan tarif sesuai dengan hasil.

23. Saat perhitungan "Rebound" dan "Turnover" terhitung hanya jumlah indeks individual tanpa indeks tim.
Taruhan "Skor perempat 2-0" dianggap menang kalau 2 perempat dari 4 menang tim 1 dan dua perempat selesai dengan skor seri.
Taruhan "Skor perempat 1-1" dianggap menang kalau 1 perempat dari 4 menang tim 1, 1 perempat dari 4 menang tim 2 dan dua perempat selesai dengan skor seri.
24. Taruhan "Handicap perempat". Misalnya, "Handicap 2 perempat -2,5". pertandingan selesai dengan skor 81:102 (17:22,26:25,18:20,20:35), skor perempat sesuai dengan hasil 1:3 (0:1, 1:0, 0:1, 0:1). Taruhan gagal karena skor perempat dengan handicap tim 2 adalah 1:0,5.
25. Taruhan "Skor seri perempat"; "Handicap perempat", "Kemenangan perempat" dihitung hanya dengan waktu utama.
26. Taruhan "Handicap 1 di antara -1 dan 9" dianggap menang kalau handicap tim 2 ini tidak melebihi 10 poin. Contoh: skor pertandingan (85:90), Handicap kemenangan tim 1 adalah -5, taruhan gagal.
27. Untuk taruhan "% dari realisasi shot bernilai dua poin", "% dari realisasi shot bernilai tiga poin", "% dari realisasi shot denda" persentase realisasi dihitung menggunakan data situs web resmi dengan mebulatkan angka sesuai dengan aturan matematika.
28. Taruhan pada total waktu mainan diterima dalam menit. Kalau totalnya sama dengan angka yang ditunjukkan dalam taruhan, taruhan akan dikembalikan dengan odds "1". Misalnya, "Total Kyrie Irving Lebih (39.5)" kalau total pemain adalah 39 menit 30 detik maka taruhan itu dikembalikan dengan odds "1".
29. Bola jaring adalah jenis bola basket wanita (4 perempat selama 15 menit). Taruhan pada jenis olahraga itu dipasang pada waktu pertandingan utama dengan perpanjangan waktu (tanda "Dengan perpanjangan waktu").
30. **Bola Basket. Hasil. Posisi Tim Lebih Tinggi Di Akhir Turnamen.** Taruhan pada pasar ini akan diselesaikan berdasarkan statistik yang tersedia di situs web resmi.
31. Dalam taruhan "1xSuperTotal () L/K" perlu menebak lebih atau kurang total tim. Misalnya, "1xSuperTotal (166-167 kembalian) 167.5 Lebih". Untuk kemenangan taruhan tersebut, tim harus menerima lebih dari 167,5 poin. Kalau tim menerima 166 atau 167 poin taruhan akan dikembalikan dengan odds "1".
32. Dalam taruhan "1xSuperTotal 1/2 ()" perlu menebak apakah tim akan menang dengan handicap yang ditawarkan. Misalnya, 1xSuperTotal 2 ((-4;-3 kembalian) -4.5". Untuk taruhan tersebut menang, poin Tim 2 harus melebihi 5. Kalau dengan handicap (-4) atau (-3) skor menjadi seri, taruhan tersebut akan dikembalikan dengan odds "1".
33. Taruhan pada statistik pemain rata-rata selama musim reguler NBA (poin, rebound, umpan matang, lemparan blokir, dll.) akan diselesaikan berdasarkan statistik yang tersedia di situs web resmi turnamen.
34. Double-double (triple-double) di pertandingan. Untuk taruhan ini, penting untuk memprediksi apakah pemain akan memiliki performa dua digit dalam kategori ganda (double-double), tiga (triple-double) dalam pertandingan tersebut. Kategori statistik: points, rebounds, assists, block shots. Jika olahragawan memiliki triple-double, maka taruhan double-double pada pemain ini akan diselesaikan sebagai kemenangan.
35. Skor dalam interval. Dalam taruhan semacam ini disarankan untuk menebak apakah skor perempat akan jatuh ke interval yang dipilih. Di bagian kiri, rentang untuk skor tim pertama ditentukan, di bagian kanan - rentang untuk skor tim kedua. Contoh. "Skor di interval perempat ke-3. 22-33: 8-19 - Ya." Taruhan akan menang jika perempat ketiga berakhir dengan skor 24-15.
36. **Pertandingan alternatif.** Di event jenis ini, hasil tim di pertandingan-pertandingan yang ditentukan akan dibandingkan (hanya di waktu reguler). Jika satu tim kalah di salah satu pertandingan, maka taruhan pada pertandingan alternatif akan diselesaikan dengan odd 1,00 (dikembalikan).

37. Bola basket 4x4. Permainan terdiri dari dua periode yang masing-masing berlangsung selama 10 menit. Jika permainan berakhir seri, perpanjangan waktu 5 menit akan dimainkan.
- Gol standar bernilai 2 poin.
 - Gol lapangan (dari garis 3 poin) bernilai 3 poin.
 - Slam dunk bernilai 3 poin.
 - Tim memiliki 12 detik untuk menembak selama waktu serangan.
38. Bola Basket 1x1 Permainan dimainkan hingga skor kemenangan berupa 11 poin tercapai atau hingga 10 menit sudah berlalu (tergantung dari yang mana yang terjadi lebih dulu). Jika permainan berakhir seri, perpanjangan waktu selama lima menit akan dimainkan. Akhirnya terdiri dari tiga pemain terbaik dengan skor kemenangan 11 poin. Perbedaan utama dalam gameplay:
- tembakan dari jarak tengah dihitung 2 poin
 - tembakan jarak jauh (dari luar garis tiga poin) dihitung 3 poin
 - jika melakukan tembakan, seorang pemain diberikan bola "make it, take it"
 - tembakan harus dilakukan dalam 7 detik setelah menguasai bola

9.5. Bola Basket 3x3

1. Permainan terdiri dari satu periode yang berlangsung selama 10 menit. Permainan dianggap selesai ketika waktu telah habis atau salah satu tim telah mencetak 21 poin. Jika permainan berakhir seri, perpanjangan waktu akan dimainkan sampai salah satu tim unggul 2 poin.
2. Perbedaan utama dalam gameplay:
 - tembakan dari jarak tengah dihitung 1 poin
 - tembakan jarak jauh (dari luar garis tiga poin) dihitung 2 poin
 - waktu tembakan berlangsung selama 12 detik.
3. Aturan umum bola basket juga berlaku untuk Bola Basket 3x3:
 - Jika pertandingan dimulai tetapi tidak diselesaikan, semua taruhan sejak saat itu akan diselesaikan dengan odd 1,00, kecuali untuk pasar yang telah ditentukan pada saat pertandingannya dihentikan.
 - Taruhan pada Statistik mencakup perpanjangan waktu kecuali dinyatakan berbeda.
 - Taruhan "Akankah Ada Perpanjangan Waktu? - Ya" menang; taruhan "Akankah Ada Perpanjangan Waktu? - Tidak" kalah.
 - Taruhan pada pasar "Persentase Gol Lapangan 2 Poin", "Persentase Gol Lapangan 3 Poin", dan "Persentase Lemparan Bebas" diselesaikan berdasarkan statistik dari situs web resmi dan nilai persentasenya dibulatkan ke bilangan bulat yang terdekat.
 - Taruhan pada rata-rata statistik atlet diselesaikan berdasarkan statistik dari situs resmi turnamen.
 - Taruhan "Pelanggaran Pertama" dan "Total Pelanggaran". Saat penyelesaian taruhan, hanya pelanggaran pribadi yang dilakukan oleh pemain di lapangan yang akan diperhitungkan.
 - Pelanggaran teknis yang dilakukan oleh pelatih, pejabat resmi tim, atau pemain cadangan tidak akan diperhitungkan.

9.6. Bola kasti

1. Taruhan pada bola kasti diterima dengan inning tambahan.
Semua taruhan diterima dengan pelempar bola yang termasuk dalam daftar pemain utama kalau namanya ditunjukkan dalam kejadian. Taruhan dianggap jadi kalau dua pelempar bola awal mulai bermain dan membuat 1 dan lebih lemparan bola. Kalau salah satu pelempar tidak

mulai bermain oleh karena alasan apa saja semua taruhan dalam permainan itu dianulirkan. Kalau dalam taruhan tidak ditunjukkan nama pelempar bola maka semua taruhan diterima terlepas dari pitcher awal.

2. Taruhan berlaku jika jumlah babak yang direncanakan dikurangi sesuai dengan peraturan turnamen atau pertandingan dipotong karena salah satu tim memiliki keunggulan yang tidak dapat disangkal.
3. "Kandang - Tandang". Jika, selama satu hari permainan, setidaknya satu pertandingan dibatalkan, ditunda, tidak diselesaikan, atau dianggap tidak terjadi (kurang dari 5 inning penuh dimainkan), taruhan pada pasar ini akan diselesaikan dengan odd 1.00.
4. Tim batter dalam pertandingan dianggap tuan rumah lapangan yang memukul kedua terlepas dari tempat penyelenggaraan pertandingan.
5. Semua taruhan terhitung sesuai dengan perhitungan pertandingan resmi termasuk semua inning tambahan (kecuali taruhan pada bagian pertandingan).
6. Semua taruhan berlaku jika setidaknya lima inning penuh atau 4,5 inning telah dimainkan. Jika jumlah inning yang telah dimainkan kurang dari 4,5, juru taruhan akan menyelesaikan semua taruhan yang hasilnya telah ditetapkan pada saat pertandingan dihentikan. Taruhan-taruhan lain pada pertandingan ini akan diselesaikan dengan odd sebesar 1,00.
7. **Taruhan Olahraga**. Kalau pertandingan tidak mulai pada waktu yang ditentukan dan pada situs web resmi ada konfirmasi tentang pemindahan pertandingan maka semua taruhan akan dikembalikan dengan odds "1".
8. **Taruhan Live**. Kalau pertandingan oleh karena alasan apa saja diinterupsi dan dilanjutkan selama 72 jam setelah awalnya maka semua taruhan masih bersah. Kalau pertandingan yang diinterupsi tidak dilanjutkan selama 72 jam setelah awalnya maka semua taruhan akan dikembalikan dengan odds "1", kecuali kejadian yang telah terjadi.
9. Kalau skor dalam pertandingan bola kasti (NPB, MLB, KBO) seri taruhan pada kemenangan tim 1 dan tim 2 akan dikembalikan dengan odds "1".
10. Taruhan "Pembandingan pemain". Pelanggan harus memilih pemain dengan hasil yang paling baik. Kalau hasil menjadi sama semua taruhan akan dikembalikan dengan odds "1".
11. Taruhan pra-pertandingan pada statistik pemain individu hanya selesai jika pemain yang dipilih termasuk dalam susunan awal pertandingan. Jika pemain tidak ada dalam susunan berdasarkan catatan skor resmi, taruhan akan dikembalikan.
12. Dalam pertandingan MLB pra-musim kalau skor pada akhir inning 9 seri dimainkan inning tambahan. Kalau setelah inning 10 tidak ada pemenang, pertandingan berakhir dengan skor seri dan taruhan pada kemenangan tim 1 dan tim 2 akan dikembalikan dengan odds "1".
13. **Softball** — adalah olahraga bola beregu yang terdiri dari 7 inning. Kalau setelah 7 inning skornya seri maka dimainkan inning tambahan.

9.7. Biathlon

1. "Lebih tinggi". Pelanggan harus menebak pemain (atau tim) yang akan menempatkan posisi yang lebih tinggi dalam peringkat terakhir. Kalau dua pemain itu tidak menyelesaikan distansi atau salah satu pemain tidak mulai maka semua taruhan akan dikembalikan dengan odds "1". Kalau salah satu pemain tidak selesai distansi maka taruhan pada pemain tersebut gagal.
2. "Gol dilewatkan". Pembandingan jumlah total tembakan meleset peserta balap. Perlu menebak siapa dari peserta balap membuat jumlah tembakan yang meleset maksimal. Kalau jumlah total sama dengan jumlah yang ditunjukkan dalam taruhan maka taruhan akan dikembalikan dengan odds "1". Kalau peserta tidak selesai balap dan tidak menembak beberapa kali seperti yang diperlukan maka taruhan akan dikembalikan dengan odds "1".
3. "Misses in relays". Jumlah tembakan meleset terhitung sebagai jumlah putaran denda menambah jumlah peluru tambahan yang digunakan oleh semua anggota tim.

4. "Best national representatives Siapa yang lebih baik sesuai dengan hasil turnamen-head", Dalam pasangan yang ditunjukkan harus memilih wakil negara yang menempatkan posisi lebih atas dalam peringkat akhir.
5. "Pemenang Balap." Pemenang balap adalah peserta yang mengambil tempat pertama dalam protokol akhir. Jika pemenangnya dua atau lebih, maka aturan "Selesai Serentak" akan diterapkan.
6. "Pemimpin setelah tahap 1 (2, dll)". Pemenang tahap ditentukan sesuai dengan protokol akhir. Jika pemenang dari tahap yang sesuai ada dua atau lebih, maka aturan "Selesai Serentak" akan diterapkan.
7. Taruhan "Biathlon. Pemenang, Laki-laki. Pursuit. 12,5 km. Hochfilzen. 1-10 posisi (08.12.2013 | 16:30) - Pemenang (Daniel Mesotitsch) Ya". Kupon dianggap menang kalau dalam balap Daniel Mesotitsch akan menempatkan posisi dalam top 10.
8. Taruhan "Peluru tambahan Sweden (13.12.2013 | 17:25) Total 7,5 K". Kupon dianggap menang kalau olahragawan dari Sweden menggunakan 7,5 peluru atau kurang.
9. Taruhan "Marginalisasi pemenang dari olahragawan yang menempatkan posisi kedua 0-20 detik - Ya". Taruhan dianggap menang kalau marginalisasi pemenang dari olahragawan yang menempatkan posisi kedua tidak melebihi 20 detik.
10. Taruhan "Misses dalam posisi rawan lebih kecil dari posisi berdiri". Kalau jumlah tembakan yang meleset pada kedua posisi sama atau sama dengan 0, maka taruhan pada "Tidak" akan dihitung menang dan taruhan pada "Ya" akan dianggap gagal.
11. Taruhan "Waktu Tembak" menawarkan penentuan waktu bersih dalam menembak sedikit.
12. Taruhan "waktu di tempat tembak" menawarkan penentuan waktu yang digunakan di lapangan tembak (**Rentang waktu** - masuk jarak tembak+waktu pada karpet (tembak) + keluar dari lapangan tembak).
13. Taruhan pada **IBU Cup. Peringkat terakhir** akan terhitung sesuai hasil musim.

9.8. Tinju, bela diri

1. Awal pertandingan diumumkan dengan suara gong sebelum ronde pertama.
2. Kalau keputusan tentang hasil pertandingan tidak dapat diambil atau pertandingan diselesaikan oleh karena alasan apa saja tanpa keputusan tentang hasil pertandingan maka semua taruhan dianulirkan. Kalau hasil pertandingan telah dipastikan maka taruhan tersebut akan dibayar.
3. Kalau perubahan jumlah ronde taruhan pada hasil pertandingan tetap berlaku dan taruhan pada jumlah ronde akan dikembalikan dengan odds "1".
4. "Total ronde". Pemain ditawarkan menebak berapa ronde akan ada dalam pertandingan. Hanya ronde yang diselesaikan secara penuh dihitung dalam taruhan ini.
5. Handicap Keputusan Juri (Termasuk Menang Sebelum Waktu Berakhir). Handicap dihitung berdasarkan skor akhir dari keseluruhan pertarungan, sesuai yang tercantum pada sumber resmi kompetisi. Jika pertarungan berakhir lebih awal, taruhan pada petarung yang menang sebelum waktu berakhir akan diselesaikan sebagai taruhan yang menang, dan taruhan pada lawan petarung tersebut akan diselesaikan sebagai taruhan yang kalah (terlepas dari nilai handicap-nya).
6. Dalam pertandingan, peserta tidak meninggalkan gong pada awal babak berikutnya, maka dianggap bahwa pertandingan berakhir di babak sebelumnya.
7. Taruhan "Kemenangan olahragawan 1 atau 2" ditandai dalam Olahraga "Kemenangan olahragawan "1" ("2") terdiri dari poin di bawah:
 - "Kemenangan dengan poin";
 - "Kemenangan dengan knockout";
 - "Kemenangan dengan knockout teknis";
 - "Diskualifikasi lawan atau pelepasannya saat pertandingan".

8. Taruhannya adalah "Draw". Ditandai dalam garis "X", ditentukan oleh keputusan juri persamaan poin para atlet setelah akhir babak pertarungan.
9. Taruhan "Kemenangan dengan poin" berarti kemenangan yang ditetapkan oleh keputusan wasit setelah semua ronde pertandingan selesai.
10. Taruhan "Kemenangan dini" terdiri dari knockout, knockout teknis, diskualifikasi lawan atau pelepasannya saat pertandingan.
11. Pasaran "Kemenangan" (dua hasil). Kalau pertandingan selesai dengan hasil imbang, maka taruhan pada kemenangan pemain satu atau pemain dua akan dihitung sama dengan "1".
12. Taruhan "Kemenangan 2 pada ronde 3". Taruhan ini dianggap menang kalau petinju 2 akan menang secara knockout atau technical decision pada ronde 3.
13. Taruhan ini akan dihitung dengan menang jika atlet tersebut memenangkan kemenangan awal dengan KO atau solusi teknis dari 10 sampai 12 putaran.
14. Taruhan "Kemenangan yang ditetapkan oleh solusi teknis". Perhentian pertandingan oleh karena trauma atau alasan yang lain dengan perhitungan angka dalam catatan wasit dan menyimpulkan hasil menurut hasil ronde yang jumlahnya tidak penuh.
15. Total Knockdown. Pelanggan harus memprediksikan jumlah knockdown pada pertandingan. Semua knockdown akan dihitung, termasuk yang diikuti dengan KO atau KO teknis.

9.9. UFC

1. Awal pertandingan ditandai dengan membunyikan lonceng sebelum putaran pertama.
2. Jika kontes pertarungan dinyatakan tidak ada atau jika pertarungan dihentikan karena alasan apa pun sebelum pemenang ditentukan, semua taruhan akan dianggap batal. Jika hasil pertarungan telah ditentukan, taruhan akan diselesaikan berdasarkan hasil yang dinyatakan.
3. Jika jumlah putaran diubah, taruhan pada hasil pertarungan akan berlaku, tetapi taruhan pada jumlah putaran akan diselesaikan dengan odds 1.
4. "Total Ronde". Agar taruhan pada pasar ini menang, Pelanggan harus secara tepat memprediksikan jumlah ronde dalam suatu pertandingan. Hanya ronde yang sudah melewati setengah dari waktu yang dialokasikan yang dihitung dalam total jumlah ronde. Setengah dari ronde berdurasi 5 menit adalah 2 menit 30 detik. Jadi, 2,5 ronde berarti dua ronde penuh dan 2 menit 30 detik dari ronde ketiga. Jika suatu pertandingan berakhir tepat di tengah ronde (2 menit 30 detik), taruhan "Over/Under" pada total jumlah ronde akan diselesaikan dengan odd 1.00.
5. Jika seorang atlet tidak memasuki ring setelah membunyikan bel pada awal ronde, pertarungan dianggap telah berakhir pada ronde sebelumnya.
6. Jika ronde pertama berakhir dalam 2 menit pertama, taruhan pada total ronde di bawah 0,5 akan diselesaikan sebagai kemenangan.
7. "1 (2) Akan Menang". Di bagian "Olahraga", taruhan di pasar ini masing-masing diberi label "1" dan "2" dan meliputi:
 - "Poin Kemenangan"
 - "Menang dengan Knockout"
 - "Menang Secara Teknis KO"
 - "Menang Dengan Keputusan Teknis"
 - "Menang Dengan Diskualifikasi atau Penolakan".
8. "Seri". Taruhan di pasar ini berlabel "X". Suatu pertandingan berakhir dengan hasil imbang ketika para hakim memutuskan bahwa para atlet telah mencetak skor yang sama di akhir babak terakhir.
9. "Poin Kemenangan". Ini berarti bahwa pemenang akan dinyatakan berdasarkan keputusan juri pada akhir babak terakhir.
10. "Menang Di Dalam Jarak". Ini termasuk kemenangan melalui sistem gugur, sistem gugur teknis,

kunci / chokehold / penyerahan yang menyakitkan, diskualifikasi lawan, atau penarikan lawan saat pertarungan.

11. "Menang (2 way)". Jika pertandingan berakhir seri, taruhan W1 dan W2 akan diselesaikan dengan odds 1.
12. "()" Akan Menang Pada Ronde ()". Taruhan ini akan menang jika atlet yang dipilih menang sebelum waktu berakhir dengan knockout atau berdasarkan keputusan teknis di ronde yang dipilih.
13. Serangan. Serangan signifikan. Ketika menyelesaikan taruhan pada pasar ini, hanya serangan yang berhasil yang diperhitungkan. Serangan yang tidak mengenai target tidak akan diperhitungkan, kecuali dinyatakan sebaliknya.
14. Handicap Keputusan Juri (Termasuk Menang Sebelum Waktu Berakhir). Handicap dihitung berdasarkan skor akhir dari keseluruhan pertarungan, sesuai yang tercantum pada sumber resmi kompetisi. Jika pertarungan berakhir lebih awal, taruhan pada petarung yang menang sebelum waktu berakhir akan diselesaikan sebagai taruhan yang menang, dan taruhan pada lawan petarung tersebut akan diselesaikan sebagai taruhan yang kalah (terlepas dari nilai handicap-nya).

9.10. Balap sepeda

1. Kompetisi dianggap telah dimulai begitu babak kualifikasi dimulai.
2. Untuk taruhan yang membandingkan atlet individual atau tim yang bertanding satu sama lain (Match-Up), para peserta yang bersangkutan harus memulai balapan agar taruhan pada mereka tetap valid.
 - Jika satu atau lebih peserta yang ditetapkan tidak memulai balapan, taruhan akan diselesaikan dengan odd 1,00.
 - Jika satu atau kedua pembalap mundur dari balapan, taruhan akan diselesaikan sesuai dengan klasemen akhir.
 - Jika kedua peserta memulai event balap sepeda multihari, tapi absen dari klasemen akhir, peserta yang berpartisipasi dalam tahap terbanyak akan dianggap memiliki klasemen yang lebih tinggi.

9.11. Polo air

1. Semua taruhan dihitung berdasarkan hasil pertandingan setelah waktu pertandingan utama (32 menit, 4 babak selama 8 menit).
Perusahaan taruhan tidak bertanggung jawab atas salah dalam waktu pertandingan. Data yang ditunjuk dalam Olahraga dan Live tidak persis. Reglamen permainan tolong dipastikan pada sumber data resmi.
2. Babak tambahan dan seri pelemparan 5 meter dimasukkan dalam taruhan "Qualify", pemenang pertandingan dan lain sebagainya.
3. Kalau pertandingan mulai tetapi tidak selesai maka semua taruhan akan dikembalikan dengan odds "1" kecuali kasus waktu hasil taruhan telah ditetapkan pada saat pertandingan berhenti.
4. Pertandingan dianggap jadi setelah 30 menit waktu pertandingan. Dalam kasus ini semua taruhan akan dihitung sesuai dengan hasil pada saat pertandingan berhenti.

9.12. Bola Voli

1. Kalau pertandingan mulai tetapi tidak selesai maka semua taruhan akan dikembalikan dengan

- odds "1" kecuali kasus waktu hasil taruhan telah ditetapkan pada saat pertandingan berhenti.
2. Kalau set belum selesai maka hasil taruhan yang telah ditetapkan pada saat pertandingan berhenti akan dihitung. Semua taruhan yang lain akan dikembalikan dengan odds "1". Kalau set selesai tetapi pertandingan belum selesai maka taruhan pada set itu dianggap bersah.
 3. Taruhan pada CEV dan Challenge Cup akan termasuk set "emas" kalau kejadian tersebut akan ditawarkan (set "emas" (sampai 15 poin) ditetapkan kalau para lawan pada salah satu tahap CEV dan Challenge Cup mempunyai jumlah poin yang sama.
 4. Handicap dan total pada pertandingan bola voli ditunjukkan dalam poin kecuali kasus "set handicap" dan "set total".
 5. Taruhan pada "Skor babak", Dalam Olahraga taruhan tersebut dinamakan 3:0; 3:1 dll.
 6. Taruhan "Siapa yang lebih tinggi sesuai dengan hasil turnamen": kalau tim tidak keluar dari kelompok, diprihatikan urutan yang ditempatkan (di dalam kelompok), lalu poin yang diterima.
 7. Taruhan "Durasi pertandingan". Perlu menetapkan durasi pertandingan akan melebihi atau mengurangi angka dalam menit yang ditawarkan. Ditetapkan sesuai dengan durasi semua babak pertandingan total menurut data protokoler resmi.
 8. Taruhan "Balap sampai tiga (lima dll) poin". Perlu menebak siapa yang dari peserta akan mendapat jumlah poin dalam babak yang ditunjukkan. Kalau salah satu peserta pertandingan oleh karena alasan apa saja menolak melanjutkan permainan sebelum salah satu peserta mendapat jumlah poin yang ditunjukkan maka taruhan tersebut akan dikembalikan dengan odds "1".
 9. Taruhan "Poin ekstra". Perlu menebak apakah ada poin ekstra dalam set. Taruhan "Poin ekstra - ya" akan terhitung menang setelah kemenangan salah satu tim setelah skor 24:24.
 10. Taruhan "Tiebreaker". Perlu menebak apakah ada babak kelima dalam set (tiebreaker). Taruhan "Tiebreaker - ya" akan terhitung menang kalau dalam pertandingan ada partu kelima (tiebreaker).
 11. Taruhan "Total babak dengan hasil yang paling efektif" (kecuali babak kelima). Misalnya, "Total babak dengan hasil yang paling efektif 47.5 K", skor pertandingan (25:23,26:24,23:25,23:25,18:16) maka taruhannya gagal.
 12. Taruhan "Total babak dengan hasil yang paling buruk" (termasuk babak kelima). Misalnya, "Total babak dengan hasil yang paling buruk 40.5 K", skor pertandingan (25:23,26:24,23:25,23:25,18:16) maka taruhannya menang.

9.13. Bola tangan

1. Semua taruhan dihitung berdasarkan hasil pertandingan setelah waktu pertandingan utama (60 menit, 2 babak selama 30 menit).
2. Tambahan waktu dan adu penalti yang dilakukan dari jarak 7 meter dihitung hanya dalam taruhan pada pengeluaran ke ronde berikutnya, pada league yang lain, pada pemenang pertandingan dll.
3. Taruhan Live. Kalau pertandingan tidak selesai maka semua taruhan pada pertandingan tersebut akan dihitung dengan odds "1" kecuali kejadian yang telah terjadi dan ditetapkan pada saat penghentian pertandingan.
4. Taruhan "Pencetak gol terbaik dalam turnamen" dihitung dengan tambahan waktu dan tanpa adu penalti yang dilakukan dari jarak 7 meter.
5. Sesuai peraturan turnamen Tionghoa pertandingan selesai kalau perselisihan skor mencapai 15 dan waktu pertandingan telah mencapai 30 menit (aturan kasih sayang).
6. Dalam taruhan pada kartu kuning perlu menebak jumlah kartu kuning yang diberikan kepada pemain.
7. Dalam taruhan pada tembakan penalti tujuh meter, Pelanggan harus memprediksikan jumlah tembakan penalti (gol) yang diberikan.

8. Taruhan "Suspensi 2 Menit". Hanya suspensi dua menit yang dihitung. Menit-menit penalti yang diberikan di awal periode atau setelah berakhirnya sebuah babak (pertandingan) yang termasuk di dalam catatan pertandingan final dihitung saat taruhan diselesaikan. Juru taruhan menawarkan taruhan-taruhan berikut ini: "Suspensi 2 Menit Pertama"/"Suspensi 2 Menit Terakhir", dan "Total Suspensi 2 Menit"/"Total Suspensi 2 Menit (oleh tim)".
9. **Pertandingan alternatif.** Dalam jenis kejadian ini dibandingkan hasil tim dalam pertandingan yang disiarkan Live. Kalau salah satu pertandingan tersebut selesai dengan kegagalan teknis maka taruhan pada pertandingan alternatif akan dikembalikan dengan odds "1".
10. Taruhan pada "Bola tangan. Statistik" dihitung dengan tambahan waktu dan tanpa adu penalti yang dilakukan dari jarak 7 meter.

9.14. Golf

1. Turnamen besar golf dapat berlangsung selama tiga-empat hari dan jumlah total lubang yang harus dilewati biasanya 72.
2. Pemain dianggap aktif kalau dia membuat pukulan pertama. Kalau pemain menolak melanjutkan permainan maka semua taruhan pada pemain tersebut dianggap gagal.
3. **Pemenang turnamen.** Pemenang adalah pemain golf yang menempatkan urutan pertama dalam turnamen yang ditetapkan sesuai hasil play-off kalau tahap tersebut masuk dalam peraturan penyelenggaraan pertandingan.
4. Kalau ada dua pemimpin (atau beberapa) yang mempunyai hasil yang sama setelah waktu pertandingan utama selesai, pemenang turnamen biasanya ditetapkan sesuai dengan sistem pengeluaran dengan menggunakan aturan "sudden death". Dalam kasus ini pemenang "play-off" dianggap pemenang turnamen dan dalam sistem taruhan. Peserta yang lain menempatkan urutan kedua.
5. **Taruhan pada Pembandingan peserta turnamen.** Pemenang adalah peserta yang menempatkan urutan yang lebih tinggi pada akhir turnamen dengan play-off. Kalau salah satu pemain tidak ikut cut maka peserta yang lain menang. Kalau salah satu pemain tidak ikut cut maka hasil pertandingan tersebut ditetapkan sesuai skor terkecil setelah penetapan daftar peserta yang ikut cut. Kalau salah satu pemain didiskualifikasi baik sebelum dua ronde selesai maupun setelah kedua peserta ikut cut maka peserta yang masih ikut pertandingan dianggap sebagai pemenang. Kalau salah satu peserta didiskualifikasi saat ronde ketiga atau keempat dan lawannya tidak ikut cut maka peserta yang didiskualifikasi dianggap sebagai pemenang. Kalau odds pada "seri" tidak ditawarkan pertandingan pemain yang menempatkan urutan yang sama akan dikembalikan dengan odds "1".
6. **Taruhan pada kemenangan dengan handicap.** Salah satu peserta mulai bermain dengan handicap yang ditambahkan ke skor akhirnya. Pemain yang tidak ikut cut, dikeluarkan dari pertandingan atau didiskualifikasi dianggap sebagai penggagal. Kalau kedua peserta tidak ikut cut maka skornya dihitung dengan handicap. Taruhan pada pertandingan dibatalkan kalau kedua peserta keluar dari pertandingan atau didiskualifikasi atau salah satu peserta tidak mulai bermain. Kalau semua ronde dimainkan maka taruhan pada kemenangan dengan handicap akan dikembalikan dengan odds "1" kecuali kejadian waktu hasil pertandingan telah ditetapkan.
7. **Taruhan pada tim,** misalnya, pemain Inggris terbaik dll. Sebagai pemenang dianggap peserta yang menempatkan urutan yang lebih tinggi pada akhir turnamen. Peserta yang tidak ikut cut akan dianggap sebagai penggagal. Kalau tidak ada pemain sama sekali yang ikut cut maka hasil pertandingan tersebut ditetapkan sesuai skor terkecil setelah penetapan daftar peserta yang ikut cut. Pemain bergabung hanya untuk taruhan. Kalau peserta tidak mulai bermain maka semua taruhan dibatalkan, untuk perhitungan taruhan yang dipasang digunakan aturan no. 4. Untuk perhitungan digunakan aturan "dead heat" kecuali kasus waktu pemenang ditetapkan sesuai hasil play-off.

8. Taruhan pada **pemenang grup dengan handicap**. Setiap peserta dari group mendapat handicap. Pemenang grup ditetapkan sesuai skor akhir peserta dengan handicap. Peserta yang tidak ikut cut akan dianggap sebagai penggal. Tetapi kalau dalam taruhan pada tempat, cut diikuti oleh jumlah peserta yang tidak cukup, tempat kosong dibagi di antara pemain yang tidak ikut cut sesuai dengan skor akhir mereka dengan handicap.
9. Dalam beberapa turnamen wakil resmi dapat menawarkan kepada peserta yang punya kesempatan menjadi pemenang ikut beberapa lubang tambahan. Dalam kasus ini sebagai pemenang diumumkan peserta yang mendapat jumlah poin terkecil setelah dia ikut jumlah lubang tambahan yang ditetapkan maka peserta yang lain menempatkan urutan kedua.
10. **Taruhan pada 18 lubang**. Sebagai pemenang dianggap peserta yang mendapat jumlah poin terkecil setelah 18 lubang. Kalau kejadian dari dua atau tiga peserta diubah atau ditawarkan oleh kami dengan varian yang lain maka semua taruhan tetap sama pada pasangan atau tiga pemain yang ditawarkan pada saat penerimaan taruhan. Kalau salah satu pemain tidak mulai bermain maka taruhan pada pasangan dan tiga pemain akan dibatalkan. Kalau dalam kejadian dari dua pemain kedua pemain mendapat jumlah skor yang sama dan tidak ada odds "seri" maka semua taruhan akan dikembalikan dengan odds "1". Kalau dalam kejadian dari tiga pemain ketiga pemain mendapat jumlah skor yang sama maka semua taruhan akan dikembalikan dengan odds "1". Kalau dalam kejadian dari tiga pemain dua pemain mendapat jumlah skor yang sama digunakan aturan "dead heat". Kalau ada penawaran taruhan pada grup yang terdiri dari lebih dari tiga pemain dalam ronde yang sama maka digunakan aturan "dead heat". Kalau pemain tidak ikut serta pertandingan maka taruhan padanya dibatalkan.
11. **Ikut cut/tidak ikut cut**. Kalau pemain keluar dari pertandingan atau didiskualifikasi sebelum cut maka taruhan dianggap gagal. Kalau pemain keluar dari pertandingan atau didiskualifikasi setelah cut maka taruhan dianggap menang. Kalau pemain tidak ikut serta pertandingan maka taruhan akan dikembalikan dengan odds "1".
12. "Siapa yang lebih baik sesuai dengan hasil turnamen-head". Di antara pasangan yang ditawarkan Anda harus memilih pemain yang menempatkan urutan lebih tinggi dalam turnamen. Pegolf yang ikut putaran lengkap (18 lubang) dianggap lebih baik. Kalau dalam kejadian dari dua pemain kedua pemain mendapat jumlah skor yang sama dan tidak ada odds "seri" maka semua taruhan akan dikembalikan dengan odds "1". Kalau dalam kejadian dari tiga pemain ketiga pemain mendapat jumlah skor yang sama maka semua taruhan akan dikembalikan dengan odds "1".
13. Kalau pemain yang mulai bermain keluar dari pertandingan sebelum putaran lengkap (18 lubang) dia dianggap gagal terlepas dari skor. Awal pertandingan dianggap pukulan pertama ke arah lubang. Kalau peserta keluar dari pertandingan sebelum awalnya maka semua taruhan pada semua peserta grup tersebut akan dikembalikan dengan odds "1".
14. Kalau hasil turnamen dipengaruhi oleh cuaca buruk maka taruhan dihitung sesuai dengan skor terakhir kalau dimainkan 36 lubang atau lebih kecuali turnamen yang diadakan pada beberapa padang.
15. Taruhan pada Ryder Cup, Piala Presiden. Poin saat perhitungan: kemenangan dalam pertandingan - 1 poin, seri dalam pertandingan - 0,5 poin.
16. Posisi dalam ronde/turnamen. Taruhan dinyatakan menang jika pemain finis dalam rentang posisi akhir yang telah ditentukan berdasarkan hasil ronde atau turnamen tersebut. Ketika menyelesaikan taruhan untuk finis di posisi 2 besar/5 besar/10 besar/20 besar, aturan dead heat diterapkan jika jumlah peserta yang finis melebihi jumlah posisi yang tersedia dalam kategori 2/5/10/20 besar.
Contoh: "(.....) Akan Berada di 5 Besar - Ya", 3 peserta sama-sama finis di posisi ke-5. Slip taruhan akan diselesaikan berdasarkan aturan dead heat yang berlaku di antara ketiga peserta tersebut, sedangkan taruhan "Tidak" akan dinyatakan kalah.

9.15. Dart

1. Taruhan pada pertandingan. Kalau pertandingan dimulai tetapi belum selesai maka pemain yang masuk ronde berikutnya akan dianggap sebagai pemenang. Tetapi taruhan pada set, leg, handicap dan taruhan khas dianulirkan kalau hasil taruhan tersebut tidak ditetapkan.
2. Handicap dan total pada pertandingan ditunjukkan dalam set kalau tidak ada informasi lain dalam Olahraga.
"180 poin" dalam dart adalah hasil maksimal 3 pelemparan per visit.
3. Taruhan "Total visit terakhir 40K (41 dan lebih)". Visit terakhir (checkout) adalah tingkat jumlah poin waktu pemain dapat selesai permainan. Istilah tersebut digunakan bagi jenis dart di mana peserta pada awal pertandingan menerima poin (301 atau 501) dan mereka harus menganulirkan skor mereka. Waktu sisa skornya 170, dia sempat menyelesaikan permainan kalau dia mendapat 170 poin dengan satu percobaan.

9.16. Curling

1. Taruhan pada pertandingan curling diterima dengan babak tambahan (ekstra end), kalau tidak ada informasi yang lain. pertandingan terdiri dari 10 babak (end). Bila kedua regu mencatat skor seri pada babak 10, babak tambahan (ekstra end) dimainkan hingga ada regu yang menang.
2. Babak (end) bisa selesai dengan skor 0:0 kalau tidak ada batu yang mencapai sasaran atau dua batu dua regu lawan yang berada paling dekat ke pusat sasaran berada pada jarak yang sama.
3. Kalau pertandingan mulai tetapi tidak selesai maka semua taruhan akan dikembalikan dengan odds "1" kecuali kasus waktu hasil taruhan telah ditetapkan pada saat pertandingan berhenti.
4. pertandingan dianggap jadi setelah 5 babak lengkap. Dalam kasus ini semua taruhan akan dihitung sesuai dengan hasil pada saat pertandingan berhenti.
5. Tim dianggap gagal terlepas dari skor pertandingan kalau tim tidak sempat membuat semua lemparan (selama satu babak tim bergantian harus melempar 8 batu).
6. Semua taruhan dihitung sesuai dengan hasil pertandingan resmi termasuk babak tambahan (ekstra end) (kecuali taruhan pada bagian pertandingan).

9.17. Kriket

1. Taruhan dihitung berdasarkan skor resmi yang diumumkan oleh kantor penyelenggaraan pertandingan tersebut.
2. Kalau pertandingan diinterupsi dan tidak dilanjutkan maka semua taruhan akan dikembalikan dengan odds "1".
3. Ada beberapa jenis taruhan pada kriket:
 - Twenty20 pertandingan singkat - waktu pertandingan berlangsung selama 3.5 jam;
 - One Day International match (ODI) - waktu pertandingan berlangsung selama lebih dari 8 jam;
 - pertandingan tes - 5 hari pertandingan dengan minimal 90 overs setiap hari untuk setiap tim dua kali.
4. Jika ada hasil pertandingan atau statistik yang hilang, semua taruhan akan diselesaikan dengan odd 1,00, kecuali jika hasil taruhan sudah ditentukan.
5. Jika terjadi keterlambatan informasi mengenai pertandingan dari sumber resmi:
 - Taruhan pra-pertandingan: taruhan akan diselesaikan dalam waktu 48 jam setelah event berakhir.

- Taruhan live: taruhan akan diselesaikan dalam waktu 12 jam setelah event berakhir.
 - Taruhan pada pertandingan-pertandingan ini tidak akan dihitung ulang jika sumber resmi melakukan penyesuaian data
6. Kalau skor pertandingan resmi seri dan tidak ada taruhan pada seri maka akan dihitung semua sarana untuk menebak pemenang misalnya "bowl off", "super over" dll. Bowl offs dan super overs tidak termasuk taruhan lain.
7. 7. Dalam pertandingan dengan jumlah over yang terbatas, taruhan pada statistik untuk tim atau keseluruhan pertandingan akan dibatalkan jika kurang dari 80% over tim atau total over dimainkan karena faktor-faktor eksternal, termasuk kondisi cuaca yang buruk, kecuali jika hasilnya telah ditetapkan saat inning berakhir. (ada kemungkinan poin 7 dan 8 digabung menjadi satu, seperti pada versi bahasa Bengali)
8. Batsman Teratas Dalam Pertandingan
- Batsman teratas pertandingan ditentukan oleh pemain yang mencetak run terbanyak. Run yang dicetak dalam super over tidak akan diperhitungkan. Jika dua atau lebih pemain mencetak jumlah run yang sama, aturan "Dead Heat" akan diterapkan.
 - Jika batsman mundur karena cedera, tetapi kemudian kembali ke lapangan, total jumlah run yang dicetak oleh batsman tersebut di inning akan dimasukkan dalam perhitungan. Jika batsman tidak kembali ke lapangan, totalnya adalah jumlah run yang ia cetak sebelum mundur dari permainan.
 - Jika seorang batsman tidak muncul di 11 pemain awal tim, taruhan pada batsman tersebut akan dibatalkan. Taruhan pada pemain yang tidak melakukan bowl atau tidak memasuki permainan akan dianggap kalah.
 - Dalam pertandingan dengan jumlah over yang terbatas, taruhan akan dibatalkan jika kurang dari 50% dari total over salah satu tim dimainkan karena faktor-faktor eksternal, termasuk kondisi cuaca yang buruk, kecuali jika hasilnya telah ditetapkan saat inning berakhir.
9. Tim Batsman Terbaik
- Tim batsman terbaik ditentukan oleh pemain yang mencetak run terbanyak. Run yang dicetak dalam super over tidak akan diperhitungkan. Jika batsman dari tim yang berbeda mencetak jumlah run tertinggi yang sama dan tidak ada odd yang ditawarkan untuk hasil seri, aturan "Dead Heat" akan diterapkan.
 - Jika batsman mundur karena cedera, tetapi kemudian kembali ke lapangan, total jumlah run yang dicetak oleh batsman tersebut di inning akan dimasukkan dalam perhitungan. Jika batsman tidak kembali ke lapangan, totalnya adalah jumlah run yang ia cetak sebelum mundur dari permainan.
 - Jika seorang batsman tidak muncul di 11 pemain awal tim, taruhan pada batsman tersebut akan dibatalkan. Taruhan pada pemain yang tidak melakukan bowl atau tidak memasuki permainan akan dianggap kalah.
 - Dalam pertandingan dengan jumlah over yang terbatas, taruhan akan dibatalkan jika terjadi gangguan apa pun akibat faktor eksternal, kecuali jika hasil telah ditetapkan saat inning berakhir atau ketika tim pemukul telah mencapai targetnya atau kehilangan seluruh wicket.
 - Jika salah satu tim, karena alasan apa pun, bermain lebih sedikit daripada jumlah over yang ditentukan pada inning (kecuali dinyatakan bahwa inning sudah selesai secara alami), semua taruhan akan dibatalkan, kecuali jika hasilnya telah ditetapkan. Namun, taruhan tetap berlaku jika hasil telah ditetapkan sebelum over terhenti.
10. Taruhan pada pemain yang tidak termasuk salah satu kelompok yang terdiri dari 11 orang dianulirkan. Taruhan pada pemain yang masuk salah satu kelompok tetapi tidak memukul bola akan dikembalikan dengan odds "1".
11. "Runs Pada Fall Of Wicket". Taruhan menang jika kriteria berikut ini diprediksikan dengan benar: wicket yang diambil dan jumlah total run. Jika wicket tidak diambil, dan totalnya lebih

tinggi dari total minimum yang ditentukan, taruhan akan diselesaikan sebagai kalah. Jika wicket tidak diambil, dan jumlah total run melampaui total maksimum yang ditentukan, taruhan akan diselesaikan dengan odd sebesar 1,00.

12. Berkompetisi Pada 10 Run. Taruhan berlaku, kecuali jika para pemain yang ada dalam daftar tidak memukul pertama - dalam hal ini, semua taruhan akan hangus. Taruhan berlaku terlepas dari pemain terdaftar yang mana yang memukul bola pertama. Jika tidak ada pemain yang mencetak 10 run, maka taruhan pada hasil "Tidak Satu Pun" akan menang. Jika pertandingan terpengaruh oleh cuaca, jika tidak satu pun batsman mencetak 10 run, dan tidak satu pun dari mereka dikeluarkan, taruhan akan hangus. Jika tidak satu pun batsman mencetak 10 run dan keduanya dikeluarkan, taruhan pada hasil "Tidak Satu Pun" akan menang.
13. "()" Total Run Individual () Over Pertama Over/Under (). Penalti yang diberikan setelah inning berakhir tidak akan diperhitungkan dalam jumlah run di inning tersebut.
Jika jumlah over yang dipilih tidak dimainkan akibat faktor-faktor eksternal atau kondisi cuaca yang buruk, taruhan akan hangus, kecuali jika hasilnya sudah ditetapkan.
Jika jumlah over yang dipilih tidak dimainkan dalam satu inning (misalnya karena keseluruhan tim mengalami bowled out atau mencapai jumlah run yang diperlukan sebelum jumlah over yang dipilih dimainkan), taruhan akan tetap valid.
Run ekstra diperhitungkan saat menyelesaikan taruhan, terlepas dari alasan kenapa run ekstra diberikan.
Dalam pertandingan uji, jumlah lengkap over yang ditetapkan harus dimainkan sepenuhnya agar taruhan tetap valid, kecuali jika keseluruhan tim mengalami bowled out atau mencapai jumlah run yang diperlukan dalam jumlah over lebih kecil dari yang ditetapkan.
14. Tim Total Run (Individual Total Run). Penalti yang diberikan setelah inning berakhir tidak akan diperhitungkan dalam jumlah run di inning tersebut. Taruhan pada pasar ini diselesaikan berdasarkan skor final tim yang memukul. Jika terjadi seri dan over tambahan dimainkan (super over atau bola emas), taruhan pada hasil pertandingan tersebut akan diselesaikan berdasarkan run yang dicetak selama waktu reguler. Taruhan pada pertandingan dengan jumlah over yang terbatas akan dibatalkan jika kurang dari 80% dari over team yang dijadwalkan dimainkan karena faktor-faktor eksternal, termasuk cuaca yang tidak mendukung, kecuali jika hasil telah ditetapkan sebelum inning terhenti. Taruhan pada pertandingan Uji Coba akan dibatalkan jika terjadi seri, dengan catatan bahwa kurang dari 60 over dimainkan, kecuali jika taruhan telah diselesaikan.
15. Skor Individual Tertinggi (Run Pemain); Total Run Pemain; Jumlah Run Pemain. Dalam pertandingan tes, taruhan-taruhan ini diselesaikan sesuai dengan jumlah run tertinggi yang dicetak dalam satu inning. Run dari dua inning tidak dijumlahkan, kecuali jika dinyatakan sebaliknya.
16. Over, delivery, total run tim 1/2. Untuk tujuan penyelesaian taruhan, delivery yang dilempar ulang - dan semua run tambahan yang diberikan untuk mereka akan diperhitungkan. Misalnya, jika over dimulai dengan: Wide, Tanpa Bola, Four, maka "Four" akan dianggap sebagai delivery ketiga dalam over tersebut.
17. Beberapa jenis hasil (taruhan) dapat dihitung hanya setelah jadwal pertandingan lengkap muncul pada sumber data resmi yaitu setelah 10-12 jam menunggu.
18. Taruhan "Top batsman". Kalau dua atau lebih pemain mendapat jumlah run yang sama maka taruhan pada pemain tersebut akan dikembalikan dengan odds "1. Kalau pemain dinyatakan sebagai anggota salah satu tim tetapi tidak masuk lapangan maka taruhan pada "Top batsman" dianggap gagal.
19. Batsman Terbaik Di Pertandingan:
Batsman terbaik di pertandingan adalah pemain yang mencetak run terbanyak. Run yang dicetak di super over tidak diperhitungkan. Jika dua atau lebih pemain mencetak jumlah run yang sama, aturan Dead Heat akan berlaku.
Jika seorang batsman mundur karena cedera, tapi kemudian kembali ke lapangan, jumlah total

run yang dicetak oleh batsman ini di inning tersebut akan diperhitungkan. Jika batsman tersebut tidak kembali ke lapangan, total run-nya adalah jumlah run yang ia cetak sebelum mundur dari permainan.

Jika seorang batsman tidak muncul di 11 awal, taruhan pada batsman ini akan hangus. Taruhan pada batsman yang muncul di tim tapi tidak memukul akan dianggap kalah.

Dalam pertandingan dengan jumlah over terbatas, taruhan akan hangus jika kurang dari 50% jumlah over yang ditetapkan dimainkan oleh tim karena faktor eksternal, seperti cuaca buruk, kecuali jika taruhan telah diselesaikan.

20. Pasar ini menggunakan sistem penilaian berbasis poin untuk menentukan hasilnya. Sistemnya adalah sebagai berikut: 1 poin per run, 20 poin per wicket, 10 poin per catch, 25 poin per stumping.
 - Taruhan kembali ke pemain yang tidak berpartisipasi. Jika seorang pemain tidak diikutsertakan dalam daftar pemain awal, tetapi kemudian memasuki pertandingan sebagai pemain pengganti, maka hasilnya akan dihitung berdasarkan jumlah run yang dicetaknya, terlepas dari kapan ia memasuki pertandingan.
 - Dalam pertandingan One Day kedua tim harus menghadapi setidaknya 40 overs masing-masing, jika tidak taruhan dibatalkan, kecuali penyelesaian taruhan sudah ditentukan.
 - Dalam pertandingan Test dan First Class, keseluruhan pertandingan dihitung. Dalam permainan yang ditarik minimal 200 overs harus dimainkan, jika tidak, taruhan akan gugur, kecuali penyelesaian taruhan sudah ditentukan. Dalam pertandingan Twenty20, Semua pertandingan 20 overs harus dimainkan dan harus ada hasil resmi kecuali penyelesaian taruhan sudah ditentukan.
21. Jika seorang pemain digantikan dan tidak kembali ke permainan, maka hasil akhirnya akan ditetapkan berdasarkan hasilnya hingga saat ia digantikan. Begitu juga bagi pemain yang memasuki permainan sebagai pengganti, hasilnya akan dihitung berdasarkan run yang ia cetak.
22. Total Wicket Dikalahkan Untuk X Run. Taruhan diselesaikan berdasarkan jumlah wicket yang dikalahkan pada saat jumlah run tertentu dicetak. Wicket yang dikalahkan setelah jumlah run yang diperlukan dicetak tidak akan diperhitungkan.

Contohnya: Tim 2, Total Wicket Dikalahkan Untuk 50 Run - Under 1,5. Jika sebuah tim telah mencetak 50 run dan kehilangan 1 wicket di over ke-19, dan telah mencetak 50 run dan kehilangan 2 wicket di run ke-20, taruhan akan diselesaikan sebagai menang, karena 50 run dicetak dengan hanya 1 wicket diambil.

Jika jumlah wicket yang ditetapkan di taruhan dikalahkan sebelum tim mencetak jumlah run yang diperlukan, taruhan akan diselesaikan berdasarkan jumlah wicket saat ini.

Contohnya: Tim 2, Total Wicket Dikalahkan Untuk 50 Run - Under 1,5. Jika pada saat tim mencetak 40 run, tim telah kehilangan 2 wicket, taruhan akan diselesaikan sebagai kalah.

Jika dalam sebuah pertandingan uji coba sebuah tim menyatakan, atau pertandingan berakhir seri, atau jika gol dicapai, jumlah run dan wicket akan dianggap final dan akan digunakan untuk menyelesaikan taruhan.
23. Keunggulan Inning Pertama/Handicap. Bertaruh di pasar ini melibatkan menentukan selisih skor lari yang dicetak oleh dua tim pada inning pertama dalam pertandingan Uji coba.

Jika pertandingan berakhir seri, dan masing-masing tim memainkan kurang dari 200 over, taruhan akan diselesaikan dengan odd 1.00. Ini tidak termasuk situasi di mana hasil taruhan telah ditentukan pada akhir inning pertama. Jika terjadi deklarasi pada inning pertama, taruhan akan diselesaikan berdasarkan hasil yang terjadi saat deklarasi dilakukan.
24. Bola Pertama. Taruhan pada hasil dari lemparan pertama oleh suatu tim/dalam pertandingan. Jika lemparan pertama menghasilkan pukulan bebas, semua hasil pukulan bebas akan dianggap tidak sah. Semua lemparan yang menghasilkan extra serta hasil lainnya akan dihitung ketika penyelesaian taruhan. Jika sebuah lemparan menghasilkan extra dan hasil lainnya sekaligus, extra akan diutamakan ketika penyelesaian taruhan, kecuali ditentukan sebaliknya. Untuk

lemparan yg menghasilkan extra atau wicket yang diambil, run tambahan apa pun tidak akan dihitung, kecuali ditentukan sebaliknya.

25. "Siapa yang akan membuat lebih banyak run-out?", "Tim, total run-out". Perhitungan dilakukan berdasarkan jumlah run-out yang dilakukan oleh tim pemukul selama inning mereka, sesuai dengan statistik resmi pertandingan.

Chennai daily cricket adalah liga regional yang dimainkan sesuai dengan aturan kriket dalam ruangan. Para tim harus memainkan semua over yang dijadwalkan, atau hingga 5 wicket jatuh.

1. Aturan pencetakan skor:

- jika bail dijatuhkan dari wicket sebagai akibat dari pukulan langsung seorang bowler, batsman akan dikeluarkan
- jika batsman tidak memukul bola setelah bola dilempar, dan penjaga wicket menangkap (tidak menangkap) bola, maka batsman akan mendapatkan 0 poin.
- jika batsman memukul bola dan fielder atau penjaga wicket menangkapnya tanpa bola tersebut menyentuh lantai, batsman akan dikeluarkan
- jika batsman memukul bola dan bola menyentuh lantai, jika terjadi batsman atau pemain yang bukan pemukul tidak mencapai crease (wilayah) mereka masing-masing, batsman akan dikeluarkan jika tim fielding menjatuhkan bail dari wicket dengan bola
- saat batsman memukul bola ke zona-zona tertentu, ia akan diberikan poin sebagai berikut:
 - A - 0 poin
 - B,C (hingga pertengahan lapangan) - 1 poin
 - B,C (melewati pertengahan lapangan hingga ke zona D) - 2 poin
 - D (tanpa menyentuh lantai) - 6 poin, atau jika bola menyentuh lantai - 4 poin.

2. Jika pertama-tama bola mendarat di zona B,C melewati pertengahan lapangan (2 poin), dan lalu mendarat di zona D (1 poin lagi), tim akan mendapatkan total 3 poin. Jika bola mendarat di zona B,C hingga ke pertengahan lapangan (1 poin), dan kemudian mendarat di zona B,C melewati pertengahan lapangan, total 2 poin akan diberikan.
3. Untuk dead ball (yaitu saat bola dilemparkan hingga dan mencakup garis tengah), 0 poin akan diberikan, dan bola akan dilempar lagi. Jika bola berikutnya juga dead ball, batsman akan diberikan 5 poin.
4. Untuk gangguan fisik terhadap batsman, batsman akan diberikan 5 poin.
5. Untuk bola yang baik (yaitu saat bola dilemparkan melewati area pemukulan tanpa menyentuh batsman), 0 poin akan diberikan.
6. Untuk bola wide (yaitu saat bola dilempar di luar wilayah pemukulan atau menyeberangi crease pemukulan), batsman akan diberikan 2 poin.
7. Untuk leg bye (yaitu saat bola mengenai tubuh batsman), 0 poin akan diberikan dan pertandingan dilanjutkan. Jika batsman dan pemain yang tidak memukul bola bertukar posisi, 1 poin akan diberikan.
8. Untuk tanpa bola (yaitu saat bowler mundur ke belakang crease pelemparan; bola dilemparkan di atas wicket secara langsung, tanpa menyentuh lantai; bola dilemparkan dan memantul dari lantai dengan ketinggian sekitar bahu; bola dilemparkan dari pitch), batsman akan diberikan 2 poin.

Cricket 24. Cyber League, Cyber Indian League 24

1. Aturan permainan ini sama dengan kriket sungguhan: setiap tim memainkan satu inning yang terdiri dari 20 over.
2. Aturan penyelesaian taruhan:
 - Taruhan "Pemenang Pertandingan" diselesaikan dengan mempertimbangkan hasil dari super over.

- Taruhan "Over, Total Run Tim" diselesaikan berdasarkan jumlah run yang dicetak oleh tim, termasuk ekstra. Jika over yang bersangkutan tidak dimainkan, taruhan pada over tersebut akan dikembalikan.
- Taruhan "Total", "Total Individual", dan "Total Run Di Over" diselesaikan berdasarkan jumlah run yang dicetak oleh tim, termasuk ekstra, tetapi tidak termasuk super over.
- Taruhan "Total Run Per Delivery" diselesaikan berdasarkan jumlah run yang dicetak oleh tim, termasuk ekstra (jika ekstra ditambahkan ke total). Jika over yang bersangkutan tidak dimainkan, taruhan pada over tersebut akan dikembalikan.
- Taruhan "Akankah Wicket Fall Di Over" diselesaikan berdasarkan over yang bersangkutan. Jika over yang bersangkutan tidak dimainkan, taruhan pada over tersebut akan dikembalikan.
- Taruhan "Kemitraan Pembuka Tertinggi" diselesaikan berdasarkan jumlah run yang dicetak oleh kemitraan pembuka masing-masing tim.
- Taruhan "Bola Pertama Menjadi Dot Ball Dengan Tidak Ada Run Dicetak" diselesaikan berdasarkan hasil delivery pertama di pertandingan, terlepas dari tim mana yang melakukan bowl, dan termasuk ekstra.
- Taruhan "Total Run Sebelum Fall Of Wicket" dan "Total Run Pada Fall Of Wicket" diselesaikan dengan cara berikut ini::
 - taruhan ini menang jika kedua variabel diprediksikan dengan akurat (fall of wicket dan total)
 - taruhan ini dikembalikan dengan odd 1,00 jika totalnya diprediksikan dengan akurat, tetapi fall of wicket tidak
 - taruhan ini kalah dalam semua kasus lainnya
- Taruhan "Super Over" diselesaikan sebagai kemenangan jika super over dimainkan. Jika tidak, taruhan ini diselesaikan sebagai kekalahan.
- Taruhan "Hasil Setelah Over Pertama" diselesaikan berdasarkan jumlah run yang dicetak oleh masing-masing tim pada saat over tertentu dicapai.
- Taruhan "Total Run Pada Over dengan Skor Tertinggi Dalam Pertandingan" diselesaikan berdasarkan jumlah run yang dicetak oleh tim, termasuk ekstra.
- Taruhan "Siapa Yang Akan Kehilangan Lebih Banyak Wicket", "Total Wicket", dan "Total Wicket Hilang Tim" diselesaikan berdasarkan jumlah wicket, tidak termasuk super over.
- Taruhan "Pemenang Super Over" diselesaikan sebagai kemenangan jika super over dimainkan dan satu tim menang.
- Taruhan "Akankah Run Ekstra Diberikan Di Over" mengacu pada run ekstra, yang ditambahkan ke skor tim pemukul untuk delivery ilegal oleh bowler. Setelah satu ekstra diberikan, delivery tambahan akan di-bowl jika tim masih memiliki run untuk dicetak.

9.18. Bola tangan pantai

1. Semua taruhan dihitung berdasarkan hasil pertandingan setelah waktu pertandingan utama (20 menit, 2 babak selama 10 menit).
2. Seri lemparan dihitung hanya dalam taruhan pada pemenang pertandingan, pengeluaran ke ronde berikutnya, pada pemenang turnamen dll.
3. Kalau pertandingan diinterupsi dan ditunda maka taruhan pada pertandingan tersebut tetap berlaku hingga pertandingan selesai atau salah satu pemain menolak melanjutkan pertandingan.
4. pertandingan dianggap jadi setelah 18 menit waktu pertandingan. Dalam kasus ini semua taruhan akan dihitung sesuai dengan hasil pada saat pertandingan berhenti.
5. Kalau pada akhir babak skor seri digunakan aturan "gol emas" maka pemenang babak adalah

tim yang mencetak gol pertama. Kalau kedua babak dimenangkan oleh satu tim maka tim tersebut dianggap pemenang dengan skor 2:0.

6. Kalau setiap tim menang satu babak maka skor pertandingan seri. Untuk menebak pemenang digunakan aturan "kick-out" (satu pemain lawan penjaga gawang).

9.19. Sepak bola pantai

1. Semua taruhan dihitung berdasarkan hasil pertandingan setelah waktu pertandingan utama (36 menit, 3 babak selama 12 menit).

Perusahaan taruhan tidak bertanggung jawab atas salah dalam waktu pertandingan. Data yang ditunjuk dalam Olahraga dan Live tidak persis. Reglaman permainan tolong dipastikan pada sumber data resmi.

2. Babak tambahan dan adu penalti dihitung dalam taruhan pada pemenang pertandingan, pengeluaran ke ronde berikutnya, pada pemenang turnamen dll.
3. Kalau pertandingan mulai tetapi tidak selesai maka semua taruhan akan dikembalikan dengan odds "1" kecuali kasus waktu hasil taruhan telah ditetapkan pada saat pertandingan berhenti.
4. pertandingan dianggap jadi setelah 30 menit waktu pertandingan. Dalam kasus ini semua taruhan akan dihitung sesuai dengan hasil pada saat pertandingan berhenti.

9.20. Rugby

1. Semua taruhan diselesaikan berdasarkan hasil pertandingan di akhir waktu reguler. Agar taruhan berlaku, setidaknya 90% dari pertandingan harus dimainkan, kecuali jika taruhan telah diselesaikan saat pertandingan tersebut terhenti.

Perusahaan taruhan tidak bertanggung jawab atas salah dalam waktu pertandingan. Data yang ditunjuk dalam Olahraga dan Live tidak persis. Reglaman permainan tolong dipastikan pada sumber data resmi.

2. Tambahan waktu dan adu penalti dihitung dalam taruhan pada pemenang pertandingan, pengeluaran ke ronde berikutnya, pada pemenang turnamen dll.

9.21. Pacuan kuda

1. Kalau tempat penyelenggaraan pacuan diubah dan informasi itu termasuk sumber data resmi maka semua taruhan tetap berlaku. Tetapi taruhan tunggal dianulirkan dan hasil yang mana saja yang termasuk dalam akumulator dianggap tidak jadi kalau:
 - pacuan dihentikan;
 - pacuan dianggap tidak berlaku secara resmi;
 - syarat pacuan diubah setelah taruhan dipasang (sesuai dengan peraturan);
 - tempat penyelenggaraan pacuan diubah;
2. Taruhan "Menempatkan urutan 1,2 atau 3" dianggap menang kalau kuda selesai pacuan pertama, kedua atau ketiga.
3. Taruhan "Kemenangan dengan jaminan tempat". Misalnya, "Kemenangan dengan jaminan tempat 2" akan dianggap menang kalau kuda datang pertama. Jika kuda menempatkan urutan kedua, jumlah taruhan akan dikembalikan dengan odd "1".
4. Taruhan "Kemenangan tanpa pemimpin". Taruhan "Kemenangan №1 Brice Canyon tanpa №3 Clonusker" akan dianggap menang jika kuda №3 Clonusker menempatkan urutan 1 dan №1 Brice Canyon menempatkan urutan 2.
5. Taruhan ante-post pada pacuan kuda. Daftar kuda pacuan yang diperbarui akan diumumkan

satu atau dua hari sebelum pacuan, tergantung pada kelasnya. Segera setelah odd hari pacuan dipublikasikan, pasar ante-post akan ditutup. Dalam taruhan ante-post, kuda-kuda yang ditarik dari pacuan dan tidak muncul di daftar kuda yang diperbarui akan dianggap kalah.

Jika pacuan kuda dijadwalkan ulang ke hari berikutnya karena kondisi cuaca, maka taruhan ante-post akan tetap dibuka hingga pacuan dimulai. Jika pacuan sepenuhnya dibatalkan, maka taruhan pada pasar ante-post akan dikembalikan. Taruhan hari pacuan pada event akan diselesaikan terlebih dahulu, kemudian diikuti oleh taruhan ante-post.

Taruhan ante-post pada kuda-kuda yang ditarik dari event yang ditandai "Non Runner No Bet" (NRNB) akan diselesaikan dengan odd 1,00.

6. SP (Starting Price/Harga Awal) adalah odds awal final/akhir pada kuda. Harga awal dihitung berdasarkan pada rata-rata odds yang ditawarkan oleh perusahaan pada saat pacuan akan dimulai.

Apabila terdapat kuda yang gagal ikut serta sebelum pacuan dimulai, atau dinyatakan tidak terdaftar (dari sumber catatan resmi), dan taruhan SP (Harga Awal) belum terbentuk, maka taruhan pada kuda yang gagal ikut serta akan dikembalikan dengan odd "1".

9.22. Skuas

1. Kalau pertandingan mulai tetapi tidak selesai maka semua taruhan akan dikembalikan dengan odds "1" kecuali kasus waktu hasil taruhan telah ditetapkan pada saat pertandingan berhenti.
2. Kalau pertandingan diinterupsi oleh karena pelepasan atau diskualifikasi tim maka semua taruhan pada pemenang pertandingan tetap berlaku kalau **game pertama akan diselesaikan**; sebaliknya semua taruhan pada kejadian ini akan dikembalikan dengan odds "1". Pemain yang menolak melanjutkan pertandingan atau didiskualifikasi dianggap gagal secara teknis.
3. Atas keputusan penyelenggara pertandingan dapat terdiri dari 3-5 game dan dilanjutkan sampai 3 game yang dimenangkan.
4. Setiap game dilanjutkan sampai 11 poin. Pemain yang mendapat 11 poin pertama dianggap pemenang kecuali kasus waktu skor menjadi 10:10. Dalam kasus ini permainan dilanjutkan sampai perselisihan menjadi 2 poin. Pemain dengan jumlah poin yang melebihi jumlah poin pemain yang lain pada 2 poin dianggap pemenang.

9.23. Snooker

1. Taruhan pada pertandingan. Kalau pertandingan dihentikan maka pemain yang masuk ronde berikutnya dianggap pemenang kalau selesai satu frame.
2. Taruhan pada frame, taruhan handicap dan taruhan khas. Taruhan ini dihitung kalau semua jumlah frame akan dimainkan yang dibutuhkan untuk menebak pemenang frame. Kalau dalam pertandingan oleh karena alasan apa saja kemenangan diberikan kepada pemain sebelum penyelesaian maka semua taruhan pada frame, taruhan handicap dan taruhan khas akan dikembalikan dengan odds "1" kecuali kasus waktu hasil taruhan telah ditetapkan pada saat pertandingan berhenti.
3. Kalau dalam salah satu frame salah satu pemain dianggap sebagai penggagal teknis maka dalam frame itu handicap dan total pada frame itu akan dikembalikan dengan odds "1".
4. Taruhan "Siapa yang melanjutkan pertandingan". Di antara pasangan yang ditawarkan perlu memilih peserta yang menempatkan urutan lebih tinggi pada daftar turnamen. Kalau kedua pemain dikeluarkan dari turnamen, sebagai pemain yang lebih baik dianggap pemain yang menempatkan urutan lebih tinggi pada daftar turnamen, kalau kedua pemain dikeluarkan turnamen dalam ronde yang sama maka taruhan akan dikembalikan dengan odds "1". Kalau

salah satu pemain menolak ikut pertandingan sebelum pertandingan mulai maka taruhan akan dikembalikan dengan odds "1".

5. Taruhan "Total seri 100". Dalam taruhan ini perlu menebak apakah pemain mendapat 100 poin dan lebih dengan satu percobaan.
6. Taruhan "Bola pertama - biru". Taruhan dianggap menang kalau bola biru akan dicetak pertama di antara bola berwarna (kuning, hijau, coklat, biru, merah muda dan hitam).

9.24. Tennis

1. Kalau pemain menolak ikut pertandingan sebelum awalnya taruhan tersebut akan dikembalikan dengan odds "1".
2. Kalau pertandingan ditunda atau dibatalkan oleh karena alasan apa saja maka semua taruhan tetap berlaku hingga pertandingan atau turnamen yang termasuk pertandingan tersebut selesai.
3. Jika seorang pemain ditarik atau didiskualifikasi, atau jika pertandingan diakhiri lebih awal oleh pemain tersebut dengan alasan apa saja, pertandingan akan dianggap berakhir pada saat poin terakhir dicetak. Semua taruhan yang dipasang setelah waktu tersebut dapat dikembalikan. Taruhan pada statistik pemain (ace, double ace, kesalahan ganda, break, dll.) akan diselesaikan sesuai dengan hasil pada saat di mana pertandingan dihentikan.
4. Taruhan tetap berlaku kalau:
 - venue lapangan tenis diubah;
 - tempat penyelenggaraan tenis diubah;
 - lapangan terbuka diubah menjadi lapangan tertutup.
5. Kalau pertandingan tenis diinterupsi oleh karena pelepasan atau diskualifikasi pemain dalam set pertama odds kemenangan dianggap sebagai "1" kecuali taruhan pada game yang telah dimainkan dan kecuali kasus waktu hasil taruhan telah ditetapkan pada saat pertandingan berhenti.
6. Kalau pertandingan tenis diinterupsi oleh karena pelepasan atau diskualifikasi pemain taruhan pada pemenang pertandingan tetap berlaku kalau set pertama diselesaikan. Sebaliknya taruhan itu akan dikembalikan dengan odds "1". Taruhan pada hasil yang lain akan dianulir (dikembalikan dengan odds "1") kecuali kasus waktu hasil pertandingan telah ditetapkan pada saat pertandingan berhenti.

Pemain yang menolak melanjutkan pertandingan atau didiskualifikasi dianggap gagal secara teknis.

Contoh 1. pertandingan Rodrigues vs Herbert diinterupsi dengan skor 1:0 (6:2, 0:3) oleh karena pelepasan Rodrigues. Taruhan pada handicap game Rodrigues (-2,5) dan Herbert (+2,5), total pertandingan (21,5) pada game, skor set 2-0, 2-1 dan 1-2 akan dikembalikan dengan odds "1". Semua taruhan pada set 1 akan dihitung, kemenangan 2 dianggap menang dan kemenangan 1 dalam pertandingan dan skor set 0:2 akan dianggap gagal.

Contoh 2. pertandingan Benneteau vs Klein diinterupsi dengan skor 1:1 (6:4, 0:6, 0:1) oleh karena pelepasan Benneteau. Taruhan pada total game 21.5L akan dianggap menang dan taruhan pada total game 21.5K akan dianggap gagal karena kemenangan dengan pilihan tersebut tidak mungkin (jumlah game minimal 22: 1:2 (6:4, 0:6, 0:6)). Semua taruhan pada set 1 dan 2 akan dihitung, kemenangan 2 menang, kemenangan 1 dalam pertandingan akan dianggap gagal. Taruhan pada handicap game pada skor set 2-1, 1-2 akan dikembalikan dengan odds "1".

7. Kalau ada perubahan dalam format pertandingan (jumlah set) taruhan pada hasil:
 - kemenangan olahragawan dalam pertandingan;
 - kemenangan olahragawan dalam set pertama;
 - handicap game dalam set pertama;

- total set pertama;
- siapa yang pukul bola pertama;
- siapa yang menang dalam game pertama pertandingan -

tetap berlaku dan perhitungannya berdasarkan hasil pertandingan. Perhitungan taruhan pada hasil yang lain dikembalikan dengan odds "1".

- Handicap dan total pada pertandingan tenis ditunjukkan dalam game.
- Kalau game tidak selesai oleh karena alasan apa saja (misalnya, salah satu pemain menolak melanjutkan pertandingan atau didiskualifikasi) semua taruhan akan dikembalikan dengan odds "1".
- Dalam pertandingan tenis pada set terakhir (super tie-break) handicap dan total dihitung dengan poin, tetapi pertandingan seluruhnya dihitung dengan 1 game.
Contoh. Grönefeld/Peschke - Niculescu/Zakopalova. Taruhan "Total 21.5K". Skor pertandingan (6:3; 3:6; 4:10points). Set ketiga akan dihitung sebagai 1 game. Total akan dihitung sebagai $6+3+6+3+1=19$. Taruhan menang.
- Dalam pertandingan dengan tanda "champ. tie-break" atau "super tie-break",** handicap dan total seluruh pertandingan akan dihitung dengan skor super tie-break.
Contoh. Grönefeld/Peschke - Niculescu/Zakopalova. Taruhan "Total 21.5K". Skor pertandingan (6:3; 3:6; 4:10points). Total akan dihitung sebagai $6+3+6+3+4+10=32$ Taruhan gagal.
Super tie-break (champ. tie-break) dimainkan dalam beberapa turnamen tanpa set terakhir. Pemenang pertandingan dianggap pemain (pasangan) yang pertama menerima 10 poin dengan perselisihan 2 poin dari lawannya.
- Taruhan "Skor set". Dalam Olahraga kolum tersebut ditandai 2:0; 2:1 dll.
- Taruhan "Siapa yang melanjutkan pertandingan". Di antara pasangan yang ditawarkan perlu memilih peserta yang menempatkan urutan lebih tinggi pada daftar turnamen. Kalau kedua pemain dikeluarkan dari turnamen, sebagai pemain yang lebih baik dianggap pemain yang menempatkan urutan lebih tinggi pada daftar turnamen, kalau kedua pemain dikeluarkan turnamen dalam ronde yang sama maka taruhan akan dikembalikan dengan odds "1". Kalau salah satu pemain menolak ikut pertandingan sebelum pertandingan mulai maka taruhan akan dikembalikan dengan odds "1".
- Taruhan "Pemenang". Sebagai pemenang dianggap olahragawan (tim) yang menempatkan urutan pertama dalam turnamen. Kalau olahragawan menolak ikut serta dalam turnamen sebelum awal pertandingan maka semua taruhan akan dikembalikan dengan odds "1".
- Taruhan "Kemenangan dalam game". Perlu memilih siapa dari olahragawan menang dalam game. Penomoran game yang berturut-turut hanya berlaku dalam satu set. Taruhan "Game (8), 2 Set" dengan skor 6: 1 akan dikembalikan dengan odds "1" karena tidak ada game 8.
- Tie-break dianggap sebagai game terpisah.
- Taruhan "Poin". Sebuah poin didapatkan sampai ada pemain yang memukul bola ke net atau keluar dari lapangan pada saat seorang pemain melakukan servis yang dibalas oleh pemain lawan dan seterusnya.
Contoh: "Poin 4 (game 8) menang 2" (Lawan kedua menang poin ke-4 (pukulan) pada game ke-8). Game 8 dimainkan seperti:
 - poin 1: 0-15 (menang 2);
 - poin 2: 15-15 (menang 1);
 - poin 3: 15-30 (menang 2);
 - poin 4: 15-40 (menang 2) - taruhan menang.
- Taruhan "Skor set pertama". Dalam taruhan itu perlu menebak skor set pertama. Kalau set pertama belum selesai maka taruhan akan dikembalikan dengan odds "1".
- Taruhan "Tie-break dalam pertandingan". Kalau pertandingan tidak selesai oleh karena alasan apa saja dan tie-break dalam pertandingan telah dimainkan maka taruhan pada "Tie-break

dalam pertandingan – ada” dianggap menang dan taruhan pada “Tie-break dalam pertandingan – tidak ada” dianggap gagal. Kalau pertandingan tidak selesai oleh karena alasan apa saja dan tidak ada tie-break dalam pertandingan maka taruhan akan dikembalikan dengan odds "1".

20. Taruhan “Siapa yang pertama menggunakan Electronic Review”. Perlu menebak petenis yang pertama menggunakan Electronic Review. Kalau kedua petenis tidak menggunakan Electronic Review maka taruhan akan dikembalikan dengan odds "1".
 21. Kalau di Olahraga ada salah tulisan dalam nama olahragawan (misalnya, ada Ivanov A., bukan Ivanov B.) maka keluh kesah tersebut bukan alasan untuk pembatalan taruhan, dan taruhan itu masih berlaku.
 22. Taruhan “Tie-break dalam set”. Dalam taruhan itu perlu menebak skor tie-break set. Pada saat skor 6:6 dimainkan tie-break untuk menebak pemenang set. Tie-break set dimainkan sampai 7 poin (misalnya, skor 7:5, 7:4 dll).
 23. Taruhan “Menang (...) dengan skor”. Perlu menebak kemenangan salah satu pemain dalam tie-break setelah skor 6:6 (super tie-break setelah skor 9:9).
- Contoh 1.** Klein (AUS) – Klec (SVK). Taruhan “Menang 1 dengan skor”.
1. Tie-break selesai dengan skor (7:3) – gagal.
 2. Tie-break selesai dengan skor (8:6) – menang (maka kemenangan pemain 1 setelah skor 6:6).
24. Taruhan “Skor tie-break dalam pertandingan”. Dalam taruhan itu perlu menebak skor tie-break.
 25. Taruhan “Super tie-break” dalam pertandingan dimainkan sampai 10 poin (skor dapat mencapai 10:8, 10:6 dll).
 26. Skor tie-break lain. Kemenangan 1 (2). Kemenangan pemain tie-break dengan skor yang beda dari daftar yang ditawarkan.
 27. Kalau dalam pertandingan atau set tidak ada tie-break; kalau pertandingan tidak selesai oleh karena alasan apa saja maka perhitungan taruhan “Skor tie-break” akan dikembalikan dengan odds "1".
 28. Taruhan “Salah satu pemain tidak menang satu set game dalam set (ya)”. Taruhan dianggap menang kalau skor set (6:0) atau (0:6).
 29. Taruhan “Pemain menang dalam pertandingan dan gagal dalam set pertama”. Taruhan dianggap menang kalau salah satu pemain gagal dalam set pertama dan menang dalam pertandingan.
 30. Taruhan “Hasil time”. **Misalnya “time 1 > 2”**. Taruhan dianggap menang kalau set pertama terdiri dari jumlah game yang lebih kecil dari set kedua.
 31. Data statistik (jumlah ace, double pelanggaran, persentase kemenangan pukulan pertama dll) ditunjukkan sesuai dengan situs web turnamen resmi.
 32. Taruhan tambahan (jumlah ace, double pelanggaran, persentase kemenangan pukulan pertama dll) dihitung sebagai kejadian yang telah ditetapkan pada saat penghentian pertandingan akan dihitung sesuai hasil kejadian. Taruhan yang lain akan dikembalikan dengan odds "1".
 33. Match point adalah poin dalam pertandingan tenis. Kemenangan atau kegagalannya dapat menyelesaikan hasil seluruh pertandingan.
 34. Taruhan “1 break – 1 pemain”. Taruhan dianggap menang kalau satu pemain menang dalam game dalam posisi menerima servis.
 35. Taruhan “Jumlah poin dalam game pertama Total 5,5 L” adalah taruhan pada jumlah poin dalam game pertama. Misalnya, kalau pada saat skor (40:30) ada 6 poin, maka taruhan ini menang.
 36. Dalam taruhan "Scoring babak tertinggi" dipelajari hanya 1 dan set 2. Taruhan "Scoring babak tertinggi – seri" akan dihitung sebagai kemenangan jika skor, misalnya, 6: 3, 3: 6, 6: 4. Taruhan "Scoring babak tertinggi – 1" dan taruhan "Scoring babak tertinggi – 2" dengan jumlah game yang sama akan dianggap gagal.
 37. Taruhan "Total set dengan hasil yang paling baik/paling buruk". Taruhan pada total akan dihitung sesuai dengan reglamen pertandingan tenis (pertandingan sampai 2 atau 3

kemenangan).

38. Taruhan "Siapa yang membuat lebih break dalam pertandingan" ditunjukkan dengan 3 hasil yaitu "Pemain 1", "Pemain 2", "Tidak ada". Kalau jumlah break setiap pemain sama maka taruhan menang adalah "Tidak ada".
39. Taruhan "Pemain menerima servisnya dengan skor 0-40 - Ya" menang kalau pemain gagal dengan skor 0-40 dan menang dengan skor 41-40 pada saat menerima servisnya.
40. Taruhan "Tie-Break atau permainan ekstra di set terakhir." Perhitungan taruhan ini diambil dari set 3 terakhir (pertandingan hingga 2 kemenangan) atau set 5 (pertandingan hingga 3 kemenangan).
41. Taruhan "Electronic Review akan berhasil (Ya/Tidak)". Kalau kedua petenis tidak menggunakan Electronic Review maka taruhan akan dikembalikan dengan odds "1".
42. FAST4 atau sampai dengan 2 set menang (dari 3 set) atau sampai dengan 3 set menang (dari 5 set). Set berlangsung hingga 4 game menang, dengan skor 3: 3 tie-break dimainkan hingga 5 poin tanpa perselisihan dua poin (berakhir dengan skor 5:4). Dalam tie-break dengan skor 4:4, pemain (pasangan) saat menerima memilih bagian lapangan (kanan atau kiri), di mana melakukan servis. Dalam tie-break setelah 4 dimainkan poin ada pertukaran bagian lapangan.

9.25. Bola lantai

1. Bola lantai adalah olahraga tim dalam ruangan pada lantai yang keras dengan bola plastik.
2. Semua taruhan dihitung berdasarkan hasil pertandingan setelah waktu pertandingan utama (60 menit, 3 babak selama 20 menit).
Perusahaan taruhan tidak bertanggung jawab atas salah dalam waktu pertandingan. Data yang ditunjuk dalam Olahraga dan Live tidak persis. Reglamen permainan tolong dipastikan pada sumber data resmi.
3. Tambahan waktu dan adu penalti dihitung dalam taruhan pada pemenang pertandingan, pengeluaran ke ronde berikutnya dll.
4. Kalau pertandingan mulai tetapi tidak selesai maka semua taruhan akan dikembalikan dengan odds "1" kecuali kasus waktu hasil taruhan telah ditetapkan pada saat pertandingan berhenti.
5. pertandingan dianggap jadi setelah 50 menit waktu pertandingan. Dalam kasus ini semua taruhan akan dihitung sesuai dengan hasil pada saat pertandingan berhenti.
6. Sesuai dengan persetujuan dengan pihak penyelenggara pertandingan, waktu pertandingan dapat disingkatkan tetapi 2 babak selama 15 dengan jeda yang ditetapkan oleh pihak penyelenggara pertandingan. Reglamen permainan tolong dipastikan pada sumber data resmi.

9.26. Sepak bola

1. Taruhan pada pertandingan sepak bola (termasuk Cup Championship) diterima pada waktu pertandingan utama (90 menit, 2 babak selama 45 menit, plus tambahan waktu) sesuai dengan reglamen kalau informasi yang lain tidak ditunjukkan dalam Olahraga. tambahan waktu dan adu penalti dihitung dalam taruhan pada pemenang pertandingan, pengeluaran ke ronde berikutnya dll.
2. pertandingan dianggap jadi setelah 80 menit waktu pertandingan. Dalam kasus ini semua taruhan akan dihitung sesuai dengan hasil pada saat pertandingan berhenti.
3. Format pertandingan persahabatan.
Peraturan waktu pertandingan menurut FIFA: Reglamen pertandingan persahabatan diterima sebelum turnamen mulai. Sebelum memasang taruhan tolong pastikan reglamen permainan pada sumber data resmi.
 - tim junior 1, 2 dan 3: 80 menit (2x40),

- tim anak 1: 70 menit (2x35), pertandingan dianggap jadi setelah 70 menit waktu pertandingan,
 - tim anak 2 dan 3: 60 menit (2x30), pertandingan dianggap jadi setelah 60 menit waktu pertandingan.
4. Perhitungan jumlah tendangan sudut di Russian Premier League dilakukan pada hari ketiga setelah pertandingan selesai. Kalau tidak ada data resmi tentang jumlah tendangan sudut pada situs web yang ditunjukkan pada pasal no. 22. Sumber data resmi taruhan akan dikembalikan dengan odds "1".
 5. "Lebih Tinggi Di Akhir Turnamen" - untuk turnamen internasional: Piala Dunia, Kejuaraan Eropa, Liga Champions UEFA, Liga Eropa, Olimpiade, dll.
 "Hasil. Lebih Tinggi Di Akhir Turnamen." Petaruh harus menebak yang mana dari kedua tim yang akan finis lebih tinggi di akhir turnamen/kejuaraan.
 Jika situs resmi tidak memberikan informasi lengkap tentang peringkat, taruhan akan diselesaikan berdasarkan tabel turnamen:
 - Jika kedua tim tersingkir di babak penyisihan, taruhan akan diselesaikan berdasarkan peringkat tim dalam grupnya.
 - Jika kedua tim finis di peringkat yang sama dalam grupnya/dalam tabel turnamen, taruhan diselesaikan dengan odd 1.00.
 - Jika ada tim yang tidak memainkan satu pun pertandingan, taruhan diselesaikan dengan odd 1.00.
 - Jika kedua tim gugur di babak yang sama dalam babak penyisihan, taruhan diselesaikan dengan odd 1.00.
 6. Taruhan pada pasar "Tim Mana Yang Akan Mencetak Gol Lebih Banyak" dan "Tim Mana Yang Akan Mencetak (Kebobolan) Gol Terbanyak (Paling Sedikit)" yang dipasang pada Piala Dunia, Kejuaraan Eropa UEFA, Liga Champions UEFA, Liga Eropa, Olimpiade, dan lainnya, akan diselesaikan dengan memperhitungkan waktu tambahan, tapi tanpa mempertimbangkan penalti setelah pertandingan.
 7. Taruhan pada pertandingan sepak bola dengan tanda "tambahan waktu" tidak termasuk penalti. Taruhan pada adu penalti diterima terpisah (adu penalti).
 8. Taruhan "Tendangan sudut pertama diberikan" perlu menebak tim yang mana pertama memberikan tendangan sudut.
 9. Taruhan "Lebih banyak tendangan sudut diberikan" perlu menebak tim yang mana memberikan lebih banyak tendangan sudut.
 10. Taruhan "Jumlah tendangan sudut" perlu menebak tim dengan jumlah lebih atau kurang tendangan sudut diberikan oleh dua tim selama pertandingan.
 11. **Kartu kuning (KK).** Jumlah total kartu kuning, handicap KK adalah taruhan pada jumlah peringatan untuk pemain lapangan atau penjaga gawang. Saat perhitungan jumlah kartu kuning dalam pertandingan, peringatan berulang yang mengakibatkan pemain keluar dari lapangan tidak terhitung.
 12. Taruhan di LIVE pada kartu kuning dalam jangka waktu tertentu dihitung tanpa perpanjangan waktu. Misalnya, KK dari 85:00 sampai 88:59. Jika kartu kuning ditunjukkan pada menit ke-90 (+1) maka taruhan tersebut akan dianggap gagal.
 13. Kartu merah dan kuning yang ditunjukkan kepada pemain dan penjaga gawang setelah peluit akhir tidak termasuk dalam perhitungan taruhan. Kalau kartu kuning ditunjukkan oleh wasit pada saat jeda atas pelanggaran dalam babak pertama (kartu kuning yang ditunda) maka kartu ini akan termasuk dalam babak pertama. Jika wasit menunjukkan kartu kuning di akhir pertandingan untuk sebuah pelanggaran yang dilakukan di babak kedua (yaitu kartu kuning yang ditangguhkan), ia akan diperhitungkan untuk taruhan di babak kedua.
 14. **Kartu kuning dan merah (KKM)** dihitung sebagai kartu kuning - 1 kartu, kartu merah - 2 kartu kuning. Kartu kuning yang diulang terhitung sebagai 1 kartu merah maka salah satu pemain tidak dapat memiliki lebih dari 3 kartu.

15. Jumlah kartu kuning dan merah, tendangan sudut, tendangan tiang gawang ditetapkan dengan saluran video. Kalau saluran video diinterupsi atau tidak ada maka hasil jumlah kartu kuning dan merah, tendangan sudut, tendangan tiang gawang ditetapkan dari sumber data resmi. Penggantian yang dibuat pada menit 46 dianggap dibuat pada saat jeda untuk tujuan perhitungan. Tendangan sudut yang diulangi diberikan dianggap 1 untuk tujuan perhitungan. Dalam perhitungan total tendangan sudut dihitung hanya tendangan sudut yang diberikan.
16. **Tiang gawang.** Dalam perhitungan termasuk hanya tendangan ke tiang gawang dan setelahnya bola tetap dimainkan (menyentuh pemain, wasit, tiang gawang yang lain). Tiang gawang tidak dihitung kalau sebelum tendangan ke tiang gawang pertandingan dijeda; setelah tendangan ke tiang gawang bola keluar batasan lapangan atau masuk gawang (gol dicetak). Saat perhitungan taruhan "Tendangan ke tiang gawang - Ya, Tidak" terhitung waktu bola menabrak tiang gawang selama waktu pertandingan utama.
17. **Shot pada Target.** Tendangan yang mengenai mistar gawang/tiang, atau yang diblokir tidak akan dihitung saat taruhan ini diselesaikan.
18. **Shot pada gawang.** Untuk tujuan penyelesaian taruhan, semua tendangan yang tepat sasaran dan yang tidak tepat sasaran, maupun tendangan yang diblokir akan diperhitungkan.
19. Taruhan pada indikator statistik dapat dihitung selama 1 jam mulai dari saat pertandingan berakhir.
20. Taruhan PRA-PERTANDINGAN: "Gol Pada Interval Waktu", "Waktu Gol Pertama", "Tim Mencetak Gol Pertama/Terakhir Hingga () Menit" diselesaikan dengan penghentian waktu yang turut dipertimbangkan, jika tidak dinyatakan sebaliknya di bagian Olahraga.
21. **Taruhan FAST OUTCOMES:** "Total di antara () menit dan () menit", "Handicap di antara () menit dan () menit", "Hasil waktu pertandingan di antara () menit dan () menit". Perlu menebak jumlah gol yang dicetak pada waktu yang ditunjukkan.
 - Di antara (40:00) menit dan (44:59) menit total gol dihitung tanpa tambahan waktu.
 - Dalam interval dari menit (40:00) hingga (49:59) jumlah total gol akan dihitung dengan memperhitungkan waktu kompensasi.
 - Di antara (85:00) menit dan (89:59) menit total gol dihitung tanpa tambahan waktu.
 - Di antara (10:00) menit dan (19:59) menit, kalau gol dicetak pada 20 menit maka gol itu akan dicetak dalam waktu itu.
22. Pertama Yang Terjadi. Taruhan akan diselesaikan sebagai berikut:

Untuk lemparan ke dalam, sudut, dan tendangan gawang - waktu ketika acara itu benar-benar dilakukan diambil.

Untuk pelanggaran, kartu, offsides, dan gol - waktu kejadian itu diambil.

Untuk interval waktu menit ke 41-45 dan ke 86 hingga menit ke-90 - dilakukan perbandingan statistik yang tidak memperhitungkan waktu tambahan.

Untuk Market Pertama / Kejadian terakhir - taruhan diselesaikan termasuk waktu tambahan.
23. Pasar-pasar 1 Menit. Taruhan akan diselesaikan sebagai berikut:

Untuk throw-in, tendangan sudut, tendangan gol, kartu, dan tendangan bebas - saat di mana event tersebut diberikan oleh wasit akan diambil.

Untuk interval waktu menit ke 41-45 dan ke 86 hingga menit ke-90 - dilakukan perbandingan statistik yang tidak memperhitungkan waktu tambahan.
24. "Mencetak Sebuah Gol (David Villa)." Taruhan ini akan menang jika pemain yang disebutkan (David Villa) muncul di pitch dan mencetak gol. Gol bunuh diri tidak diperhitungkan.
 - Taruhan pra-pertandingan. Jika pemain gagal memasuki lapangan permainan, taruhan akan dikembalikan (taruhan akan diselesaikan dengan odd sebesar 1). Taruhan pada pasar ini hanya akan berlaku untuk para pemain yang terdapat di daftar 11 pemain awal (jika pemain diperkenalkan sebagai pemain pengganti, dan taruhan pada pemain tersebut ditawarkan, taruhan ini akan diselesaikan dengan odd sebesar 1).
 - Taruhan live. Jika seorang pemain memasuki lapangan permainan, dan taruhan "Mencetak Sebuah Gol" ditawarkan pada pemain tersebut, maka taruhan akan

diselesaikan berdasarkan performa pemain.

25. Taruhan "Mencetak gol pertama (David Villa)" dianggap menang kalau pemain masuk ke lapangan dan mencetak gol pertama. Gol bunuh diri tidak terhitung. Kalau pemain tidak masuk ke lapangan maka taruhan akan dikembalikan dengan odds "1". Taruhan berlaku bagi pemain utama, bukan pemain pengganti (kalau pemain utama digantikan oleh pemain pengganti maka taruhan pada pemain tersebut akan dikembalikan dengan odds "1").
26. "()" Mencetak Gol Kapan Saja". Taruhan ini menang jika pemain mencetak gol di waktu reguler.
27. Taruhan "Pemain mencetak kurang/lebih 0,5". Taruhan berlaku bagi pemain utama, bukan pemain pengganti (kalau pemain utama digantikan oleh pemain pengganti maka taruhan pada pemain tersebut akan dikembalikan dengan odds "1").
28. Waktu gol pertama/terakhir. Taruhan pada gol pertama yang dicetak selama bagian waktu yang ditetapkan, misalnya dari menit 1 sampai menit 30 akan dianggap gagal kalau pertandingan diinterupsi pada saat skor 0:0 setelah bagian waktu tersebut.
29. Double (hattrick, poker) dalam pertandingan. Dalam taruhan ini perlu menebak apakah salah satu pemain berhasil mencetak dua (double)/tiga (hattrick)/empat (poker) gol. Gol bunuh diri tidak terhitung. Kalau dalam pertandingan ada hattrick maka taruhan pada double dianggap gagal.
30. Penalti Ya/Tidak. Perlu menebak apakah dalam pertandingan ada penalti atau tidak.
31. Penalti dan pengusiran dari lapangan – Ya. Taruhan dianggap menang kalau dalam pertandingan ada penalti dan pengusiran dari lapangan.
32. Taruhan "Babak 1x2". Taruhan diterima pada babak pertama.
Contoh. "Babak pertama. Menang tim 2 – Ya". Taruhan dianggap menang kalau tim 2 menang dalam babak 1.
33. Multi Corners. Dalam jenis taruhan ini jumlah tendangan sudut dalam babak 1 dikalikan jumlah tendangan sudut dalam babak 2. Misalnya, dalam babak 1 ada 5 tendangan sudut dan dalam babak 2 ada 7 tendangan sudut, jadi hasilnya $5 \times 7 = 35$.
34. **Taruhan "Kemenangan adu penalti 2 - Ya"**. Taruhan dianggap menang kalau dalam pertandingan ada adu penalti dan tim 2 menang. Taruhan dianggap gagal kalau tidak ada adu penalti atau tim 2 gagal dalam adu penalti.
35. Taruhan "Babak dengan hasil yang paling baik".
"Babak dengan hasil yang paling baik – 1" - total gol dalam babak 1 lebih banyak dari total gol dalam babak 2.
"Babak dengan hasil yang paling baik – 2" - total gol dalam babak 2 lebih banyak dari total gol dalam babak 1.
"Babak dengan hasil yang paling baik – seri" - total gol dalam babak 1 sama dengan total gol dalam babak 2.
36. Taruhan "Setelah peluit akhir ..." . Perlu menebak pemain tim yang mana mempunyai bola setelah peluit akhir.
37. **Taruhan pada pemain tertentu "Apa yang terjadi pertama"**:
(Kosta D.) Tidak mencetak penalti; (Kosta D.) kartu kuning atau pengusiran dari lapangan;
(Kosta D.) akan digantikan; (Kosta D.) mencetak gol.
Kupon dianggap menang kalau kejadian dalam kupon tersebut terjadi pertama. Misalnya, Kosta D. menerima kartu kuning pada menit 15, dia mencetak gol pada menit 30, pada menit 40 dia digantikan. Taruhan "Kosta D." kartu kuning atau pengusiran" akan dianggap menang, hasil yang lain dianggap gagal. Kalau pemain tidak masuk ke lapangan maka semua taruhan akan dikembalikan dengan odds "1".
38. **Sepak bola. Taruhan khas. Pengunduran pelatih berikutnya**. Kalau ada lebih dari satu pengunduran pelatih per hari maka pengunduran pertama dianggap pengunduran yang diumumkan pertama sesuai dengan situs web resmi. Semua taruhan yang dipasang setelah pengunduran resmi pelatih akan dikembalikan dengan odds "1". Tanggal dan waktu pengunduran resmi ditetapkan sesuai situs web tim resmi yang mengakhiri kontrak dengan

pelatih.

39. **Sepak bola. Pelatih kepala.** Pelatih yang dilantik sebagai pelatih yang bertindak sebagai pelatih kepala tidak termasuk dalam taruhannya. Kalau dilantik pelatih yang tidak masuk daftar maka semua taruhan tetap berlaku dan dianggap gagal. Kalau klub melantik direktur klub sepak bola maka kejadian ini tidak termasuk taruhan pada pelatih kepala.
40. **Sepak bola. Pemain.** Market di acara ini akan dihitung tanpa memperhatikan sewa, jika sewa di olahraga ini tidak disebutkan secara spesifik ("memperhitungkan sewa"). Kalau pemain tidak meninggalkan klub selama jendela transfer yang ditentukan, taruhan tetap berlaku dan akan dianggap gagal. Kalau pemain menandatangani kesepakatan dengan klub, yang tidak masuk daftar hasil maka semua taruhan tetap berlaku dan akan dianggap gagal. Kalau semua kontrak atau perjanjian lain yang mengkonfirmasi transaksi akan selesai satu hari setelah hari yang ditentukan dalam taruhan, maka kontrak itu tidak akan dihitung.
41. **Taruhan pada adu penalti setelah pertandingan.** Kalau dalam adu penalti tidak ada penalti kelima maka sesuai dengan situasi permainan:
"Tim 2 mencetak penalti 5 - Tidak" - dikembalikan;
"Tim 2 mencetak penalti 5 - Ya" - dikembalikan.
42. **Pemain mencetak gol dan tim menang dengan skor.**
Perlu menebak pemain yang mana mencetak gol pertama dan skor akhir waktu pertandingan utama (dengan tambahan waktu). Kalau pemain tidak ikut serta pertandingan atau tidak masuk ke lapangan setelah gol pertama dicetak maka taruhan akan dikembalikan dengan odds "1". Kalau gol pertama adalah gol bunuh diri maka taruhan pada pemain yang mencetak gol itu akan dikembalikan dengan odds "1". Kalau pertandingan diinterupsi setelah gol pertama dicetak dan tidak selesai pada waktu yang ditentukan dengan peraturan maka taruhan pada pemain yang mencetak gol itu akan dikembalikan dengan odds "1".
Taruhan 1 "Adam Lallana mencetak gol dan Tim 1 menang dengan skor 1:0 - Ya"
Taruhan 2 "Dejan Lovren mencetak gol dan Tim 1 menang dengan skor 1:0 - Ya".
Contoh 1.
Adam Lallana mencetak gol dan Tim 1 menang dengan skor 1:0:
Taruhan 1 - menang
Taruhan 2 - gagal.
Contoh 2.
Adam Lallana tidak masuk ke lapangan dan Tim 1 menang dengan skor 1:0:
Taruhan 1 - dikembalikan
Taruhan 2 - gagal.
43. **Hasil alternatif. Total poin yang diterima atas kartu dalam pertandingan.** Perlu menebak jumlah poin yang diterima oleh tim atas kartu dalam pertandingan. Taruhan diterima pada waktu pertandingan utama.
 - Terhitung hanya kartu yang ditunjukkan kepada pemain di lapangan.
 - Atas setiap kartu kuning ditambah 10 poin.
 - Atas setiap kartu merah ditambah 25 poin.
 - Jumlah maksimal atas pelanggaran kedua yang mengakibatkan kartu yang ditunjukkan adalah 25 poin (kalau setelah kartu kuning ditunjukkan kartu merah).
44. **Hasil alternatif. Penampilan tim.** Perlu menebak jumlah poin yang diterima oleh tim atas kartu dalam pertandingan. Taruhan diterima pada waktu pertandingan utama. Terhitung hanya kartu merah yang ditunjukkan kepada pemain di lapangan. Tendangan sudut yang diulang tidak terhitung sebagai tendangan sudut yang lain, 3 poin tidak akan ditambah.
Poin ditambah secara berikut:
 - setiap gol = 10 poin
 - tidak mencetak gol = 5 poin
 - setiap tendangan sudut = 3 poin
 - setiap kartu merah = -(minus) 10 poin.

45. **Hasil alternatif. Poin pada 5 menit pertama.** Taruhan pada 5 menit pertama akan dihitung sesuai hasil kejadian yang terjadi di antara 0:00 dan 4:59.
- Tendangan sudut yang diulangi dihitung sebagai 1.
 - Penalti yang diulangi sesuai dengan keputusan wasit dihitung 1 kali.
 - Hingga 10 poin dapat diperoleh oleh seorang pemain karena melakukan dua pelanggaran, bahkan jika kartu kuning diikuti oleh kartu merah. Sebuah kartu hanya diperhitungkan saat ia ditunjukkan kepada seorang pemain di lapangan.
- Poin ditambah secara berikut:*
- setiap gol = 10 poin
 - setiap penalti = 10
 - setiap tendangan sudut = 3 poin
 - setiap kartu yang ditunjukkan = 5 poin.
46. **Hasil alternatif. Total poin dalam pertandingan.** Perlu menebak jumlah poin yang diterima oleh tim selama pertandingan.
- Tendangan sudut yang diulangi dihitung sebagai 1.
 - Penalti yang diulangi sesuai dengan keputusan wasit dihitung 1 kali.
 - Hingga 13 poin dapat diperoleh oleh seorang pemain karena melakukan dua pelanggaran, bahkan jika kartu kuning diikuti oleh kartu merah. Sebuah kartu hanya diperhitungkan saat ia ditunjukkan kepada seorang pemain di lapangan.
- Poin ditambah secara berikut:*
- setiap gol = 10 poin
 - setiap penalti = 10 poin
 - setiap tendangan sudut = 3 poin
 - setiap kartu kuning yang ditunjukkan = 3 poin
 - setiap kartu merah yang ditunjukkan = 10 poin.
47. **Kartu. Statistik.** Taruhan dihitung sesuai dengan kejadian yang terjadi dalam waktu pertandingan utama. Terhitung hanya kartu yang ditunjukkan kepada pemain di lapangan.
- Kartu pertama.** Taruhan dihitung berdasarkan hasil kejadian yang terjadi pada periode waktu tertentu dalam pertandingan. Kartu merah atau kuning harus ditunjukkan pada periode waktu tertentu dalam pertandingan. Kartu tidak dihitung kalau kejadian yang mengakibatkan penunjukan kartu terjadi pada periode waktu tertentu dan ditunjukkan beberapa lama kemudian.
- Total kartu.** Kejadian ini termasuk tambahan waktu. Ekstra time tidak dihitung kecuali ditunjukkan informasi yang lain. Hanya satu kartu akan dihitung atas pelanggaran kedua. Kalau setelah kartu kuning ditunjukkan kartu merah maka dihitung hanya satu kartu. Jumlah kartu maksimal yang dapat diterima oleh pemain adalah 2.
- Kartu terakhir.** Kalau dalam pertandingan tidak ada kartu yang ditunjukkan maka kupon yang menang - tidak ada kartu. Taruhan yang lain akan dianggap gagal. Kalau dua atau lebih pemain terlibat dalam pelanggaran yang sama taruhan akan dihitung sesuai kartu akhir.
48. **Sepak bola 8x8. Durasi pertandingan** - 2 babak selama 30 menit (kalau wasit dan dua tim tidak mencapai kesepakatan yang lain). Kesepakatan tentang perubahan durasi pertandingan (misalnya, setiap babak selama 25 menit karena kekurangan penerangan) harus dicapai sebelum pertandingan mulai dan harus menyesuaikan peraturan pertandingan.
- **Jeda di antara dua babak tidak dapat** melebihi 10 menit. Durasi jeda di antara dua babak dapat diubah sesuai kesepakatan tim dengan wasit.
 - **Durasi perpanjangan** waktu ditetapkan oleh wasit saja.
 - Untuk membuat tendangan dari **10 meter yang** ditetapkan pada akhir setiap babak waktu pertandingan utama atau tambahan waktu ada tambahan waktu yang lain.
 - **Tambahan waktu.** Dalam reglamen pertandingan dapat termasuk pasal tentang dua babak tambahan dengan durasi yang sama.
49. **pertandingan alternatif.** Dalam jenis kejadian ini dibandingkan hasil tim dalam pertandingan

yang disiarkan Live. Kalau salah satu pertandingan tersebut selesai dengan kegagalan teknis maka taruhan pada pertandingan alternatif akan dikembalikan dengan odds "1"(kecuali saat hasil taruhan sudah diketahui pada saat pertandingan dihentikan).

Misalnya. pertandingan alternatif. Sampdoria - Verona K1. pertandingan benar Sampdoria-inter skor 2:0; Udinese-Verona 2:0. Skor pertandingan alternatif 2:2. Taruhan dianggap gagal kalau skor pertandingan alternatif seri.

Double alternatif. Semua tim yang ditunjukkan dalam kejadian ini bermain pada waktu yang sama. Taruhan ini dihitung sesuai dengan skor benar pada akhir pertandingan.

Misalnya.

Eintracht/Borussia - Schalke/Hoffenheim Total 2.5 L

Eintracht-Schalke selesai dengan skor 0:0, Borussia-Hoffenheim selesai dengan skor 2:1. Skor total Eintracht/Borussia (0+2=2). Skor total **Schalke/Hoffenheim** (1 gol=0+1). Skor total pertandingan Eintracht/Borussia - Schalke/Hoffenheim 2:1. Total pertandingan alternatif 3 gol.

50. FIFA. Presiden berikutnya. Presiden yang bertindak sebagai presiden untuk sementara tidak termasuk dalam taruhan.
51. **Sepak bola. Tim. Taruhan khas. Pemain.** Taruhan pada data statistik pemain akan dihitung kalau daftar pemain ditunjukkan. Pemain harus ikut serta satu atau lebih pertandingan.
Misalnya, Sepak bola. Liverpool. Season 2015/16. Premier League. Pemain. Total kartu kuning. Dihitung hanya kartu kuning Liverpool. Pemain harus ikut serta satu atau lebih pertandingan.
52. Sepak bola. Statistik pertandingan pertama dan kedua. Hasil adalah hasil dua pertandingan. Taruhan akan dihitung setelah akhir pertandingan kedua.
53. **Taruhan "Bagaimana gol dicetak".** Pada saat perhitungan ada peraturan berikut:
 - Gol bunuh diri: taruhan menang kalau gol tercetak akibat gol bunuh diri ke gawang sendiri.
 - Tendangan Bebas: taruhan menang kalau gol dicetak melalui tendangan bebas yang diberikan wasit.
 - Tendangan Pinalti; taruhan menang kalau gol dicetak melalui hadiah tendangan pinalti oleh pemain yang membuat penalti tersebut.
 - Sundulan: taruhan menang kalau gol dicetak melalui kepala. Gol bunuh diri tidak dihitung.
 - Tendangan: taruhan menang kalau gol dicetak melalui kaki. Gol dari tendangan bebas, penalti dan gol bunuh diri tidak dihitung. Kalau gol dicetak dengan bagian tubuh yang lain kecuali kepala, gol itu dianggap dicetak dengan kaki.
 - Tidak ada gol: taruhan menang kalau gol berikutnya tidak akan dicetak.
54. Taruhan "Posisi pemain yang mencetak gol" akan dihitung sesuai dengan posisi pemain resmi. Untuk pertandingan tim, posisi pemain akan ditentukan oleh protokol daftar awal di situs resmi turnamen.
55. Taruhan "Pembandingan hasil pemain sesuai dengan gol" akan dihitung pada waktu pertandingan resmi. Kalau pesepak bola tidak masuk daftar pemain start maka taruhan akan dikembalikan dengan odds "1".
56. Taruhan "Statistik pertandingan" dihitung berdasarkan hasil pertandingan resmi yang dimainkan di babak penyisihan grup.
57. Taruhan "Berapa kilometer pemain berlari", "Berapa kilometer tim berlari" ditunjukkan dalam kilometer dan dihitung tanpa tambahan waktu, tanpa adu penalti. Jarak pemain (tim) akan dibulatkan sampai 0,01.
58. Pemain terbaik dalam pertandingan. Jika seorang pemain tidak ada di daftar awal pemain, tetapi bermain selama pertandingan, semua taruhan pada pemain ini akan berlaku. Jika pemain tersebut tidak berpartisipasi dalam pertandingan, semua taruhan akan diselesaikan dengan odd 1,00. Jika informasi itu tidak tertera di situs web resmi turnamen, taruhan akan diselesaikan sesuai dengan informasi yang dipublikasikan di <https://whoscored.com>.
59. Pasar untuk statistik tim dalam liga/turnamen diselesaikan berdasarkan hasil pertandingan

yang sah, termasuk perpanjangan waktu (namun tidak termasuk adu penalti dan gol bunuh diri), yang dimainkan sebagai bagian dari babak penyisihan grup maupun babak gugur. Pasar untuk statistik pemain di liga/turnamen diselesaikan dengan memperhitungkan perpanjangan waktu.

Pasar untuk statistik pemain dalam satu pertandingan diselesaikan berdasarkan waktu reguler, kecuali dinyatakan lain.

60. Tim medis dianggap telah memasuki lapangan hanya jika diizinkan oleh wasit dan jika perhatian medis benar-benar diberikan kepada pemain di lapangan (plester, diagnosis serangan jantung dadakan, resusitasi jantung paru, evakuasi medis, dst). Kemunculan tim medis dan izin wasit dikonfirmasi melalui siaran video. Pemanggilan dua tim medis di saat yang sama oleh wasit untuk dua tim yang berbeda dianggap sebagai satu kemunculan tim medis. Pemain diangkut keluar lapangan oleh tim medis, tim medis ada di dekat pemain tanpa melakukan perhatian medis, dan perhatian medis diberikan kepada pemain di pinggir lapangan tidak termasuk dalam penghitungan.
61. Taruhan pada data statistik dalam pertandingan akan dihitung sesuai dengan hasil pertandingan dengan tambahan waktu (tanpa adu penalti dan gol bunuh diri) yang diselenggarakan dalam rangka babak penyisihan grup dan playoff game. Taruhan pada data statistik dalam pertandingan akan dihitung dengan tambahan waktu.
62. "Wasit Utama Menonton Cuplikan Video Ya/Tidak" - hakim utama mengambil keuntungan dari menonton TV video.
"Menonton video - Ya/Tidak", sertifikat menonton video dikonfirmasi oleh siaran TV dengan salah satu fitur berikut:
 - kepala hakim menunjukkan isyarat menonton video (persegi panjang);
 - kepala hakim mengambil keuntungan dari video televisi;
63. **Hasil. Lebih Tinggi Pada Akhir Turnamen (Pemain).** Pasar ini akan diselesaikan berdasarkan data yang disediakan oleh situs resmi turnamen (termasuk waktu tambahan, tapi tidak mencakup adu penalti dan gol bunuh diri).
64. Statistik pemain (musim, seri permainan, turnamen). Jika pemain sepenuhnya berhenti bermain dalam musim/seri permainan/turnamen karena alasan apa pun, taruhan pada pemain tersebut akan diselesaikan dengan odd 1.00 (kecuali dalam kasus di mana hasil dari taruhan tersebut telah ditentukan sebelumnya).
65. Taruhan "Pemain yang mana mencetak lebih banyak gol" (turnamen, championship) dihitung dengan tambahan waktu tanpa adu penalti dan gol bunuh diri. Kalau pemain tidak termasuk start posisi salah satu pertandingan taruhan padanya akan dikembalikan dengan odds "1".
66. "Siapa yang dikirim ke tribun". Perlu menebak apakah selama pertandingan wasit mengusir pelatih ke tribun".
67. Pasar "pemain versus tim" akan dihitung berdasarkan hasil pertandingan yang sebenarnya. Jika pemain tidak berpartisipasi dalam pertandingan atau tidak dinyatakan dalam lineup awal, maka dana akan dikembalikan. Jika pemain dihapus (keluar) atau diganti saat pertandingan berlangsung, semua taruhan tetap berlaku.
68. Taruhan "Statistik. Grup yang mana mencetak lebih banyak gol" akan dikembalikan dengan odd "1" jika kedua tim mencetak jumlah gol yang sama.
69. Taruhan "**Gol standar**". Gol standar adalah gol yang dicetak jika dari saat bola masuk permainan sampai bola masuk gerbang dengan satu atau dua sentuhan (tidak termasuk sentuhan awal) pemain kedua tim. Sentuhan penjaga gol tidak terhitung. Keadaan standar di sepak bola merupakan: tendangan awal dari pusat lapangan; pelemparan bola dari garis samping; tendangan bebas; tendangan denda; tendangan sudut; tendangan gawang, tendangan penalti dan gol kontroversial.
70. "Gol Dari Luar Area Penalti". Gol bunuh diri tidak dihitung dalam penyelesaian pasar ini.
71. Taruhan pada jumlah gol dari kaki kiri, kaki kanan, dari kepala. Dalam taruhan ini gol bunuh diri tidak dihitung.

72. **Indore sepak bola (futsal)** - jenis sepak bola, dimainkan di dalam kotak hoki dengan rumput sintetis yang disesuaikan. Durasi permainan - dua bagian dari 20 menit atau 4 babak dari 15 menit, tergantung pada keputusan pemain. Jika pertandingan dalam waktu normal akan dimainkan dengan hasil "Draw", maka waktu dapat ditambah (overtime). Semua taruhan diterima pada waktu yang normal.
73. Tendangan bebas langsung dan tendangan bebas tidak langsung juga diselesaikan untuk pasar "Tendangan bebas"(termasuk tendangan yang diberikan setelah offside).
74. **Multi Gol** - perlu menentukan apakah jumlah gol dalam pertandingan akan masuk ke dalam interval yang diusulkan. Misalnya, Multi Gol 2-4. Taruhan akan dihitung menang jika selama pertandingan akan dicetak 2, 3 atau 4 gol.
75. **Gol selanjutnya, handikap** - di pasar ini Anda perlu menentukan tim mana yang akan mencetak gol berikutnya. Jika tidak ada gol berikutnya dalam pertandingan, maka taruhan ini akan dihitung dengan odds "1".
76. Head-to-head pemain. Waktu penghentian diikutsertakan saat menyelesaikan taruhan pada gol yang dicetak oleh para pemain yang dipilih. Hal ini tidak termasuk waktu tambahan. Jika setidaknya salah satu dari pemain tersebut tidak memasuki lapangan, head-to-head yang menyangkut pemain ini akan diselesaikan dengan odd 1,00. Taruhan berlaku hanya untuk daftar pemain awal.
77. Duel pengusiran. Taruhan untuk pengusiran olahragawan dihitung dengan waktu kompensasi, tanpa waktu tambahan. Taruhan untuk pengusiran berlaku untuk pemain tertentu, bukan untuk seluruh tim (kalau tidak ada informasi lain). Perusahaan Taruhan menawarkan hasil: pemain lawan pemain, pemain lawan tim.
78. Tempoh masa tanpa gol (tidak termasuk masa tambahan). Tempoh untuk selang masa ini dikira sebagai perbezaan antara minit gol pertama dan permulaan perlawanan, perbezaan untuk minit untuk mana-mana gol berikutnya, dan perbezaan antara minit gol terakhir dan penghujung untuk perlawanan. Jika tiada gol diskor dalam perlawanan, tempoh masa tanpa gol dalam perlawanan akan dikira sebagai 90 minit.
Untuk pertaruhan pada tempoh masa tanpa gol, masa untuk satu pasukan yang mendahului, dan tempoh seri, hanya minit yang diselesaikan diambil kira.
Sebagai contoh: Jika gol pertama diskor pada tanda masa 11:01 dan yang kedua diskor pada tanda masa 15:59, tempoh masa tanpa gol ialah selama 3 minit (minit ke-13, ke-14 dan ke-15).
Contoh 2: Jika satu gol diskor dalam masa tambahan, ia akan dianggap telah diskor pada minit ke-90 dan akan menghasilkan dua tempoh masa tanpa gol: 89 minit lengkap (0-90) dan 0 minit lengkap (90 - 90)
79. Bangkai. Untuk memperhitungkan jenis taruhan ini, statistik yang dipublikasikan di <https://whoscored.com> digunakan.
80. "Dribbling" dan "Air Combat". Perhitungan akan dilakukan sesuai dengan situs web whoscored.com, sementara di kedua jenis permainan hanya acara yang berhasil yang akan dihitung, yaitu dribbling yang sukses dan memenangkan pertempuran udara.
81. Tipe taruhan "Duel wasit brigade". Skor tertentu diberikan untuk setiap acara oleh panel penjurian, berdasarkan permainan dan koefisien yang dibangun.
Poin dikreditkan:
Kartu kuning - 1 poin. 2 ditunjukkan kuning dan merah tidak kumulatif (KK + KK = KM = 2 poin).
Kartu merah - 2 poin
Offside yang ditetapkan - 0,5 poin
Penalti yang diberikan - 3 poin
Taruhan dapat dihitung dengan kembali dalam kasus penggantian hakim utama; jika pertandingan dimulai dan belum selesai (kecuali taruhan dengan hasil tertentu pada saat mengentikan pertandingan).
82. Taruhan "Termasuk Pemain Pengganti" akan diselesaikan sebagai menang jika pemain yang

ditentukan, atau pemain mana pun yang menggantikannya selama pertandingan (termasuk seluruh rangkaian pergantian pemain), memenuhi persyaratan yang ditawarkan.

Contohnya:

Taruhan dipasang pada "Gift Orban Mencetak Gol Termasuk Pemain Pengganti: Ya."

Selama pertandingan, Gift Orban digantikan oleh Alexander Prass, dan Prass mencetak sebuah gol. Taruhan dinyatakan menang.

- Taruhan ini mencakupi event yang terjadi selama waktu reguler, termasuk waktu tambahan dari wasit, kecuali dinyatakan sebaliknya.
- Jika pemain yang ditentukan tidak memulai pertandingan, taruhan akan diselesaikan dengan odd 1,00.
- Gol bunuh diri tidak diperhitungkan untuk taruhan "Pemain mencetak Skor Termasuk Pemain Pengganti".

83. Pasar "Sentuhan Pertama Pada Bola Setelah Tendangan Sudut Pertama". Taruhan diselesaikan sebagai berikut:

"Sentuhan Pertama Pada Bola Setelah Tendangan Sudut Pertama - W1/W2" akan dinyatakan menang jika sentuhan pertama pada bola setelah tendangan sudut pertama dilakukan oleh pemain dari salah satu tim yang bertanding. Jika wasit menyatakan pelanggaran setelah tendangan sudut, sentuhan akan diberikan kepada tim yang pemainnya memulai kembali permainan dengan bola.

"Sentuhan Pertama Pada Bola Setelah Tendangan Sudut Pertama - Neither" akan dinyatakan menang jika, setelah tendangan sudut pertama, bola tidak menyentuh siapa pun dan keluar dari lapangan.

"Sentuhan Pertama Pada Bola Setelah Tendangan Sudut Pertama - W1/W2/Neither" akan diselesaikan dengan odd 1.00 (taruhan dikembalikan) jika tidak ada tendangan sudut yang terjadi selama pertandingan.

84. Taruhan "Waktu Tambahan" diselesaikan berdasarkan peristiwa yang terjadi selama waktu tambahan yang diberikan wasit di babak pertama dan kedua, termasuk menit-menit setelah waktu yang awalnya diumumkan jika wasit memperpanjang pertandingan.

85. Taruhan pra-pertandingan pada statistik.

- Peristiwa yang ditentukan akan diperhitungkan saat menyelesaikan taruhan. Misalnya: "Total Tembakan Tepat Sasaran Sebelum Gol Pertama". Tembakan tepat sasaran yang menghasilkan gol akan dimasukkan saat menghitung total.
- Jika peristiwa yang ditentukan tidak terjadi, hasil taruhan akan ditentukan berdasarkan hasil aktual di akhir pertandingan. Misalnya: "Total Pelanggaran Sebelum Kartu Kuning Pertama". Jika tidak ada kartu kuning, hasil taruhan akan ditentukan oleh jumlah pelanggaran yang dilakukan hingga akhir pertandingan.
- Taruhan jenis ini tidak dapat dikembalikan.

86. Pasar Expected Goals (xG).

Untuk semua pasar yang ditetapkan sebagai "Expected Goals", "xG", "Total xG", "Team xG", atau istilah serupa, penyelesaian taruhan akan didasarkan pada nilai Expected Goals. Expected Goals (xG) adalah metrik statistik yang mengukur kualitas peluang mencetak gol. Semua pasar "xG" dihitung dan diselesaikan berdasarkan data yang disediakan oleh sumber statistik resmi.

9.27. Futsal

1. Semua taruhan dihitung berdasarkan hasil pertandingan setelah waktu pertandingan utama (40 menit, 2 babak selama 20 menit).

Perusahaan taruhan tidak bertanggung jawab atas salah dalam waktu pertandingan.

Data yang ditunjuk dalam Olahraga dan Live tidak persis. Reglamen permainan tolong dipastikan pada sumber data resmi.

2. Tambahan waktu dan adu penalti dihitung dalam taruhan pada pemenang pertandingan, pengeluaran ke ronde berikutnya dll.
3. Kalau pertandingan mulai tetapi tidak selesai maka semua taruhan akan dikembalikan dengan odds "1" kecuali kasus waktu hasil taruhan telah ditetapkan pada saat pertandingan berhenti.
4. pertandingan dianggap jadi setelah 35 menit waktu pertandingan. Dalam kasus ini semua taruhan akan dihitung sesuai dengan hasil pada saat pertandingan berhenti.

9.28. Hoki lapangan

1. Semua taruhan dihitung berdasarkan hasil pertandingan setelah waktu pertandingan utama (2 babak selama 35 menit atau 4 babak selama 15 menit).

Perusahaan taruhan tidak bertanggung jawab atas salah dalam waktu pertandingan. Data yang ditunjuk dalam Olahraga dan Live tidak persis. Reglamen permainan tolong dipastikan pada sumber data resmi.

2. Tambahan waktu dan adu penalti dihitung dalam taruhan pada pemenang pertandingan, pengeluaran ke ronde berikutnya dll.
3. Kalau pertandingan mulai tetapi tidak selesai maka semua taruhan akan dikembalikan dengan odds "1" kecuali kasus waktu hasil taruhan telah ditetapkan pada saat pertandingan berhenti.
4. pertandingan dianggap jadi setelah 60 menit waktu pertandingan. Dalam kasus ini semua taruhan akan dihitung sesuai dengan hasil pada saat pertandingan berhenti.
5. Hoki lapangan dalam ruangan adalah jenis hoki lapangan yang dimainkan di dalam ruang. Waktu pertandingan utama: 2 babak selama 20 menit.

9.29. Bandy

1. Semua taruhan dihitung berdasarkan hasil pertandingan setelah waktu pertandingan utama (90 menit, 2 babak selama 45 menit atau 3 babak selama 30 menit).

Perusahaan taruhan tidak bertanggung jawab atas salah dalam waktu pertandingan. Data yang ditunjuk dalam Olahraga dan Live tidak persis. Reglamen permainan tolong dipastikan pada sumber data resmi.

2. Tambahan waktu dan adu penalti dihitung dalam taruhan pada pemenang pertandingan, pengeluaran ke ronde berikutnya dll.
3. Kalau pertandingan mulai tetapi tidak selesai maka semua taruhan akan dikembalikan dengan odds "1" kecuali kasus waktu hasil taruhan telah ditetapkan pada saat pertandingan berhenti.
4. pertandingan dianggap jadi setelah 80 menit waktu pertandingan. Dalam kasus ini semua taruhan akan dihitung sesuai dengan hasil pada saat pertandingan berhenti.
5. Hoki roller in-line adalah hoki dengan pemain yang memakai sepatu roda dan dimainkan dengan bola atau cakram. Waktu pertandingan utama: 4 babak selama 12 menit.

9.30. Hoki es

1. Taruhan pada pertandingan diterima pada waktu reguler (60 menit pertandingan yang terdiri dari 3 periode dengan masing-masing 20 menit), kecuali diberi label sebaliknya ("Dengan OT" jika perpanjangan waktu diperhitungkan, "Termasuk Perpanjangan Waktu Dan Adu Penalti" jika perpanjangan waktu dan penalti diperhitungkan:
Waktu reguler

Waktu reguler (Dengan OT)

Waktu reguler (Termasuk Perpanjangan Waktu Dan Adu Penalti)

Contoh 1: Buffalo Sabres vs Toronto Maple Leafs (Termasuk Perpanjangan Waktu Dan Adu Penalti) Taruhan diterima pada waktu reguler termasuk perpanjangan waktu dan penalti. Jika skor pertandingan adalah 2:3 (1:0, 1:1, 0:1, 0:0, 0:1), semua taruhan akan diselesaikan berdasarkan skor final 2:3. Jumlah total gol adalah 5.

Contoh 2. Buffalo Sabres vs Toronto Maple Leafs (Dengan OT). Taruhan diterima pada waktu reguler termasuk perpanjangan waktu. Jika skor final pertandingan adalah 2:2 (1:0, 1:1, 0:1; 0:0), jumlah total gol adalah 4. Taruhan pada kemenangan oleh Tim 1 atau Tim 2 akan diselesaikan sebagai kekalahan.

Contoh 3. Buffalo Sabres vs Toronto Maple Leafs. Taruhan diterima pada waktu reguler saja. Jika skor final pertandingan adalah 2:2 (1:0, 1:1, 0:1), jumlah total gol adalah 4. Taruhan pada kemenangan oleh Tim 1 atau Tim 2 akan diselesaikan sebagai kekalahan.

2. Kalau pertandingan mulai tetapi tidak selesai maka semua taruhan akan dikembalikan dengan odds "1" kecuali kasus waktu hasil taruhan telah ditetapkan pada saat pertandingan berhenti.
3. Pertandingan dianggap jadi setelah 55 menit waktu pertandingan. Dalam kasus ini semua taruhan akan dihitung sesuai dengan hasil pada saat pertandingan berhenti.
4. Tim NHL, AHL, CHL, OHL, WHL, East Coast Hockey League Amerika Utara dapat ditetapkan dalam urutan langsung ("tuan rumah" dan "tamu") dan kebalikan. Kalau urutannya kebalikan maka semua taruhan tetap bersih.
5. Taruhan "Total". Dalam pertandingan dengan penalti, jumlah penalti yang dicetak pada saat perhitungan dianggap sebagai 1 gol.
6. Kalau gol dicetak pada 9 menit 00 detik maka gol ini dianggap dicetak di antara menit 1 dan 9 kalau gol dicetak pada 1 menit 00 detik maka dianggap gol ini dicetak pada menit 1.
7. Perhitungan taruhan "Siapa yang lebih tinggi sesuai dengan hasil turnamen", "Pemenang turnamen", "Pemenang kelompok", "Poin didapat", "Gol dicetak", "Gol dilewatkan" dilakukan sesuai protokoler hasil, tabel perusahaan yang menyelenggarakan pertandingan.
8. Dalam taruhan "Satu babak lebih besar dari babak lain - Ya" kalau pertandingan berakhir dengan skor seri maka taruhan ini dianggap gagal.
9. Taruhan pada pasar "Pencetak Gol Teratas (Poin)" diselesaikan berdasarkan data statistik "gol + umpan matang" yang tersedia di situs web resmi turnamen. Jika seorang pemain tidak berpartisipasi dalam turnamen, taruhan pada pemain tersebut akan diselesaikan dengan odd 1,00.
10. Taruhan "Menang dalam pertandingan dal Total Lebih/Kurang". Perlu menebak tim yang mana menang dalam pertandingan dan berapa gol akan dicetak: lebih atau kurang total yang ditunjukkan pada Olahraga. Taruhan pada pertandingan NHL dan KHL dan taruhan pada turnamen yang lain dipasang pada waktu pertandingan utama.
11. Taruhan "Balap sampai ... poin". Perlu menebak siapa yang dari peserta pertandingan pertama mendapat poin yang ditunjukkan. Kalau salah satu peserta oleh karena alasan apa saja menolak sebelum dia atau lawannya mendapat skor yang diperlukan maka taruhan akan dikembalikan dengan odds "1".
12. Taruhan "Menang pada perpanjangan waktu tim 2 - Tidak" akan dianggap menang kalau dalam pertandingan tidak ada perpanjangan waktu; kalau tim 2 gagal dalam perpanjangan waktu. Taruhan pada kemenangan saat penalti akan dihitung dengan cara yang sama.
13. Taruhan "Menang pada perpanjangan waktu". Pemenang harus ditetapkan saat perpanjangan waktu.
Skor pertandingan (0:0; 1:1; 1:0) – gagal;
Skor pertandingan (0:0; 1:1; 0:0; 0:1) – menang;
Skor pertandingan (0:0; 1:1; 0:0; 0:0; 1:0) – gagal.
14. Taruhan di pasar "**Total Penalty Time**" dibuat berdasarkan jumlah menit yang harus dikeluarkan pemain yang menyinggung di kotak penalti untuk pelanggaran. Hanya penalti kecil

dua menit yang akan dihitung. Denda ganda minor (2 + 2) diperlakukan sebagai dua penalti terpisah. Menit penalti yang diberikan sebelum dimulainya suatu periode (pertandingan) atau setelah penyelesaian suatu periode (pertandingan) dan yang ditentukan dalam catatan akhir pertandingan tersebut akan dihitung untuk tujuan taruhan. Jumlah menit penalti hanya akan ditentukan berdasarkan catatan resmi.

Taruhan di pasaran "Total Minor Penalty" dibuat berdasarkan jumlah penalti minor.

15. Taruhan pada kejadian dengan tanda "Tendangan gawang". Jumlah tendangan gawang ditetapkan sesuai protokoler resmi.
16. Total pemain individual (dalam hoki). Perlu menetapkan total pemain individual dengan sistem "gol+assisst". Semua taruhan yang bersifat individual dipasang pada waktu pertandingan utama. Kalau pemain, anggota tim tidak ikut serta pertandingan maka taruhan padanya akan dikembalikan dengan odds "1".
17. Taruhan pada "Mencetak Pertama Dan Memenangkan Pertandingan" diterima di waktu reguler. Misalnya : Taruhan "Tim 1 Mencetak Pertama Dan Memenangkan Pertandingan - Tidak" akan diselesaikan sebagai kalah jika tim tersebut tidak mencetak pertama, atau jika mereka tidak memenangkan pertandingan.
18. Taruhan "Total di antara 6 dan 8 - Tidak".
Contoh:
Taruhan "Total di antara 6 dan 8 - Tidak". Skor pertandingan (2:3), total = 5, menang.
Taruhan "Total di antara 6 dan 8 - Tidak". Skor pertandingan (3:4), total = 7, gagal.
19. Jumlah gol yang dicetak saat powerplay. Perlu menebak jumlah gol yang dicetak saat powerplay.
Contoh. Tim 1 mencetak 1 gol saat powerplay, tim 2 tidak mencetak gol sama sekali saat powerplay. Maka saat powerplay dicetak 1 gol.
Taruhan "Jumlah gol yang dicetak saat powerplay Kurang 1.5" - menang;
Taruhan "Jumlah gol yang dicetak saat powerplay Lebih 1.5" - gagal.
20. Taruhan "Gol pada gawang kosong" dianggap menang kalau pada saat gol dicetak pada saat penjaga gawang tidak ada dalam lapangan (digantikan oleh pemain biasa).
21. Taruhan "Total Hat-tricks 0,5 Lebih". Dalam perhitungan masuk hanya gol yang dicetak (assist pemain tidak termasuk).
22. Taruhan "Babak paling efektif". Kalau dua separuh selesai dengan hasil yang sama semua taruhan tersebut akan dikembalikan dengan odds "1".
"Babak dengan hasil yang paling baik - 1" - total gol dalam babak 1 lebih banyak dari total gol dalam babak 2 atau 3.
"Babak dengan hasil yang paling baik - 2" - total gol dalam babak 2 lebih banyak dari total gol dalam babak 1 atau 3.
"Babak dengan hasil yang paling baik - 3" - total gol dalam babak 2 lebih banyak dari total gol dalam babak 1 atau 2.
"Babak dengan hasil yang paling baik - seri" - total gol dalam babak 1 sama dengan total gol dalam babak 2 dan total itu lebih dari babak 3.
23. Taruhan pada "Pemenang Pertandingan" diselesaikan sesuai dengan aturan turnamen di mana pertandingan tersebut dimainkan.
24. **Pertandingan alternatif.** Dalam jenis kejadian ini dibandingkan hasil tim dalam pertandingan yang disiarkan Live. Kalau salah satu pertandingan tersebut selesai dengan kegagalan teknis maka taruhan pada pertandingan alternatif akan dikembalikan dengan odds "1".
Misalnya. Pertandingan alternatif. Avangard - Sibir Total 5.5 Lebih pertandingan benar **Avangard-Sibir** skor 4:1; **Metallurg - Sibir** 1:2. Skor pertandingan alternatif 4:2. Taruhan dianggap menang karena total pertandingan alternatif 6.
Double alternatif. Semua tim yang ditunjukkan dalam kejadian ini bermain pada waktu yang sama. Taruhan ini dihitung sesuai dengan skor benar pada akhir pertandingan.
Misalnya.

Torpedo /SKA - Dynamo/CSKA Total 7.5 Kurang

Torpedo-CSKA selesai pertandingan dengan skor 3:2, SKA- Dynamo selesai pertandingan dengan skor 2:1. Skor total Torpedo /SKA (3+2=5). Skor total Dynamo/CSKA 5:3. Total double alternatif 8, taruhan gagal.

25. **Untuk taruhan "Pencetak Gol Teratas (Gol)"**, petaruh harus memprediksikan siapa yang akan mencetak gol terbanyak. Taruhan diselesaikan berdasarkan data statistik yang tersedia pada situs web resmi liga (turnamen). Jika seorang pemain tidak berpartisipasi dalam turnamen, taruhan pada mereka akan diselesaikan dengan odd 1,00.
26. **Taruhan "Total penalti minor"**. Dalam taruhan ini dihitung jumlah denda kecil.
27. Taruhan "Total gol yang dicetak oleh pemain". Perlu menebak jumlah gol yang dicetak ke gawang lawan.
28. "Yang terbaik dari Plus-Minus (termasuk OT)." Dihitung dengan sistem berikut: tim dengan pemain yang lebih sedikit, atau sama dengan komposisi lawan, melempar keping (gol dari lemparan bebas tidak dihitung), pemain dari tim ini pada saat ini di atas es, mendapatkan "plus". Tidak masalah apakah kiper lawan pada saat ini di pintu gawang, atau digantikan oleh fielder dan gawang kosong. Dengan demikian, pemain tim yang berada di atas es ketika tim mereka melewatkan keping dalam komposisi yang sama, mendapatkan "minus". Data statistik akan diambil dari sumber kejuaraan resmi.
29. Duel para pemain. Poin (gol + pass). Dalam jenis permainan ini, taruhan pada "Gol Berikutnya" diperhitungkan kedua-dua gol dan pass.
30. Pasar "VAR Akan Digunakan" mencakup semua penggunaan VAR untuk memutar ulang insiden yang dipertikaikan.
31. Penalti 2 Menit Pertama. Jenis pelanggaran penyebab penalti pertama diberikan harus ditetapkan. Misalnya, menjegal, bersikap kasar, terlalu banyak pemain, dll. Jika dua atau lebih jenis pelanggaran terjadi bersamaan, maka pasar-pasar ini akan diselesaikan dengan odd 1,00, dan taruhan yang tersisa akan diselesaikan sesuai dengan syarat dan ketentuan pasar.

9.31. Bowls

1. Taruhan pada set dan pertandingan. Dalam pertandingan harus dimainkan semua set. Kalau oleh karena alasan apa saja kemenangan diberikan kepada salah satu pemain sebelum pertandingan selesai maka taruhan pada set pertandingan tersebut dianulirkan kalau permainan berikutnya tidak dapat mempengaruhi pada hasil pertandingan tersebut.
2. Kalau kemenangan pada pertandingan diberikan kepada pemain sebelum semua set selesai maka taruhan pada pertandingan akan dihitung sesuai dengan pemenang resmi kalau ada satu atau lebih end yang diselesaikan.
3. Kalau ada perubahan dalam daftar pemain sebelum pertandingan mulai maka semua taruhan dianulirkan.
4. Kalau pertandingan mulai tetapi tidak selesai maka pemain yang ikut ronde berikutnya dianggap pemenang.

9.32. Catur

1. Taruhan pada pertandingan dihitung sesuai dengan hasil pertandingan resmi dan pada hasil turnamen – sesuai dengan hasil semua pertandingan yang termasuk dalam turnamen.
2. Kalau beberapa peserta selesai turnamen dengan tempat pertama dan tie-break untuk tempat pertama tidak dimainkan atau poin tambahan tidak dihitung, maka aturan "dead heat" berlaku (Peraturan 7.3.3).
3. Nomor "1" adalah pecatur yang bermain dengan buah putih terlepas dari tempat

penyelenggaraan pertandingan.

4. Kalau pertandingan ditunda atau dibatalkan oleh karena alasan apa saja maka semua taruhan tetap berlaku hingga pertandingan atau turnamen selesai.
5. Kemenangan dengan handicap (0). Kalau pertandingan berakhir dengan skor seri maka semua taruhan dianulirkan.
6. Kalau ada perubahan dalam format pertandingan maka taruhan pada jenis kejadian tersebut akan dikembalikan dengan odds "1".

9.33. Formula 1, balap motor, balap otomotif

1. Kalau balap tidak terjadi dan hasil resmi tidak diumumkan maka semua taruhan akan dianulirkan kalau hasil taruhan tersebut tidak ditetapkan.
2. Taruhan akan dihitung sesuai klasifikasi Federation Internationale de l'Automobile (FIA) setelah balap terakhir pada musim.
3. Taruhan pada kualifikasi. Menurut FIA waktu balap kualifikasi resmi akan digunakan untuk perhitungan taruhan. Untuk taruhan pada pembalap yang paling cepat digunakan waktu balap ketiga. Kalau tidak ada balap ketiga maka taruhan akan dihitung sesuai dengan jaringan resmi yang dibentuk oleh FIA. Dalam perhitungan taruhan denda tidak termasuk. Tetapi menurut FIA dalam balap kualifikasi denda dihitung. Untuk taruhan tetap berlaku pembalap harus mulai balap pertama. Untuk taruhan pada balap kualifikasi 1 dan 2, pembalap harus mulai balap khas untuk taruhan mulai berlaku.
4. Klasifikasi. Untuk diklasifikasikan pilot harus menyelesaikan 90% dari putaran (hasil akan dibulatkan ke bawah), yang diselesaikan oleh pemenang lomba. Pilot yang mengeluarkan balap setelah dia telah menyelesaikan 90% dari putaran yang diselesaikan oleh pemenang lomba dianggap diklasifikasikan.
5. "Pemenang balap" (dalam peringkat final). Pemenang adalah pembalap yang menempatkan urutan pertama dalam protokoler final balap (dalam peringkat final).
6. "Tempat pembalap dalam protokoler final".
7. "Siapa yang lebih baik sesuai dengan hasil turnamen". Perlu menebak siapa yang akan menempatkan urutan lebih tinggi di antara dua pembalap yang ditawarkan. Untuk taruhan tetap berlaku kedua pembalap harus mulai balap. Kalau kedua pembalap tidak menyelesaikan balap maka hasil akan dihitung sesuai dengan jumlah putaran yang diselesaikan. Kalau kedua pembalap mengeluarkan balap maka pembalap yang lebih baik adalah pembalap yang menyelesaikan lebih banyak putaran, kalau kedua pembalap mengeluarkan balap pada putaran yang sama maka taruhan akan dikembalikan dengan odds "1". Kalau dalam klasifikasi final pembalap tidak menyelesaikan putaran yang paling cepat (tidak melebihi waktu tes) maka urutannya ditetapkan sesuai dengan peringkat final.
8. "Selesai balap - tidak selesai balap". Perlu menebak apakah pembalap selesai balap atau tidak. Pembalap dianggap selesai balap kalau dia diklasifikasi dan selesai setelah pemimpin balap.
9. "Putaran yang paling cepat". Perlu menebak siapa dari pembalap selesai putaran dengan hasil yang paling cepat.
10. Putaran pemanasan termasuk dalam hasil balap.
11. BALAP OTOMATIF. Kalau perlombaan diinterupsi sebelum kejadian selesai maka taruhan pada perlombaan itu dianggap berlaku kalau kejadian akan dilanjutkan selama 24 jam atau hasil kejadian telah diketahui, kalau tidak - maka semua taruhan dibatalkan. Untuk taruhan handicap setelah balap 8, 8 balap sebelumnya harus diselesaikan secara seluruhnya, kalau tidak - maka semua taruhan dibatalkan. Kalau kejadian ditunda sebelum waktu mulai perlombaan itu resmi, kecuali kejadian yang akan mulai dalam 24 jam. Semua taruhan akan terhitung sesuai dengan hasil balap resmi (sesuai dengan jadwal league) atau urutan yang ditempatkan (Perlombaan

Individual/Grand Prix). Banding berikutnya, suspensi dan pengurangan poin tidak dihitung. Untuk perhitungan hasil akan digunakan sumber data resmi atau situs web resmi. Kalau ada salah di sumber data resmi maka sumber data bebas akan digunakan untuk perhitungan taruhan.

12. BALAP OTOMATIF. Deskripsi taruhan yang ditawarkan:

- Jika sebuah event ditunda sebelum waktu awal yang direncanakan, semua taruhan pada event tersebut akan dibatalkan, kecuali jika event dilanjutkan dalam waktu 24 jam.
 - Taruhan pada sebuah event tetap valid jika event tersebut terhenti sebelum diselesaikan, dan kemudian diselesaikan dalam waktu 24 jam, atau jika hasil event tersebut telah ditetapkan.
 - Jika sebuah heat tidak diselesaikan, dan hasil resminya tidak diumumkan, semua taruhan pada heat tersebut akan dibatalkan, kecuali jika hasilnya telah ditentukan. Jika tidak, semua taruhan akan dibatalkan.
 - Pertandingan dianggap telah berlangsung jika setidaknya 8 heat telah diselesaikan. Dalam hal ini, semua taruhan akan diselesaikan berdasarkan hasil pada saat balapan terhenti (kecuali jika event tersebut dilanjutkan dalam waktu 24 jam).
 - Untuk taruhan handicap yang didasari oleh jumlah heat tertentu, semua heat yang ditetapkan harus diselesaikan. Jika tidak, taruhan-taruhan ini akan dibatalkan dan heat tidak akan diperhitungkan.
 - Taruhan pada semua pasar akan diselesaikan berdasarkan hasil setelah heat final (berdasarkan jadwal liga) atau posisi di podium (kompetisi individual/Grand Prix). Permohonan, diskualifikasi, atau pengurangan poin berikutnya tidak akan diperhitungkan. Hanya informasi dari sumber resmi atau situs web resmi dari kompetisi terkait yang akan digunakan untuk menyelesaikan taruhan.
 - Taruhan pada poin dalam heat individual akan diselesaikan berdasarkan jumlah poin yang didapatkan selama heat tersebut.
 - Untuk taruhan pada pemenang heat individual, keempat pengemudi harus memulai balapan. Jika tidak, semua taruhan akan dibatalkan.
 - Untuk taruhan pada pemenang heat berikutnya, tim pemenang dianggap sebagai tim yang memperoleh poin paling banyak. Heat yang ditetapkan harus diselesaikan sepenuhnya. Jika tidak, semua taruhan akan dibatalkan.
- Taruhan pada total poin pengemudi dalam Grand Prix atau Kejuaraan Euro diselesaikan hanya berdasarkan poin yang diperoleh di babak utama (20 heat); heat semifinal dan final tidak diperhitungkan.

9.34. Balap perahu

1. 6 pendayung ambil bagian dalam perlombaan. Perlombaan terdiri dari 3 putaran. Kit dan perahu pendayung memiliki warna berikut:
 - Perahu 1 - Putih
 - Perahu 2 - Hitam
 - Perahu 3 - Merah
 - Perahu 4 - Biru
 - Perahu 5 - Kuning
 - Perahu 6 - Hijau
2. "Pemenang Perlombaan". Pendayung yang selesai di tempat pertama sesuai dengan hasil akhir akan dianggap sebagai pemenang lomba.

3. Jika suatu balapan tidak selesai dan tidak ada hasil resmi yang dinyatakan, semua taruhan akan dianggap batal kecuali untuk taruhan di pasar yang telah ditentukan.
4. Garis awal harus dilintasi dalam interval waktu antara 0 dan 1 detik. Jika sebuah kapal dimulai sebelum 0 detik (mulai awal (F)) atau setelah 1 detik (mulai terlambat (L)), taruhan pada kapal ini akan diselesaikan pada odds 1,00.
5. SP (Harga Mulai) adalah odds awal terakhir di atas kapal. Harga awal dihitung berdasarkan peluang rata-rata yang ditawarkan oleh penyelenggara kompetisi pada saat off. Jika sebuah kapal ditarik sebelum dimulainya perlombaan, atau dinyatakan sebagai non-pelari (menurut catatan resmi), dan pasar SP baru belum terbentuk, taruhan pada kapal yang ditarik akan diselesaikan dengan odds "1" .

9.35. KEIRIN

1. Keirin adalah bentuk balap sepeda motor di mana pengendara sepeda berlari untuk meraih kemenangan setelah start yang dikontrol dengan cepat.
2. Ras dipantau oleh empat wasit. Setelah perlombaan selesai, wasit mengibarkan bendera merah atau putih, yang menunjukkan bahwa peraturan telah dilanggar atau diikuti masing-masing. Jika ada pelanggaran aturan yang terungkap, wasit akan menonton rekaman video kejadian ini dan mengambil keputusan. Jika terbukti bahwa pesaing telah melanggar peraturan, mereka, sebagai suatu peraturan, akan didiskualifikasi.
3. Beberapa taruhan mungkin tidak tersedia jika ada kurang dari 9 peserta dalam lomba.
4. Dalam keadaan luar biasa, jika balapan terganggu karena alasan teknis atau eksternal (bukan karena kesalahan pembalap), taruhan pada semua hasil akan dibatalkan (diselesaikan dengan odds 1,00).

9.36. Lacrosse

1. Taruhan pada pertandingan lacrosse dipasang dengan tambahan waktu.
2. Kalau gol dicetak pada 9 menit 00 detik maka gol ini dianggap dicetak di antara menit 1 dan 9 kalau gol dicetak pada 1 menit 00 detik maka dianggap gol ini dicetak pada menit 1.

9.37. Auto Race (Arena Balap Jepang)

1. Auto race adalah olahraga motor berkecepatan tinggi yang kompetitif, di mana para kompetitor bersaing satu sama lain dengan motor.
2. Balapan berlangsung di jalur aspal sepanjang 500 meter, dengan 8 kompetitor (7 dalam kondisi yang di luar biasanya) dan berlangsung selama 6 putaran. Sebagai aturan, 12 heat terjadi per hari.
3. Panjang kedua bagian bergaris lurus di jalur adalah 87 meter. Kecepatan maksimumnya adalah 150 km/jam.
4. Heat normal berlangsung selama 6 putaran di jalur (3.100 meter), sementara heat yang lebih panjang berlangsung selama 8 atau 10 putaran.
5. Dikibarkannya bendera kotak-kotak setelah para kompetitor melalui belokan keempat di putaran terakhir menandakan berakhirnya balapan.
6. Para kompetitor bisa didiskualifikasikan jika mereka mengemudi keluar jalur.
7. Para kompetitor juga bisa didiskualifikasikan jika mereka melakukan manuver tidak terkendali atau manuver yang bisa membahayakan kompetitor lainnya.

9.38. Skate Cross

1. Turnamen Balap SX4 adalah sebuah adu kecepatan di jalur dengan rintangan.
2. Para kompetitor adalah empat atlet dengan sepatu roda, yang mulai dari garis yang sama, dan berusaha tiba di garis finis sebelum para pembalap lain.
3. Para atlet dapat menavigasi jalur mereka melalui rintangan dengan cara apa pun juga. Namun, mereka tidak boleh mendorong satu sama lain atau memblokir lawan mereka.
4. Balap ini diadakan pada beberapa level berbeda, dan setelah setiap perlombaan, para atlet di peringkat pertama dan ke-2 naik ke level berikutnya, sementara peringkat ke-3 dan ke-4 turun satu level.
5. Setiap atlet mendapatkan rating berdasarkan hasil turnamen (serangkaian balap). Rating setiap atlet menentukan posisi awal mereka di awal setiap turnamen.

9.39. TV-Games

1. **Eurovision.**
 - Taruhan "Siapa yang lebih baik sesuai dengan hasil turnamen". Perlu menebak siapa yang akan menempatkan urutan lebih tinggi di antara dua negara peserta yang ditawarkan. Kalau jumlah poin yang diterima oleh peserta pertama sama dengan jumlah poin yang diterima oleh peserta yang lain maka taruhan akan dikembalikan dengan odds "1".
 - Taruhan dihitung sesuai dengan data situs web: www.eurovision.tv.
2. **TV-Games. Box office:** Kadang-kadang perhitungan taruhan dapat dilakukan selama seminggu, sampai informasi tentang box office akan dipastikan. "Games of Thrones". Dihitung hanya jumlah penonton pada saat seri perdana dalam Live, tanpa torrent, pengulangan atau alat yang lain yang tidak termasuk jumlah penonton total. Taruhan pada kejadian dalam serial TV dihitung 24 jam setelah episode dirilis. Box office di Amerika Serikat dan negara yang lain ditentukan oleh data situs <http://www.boxofficemojo.com>.
3. **Taruhan pada Hip-hop Battles** dipasang berdasarkan waktu perkiraan awal battle. Battle tersebut dapat dimulai setelah waktu perkiraan tersebut. Perhitungan taruhan pada pemenang akan dilakukan setelah video resmi akan muncul.
4. **Taruhan khusus.** Jika kasus hasil acara tidak disajikan dalam daftar taruhan yang tersedia, maka semua taruhan tetap berlaku dan akan dihitung dengan kekalahan.

9.40. Politik

1. "Pemenang". Jika seorang kandidat menarik diri sebelum pemungutan suara berakhir atau dilarang dari berpartisipasi, taruhan pada kandidat tersebut akan diselesaikan sebagai kekalahan.

9.41. eSports

1. Semua taruhan pada total dan handicap Counter-Strike diterima dengan perpanjangan dan tambahan waktu.
2. Kalau salah satu pemain mengeluarkan pertandingan (oleh karena alasan apa saja) maka dalam semua ronde/peta berikutnya dia dianggap gagal. Taruhan Live dikembalikan dengan odds "1" kalau pada saat pertandingan berhenti, hasilnya belum diketahui.

3. Kalau pertandingan ditunda untuk lebih dari 24 jam maka perusahaan taruhan berhak untuk dikembalikan taruhan padanya dengan odds "1".
4. Kalau ada salah tulisan dalam nama olahragawan atau tim maka semua taruhan tetap berlaku bahkan waktu pemain ikut serta pertandingan pakai akun smurf. Pergantian pemain dalam tim tidak mempengaruhi status taruhan bahkan waktu pergantian pemain terjadi pada saat pertandingan.
5. Kalau pertandingan dihentikan oleh wasit dan ditetapkan permainan kembali maka permainan utama tidak dihitung dalam taruhan.
6. Handicap dan total pada pertandingan ditunjukkan sesuai dengan peta kecuali kasus waktu total atau handicap diberikan pada peta terpisah atau pertandingan diselenggarakan sesuai dengan sistem bol 1.
7. Taruhan "Peta selesai pada siang hari" berdasarkan perubahan waktu dalam permainan. Hari pertama permainan mulai dari 0:00 dan selesai pada malam hari pada 0:05. Malam palsu yang merupakan kemampuan tokoh Night Stalker dianggap siang hari.
8. Dalam Dota 2 dan League of Legends kemenangan dalam peta atau pertandingan terhitung sesuai dengan jatuh tahta atau nexus salah satu pihak.
9. Taruhan pada rangkaian pembunuhan ("Pembunuhan Tripel", "Pembunuhan Quadra", "Pembunuhan Penta", "Pembunuhan Ultra", "Pembantaian", dll.) akan diselesaikan berdasarkan apakah rangkaian tersebut berhasil diselesaikan, terlepas dari kejadian lain dalam pertandingan:
 - jika rangkaian tersebut tercatat, maka taruhan "Ya" menang dan taruhan "Tidak" kalah
 - jika rangkaian tersebut tidak tercatat, maka taruhan "Ya" kalah dan taruhan "Tidak" menang
 Taruhan pada "Multi-Pembunuhan Terbesar" diselesaikan berdasarkan rangkaian pembunuhan tertinggi yang dicapai dalam pertandingan.
 Contoh (Dota 2): jika terjadi Pembantaian, maka taruhan "Pembantaian - Ya" dan taruhan "Pembunuhan Ultra - Ya" menang, dan Pembantaian dihitung sebagai multi-pembunuhan terbesar.
10. Taruhan Dota 2 'Double Kill', 'Triple Kill', 'Ultra Kill' dan 'Rampage' akan diselesaikan sesuai dengan jumlah fragmen berurutan tertinggi per peta. Contoh: jika Ultra kill terjadi dan ini merupakan jumlah fragmen berurutan tertinggi, 'Ultra kill - Ya win taruhan menang dan semua taruhan lainnya kalah.
 'Siapa Yang Akan Mencetak Taruhan Frag Berikutnya (20, 30, 40, dll.) Dalam Dota 2 adalah taruhan pada frag berikutnya. Pemenangnya adalah tim yang akan melakukan frag 10 (20, 30, 40, dll) di peta. Contoh: setelah skor 5:4, skor 5:5, Tim 2 menang.
11. Taruhan pada durasi sebuah peta dalam menit akan diselesaikan dengan memperhitungkan detik-detik yang telah berlalu dalam setiap menit permainan. Jadi, jika hasil "Durasi Peta Over 27,5" dipilih, peta harus berakhir setelah 27:30 agar taruhan tersebut menang - yaitu pada 27:35, 27:44, dll. Jika peta itu berakhir pada 27:15, taruhan kalah; dan jika permainan berakhir pada 27:30, taruhan akan diselesaikan dengan odd 1.

Counter-Strike 2

1. Pemenang - taruhan pada pemenang pertandingan. Pertandingan dianggap telah dimulai setelah pembunuhan pertama di babak pistol. Taruhan 1x2 sama dengan taruhan Pemenang, tapi dengan hasil seri yang dimasukkan ke dalam hasil yang memungkinkan. Taruhan ini ditawarkan dalam pertandingan di mana seri memungkinkan (misalnya, pertandingan BO2 atau BO1 tanpa waktu tambahan).
2. Handicap 0 - taruhan di mana salah satu tim menang, tidak termasuk seri. Jika pertandingan berakhir seri, taruhan akan diselesaikan dengan odd 1,00 (refund).
3. Peta Total - Odd/Even - taruhan pada jumlah peta yang ditampilkan dalam pertandingan akan

berupa angka odd atau even.

4. Total Peta – taruhan pada jumlah total peta yang ditampilkan selama pertandingan, termasuk waktu tambahan.
5. Tebak Skor Peta –taruhan untuk menebak skor final sebuah peta tertentu dengan tepat dalam pertandingan.
6. Total Ronde - taruhan untuk jumlah ronde yang dimainkan oleh kedua tim dalam pertandingan.
7. Hasil peta individual:
 - Pemenang (termasuk waktu tambahan) – taruhan pada pemenang peta tertentu dalam pertandingan, termasuk babak tambahan.
 - Pemenang Paruh Pertama – taruhan pada tim pertama yang memenangkan 7 babak pada peta tertentu.
 - Total Babak Odd/Even – taruhan pada apakah jumlah babak yang dimainkan pada peta tertentu akan merupakan angka odd atau even.
 - Total babak – taruhan pada jumlah babak yang dimainkan pada peta tertentu.
 - Total Babak yang Berakhir dengan Bom Meledak – taruhan pada jumlah babak yang akan berakhir dengan bom meledak pada peta tertentu.
 - Apakah Akan Ada Waktu Tambahan? Ya/Tidak – taruhan pada apakah peta tertentu akan memiliki waktu tambahan.
 - Teamkill Ya/Tidak – taruhan pada apakah tim yang dipilih akan melakukan teamkill pada peta tertentu. “Teamkill” adalah situasi di mana pemain dibunuh oleh rekan timnya sendiri.
 - Kill Pisau Ya/Tidak - taruhan apakah tim yang dipilih akan membunuh lawan dengan pisau pada peta tertentu.
8. Hasil babak pistol (Putaran pertama dan ketiga belas dalam peringkat umum di peta):
 - Pemenang Babak Pistol (X) – taruhan pada tim mana yang akan memenangkan babak pistol tertentu pada peta yang ditentukan.
 - Pemenang Dua Babak Pistol - taruhan tim mana yang akan memenangkan kedua babak pistol pada peta tertentu.
 - Bom Ditanam di Babak (X) – taruhan pada apakah bom akan ditanam dalam babak tertentu pada peta yang ditentukan.
 - Total Babak Pistol Dimenangkan - taruhan pada apakah tim yang dipilih akan memenangkan jumlah babak pistol yang ditentukan dalam pertandingan.
 - Total Pembunuhan Babak Pistol - taruhan pada jumlah total pembunuhan oleh kedua tim dalam babak pistol tertentu pada peta yang ditentukan.
9. Hasil tim individu:
 - Total Babak - taruhan pada jumlah total babak yang dimenangkan oleh tim tertentu dalam pertandingan.
 - Total Babak Peta – taruhan bahwa tim tertentu akan memenangkan jumlah babak yang ditentukan pada peta yang ditentukan.
 - Total babak yang dimenangkan oleh Teroris/Counter-Terroris – taruhan bahwa tim tertentu akan memenangkan jumlah babak yang ditentukan pada peta yang ditentukan saat memainkan penyerangan (Terroris) atau pertahanan (Counter-Terroris).
 - Pemenang Babak (X) – taruhan pada tim yang dipilih akan memenangkan babak tertentu pada peta yang ditentukan.
 - Kemenangan babak diraih dengan membunuh semua lawan di peta, meledakkan/menjinakkan bom, atau berdasarkan hasilnya pada saat batas waktu berakhir.
 - Peta (X) – berkompetisi untuk X babak – taruhan pada tim mana yang akan pertama memenangkan jumlah babak yang ditentukan pada peta tertentu.
 - Peta (X) – tebak skor – taruhan pada peta tentu yang akan berakhir dengan skor yang ditentukan.

10. Waktu tambahan – kemenangan pada sebuah peta dicapai dengan memenangkan setidaknya 13 babak. Jika terjadi hasil seri pada sebuah peta (saat skor babak adalah 12-12), regulasi turnamen biasanya menyatakan 6 babak tambahan, yang disebut “waktu tambahan”. Kemenangan pada waktu tambahan akan diberikan kepada tim pertama yang memenangkan 4 dari 6 babak tambahan. Jika terjadi hasil seri pada waktu tambahan (kedua tim memenangkan 3 babak di waktu tambahan masing-masing), 6 babak waktu tambahan lain akan dimainkan:
 - Peta (X) – Tebak Skor di Waktu Tambahan (X) - taruhan bahwa priode waktu tambahan yang ditentukan pada peta tertentu akan berakhir dengan skor yang ditentukan.
 - Peta (X) – Babak Odd/Even untuk Waktu Tambahan (X) - taruhan pada apakah babak waktu tambahan yang dimainkan akan merupakan angka odd atau even.
 - Peta (X) – Total Babak di Waktu Tambahan (X) - taruhan pada jumlah total babak yang dimainkan di periode waktu tambahan tertentu.
 - Peta (X) – Pemenang Paruh Pertama di Waktu Tambahan (X) - taruhan pada tim mana yang akan pertama memenangkan tiga babak pertama di periode waktu tambahan tertentu.
11. Kill Terbanyak Oleh Pemain Di Peta. Taruhan untuk pemain yang meraih jumlah kill terbanyak dari semua pemain kedua tim di akhir peta yang ditentukan. Jika jumlah kill seri antara dua pemain atau lebih dan keduanya berbagi posisi yang sama, ADR (Average Damage per Round/Damage Rata-rata per Ronde) akan digunakan sebagai indikator tambahan untuk menentukan pemenang. Untuk taruhan pada nilai tertinggi, ADR tertinggi yang akan dipertimbangkan; untuk taruhan pada nilai terendah, ADR terendah yang akan dipertimbangkan.

9.42. Olimpiade

1. Taruhan pada jumlah medal dihitung berdasarkan data jumlah medal resmi pada saat upacara penutupan Olimpiade.
2. Kalau kejadian ditunda atau dipindahkan ke tempat yang lain atau pada hari berikutnya maka taruhan tetap berlaku sampai kejadian selesai.
3. Taruhan pada perbandingan pemain satu lawan yang lain (atau tim). Kedua pemain harus mulai pertandingan untuk taruhan dianggap berlaku. Kalau salah satu pemain mengeluarkan pertandingan oleh karena alasan apa saja maka lawannya dianggap pemenang. Kalau tidak ada seseorang yang menyelesaikan pertandingan maka semua taruhan dianulir.

9.43. Jenis olahraga musim dingin

1. Taruhan pada perbandingan pemain satu lawan yang lain (atau tim). Kedua pemain harus mulai pertandingan untuk taruhan dianggap berlaku. Kalau salah satu pemain mengeluarkan pertandingan oleh karena alasan apa saja maka lawannya dianggap pemenang. Jika salah satu peserta belum menyelesaikan kompetisi, maka taruhan perbandingan akan dihitung berdasarkan tahap penarikan peserta.

9.44. Sepak Bola Gaelic, Hurling

Sepak bola gaelic adalah jenis sepak bola dan rugby.

1. Semua taruhan dihitung berdasarkan waktu pertandingan utama (70 menit, 2 babak selama 35 menit atau 60 menit pertandingan waktu utama, 2 babak selama 30 menit). Untuk semua

taruhan tetap berlaku, pertandingan harus diselesaikan secara seluruhnya kecuali kasus waktu hasil taruhan ditetapkan pada saat pertandingan berhenti.

2. Semua taruhan dihitung sesuai dengan skor pertandingan.
 - Gol – 3 poin (bola yang masuk jaringan);
 - Poin individual – 1 (do antara tiang gawang yang panjang).
 - Gawang dalam sepak bola gaelic mirip dengan gawang sepak bola biasa tetapi tiang gawang diperpanjang di atas jaringan.

Misalnya, dalam pertandingan tim 1 mendapat 0-12 (0 – jumlah gol, 12 – poin individual) dan tim 2 mendapat 2-5 (2 gol selama 3 poin atau 5 poin individual – 11 poin). Skor pertandingan akan ditulis sebagai 12:11 – kemenangan tim 1.

9.45. CUACA

Cuaca di bandara dunia. Perusahaan menerima taruhan untuk indikator cuaca, yang direkam oleh bandara di seluruh dunia untuk pengiriman laporan cuaca.

Taruhan diterima untuk suhu udara dan tekanan atmosfer.

Taruhan dihitung berdasarkan laporan cuaca METAR. Taruhan dihitung jika perubahan cuaca dicatat dalam kode METAR dengan tanggal, waktu, bandara, dan kondisi cuaca yang tepat dari taruhan dalam waktu 1.5 jam dari waktu yang ditentukan dalam taruhan. Jika selama waktu itu hasilnya tidak dapat ditentukan, taruhan ini akan dihitung dengan odds yang sama dengan 1.

Angka-angka yang digunakan untuk perhitungan taruhan diperoleh sebagai berikut:

- Data suhu udara disediakan dalam derajat Celcius dan digunakan untuk perhitungan tanpa konversi.
- Data tekanan atmosfer disediakan dalam bentuk hectopascal. Untuk menghitung taruhan, hasilnya adalah konversi angka ini menjadi milimeter air raksa, dibulatkan ke tempat desimal pertama.
- Data kecepatan angin dikirim dalam knot atau mil per jam. Untuk menghitung taruhan, hasilnya adalah konversi angka ini menjadi kilometer per jam, dibulatkan ke tempat desimal pertama.
- Semua pembulatan adalah pembulatan matematika, yaitu ketika angka pertama turun adalah 5, tempat desimal terakhir dibulatkan ke atas.

Perhitungan taruhan dapat direvisi karena perubahan data masuk baru. Baik pengamatan pribadi oleh pelanggan maupun data dari sumber apa pun selain yang ditunjukkan dalam Persyaratan dan Ketentuan tidak diperhitungkan.

9.46. SEPAK BOLA PENDEK

SEPAK BOLA SINGKAT 2X2

1. Pertandingan terdiri dari dua bagian 5 menit. Timer hanya berhenti jika jeda lama dalam permainan diperlukan (karena cedera, perselisihan, masalah dengan bola dll.).
2. Sepak bola pendek dimainkan di lapangan 18m x 9m (dapat berubah).
3. Sepak bola pendek adalah olahraga tim yang menampilkan 2 tim dengan 2 pemain. Tidak ada batasan jumlah pergantian pemain.
4. Tidak ada tim yang bermain dengan kiper. Tendangan bebas diberikan jika bola tangan terjadi.

Jika bola tangan terjadi di area penalti, penalti diberikan.

5. Penalty diambil pada sasaran terbuka dari garis tengah. Jika bola melewati garis gawang, itu dianggap sebagai gol.
6. Sudut dan lemparan masuk diambil dari titik di mana garis tengah bertemu dengan touchline. Para pemain tim pertahanan harus berada di lapangan mereka sendiri.
7. Dalam hal perilaku tidak sportif atau pengirim kartu, tim yang kalah akan kalah.
8. Keputusan wasit bersifat final sehubungan dengan semua perselisihan.
9. Jika pertandingan dimulai, tetapi tidak selesai karena alasan apa pun, semua taruhan pada pertandingan ini akan batal (diselesaikan dengan odds 1,00).

SEPAK BOLA SINGKAT 3X3

1. Pertandingan terdiri dari dua bagian 5 menit. Timer hanya berhenti jika jeda lama dalam permainan diperlukan (karena cedera, perselisihan, masalah dengan bola dll).
2. Sepak bola pendek dimainkan di lapangan 18m x 9m (dapat berubah).
3. Sepak bola pendek adalah olahraga tim yang menampilkan 2 tim dengan 3 pemain. Tidak ada batasan jumlah pergantian pemain.
4. Tidak ada tim yang bermain dengan kiper. Tendangan bebas diberikan jika bola tangan terjadi. Jika bola tangan terjadi di area penalti, penalti diberikan.
5. Penalty diambil pada sasaran terbuka dari garis tengah. Jika bola menyilang garis tujuan, itu dianggap sebagai tujuan.
6. Penalty diberikan jika pemain tetap berada di area penalti selama lebih dari 2 detik.
7. Dalam hal perilaku tidak sportif atau pengirim kartu, tim yang kehilangan pemainnya kalah.
8. Keputusan wasit bersifat final sehubungan dengan semua perselisihan.
9. Jika pertandingan dimulai, tetapi tidak selesai karena alasan apa pun, semua taruhan pada pertandingan ini akan batal (diselesaikan dengan odds 1,00).

DREAM LEAGUE, MEN'S

1. Pertandingan terdiri dari dua bagian 15 menit. Dua tim yang terdiri dari 3 pemain bersaing satu sama lain.
2. Sebuah turnamen termasuk babak penyisihan grup dalam format round-robin ganda, play-off tempat ketiga, dan final. Mencetak: Menang - 3 poin, Draw - 1 poin, Rugi - 0 poin.
3. Sebuah gol bisa dicetak setelah umpan di babak lawan.
4. Tidak ada tim yang bermain dengan kiper, dan bola tangan dilarang.
5. Gol bunuh diri tidak dihitung.
6. Penalty diberikan setelah 3 pelanggaran.
7. Tendangan penalti dilakukan satu langkah dari gawang tim sendiri dan diarahkan melintasi lapangan ke gawang kosong dari tim lawan.
8. Jika bola keluar, lemparan ke dalam diambil dari sisi lapangan.
9. Tim diberikan 1 poin untuk hasil seri di babak grup turnamen. Jika ada hasil imbang di final, hukuman akan diambil (3 upaya).

SEPAKBOLA SINGKAT 4X4

1. Pertandingan terdiri dari dua bagian 5 menit. Timer hanya berhenti jika jeda lama dalam permainan diperlukan (karena cedera, perselisihan, masalah dengan bola dll).
2. Dimensi pengadilan tidak diatur secara ketat.
3. Tidak ada tim yang bermain dengan kiper. Tendangan bebas diberikan jika bola tangan terjadi. Jika bola tangan terjadi di area penalti, penalti diberikan.
4. Penalty diambil pada sasaran terbuka dari garis tengah. Jika bola melewati garis gawang, itu dianggap sebagai gol.

5. Pemain tidak dapat berdiri sejajar dengan gol mereka sendiri di area penalti. Jika aturan ini dilanggar, penalti akan diberikan.
6. Ketika tendangan bebas dilakukan, tim yang bertahan tidak dapat membentuk dinding pertahanan. Hanya satu pemain yang bisa berdiri di gawang untuk menghentikan bola masuk ke gawang.
7. Turnamen diadakan setiap hari dan ikuti aturan 'Winner Stays On'. Dalam hal imbang, kedua tim meninggalkan lapangan dan tidak satu pun dari mereka akan mengambil bagian dalam pertandingan berikutnya.
8. Jika pengiriman terjadi, tim yang turun bermain selama 1 menit atau sampai mereka kebobolan gol.
9. Keputusan wasit bersifat final sehubungan dengan semua perselisihan.
10. Jika pertandingan dimulai tetapi tidak selesai karena alasan apa pun, semua taruhan pada pertandingan ini akan batal (diselesaikan dengan odds 1,00).

SEPAKBOLA SINGKAT 5X5

1. Pertandingan terdiri dari dua bagian 5 menit. Timer hanya berhenti jika jeda lama dalam permainan diperlukan (karena cedera, perselisihan, masalah dengan bola dll).
2. Dimensi pengadilan tidak diatur secara ketat.
3. Denda diambil dari tanda 6 meter.
4. Jika pengiriman terjadi, tim yang turun bermain selama 1 menit atau sampai mereka kebobolan gol.
5. Turnamen diadakan setiap hari dan ikuti aturan 'Winner Stays On'. Dalam hal imbang, kedua tim meninggalkan lapangan dan tidak satu pun dari mereka akan mengambil bagian dalam pertandingan berikutnya.
6. Keputusan wasit bersifat final sehubungan dengan semua perselisihan.
7. Jika pertandingan dimulai tetapi tidak selesai karena alasan apa pun, semua taruhan pada pertandingan ini akan batal (diselesaikan dengan odds 1,00).

PIALA BUMPERBALL 4X4

1. Format pertandingan: dua babak yang terdiri dari 15 menit. Para anggota tim bermain dalam bola yang bisa ditiup.
2. Format turnamen: tahap grup yang terdiri dari 2 ronde, playoff untuk peringkat ke-3, final. Penentuan skor: Menang – 3 poin; Seri – 1 poin; Kalah – 0 poin.
3. Jika terjadi seri di babak penyisihan grup, masing-masing tim menerima 1 poin. Jika terjadi seri di final, pertandingan akan maju ke penalti (5 percobaan).
4. Tendangan penalti dilakukan dari tepi area penalti.
5. Tidak ada penjaga gawang.
6. Bermain di area gol dilarang, baik itu untuk para pemain yang menyerang maupun pemain bertahan.
7. Para pemain yang melanggar aturan apa saja akan dikeluarkan selama 1 menit, dan tim mereka terus bermain dengan kerugian dalam hal jumlah.
8. Jika terjadi throw-in, lemparan ini akan dilakukan di titik di mana bola melewati garis.

9.47. Sepabola Jalanan (Street Football 3x3)

1. Taruhan di sepakbola jalanan (Street Football) 3x3 termasuk waktu reguler.
2. Setiap pertandingan berlangsung selama 2 babak, 5 menit tiap babak (waktu berjalan tanpa henti).
3. Pertandingan harus dimainkan sepenuhnya (sampai habis) agar taruhan dianggap sah. Taruhan

yang hasilnya telah ditentukan saat pertandingan diberhentikan dikecualikan dari aturan ini.

4. Pertandingan dimainkan dengan sepak bola mini ukuran 4.
5. Kedua tim terdiri dari 3 pemain tanpa posisi yang ditentukan di lapangan. Tidak ada kiper dan pemain tidak diperbolehkan menyentuh bola dengan tangan mereka
6. Tendangan bebas diberikan apabila handball (menyentuh bola dengan tangan) yang disengaja terjadi di mana saja di lapangan
7. Tendangan bebas diberikan apabila pemain melakukan pelanggaran. Tim bertahan dapat membentuk tembok pertahanan dengan jarak 3 meter dari bola. Tim penyerang dapat mengoper bola ataupun melepaskan tembakan ke gawang
8. Tendangan penalti dilakukan dari tengah lapangan oleh pemain mana saja setelah wasit meniup peluit mereka. Gol tercetak apabila masuk ke gawang tanpa menyentuh tanah dan melewati garis gawang
9. Apabila bola keluar lapangan, tendangan ke dalam dilakukan di atas tanah. Pemain dari tim bertahan harus berdiri sejauh 1 meter dari area tendangan ke dalam dilakukan. Pemain tidak dapat menendang langsung bola dari tendangan ke dalam ke arah gawang. Apabila pemain menendang langsung dan mencetak gol, maka gol akan dianggap tidak sah dan tidak dihitung dan goal kick (tendangan gawang) akan diberikan
10. Kontak fisik tidak diperbolehkan, kecuali sentuh. Tekel/menjejal, mendorong, bodi cek, dan bermain sambil berbaring di lapangan dilarang.

9.48. Street Power Football 2x2. Piala Dunia

Street Power Football melibatkan siaran streaming permainan multipemain (simulator sepak bola).

1. Semua taruhan diselesaikan setelah pertandingan berakhir.
2. Jumlah taruhan minimum dan maksimum ditetapkan oleh juru taruhan untuk setiap pilihan secara individual.
3. Juru taruhan dapat mengubah batas taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
4. Pertandingan terdiri dari satu periode. Periode berlangsung selama 5 menit permainan atau hingga salah satu tim mencetak 5 gol.
5. Jika anggota staf melakukan kesalahan, atau jika terjadi kegagalan perangkat lunak pada saat taruhan diterima (mis. kesalahan cetak yang jelas dalam odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live dan di slip taruhan, dll.), atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan diterima secara tidak benar, juru taruhan berhak untuk menyatakan taruhan tersebut hangus.
6. Taruhan diterima sebelum pertandingan dimulai dan selama pertandingan berlangsung (taruhan Live). Semua pertandingan Street Power Football disiarkan secara streaming online.
7. Pasar-pasar taruhan berikut ini tersedia:
 - Menang
 - Kesempatan Ganda
 - Handicap
 - Total Over/Under
 - Individual Total (Over/Under)
 - Total (Even/Odd)
 - Gol Berikutnya

9.49. Footballtennis

1. Footballtennis adalah olahraga tim. 2 tim (2x2) saling bersaing. Diperbolehkan melakukan pergantian tanpa batas.
2. Tennis sepak bola dimainkan dengan sepakbola pada lapangan 9m x 12.8 m dibatasi dengan jaring tenis. Durasi pertandingan - bo3 (terbaik dari tiga - hingga 2 kemenangan di set). Satu set selesai dengan poin 11 dengan perbedaan dua poin.
3. Setiap tim harus mentransfer bola melalui jaring ke sisi lawan dalam tiga sentuhan bola (lebih sedikit diperbolehkan, lebih tidak). Pemain yang sama tidak dapat menyentuh bola dua kali berturut-turut. Pemain tidak bisa menyentuh bola dengan tangan mereka. Dua pantulan diperbolehkan (lebih sedikit diperbolehkan, lebih tidak) sebelum bola harus dilewatkan ke sisi lawan dari jaring dan satu pantulan diperbolehkan setelah tim lawan melayani.
4. Bola disajikan dengan menendang dari belakang garis dasar. Jika bola menyentuh jaring dan kemudian mendarat di sisi lawan, bola akan disajikan lagi. Para pemain tim lawan tidak dapat memblokir servis dengan menjangkau melewati net.
5. Jika pertandingan dimulai tetapi tidak selesai karena alasan apa pun, semua taruhan akan diselesaikan dengan odds 1, kecuali untuk pasar-pasar yang telah ditentukan pada saat pertandingan dihentikan.
6. Handicap dan total harus ditentukan dalam poin kecuali untuk pasar "Handicap By Sets" dan "Total Sets".
7. " Extra Point ". Pelanggan harus memprediksi apakah akan ada poin tambahan di set. Taruhan "Extra Point Di Set - Ya" akan menang jika salah satu tim memenangkan set setelah skor adalah 10:10.

9.50. Headis

1. Headis menggabungkan dua olahraga: tenis meja dan sepak bola. Permainan dimainkan dengan menggunakan sebuah bola karet.
2. Permainan berlanjut hingga salah satu pemain memenangkan tiga set.
3. Set berakhir ketika salah seorang pemain mencetak 11 poin. Jika permainan seri, maka permainan berlanjut hingga salah seorang pemain memimpin dengan selisih 2 poin.

9.51. SEPAKBOLA SABUN (PEREMPUAN)

1. Setiap tim terdiri dari 3 orang pemain lapangan dan seorang penjaga gawang.
2. Setiap pertandingan berlangsung selama 2 babak 15 menit (waktu penuh).
3. Aturan sepakbola berlaku. Pelanggaran diberikan untuk setiap pelanggaran aturan. Sebuah tim akan diberikan tendangan penalti jika lawan mereka melakukan 3 pelanggaran. Tendangan penalti juga akan diberikan untuk setiap pelanggaran selanjutnya.
4. Untuk membuat pertandingan hidup dan menghibur, ketika bola keluar dari permainan, bola baru dilemparkan langsung (lemparan ke dalam) ke tengah lapangan permainan untuk menjaga pertandingan tetap berjalan.

9.52. SEPAKBOLA SABUN (LAKI LAKI)

1. Setiap tim terdiri dari 3 orang pemain lapangan dan seorang penjaga gawang.
2. Setiap pertandingan berlangsung selama 2 babak 15 menit (waktu penuh).
3. Gol dihitung jika operan telah dibuat di area lawan (setelah melewati garis tengah).
4. Aturan sepakbola berlaku. Pelanggaran diberikan untuk setiap pelanggaran aturan. Sebuah tim akan diberikan tendangan penalti jika lawan mereka melakukan 3 pelanggaran. Tendangan

penalti juga akan diberikan untuk setiap pelanggaran selanjutnya.

5. Untuk membuat pertandingan hidup dan menghibur, saat bola keluar dari permainan, bola baru dilemparkan secara langsung (lemparan ke dalam) ke tengah bidang permainan untuk menjaga pertandingan tetap berjalan.

9.53. LIGA ACAK

1. 2 tim berpartisipasi dalam setiap pertandingan.
2. Terdapat dua dadu dengan warna berbeda - satu untuk masing-masing tim.
3. Pembawa acara melempar kedua dadu.
4. Setelah setiap lemparan dadu, tim dengan dadu yang menunjukkan angka tertinggi akan mendapatkan 1 poin. Jika poin di dadu sama, maka dadu akan dilempar kembali.
5. Taruhan diselesaikan sesuai dengan aturan olahraga yang disebutkan di slip taruhan.
6. Jika anggota staf melakukan kesalahan, atau jika terjadi kegagalan perangkat lunak pada saat taruhan diterima (mis. kesalahan cetak yang jelas dalam odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live dan di slip taruhan, dll.), atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan diterima secara tidak benar, juru taruhan berhak untuk menyatakan taruhan tersebut hangus. Jika terjadi kegagalan perangkat lunak, permainan dapat terputus, dan dalam hal itu, semua taruhan yang belum diselesaikan akan dikembalikan.

9.54. CROSS VOLLEY

1. Permainan ini dimainkan oleh dua tim, masing-masing dengan areanya sendiri, yang terletak berseberangan secara diagonal di lapangan.
2. Permainan berlanjut hingga salah satu tim memenangkan tiga set. Jika terjadi seri (2:2), satu set final akan dimainkan hingga salah satu tim mencetak 15 poin (dengan selisih minimum sebesar 2 poin).
3. Game di setiap set dimainkan hingga salah satu tim memenangkan 25 poin. Jika terjadi seri dalam game (24:24), permainan akan berlanjut hingga salah satu tim memimpin dengan selisih 2 poin.
4. Aturan utama:
 - Para pemain bergerak searah jarum jam atau berlawanan dengan arah jarum jam memutar lapangan setelah setiap tiga poin dicetak.
 - Para pemain diizinkan untuk menyentuh bola sekali saja, dan lompatan dan operan lunak tidak diperbolehkan.
 - Teknik bola voli apa saja dapat digunakan untuk memainkan bola, namun harus dilakukan dari sudut area servis saja.
 - Bola hanya boleh diservis ke sisi lawan di lapangan; jika bola jatuh di area servis, maka terjadi pelanggaran bola pegang.
 - Menyentuh net dianggap sebagai pelanggaran, dan mengakibatkan 1 poin diberikan kepada tim lawan.
5. Pelanggaran bola pegang dianggap terjadi jika seorang pemain melanggar aturan dengan melakukan:
 - lompatan
 - operan lunak
 - sentuhan di tiang pusat.

9.55. UNSULLIED UFC TOURNAMENT

1. Awal pertarungan ditandai dengan bunyi bel, yang menandakan awal dari ronde pertama.
2. Pertarungan terdiri dari 3 ronde, yang masing-masing berlangsung selama 3 menit, kecuali salah satu kontestan menang sebelum waktu berakhir.
3. Jika pertarungan dinyatakan tanpa pemenang, atau dihentikan untuk alasan apa pun juga sebelum pemenang ditetapkan, semua taruhan diselesaikan dengan odd sebesar 1,00. Jika hasil pertarungan telah diputuskan, taruhan diselesaikan sesuai dengan hasil yang diumumkan.
4. Semua taruhan berlaku, dengan kondisi bahwa setidaknya 2 ronde penuh telah diselesaikan. Jika tidak, hanya taruhan Menang pada seorang kontestan tertentu dalam pertarungan, serta taruhan pada Seri saja yang berlaku. Semua taruhan lain pada pertarungan akan diselesaikan dengan odd sebesar 1,00, kecuali jika hasil taruhan telah ditetapkan pada saat pertarungan dihentikan.
5. Taruhan "1 (2) Menang". Di bagian Olahraga, taruhan pada pasar ini dilabeli sebagai "1" dan "2" berturut-turut, dan mencakup yang berikut ini:
 - "Poin Kemenangan" berarti kemenangan diputuskan oleh para juri begitu semua ronde telah diselesaikan.
 - "Menang dengan Knockout (KO)"
 - "Menang dengan Technical Knockout (TKO)" berarti salah satu kontestan menang dengan mencetak 25 poin sebelum ronde final berakhir
 - "Menang dengan Diskualifikasi Atau Refusal Lawan"
6. Taruhan "Seri". Taruhan pada pasar ini ditandai dengan "X". Pertarungan berakhir seri ketika para juri memutuskan bahwa kedua kontestan mengakhiri ronde final dengan skor yang sama.
7. Setiap petarung diberikan poin untuk pukulan efektif sesuai dengan yang ditetapkan oleh wasit:
 - 1 poin untuk pukulan lurus atau hook
 - 2 poin untuk uppercut
 - 5 poin untuk knockdown
8. Jumlah poin maksimum yang dapat dicetak oleh seorang petarung adalah 25, terlepas dari jumlah poin yang diberikan untuk pukulan final dan yang menentukan.
9. Taruhan "M2 di Ronde 3 - Ya". Taruhan ini menang jika petarung 2 diberikan poin lebih banyak daripada petarung 1 di ronde 3.
10. Taruhan "Berkompetisi untuk Lima (Tujuh, dll.) Poin". Pelanggan harus memprediksi kontestan mana dalam pertarungan yang akan mencetak terlebih dahulu jumlah poin yang telah ditetapkan dalam sebuah ronde. Jika salah satu petarung menolak untuk melanjutkan pertarungan dengan alasan apa pun juga, sebelum dia atau lawannya mencetak jumlah poin yang telah ditetapkan, taruhan ini diselesaikan dengan odd sebesar 1,00.

9.56. E-Sports FIFA

E-Sports Football adalah aliran permainan multiplayer (simulator sepak bola). Taruhan dipasang pada Champions League dan Europe League.

1. Semua taruhan dihitung setelah pertandingan selesai.
2. Taruhan maksimal ditepatkan oleh perusahaan taruhan pada setiap kejadian secara terpisah.
3. Batasan ukuran taruhan dapat diubah tanpa pemberitahuan pelanggan.
4. Taruhan dipasang pada waktu pertandingan utama.
5. Kalau ada kesalahan staf pada saat penerimaan taruhan (salah tulis di daftar kejadian, odds yang tidak sesuai di Olahraga dan Live, dan lain sebagainya), kalau ada argumen lain yang membuktikan kesalahan taruhan, perusahaan taruhan memegang hak untuk mengklaim taruhan tersebut tidak bersah.
6. Penerimaan taruhan pada pertandingan sepak bola E-Game Champions League diterima baik

sebelum pertandingan mulai maupun dalam Live. Semua pertandingan sepak bola E-Game disalurkan dalam mode on-line.

7. Hasil pertandingan dihitung sesuai dengan tabel statistik terakhir. Gangguan gambar tidak merupakan alasan untuk membatalkan taruhan.

8. **Jenis taruhan** (pada waktu pertandingan utama):

- Kemenangan;
- Double chance;
- Handicap;
- Total (lebih, kurang);
- Total tim individual (lebih, kurang);
- Total (ganjil, genap);
- Skor tepat;
- Gol berikutnya.

9.57. Kabaddi

Kabaddi adalah permainan yang mengombinasikan elemen-elemen gulat dan tag.

1. Format permainan: dua babak yang terdiri dari 20 menit. Jika terjadi seri, untuk menentukan pemenangnya, permainan berlanjut hingga salah satu tim mencetak poin berikutnya.
2. Taruhan diterima di waktu reguler (40 menit di waktu reguler, tidak termasuk waktu tambahan). Jika pertandingan tidak diselesaikan, hasil apa pun yang telah ditetapkan secara tidak ambigu pada saat pertandingan dihentikan akan berlaku. Semua hasil lain akan diselesaikan dengan odd 1,00.
3. Hasil mencakup waktu tambahan (Golden Raid):
 - Menang di waktu tambahan (Golden Raid)
4. Beraruh pada satu babak. Jika satu babak tidak diselesaikan, hasil apa pun yang telah ditetapkan secara tidak ambigu akan berlaku. Semua hasil lain akan diselesaikan dengan odd 1,00. Waktu tambahan tidak diperhitungkan.
5. Dalam kompetisi, jika lokasi event diubah, atau event dipindahkan ke lapangan tim lawan, taruhan akan tetap berlaku, asalkan tim kandang mempertahankan status kandangnya.
6. Jika pertandingan ditunda atau diundur selama lebih dari 48 jam, semua taruhan pada pertandingan tersebut akan diselesaikan dengan odd 1,00.

9.58. Tinju Thailand

1. Informasi tentang warna bentuk petarung adalah sifat referensi. Semua taruhan akan tetap berlaku terlepas dari perubahan warna para petarung.
2. Peluang taruhan akan dihitung pengembalian jika pertarungan berakhir dengan seri.
3. Total putaran. Saat menghitung taruhan, hanya putaran yang diselesaikan dalam pertempuran yang akan diperhitungkan. Jika pertarungan berakhir di ronde 5, maka jumlah ronde yang selesai adalah 4. Jika pertarungan berakhir dengan keputusan juri, maka jumlah ronde yang selesai dalam hal ini adalah 5.
4. Jika satu atau kedua petarung didiskualifikasi oleh juri, maka semua taruhan akan dihitung pengembalian.
5. Jika pertarungan ditunda lebih dari 12 jam dari waktu yang dijadwalkan, semua taruhan akan dihitung pengembalian.
6. Pertarungan dianggap sudah dimulai setelah gong di awal ronde pertama. Jika salah satu atau

kedua petarung tidak dapat memulai pertarungan, semua taruhan akan dihitung pengembalian.

9.59. Counter-Strike

1. Counter-Strike adalah aliran permainan multiplayer (simulator permainan).
2. Taruhan dipasang pada tim. Permainan sampai 11 kemenangan (jumlah ronde maksimal 21).
3. Semua taruhan dihitung setelah kejadian selesai.
4. Waktu ronde 2 menit. Semua perbuatan yang dilakukan setelah ronde selesai tidak termasuk perhitungan hasil.
5. Kalau dalam peta dengan bom, selama ronde bom tidak ditanam maka Counter-Terroris menang dalam ronde.
6. Kalau dalam peta dengan sandera, selama ronde sandera tidak dibebaskan maka Terroris menang dalam ronde.
7. Taruhan maksimal ditepatkan oleh perusahaan taruhan pada setiap kejadian secara terpisah.
8. Batasan ukuran taruhan dapat diubah tanpa pemberitahuan pelanggan.
9. Kalau ada kesalahan staf pada saat penerimaan taruhan (salah tulis di daftar kejadian, odds yang tidak sesuai di Olahraga dan Live, dan lain sebagainya), kalau ada argumen lain yang membuktikan kesalahan taruhan, perusahaan taruhan memegang hak untuk mengklaim taruhan tersebut tidak bersah.
10. Taruhan "Bom ditanam - Ya/Tidak" Bom harus ditanam terlepas dari waktu penanaman bom sebelum pembunuhan semua anggota Counter-Terroris atau setelah. Yang penting bom harus ditanam.
11. Taruhan K1 dan K2 dalam rondedikalau "bom ditanam" dihitung secara berikut:
 - kalau dalam ronde ada kejadian "bom dijinakkan" maka K1 - menang, K2 - gagal;
 - kalau dalam ronde ada kejadian "bom diledakkan" maka K1 - gagal, K2 - menang.
12. Taruhan dipasang hanya dalam Olahraga. Permainan disalurkan dalam mode on-line.

Jenis taruhan yang disediakan

- Kemenangan;
- Double chance;
- Handicap;
- Total (lebih, kurang);
- Total tim individual (lebih, kurang);
- Bom ditanam;
- Kemenangan dalam ronde;
- Total dalam ronde;
- Handicap dalam ronde;
- Total headshot** dalam ronde;
- Total frags dalam ronde (ganjil, genap);
- Jenis kemenangan dalam ronde;
- Durasi ronde;
- Bom dijinakkan;
- Frag* pertama dalam ronde;
- Kematian oleh kelalaian*** dalam ronde;
- Kemenangan kering dalam ronde.

Frag adalah poin untuk pembunuhan lawan (semua jenis kematian di tim lawan, kematian oleh ledakan bom dan pembunuhan diri tidak termasuk).*

***Headshot adalah tembakan di kepala.*

****Kematian oleh kelalaian adalah kematian dari jatuh dari ketinggian, kematian dari bom.*

CS : GO Wingman

1. CS: GO Wingman melibatkan streaming langsung dari game multi-pemain Counter-Strike: Global Offensive, yang mengadu domba dua tim dengan dua pemain.
2. Di babak pertama, Tim 1 selalu bermain sebagai Counter-Terroris dan Tim 2 selalu bermain sebagai Terroris. Di akhir babak ini, kedua tim berganti sisi dan ini berlanjut hingga satu tim mendapat 5 kemenangan (dari maksimum 9 putaran).
3. Semua taruhan diselesaikan setelah acara berakhir.
4. Setiap putaran berlangsung selama 90 detik + waktu tambahan (waktu dari saat bom ditanam hingga meledak atau dijinakkan). Untuk tujuan penyelesaian taruhan, apa pun yang terjadi setelah waktu ini berlalu tidak akan dihitung.
5. Jika, setelah 90 detik berlalu, sebuah bom belum ditanam dan kedua tim memiliki seorang pria yang berdiri, Counter-Terrorists akan memenangkan babak ini.
6. Taruhan minimum dan maksimum ditentukan oleh taruhan untuk setiap pilihan secara individual.
7. Bandar taruhan dapat mengubah batasan pasak tanpa pemberitahuan sebelumnya.
8. Jika anggota staf melakukan kesalahan, kegagalan perangkat lunak apa pun terjadi ketika taruhan diterima (mis salah cetak jelas dalam peluang, inkonsistensi antara peluang yang ditampilkan di bagian Sports / Live dari situs web dan pada slip taruhan, dll.) Atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan telah diterima secara tidak benar, bandar berhak untuk menyatakan taruhan tersebut batal.
9. Untuk taruhan "Bom ditanam", bom dianggap telah ditanam jika setidaknya salah satu dari Counter-Terroris masih hidup ketika bom dipasang.
10. Untuk taruhan "Bom Meledak", bom dianggap telah meledak jika setidaknya satu dari Counter-Terroris masih hidup ketika bom meledak.
11. Hanya taruhan langsung yang dapat ditempatkan pada tim. Game disiarkan secara online.
12. Jika seorang pemain mati secara tidak sengaja, itu masih dianggap sebagai kematian untuk tujuan penyelesaian taruhan.
13. Senjata diklasifikasikan sebagai berikut:
 - Pistol: P2000, P250, Deagle, Glock
 - Senapan Mesin: FAMAS, M4A4, AUG, Galil, AK-47, SG 556
 - Senapan: AWP, SCAR-20, G3SG1

Pasar-pasar berikut tersedia:

Pada seluruh pertandingan:

- Kemenangan (1/2)
- Kemenangan (Terroris/Counter-Terroris)
- Total (Over/Under)
- Individual Total (Over /Under)
- Total Bom Defused (Over /Under)
- Total Bom Dipasang (Over /Under)
- Total Bom Exploded (Over/Under)
- Total Headshots (Over/Under)
- Total Frags Pistol (Over/Under)
- Total Frags Senapan mesin (Over/Under)
- Total Rifle Frags (Over/Under)
- Player's Total Frags (Over/Under)
- Player's Total Deaths (Over/Under)

On a round:

- Kemenangan (1/2)
- Bom Planted (Ya/tidak)
- Bomb Defused (Ya/tidak)
- Total Frags (Over/Under)
- Individual Total Frags (Over/Under)
- Total Frags Even/Odd
- Machine Gun Frag (Ya/tidak)
- Rifle Frag (Ya/tidak)
- Player To Score A Frag (Ya/tidak)
- Player to Die (Ya/tidak)
- Total Headshots (Over/Under)

9.60. E-Sports hoki es

E-Sports hoki es adalah aliran permainan multiplayer (simulator hoki es). Taruhan dipasang pada Stanley Cup.

1. Semua taruhan dihitung sesuai dengan skor pertandingan akhir.
2. Taruhan maksimal ditepatkan oleh perusahaan taruhan pada setiap kejadian secara terpisah.
3. Batasan ukuran taruhan dapat diubah tanpa pemberitahuan pelanggan.
4. Taruhan dipasang pada waktu pertandingan utama.
5. Kalau ada kesalahan staf pada saat penerimaan taruhan (salah tulis di daftar kejadian, odds yang tidak sesuai di Olahraga dan Live, dan lain sebagainya), kalau ada argumen lain yang membuktikan kesalahan taruhan, perusahaan taruhan memegang hak untuk mengklaim taruhan tersebut tidak bersah.
6. Taruhan dipasang baik sebelum pertandingan mulai maupun dalam Live. Semua pertandingan E-Game hoki es disalurkan dalam mode on-line.
7. **Jenis taruhan yang disediakan**
 - Kemenangan;
 - Double chance;
 - Handicap;
 - Total (lebih, kurang);
 - Kemenangan dalam pertandingan;
 - Ada tambahan waktu Ya/Tidak.

NHL 23. Ones

1. NHL 23. Ones adalah streaming gim video. Tiga peserta berpartisipasi dalam pertandingan hoki es.
2. Baik itu taruhan pra-pertandingan maupun live diterima pada pertandingan. Semua permainan disiarkan secara streaming online.
3. Waktu reguler berlangsung 10 menit. Waktu tambahan dimainkan jika 2 peserta dengan gol terbanyak memiliki skor yang sama. Waktu tambahan berakhir ketika salah seorang dari kedua peserta itu memimpin.
4. Jumlah taruhan maksimum ditetapkan oleh juru taruhan secara terpisah untuk setiap pasar.
5. Juru taruhan dapat mengubah batas jumlah taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
6. Jika anggota staf membuat kesalahan, atau jika terjadi kegagalan perangkat lunak saat taruhan diterima (misalnya, kesalahan cetak yang jelas dalam odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live dan di slip taruhan, dll.), atau jika terdapat indikasi apa saja bahwa taruhan diterima secara tidak benar, juru taruhan berhak untuk menyatakan

taruhan tersebut hangus.

7. Jenis taruhan yang tersedia:
 - Total Gol
 - Total Gol Individual
 - Pemenang Pertandingan

9.61. E-Sports Fighting UFC

Ultimate Fighting Championship adalah seni bela diri campuran, siaran permainan multiplayer.

1. Semua taruhan dihitung sesuai dengan skor pertandingan akhir.
2. Taruhan maksimal ditepatkan oleh perusahaan taruhan pada setiap kejadian secara terpisah.
3. Batasan ukuran taruhan dapat diubahkan tanpa pemberitahuan pelanggan.
4. Taruhan dipasang pada waktu pertandingan utama.
5. Kalau ada kesalahan staf pada saat penerimaan taruhan (salah tulis di daftar kejadian, odds yang tidak sesuai di Olahraga dan Live, dan lain sebagainya), kalau ada argumen lain yang membuktikan kesalahan taruhan, perusahaan taruhan memegang hak untuk mengklaim taruhan tersebut tidak bersah.

Jenis kemenangan:

- **Menyerah (Submission):** Ketika seorang petarung menyerah akibat pukulan atau kunci lawan.
- **Knockout (KO):** petarung berada dalam keadaan tidak sadar akibat pukulan yang diizinkan. (Untuk kejuaraan UFC2 BantamWeight, UFC2 LightWeight dan UFC3 WelterWeight pemenang KO/TKO dianggap sebagai knockout).
- **Knockdown** adalah kejadian waktu petarung menyentuh lantai dengan tangan atau kaki akibat pukulan lawannya.
- **Technical Knock Out (TKO):** Ketika wasit atau dokter mengakhiri pertandingan ketika posisi dianggap membahayakan. Ada tiga jenis technical knock out:
 - Referee stoppage. Wasit memutuskan mengakhiri pertandingan karena salah satu petarung tidak dapat melanjutkan pertandingan dan membela diri.
 - Dokter Stoppage. Dokter mengakhiri pertandingan ketika posisi dianggap membahayakan.
 - Corner stoppage. Wasit sudut memberikan tanda untuk mengakhiri pertandingan.

Jenis taruhan:

- Kemenangan
- Jenis kemenangan (kemenangan dengan skor; kemenangan Knock Out (KO); kemenangan Technical Knock Out (TKO); kemenangan dengan menyerah (Submission).
- Jenis kemenangan petarung (kemenangan dengan skor; kemenangan Knock Out (KO); kemenangan Technical Knock Out (TKO); kemenangan dengan menyerah (Submission).
- Ketika pertarungan berakhir (Pertarungan penuh; Ronde 1; Ronde 2; Ronde 3) Ketika menghitung, itu diperhitungkan di mana putaran pertarungan berakhir; jika pertarungan berakhir dengan kemenangan pada poin, maka pasar dihitung sebagai pertarungan penuh.

9.62. UFC 4. STREET FIGHT

1. UFC 4. Street Fight adalah permainan multipemain yang disiarkan secara streaming live, dan yang mengikuti aturan MMA.
2. Semua taruhan diselesaikan setelah sebuah event berakhir.
3. Jumlah taruhan minimum dan maksimum ditetapkan oleh juru taruhan untuk setiap pilihan secara individual.
4. Juru taruhan dapat mengubah batas taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
5. Jika anggota staf membuat kesalahan atau kegagalan perangkat lunak terjadi saat taruhan diterima (misalnya: kesalahan cetak yang jelas dalam odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live dan di slip taruhan, dll.), atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan diterima secara tidak benar, juru taruhan berhak menyatakan taruhan tersebut hangus.
6. Baik itu taruhan pra-pertandingan maupun live diterima. Semua pertandingan UFC 4. Street Fight disiarkan secara streaming online.
7. **Aturan:**
 - Seorang Petarung diberikan satu poin untuk setiap kemenangan dalam satu ronde.
 - Jika sebuah ronde berakhir seri, tidak satu pun dari petarung menerima poin.
 - Petarung pertama yang menenangkan 5 ronde adalah pemenang pertandingan.
8. **Definisi metode kemenangan:**
 - Menyerah Sukarela (Penyerahan) - kemenangan dengan penahanan penyerahan.
 - Knockout (TKO) - saat seorang petarung tidak sadarkan diri akibat serangan yang diizinkan.
 - Technical Knockout (TKO) - saat pertarungan dihentikan oleh pihak ketiga karena salah seorang petarung tidak lagi bisa melanjutkan.
 - Seri - saat sebuah ronde berakhir karena waktu yang diberikan untuk ronde tersebut habis.
 - Perselisihan mengenai metode kemenangan akan diselesaikan oleh penyelenggara event, dan hasil akhirnya akan ditampilkan di papan skor di streaming video.
9. **Taruhan-taruhan berikut ini dapat dipasang pada keseluruhan pertandingan (taruhan diselesaikan berdasarkan skor final pertandingan):**
 - Menang
 - Total (over/under)
 - Individual Total (over/under)
 - Total KO (over/under)
 - Total TKO (over/under)
 - Total Penahanan Penyerahan (over/under)
 - Taruhan-taruhan berikut ini dapat dipasang pada sebuah ronde (taruhan diselesaikan berdasarkan skor ronde tersebut):
 - Menang Di Ronde
 - Metode Kemenangan Pada Ronde (knockout, technical knockout, penyerahan)
 - Metode Kemenangan Petarung Pertama/Kedua Pada Ronde (knockout, technical knockout, penyerahan)

9.63. Bet Constructor

1. Bet Constructor adalah jenis taruhan di mana pelanggan memilih 2 tim virtual yang terdiri dari pesepak bola (tim) yang berpartisipasi dalam pertandingan nyata dan memasang taruhan pada hasil pesepak bola (tim virtual) tersebut. Perhitungan taruhan berdasarkan jumlah set (gol) total yang dimenangkan (dicitak) oleh semua peserta pertandingan nyata yang termasuk dalam pertandingan virtual.
2. Tim dapat dipilih sesuai peraturan ini:
 - 1) Lawan nyata tidak dapat masuk tim yang sama;

- 2) Satu peserta tidak dapat masuk kedua tim virtual;
 - 3) Peserta tim nyata dapat masuk tim virtual hanya satu kali;
 - 4) Setiap tim virtual dapat termasuk 1-5 peserta pertandingan nyata, dengan ini jumlah peserta dalam setiap tim dapat berbeda;
 - 5) Setiap tim virtual dapat termasuk peserta pertandingan pasangan;
 - 6) Setiap tim virtual dapat termasuk pemain tenis, sepak bola dan hoki es.
3. Untuk menetapkan hasil taruhan tersebut dihitung penjumlahan semua set (gol) yang dimenangkan (dicetak) oleh setiap peserta tim virtual dalam pertandingan nyata pada waktu pertandingan utama. Dalam pertandingan tenis, hanya set yang diselesaikan yang akan diperhitungkan untuk tujuan penyelesaian taruhan.
 4. Taruhan diterima pada kejadian tersebut:
 - 1) Hasil pertandingan
 - 2) Hasil pertandingan dengan handicap
 - 3) Total pertandingan.
 5. Dalam Bet Constructor dapat dipasang hanya taruhan tunggal.
 6. Kalau pertandingan ditunda atau dibatalkan oleh karena alasan apa saja maka semua taruhan tetap berlaku hingga pertandingan atau turnamen yang termasuk pertandingan tersebut selesai.
 7. Taruhan akan diselesaikan setelah semua pertandingan sungguhan usai, dari mana anggota tim virtual telah dipilih. Jika satu atau beberapa pertandingan sungguhan terhenti dikarenakan oleh penarikan atau diskualifikasi seorang pemain, semua taruhan yang dipasang pada tim virtual akan diselesaikan dengan odd 1 (dikembalikan), kecuali untuk pasar taruhan yang telah ditetapkan tanpa syarat.
 8. Taruhan "Total" dan "Handicap" dalam pertandingan tenis dihitung pada taruhan "Total set" dan "Handicap set".

9.64. E-Sports Bola Basket

1. E-Sports Bola Basket adalah aliran permainan multiplayer (simulator bola basket).
2. Semua taruhan dihitung sesuai dengan skor pertandingan akhir.
3. Taruhan maksimal ditepatkan oleh perusahaan taruhan pada setiap kejadian secara terpisah.
4. Batasan ukuran taruhan dapat diubah tanpa pemberitahuan pelanggan.
5. Kalau ada kesalahan staf pada saat penerimaan taruhan (salah tulis di daftar kejadian, odds yang tidak sesuai di Olahraga dan Live, dan lain sebagainya), kalau ada argumen lain yang membuktikan kesalahan taruhan, perusahaan taruhan memegang hak untuk mengklaim taruhan tersebut tidak bersah.
6. Taruhan dipasang baik sebelum pertandingan mulai maupun dalam Live. Semua pertandingan E-Game Bola Basket disalurkan dalam mode on-line.
7. Jenis taruhan yang disediakan (waktu pertandingan utama):
 - Kemenangan;
 - Handicap;
 - Total (lebih, kurang);
 - Total individual (lebih, kurang);
 - Total (genap; ganjil);
 - Berapa banyak poin akan dicetak oleh tim;
 - Perbedaan poin;
 - Jumlah poin;
 - Tim (hasil + total).
8. Jenis pasaran yang tersedia (termasuk waktu tambahan):
 - Kemenangan dalam pertandingan.

9.65. E-Sports Bola Basket (3x3 и 1x1)

E-Sports Bola Basket (3x3 и 1x1) - adalah aliran permainan multiplayer (simulator bola basket).

Pertandingan berlangsung dengan satu keranjang lawan sampai 11 poin. Jika, setelah mencapai 11 poin, jurang kurang dari 2 poin, maka putaran tambahan ditetapkan. Pertandingan berlangsung sampai waktu jurang lebih dari 1 poin.

1. Semua taruhan dihitung sesuai dengan skor pertandingan akhir.
2. Taruhan maksimal ditepatkan oleh perusahaan taruhan pada setiap kejadian secara terpisah.
3. Batasan ukuran taruhan dapat diubah tanpa pemberitahuan pelanggan.
4. Kalau ada kesalahan staf pada saat penerimaan taruhan (salah tulis di daftar kejadian, odds yang tidak sesuai di Olahraga dan Live, dan lain sebagainya), kalau ada argumen lain yang membuktikan kesalahan taruhan, perusahaan taruhan memegang hak untuk mengklaim taruhan tersebut tidak bersah.
5. Taruhan dipasang baik sebelum pertandingan mulai maupun dalam Live. Semua pertandingan E-Game Bola Basket disalurkan dalam mode on-line.

6. Jenis taruhan yang disediakan

- Kemenangan;
- Handicap;
- Total (lebih, kurang);
- Total (genap, ganjil);
- Pemenang akan mencetak lebih dari 11poin (Ya/ Tidak);
- Total individual (lebih, kurang).

9.66. E-SPORTS BOLA BASKET. 2K18

1. Semua jenis taruhan yang tersedia dalam bagian “e-sports bola basket. 2K18” terbagi atas tiga tahap:
 - Tahap grup konferensi Timur – tim-tim bermain di “kandang” dan di “tandang”.
 - Tahap grup konferensi Barat – tim-tim bermain di “kandang” dan di “tandang”.
 - Babak Penyisihan – 4 tim dari konferensi Timur dan Barat bermain dalam semifinal dan final dalam Divisinya yang masing-masing. Lalu tim pemenang dari konferensi Timur dan Barat bertemu dalam grand final, sedangkan tim-tim yang kalah bertemu dalam pertandingan tempat ketiga.
2. Scoring dalam grup:
 - Kemenangan — 2 poin.
 - Kekalahan — 1 poin.
3. Pada peringkat sebuah tim dalam grup diperhitungkan faktor-faktor dalam urutan prioritas yang berikut:
 - Jumlah poin yang diraih oleh tim (lebih banyak, lebih ke atas).
 - Kemenangan dalam waktu reguler (lebih banyak, lebih ke atas).
 - Kekalahan dalam waktu reguler (lebih kurang, lebih ke atas).
4. Semua taruhan diperhitungkan hanya setelah akhir pertandingan.
5. Taruhan maksimal ditepatkan oleh perusahaan taruhan pada setiap kejadian secara terpisah.
6. Semua limit taruhan dapat diubah oleh perusahaan pertaruhan tanpa pemberitahuan terlebih dahulu kepada pengguna.
7. Jika staf perusahaan membuat kesalahan atau kegagalan sistem terjadi saat penerimaan taruhan (Salah cetak odds, ketidaksesuaian odds di berbagai posisi dll.) Atau ada kesaksian lain

yang membuktikan ketidaklayakan taruhan, perusahaan pertaruhan mempunyai hak untuk menyatakan taruhan tersebut tidak valid.

8. Penerimaan taruhan berlangsung baik sebelum awal pertandingan maupun dalam LIVE.
9. Dalam hal jika pertandingan tidak terjadi dan hasil pertandingan yang tidak terjadi tak memengaruhi hasil turnamen, maka semua taruhan tetap berlaku.

Taruhan pada turnamen:

- Siapa yang akan menang Ya/Tidak(Tahap grup)
- Peringkat ke-1 sampai ke-2 Ya/Tidak (Tahap grup)
- Peringkat ke-1 sampai ke-3 Ya/Tidak (Tahap grup)
- Maju ke babak penyisihan (Tahap grup)
- Siapa yang akan menang (babak penyisihan, hasil turnamen)
- Peringkat ke-1 sampai ke-2 (babak penyisihan, hasil turnamen)
- Peringkat ke-1 sampai ke-3 (babak penyisihan, hasil turnamen)

9.67. World of tanks

World of tanks adalah aliran permainan multiplayer.

1. Semua taruhan dihitung sesuai dengan skor pertandingan akhir.
2. Taruhan maksimal ditepatkan oleh perusahaan taruhan pada setiap kejadian secara terpisah.
3. Batasan ukuran taruhan dapat diubah tanpa pemberitahuan pelanggan.
4. Taruhan dipasang pada waktu pertandingan utama.
5. Dalam kasus perilaku tidak sportif yang memengaruhi hasil acara, yakni: ketidakaktifan para sekutu atau dalam kasus pembunuhan oleh sekutu, perusahaan taruhan memegang hak untuk membatalkan semua taruhan pada acara tersebut maka semua taruhan akan dikembalikan dengan odd "1".
6. Kalau ada kesalahan staf pada saat penerimaan taruhan (salah tulis di daftar kejadian, odds yang tidak sesuai di Olahraga dan Live, dan lain sebagainya), kalau ada argumen lain yang membuktikan kesalahan taruhan, perusahaan taruhan memegang hak untuk mengklaim taruhan tersebut tidak bersah.
7. Taruhan dipasang baik sebelum pertandingan mulai maupun dalam Live. Semua pertandingan E-Game World of tanks disalurkan dalam mode on-line.
8. Tim yang menang adalah tim yang menghancurkan semua tank musuh atau menjepret basis.
9. Kalau pada akhir pertandingan dua basis dijepret dan tidak ada tim yang menghancurkan semua mesin lawan maka skor pertandingan seri.
10. Taruhan dipasang pada pertandingan tank acak dalam permainan onOlahraga multiplayer "World of tank", di mana pemain yang dipilih secara acak.
11. Skor setiap tim adalah jumlah penghancuran (dengan cara yang mana saja) mesin tim lawan.

Jenis taruhan yang disediakan:

- Kemenangan;
- Handicap;
- Total (lebih, kurang);
- Penangkapan bendera.

9.68. E-Sports tenis

E-Sports tenis adalah aliran permainan multiplayer (simulator tenis).

1. Semua taruhan dihitung sesuai dengan skor pertandingan akhir.
2. Taruhan maksimal ditempatkan oleh perusahaan taruhan pada setiap kejadian secara terpisah.
3. Batasan ukuran taruhan dapat diubah tanpa pemberitahuan pelanggan.
4. Durasi pertandingan 1 set.
5. Kalau ada kesalahan staf pada saat penerimaan taruhan (salah tulis di daftar kejadian, odds yang tidak sesuai di Olahraga dan Live, dan lain sebagainya), kalau ada argumen lain yang membuktikan kesalahan taruhan, perusahaan taruhan memegang hak untuk mengklaim taruhan tersebut tidak bersah.
6. Taruhan dipasang baik sebelum pertandingan mulai maupun dalam Live. Semua pertandingan E-Game tenis disalurkan dalam mode on-line.
7. **Pasar Kesalahan Ganda, Ace, and Keluar diselesaikan berdasarkan preseden. Meskipun acara dibatalkan oleh keputusan wasit, acara tersebut tetap dianggap telah terjadi.**
 - Kemenangan;
 - Handicap;
 - Total (lebih, kurang);
 - Total individual (lebih, kurang);
 - Skor tetap;
 - Total ganjil/genap;
 - Kemenangan dalam game.

9.69. Dota 2

1. Dota 2 adalah aliran permainan multiplayer.
2. Kalau ada kesalahan staf pada saat penerimaan taruhan (salah tulis di daftar kejadian, odds yang tidak sesuai di Olahraga dan Live, dan lain sebagainya), kalau ada argumen lain yang membuktikan kesalahan taruhan, perusahaan taruhan memegang hak untuk mengklaim taruhan tersebut tidak bersah.
3. Taruhan dipasang baik sebelum pertandingan mulai maupun dalam Live. Semua pertandingan Dota 2 disalurkan dalam mode on-line.
4. Dalam Dota 2 kemenangan dalam peta atau pertandingan terhitung sesuai dengan jatuh tahta atau nexus salah satu pihak.
5. pertandingan dianggap tidak jadi kalau durasinya tidak mencapai 15 menit.
6. pertandingan dianggap tidak jadi kalau salah satu peserta mengeluarkan pertandingan sebelum menit 15.
7. Pertandingan dianggap tidak sah jika salah satu pemain berhenti hingga 15 menit dan kemudian benar-benar meninggalkan permainan.
8. Pertandingan dianggap tidak sah jika salah satu pemain tidak aktif hingga 15 menit dan kemudian keluar dari permainan sampai menit ke 20.
9. Kalau satu atau beberapa peserta mengeluarkan pertandingan sebelum pertandingan selesai tetapi setelah menit 15 maka itu tidak merupakan alasan untuk pengembalian taruhan. Taruhan akan dihitung sesuai dengan skor terakhir.
10. pertandingan acak disalurkan dalam mode on-line. Peserta pertandingan tersebut adalah pemain acak.

Jenis taruhan yang disediakan:

- K1 dan K2 – pemenang adalah tim yang menghancurkan kursi tahta lawan;
- Total (lebih, kurang) frag - jumlah frag tim pada akhir pertandingan;
- Balap frag – tim yang pertama mencapai tujuan jumlah frag akan menang dalam balap;
- Siapa akan membunuh Rashaan? - taruhan pada tim yang pertama membunuh Rashaan;
- FirstBlood - taruhan pada tim yang pertama membuat frag;
- Akan dipilih. Dihitung setelah semua pemilihan (10 tokoh);
- Menara akan dihancurkan sebelum () detik, setelah () detik: dihitung setelah menara pertama dihancurkan kalau pertandingan jadi;
- (The Radiant), (The Dire) akan menghancurkan menara 1; dihitung setelah menara pertama dihancurkan kalau pertandingan jadi (Kalau menara tim dihancurkan pertama maka tim tersebut dianggap gagal).

9.70. Worms

1. Worms adalah aliran permainan multiplayer (simulator permainan).
2. Dua tim terdiri dari 4 orang membuat langkah pakai berbagai senjata sesuai dengan gilirannya.
3. Tujuan permainan adalah penghancuran tim lawan.
4. Taruhan dipasang pada tim. Permainan sampai kemenangan salah satu tim.
5. Semua taruhan dihitung sesuai dengan skor pertandingan akhir.
6. Taruhan maksimal ditepatkan oleh perusahaan taruhan pada setiap kejadian secara terpisah.
7. Batasan ukuran taruhan dapat diubah tanpa pemberitahuan pelanggan.
8. Kalau ada kesalahan staf pada saat penerimaan taruhan (salah tulis di daftar kejadian, odds yang tidak sesuai di Olahraga dan Live, dan lain sebagainya), kalau ada argumen lain yang membuktikan kesalahan taruhan, perusahaan taruhan memegang hak untuk mengklaim taruhan tersebut tidak bersah.
9. Taruhan handicap, total dan Tebak skor dipasang pada frag worm.
10. Menang tim yang pada akhir pertandingan masih terdiri dari satu atau lebih worm waktu semua worm dari tim lawan dihancurkan.
11. Skor seri dapat terjadi kalau worm terakhir kedua tim dihancurkan pada saat yang sama.

Jenis taruhan yang disediakan

- Kemenangan;
- Handicap;
- Total (lebih, kurang);
- Total (ganjil, genap);
- Skor tepat.

9.71. Cyber fighting WWE

World Wrestling Entertainment — adalah aliran simulator pertandingan gulat.

1. Semua taruhan dihitung sesuai dengan skor pertandingan akhir.
2. Taruhan maksimal ditepatkan oleh perusahaan taruhan pada setiap kejadian secara terpisah.
3. Batasan ukuran taruhan dapat diubah tanpa pemberitahuan pelanggan.
4. Kalau ada kesalahan staf pada saat penerimaan taruhan (salah tulis di daftar kejadian, odds yang tidak sesuai di Olahraga dan Live, dan lain sebagainya), kalau ada argumen lain yang

membuktikan kesalahan taruhan, perusahaan taruhan memegang hak untuk mengklaim taruhan tersebut tidak bersah.

5. Taruhan dipasang baik sebelum pertandingan mulai maupun dalam Live. Semua pertandingan gulat disalurkan dalam mode on-line.
6. Ring adalah arena tempat pertandingan tinju, didirikan di atas panggung dan dipagari dengan tali.
7. **Jenis taruhan yang disediakan:**
 - Kemenangan. Pemenang dianggap pejuang yang berhasil menarik sabuk yang tergantung di atas ring atau Uang di Bank PPV.
 - Mengambil benda (Ya/Tidak). Benda diambil dari bawah ring.
 - Pettarungan pada tangga (Ya/Tidak). Saat pukulan pertama pada tangga kalau kedua petarung berada pada ring. Tangga harus berada pada ring.
 - Meja akan dirusak (Ya/Tidak). Meja dianggap dirusak kalau meja itu diubah menjadi bagian. Meja lipat tidak dihitung (meja dirusak yang diambil dari bawah ring tidak dihitung).
 - Mengambil tangga kedua (Ya/Tidak). Pada ring ada 2 tangga. Tangga yang sama yang ditarik ke ring 2 kali dihitung sebagai satu tangga.
 - Anak tangga akan dirusak (Ya/Tidak). Saat waktu anak tangga yang berada di sudut dekat ring akan dirusak.

WWE Iron (Woman/Man)

1. WWE Iron Woman, WWE Iron Man - streaming simulator pertandingan gulat.
2. Semua taruhan diselesaikan setelah event berakhir.
3. Taruhan diterima pada pertarungan di antara dua lawan. Setiap pertarungan akan berlangsung selama 10 menit.
4. Pemenangnya adalah pegulat yang mengumpulkan poin terbanyak. Jika kedua pegulat memiliki jumlah poin yang sama, pertandingan akan berakhir seri.
5. Jumlah taruhan maksimum ditentukan oleh juru taruhan untuk setiap pasar secara individual.
6. Juru taruhan dapat mengubah batas taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
7. Jika anggota staf melakukan kesalahan, atau jika terjadi kesalahan perangkat lunak pada saat taruhan diterima (misalnya, kesalahan cetak yang jelas pada odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live dan di slip taruhan, dll.), atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan diterima dengan tidak benar, juru taruhan berhak untuk menyatakan taruhan tersebut hangus.
8. Taruhan hanya diterima live. Semua pertandingan disiarkan online.
9. Pasar yang tersedia:
 - Menang
 - Peluang Ganda
 - Total
 - Total Individual
 - Total Over/Under
 - Handicap
 - Menang Tanpa Kebobolan

9.72. E-Sports Kriket

1. Pertandingan FIVE 5 (E-Sports Kriket) terdiri dari satu inning. Jumlah maksimal over 5 dalam tim. Dalam over ada 6 pelemparan.
2. Pada awal pertandingan ada toss. Tim yang menang dalam toss memilih apakah tim ini akan

melempar (bowl) atau bat.

3. Tim pertama yang memukul mencoba untuk mencetak run selama lima over penuh, atau hingga 5 wicket dikalahkan. Tim lawan lalu memukul hingga mereka mencetak run lebih banyak dari lawan mereka, atau hingga lima over dari masing-masing enam delivery telah dimainkan, atau hingga 5 wicket dikalahkan.
4. Tim yang mendapat jumlah run terbesar dianggap menang. Kalau kedua tim mendapat jumlah run yang sama maka kemenangan diberikan kepada tim yang menghancurkan lebih banyak wickets. Kalau jumlah penghancuran wickets sama dengan jumlah run maka skor pertandingan seri.
5. Saat perhitungan total pertandingan, total tim individual, total pada over dan perlemparan digunakan jumlah run yang didapat oleh tim dengan extra poin.
6. Saat perhitungan taruhan pada total perlemparan 4 poin dihitung jumlah pelemparan di mana tim mendapat 4 run tanpa extra poin. 4 run dapat diterima baik waktu bola tidak tertangkap oleh pemenang tim pelempar sampai saat pengeluaran dari lapangan maupun pemain melakukan 4 run waktu bola masih ikut dalam pertandingan.
7. Saat perhitungan taruhan pada total perlemparan 6 poin dihitung jumlah pelemparan di mana tim mendapat 6 run tanpa extra poin. 6 run dapat diterima baik waktu bola mengatasi batasan lapangan maupun waktu batsman melakukan 6 run waktu bola masih ikut dalam pertandingan.
8. Saat perhitungan taruhan Pembukaan Kemitraan dengan hasil yang paling baik dihitung berdasarkan jumlah run yang dilakukan oleh pemain (tanpa extra poin) sampai salah satu batsman dikeluarkan dari pertandingan. Kalau tidak ada batsman yang mengeluarkan pertandingan maka hasil kemitraan tersebut adalah jumlah run yang diterima oleh tim tersebut tanpa extra poin.
9. Semua taruhan dihitung sesuai dengan skor pertandingan akhir.
10. Taruhan maksimal ditepatkan oleh perusahaan taruhan pada setiap kejadian secara terpisah.
11. Batasan ukuran taruhan dapat diubah tanpa pemberitahuan pelanggan.
12. Kalau ada kesalahan staf pada saat penerimaan taruhan (salah tulis di daftar kejadian, odds yang tidak sesuai di Olahraga dan Live, dan lain sebagainya), kalau ada argumen lain yang membuktikan kesalahan taruhan, perusahaan taruhan memegang hak untuk mengklaim taruhan tersebut tidak bersah.

9.73. Big Bash Boom

1. Pertandingan Big Bash Boom (sejenis Esports Cricket) terdiri dari satu inning dengan masing-masing maksimal bowling satu tim. Satu lebih terdiri dari enam pengiriman.
2. Pada awal pertandingan ada toss. Tim yang menang dalam toss memilih apakah tim ini akan melempar (bowl) atau bat.
3. Tim bats pertama yang mencoba untuk mencetak skor berlari satu putaran penuh. Kemudian tim bats lawan sampai mereka berlari mencetak skor lebih banyak dari lawan mereka atau sampai masing-masing enam pengiriman telah dimainkan.
4. Tim yang berlari mencetak lebih banyak skor dianggap sebagai pemenang. Jika kedua tim memiliki jumlah lari yang sama, pertandingan berakhir seri.
5. Saat perhitungan total pertandingan, total tim individual, total pada over dan perlemparan digunakan jumlah run yang didapat oleh tim dengan extra poin.
6. Saat perhitungan taruhan pada total perlemparan 4 poin dihitung jumlah pelemparan di mana tim mendapat 4 run tanpa extra poin. 4 run dapat diterima baik waktu bola tidak tertangkap oleh pemenang tim pelempar sampai saat pengeluaran dari lapangan maupun pemain melakukan 4 run waktu bola masih ikut dalam pertandingan.
7. Saat perhitungan taruhan pada total perlemparan 6 poin dihitung jumlah pelemparan di mana tim mendapat 6 run tanpa extra poin. 6 run dapat diterima baik waktu bola mengatasi batasan

lapangan maupun waktu batsman melakukan 6 run waktu bola masih ikut dalam pertandingan.

8. Saat perhitungan taruhan Pembukaan Kemitraan dengan hasil yang paling baik dihitung berdasarkan jumlah run yang dilakukan oleh pemain (tanpa extra poin) sampai salah satu batsman dikeluarkan dari pertandingan. Kalau tidak ada batsman yang mengeluarkan pertandingan maka hasil kemitraan tersebut adalah jumlah run yang diterima oleh tim tersebut tanpa extra poin.
9. Semua taruhan dihitung sesuai dengan skor pertandingan akhir.
10. Taruhan minimum dan taruhan maksimum ditentukan oleh perusahaan taruhan untuk setiap acara terpisah.
11. Batasan ukuran taruhan dapat diubah tanpa pemberitahuan pelanggan.
12. Kalau ada kesalahan staf pada saat penerimaan taruhan (salah tulis di daftar kejadian, odds yang tidak sesuai di Olahraga dan Live, dan lain sebagainya), kalau ada argumen lain yang membuktikan kesalahan taruhan, perusahaan taruhan memegang hak untuk mengklaim taruhan tersebut tidak bersah.

9.74. Mortal Kombat X

1. Taruhan dipasang pada pertandingan dua petarung. Permainan sampai 5 kemenangan, maksimal 9 ronde individual.
2. Semua taruhan dihitung sesuai dengan skor pertandingan akhir.
3. Pemenang dianggap petarung yang membunuh lawannya.
4. Taruhan maksimal ditepatkan oleh perusahaan taruhan pada setiap kejadian secara terpisah.
5. Batasan ukuran taruhan dapat diubah tanpa pemberitahuan pelanggan.
6. Kalau ada kesalahan staf pada saat penerimaan taruhan (salah tulis di daftar kejadian, odds yang tidak sesuai di Olahraga dan Live, dan lain sebagainya), kalau ada argumen lain yang membuktikan kesalahan taruhan, perusahaan taruhan memegang hak untuk mengklaim taruhan tersebut tidak bersah.
7. Taruhan dapat dipasang hanya dalam Live. Semua pertandingan Mortal Kombat X disalurkan dalam mode on-line.
8. **Jenis taruhan yang disediakan:**
 - **Pada ronde:**
 - Kemenangan dalam pertandingan;
 - Durasi ronde (lebih, kurang)*;
 - Apakah terjadi Flawless Victory (kemenangan di mana pemenang tidak mendapat kerugian dari lawannya);
 - Jenis finishers: Brutality, Fatality or no Fatality (Faction Kills dianggap Fatalities).
*Durasi ronde adalah jumlah detik sejak awal ronde yang diterima lewat pengurangan 90 detik (timer standar awal ronde). Contoh: kalau skor dihentikan pada angka 74, durasi ronde adalah $90 - 74 = 16$ detik.
 - **Pada pertandingan:**
 - Total (lebih, kurang);
 - Total individual petarung (lebih, kurang);
 - Kemenangan dalam pertandingan;
 - Total finishers sesuai jenis (lebih, kurang).

9.75. E-Sports Bola Tangan

1. E-Sports bola tangan adalah aliran permainan multiplayer (simulator bola tangan).
2. Semua taruhan dihitung sesuai dengan skor pertandingan akhir.

3. Taruhan maksimal ditepatkan oleh perusahaan taruhan pada setiap kejadian secara terpisah.
4. Taruhan dapat dibataskan pada setiap kejadian oleh karena keputusan perusahaan taruhan.
5. Batasan ukuran taruhan dapat diubah tanpa pemberitahuan pelanggan.
6. Taruhan dipasang pada waktu pertandingan utama.
7. Kalau ada kesalahan staf pada saat penerimaan taruhan (salah tulis di daftar kejadian, odds yang tidak sesuai di Olahraga dan Live, dan lain sebagainya), kalau ada argumen lain yang membuktikan kesalahan taruhan, perusahaan taruhan memegang hak untuk mengklaim taruhan tersebut tidak bersah.
8. Taruhan dipasang baik sebelum pertandingan mulai maupun dalam Live. Semua pertandingan E-Sports bola tangan disalurkan dalam mode on-line.
9. **Jenis taruhan yang disediakan (waktu pertandingan utama)**
 - Kemenangan;
 - Handicap;
 - Total (lebih, kurang);
 - Total individual (lebih, kurang);
 - Total (ganjil, genap);
 - Double chance.

9.76. Dayung, layar

1. **Olahraga Dayung.** Semua taruhan tetap berlaku terlepas dari partisipasi awak atau pedayung sendiri dalam pertandingan.
Kalau perlombaan layar dibatalkan maka semua taruhan dikembalikan kecuali kasus waktu hasil taruhan telah ditetapkan. Pemenang dicatat sesuai dengan hasil resmi, meskipun ada diskualifikasi berikutnya. Kalau tidak ada upacara, digunakan hasil resmi yang diterbitkan.
2. **Regatta.** Semua taruhan tetap berlaku terlepas dari partisipasi awak atau pedayung sendiri dalam pertandingan. Pemenang dicatat sesuai dengan hasil resmi, meskipun ada diskualifikasi berikutnya. Kalau tidak ada upacara, digunakan hasil resmi yang diterbitkan.
Kemenangan dalam regatta. Kalau regatta mulai tetapi tidak selesai, tetapi peserta/tim masuk ronde berikutnya atau mereka dianggap sebagai pemenang. Kejadian ini adalah alasan untuk perhitungan taruhan.
3. **Olahraga Layar.** Semua taruhan tetap berlaku terlepas dari partisipasi awak atau pedayung sendiri dalam pertandingan. Pemenang dicatat sesuai dengan hasil resmi, meskipun ada diskualifikasi berikutnya. Kalau tidak ada upacara, digunakan hasil resmi yang diterbitkan.
Kalau tidak ada upacara pemberian hadiah dan gelar maka taruhan dihitung waktu olahragawan menyeberangi garis finis pertama.

9.77. Teqvoly

1. Pertandingan dimainkan hingga salah satu tim memenangkan dua set. Set dimainkan hingga salah satu tim memenangkan 21 poin. Set ketiga dimainkan hingga salah satu tim memenangkan 15 poin.
2. Pertandingan dimainkan sesuai dengan aturan-aturan bola voli tradisional, dengan tiga jenis tembakan (dig, set, dan spike/tip).
3. Melakukan spike (spiking) dengan bola dari posisi melompat atau berdiri diperbolehkan dari belakang garis lapangan diagonal.
 - Bola boleh menyentuh layar transparan yang memisahkan meja selama pertandingan, tapi jika bola tidak jatuh di atas meja di sisi lawan, ini akan dianggap sebagai kesalahan.

- Spiking hanya diperbolehkan dari luar garis, sementara melakukan tip (tipping) dapat dilakukan di mana saja di area permainan tim.
- 4. Pengundian ditarik untuk menentukan tim mana yang memulai permainan. Tim yang melakukan servis akan beralih menjadi penerima servis setelah setiap dua poin dicetak, hingga set berakhir, hingga masing-masing tim mencetak 20 poin (14 poin di set ke-3), atau hingga aturan servis diberlakukan yang mengharuskan tim yang melakukan dan menerima servis akan terus bergantian hanya setelah satu poin dicetak.
 - Jika bola menyentuh layar transparan yang memisahkan meja permainan selama servis, hal ini dianggap sebagai kesalahan (bola akan diberikan kepada tim lawan).
- 5. Tim akan diberikan satu poin saat bola menyentuh meja di sisi lawan, dan lalu mendarat di area permainan lawan.
 - Satu poin diberikan saat salah satu tim memukul bola dari posisi melompat atau berdiri ke sisi lain meja, dan tim yang bertahan tidak dapat mengembalikannya.
- 6. Menyentuh pemain dari tim lawan tidak diperbolehkan.
- 7. Menyentuh meja tidak diperbolehkan.
- 8. Serangan dari luar garis belakang tidak diperbolehkan.

9.78. Rocket League

1. Rocket League adalah aliran permainan multiplayer arkade.
2. Taruhan dipasang pada Sepak Bola, Bola Basket, Hoki.
3. pertandingan berlangsung selama 5 menit. Menang tim yang mencetak lebih banyak gol. Kalau jumlah gol tim pertama sama dengan jumlah gol tim kedua pada akhir pertandingan maka skornya seri.
4. Semua taruhan dihitung sesuai dengan skor pertandingan akhir.
5. Taruhan maksimal ditepatkan oleh perusahaan taruhan pada setiap kejadian secara terpisah.
6. Batasan ukuran taruhan dapat diubah tanpa pemberitahuan pelanggan.
7. Taruhan dipasang pada waktu pertandingan utama.
8. Kalau ada kesalahan staf pada saat penerimaan taruhan (salah tulis di daftar kejadian, odds yang tidak sesuai di Olahraga dan Live, dan lain sebagainya), kalau ada argumen lain yang membuktikan kesalahan taruhan, perusahaan taruhan memegang hak untuk mengklaim taruhan tersebut tidak bersah.
9. Taruhan dipasang baik sebelum pertandingan mulai maupun dalam Live. Semua pertandingan disalurkan dalam mode on-line.
10. Jenis taruhan yang disediakan:
 - Kemenangan, Seri;
 - Double chance;
 - Handicap;
 - Total (lebih, kurang);
 - Total individual (lebih, kurang);
 - Total (ganjil, genap).

9.79. TEQBALL

1. Pertandingan dihitung terbaik dari tiga set (jumlah maksimum set yang dimainkan adalah 3 set)
2. Setiap set dimainkan sampai tim/pemain mencetak 20 poin. Dua set pertama bisa dimenangkan setidaknya dengan selisih 1 poin. Set ketiga harus dimenangkan dengan selisih dua poin apabila terjadi seri 2 (19:19).

3. Setiap pemain melakukan 2 servis dan mempunyai 2 kesempatan untuk melakukan 2 servis yang sukses. Pemain bisa melakukan servis dengan menggunakan semua bagian tubuh kecuali tangan. Bola harus berada di atas level terendah meja Teq ketika servis dilakukan
4. Rali terus berlangsung sampai bola mendarat baik di lantai atau tidak memantul di permukaan permainan. Pemain tidak boleh menyentuh bola dengan bagian tubuh yang sama dua kali berturut-turut selama rali berlangsung. Setiap pemain bisa tersentuh maksimum 3 kali asalkan mereka tidak menyentuh bola menggunakan bagian tubuh yang sama lebih dari sekali
5. Apabila bola menyentuh jaring atau bole tepi terjadi pada saat servis, servis harus dilakukan kembali. Apabila bola menyentuh jaring dan masih bisa diambil, permainan bisa dilanjutkan.
6. Apabila terjadi bola tepi, rali harus diulang.
7. Apabila bola menyentuh jaring ketika servis dilakukan, akan dinyatakan fault.
8. Pemain hanya bisa mengembalikan bola dari sisi mereka tanpa melewati garis net/jaring
9. Saat mengembalikan bola ke sisi lawan, bola harus selalu berada di atas jaring, meskipun pukulan dilakukan dari sisi Teqboard.
10. Servis harus dilakukan pada jarak 2 meter dari Teqboard di antara garis-garis di lantai sepanjang lebar Teqboard.

9.80. Bola Voli Kung

1. Pertandingan voli kung menampilkan 2 tim dari tiga pemain (masing-masing memiliki 1-2 pemain cadangan). Tim dapat melakukan pergantian pemain yang tidak terbatas.
2. Pertandingan dimainkan di lapangan 13x6 meter dengan jaring/net yang melintang di bagian tengah lapangan.
3. Pertandingan terdiri dari tiga set terbaik (jumlah set maksimum yang dapat dimainkan adalah 3). Setiap set dimainkan hingga tim mencapai 21 poin dengan setidaknya selisih dua poin. Jika skor seri (20:20), set berlangsung sampai satu tim unggul dengan selisih dua poin. Jika kedua tim masing-masing memenangkan satu set, set tambahan harus dimainkan. Tim pertama yang unggul dua poin atau mencapai 15 poin akan memenangkan set tambahan ini.
4. Aturan voli Kung:
 - Tim harus menendang bola ke sisi lawan lapangan.
 - Setiap tim diperbolehkan maksimal tiga sentuhan bola di sisi lapangan mereka dan masing-masing pemain hanya bisa menyentuh bola sekali. Jika terlampaui, poin akan diberikan kepada tim lawan.
 - Jika seorang pemain menyentuh jaring atau membuat kesalahan kaki, sebuah poin akan diberikan kepada tim lawan.
 - Jika bola menyentuh tangan pemain, sebuah poin akan diberikan kepada tim lawan.
 - Bola dianggap tidak out/keluar jika mendarat di luar batas lapangan.
 - Jika bola menyentuh jaring dan tidak masuk ke lapangan sisi lawan, akan dinyatakan fault satu poin dan servis akan diberikan kepada tim lawan). Tim yang mencetak poin akan melakukan servis
5. Aturan bola voli berlaku untuk rali.

9.81. Battlefield

1. Battlefield adalah aliran permainan multiplayer (simulator permainan).
2. Taruhan dipasang pada tim. Permainan sampai semua poin dihabiskan.
3. Waktu ronde dibataskan oleh 3 jam. Kalau pada saat tersebut tidak ada tim yang menghabiskan semua poin maka menang tim dengan jumlah poin yang terbesar.
4. Taruhan maksimal ditekankan oleh perusahaan taruhan pada setiap kejadian secara terpisah.

5. Batasan ukuran taruhan dapat diubah tanpa pemberitahuan pelanggan.
6. Kalau ada kesalahan staf pada saat penerimaan taruhan (salah tulis di daftar kejadian, odds yang tidak sesuai di Olahraga dan Live, dan lain sebagainya), kalau ada argumen lain yang membuktikan kesalahan taruhan, perusahaan taruhan memegang hak untuk mengklaim taruhan tersebut tidak bersah.
7. Taruhan dipasang dalam Live saja. Semua pertandingan disalurkan dalam mode on-line.
8. Jenis taruhan yang disediakan:
 - Kemenangan;
 - Total (lebih, banyak); (sisa jumlah poin)
 - Total individual (lebih, kurang);
 - Total (ganjil, genap);
 - Balap sampai jumlah poin.

9.82. Lotere

1. Kalau tidak ada informasi yang lain, semua taruhan dihitung berdasarkan drawing utama, bola bonus tidak dihitung.
2. Kalau draw oleh karena alasan apa saja ditunda atau dibatalkan selama lebih dari 12 jam dari waktu awal resmi maka semua taruhan dianulirkan.
3. Waktu awal draw ditunjukkan dalam Olahraga (Olahraga).
4. Kalau oleh karena masalah teknis pemain tidak dapat menonton draw, tetapi hasil draw tersebut diterbitkan pada situs web resmi, maka draw tersebut dianggap jadi.
5. Anda dapat melihat semua hasil draw pada situs web resmi.
6. Odds draw tidak dapat digabungkan dengan satu sama lain dan juga dengan odds kejadian lain.
7. Lotre Rocketbingo. Pengundian dibagi menjadi 4 babak, dan berlanjut hingga 35 angka telah ditarik. Jika angka atau angka-angka yang ditarik diubah oleh penyelenggara lotre, semua taruhan yang dipasang pada pengundian ini akan diselesaikan dengan odd 1,00.
8. Untuk lotre: Untuk lotre "Housing Lottery" dan "Russian Lotto", taruhan akan diselesaikan berdasarkan hasil hingga bola 86. Bola apa pun setelahnya tidak akan dipertimbangkan dalam penyelesaian taruhan.
Untuk lotre "Golden Horseshoe", taruhan akan diselesaikan berdasarkan hasil hingga bola 42. Bola apa pun setelahnya tidak akan dipertimbangkan dalam penyelesaian taruhan.

9.83. E-Sports Rugby

Esports Rugby menyiarkan permainan banyak pemain (simulator rugby).

Rugby Fifteens/Rugby Lima Belas

1. Taruhan akan diterima pada pertandingan rugby tradisional yang melibatkan 2 tim dengan jumlah pemain sebanyak 15.
2. Pertandingan terdiri dari 2 babak kali 40 menit (waktu reguler). Apabila waktu telah habis dan pertandingan masih sementara berjalan, maka pertandingan akan terus berlanjut sampai bola tersebut "Diam", contohnya ketika bola melewati garis dead ball atau ketika bola diberikan ke depan oleh pemain.
3. Try (5 poin): Try dicetak ketika penyerang menjatuhkan bola di area in-goal, yaitu area yang terdapat di antara garis gol (termasuk dalam area gol) dan garis dead-ball. Try dihitung ketika pemain menyentuh lapangan sambil memegang bola di tangan, atau menekan bola yang ada di

atas lapangan dengan bagian tubuh dari pinggang ke leher. Ketika Try dicetak, tim pencetak akan diberikan kesempatan untuk melakukan tendangan konversi dan mencetak poin ekstra

4. Penalti Try (5 poin) akan diberikan apabila pemain yang seharusnya dapat mencetak try namun tidak berhasil melakukannya dikarenakan pelanggaran yang dilakukan oleh pemain lawan. Penalti try akan diberikan di antara kedua tiang gol, agar lebih mudah untuk mencetak tendangan konversi
5. Konversi (2 poin): Apabila tim mencetak try, tim tersebut dapat mencetak poin ekstra apabila berhasil melakukan tendangan konversi. Salah satu pemain meletakkan bola pada garis di mana bola dinyatakan try dan menendangnya ke gol lawan. Konversi dinyatakan berhasil apabila bola melewati tiang gawang dan di antara kedua "uprights". Pada waktu yang sama, pemain tim lawan harus berada pada area in-goal mereka
6. Tendangan penalti (3 poin): Wasit dapat memberikan tendangan penalti apabila pelanggaran terjadi. Bola akan diletakkan pada tempat di mana pelanggaran tersebut terjadi dan salah satu pemain menendangnya ke gawang lawan. Gol akan dicetak dengan peraturan yang sama dengan tendangan konversi.
7. Gol drop (3 poin): Apabila bola dimainkan dan seorang pemain menendangnya ke gol. Pemain yang ingin mencetak gol drop harus menjatuhkan bola ke lapangan dan menendangnya setelah bola tersebut memantul dari tanah. Menendang langsung ketika bola terlepas dari tangan tidak diperbolehkan.

Liga Rugby (NRL)

1. Taruhan yang akan diterima pada Liga Nasional Rugby (NRL) melibatkan 2 tim dengan jumlah pemain sebanyak 13
2. Pertandingan terdiri dari 2 babak kali 40 menit (waktu reguler). "Try" adalah ketika tim mencetak poin dalam area in-goal dan bernilai 4 poin.
3. Ketika Try dicetak, tim pencetak dapat mencoba melakukan konversi. Bola ditempatkan sejalan dengan garis samping dari titik di mana bola diletakkan pada jarak yang nyaman, setelah itu konversi dilakukan.
4. Konversi yang berhasil dilakukan bernilai 2 poin. Poin juga dapat dicetak melalui tendangan penalti (2 poin) atau "Drop gol" (tendangan yang dilakukan ketika bola sudah memantul dari tanah), yang bernilai 1 poin
5. Apabila pertandingan berakhir dengan seri/draw di waktu reguler, 2 babak perpanjangan waktu (5 menit setiap babak) akan dilakukan. "Golden poin" akan diterapkan, artinya tim yang mencetak skor pertama akan dinyatakan pemenang.
6. Apabila skor masih tetap sama setelah lewat babak perpanjangan waktu, hasil pertandingan akan dinyatakan seri/draw.

Rugby Sevens/Rugby Tujuh

1. Taruhan akan diterima pada pertandingan rugby dunia yang melibatkan 2 tim dengan jumlah pemain sebanyak 7.
2. Pertandingan terdiri dari 2 babak, 7 menit setiap babak.
3. Tim yang mencetak poin lebih dari tim lawan nya akan dinyatakan sebagai pemenang. Poin akan diberikan berdasarkan aksi yang sukses.
4. Try (5 poin): Try akan dicetak ketika penyerang menjatuhkan bola dalam area in-goal.
5. Konversi (2 poin): Apabila tim mencetak try, tim pencetak dapat mencoba melakukan konversi. Salah satu pemain meletakkan bola pada garis di mana bola dinyatakan try dan menendangnya ke gol lawan. Konversi dinyatakan berhasil apabila bola melewati tiang gawang dan di antara kedua "uprights".
6. Tendangan penalti (3 poin): Wasit dapat memberikan tendangan penalti apabila pelanggaran terjadi. Bola akan diletakkan pada tempat di mana pelanggaran tersebut terjadi dan salah satu

pemain menendangnya ke gawang lawan. Gol akan dicetak dengan peraturan yang sama dengan tendangan konversi.

7. Gol drop (3 poin) merupakan tendangan yang dilakukan ketika bola sudah memantul dari tanah.
8. Apabila pemain menerima satu kartu kuning, maka mereka akan ditangguhkan selama 2 menit.
9. Apabila pemain menerima satu kartu merah, mereka akan dikeluarkan dari lapangan dan tidak dapat ikut serta dalam pertandingan kembali.
10. Apabila pertandingan berakhir dengan seri/draw, maka hasil akhir dari pertandingan tersebut adalah seri/draw.

Ketentuan Umum

1. Semua taruhan akan dihitung ketika pertandingan berakhir.
2. Maksimum taruhan ditentukan oleh perusahaan untuk setiap acara secara terpisah.
3. Perusahaan dapat mengubah batas jumlah taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya kepada pengguna.
4. Dalam hal kesalahan personil atau kegagalan perangkat lunak ketika menerima taruhan (kesalahan ketik yang jelas dalam koefisien, inkonsistensi koefisien dalam posisi yang berbeda, dll.) dan argumen lain mengkonfirmasi ketidaksesuaian taruhan, perusahaan memiliki hak untuk menyatakan taruhan ini tidak valid.
5. Kedua taruhan Olahraga dan Live akan diterima. Semua pertandingan eRugby akan disiarkan secara online.
6. Berikut jenis taruhan yang tersedia:
 - **Termasuk waktu reguler:**
 - Kemenangan
 - Kesempatan ganda
 - Total (over; under)
 - Total tim (over; under)
 - Handicap
 - Kemenangan kering
 - Jumlah poin yang tepat (dalam pertandingan)
 - Time match
 - Skor pada tiap babak
 - **Termasuk perpanjangan waktu:**
 - Kemenangan
 - Balap sampai jumlah poin
 - Pertama yang mencetak poin
 - Terakhir yang mencetak poin
 - Total Try (over; under)
 - Total gol drop (over; under)

9.84. E-Sports Sepak Bola Amerika

1. E-Sports sepak bola Amerika adalah aliran permainan multiplayer (simulator sepak bola Amerika).
2. Semua taruhan dihitung sesuai dengan skor pertandingan akhir.
3. Taruhan maksimal ditepatkan oleh perusahaan taruhan pada setiap kejadian secara terpisah.
4. Batasan ukuran taruhan dapat diubah tanpa pemberitahuan pelanggan.
5. Kalau pertandingan selesai dengan skor seri maka tambahan waktu akan dimainkan. Semua taruhan akan termasuk tambahan waktu.

6. Taruhan dipasang pada waktu pertandingan sepak bola Amerika biasa: ada 12 pemain dalam setiap tim.
7. Kalau ada kesalahan staf pada saat penerimaan taruhan (salah tulis di daftar kejadian, odds yang tidak sesuai di Olahraga dan Live, dan lain sebagainya), kalau ada argumen lain yang membuktikan kesalahan taruhan, perusahaan taruhan memegang hak untuk mengklaim taruhan tersebut tidak bersah.
8. Taruhan dipasang baik sebelum pertandingan mulai maupun dalam Live. Semua pertandingan E-Sports sepak bola Amerika disalurkan dalam mode on-line.
9. Jenis taruhan yang disediakan:
 - Kemenangan;
 - Handicap pada setiap tim;
 - Total (lebih, banyak).

9.85. E-Sports Reli

1. E-Sports reli adalah aliran permainan multiplayer (simulator reli).
2. Semua taruhan dihitung sesuai dengan skor pertandingan akhir.
3. Taruhan maksimal ditepatkan oleh perusahaan taruhan pada setiap kejadian secara terpisah.
4. Kalau ada kesalahan staf pada saat penerimaan taruhan (salah tulis di daftar kejadian, odds yang tidak sesuai di Olahraga dan Live, dan lain sebagainya), kalau ada argumen lain yang membuktikan kesalahan taruhan, perusahaan taruhan memegang hak untuk mengklaim taruhan tersebut tidak bersah.
5. **Jenis taruhan yang disediakan:**
 - Pemenang balap: Pemenang balap adalah peserta yang menempatkan urutan pertama dalam protokoler terakhir.
 - Siapa yang lebih tinggi: Dalam pasangan yang ditawarkan perlu menebak siapa yang akan menempatkan urutan lebih tinggi dalam protokoler terakhir.
 - Siapa yang lebih tinggi (3 peserta): Di antara 3 peserta yang ditawarkan perlu menebak siapa yang akan menempatkan urutan lebih tinggi dalam protokoler terakhir.
 - Urutan dalam balap: taruhan pada urutan peserta yang dipilih dalam protokoler terakhir.
 - Urutan dari pertama sampai ketiga: perlu menebak apakah peserta yang dipilih akan menempatkan urutan 1, 2 atau 3.

9.86. E-Sports Golf

1. E-Sports golf adalah aliran permainan multiplayer (simulator golf).
2. Semua taruhan dihitung sesuai dengan skor pertandingan akhir.
3. Taruhan maksimal ditepatkan oleh perusahaan taruhan pada setiap kejadian secara terpisah.
4. Kalau ada kesalahan staf pada saat penerimaan taruhan (salah tulis di daftar kejadian, odds yang tidak sesuai di Olahraga dan Live, dan lain sebagainya), kalau ada argumen lain yang membuktikan kesalahan taruhan, perusahaan taruhan memegang hak untuk mengklaim taruhan tersebut tidak bersah.
5. 2 peserta ikut pertandingan dan melewati 4 lubang.
6. Pemenang dalam pertandingan dianggap peserta yang membuat jumlah pukulan yang paling kecil saat melewati semua 4 lubang. Kalau kedua peserta membuat jumlah pukulan yang sama maka skor pertandingan menjadi seri.
7. Untuk setiap lubang ditetapkan Par, yaitu jumlah pukulan yang perlu dibuat oleh peserta untuk mencapai lubang sesuai dengan reglamen. Par ditunjukkan pada tabel hasil pertandingan. Taruhan dapat dipasang pada lubang: Kurang/Lebih Par.

8. Hasil pertandingan dihitung sesuai dengan tabel statistik terakhir. Gangguan gambar tidak merupakan alasan untuk membatalkan taruhan.

9.87. E-Sports Bola Kasti

1. E-Sports bola kasti adalah aliran permainan multiplayer (simulator bola kasti).
2. Semua taruhan dihitung sesuai dengan skor pertandingan akhir.
3. Taruhan maksimal ditepatkan oleh perusahaan taruhan pada setiap kejadian secara terpisah.
4. Batasan ukuran taruhan dapat diubah tanpa pemberitahuan pelanggan.
5. Taruhan dipasang pada waktu pertandingan sepak bola Amerika biasa: ada 9 pemain dalam setiap tim.
6. Kalau pertandingan (3 inning) selesai dengan skor seri maka tambahan waktu akan dimainkan. Semua taruhan akan termasuk tambahan waktu.
7. Kalau ada kesalahan staf pada saat penerimaan taruhan (salah tulis di daftar kejadian, odds yang tidak sesuai di Olahraga dan Live, dan lain sebagainya), kalau ada argumen lain yang membuktikan kesalahan taruhan, perusahaan taruhan memegang hak untuk mengklaim taruhan tersebut tidak bersah.
8. Taruhan dipasang baik sebelum pertandingan mulai maupun dalam Live. Semua pertandingan E-Sports sepak bola Amerika disalurkan dalam mode on-line.
9. **Jenis taruhan yang disediakan:**
 - Kemenangan;
 - Handicap pada setiap tim;
 - Total (lebih, banyak);
 - Total individual (lebih, kurang).

9.88. Street Fighter V

1. Street Fighter V adalah game multiplayer.
2. Taruhan diterima pada pertempuran 2 Petarung, Pertandingan berlangsung hingga kemenangan ke 2, maksimal 3 putaran tunggal.
3. Semua taruhan akan dihitung setelah pertandingan selesai.
4. Pemenang adalah Petarung yang membunuh lawan.
5. Saham maksimum ditentukan oleh perusahaan taruhan untuk setiap event secara terpisah.
6. Saham dapat dibatasi oleh perusahaan taruhan tanpa pemberitahuan dan penjelasan.
7. Jika seandainya terjadi kesalahan personal atau program saat menerima saham taruhan (kesalahan penulisan di odds, ketidakcocokan odds dengan posisi apapun, dll) atau dengan argumen lain tentang ketidaktepatan taruhan, Perusahaan taruhan mempunyai Hak untuk menyatakan bahwa taruhan batal (tidak valid).
8. Hanya untuk taruhan LIVE. Semua pertandingan disiarkan LIVE.
9. Taruhan yang tersedia: Pada putaran:
 - Menang di putaran;
 - Durasi putaran* (lebih/kurang);
 - Apakah kemenangan jelas akan terjadi "Perfect Win" - Pemenang menang tanpa menerima kerusakan dari lawan;
 - Apakah akan ada kemenangan Reguler V;
 - Jenis penyelesaian: EX (EX Move), C (Tendangan super), CA (serangan kinetik) jenis tanda penyelesaian (tanda) ditampilkan di bagian atas video, di dekat waktu putaran.

*Durasi putaran adalah detik sejak pertandingan dimulai, yang diperoleh dengan mengurangi 99 detik (standar waktu putaran dimulai) nomor terkecil dari timer.

Contoh: Jika perhitungan timer berhenti di angka 59, maka durasi putaran $99-59= 40$ detik.

9.89. Quake4

1. Quake4 adalah aliran permainan multiplayer.
2. DeathMatch (Pertandingan mati): durasi ronde 5 menit. Pemain yang membunuh lebih banyak lawannya menang.
3. Kalau pada akhir satu ronde pemenang tidak dapat dipastikan (jumlah pembunuhan yang dibuat oleh beberapa pemain sama) diumumkan pada waktu tambahan durasinya 2 menit.
4. Pemenang pada waktu tambahan dipastikan dengan cara yang sama dengan waktu umum (pemain yang sempat membunuh lebih banyak lawannya).
5. Taruhan maksimal ditepatkan oleh perusahaan taruhan pada setiap kejadian secara terpisah.
6. Batasan jumlah taruhan dapat diubah tanpa pemberitahuan pelanggan sebelumnya.
7. Kalau ada kesalahan staf pada saat penerimaan taruhan (salah tulis di daftar kejadian, odds yang tidak sesuai di Olahraga dan Live, dan lain sebagainya), kalau ada argumen lain yang membuktikan kesalahan taruhan, perusahaan taruhan memegang hak untuk mengklaim taruhan tersebut tidak bersah.
8. Taruhan dipasang hanya di Live saja. Permainan disalurkan secara online.

Jenis taruhan disediakan:

- Pemenang pada waktu umum;
- Pemenang pertandingan;
- Ada overtime;
- Total pemain dengan Frag.

9.90. Call of Duty

1. Call of Duty adalah game multiplayer (game simulator).
2. Taruhan diterima saat konfrontasi 6 pemain. Durasi pertandingan adalah 6 menit.
3. Semua taruhan akan dihitung setelah pertandingan selesai.
4. Saham maksimum ditentukan oleh perusahaan taruhan untuk setiap event secara terpisah.
5. Saham dapat dibatasi oleh perusahaan taruhan tanpa pemberitahuan dan penjelasan.
6. Jika seandainya terjadi kesalahan personal atau program saat menerima saham taruhan (kesalahan penulisan di odds, ketidakcocokan odds dengan posisi apapun, dll) atau dengan argumen lain tentang ketidaktepatan taruhan, Perusahaan taruhan mempunyai Hak untuk menyatakan bahwa taruhan batal (tidak valid).
7. Pemenang adalah Petarung yang menghasilkan jumlah fragmen terbesar. Jika imbang, akan dilihat jumlah terkecil dari kematian.
8. Total pemain - jumlah bendera pemain.
9. Perhitungan didasarkan pada tabel yang ditampilkan dalam siaran.
10. Taruhan dapat dipasang di LIVE saja. Semua pertandingan disiarkan dalam mode online.

Call Of Duty. Headquarters

1. Call Of Duty melibatkan siaran streaming permainan multipemain (Call Of Duty: Modern Warfare 3).
2. Taruhan diterima pada pertarungan antara tim Alpha dan Bravo.

3. Setiap pertandingan diadakan dalam format terbaik dari 5, yang berarti permainan akan berakhir jika salah satu tim memenangkan 3 ronde. Di setiap ronde, tujuan kedua tim adalah mencetak 50 poin dalam waktu yang ditetapkan. Jika tidak ada tim yang berhasil mencetak 50 poin, tim yang mencetak poin terbanyak akan dianggap sebagai pemenang ronde tersebut.
4. Semua taruhan diselesaikan setelah pertarungan berakhir.
5. Nilai taruhan maksimum ditentukan oleh juru taruhan untuk setiap pasar secara individual.
6. Juru taruhan dapat mengubah batas taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
7. Jika anggota staf melakukan kesalahan, atau jika terjadi kesalahan perangkat lunak pada saat taruhan diterima (misalnya, kesalahan cetak yang jelas pada odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live dan di slip taruhan, dll.), atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan diterima dengan tidak benar, juru taruhan berhak untuk menyatakan taruhan tersebut hangus.
8. Pasar yang tersedia:
 1. **pada keseluruhan pertandingan:**
 - Tim 1 (Alpha) / Tim 2 (Bravo) akan Menang
 - Tebak Skor
 - Total Poin
 - Total Poin Individual
 - Total Frag
 - Total Frag Individual
 2. **di ronde berikutnya:**
 - Tim 1 (Alpha) / Tim 2 (Bravo) akan Menang
 - Total Pangkalan Yang Ditangkap
 - Total Pangkalan Individual Yang Ditangkap
 - Tim akan Merebut Pangkalan Terlebih Dahulu
 - Total Poin
 - Total Poin Individual
 - Total Frag
 - Total Frag Individual
 - Waktu Tersisa Over
 - Total Pemain Tanpa Frag
 - Total Pemain Individual Tanpa Frag

9.91. HearthStone

1. HearthStone adalah aliran permainan multiplayer.
2. Pertandingan dianggap dimulai setelah kartu pertama dikeluarkan oleh kedua pemain.
3. Pertandingan acak dimainkan sampai dua kemenangan.
4. Taruhan maksimal ditetapkan oleh perusahaan taruhan pada setiap kejadian secara terpisah.
5. Batasan ukuran taruhan dapat diubah tanpa pemberitahuan pelanggan.
6. Kalau ada kesalahan staf pada saat penerimaan taruhan (salah tulis di daftar kejadian, odds yang tidak sesuai di Olahraga dan Live, dan lain sebagainya), kalau ada argumen lain yang membuktikan kesalahan taruhan, perusahaan taruhan memegang hak untuk mengklaim taruhan tersebut tidak bersah.
7. Kalau skor pertandingan akhir tidak dapat ditetapkan, jumlah taruhan akan dikembalikan ke saldo pelanggan. Taruhan pada pertandingan yang diselesaikan dihitung berdasarkan hasil pertandingan.
8. Hasil pertandingan acak dihitung berdasarkan saluran/rekaman.
9. Jenis taruhan yang disediakan:
 - Kemenangan: pemenang adalah pemain yang membunuh lawannya;

- Total (Lebih; kurang): taruhan dapat dipasang pada jumlah poin hit + perisai yang pemenang telah meninggalkan di akhir perlawanan.
 - Jumlah rahasia yang digunakan - jumlah kartu "Rahasia" yang digunakan untuk keseluruhan pertandingan oleh dua rival.
 - Jumlah eja yang digunakan - jumlah kartu "Eja" yang digunakan untuk keseluruhan pertandingan oleh dua pesaing.
 - Jumlah minion yang digunakan - jumlah kartu "Minion" yang digunakan untuk keseluruhan pertandingan oleh dua rival.
 - Jumlah kartu legendaris diletakkan di atas meja - jumlah kartu legendaris yang digunakan untuk keseluruhan pertandingan oleh dua rival. (Kartu legendaris dihiasi dengan rangka serupa naga).
 - Nilai Kartu (Ya / Tidak) - kartu dengan nilai yang dinyatakan akan digunakan atau tidak akan digunakan selama pertandingan berlangsung.
10. Kalau selama eja yang digunakan kartu yang dimainkan dulu (termasuk kartu legendaris) kembali pada meja, maka untuk peristiwa "Total Minion yang dimainkan" dan "Total kartu legendaris yang diletakkan di atas meja" kartu ini tidak diperhitungkan berulang.
 11. Minion yang dipanggil selama eja oleh minion yang lain tidak diperhitungkan untuk peristiwa "Total Minion yang dimainkan".

9.92. Cyber Lacrosse

1. Cyber Lacrosse adalah aliran permainan multiplayer (simulator lacrosse).
2. Semua taruhan yang dipasang dihitung setelah acara selesai.
3. Taruhan maksimal ditepatkan oleh perusahaan taruhan pada setiap kejadian secara terpisah.
4. Batasan ukuran taruhan dapat diubah tanpa pemberitahuan pelanggan.
5. Taruhan dipasang pada waktu pertandingan utama.
6. Kalau ada kesalahan staf pada saat penerimaan taruhan (salah tulis di daftar kejadian, odds yang tidak sesuai di Olahraga dan Live, dan lain sebagainya), kalau ada argumen lain yang membuktikan kesalahan taruhan, perusahaan taruhan memegang hak untuk mengklaim taruhan tersebut tidak bersah.
7. Taruhan dipasang baik sebelum pertandingan mulai maupun dalam Live. Semua pertandingan Cyber Lacrosse disalurkan dalam mode on-line.
8. Tim dengan skor yang lebih besar daripada lawannya dianggap pemenang dalam acara tersebut. Jika kedua tim punya skor seri maka tambahan waktu akan dimainkan.
9. Jika lemparan telah dilakukan di luar area penalti, tim mendapat dua poin.
10. Taruhan untuk separuh pertandingan dihitung setelah pertandingan selesai.
11. Jenis taruhan yang disediakan:
 - Kemenangan;
 - Double chance;
 - Handicap;
 - Total (lebih, banyak); (sisa jumlah poin);
 - Total (ganjil, genap);
 - Total individual (lebih, kurang);
 - Balap sampai jumlah poin.

9.93. Steep

1. Steep - adalah aliran permainan simulator olah raga musim dingin ekstrim.

2. Empat lawanan satu-satunya berpartisipasi dalam satu pertandingan.
3. Taruhan diterima untuk setiap pemain dalam kategori berikutnya: poin yang didapat, waktu pemain di trek. Semua taruhan dihitung setelah pertandingan dan turnamen selesai.
4. Pemain dengan skor yang tertinggi dianggap sebagai pemenang turnamen.
5. Pemain dengan waktu di trek yang terendah dianggap sebagai pemenang turnamen.
6. Taruhan maksimal ditepatkan oleh perusahaan taruhan pada setiap kejadian secara terpisah.
7. Batasan ukuran taruhan dapat diubah tanpa pemberitahuan pelanggan.
8. Kalau ada kesalahan staf pada saat penerimaan taruhan (salah tulis di daftar kejadian, odds yang tidak sesuai di Olahraga dan Live, dan lain sebagainya), kalau ada argumen lain yang membuktikan kesalahan taruhan, perusahaan taruhan memegang hak untuk mengklaim taruhan tersebut tidak bersah.
9. Taruhan dipasang hanya dalam mode Live. Semua pertandingan disalurkan dalam mode online.
10. Jenis taruhan yang disediakan:
 - Kemenangan dalam turnamen (skor tertinggi);
 - Kemenangan dalam turnamen (waktu di trek terendah);
 - Total individual skor (lebih, kurang);
 - Total individual waktu di trek (lebih, kurang);
 - Total skor (lebih, kurang);
 - Total waktu di trek (lebih, kurang);
 - Perbandingan total skor para peserta;
 - Perbandingan total waktu di trek para peserta.

*Waktu di trek adalah waktu setelah peserta pertandingan melintasi titik awal sampai melintasi titik akhir.

9.94. Permainan CrossFit

Taruhan dipasang pada pemenang pertandingan. Daftar disiplin di mana kompetisi akan diadakan diterbitkan selama beberapa jam sebelum Permainan dimulai. Disiplin-disiplin yang luar biasa bisa masuk daftar kompetisi yang diadakan. Kompetisi untuk pemain setiap jenis kelamin, kompetisi tim, kompetisi untuk master digelar dalam rangka Permainan CrossFit.

Kalau pemain yang terdaftar tidak berpartisipasi dalam pertandingan, semua taruhan yang dipasang pada pemain tersebut akan dihitung dengan koefisien "1".

9.95. E-Sports Floorball

1. E-Sports Floorball adalah aliran permainan multiplayer (simulator floorball).
2. Taruhan dipasang pada waktu pertandingan floorball biasa: ada 6 pemain dalam setiap tim.
3. Semua taruhan dihitung sesuai dengan skor pertandingan akhir.
4. Taruhan maksimal ditepatkan oleh perusahaan taruhan pada setiap kejadian secara terpisah.
5. Batasan ukuran taruhan dapat diubah tanpa pemberitahuan pelanggan.
6. Kalau pertandingan selesai dengan skor seri maka tambahan waktu akan dimainkan. Semua taruhan akan termasuk tambahan waktu.
7. Kalau ada kesalahan staf pada saat penerimaan taruhan (salah tulis di daftar kejadian, odds yang tidak sesuai di Olahraga dan Live, dan lain sebagainya), kalau ada argumen lain yang membuktikan kesalahan taruhan, perusahaan taruhan memegang hak untuk mengklaim taruhan tersebut tidak bersah.
8. Taruhan dipasang baik sebelum pertandingan mulai maupun dalam Live. Semua pertandingan

E-Sports Floorball disalurkan dalam mode on-line.

9. Jenis taruhan yang disediakan:

- Kemenangan;
- Handicap pada setiap tim;
- Total (lebih, banyak);
- Total individual setiap tim.

9.96. eSports Formula 1

1. eSports Formula 1 adalah aliran simulator balapan Formula-1.
2. Semua taruhan dihitung setelah balapan selesai.
3. Taruhan maksimal ditetapkan oleh perusahaan taruhan pada setiap kejadian secara terpisah.
4. Kalau ada kesalahan staf pada saat penerimaan taruhan (salah tulis di daftar kejadian, odds yang tidak sesuai di Olahraga dan Live, dan lain sebagainya), kalau ada argumen lain yang membuktikan kesalahan taruhan, perusahaan taruhan memegang hak untuk mengklaim taruhan tersebut tidak bersah.
5. Jenis taruhan yang tersedia:
 - “Pemenang balapan” adalah taruhan pada pembalap yang menempatkan urutan pertama sesuai dengan daftar pemain final.
 - “Pembandingan” adalah taruhan pada pembalap yang menempatkan urutan lebih tinggi dibanding dengan pembalap yang lain.
 - “Kemenangan tanpa pemimpin” adalah taruhan pada pemenang balapan yang menempatkan urutan pertama. Dua pembalap pertama tidak dihitung.
 - “Pembalap tim terbaik” adalah taruhan pada pembalap yang menempatkan urutan lebih baik dibanding dengan pembalap tim yang sama.
 - “Urutan final pembalap” taruhan pada posisi pembalap pada daftar pembalap akhir.
 - “Urutan 1-2” taruhan pada pembalap yang masuk daftar pembalap yang menempatkan urutan 1, 2 dan 3.

9.97. Kiber AngryBirds

1. Kiber AngryBirds ialah penyiaran permainan komputer. Pemain harus menggunakan katapel untuk menembak dengan burung pada babi hijau, yang ditempatkan pada struktur yang berbeda.
2. Taruhan dapat dipasang pada seri permainan (dari satu sampai tiga puluh). Seri permainan berlangsung sampai kegagalan pemain.
3. Jika taruhan dipasang pada peta yang tertentu, dan pemain belum mencapai peta itu, taruhan ini akan dihitung dengan peluang sama dengan “satu”.
4. Semua taruhan dihitung setelah pertandingan selesai.
5. Taruhan maksimal ditepatkan oleh perusahaan taruhan pada setiap kejadian secara terpisah.
6. Batasan ukuran taruhan dapat diubah tanpa pemberitahuan pelanggan.
7. Kalau ada kesalahan staf pada saat penerimaan taruhan (salah tulis di daftar kejadian, odds yang tidak sesuai di Olahraga dan Live, dan lain sebagainya), kalau ada argumen lain yang membuktikan kesalahan taruhan, perusahaan taruhan memegang hak untuk mengklaim taruhan tersebut tidak bersah.
8. Pemain dapat memasang taruhan baik sebelum acara dimulai, maupun memasang taruhan langsung (Live). Seri permainan disiarkan dalam mode on-line.
9. Taruhan yang terjangkau:
 - Jumlah poin total (jumlah poin yang diterima di semua peta yang dibuka);

- Jumlah bintang total (jumlah bintang yang diterima di semua peta yang dibuka);
- Taruhan Total: Taruhan dapat dipasang pada jumlah peta;
- Taruhan Total: Taruhan dapat dipasang pada jumlah poin pada peta tertentu;
- Taruhan Total: Taruhan dapat dipasang pada jumlah bintang pada peta tertentu.

9.98. Injustice 2

1. Injustice 2 — siaran permainan multiplayer.
2. Taruhan diterima pada pertarungan termasuk dua tim dari tiga pejuang di masing-masing. Permainan dimainkan sampai 2 kali menang, maksimal 3 ronde.
3. Semua taruhan dihitung setelah kejadian akhir.
4. Pemenang adalah tim dengan jumlah kemenangan terbesar.
5. Saham maksimal ditentukan pada setiap kejadian oleh perusahaan pertaruhan.
6. Taruhan dapat dibatasi pada kejadian apapun tanpa adanya pemberitahuan alasan.
7. Jika staf perusahaan membuat kesalahan atau kegagalan sistem terjadi saat penerimaan taruhan (Salah cetak odds, ketidaksesuaian odds di berbagai posisi dll.) atau ada kesaksian lain yang membuktikan ketidaklayakan taruhan, perusahaan pertaruhan mempunyai hak untuk menyatakan taruhan tersebut tidak valid.
8. Penerimaan taruhan bisa diproses hanya di LIVE. Permainan disiarkan secara online.
9. Taruhan yang tersedia:
 - Kemenangan dalam Ronde;
 - Kemenangan dalam turnamen;
 - Jumlah Ronde total.

9.99. Pesapallo

1. Pesapallo ialah jenis bisbol Finlandia.
2. Taruhan diterima untuk hasil utama. Sumber andalan ialah situs <http://www.pesis.fi>.

9.100. Tekken VII

1. Tekken - siaran permainan multiplayer.
2. Taruhan diterima pada pertarungan termasuk dua pejuang. Permainan dimainkan sampai 5 kali menang, maksimal 9 ronde.
3. Semua taruhan dihitung setelah kejadian akhir.
4. Pemenang adalah pejuang yang membunuh lawannya.
5. Saham maksimal ditentukan pada setiap kejadian oleh perusahaan pertaruhan.
6. Taruhan dapat dibatasi pada kejadian apapun tanpa adanya pemberitahuan alasan.
7. Jika staf perusahaan membuat kesalahan atau kegagalan sistem terjadi saat penerimaan taruhan (Salah cetak odds, ketidaksesuaian odds di berbagai posisi dll.) atau ada kesaksian lain yang membuktikan ketidaklayakan taruhan, perusahaan pertaruhan mempunyai hak untuk menyatakan taruhan tersebut tidak valid.
8. Penerimaan taruhan bisa diproses hanya di LIVE. Permainan disiarkan secara online.
9. **Taruhan yang tersedia:**
 1. **Ronde:**
 - Kemenangan dalam Ronde;
 - Durasi Ronde* (lebih atau kurang);
 2. **Turnamen:**

- Kemenanngan dalam turnamen;
- Total (lebih atau kurang);
- Total individual pejuang (lebih atau kurang);
- Handicap individual pejuang (lebih atau kurang);
- Total Ronde genap atau ganjil.

*Durasi putaran adalah detik sejak pertandingan dimulai, yang diperoleh dengan mengurangi 80 detik (standar waktu putaran dimulai) nomor terkecil dari timer.

Contoh: Jika perhitungan timer berhenti di angka 54, maka durasi rondennya adalah $80 - 54 = 26$ detik.

9.101. Taruhan spesial

1. Taruhan spesial. Cuaca. Salju harus didaftarkan di stasiun meteorologi bandara internasional utama kota pada tanggal 25 Desember 2017. Untuk kota dengan lebih dari satu bandara internasional, bandara dengan lalu lintas penumpang terbesar sepanjang tahun akan diperhitungkan. Situs www.wunderground.com harus mengkonfirmasi hasilnya sebelum akhir Januari 2018.

9.102. Gulat

1. Semua taruhan dihitung setelah akhir kompetisi berdasarkan peraturan turnamen. Jika jumlah peserta dalam kompetisi berubah, taruhannya akan tetap berlaku.
2. Jika peserta atau tim tambahan memasuki turnamen pada tahap apapun, semua taruhan akan tetap berlaku. Jika tidak ada yang memenangkan turnamen atau pemenang ditentukan dengan hasil imbang, taruhan akan dibatalkan.
3. Jika pertandingan dinyatakan imbang, maka taruhan kemenangan akan dihitung dengan koefisien "1" (jika tidak ada tawaran untuk hasil imbang).
4. Taruhan "Akan muncul di ring". Perhitungannya didasarkan pada siaran acara utama. Pegulat, siapa yang terdaftar dalam acara tersebut, harus masuk ring, tapi tidak diharuskan ikut dalam pertarungan. Jika terjadi perubahan jumlah korek api, jadwal penampilan para peserta, semua taruhan pada penampilan pegulat di ring akan tetap berlaku.
5. Taruhan "Interven dalam sebuah acara". Pegulat harus campur tangan dalam acara (menyerahkan benda, mengalihkan perhatian hakim, dll.) antara gong awal dan sinyal akhir pertarungan. Jika intervensi terjadi di lain waktu, maka taruhan pada hasil ini akan dihitung dengan koefisien "1". Jika peserta yang bernama akan menyerang peserta tambahan atau tim yang mencegah pertandingan, taruhan akan dihitung dengan koefisien "1".
6. Taruhan "Interven dalam pertandingan". Orang yang ditunjuk harus memukul peserta yang dinyatakan dalam periode antara gong awal dan sinyal tentang akhir pertandingan dalam pertandingan ini dalam acara tersebut, sehingga tindakan ini diperhitungkan. Jika peserta yang disebutkan menyerang lawan yang direncanakan pada waktu lain, maka taruhan atas hasil ini akan dihitung dengan koefisien "1". Jika orang yang disebutkan ikut campur dalam pertandingan lain, ini tidak akan diperhitungkan dalam taruhan atas hasil ini. Jika peserta yang bernama akan menyerang peserta tambahan atau tim yang mencegah pertandingan, taruhan pada hasil ini akan dihitung dengan koefisien "1". Jika pertandingan yang ditentukan tidak dimulai, taruhan pada hasil ini akan dihitung dengan koefisien "1".
7. Perubahan dalam perhitungan tidak akan dilakukan karena adanya perubahan atau koreksi yang dilakukan oleh organisasi pengelola setelah kejadian tersebut.

9.103. Permainan kartu "Durak"

1. Durak - adalah permainan kartu yang populer di antara 2 pemain. Kartu peringkat di dek 36 kartu: 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A.
2. Daftar Istilah:
 - Trump: setelan truf adalah yang paling kuat, dan mengalahkan setelan lainnya di atas meja.
 - Kartu yang dibuang adalah situasi saat pemain telah mengalahkan kartu menyerang yang tergeletak di atas meja.
 - Kartu yang diambil adalah situasi saat pemain tidak bisa mengalahkan kartu menyerang yang tergeletak di atas meja dan dia mengambil semua kartu di atas meja.
 - Hasil undian dinyatakan jika tidak ada lagi kartu di geladak dan semua kartu dipukul. Dalam hal ini, tidak ada pemenang atau pecundang dalam permainan.
3. Taruhan yang tersedia:
 - Kemenangan pemain 1 / pemain kemenangan 2 / seri (pemain menang jika di akhir permainan dia tidak memiliki kartu di tangannya, tapi lawan tetap,imbang - tidak ada kartu di tangan setelah permainan berakhir untuk kedua pemain).
 - Total Ronde (Ronde dimulai saat salah satu pemain mulai menyerang, dan diakhiri dengan kartu yang dibuang atau kartu diambil jika pemain lain tidak dapat mengalahkan kartu menyerang).
 - Total Ronde Berakhir Dengan Kartu yang Diambil (Ronde di mana pemain tidak bisa mengalahkan kartu yang tergeletak di atas meja).
 - Total Ronde Berakhir Dengan Kartu yang Dibuang (Ronde berakhir dengan kartu dibuang).
 - Putar pertama (Pemain dengan kartu truf terendah adalah penyerang pertama; jika pemain tidak memiliki kartu truf maka Pemain 1 mulai menyerang).
 - Warna kartu truf.
 - Putaran (Kartu yang Dibuang / Kartu yang Diambil) - dengan hasil apa putaran yang dipilih akan berakhir.
 - Pemain Untuk menahan 4 kartu dengan nilai yang sama (setiap saat selama permainan).
 - Total Kartu Pemain Di Akhir Pertandingan (jumlah kartu tertinggal di tangan pecundang; jika permainan berakhir dalam jumlah undian sama dengan 0).
 - Siapa yang Akan Ambil Kartu Terakhir Dari Deck (kartu terakhir adalah kartu truf yang diletakkan di atas meja di bawah dek).
 - Kartu Terakhir di Deck adalah wajah atau Ace.
 - Siapa yang akan menerima kartu truf dari dek.
4. Jika anggota staf melakukan kesalahan atau jika ada kegagalan perangkat lunak terjadi pada saat penerimaan taruhan (misalnya sidik jari yang jelas dalam peluang, ketidakkonsistenan antara peluang yang ditampilkan di bagian Olahragawan / Live dan pada slip taruhan dll), atau jika ada indikasi taruhan lain yang diterima secara tidak benar, maka taruhan berhak untuk menyatakan bahwa taruhan tersebut tidak berlaku.

9.104. 21 poin

21 (permainan kartu)

1. Permainan kartu "21" adalah variasi pada permainan klasik. Pada awal permainan, pemain dan bandar menerima dua kartu masing-masing secara bergantian: pemain-bandar-pemain-bandar. Jika salah satu dari mereka mendapat skor 21 poin dengan dua kartu pertama mereka, maka

permainan selesai dan poin dibandingkan. Jika tidak, pemain dapat mengambil satu kartu pada satu waktu sampai mereka memutuskan untuk berhenti, sampai mereka mencapai 5 kartu, atau sampai nilai total poin di tangan mereka sama dengan 21 atau lebih dari 21 poin (bust). Jika pemain bust, mereka otomatis kalah. Dalam semua kasus lain, bandar mengambil giliran. Bandar harus tetap mengambil kartu jika memiliki kurang dari 17 poin dan kurang dari 5 kartu. Bandar dapat berhenti ketika mereka memiliki lebih banyak poin daripada pemain. Jika bandar melebihi 21 poin, maka mereka kalah. Dalam semua kasus lain, poin yang diperoleh pemain dan bandar dibandingkan. Pemenangnya adalah orang yang memperoleh poin lebih banyak dari lawan mereka, dan jika poinnya sama, permainan adalah seri. "21" dimainkan dengan setumpuk 36 kartu. Peringkat kartu: 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A. Nilai kartu sesuai dengan peringkat: 6, 7, 8, 9, 10, 2, 3, 4, 11, masing-masing. "Poin Emas" adalah kombinasi kemenangan ketika pemain / bandar memegang dua kartu, dan keduanya kartu aces (dihitung sebagai 21 poin).

2. Jika anggota staf membuat kesalahan atau jika terjadi kegagalan perangkat lunak pada saat penerimaan taruhan (misalnya salah cetak odds dengan jelas, inkonsistensi antara peluang di bagian Olahraga / Live dan pada slip taruhan, dll.), Atau jika ada indikasi lain dari taruhan yang diterima secara tidak benar, bandar taruhan berhak menyatakan taruhan tersebut batal. Jika terjadi kegagalan perangkat lunak, permainan mungkin terganggu, dan semua taruhan yang tidak diselesaikan akan dikembalikan.

3. **Pasar berikut tersedia:**

- Menang Total (Atas; Bawah)
- Total Individu (Atas; Bawah)
- 21 Poin Akan Skor (Ya / Tidak)
- Bandar / Pemain Mencetak 21 Poin (Ya / Tidak)
- Akankah Ada "Poin Emas"
- Pemain / Bandar Menerima "Poin Emas"
- Bust (Ya / Tidak)
- Bandar / Pemain Bust (Ya / Tidak)
- Permainan Akan Selesai Saat Kesepakatan (Ya / Tidak)
- Bandar / Pemain Untuk Mendapatkan Kartu (kembar)
- Bandar / Pemain Untuk Mendapatkan Kartu (Pangkat)
- Bandar / Pemain Untuk Mendapatkan Kartu

Klasik (permainan kartu)

1. Dalam versi permainan klasik, pemain dan bandar menerima satu kartu pada awal permainan. Kartu bandar diletakkan menghadap ke bawah di atas meja, yaitu nilai kartu tidak terlihat. Kemudian pemain mengambil satu kartu pada satu waktu sampai mereka memutuskan untuk berhenti, sampai mereka mencapai 5 kartu, atau sampai nilai total di tangan mereka sama dengan 21 atau lebih dari 21 poin (bust). Jika skor pemain tepat 21 poin, mereka otomatis menang. Jika pemain bust, mereka kalah. Dalam semua kasus lain, bandar mengambil giliran. Mereka menyerahkan kartu pertama mereka dan mengambil kartu tambahan. Bandar harus tetap mengambil kartu jika memiliki kurang dari 17 poin dan kurang dari 5 kartu. Jika bandar melebihi 21 poin, maka mereka kalah. Dalam semua kasus lain, poin yang diperoleh oleh pemain dan bandar dibandingkan. Pemenangnya adalah orang yang memperoleh poin lebih banyak dari lawan mereka, dan jika poinnya sama, permainan akan seri. Klasik "21" dimainkan dengan setumpuk 36 kartu. Peringkat kartu: 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A. Nilai kartu sesuai dengan peringkat: 6, 7, 8, 9, 10, 2, 3, 4, 11, masing-masing. Ada dua kombinasi khusus dalam permainan yang dihitung sebagai 21 poin:
 - kedua kartu di tangan pemain/bandar adalah aces - "Poin Emas"
 - lima kartu bergambar di tangan pemain/bandar (J,Q,K) - "Lima Gambar"

2. Jika anggota staf membuat kesalahan atau jika terjadi kegagalan perangkat lunak pada saat penerimaan taruhan (misalnya salah cetak odds dengan jelas, inkonsistensi antara peluang di bagian Olahraga / Live dan pada slip taruhan, dll.), Atau jika ada indikasi lain dari taruhan yang diterima secara tidak benar, bandar taruhan berhak menyatakan taruhan tersebut batal. Jika terjadi kegagalan perangkat lunak, permainan mungkin terganggu, dan semua taruhan yang tidak diselesaikan akan dikembalikan.

3. **Pasar berikut tersedia:**

- Menang Total (Atas; Bawah)
- Total Individu (Atas; Bawah)
- 21 Poin Akan Skor (Ya / Tidak)
- Bandar / Pemain Mencetak 21 Poin (Ya / Tidak)
- Akankah Ada "Poin Emas"
- Pemain / Bandar Menerima "Poin Emas"
- Bust (Ya / Tidak)
- Bandar / Pemain Bust (Ya / Tidak)
- Permainan Akan Selesai Saat Kesepakatan (Ya / Tidak)
- Bandar / Pemain Untuk Mendapatkan Kartu (kembar)
- Bandar / Pemain Untuk Mendapatkan Kartu (Pangkat)
- Bandar / Pemain Untuk Mendapatkan Kartu

DOTA 21. HINGGA 3 KEMENANGAN.

1. Permainan ini dimainkan oleh karakter-karakter Dota. Permainan terdiri dari sejumlah ronde. Jika seorang pemain memenangkan sebuah ronde, ia mendapatkan 1 poin. Permainan berlanjut hingga salah satu peserta mencetak 3 poin. Semua ronde dimainkan sesuai dengan aturan permainan kartu "21".
2. Jika anggota staf membuat kesalahan, atau terjadi kesalahan pada perangkat lunak saat taruhan diterima (mis. kesalahan cetak yang jelas dalam odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di beberapa tempat berbeda, dll.), atau jika terdapat indikasi lainnya bahwa sebuah taruhan diterima secara tidak benar, juru taruhan berhak untuk menyatakan taruhan tersebut hangus. Jika terjadi kesalahan pada perangkat lunak, permainan dapat terhenti, maka semua taruhan yang belum diselesaikan akan dikembalikan.

3. **Pasar-pasar taruhan berikut ini tersedia:**

- **1) pada keseluruhan permainan:**
 - Menang
 - Total Seri (Over/Under)
 - Tebak Skor
 - Kemenangan Berturut-Turut
- **2) pada sebuah ronde:**
 - Menang
 - Total (Over/Under)
 - Individual Total (Over/Under)
 - 21 Poin Akan Dicitak (Ya/Tidak)
 - Dealer/Pemain Mencetak 21 Poin (Ya/Tidak)
 - Akankah Ada "Golden Poin"
 - Pemain/Dealer Menerima "Golden Poin"
 - Bangkrut (Ya/Tidak)
 - Dealer/Pemain Akan Bangkrut (Ya/Tidak)
 - Permainan Berakhir Begitu Kartu Dibagikan (Ya/Tidak)
 - Dealer/Pemain Mendapatkan Satu Kartu (Suit)
 - Dealer/Pemain Mendapatkan Satu Kartu (Rank)

9.105. Seca

1. Seca adalah permainan kartu yang melibatkan dua pemain.
2. Tujuan permainan adalah untuk mencetak poin lebih banyak dari lawan Anda. Permainan ini menggunakan satu deck yang terdiri dari 36 kartu, mulai dari kartu enam hingga As.
 1. Tiga kartu dibagikan ke masing-masing pemain. Pemenangnya adalah pemain yang mendapatkan poin terbanyak. Jika kedua pemain mendapatkan poin yang sama, permainan akan berakhir seri.
 2. Nilai kartu: As - 11 poin, enam hingga sepuluh - sesuai nilai yang tertera, kartu dengan wajah - 10 poin.
 3. Poin dari kartu-kartu berjenis sama akan dijumlahkan. Misalnya, jika seorang pemain memiliki Jack sekop dan delapan sekop, pemain tersebut memenangkan 18 poin. Poin dari dua atau tiga As juga dijumlahkan. Jadi, dua As menghasilkan 22 poin, dan tiga As menghasilkan 33 poin. Namun, kombinasi As sekop, As keriting, dan King sekop akan menghasilkan 22 poin, dan bukan 32.
 4. Kartu enam keriting dianggap sebagai Joker, dan dapat dikombinasikan dengan kartu atau kombinasi apa saja, yang mana ia menambahkan 11 poin. Misalnya, jika seorang pemain memiliki kartu enam keriting, As keriting, dan As sekop, pemain itu memenangkan 33 poin.
 5. Kombinasi terkuat dalam permainan ini adalah tiga kartu enam, di mana salah satunya adalah enam keriting. Kombinasi ini menghasilkan 36 poin.
3. Jika staf melakukan kesalahan, atau jika terjadi kegagalan perangkat lunak saat taruhan diterima (misalnya kesalahan cetak yang jelas dalam odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live dan di slip taruhan, dll.), atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan diterima dengan tidak benar, juru taruhan berhak untuk menyatakan taruhan tersebut hangus. Jika terjadi kesalahan perangkat lunak, permainan dapat dibatalkan, dan dalam hal ini, semua taruhan yang belum diselesaikan akan diselesaikan dengan odd sebesar 1,00.
4. Pasar-pasar berikut ini tersedia:
 - Menang
 - Total
 - Individual Total
 - Total Even/Odd
 - Total Poin Pemain1/Pemain2 (Jumlah tepat poin)
 - Total Poin Salah Satu Pemain (Jumlah tepat poin)
 - Masing-Masing Pemain Mencetak (Over/Under, Ya/Tidak)
 - Pemain1/Pemain2 Mendapatkan Kartu/Jenis/Rank
 - Salah Satu Pemain Mendapatkan Kartu

9.106. POKER

1. Poker adalah permainan kartu di mana pemenang ditentukan oleh pemain yang mengumpulkan kombinasi tertinggi. Permainan berlangsung antara dua peserta. Untuk bermain menggunakan tumpukan 52 kartu. Kartu dari terendah ke tertinggi: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A.
2. Kombinasi poker:
 - Royal Flush: bukan kombinasi yang terpisah, tapi kasus khusus straight flush, yang tertinggi mungkin, dan terdiri dari 5 kartu tertinggi (as, king, queen, jack, sepuluh) dengan jenis yang sama, misalnya: A♥ K♥ Q♥ J♥ 10♥.
 - Straight Flush (eng. straight flush - "suit in order"): setiap lima kartu dengan jenis yang

- sama, misalnya: 9♠ 8♠ 7♠ 6♠ 5♠. Kartu As dapat memulai (terendah) atau mengakhirinya (tertinggi). Straight Flush terendah - dari lima besar hingga ace.
- Empat jenis: empat kartu dengan nilai yang sama, misalnya: 3♥ 3♦ 3♣ 3♠.
 - Full House adalah tiga kartu senilai dan sepasang kartu dengan nilai yang lain, misalnya: 10♥ 10♦ 10♠ 8♣ 8♥.
 - Flush: lima kartu dengan jenis yang sama, misalnya: K♠ J♠ 8♠ 4♠ 3♠.
 - Straight: lima kartu senilai secara urut dalam setidaknya dua jenis yang berbeda, misalnya: 5♦ 4♥ 3♠ 2♦ A♦. Kartu As dapat memulai (terendah) atau mengakhirinya (tertinggi). Dalam contoh ini, A♦ memulai kombinasi dan martabatnya diperkirakan satu, dan 5♦ dianggap kartu tertinggi. Straight terendah adalah dari lima ke ace, yang tertinggi dari ace ke sepuluh.
 - Three of a kind: tiga kartu dengan nilai yang sama, misalnya: 7♣ 7♥ 7♠.
 - Two pair: dua pasang kartu dengan nilai yang sama, misalnya: 8♣ 8♠ 4♥ 4♣.
 - One pair: dua kartu dengan nilai yang sama, misalnya: 9♥ 9♠.
 - High Card (eng. High Card): tidak ada kombinasi di atas, misalnya (kombinasi ini disebut "high ace"): A♦ 10♦ 9♠ 5♣ 4.
3. Kicker poker adalah kartu yang bukan bagian dari kombinasi dan digunakan untuk menentukan pemenang jika dua atau lebih pemain telah membuat kombinasi yang sama. Artinya, dalam kasus kombinasi yang sama, pot diambil oleh pemain yang memiliki penendang yang lebih tua di poker. Harus diingat hal-hal berikut:
- Kicker dalam poker hanya dihitung dalam kasus pembentukan kombinasi yang terdiri dari empat kartu atau kurang. Dalam kombinasi poker dari 5 kartu (semua jenis straights dan flushes), dia tidak memainkan peran, dan bank dibagi menjadi dua ketika menyusun kombinasi ini;
 - sebagai penendang, tidak hanya satu, tetapi lebih banyak kartu gratis dapat digunakan. Jumlah mereka ditentukan oleh perbedaan antara kartu komunitas (ada 5 di poker) dan kartu dalam kombinasi. Dengan demikian, sepasang dapat memiliki 3 penendang, satu set memiliki 2, sepasang atau dua poker dalam poker memiliki 1.
4. Dalam hal kesalahan personil atau kegagalan perangkat lunak ketika menerima taruhan (kesalahan ketik yang jelas dalam koefisien, inkonsistensi koefisien dalam posisi yang berbeda, dll) dan argumen lain mengkonfirmasi ketidaksetaraan taruhan, perusahaan taruhan memiliki hak untuk menyatakan taruhan ini tidak valid.

Indian Poker

1. Indian Poker adalah permainan kartu yang dimainkan oleh dua pemain.
2. Tujuan permainan ini adalah untuk mendapatkan kartu yang lebih baik dari lawan Anda. Permainan ini dimainkan dengan dek 52 kartu. Peringkat kartu: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A.
3. Permainan ini dimainkan dalam empat ronde. Di ronde pertama, kedua pemain tidak memiliki kartu. Di ronde kedua, satu kartu dibagikan kepada masing-masing pemain. Di ronde ketiga, satu kartu lagi dibagikan kepada masing-masing pemain. Di ronde keempat, kartu ketiga dan terakhir dibagikan kepada masing-masing pemain. Setelah itu, pemenang ditentukan berdasarkan tiga kartu yang ada di tangan masing-masing pemain.
4. Tangan poker tertera di bawah ini, dimulai dari urutan tertinggi hingga terendah:
 - Tiga sejenis - tiga kartu dengan nilai yang sama (misalnya 3♥ 3♦ 3♣).
 - Straight flush - tiga kartu berurutan dengan jenis yang sama (misalnya 9♠ 8♠ 7♠). As bisa ditempatkan di awal atau akhir (misalnya QKA dan A23 adalah straight flush, tetapi KA2 tidak dianggap sebagai straight flush). A23 dianggap sebagai straight flush tertinggi, diikuti oleh QKA, JQK, 10JQ, dan seterusnya hingga straight flush terendah yang mungkin, yaitu 234.

- Straight - tiga kartu berurutan tanpa memandang jenis (misalnya 5♦ 4♥ 3♠). As bisa ditempatkan di awal atau akhir (misalnya QKA dan A23 adalah straight, tetapi KA2 tidak dianggap sebagai straight). A23 dianggap sebagai straight tertinggi, diikuti oleh QKA, JQK, 10JQ, dan seterusnya hingga straight terendah yang mungkin, yaitu 234.
 - Flush - tiga kartu dengan jenis yang sama (misalnya K♠ B♠ 8♠).
 - Pair - dua kartu dengan nilai yang sama (misalnya 9♥ 9♠).
 - High Card - bukan salah satu yang sudah dijelaskan di atas (misalnya tangan disebut "As tertinggi" - A♦ 10♦ 9♠).
5. Jika kedua pemain memiliki tangan dengan peringkat yang sama, pemenangnya adalah pemain dengan kartu tertinggi di tangannya (kecuali dalam kasus straight seperti yang sudah dijelaskan di atas).
- Jika kedua pemain memiliki flush dengan kartu tertinggi bernilai sama, maka nilai kartu tertinggi kedua akan digunakan untuk menentukan pemenang (dan jika masih sama, maka dilihat kartu ketiga).
 - Jika kedua pemain memiliki sepasang kartu dengan nilai yang sama, maka pemenang ditentukan oleh siapa yang memiliki kartu ketiga dengan nilai tertinggi.
 - Jika semua kartu pemain memiliki nilai yang sama ketika dibandingkan, hasilnya akan seri.
6. Jenis taruhan yang tersedia:
- Pemain 1 Menang / Pemain 2 Menang
 - Kombinasi kemenangan: Tiga sejenis
 - Pemain 1 Menang / Pemain 2 Menang dengan Tiga sejenis
 - Tangan Kemenangan - Straight Flush (jika kedua pemain memiliki Straight Flush dan hasilnya seri, taruhan akan diselesaikan sebagai kekalahan)
 - Pemain 1 Menang / Pemain 2 Menang dengan Straight Flush (jika kedua pemain memiliki Straight Flush dan hasilnya seri, taruhan akan diselesaikan sebagai kekalahan)
 - Tangan Kemenangan - Straight (jika kedua pemain memiliki Straight dan hasilnya seri, taruhan akan diselesaikan sebagai kekalahan)
 - Pemain 1 / Pemain 2 Menang dengan Straight (jika kedua pemain memiliki Straight dan hasilnya seri, taruhan akan diselesaikan sebagai kekalahan)
 - Tangan Kemenangan - Flush (jika kedua pemain memiliki Flush dan hasilnya seri, taruhan akan diselesaikan sebagai kekalahan)
 - Pemain 1 / Pemain 2 Menang dengan Flush (jika kedua pemain memiliki Flush dan hasilnya seri, taruhan akan diselesaikan sebagai kekalahan)
 - Tangan Kemenangan - Pair (jika kedua pemain memiliki Pair dan hasilnya seri, taruhan akan diselesaikan sebagai kekalahan)
 - Pemain 1 / Pemain 2 Menang dengan Pair (jika kedua pemain memiliki Pair dan hasilnya seri, taruhan akan diselesaikan sebagai kekalahan)
7. Jika anggota staf membuat kesalahan, jika kegagalan perangkat lunak terjadi saat taruhan diterima (yaitu kesalahan cetak yang jelas dalam odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live di situs web dan di slip taruhan, dll.), atau jika terdapat indikasi lain bahwa taruhan diterima dengan tidak benar, juru taruhan berhak untuk menyatakan taruhan tersebut hangus.
- Jika terjadi kegagalan perangkat lunak, permainan dapat dihentikan, dan semua taruhan yang belum diselesaikan akan diselesaikan dengan odd 1.

9.107. BACCARAT

1. Bakarar adalah permainan kartu yang melibatkan pemain dan bankir. Masing-masing bertujuan untuk mendapatkan lebih banyak poin daripada yang lainnya. Enam deck yang terdiri dari 52

kartu digunakan (dari 2 hingga ace). Nilai kartu: ace = 1 poin, nomor kartu 2 hingga 9 = 2-9 poin, sesuai dengan angka, dan kartu wajah dan 10s = 0 poin. Anda dapat memiliki maksimum 9 poin, sehingga total poin ditentukan oleh rumus modulo 10; misalnya, $7 + 6 = 13 = 3$, atau $7 + 6 + 8 = 21 = 1$.

Di awal permainan, bankir dan pemain menerima dua kartu. Jika salah satu dari mereka mendapat 8 atau 9 poin, permainan berakhir. Kalau tidak, kartu ketiga dapat diberikan kepada mereka masing-masing dalam situasi tertentu.

Aturan kartu ketiga untuk pemain: pemain mengambil kartu ketiga jika dia memiliki 5 poin atau kurang.

Aturan kartu ketiga untuk bankir:

- Jika pemain tidak mengambil kartu ketiga dan bankir memiliki lebih dari 5 poin, bankir tidak mengambil kartu ketiga.
- Jika pemain tidak mengambil kartu ketiga dan bankir memiliki 5 poin atau kurang, bankir mengambil kartu ketiga.
- Jika pemain mengambil kartu ketiga dan bankir memiliki 0-2 poin, bankir mengambil kartu ketiga.
- Jika pemain mengambil kartu ketiga, bankir memiliki 3 poin, dan kartu ketiga pemain bukan 8, bankir mengambil kartu ketiga.
- Jika pemain mengambil kartu ketiga, bankir memiliki 4 poin, dan kartu ketiga pemain adalah antara 2 dan 7, bankir mengambil kartu ketiga.
- Jika pemain mengambil kartu ketiga, bankir memiliki 5 poin, dan kartu ketiga pemain adalah antara 4 dan 7, bankir mengambil kartu ketiga.
- Jika pemain mengambil kartu ketiga, bankir memiliki 6 poin, dan kartu ketiga pemain adalah 6 atau 7, bankir mengambil kartu ketiga.
- Jika pemain mengambil kartu ketiga dan bankir memiliki 7 poin, bankir tidak mengambil kartu ketiga.

2. Jika anggota staf melakukan kesalahan atau jika terjadi kegagalan perangkat lunak pada saat penerimaan taruhan (mis salah cetak jelas dalam peluang, inkonsistensi antara peluang yang ditampilkan di bagian Sports / Live dan pada slip taruhan dll.), Atau harus ada indikasi lain dari taruhan yang diterima secara tidak benar, bandar berhak untuk menyatakan taruhan tersebut batal.

3. Pasar berikut tersedia:

- Menang
- Total
- Total individu
- Rintangan
- Total Genap / Ganjil
- Total individu Ganjil / Ganjil
- Game berakhir langsung setelah kesepakatan Ya / Tidak
- Jumlah poin yang tepat
- Total kartu Pemain / Bankir
- Pemain / Bankir mendapatkan kartu ketiga Ya / Tidak
- Pemain / Bankir untuk mendapatkan kartu (Suit / Peringkat)

9.108. DADU

1. 2 pemain berpartisipasi di dalam permainan ini. Kedua pemain melempar 2 dadu secara bergiliran. Pemenangnya adalah pemain yang mendapatkan poin yang lebih banyak dari lawannya. Jika kedua pemain memperoleh jumlah poin yang sama, permainan berakhir seri. Permainan terdiri dari 2 ronde. Di ronde pertama, pemain 1 melempar 2 dadu terlebih dahulu,

lalu pemain 2 melakukan hal yang sama. Ronde kedua dimainkan dengan cara yang sama.

2. Jika anggota staf membuat kesalahan, atau terjadi kesalahan pada perangkat lunak saat taruhan diterima (mis. kesalahan cetak yang jelas dalam odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di beberapa tempat berbeda, dll.), atau jika terdapat indikasi lainnya bahwa sebuah taruhan diterima secara tidak benar, juru taruhan berhak untuk menyatakan taruhan tersebut hangus. Jika terjadi kesalahan pada perangkat lunak, permainan dapat terhenti, maka semua taruhan yang belum diselesaikan akan dikembalikan.

3. **Pasar-pasar taruhan berikut ini tersedia:**

- **pada keseluruhan permainan:**
 - Menang
 - Kesempatan Ganda
 - Total (Over/Under)
 - Individual Total (Over/Under)
 - Handicap
 - Total (Even/Odd)
 - Individual Total (Even/Odd)
 - Jumlah Poin Tepat
 - Ronde/Pertandingan (hasil ronde/game pertama)
 - Hasil Di Ronde
 - Seri Di Ronde
 - Siapa Yang Akan Memenangkan Kedua Ronde
 - Siapa Yang Tidak Akan Kalah Di Kedua Ronde
 - Angka Yang Akan Diperoleh
 - Dua Angka Yang Akan Diperoleh
- **pada sebuah ronde:**
 - Menang
 - Kesempatan Ganda
 - Total (Over/Under)
 - Individual Total (Over/Under)
 - Handicap
 - Total (Even/Odd)
 - Individual Total (Even/Odd)

9.109. StarCraft

1. StarCraft-menyiarkan permainan di jenis RTS. Konfrontasi terjadi 1x1. Semua taruhan diselesaikan setelah akhir acara sebenarnya.
2. Taruhan maksimum ditentukan oleh perusahaan taruhan untuk setiap acara secara terpisah. Batas tingkat dapat berubah tanpa pemberitahuan terlebih dahulu kepada pengguna.
3. Pemenangnya adalah tim yang akan mampu menghancurkan semua bangunan musuh.
4. Jika terjadi kesalahan personal atau kegagalan perangkat lunak saat menerima tawaran (kesalahan ketik yang jelas dalam koefisien, ketidakkonsistenan koefisien pada posisi yang berbeda, dll.) dan dengan argumen lain yang mengkonfirmasi ketidakbergunaan taruhan, perusahaan taruhan berhak untuk menyatakan bahwa data taruhan tidak valid.
5. Taruhan yang tersedia:
 - Kemenangan 1/Kemenangan 2
 - Total drones pemenang di akhir permainan (disebut unit tidak dihitung)
 - Total prajurit pemenang di akhir permainan (disebut unit tidak dihitung)
 - Total bangunan di pemenang di akhir permainan (ekstensi ke bangunan Tera tidak diperhitungkan)

- Durasi permainan (ditunjukkan dengan waktu permainan (!) Pada saat penghancuran bangunan terakhir)
 - Sebuah unit akan diproduksi (taruhan ini hanya tersedia dalam pra-pertandingan)
6. Sebelum pertandingan, unit dan bangunan yang dihitung akan ditunjukkan. Untuk kenyamanan para pemain, antarmuka menyediakan informasi tentang jumlah unit dan bangunan saat ini.
 7. Pada akhir pertarungan, stop frame dengan hasil akhir ditampilkan untuk tampilan yang lebih visual.

9.110. Disc Jam

1. Disc Jam - siaran multiplayer game.
2. Taruhan diterima dalam pertempuran untuk dua rival. Permainan dimainkan hingga 2 kali menang, maksimal 3 set.
3. Semua taruhan dihitung setelah akhir waktu penuh.
4. Pemenangnya adalah pemain dengan jumlah kemenangan terbanyak.
5. Taruhan maksimum ditentukan oleh perusahaan taruhan untuk setiap kejadian secara terpisah.
6. Taruhan bisa dibatasi tanpa pemberitahuan dan alasan kepada pengguna.
7. Jika terjadi kesalahan personal atau kegagalan perangkat lunak saat menerima taruhan (kesalahan ketik yang jelas dalam koefisien, ketidakkonsistenan koefisien pada posisi yang berbeda, dll.) Dan dengan argumen lain yang mengkonfirmasi kesalahan taruhan, perusahaan taruhan berhak untuk menyatakan taruhan tidak berlaku.
8. Taruhan yang diterima hanya di LIVE. Game ini disiarkan secara online.
9. Taruhan yang tersedia:
 - Menang dalam set
 - Menang dalam turnamen
 - Total set
 - Poin total selama permainan
 - Kemenangan nihil dalam satu set
 - Total poin dalam set
 - Total minimum poin per gol dalam pertandingan
 - Total maksimum poin per gol dalam pertandingan.

9.111. League Of Legends (ARAM)

1. League of Legends (ARAM) - melibatkan siaran game multipemain.
2. Jika anggota staf melakukan kesalahan atau jika terjadi kegagalan perangkat lunak pada saat penerimaan taruhan (misalnya kesalahan cetak yang jelas pada odd, tidak adanya antara odd yang ditampilkan pada bagian Olahraga/Live dan pada slip taruhan, dll.), atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan yang diterima secara tidak benar, juru taruhan berhak untuk memutuskan taruhan tersebut batal.
3. Taruhan dapat diterima sebelum pertandingan dimulai dan juga selama pertandingan berlangsung (Taruhan Live). Semua pertandingan disiarkan online.
4. Pemenang peta/pertandingan diumumkan setelah nexus salah satu tim telah dihancurkan, atau setelah salah satu tim menyerah.
5. Jika salah satu atau beberapa pemain keluar dari permainan sebelum permainan selesai, tetapi setelah 10 menit permainan berlalu, taruhan tidak akan dikembalikan. Taruhan pada pertandingan akan tetap diselesaikan.
6. Pertandingan dianggap dibatalkan apabila salah satu pemain sepenuhnya meninggalkan permainan sebelum 10 menit berlalu.

7. Pertandingan akan dianggap ditinggalkan jika salah satu pemain menjadi tidak aktif dalam 10 menit pertama permainan dan kemudian keluar dari permainan.
8. Pertandingan akan dianggap ditinggalkan jika berlangsung kurang dari 10 menit.
9. Pertandingan acak disiarkan online. Pemain acak sungguhan berpartisipasi.
10. PASAR-PASAR BERIKUT INI TERSEDIA:
 - W1 dan W2;
 - Total Frag;
 - Tim Yang Pertama Menghancurkan Inhibitor;
 - Total Even/Odd.

9.112. League of Legends (Classic mode, PROLIVE)

League of Legends – siaran permainan multiplayer.

1. Kalau ada kesalahan staf pada saat penerimaan taruhan (salah tulis di daftar kejadian, odds yang tidak sesuai di Olahraga dan Live, dan lain sebagainya), kalau penerimaan taruhan tidak menyesuaikan syarat dan ketentuan ini, kalau ada argumen lain yang membuktikan kesalahan taruhan, perusahaan taruhan memegang hak untuk mengklaim taruhan tersebut tidak bersah.
2. Taruhan diterima baik sebelum dimulainya pertandingan maupun di Live. Semua permainan disiarkan secara on-line.
3. Pemenang sebuah peta/pertandingan diumumkan setelah nexus satu tim telah dihancurkan, atau setelah salah satu tim menyerah.
4. Pertandingan dianggap tidak sah jika lamanya tidak tercapai 16 menit.
5. Pertandingan dianggap tidak sah dalam hal jika salah satu pemain meninggalkan permainan sebelum menit ke-16 pertandingannya.
6. Sebuah pertandingan akan dianggap ditinggalkan jika salah satu pemain menjadi tidak aktif dalam 16 menit pertama permainan, dan kemudian meninggalkan permainan sepenuhnya.
7. Jika satu atau lebih pemain meninggalkan pertandingan sebelum pertandingan berakhir, namun setelah menit ke-16, ini bukan alasan untuk kembali. Pertandingan dihitung dalam hal apapun.
8. **Classic mode.** Pertandingan kebetulan, siaran permainan diadakan secara langsung. Hanya pemain riil ambil bagian dalam pertandingannya.
9. **PROLIVE.** Pertandingan tingkat tinggi yang melibatkan para pemain profesional sungguhan dan para pemain acak kelas atas di-streaming online.
10. Jenis Taruhan:
 - Taruhan pada kemenangan tim 1 atau tim 2
 - Total pembunuhan
 - Tim yang mana akan menghancurkan inhibitor
 - Total genap/ganjil.

9.113. King Of Fighters

1. King Of Fighters - adalah aliran permainan multiplayer (permainan di antara dua pemain).
2. Semua taruhan dihitung setelah pertandingan selesai.
3. Pemenang pertandingan adalah pemain yang menang dalam 2 Ronde.
4. Jumlah Ronde maksimal adalah 3. Durasi maksimum putaran adalah 60 detik.
5. Taruhan maksimum ditentukan oleh perusahaan taruhan untuk setiap acara secara terpisah.
6. Perbatasan jumlah taruhan dapat diubah tanpa pemberitahuan terlebih dahulu kepada pelanggan.
7. Kalau ada kesalahan staf pada saat penerimaan taruhan (salah tulis di daftar kejadian, odds

yang tidak sesuai di berbagai posisi, dan lain sebagainya), kalau penerimaan taruhan tidak menyesuaikan syarat dan ketentuan ini, kalau ada argumen lain yang membuktikan kesalahan taruhan, perusahaan taruhan memegang hak untuk mengklaim taruhan tersebut tidak bersah.

8. Taruhan diterima hanya di LIVE. Permainan disiarkan secara online.

9. **Taruhan yang tersedia:**

- Durasi pertempuran di Ronde*;
- Kemenangan dalam pertandingan;
- Kemenangan dalam ronde;

*Panjangnya pertarungan di Ronde menunjukkan berapa banyak waktu yang dihabiskan pemain untuk menentukan pemenang di Ronde tersebut. Misalnya: Pertempuran berakhir dengan kemenangan pada detik ke-25, durasi pertarungan = $60 - 25 = 35$.

King Of Fighters (KOFXV)

1. Siaran streaming permainan multipemain yang melibatkan dua tim.
2. Semua taruhan diselesaikan setelah event berakhir.
3. Pemenang pertandingan adalah tim yang memenangkan tiga ronde.
4. Jumlah ronde maksimum adalah lima. Durasi maksimum untuk satu ronde adalah 60 detik.
5. Taruhan hanya diterima live. Semua permainan disiarkan streaming online.
6. Pasar-pasar yang tersedia:
 - Durasi Pertarungan Di Ronde
 - Jenis Kemenangan Di Ronde
 - Total Ronde
 - Pemenang Pertandingan
 - Pemenang Ronde

* Durasi Pertarungan Di Ronde adalah waktu yang diperlukan sebelum seorang pemenang ditetapkan di satu ronde tertentu. Misalnya: Jika satu tim menang di detik ke-25, durasi pertarungan = $60 - 25 = 35$.

9.114. Heroes Of Might And Magic III

1. Heroes of Might and Magic III - adalah aliran permainan strategis multiplayer.

2. **Istilahnya**

- Makhluk itu adalah unit pertempuran, ditandai dengan seperangkat indikator permainan yang unik dan penampilan yang khas. Indikator meliputi karakteristik numerik dari kemampuan makhluk untuk menangani kerusakan, membela diri, dan juga, pindah ke medan perang. Indikator integral dapat dianggap sebagai tingkat makhluk: semakin tinggi, semakin kuat pasukan makhluk tersebut dapat mempengaruhi hasil pertempuran. Makhluk dunia Might and Magic dan seperangkat indikator singkat, yang diperlukan untuk memahami perhitungan taruhan, diberikan dalam Tabel. 1.
- Sebuah pasukan adalah sekelompok makhluk di medan perang. Pasukan ditandai oleh makhluk yang perwakilannya direkrut menjadi pasukan dan jumlah tentara. Pasukan memiliki seperangkat indikator yang sama dengan makhluk yang membentuk pasukan. Seluruh pasukan dalam pertempuran dapat dikenai pengaruh magis positif dan negatif, yang mempengaruhi kinerja tempur dan kekuatan serta jumlahnya pasukan. Begitu kekuatan pasukan mencapai nol, maka pasukan akan dianggap dihapuskan.
- Seorang pahlawan adalah seorang jenderal yang mampu meningkatkan karakteristik makhluk di medan perang dan memberikan kepada mereka dukungan magis. Pahlawan

menguasai 7 pasukan, satu pasukan makhluk dari setiap tingkat.

3. Jalannya permainan

- Pertandingan dianggap sudah dimulai setelah terbentuknya unit di medan perang. Setelah pertandingan dimulai, taruhan seperti "Siapa yang akan ambil bagian dalam pertarungan" dihitung. Pertandingan berakhir ketika semua pasukan yang dikepalai salah satu pahlawan dihapuskan. Pahlawan ini dianggap pecundang. Pada akhir pertarungan, taruhan lain dihitung.
- Di bagian bawah siaran video, siaran mesin teks dalam bahasa Inggris belangsung dengan menggunakan mesin permainan.

4. Jenis taruhan

- **Kemenangan dalam pertempuran.** Pemenangnya adalah pahlawan, yang pasukannya telah menghapuskan semua pasukan saingan.
- **Siapa yang akan ambil bagian dalam pertempuran.** Taruhan pada sepasang makhluk dianggap menang jika setidaknya satu makhluk dari sepasang telah mengambil bagian dalam pertempuran setidaknya di satu pihak.
- **Makhluk tingkat apa yang akan bertahan hidup.** Taruhannya dianggap sebagai menang, jika pasukan dari tingkat yang dipilih bertahan sampai akhir pertarungan.
- **Jumlah pasukan yang akan bertahan hidup.** Taruhan dianggap sebagai menang jika pemain sudah menebak jumlah pasukan yang akan bertahan hidup pada pemenang pada akhir pertarungan.

9.115. Tenis Meja E-Sports

Tenis Meja E-Sports - siaran permainan multiplayer (simulator tenis meja).

1. Semua taruhan dihitung setelah akhir acara sebenarnya.
2. Taruhan maksimum ditentukan oleh perusahaan taruhan untuk setiap acara secara terpisah.
3. Sebuah taruhan dapat dibatasi pada suatu peristiwa tertentu tanpa ada pemberitahuan dan alasan.
4. Taruhan diterima sebelum acara resmi dimulai dan di Live. Semua pertandingan Tenis E-Sports disiarkan secara Online.
5. Durasi permainan - hingga 7 poin; Jika skornya sama, maka selisih 2 poin.
6. Durasi permainan - BO3 (sampai 2 kemenangan dalam set).
7. Jika terjadi perbedaan antara skor di situs dan skor pada video, taruhan diselesaikan dengan streaming video.
8. Jenis taruhan yang tersedia:
 - Win;
 - HANDICAP;
 - Total (Over; Under);
 - Individual Total (Over; Under).
9. Jika ada kesalahan administratif atau perangkat lunak yang terkait saat menerima taruhan (salah jejak yang jelas tentang peluang, tidak konsistennya peluang antara pasar taruhan dan taruhan, dll.) Atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan itu salah, Perusahaan taruhan berhak menyatakan data taruhan tidak valid.

9.116. Dadu poker

1. Dadu poker adalah permainan untuk dua pemain.
2. Tujuan permainan ini adalah untuk mendapatkan tangan yang berperingkat lebih tinggi dari

lawan Anda. Dalam permainan ini, 10 dadu bersisi enam akan digunakan, dengan angka 1 hingga 6 di sisi setiap dadu.

3. Permainan ini dimainkan dalam tiga ronde. Di ronde pertama, masing-masing pemain melempar tiga dadu. Di ronde kedua, masing-masing pemain melempar satu dadu lagi. Di ronde ketiga, masing-masing pemain melempar dadu terakhir (setiap pemain akan melempar lima dadu). Pemenang akan ditetapkan berdasarkan pada setiap tangan yang dilempar dengan dadu.
4. Tangan poker tertera di bawah ini, dimulai dari urutan tertinggi hingga terendah:
 - Five of a Kind – kelima dadu memiliki nilai yang sama, misalnya: 44444
 - Five of a Kind – empat dadu memiliki nilai yang sama, satu dadu memiliki nilai berbeda, misalnya: 26222
 - Full House – tiga dadu memiliki nilai yang sama, dua dadu memiliki nilai berbeda, misalnya: 11313
 - Straight: lima dadu memiliki nilai berurutan (mulai 1 hingga 5 atau 2 hingga 6), misalnya: 36425
 - Three of a Kind: tiga dadu memiliki nilai yang sama, dua dadu masing-masing memiliki nilai berbeda, misalnya: 63266
 - Two Pair – dua dadu memiliki nilai yang sama, dua dadu memiliki nilai berbeda, satu dadu memiliki nilai berbeda, misalnya: 52151
 - Pair – dua dadu memiliki nilai yang sama, tiga dadu yang tersisa masing-masing memiliki nilai berbeda, misalnya: 15312
5. Jika kedua pemain memiliki tangan dengan peringkat yang sama, pemenangnya adalah pemenang dengan kombinasi nilai tertinggi di tangannya (dalam hal Full House, nilai Three of a Kind di tangan yang akan dipertimbangkan terlebih dahulu).
 - Jika nilai ini sama, nilai tertinggi berikutnya di tangan masing-masing pemain akan dipertimbangkan.
 - Jika kedua pemain memiliki tangan yang sama di mana semua nilainya sama (atau jika tidak ada pemain yang memiliki kombinasi), pemain dengan nilai tertinggi yang tidak termasuk di tangannya adalah pemenangnya.
 - Jika semua dadu pemain memiliki nilai yang sama ketika dibandingkan, hasilnya akan seri.
6. Jenis taruhan yang tersedia:
 - Pemain 1 Menang / Pemain 2 Menang
 - Tangan Kemenangan - Pair (jika kedua pemain memiliki Pair dan hasilnya seri, taruhan akan diselesaikan sebagai kekalahan)
 - Pemain 1 / Pemain 2 Menang dengan Pair (jika kedua pemain memiliki Pair dan hasilnya seri, taruhan akan diselesaikan sebagai kekalahan)
 - Tangan Kemenangan - Two Pair (jika kedua pemain memiliki Two Pair dan hasilnya seri, taruhan akan diselesaikan sebagai kekalahan)
 - Pemain 1 / Pemain 2 Menang dengan Dua Pair (jika kedua pemain memiliki Dua Pair dan hasilnya seri, taruhan akan diselesaikan sebagai kekalahan)
 - Tangan Kemenangan - Three of a Kind (jika kedua pemain memiliki Three of a Kind dan hasilnya seri, taruhan akan diselesaikan sebagai kekalahan)
 - Pemain 1 / Pemain 2 Menang dengan Three of a Kind (jika kedua pemain memiliki Three of a Kind dan hasilnya seri, taruhan akan diselesaikan sebagai kekalahan)
 - Tangan Kemenangan - Straight (jika kedua pemain memiliki Straight dan hasilnya seri, taruhan akan diselesaikan sebagai kekalahan)
 - Pemain 1 / Pemain 2 Menang dengan Straight (jika kedua pemain memiliki Straight dan hasilnya seri, taruhan akan diselesaikan sebagai kekalahan)
 - Tangan Kemenangan - Full House (jika kedua pemain memiliki Full House dan hasilnya seri, taruhan akan diselesaikan sebagai kekalahan)

- Pemain 1 / Pemain 2 Menang dengan Full House (jika kedua pemain memiliki Full House dan hasilnya seri, taruhan akan diselesaikan sebagai kekalahan)
- Tangan Kemenangan - Four of a Kind (jika kedua pemain memiliki Four of a Kind dan hasilnya seri, taruhan akan diselesaikan sebagai kekalahan)
- Pemain 1 / Pemain 2 Menang dengan Four of a Kind (jika kedua pemain memiliki Four of a Kind dan hasilnya seri, taruhan akan diselesaikan sebagai kekalahan)
- Tangan Kemenangan - Five of a Kind (jika kedua pemain memiliki Five of a Kind dan hasilnya seri, taruhan akan diselesaikan sebagai kekalahan)
- Pemain 1 / Pemain 2 Menang dengan Five of a Kind (jika kedua pemain memiliki Five of a Kind dan hasilnya seri, taruhan akan diselesaikan sebagai kekalahan)

9.117. Cyber Biliar

Biliar Amerika

1. Cyber Biliar (Biliar Amerika) - menyiarkan permainan multiplayer (permainan simulator di biliar).
2. Taruhan diterima untuk duel 2 rival. Pertandingan sebelum kemenangan adalah salah satu rival.
3. Semua taruhan dihitung setelah akhir acara sebenarnya.
4. Taruhan maksimum ditentukan oleh perusahaan taruhan untuk setiap acara secara terpisah.
5. Sebuah taruhan dapat dibatasi pada suatu peristiwa tertentu tanpa ada pemberitahuan dan alasan.
6. Jika ada kesalahan administratif atau perangkat lunak yang terkait saat menerima taruhan (salah jejak yang jelas tentang peluang, tidak konsistennya peluang antara pasar taruhan dan taruhan, dll.) Atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan itu salah, Perusahaan taruhan berhak menyatakan data taruhan tidak valid.
7. Taruhan hanya diterima di LIVE. Game ini disiarkan secara online.
8. Penentuan jenis kemenangan:
 - Ada 4 jenis bola dalam permainan: bola putih, bola solid, bola bergaris dan bola hitam (bola 8). Permainan berakhir saat bola hitam berhenti ke dalam saku atau terlempar dari meja. Bola yang solid dan bergaris ditugaskan ke lawan atas hasil perampokan.
 - Kemenangan murni - dihitung saat pemain mencetak bola hitam (bola 8) setelah semua bolanya sudah penuh (solid atau bergaris).
 - Kemenangan otomatis - dikreditkan ke pemain Jika lawan mencetak bola hitam (bola 8) sebelum dia mencetak semua bola (solid atau bergaris), menjatuhkan bola hitam dari meja, atau mencetak bola hitam bersamaan dengan irama.
9. Jenis taruhan:
 - Win.
 - Metode Win.
 - Satu atau lebih bola akan dibantai dengan perampokan (Benar, jika pada pemogokan pertama dalam pertandingan satu atau lebih, kecuali bola isyarat, dimasukkan ke dalam. Perampokan berulang tidak dipertimbangkan).
 - Bola apapun yang akan keluar dari meja (Benar, Jika selama pertandingan satu atau lebih, kecuali bola isyarat, tersingkir dari meja).
 - Jumlah bola yang tidak diputar di atas meja di akhir permainan, hitungannya berjalan tanpa bola isyarat.

9.118. CYBER BILLIAR (SNOOKER)

Turnamen: Snooker

1. Cyber Billiar (Snooker) adalah aliran permainan video multiplayer (simulator permainan skooker) (id)
2. Taruhan diterima untuk pertandingan antara kedua saingan. Permainan berlangsung sampai kemenangan satu dari kedua saingan.
3. Semua taruhan dihitung setelah kejadian akhir.
4. Taruhan minimum dan taruhan maksimum ditentukan oleh perusahaan taruhan untuk setiap kejadian secara terpisah.
5. Taruhan bisa dibatasi tanpa pemberitahuan dan alasan kepada pelanggan.
6. Jika terjadi kesalahan personal atau kegagalan perangkat lunak saat menerima taruhan (kesalahan ketik yang jelas dalam koefisien, ketidakkonsistenan koefisien pada posisi yang berbeda, dll.) Dan dengan argumen lain yang mengkonfirmasi kesalahan taruhan, perusahaan taruhan berhak untuk menyatakan taruhan tidak berlaku.
7. Taruhan diterima sebelum pertandingan bermula dan dalam LIVE. Permainan ini disiarkan secara online.
8. Dalam hal terjadi perbedaan antara skor di situs dan video, perhitungan akan didasarkan pada data situs. Situasi menyangkut akhir siaran, ketika pemain mencetak bola dengan nilai tertentu, yaitu: (nilai merah 1 poin, kuning - 2, hijau - 3, coklat - 4, biru - 5, merah muda - 6, hitam - 7 poin).
9. Penentuan kemenangan salah satu pemain:
 - Salah satu pemain diakui kalah, karena perbedaan skor sangat besar, dan jumlah poin yang tersisa di atas meja tidak akan memungkinkan dia untuk mengejar lawan.
 - Salah satu pemain mencetak bola berwarna merah muda, dan di atas meja hanya ada bola hitam. Jika keunggulan pemain ini lebih dari 7 poin, maka dia diakui sebagai pemenang, dan tidak perlu mencetak bola hitam terakhir.
 - Bola yang jatuh terakhir berwarna hitam, atau ada foul selama. Jika skor tidak menjadi seri, maka pemain yang berskor tinggi, dianggap sebagai pemenang.
10. Jenis taruhan yang tersedia:
 - Win;
 - Total
 - Individual Total
 - Handicap
 - Total (ganjil/genap).

9.119. FlatOut4

1. FlatOut4 adalah siaran permainan multiplayer.
2. Dalam setiap pertandingan, tiga pesaing bersaing secara bergantian.
3. Taruhan diterima pada setiap pemain masing-masing: jumlah total poin yang dicetak dalam 3 percobaan, jumlah poin dalam satu percobaan, perbandingan percobaan para pemain berdasarkan poin yang telah dicetaknya (kurang, lebih). Semua taruhan dihitung sesudah pemain selesai kinerjanya dan sesudah acara berakhir secara keseluruhan.
4. Pemain yang mencetak lebih banyak poin dari pesaingnya menjadi pemenang dalam sepasang pemain ini.
5. Taruhan maksimal ditentukan oleh perusahaan pertaruhan pada setiap acara secara individual.
6. Semua limit taruhan dapat diubah secara langsung oleh perusahaan pertaruhan tanpa pemberitahuan terlebih dahulu kepada pengguna.
7. Jika staf perusahaan membuat kesalahan atau kegagalan sistem terjadi saat penerimaan taruhan (Salah cetak odds, ketidaksesuaian odds di berbagai posisi dll.) Atau ada kesaksian lain yang membuktikan ketidaklayakan taruhan, perusahaan pertaruhan mempunyai hak untuk menyatakan taruhan tersebut tidak valid.

8. Penerimaan taruhan bisa diproses hanya di LIVE. Permainan disiarkan secara langsung.
9. Taruhan yang tersedia:
 - Total individual (lebih/kurang) poin yang dicetak
 - Jumlah poin total yang dicetak (kurang/lebih)
 - Perbandingan poin yang dicetak.

*Waktu lomba dihitung mulai dari awal percobaan sampai akhirnya.

9.120. Hoki-cyber (adu penalti)

1. Hoki-cyber (adu penalti) adalah siaran permainan multiplayer (simulator hoki).
2. Hoki-cyber adalah kompetisi adu penalti yang ditandingkan secara bergantian. Kalau sesudah 5 ronde adu penalti setiap tim mempunyai jumlah poin yang sama, maka ronde tambahan akan ditunjukkan hingga salah satu tim memajukan dalam pertandingan
3. Atas dasar jumlah tembakan yang sama, jika tim yang memiliki kurang dari 5 tembakan tidak lagi mampu mengejar pesaingnya, maka pertemuan tersebut akan dihentikan (Misalnya: skornya 2-0, dengan jumlah tembakan 4-4).
4. Semua Taruhan akan dihitung setelah kejadian aktual berakhir.
5. Taruhan maksimal ditentukan oleh perusahaan pertaruhan pada setiap pasaran secara individual.
6. Semua limit taruhan dapat diubah secara langsung oleh perusahaan pertaruhan tanpa pemberitahuan terlebih dahulu kepada pengguna
7. Jika staf perusahaan membuat kesalahan atau kegagalan sistem terjadi saat penerimaan taruhan (Salah cetak odds, ketidaksesuaian odds di berbagai posisi dll.) Atau ada kesaksian lain yang membuktikan ketidaklayakan taruhan, perusahaan pertaruhan mempunyai hak untuk menyatakan taruhan tersebut tidak valid.
8. Penerimaan taruhan berlangsung baik sebelum awal pertandingan maupun dalam LIVE. Semua pertandingan hoki-cyber disiarkan secara langsung
9. Taruhan yang tersedia:
 - Kemenangan
 - Handikap
 - Total (lebih;kurang)
 - Skor tepat
 - Total individual (lebih, kurang)

9.121. Permainan tembak-menembak PUBG

1. Permainan tembak-menembak PUBG adalah siaran permainan multiplayer (simulator permainan).
2. Dalam pertempuran dapat terlibat hingga 100 orang.
3. Semua taruhan diterima pada pemain yang mengadakan siaran langsung. Permainan dianggap berakhir setelah pemain tersebut menjadi pemenang atau setelah kematiannya.
4. Taruhan maksimal ditentukan oleh perusahaan pertaruhan pada setiap acara secara individual.
5. Semua batas taruhan dapat diubah secara langsung oleh perusahaan pertaruhan tanpa pemberitahuan terlebih dahulu kepada penggunanya.
6. Jika staf perusahaan membuat kesalahan atau kegagalan sistem terjadi saat penerimaan taruhan (Salah cetak odds, ketidaksesuaian odds di berbagai posisi dll.) Atau ada kesaksian lain yang membuktikan ketidaklayakan taruhan, perusahaan pertaruhan mempunyai hak untuk menyatakan taruhan tersebut tidak valid.

7. Taruhan "Posisi pemain" adalah posisi dalam klasemen yang akhirnya diduduki oleh pemain yang mengadakan siaran langsung.
8. Taruhan "Total frag pemain" adalah jumlah lawan yang telah dibunuh oleh pemain yang mengadakan siaran langsung selama pertandingan.
9. Penerimaan taruhan bisa diproses hanya di LIVE. Permainan disiarkan secara langsung.

9.122. Kok Boru

1. Tujuan dari permainan - untuk mendapatkan bangkai kambing (atau replikanya) dan jumlah maksimum kali untuk membuangnya ke dalam "kuali tai" (gerbang) dari musuh.
2. Waktu permainan: 3 periode 20 menit, istirahat antara periode 10 menit.
3. Untuk pelanggaran aturan, pemain didenda 2 menit.
4. Setelah memasukkan bangkai di "Tai kuali" dan arbiter menetapkan poin di lapangan untuk "gol", permainan dimulai dari pusat lapangan.
5. Sebuah tim yang secara sukarela menghentikan permainan dan tidak mematuhi keputusan wasit utama diakui sebagai kalah.
6. Jika setelah istirahat beberapa tim sengaja memperpanjang waktu, tidak masuk ke lapangan, tim lain memiliki hak untuk melanjutkan permainan tanpa saingan dalam waktu yang ditentukan.
7. Jika hasil pertandingan "imbang" waktu permainan tambahan (10 menit) diberikan, dan hanya di semi-final dan final. Jika pemenang tidak ditetapkan di waktu tambahan, maka lemparan bebas dimainkan - penalti.
8. Permainan dilayani komite protokol, disetujui oleh Administrasi Federasi "Kok boru", yang mengamati permintaan dan keluhan tim di kes yang diperdebatkan dan memutuskan pemberian kemenangan kepada salah satu dari dua tim.

9.123. NBA Playgrounds

1. **NBA Playgrounds** - siaran permainan multiplayer (simulator bola basket).
2. Semua taruhan dihitung hanya sesudah pertandingan selesai.
3. Batas taruhan maksimal ditentukan pada setiap pasaran masing-masing berdasarkan keputusan perusahaan judi.
4. Batas jumlah taruhan dapat dirubah tanpa pemberitahuan terlebih dahulu kepada pelanggan.
5. Penerimaan taruhan dilaksanakan baik sebelum pertandingan dimulai, maupun pada saat pertandingan sedang berjalan (Live). Semua pertandingan NBA Playgrounds disiarkan secara langsung.
6. Lamanya pertandingan adalah 5 menit. Jika skor dalam pertandingan seimbang, maka masa tambahan akan dinyatakan (extra-time) yang berlangsung 30 detik. Jumlah Extra-time dapat dinyatakan dalam jumlah yang tidak terbatas.
7. Jenis taruhan yang tersedia:
 - Kemenangan;
 - Handikap;
 - Total (lebih; kurang);
 - Total individual (lebih kurang).
8. Jika staf perusahaan membuat kesalahan atau kegagalan sistem terjadi saat penerimaan taruhan (Salah cetak odds, ketidaksesuaian odds di berbagai posisi dll.) Atau ada kesaksian lain yang membuktikan ketidaklayakan taruhan, perusahaan pertaruhan mempunyai hak untuk menyatakan taruhan tersebut tidak valid.

NBA PLAYGROUNDS (EXHIBITION 3-POINT CONTEST):

1. NBA Playgrounds (Exhibition 3-point contest) - menyiarkan permainan banyak pemain (simulator bola basket). Permainan berlangsung di satu ring. Pemain melempar bola karena garis tiga poin. Setiap pemain memiliki 25 bola. Waktu putaran 1 menit 10 detik. Ada tiga jenis bola dalam permainan: bola biasa - 1 poin; bola emas - 1 poin + 5 detik waktu tambahan; bola tricolor - 3 poin. Permainan ini membutuhkan hingga 3 kemenangan dalam putaran. Semua taruhan dihitung setelah akhir acara yang sebenarnya.
2. Taruhan minimum dan taruhan maksimum ditentukan oleh perusahaan taruhan untuk setiap acara secara terpisah.
3. Batas jumlah taruhan dapat berubah tanpa pemberitahuan sebelumnya kepada pengguna.
4. Dalam hal kesalahan personil atau kegagalan perangkat lunak ketika menerima taruhan (kesalahan ketik yang jelas dalam koefisien, inkonsistensi koefisien dalam posisi yang berbeda, dll) dan argumen lain mengkonfirmasi ketidaksetaraan taruhan, perusahaan taruhan memiliki hak untuk menyatakan taruhan ini tidak valid.
5. Menerima taruhan pada pertandingan diterima baik sebelum dimulainya pertandingan, dan di Live. Semua pertandingan di Esports sepakbola (PES) disiarkan secara online.
6. Jenis pertaruhan yang tersedia:
 - **di seluruh pertandingan :**
 - Menang (hanya putaran tanpa jumlah hasil seri)
 - total Over / Under (hanya putaran tanpa jumlah hasil seri)
 - tebak score (hanya putaran tanpa jumlah hasil seri)
 - Total Seri Over / Under (hanya putaran tanpa jumlah hasil seri)
 - **dibabak / Ronde :**
 - kemenangan
 - total over / under
 - total individu over / under
 - Total Poin (interval tepat dari poin yang dicetak)
 - total even/odd (genap/ganjil)
 - handicap
 - waktu ekstra terbanyak
 - Total Waktu Ekstra (Atas / Bawah)

9.124. LaserLeague

1. LaserLeague adalah siaran permainan multiplayer. Jumlah ronde maksimal adalah 3, dua tim (3 pemain di setiap tim), mencoba untuk saling menimbulkan kerusakan satu sama lain, menghancurkan semua lawan. Setiap ronde dilanjutkan sampai 3 poin, jika satu dari dua tim menghancurkan semua lawan, maka tim itu akan diberikan 1 poin, jika satu dari tim mendapatkan 3 poin, tim itu akan dihitung sebagai pemenang di ronde tersebut. Segera setelah salah satu tim mencapai 2 kemenangan dalam putaran, permainan berakhir.
2. Semua taruhan dihitung setelah kejadian resmi dimulai.
3. Taruhan minimum dan taruhan maksimum ditetapkan oleh perusahaan taruhan untuk setiap kejadian secara terpisah.
4. Semua limit taruhan dapat diubah secara langsung oleh perusahaan pertaruhan tanpa pemberitahuan terlebih dahulu kepada pengguna
5. Jika staf perusahaan membuat kesalahan atau kegagalan sistem terjadi saat penerimaan taruhan (Salah cetak odds, ketidaksesuaian odds di berbagai posisi dll.) Atau ada kesaksian lain yang membuktikan ketidaklayakan taruhan, perusahaan pertaruhan mempunyai hak untuk menyatakan taruhan tersebut tidak valid.

6. Penerimaan taruhan pada pertandingan diterima baik sejak pertandingan dimulai, maupun di Live. Semua pertandingan LaserLeague disiarkan secara online.
7. Jenis taruhan tersedia:
 - Kemenangan
 - Kemenangan dengan skor
 - Handicap dengan skor
 - Total (lebih; kurang);
 - Total ganjil/genap;
 - Skor tetap
 - Total individual (lebih, kurang)

9.125. BATTLERITE, WWE BATTLEGROUND

BATTLERITE

1. BattleRite — aliran permainan video multiplayer.
2. Taruhan diterima untuk duel dua pejuang. Permainan ini berlangsung hingga 2x menang, maksimal 3 putaran.
3. Semua taruhan dihitung setelah akhir kejadian yang sebenarnya.
4. Pemenang adalah pejuang yang membunuh lawan.
5. Taruhan minimum dan taruhan maksimum ditentukan oleh perusahaan taruhan untuk setiap acara secara terpisah.
6. Batas ukuran taruhan dapat diubah tanpa pemberitahuan sebelumnya kepada pengguna.
7. Jenis taruhan yang tersedia:
 - Kemenangan;
 - Durasi putaran;
 - Total putaran (lebih banyak, lebih sedikit);
 - Total bola yang rusak (lebih banyak, lebih sedikit).
8. Taruhan pada pertandingan diterima baik sebelum pertandingan dan Live. Semua pertandingan Battlerite disiarkan online.
9. Dalam kasus kesalahan personil atau kegagalan perangkat lunak ketika menerima taruhan (kesalahan ketik dalam koefisien, ketidaksesuaian koefisien dalam berbagai posisi, dll) dan dengan argumen lain yang mengkonfirmasi kesalahan taruhan, perusahaan taruhan memiliki hak untuk menyatakan data taruhan tidak valid.

WWE BATTLEGROUND

1. Taruhan dapat dipasang pada streaming permainan multipemain WWE Battlegrounds.
2. Taruhan diterima pada kompetisi di antara dua petarung yang dimainkan hingga empat kemenangan. Maksimum 7 ronde dapat dimainkan.
3. Semua taruhan diselesaikan setelah akhir dari event yang bersangkutan.
4. Petarung yang melakukan gerakan akhir dianggap sebagai pemenangnya.
5. Jumlah taruhan maksimum ditentukan untuk setiap event secara terpisah oleh perusahaan taruhan.
6. Jumlah taruhan minimum dan maksimum dapat diubah tanpa ada pemberitahuan sebelumnya yang diberikan kepada para pengguna.
7. Jika terjadi kesalahan oleh staf, atau terdapat kegagalan teknis saat menerima taruhan (kesalahan cetak yang jelas dalam sportsbook, odd yang berbeda ditampilkan di tempat-tempat yang berbeda, dll.) atau jika ada alasan untuk mencurigai bahwa taruhan dipasang dengan tidak benar, perusahaan berhak untuk menyatakan taruhan tersebut hangus.

8. Taruhan pada petarung hanya diterima secara live. Pertarungan disiarkan secara online.

9. **TARUHAN YANG TERSEDIA**

◦ **PADA RONDE:**

- Menang Dalam Ronde
- Durasi Ronde (Over/Under)
- Gerakan Akhir: Pinfall, Penyerahan, atau Penghitungan

◦ **PADA TURNAMEN:**

- Menang Dalam Turnamen
- Total (Over/Under)
- Total Individual Petarung (Over/Under)
- Total Gerakan Akhir Berdasarkan Jenis (Over/Under)
- Berkompetisi Untuk () Poin

* Durasi ronde adalah jumlah detik yang berlalu sejak ronde dimulai.

9.126. MUTANT FOOTBALL LEAGUE

1. Mutant Football League — aliran permainan video multiplayer. (simulator sepak bola Amerika)
2. Semua taruhan dihitung setelah akhir kejadian yang sebenarnya.
3. Taruhan minimum dan taruhan maksimum ditentukan oleh perusahaan taruhan untuk setiap kejadian secara terpisah.
4. Batas taruhan dapat diubah tanpa pemberitahuan sebelumnya pengguna.
5. Jika waktu utama pertandingan berakhir dengan seri, maka perpanjangan waktu ditetapkan, semua taruhan dihitung dengan mempertimbangkan perpanjangan waktu.
6. Dalam kasus kesalahan personil atau kegagalan perangkat lunak ketika menerima taruhan (kesalahan ketik dalam koefisien, ketidaksesuaian koefisien dalam berbagai posisi, dll) dan dengan argumen lain yang mengkonfirmasi kesalahan taruhan, perusahaan taruhan memiliki hak untuk menyatakan data taruhan tidak valid.
7. Taruhan pada pertandingan diterima baik sebelum pertandingan dan di Live. Semua pertandingan Mutant Football League disiarkan online.
8. Jenis taruhan yang tersedia:
 - Kemenangan;
 - Handicap pada tim masing-masing;
 - Total (lebih, kurang).

9.127. CROSSOUT

1. "CrossOut" adalah aliran permainan video multiplayer (simulator permainan skooker)
2. Semua taruhan dihitung setelah kejadian akhir.
3. Taruhan minimum dan maksimum ditentukan oleh perusahaan taruhan untuk setiap kejadian secara terpisah.
4. Taruhan bisa dibatasi tanpa pemberitahuan dan alasan kepada pelanggan.
5. Jika terjadi kesalahan personal atau kegagalan perangkat lunak saat menerima taruhan (kesalahan ketik yang jelas dalam koefisien, ketidakkonsistenan koefisien pada posisi yang berbeda, dll.) Dan dengan argumen lain yang mengkonfirmasi kesalahan taruhan, perusahaan taruhan berhak untuk menyatakan taruhan tidak berlaku.
6. Dalam kasus perilaku tidak sportif yang memengaruhi hasil acara, yakni: ketidakaktifan para sekutu atau dalam kasus pembunuhan oleh sekutu, perusahaan taruhan memegang hak untuk membatalkan semua taruhan pada acara tersebut maka semua taruhan akan dikembalikan

dengan odd "1".

7. Taruhan diterima sebelum pertandingan bermula dan dalam LIVE. Permainan ini disiarkan secara online.
8. Tim yang menghancurkan semua mesin saingan atau merebut pangkalan diakui tim pemenang.
9. Jika permainan selesai karena waktu regulernya habis, pemenang adalah tim yang menangkap basis tim lawan. Jenis menang - Tangkap Basis.
10. Taruhan diterima untuk pertempuran acak dalam permainan video multiplayer "CrossOut", pemain dipilih ke tim secara acak.
11. Skor masing-masing tim adalah jumlah peralatan tim lawan yang hancur (dengan cara apa pun).
12. Jenis taruhan yang tersedia:
 - Win;
 - Handicap
 - Total skor
 - Penangkapan bendera
 - Total bendera pemain

9.128. Rainbow Six Siege

"Rainbow Six Siege" - siaran permainan multi-pemain.

1. Semua taruhan dihitung hanya setelah pertandingannya berakhir.
2. Jumlah taruhan minimum dan maksimum ditentukan oleh perusahaan taruhan untuk setiap pertandingan secara terpisah.
3. Batas ukuran taruhan dapat diubah tanpa pemberitahuan sebelumnya kepada pengguna.
4. Jika anggota staf membuat kesalahan atau dalam hal terjadi kegagalan perangkat lunak yang terjadi pada saat penerimaan taruhan (misalnya, keliru kemungkinan, inkonsistensi antara kemungkinan yang ditampilkan dalam Olahraga / Live atau slip taruhan dll) atau jika itu harus menjadi indikator lain dari taruhan yang salah diterima, perusahaan berhak untuk menyatakan bahwa taruhan tersebut tidak valid.
5. Dalam hal perilaku tidak sportif yang mempengaruhi hasil dari pertempuran seperti kelambanan lengkap sekutu, tim membunuh, atau keluar prematur dari permainan, perusahaan berhak untuk menyatakan taruhan tersebut tidak valid dan menetap di odds 1 (taruhan akan dikembalikan).
6. Jika tim menyerah atau pemain bergabung bukan dari ronde pertama - Perusahaan taruhan memiliki hak untuk menyatakan taruhan pada permainan ini tidak valid dan untuk menghitung kupon dengan odds "1".
7. Taruhan diterima sebelum dimulainya permainan dan Live. Semua game dialirkan online.
8. Kemenangan dalam Putaran. Tim yang menghancurkan lawan mereka atau mencapai tujuan dari peta seperti menjinakkan bom, melepaskan sandera, atau menangkap posisi (prioritas peta) dianggap sebagai pemenang.
9. Kemenangan dalam pertandingan. Tim yang mengumpulkan 4 poin (ketika jumlah poin yang dikumpulkan oleh tim lawan kurang dari 3) atau 5 poin dianggap sebagai pemenang.
10. Taruhan diterima pada pertempuran di game online multiplayer "Rainbow Six Siege". Pemain tim dipilih secara acak.
11. Skor Tim - jumlah putaran yang dimenangkan.
12. Pasaran yang tersedia (untuk seluruh pertandingan):
 - Kemenangan
 - Skor benar
 - Total putaran

9.129. Cyber Footvolley

Cyber FootVolley adalah aliran permainan multiplayer (simulator FootVolley).

1. Semua taruhan dihitung setelah akhir kejadian yang sebenarnya.
2. Taruhan minimum dan taruhan maksimum ditentukan oleh perusahaan taruhan untuk setiap acara secara terpisah.
3. Batas ukuran taruhan dapat diubah tanpa pemberitahuan sebelumnya .
4. Penerimaan taruhan pada pertandingan diterima baik sejak pertandingan dimulai, maupun di Live. Semua pertandingan FootVolley disiarkan secara online.
5. Durasi ronde – hingga 5 poin. Jika skornya setelah 4 poin, maka selesai 2 poin.
6. Durasi permainan – sampai 3 kemenangan dalam ronde (Jumlah ronde maksimum – 5)
7. Jenis taruhan yang tersedia:
 - Kemenangan;
 - Handikap;
 - Total (lebih; kurang);
 - Total individual (lebih kurang).
8. Jika staf perusahaan membuat kesalahan atau kegagalan sistem terjadi saat penerimaan taruhan (Salah cetak odds, ketidaksesuaian odds di berbagai posisi dll.) Atau ada kesaksian lain yang membuktikan ketidaklayakan taruhan, perusahaan pertaruhan mempunyai hak untuk menyatakan taruhan tersebut tidak valid.

9.130. CYBER MINI-HOKI

1. Cyber Mini-Hoki adalah aliran permainan multiplayer (simulator hoki).
2. Semua taruhan dihitung setelah akhir kejadian yang sebenarnya.
3. Taruhan minimum dan taruhan maksimum ditentukan oleh perusahaan taruhan untuk setiap acara secara terpisah.
4. Batas ukuran taruhan dapat diubah tanpa pemberitahuan sebelumnya .
5. Taruhan dipasang pada waktu pertandingan utama.
6. Jika staf perusahaan membuat kesalahan atau kegagalan sistem terjadi saat penerimaan taruhan (Salah cetak odds, ketidaksesuaian odds di berbagai posisi dll.) Atau ada kesaksian lain yang membuktikan ketidaklayakan taruhan, perusahaan pertaruhan mempunyai hak untuk menyatakan taruhan tersebut tidak valid.
7. Penerimaan taruhan pada pertandingan diterima baik sejak pertandingan dimulai, maupun di Live. Semua pertandingan Cyber Mini-Hoki disiarkan secara online.
8. Pemenang adalah tim dengan jumlah poin terbesar. Jika jumlah poin tim pertama dan tim kedua sama, permainan terus sampai gol berikut.
9. Jenis taruhan tersedia:
 - Kemenangan
 - Total individual
 - Handicap dengan skor
 - Total ganjil/genap.

9.131. Killer Instinct

1. Killer Instinct - menyiarkan permainan banyak pemain.

2. Taruhan diterima untuk duel dua petarung. Permainan sampai 5 kemenangan, maksimal 9 putaran tunggal.
3. Semua taruhan diselesaikan setelah akhir acara yang sebenarnya.
4. Pemenangnya adalah petarung yang membunuh lawan.
5. Maksimal bertaruh untuk setiap acara secara terpisah ditentukan oleh perusahaan taruhan.
6. Batas tarif dapat berubah tanpa peringatan sebelumnya kepada pengguna.
7. Dalam kasus kesalahan personil atau kegagalan perangkat lunak ketika menerima tawaran (kesalahan pengetikan yang jelas dalam koefisien, ketidakkonsistenan koefisien dalam posisi yang berbeda, dll) dan dengan argumen lain yang mengkonfirmasi ketidaksetaraan taruhan, perusahaan taruhan memiliki hak untuk menyatakan tarif ini tidak valid.
8. Taruhan hanya diterima secara LANGSUNG. Permainan disiarkan secara online.

JENIS TARUHAN YANG TERSEDIA: DI PUTARAN:

- Memenangkan di putaran;
- Durasi putaran* (lebih atau sedikit);
- Jenis penyelesaian: Ultimate, Awesome, Supreme atau tidak terjadi.

*Durasi putaran adalah jumlah detik yang berlaku sejak awal putaran, yang diperoleh dengan mengurangi dari 99 detik (standar timer mulai putaran) dari nilai terendah timer terkakhir. Sebagai contoh, jika hitungan penghitung waktu mundur dihentikan pada 74, durasi putaran adalah $99 - 74 = 25$ detik.

UNTUK TURNAMEN:

- Memenangkan di turnamen;
- Total (lebih atau sedikit);
- Total individu petarung (lebih atau sedikit);
- Total penyelesaian berdasarkan tipe (lebih atau sedikit).

9.132. SociableSoccer

1. SociableSoccer – menyiarkan permainan banyak pemain (simulator sepakbola)
2. Semua taruhan dihitung setelah akhir acara yang sebenarnya.
3. Taruhan minimum dan taruhan maksimum ditentukan oleh perusahaan taruhan untuk setiap acara secara terpisah.
4. Batas jumlah taruhan dapat berubah tanpa pemberitahuan sebelumnya kepada pengguna.
5. Menerima taruhan pada pertandingan diterima baik sebelum dimulainya pertandingan, dan di Live. Semua pertandingan di SociableSoccer disiarkan secara online.
6. Durasi pertandingan – 90 menit (2 babak, 45 menit waktu bermain)
7. Jenis taruhan yang tersedia:
 - Kemenangan;
 - FORA
 - Total (lebih; kurang);
 - Total individu (lebih; kurang).
8. Dalam hal kesalahan personil atau kegagalan perangkat lunak ketika menerima taruhan (kesalahan ketik yang jelas dalam koefisien, inkonsistensi koefisien dalam posisi yang berbeda, dll) dan argumen lain mengkonfirmasi ketidaksetaraan taruhan, perusahaan taruhan memiliki hak untuk menyatakan taruhan ini tidak valid.

9.133. PIXEL CUP SOCCER

PIXEL CUP SOCCER

1. PixelCupSoccer – menyiarkan permainan banyak pemain (simulator sepakbola).
2. Semua taruhan dihitung setelah akhir acara yang sebenarnya.
3. Taruhan minimum dan taruhan maksimum ditentukan oleh perusahaan taruhan untuk setiap acara terpisah.
4. Batas jumlah taruhan dapat berubah tanpa pemberitahuan sebelumnya kepada pengguna.
5. Jika waktu utama pertandingan berakhir dengan seri, maka adu penalti diberikan (babak ketiga), semua taruhan dihitung tanpa memperhitungkan adu penalti, kecuali untuk memenangkan pertandingan.
6. Dalam hal kesalahan personil atau kegagalan perangkat lunak ketika menerima taruhan (kesalahan ketik yang jelas dalam koefisien, inkonsistensi koefisien dalam posisi yang berbeda, dll) dan argumen lain mengkonfirmasi ketidaksesuaian taruhan, perusahaan taruhan memiliki hak untuk menyatakan taruhan ini tidak valid.
7. Menerima taruhan pada pertandingan diterima baik sebelum dimulainya pertandingan, dan di Live. Semua pertandingan di PixelCupSoccer disiarkan secara online.
8. Jenis taruhan yang tersedia:
 - Kesempatan ganda
 - Memenangkan pertandingan
 - Total
 - Total individu
 - Total ganjil/genap
 - Handicap
 - Skor keduanya
 - Kemenangan kering
 - Total dalam interval

PIXEL CUP SOCCER (PENALTY SHOOTOUT)

1. PixelCupSoccer (Penalty Shootout) – menyiarkan permainan banyak pemain (simulator sepakbola).
2. Permainan berlangsung dalam mode adu penalti. Jika masing-masing tim, telah menekan 5 tembakan dan memiliki skor yang sama, maka pukulan tambahan ditetapkan sampai salah satu tim maju ke depan.
3. Sebagai hasil dari jumlah pukulan yang sama, jika tim memiliki kurang dari 5 pukulan, itu tidak mampu lagi mengejar musuh dan pertemuan terganggu (contoh hasil imbang 2-0, dengan 4-4 tembakan).
4. Semua taruhan dihitung setelah akhir acara yang sebenarnya.
5. Taruhan minimum dan taruhan maksimum ditentukan oleh perusahaan taruhan untuk setiap acara secara terpisah.
6. Batas jumlah taruhan dapat berubah tanpa pemberitahuan sebelumnya kepada pengguna.
7. Dalam hal kesalahan personil atau kegagalan perangkat lunak ketika menerima taruhan (kesalahan ketik yang jelas dalam koefisien, inkonsistensi koefisien dalam posisi yang berbeda, dll) dan argumen lain mengkonfirmasi ketidaksesuaian taruhan, perusahaan taruhan memiliki hak untuk menyatakan taruhan tidak valid.
8. Menerima taruhan pada pertandingan diterima baik sebelum dimulainya pertandingan, dan di Live. Semua pertandingan di PixelCupSoccer (Penalty Shootout) disiarkan secara online.
9. Jenis pertaruhan yang tersedia:

- Kesempatan ganda
- Total
- Total individu
- Total ganjil/genap
- Handicap

9.134. Esports sepakbola

1. Esports sepakbola – menyiarkan permainan banyak pemain.
2. Taruhan diterima untuk pertandingan yang diadakan hingga 5 gol yang dicetak oleh salah satu tim.
3. Semua taruhan dihitung setelah akhir acara yang sebenarnya.
4. Taruhan minimum dan taruhan maksimum ditentukan oleh perusahaan taruhan untuk setiap acara secara terpisah.
5. Batas jumlah taruhan dapat berubah tanpa pemberitahuan sebelumnya kepada pengguna.
6. Dalam hal kesalahan personil atau kegagalan perangkat lunak ketika menerima taruhan (kesalahan ketik yang jelas dalam koefisien, inkonsistensi koefisien dalam posisi yang berbeda, dll) dan argumen lain mengkonfirmasi ketidaksetaraan taruhan, perusahaan taruhan memiliki hak untuk menyatakan taruhan ini tidak valid.
7. Menerima taruhan pada pertandingan diterima baik sebelum dimulainya pertandingan, dan di Live. Semua pertandingan di Esports sepakbola disiarkan secara online.
8. Jenis taruhan yang tersedia:
 - Kemenangan;
 - Handicap disetiap tim;
 - Total (kurang; lebih);
 - Skor yang tepat;
 - Jumlah gol ganjil/genap.

9.135. TABLE FOOTBALL PRO

1. TableFootball Pro – menyiarkan permainan banyak pemain.
2. Semua taruhan diselesaikan setelah akhir acara yang sebenarnya.
3. Minimal dan maksimal taruhan untuk setiap acara secara terpisah ditentukan oleh perusahaan taruhan.
4. Batas tarif dapat berubah tanpa peringatan sebelumnya kepada pengguna.
5. Dalam kasus kesalahan personil atau kegagalan perangkat lunak ketika menerima tawaran (kesalahan pengetikan yang jelas dalam koefisien, ketidakonsistenan koefisien dalam posisi yang berbeda, dll) dan dengan argumen lain yang mengkonfirmasi ketidaksetaraan taruhan, perusahaan taruhan memiliki hak untuk menyatakan tarif ini tidak valid.
6. Menerima taruhan pada pertandingan diterima baik sebelum dimulainya pertandingan, dan di Live. Semua pertandingan di TableFootball Pro disiarkan secara online.
7. Jenis taruhan yang tersedia:
 - Kesempatan berganda
 - Kemenangan
 - Total
 - Total individu
 - Total Ganjil/Genap
 - Handicap
 - Keduanya akan mencetak gol

- Total dalam interval

9.136. Esports sepakbola (PES)

Esports sepakbola(PES) – menyiarkan permainan banyak pemain (simulator sepakbola).

Taruhan diterima untuk pertandingan Inggris, Piala Afrika dan Piala Amerika.

1. Semua taruhan dihitung setelah akhir acara yang sebenarnya.
2. Taruhan minimum dan taruhan maksimum ditentukan oleh perusahaan taruhan untuk setiap acara secara terpisah.
3. Batas jumlah taruhan dapat berubah tanpa pemberitahuan sebelumnya kepada pengguna.
4. Taruhan sepak bola diterima untuk waktu reguler.
5. Dalam hal kesalahan personil atau kegagalan perangkat lunak ketika menerima taruhan (kesalahan ketik yang jelas dalam koefisien, inkonsistensi koefisien dalam posisi yang berbeda, dll) dan argumen lain mengkonfirmasi ketidaksetaraan taruhan, perusahaan taruhan memiliki hak untuk menyatakan taruhan ini tidak valid.
6. Menerima taruhan pada pertandingan diterima baik sebelum dimulainya pertandingan, dan di Live. Semua pertandingan di Esports sepakbola(PES) disiarkan secara online.
7. Di Piala Amerika, ada permainan tambahan tentang jumlah tembakan ke gawang (perhitungan berlangsung sesuai dengan statistik permainan PES).
8. Jenis pertaruhan yang tersedia (waktu reguler):
 - Kemenangan;
 - Kesempatan ganda
 - Handicap
 - Total (kurang; lebih);
 - Total individu (kurang; lebih);
 - Total (ganjil/genap)
 - Skor yang tepat;
 - Gol berikutnya.

9.137. Esports Sepakbola Australia

AFL - menyiarkan permainan banyak pemain (simulator sepak bola Australia).

1. Durasi permainan adalah 80 menit waktu bermain (masing-masing 4 perempat dari 20 menit).
Goal: Tim skor 6 poin jika bola dipalu ke gerbang utama tanpa menyentuh mistar gawang.
Behind: Tim skor 1 poin jika bola telah melewati zona penilaian dalam batas-batas gol sekunder, atau telah menyentuh mistar gawang dari gol utama.
2. Taruhan minimum dan taruhan maksimum ditentukan oleh perusahaan taruhan untuk setiap acara secara terpisah.
3. Batas jumlah taruhan dapat berubah tanpa pemberitahuan sebelumnya kepada pengguna.
4. Menerima taruhan pada pertandingan diterima baik sebelum dimulainya pertandingan, dan di Live. Semua pertandingan di AFL disiarkan secara online.
5. Jenis pertaruhan yang tersedia (waktu reguler):
 - Kemenangan;
 - Handicap;
 - Total (kurang; lebih);
 - Total individu (kurang; lebih);

- Total ganjil/genap.
- 6. Semua taruhan dihitung setelah akhir acara yang sebenarnya.
- 7. Dalam hal kesalahan personil atau kegagalan perangkat lunak ketika menerima taruhan (kesalahan ketik yang jelas dalam koefisien, inkonsistensi koefisien dalam posisi yang berbeda, dll) dan argumen lain mengkonfirmasi ketidaksesuaian taruhan, perusahaan taruhan memiliki hak untuk menyatakan taruhan ini tidak valid.

9.138. Sepak Bola Super Arcade

1. Sepak Bola Super Arcade menyiarkan permainan banyak pemain (simulator sepak bola).
2. Semua taruhan dihitung setelah pertandingan/acara berakhir.
3. Taruhan minimum dan taruhan maksimum ditentukan oleh perusahaan untuk setiap acara secara terpisah.
4. Perusahaan dapat mengubah batas jumlah taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya kepada pengguna.
5. Apabila pertandingan berakhir dengan seri/draw pada saat waktu reguler, maka hasil dari pertandingan tersebut juga dinyatakan seri/draw.
6. Dalam hal kesalahan personil atau kegagalan perangkat lunak ketika menerima taruhan (kesalahan ketik yang jelas dalam koefisien, inkonsistensi koefisien dalam posisi yang berbeda, dll.) dan argumen lain mengkonfirmasi ketidaksesuaian taruhan, perusahaan memiliki hak untuk menyatakan taruhan ini tidak valid.
7. Taruhan akan diterima sebelum dimulai dan pada saat pertandingan berlangsung (di Live). Semua permainan Sepak Bola Super Arcade akan disiarkan secara online.
8. Berikut jenis taruhan yang tersedia:
 - Kesempatan ganda
 - Pemenang pada pertandingan
 - Total
 - Total individu
 - Total (genap; ganjil)
 - Handicap
 - Kedua tim yang mencetak gol
 - Kemenangan kering
 - Jumlah poin yang tepat

9.139. Sepak bola marmer

1. Sepak bola marmer melibatkan streaming pertandingan sepak bola marmer.
2. Semua taruhan diselesaikan setelah akhir pertandingan.
3. Taruhan minimum dan maksimum ditentukan oleh bandar taruhan untuk setiap seleksi secara individual.
4. Bandar taruhan dapat mengubah batas taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
5. Jika anggota staf melakukan kesalahan atau kegagalan perangkat lunak terjadi ketika taruhan diterima (misalnya salah cetak Odds yang jelas, inkonsistensi antara Odds yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live dan dalam slip taruhan, dsb.), atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan telah diterima secara tidak benar, bandar taruhan berhak untuk menyatakan taruhan tersebut batal.
6. Kedua taruhan pra-pertandingan dan langsung diterima. Semua pertandingan Sepakbola marmer disiarkan secara online.
7. Aturan

- sebuah pertandingan terdiri dari dua babak
- Setiap tim menerima poin pada saat mencetak gol di kedua ujung lapangan.
- Total poin tim sama dengan jumlah gol yang dicetak di kedua babak.

8. Aturan untuk menentukan sebuah gol:

- Jika marmer berada di area gol dan telah berhenti bergerak, itu dihitung sebagai gol.
- Jika marmer memasuki area gol dan kemudian meninggalkannya, itu tidak dihitung sebagai gol.
- Jika marmer berada di garis gawang, itu dihitung sebagai gol jika sebagian besar marmer (relatif terhadap pusat marmer) telah melewati garis.
- Sengketa yang terkait dengan penentuan gol diselesaikan oleh penyelenggara kompetisi. Skor akhir ditampilkan pada papan skor di aliran video.

9. Pasaran yang tersedia:

Pada seluruh pertandingan (taruhan diselesaikan sesuai dengan skor pertandingan akhir):

- Menang
- Peluang ganda
- Total (atas/bawah)
- Jumlah Individu (Atas/Bawah)
- Handicap
- Total (genap/ganjil)
- Jumlah individu genap/ganjil
- Kedua tim mencetak skor (ya/tidak)
- Skor Seri (ya/tidak)
- Skor yang benar
- Paruh waktu – Penuh waktu
- Skor tertinggi babak
- Adapun tim untuk menang terhadap nil (ya/tidak)
- Tim untuk menang terhadap nil (ya/tidak)
- Satu gol dicetak dalam kedua babak (ya/tidak)
- Tim untuk menang dengan tepat satu gol atau seri (ya/tidak)
- Seri setidaknya dalam setengah babak (ya/tidak)
- Seri di kedua babak (ya/tidak)
- Kedua tim akan mencetak skor atas/bawah (ya/tidak)
- Total gol dalam sebuah interval

10. Pada pertengahan (taruhan diselesaikan sesuai dengan skor dari babak yang diberikan):

- Menang
- Peluang ganda
- Total (atas/bawah)
- Jumlah Individu (Atas/Bawah)
- Handicap
- Total (genap/ganjil)
- Jumlah individu genap/ganjil
- Kedua tim mencetak skor (ya/tidak)
- Skor Seri (ya/tidak)
- Adapun tim untuk menang terhadap nil (ya/tidak)
- Tim untuk menang terhadap nil (ya/tidak)
- Tim untuk menang dengan tepat satu gol atau seri (ya/tidak)

9.140. Bola basket kelereng

1. Bola basket kelereng adalah streaming pertandingan yang melibatkan kelereng.
2. Semua taruhan diselesaikan setelah event berakhir.
3. Jumlah taruhan minimum dan maksimum ditetapkan oleh juru taruhan untuk setiap pasar secara individual.
4. Juru taruhan dapat mengubah batas taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
5. Jika anggota staf melakukan kesalahan, atau jika terjadi kegagalan perangkat lunak saat taruhan diterima (misalnya, kesalahan cetak yang jelas dalam odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live dan di slip taruhan, dll.), atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan diterima secara tidak benar, perusahaan berhak untuk menyatakan bahwa taruhan tersebut hangus.
6. Taruhan diterima baik itu pra-pertandingan maupun live. Semua pertandingan bola basket kelereng disiarkan streaming online.
7. Aturan permainan :
 - Setiap pertandingan terdiri dari empat bagian.
 - Tim mendapatkan poin dengan memasukkan kelereng ke keranjang.
 - Di bawah setiap keranjang terdapat bendera, yang menampilkan jumlah poin yang dicetak.
 - Total poin masing-masing tim akan dihitung dengan menjumlahkan semua poin yang telah mereka cetak di semua perempat.
 - Tim yang mencetak poin terbanyak akan menang.
8. Aturan dalam mencetak poin di keranjang:
 - Poin keranjang diberikan jika kelereng masuk ke dalam zona pencetakan skor.
 - Perselisihan apa saja mengenai pemenang perempat akan diselesaikan oleh penyelenggara kompetisi, dan skor final akan ditampilkan di papan klasemen.
9. Pasar-pasar berikut ini tersedia dan diselesaikan berdasarkan skor akhir di pertandingan:
 - Pemenang
 - Total (Over/Under)
 - Ind. Total (Over/Under)
 - Handicap
 - Total Bola Keluar (Over/Under)
 - Ind. Total Bola Keluar (Over/Under)
 - Total Poin Di Zona (Over/Under)
10. Pasar-pasar berikut ini tersedia untuk perempat individual dan diselesaikan berdasarkan skor di perempat tersebut:
 - Pemenang
 - Total (Over/Under)
 - Ind. Total (Over/Under)
 - Handicap
 - Total Bola Keluar (Over/Under)
 - Ind. Total Bola Keluar (Over/Under)
 - Total Poin Di Zona (Over/Under)

9.141. GOLF MARMER

1. Marmer golf melibatkan streaming pertandingan golf marmer.
2. Semua taruhan diselesaikan setelah pertandingan berakhir.
3. Taruhan minimum dan maksimum ditentukan oleh taruhan untuk setiap pilihan secara individual.
4. Bookmaker dapat mengubah batasan taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.

5. Jika anggota staf membuat kesalahan atau kegagalan perangkat lunak apa pun terjadi ketika taruhan diterima (mis, salah cetak jelas dalam odds, inkonsistensi antara peluang yang ditampilkan di bagian Sports / Live dan dalam slip taruhan dll.), Atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan telah diterima secara tidak benar, bandar berhak untuk menyatakan taruhan tersebut batal.
6. Kedua taruhan pra-pertandingan dan langsung diterima. Semua pertandingan golf Marmer disiarkan secara online.
7. **Aturan:**
 - Pertandingan terdiri dari tiga ronde
 - Sebuah tim menerima poin jika bola mereka mendarat di dalam lubang.
 - Ada bendera di atas setiap lubang, yang menunjukkan jumlah lubang dan jumlah poin.
 - Total poin tim sama dengan jumlah poin yang mereka dapatkan di semua ronde.
8. **Aturan untuk menentukan apakah bola telah mendarat di lubang:**
 - Sebuah tim diberikan poin jika bola masuk ke lubang.
 - Di setiap ronde, hingga 5 bola bisa mendarat di lubang ke-5. Namun, tidak lebih dari 1 bola dapat mendarat di salah satu lubang lainnya.
 - Perselisihan mengenai apakah bola telah mendarat di lubang atau tidak diselesaikan oleh penyelenggara kompetisi yang relevan. Skor keseluruhan ditampilkan pada papan skor di siaran video.
9. **Taruhan berikut dapat dipasang pada seluruh pertandingan (taruhan diselesaikan sesuai dengan skor akhir dari pertandingan yang relevan):**
 - Menang
 - Peluang Ganda
 - Total Atas/Bawah
 - Total Individu Atas/Bawah
 - Handikap
 - Total Genap/Ganjil
 - Total Individu Genap/Ganjil
 - Tidak Terjadi Seri Ya/Tidak
 - Kemenangan Bersih Ya / Tidak
 - Tim Untuk Menang Di Setiap Ronde
 - Total Bola Di Lubang
10. **Taruhan berikut dapat dipasang pada satu ronde (taruhan diselesaikan sesuai dengan skor ronde yang relevan):**
 - Menang
 - Peluang Ganda
 - Total Atas/Bawah
 - Total Individu Atas/Bawah
 - Handikap
 - Total Genap/Ganjil
 - Total Individu Genap/Ganjil
 - Salah Satu Dari Dua Tim Untuk Menang terhadap Nol Ya / Tidak
 - Tim Untuk Menang pada terhadap Ya / Tidak
 - Total Bola Di Lubang

9.142. PENEMBAKAN MARMER

1. Penembakan marmer melibatkan streaming pertandingan penembakan marmer.
2. Semua taruhan diselesaikan setelah pertandingan berakhir.
3. Taruhan minimum dan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pilihan secara

individual.

4. Bookmaker dapat mengubah batasan taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
5. Jika anggota staf membuat kesalahan atau kegagalan perangkat lunak apa pun terjadi ketika taruhan diterima (mis, salah cetak dalam odds, inkonsistensi antara odds yang ditampilkan di bagian Sports / Live dan dalam slip taruhan dll.), Atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan telah diterima secara tidak benar, bandar berhak untuk menyatakan taruhan tersebut batal.
6. Kedua taruhan pra-pertandingan dan langsung diterima. Semua pertandingan penembakan marmer disiarkan secara online.
7. **Aturan:**
 - Pertandingan terdiri dari tiga ronde (bertahan).
 - Tim diberikan poin jika bola mereka mendarat di zona mana pun (setiap zona berisi penanda yang menunjukkan berapa banyak poin yang akan diterima tim jika bola mereka mendarat di zona ini).
 - Total poin tim sama dengan jumlah poin yang mereka peroleh di semua terhitung
 - Hasil merujuk pada kinerja pesaing pertama. Oleh karena itu, "Tiga Kemenangan -Ya" mengacu pada pesaing pertama yang menang 3 kali dan "Tiga Kekalahan - Ya" mengacu pada tiga kemenangan untuk lawan mereka.
 - Untuk tujuan penyelesaian taruhan, angka hanya dianggap sebagai bahkan jika itu dapat dibagi oleh 20. Misalnya, 350 poin akan dianggap sebagai nomor ganjil karena tidak dapat dibagi dengan 20.
8. **Aturan untuk menentukan apakah bola telah mendarat di zona:**
 - Sebuah tim diberikan poin jika bola mereka mendarat di zona.
 - Beberapa bola bisa dikeluarkan dari zona permainan. Jika ini terjadi, bola-bola ini tidak akan mendapatkan poin di ronde ini.
9. **Taruhan berikut dapat dipasang pada seluruh pertandingan (taruhan diselesaikan sesuai dengan skor akhir dari pertandingan yang relevan):**
 - Menang
 - Peluang Ganda
 - Total Atas/Bawah
 - Total Individu Atas/Bawah
 - Handikap
 - Apakah Bola Akan Ditembak Di Luar Zona Bermain? Ya/Tidak
 - Apakah Seorang Pemain Akan Menembak Bola Di Luar Zona Bermain? Ya/Tidak
 - Hasil Ronde
 - Seri Setidaknya Dalam Satu Putaran
 - Total Bola Dalam Suatu Zona
10. **Taruhan berikut dapat dipasang pada satu ronde (taruhan diselesaikan sesuai dengan skor ronde yang relevan):**
 - Menang
 - Peluang Ganda
 - Total Atas/Bawah
 - Total Individu Atas/Bawah
 - Handikap
 - Apakah Bola Akan Ditembak Di Luar Zona Bermain? Ya/Tidak
 - Apakah Seorang Pemain Akan Menembak Bola Di Luar Zona Bermain? Ya/Tidak
 - Hasil Ronde
 - Seri Setidaknya Dalam Satu Putaran
 - Total Bola Dalam Suatu Zona

9.143. MARBLE FIDGET SPINNERS

1. Marble Fidget Spinners melibatkan streaming pertandingan pemintal gelisah marmer.
2. Semua taruhan diselesaikan setelah acara berakhir.
3. Taruhan minimum dan maksimum ditentukan oleh taruhan untuk setiap pilihan secara individual.
4. Bookmaker dapat mengubah batasan pasak tanpa pemberitahuan sebelumnya.
5. Jika anggota staf membuat kesalahan atau kegagalan perangkat lunak apa pun terjadi ketika taruhan diterima (mis, salah cetak jelas dalam odds, inkonsistensi antara peluang yang ditampilkan di bagian Sports / Live dan pada slip taruhan, dll.), Atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan telah diterima secara tidak benar, bandar berhak untuk menyatakan taruhan tersebut batal
6. Taruhan pra-pertandingan dan Langsung diterima. Semua pertandingan Marble Fidget Spinners disiarkan secara online
7. **Aturan:**
 - Pertandingan terdiri dari tiga ronde.
 - Tim menerima poin untuk memasukkan bola ke dalam lubang.
 - Jumlah lubang dan jumlah titik ditunjukkan di dekat setiap lubang.
 - Poin total tim sama dengan jumlah poin yang mereka peroleh di semua putaran.
8. **Aturan untuk menentukan apakah bola telah masuk lubang:**
 - Bola dihitung sebagai telah masuk jika berakhir di dalam lubang.
 - Perselisihan tentang apakah bola telah masuk lubang diselesaikan oleh kompetisi
9. **Pasar berikut tersedia pada seluruh pertandingan (taruhan diselesaikan sesuai dengan skor akhir pertandingan):**
 - Win/kemenangan.
 - Double chance/peluang ganda.
 - Total Over/Under.
 - Individual Total Over/Under.
 - Handicap.
 - Total Even/Odd atau Genap/ganjil.
 - Individual Total Even/Odd.
 - Win To Nil Yes/No
 - Total Balls in a Hole
10. **Pasar berikut tersedia pada satu ronde (taruhan diselesaikan sesuai dengan skor ronde yang diberikan):**
 - Win/kemenangan.
 - Double chance/peluang ganda.
 - Total Over/Under.
 - Individual Total Over/Under.
 - Handicap.
 - Total Even/Odd atau Genap/ganjil.
 - Individual Total Even/Odd.
 - Win To Nil Yes/No
 - Total Balls in a Hole

9.144. Marbel Biliar

1. Marbel biliar melibatkan pertandingan siaran langsung (streaming).
2. Semua taruhan akan dihitung ketika pertandingan selesai dimainkan.
3. Taruhan minimum dan maksimum ditentukan oleh taruhan untuk setiap pilihan secara individual.

4. Perusahaan dapat mengubah batas jumlah dana taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
5. Jika seorang karyawan membuat kesalahan saat menerima taruhan (salah cetak jelas pada daftar acara, inkonsistensi peluang antara pasar taruhan yang ditawarkan dan taruhan, dll), atau taruhan diterima melanggar Peraturan ini, atau jika ada indikasi lain bahwa taruhannya salah, bandar berhak untuk menyatakan taruhan tersebut batal. Pengembalian taruhan tersebut harus dibayar dengan odds 1.
6. Taruhan untuk sesi Olahraga dan Live akan diterima. Semua pertandingan Marbel Biliar akan disiarkan secara online.
7. **Aturan:**
 - Pertandingan terdiri dari 2 permainan/game
 - Tim akan mendapatkan poin apabila bola masuk ke sakunya
 - Saku dihitung dari kiri ke kanan: 1, 2, 3 saku atas, 4, 5, 6, saku bawah
 - Total poin setiap tim dihitung dari jumlah poin yang didapatkan pada semua permainan/game-nya
8. Bola dihitung telah masuk jika berakhir di dalam saku.
9. Diskusi mengenai apakah bola telah masuk ke dalam saku diselesaikan oleh penyelenggara kompetisi, dan skor akhir ditampilkan di papan skor dalam video siaran.
10. **Berikut pasaran yang tersedia dalam pertandingan (taruhan diselesaikan sesuai dengan skor akhir pertandingan):**
 - Kemenangan
 - Peluang Ganda
 - Total Over/Under
 - Individual Total Over/Under
 - Handicap
 - Total Genap/Ganjil
 - Individual Total Genap/Ganjil
 - Bola masuk ke ujung saku Ya/Tidak
 - Bola masuk ke poket tengah Ya/Tidak
 - Tim menang To Nil Ya / Tidak
 - Jumlah bola yang masuk ke saku

9.145. CURLING KELERENG

1. Curling Kelereng melibatkan siaran streaming dari pertandingan curling kelereng.
2. Semua taruhan diselesaikan setelah sebuah event berakhir.
3. Jumlah taruhan minimum dan maksimum ditentukan oleh juru taruhan untuk masing-masing taruhan secara individual.
4. Juru taruhan dapat mengubah batas taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
5. Jika anggota staf membuat kesalahan, atau terjadi kesalahan pada perangkat lunak saat taruhan diterima (mis. kesalahan cetak yang jelas dalam odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live dan di slip taruhan, dll.), atau jika terdapat indikasi lainnya bahwa sebuah taruhan diterima secara tidak benar, juru taruhan berhak menyatakan taruhan tersebut hangus.
6. Baik taruhan pra-pertandingan maupun live diterima. Semua pertandingan Curling Kelereng disiarkan online secara streaming.
7. **Aturan:**
 - Pertandingan berlangsung hingga sebuah tim menang 3 kali.
 - Tim mendapatkan satu poin untuk setiap end yang mereka menangkan.
 - Tim tidak diberikan poin jika hasilnya adalah seri.
 - Total poin tim sama dengan jumlah poin yang mereka dapatkan di semua end.

8. Pemenang sebuah end ditentukan berdasarkan aturan-aturan berikut ini:

- Area bermain (house) diindikasikan dengan lingkaran luar di target.
- Stones (kelereng) yang dikeluarkan dari house tidak dipertimbangkan saat menentukan siapa pemenang sebuah end.
- House dibagi menjadi 4 zona.
- Tim dengan stones yang mendarat terdekat ke tombol (titik tengah house) akan ditetapkan sebagai pemenang sebuah end:
 - Jarak ke tombol dihitung dengan zona.
 - Jika stones kedua tim mendarat di zona yang sama, tim dengan stones terbanyak di zona ini akan menang.
 - Jika kedua tim memiliki jumlah stones yang sama di sebuah zona, end tersebut akan berakhir seri.
- Kontestasi mengenai pemenang sebuah end diselesaikan oleh penyelenggara kompetisi yang bersangkutan. Skor keseluruhan ditampilkan di papan klasemen di streaming video.

9. Taruhan-taruhan berikut ini dapat dipasang pada keseluruhan pertandingan (taruhan diselesaikan berdasarkan skor final pertandingan yang bersangkutan):

- Akan Menang
- Total End (Over/Under)
- Tebak Skor

10. Taruhan-taruhan berikut ini dapat dipasang pada sebuah end (taruhan diselesaikan berdasarkan skor end yang bersangkutan):

- Akan Memenangkan End
- Total Stones Di House (Over/Under)

9.146. MARBLE COLLISION

1. Marble Collision melibatkan siaran streaming dari satu jenis permainan kelereng.
2. Semua taruhan diselesaikan setelah sebuah event berakhir.
3. Jumlah taruhan minimum dan maksimum ditetapkan oleh juru taruhan untuk setiap pilihan secara individual.
4. Juru taruhan dapat mengubah batas jumlah taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
5. Jika anggota staf membuat kesalahan, atau terjadi kesalahan pada perangkat lunak saat taruhan diterima (mis. kesalahan cetak yang jelas dalam odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live dan di slip taruhan, dll.), atau jika terdapat indikasi lainnya bahwa sebuah taruhan diterima secara tidak benar, juru taruhan berhak untuk menyatakan taruhan tersebut hangus.
6. Baik taruhan pra-pertandingan maupun live diterima. Semua pertandingan Marble Collision disiarkan online secara streaming.

7. Aturan

- Sebuah pertandingan terdiri dari tiga ronde.
- Tim memperoleh poin jika kelereng mereka mendarat di saluran di zona permainan.
- Total poin yang dicetak oleh masing-masing tim sama dengan jumlah poin yang mereka dapatkan di semua ronde.

8. Pemenang sebuah ronde ditetapkan sesuai dengan aturan-aturan berikut ini:

- Area permainan dibagi menjadi 5 zona.
- Jika sebuah kelereng mendarat di zona nol (merah), tidak ada poin yang akan diberikan kepada tim tersebut.
- Keempat zona mencakup 6 saluran, yang diberi nomor yang sesuai dengan jumlah poin yang akan diberikan jika kelereng mendarat di dalamnya. Zona-zona ini dinomori dari kiri ke kanan: 1 dan 2 adalah zona yang lebih tinggi, 3 dan 4 adalah zona yang lebih rendah.

- Di setiap ronde, para tim diberikan jumlah poin yang didapatkan di semua zona.
- Perselisihan mengenai pemenang sebuah ronde diselesaikan oleh penyelenggara kompetisi yang bersangkutan. Skor keseluruhan ditampilkan di papan klasemen di streaming video.

9. Taruhan-taruhan berikut ini dapat dipasang pada keseluruhan pertandingan (taruhan diselesaikan berdasarkan skor akhir pertandingan):

- Menang
- Kesempatan Ganda
- Total (Over/Under)
- Individual Total (Over/Under)
- Total (Even/Odd)
- Individual Total (Even/Odd)
- Tidak Seri (Ya/Tidak)
- Salah Satu Tim Memenangkan Sejumlah Ronde
- Total Poin Di Zona
- Jumlah Bola Dalam Satu Zona Permainan

10. Taruhan-taruhan berikut ini dapat dipasang pada sebuah ronde (taruhan diselesaikan berdasarkan skor di ronde yang bersangkutan):

- Menang
- Kesempatan Ganda
- Total (Over/Under)
- Individual Total (Over/Under)
- Total (Even/Odd)
- Individual Total (Even/Odd)
- Total Poin Di Zona

9.147. MARBLE WAVES

1. Marble Waves melibatkan siaran streaming dari satu jenis permainan kelereng.
2. Semua taruhan diselesaikan setelah sebuah event berakhir.
3. Jumlah taruhan minimum dan maksimum ditetapkan oleh juru taruhan untuk setiap pilihan secara individual.
4. Juru taruhan dapat mengubah batas jumlah taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
5. Jika anggota staf membuat kesalahan, atau terjadi kesalahan pada perangkat lunak saat taruhan diterima (mis. kesalahan cetak yang jelas dalam odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live dan di slip taruhan, dll.), atau jika terdapat indikasi lainnya bahwa sebuah taruhan diterima secara tidak benar, juru taruhan berhak untuk menyatakan taruhan tersebut hangus.
6. Baik taruhan pra-pertandingan maupun live diterima. Semua pertandingan Marble Waves disiarkan online secara streaming.
7. **Aturan:**
 - Sebuah pertandingan terdiri dari dua ronde.
 - Tim menerima poin jika kelereng mereka mendarat di saluran (wave).
 - Terdapat angka di setiap wave sebagai referensi dan untuk mencerminkan jumlah poin untuk wave tersebut.
 - Total poin yang dicetak oleh setiap tim sama dengan jumlah poin yang mereka peroleh di semua ronde.
8. **Pemenang sebuah ronde ditetapkan berdasarkan aturan-aturan berikut ini:**
 - Tim akan diberikan poin jika kelereng mereka mendarat di dalam sebuah saluran.
 - Tim yang mendapatkan poin terbanyak akan dianggap sebagai pemenang.

- Perselisihan mengenai pemenang sebuah ronde akan diselesaikan oleh penyelenggara kompetisi. Skor keseluruhan ditampilkan di papan klasemen di streaming video.
9. **Taruhan-taruhan berikut ini dapat dipasang pada keseluruhan pertandingan (taruhan diselesaikan berdasarkan skor akhir pertandingan):**
- Menang
 - Kesempatan Ganda
 - Total (Over/Under)
 - Individual Total (Over/Under)
 - Handicap
 - Total (Even/Odd)
 - Individual Total (Even/Odd)
 - Tidak Seri (Ya/Tidak)
 - Salah Satu Tim Memenangkan Sejumlah Ronde
 - Jumlah Kelereng Di Wave
10. **Taruhan-taruhan berikut ini dapat dipasang pada sebuah ronde (taruhan diselesaikan berdasarkan skor di ronde yang bersangkutan):**
- Menang
 - Kesempatan Ganda
 - Total (Over/Under)
 - Individual Total (Over/Under)
 - Handicap
 - Total (Even/Odd)
 - Individual Total (Even/Odd)
 - Jumlah Kelereng Di Wave

9.148. TARGET BUNDAR KELERENG

1. Target bundar kelereng melibatkan siaran streaming pertandingan target bundar kelereng.
2. Semua taruhan diselesaikan setelah sebuah event berakhir.
3. Taruhan minimum dan maksimum ditentukan oleh juru taruhan untuk masing-masing pilihan secara individual.
4. Juru taruhan dapat mengubah batas taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
5. Jika anggota staf membuat kesalahan, atau terjadi kesalahan pada perangkat lunak saat taruhan diterima (mis. kesalahan cetak yang jelas dalam odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live dan di slip taruhan, dll.), atau jika terdapat indikasi lainnya bahwa sebuah taruhan diterima secara tidak benar, juru taruhan berhak untuk menyatakan taruhan tersebut hangus.
6. Baik taruhan pra-pertandingan maupun taruhan live diterima. Semua pertandingan Target Bundar Kelereng disiarkan online secara streaming.
7. **Aturan:**
 - Sebuah pertandingan terdiri dari tiga ronde.
 - Masing-masing tim diberikan poin saat bola mereka mendarat di zona yang dinomori di dalam target.
 - Tim kehilangan poin jika bola mereka mendarat di zona yang dinomori di luar target.
 - Setiap tim memenangkan atau kehilangan poin yang jumlahnya sesuai dengan angka di zona tempat bola mereka mendarat.
 - Total poin masing-masing tim sama dengan jumlah poin yang didapatkan di semua ronde.
8. **Pemenang sebuah ronde ditentukan sesuai dengan aturan-aturan berikut ini:**
 - Poin diberikan jika bola mendarat di dalam sebuah zona.
 - Tim yang mendapatkan jumlah poin terbanyak akan dinyatakan sebagai pemenang.

- Perselisihan mengenai pemenang sebuah ronde akan diselesaikan oleh penyelenggara kompetisi yang bersangkutan. Skor keseluruhan ditampilkan di papan klasemen di streaming video.
9. **Taruhan-taruhan berikut ini dapat dipasang pada keseluruhan pertandingan (taruhan diselesaikan berdasarkan skor final pertandingan yang bersangkutan):**
- Menang
 - Kesempatan Ganda
 - Total Over/Under
 - Individual Total Over/Under
 - Handicap
 - Total Even/Odd
 - Individual Total Even/Odd
 - Tidak Ada Seri Yang Terjadi Ya/Tidak
 - Tim 1 Akan Memenangkan Sejumlah Ronde (3)
 - Tim 2 Akan Memenangkan Sejumlah Ronde (3)
 - Total Bola Di Sebuah Zona
10. **Taruhan-taruhan berikut ini dapat dipasang pada sebuah ronde (taruhan diselesaikan berdasarkan skor ronde yang bersangkutan):**
- Menang
 - Kesempatan Ganda
 - Total Over/Under
 - Individual Total Over/Under
 - Handicap
 - Total Even/Odd
 - Individual Total Even/Odd
 - Total Bola Di Sebuah Zona

9.149. SLIDE KELERENG

1. Slide kelereng melibatkan siaran streaming pertandingan slide kelereng.
2. Semua taruhan diselesaikan setelah sebuah event berakhir.
3. Taruhan minimum dan maksimum ditentukan oleh juru taruhan untuk setiap pilihan secara individual.
4. Juru taruhan dapat mengubah batas taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
5. Jika anggota staf membuat kesalahan, atau terjadi kesalahan pada perangkat lunak saat taruhan diterima (mis. kesalahan cetak yang jelas dalam odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live dan di slip taruhan, dll.), atau jika terdapat indikasi lainnya bahwa sebuah taruhan diterima secara tidak benar, juru taruhan berhak untuk menyatakan taruhan tersebut hangus.
6. Baik taruhan pra-pertandingan maupun taruhan live diterima. Semua pertandingan Slide Kelereng disiarkan online secara streaming.
7. **Aturan:**
 - Sebuah pertandingan terdiri dari tiga ronde.
 - Sebuah tim diberikan poin jika bola mereka mendarat dalam zona.
 - Jumlah poin yang didapatkan sebuah tim sesuai dengan angka zona tersebut.
 - Total poin sebuah tim sama dengan jumlah poin yang didapatkan di semua ronde.
8. **Pemenang sebuah ronde ditentukan sesuai dengan aturan-aturan berikut ini:**
 - Tim yang mendapatkan jumlah poin terbanyak akan dinyatakan sebagai pemenang.
 - Perselisihan mengenai pemenang sebuah ronde akan diselesaikan oleh penyelenggara kompetisi yang bersangkutan. Skor keseluruhan ditampilkan di papan klasemen di

streaming video.

9. Taruhan-taruhan berikut ini dapat dipasang pada keseluruhan pertandingan (taruhan diselesaikan berdasarkan skor final pertandingan yang bersangkutan):

- Menang
- Kesempatan Ganda
- Total Over/Under
- Individual Total Over/Under
- Handicap
- Total Even/Odd
- Individual Total Even/Odd
- Tidak Ada Seri Yang Terjadi Ya/Tidak
- Tim 1 Akan Memenangkan Sejumlah Ronde (2)
- Tim 2 Akan Memenangkan Sejumlah Ronde (2)
- Total Bola Di Sebuah Zona

10. Taruhan-taruhan berikut ini dapat dipasang pada sebuah ronde (taruhan diselesaikan berdasarkan skor ronde yang bersangkutan):

- Menang
- Kesempatan Ganda
- Total Over/Under
- Individual Total Over/Under
- Handicap
- Total Even/Odd
- Individual Total Even/Odd
- Total Bola Di Sebuah Zona

9.150. BALAP KELERENG

1. Balap Kelereng melibatkan siaran streaming pertandingan curling kelereng.
2. Semua taruhan diselesaikan setelah event berakhir.
3. Jumlah taruhan minimum dan maksimum ditentukan oleh juru taruhan untuk setiap taruhan secara individual.
4. Juru taruhan dapat mengubah batas jumlah taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
5. Jika anggota staf membuat kesalahan, atau terjadi kesalahan pada perangkat lunak saat taruhan diterima (mis. kesalahan cetak yang jelas dalam odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live dan di slip taruhan dll.), atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan telah diterima dengan tidak benar, juru taruhan berhak untuk menyatakan taruhan tersebut hangus.
6. Baik taruhan pra-pertandingan maupun Live diterima. Semua pertandingan Balap Kelereng disiarkan online secara streaming.
7. **Aturan:**
 - Pertandingan terdiri dari dua babak.
 - Selama satu babak, bola dari setiap tim didorong sepanjang sebuah beban dengan sebuah penunjuk.
 - Tim menerima poin untuk jarak yang ditempuh.
 - Penunjuk mengindikasikan jarak yang ditempuh oleh setiap tim pada garis pengukur.
 - Angka pecahan selalu dibulatkan ke bawah.
 - Total poin setiap tim sama dengan jumlah poin yang mereka dapatkan di semua babak.
8. **Pemenang sebuah babak ditetapkan sesuai dengan aturan-aturan berikut ini:**
 - Tim yang mendapatkan jumlah poin terbanyak akan dinyatakan sebagai pemenang.
 - Perselisihan mengenai pemenang sebuah babak diselesaikan oleh penyelenggara

kompetisi yang bersangkutan. Skor keseluruhan ditampilkan di papan klasemen di streaming video.

9. Taruhan-taruhan berikut ini dapat dipasang pada keseluruhan pertandingan (taruhan diselesaikan berdasarkan skor final pertandingan yang bersangkutan):

- Menang
- Kesempatan Ganda
- Total Over/Under
- Individual Total Over/Under
- Handicap
- Total Even/Odd
- Individual Total Even/Odd
- Tidak Ada Seri Yang Terjadi Ya/Tidak
- Tim (..) Memenangkan Sejumlah Babak (2)
- Tim Selesai di Zona Hijau Ya/Tidak
- Tim Selesai di Zona Kuning Ya/Tidak
- Tim Selesai di Zona Merah Ya/Tidak
- Tim Selesai di Zona Biru Ya/Tidak

10. Taruhan-taruhan berikut ini dapat dipasang pada sebuah babak (taruhan diselesaikan berdasarkan skor pada babak yang bersangkutan):

- Menang
- Kesempatan Ganda
- Total Over/Under
- Individual Total Over/Under
- Handicap
- Total Even/Odd
- Individual Total Even/Odd
- Tim Selesai di Zona Hijau Ya/Tidak
- Tim Selesai di Zona Kuning Ya/Tidak
- Tim Selesai di Zona Merah Ya/Tidak
- Tim Selesai di Zona Biru Ya/Tidak

9.151. MMA KLERENG

1. MMA Kelereng melibatkan siaran streaming pertandingan MMA kelereng.
2. Semua taruhan diselesaikan setelah event berakhir.
3. Jumlah taruhan minimum dan maksimum ditetapkan oleh juru taruhan untuk setiap taruhan secara individual.
4. Juru taruhan dapat mengubah batas jumlah taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
5. Jika anggota staf membuat kesalahan, atau terjadi kesalahan pada perangkat lunak saat taruhan diterima (mis. kesalahan cetak yang jelas dalam odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live dan di slip taruhan dll.), atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan telah diterima dengan tidak benar, juru taruhan berhak untuk menyatakan taruhan tersebut hangus.
6. Baik taruhan pra-pertandingan maupun Live diterima. Semua pertandingan MMA Kelereng disiarkan online secara streaming.
7. **Aturan:**
 - Pertandingan terdiri dari tiga babak
 - Total poin setiap tim sama dengan jumlah poin yang mereka dapatkan di semua babak.
 - Tim yang mendapatkan jumlah poin terbanyak akan dinyatakan sebagai pemenang.
8. **Pemenang sebuah babak ditentukan sesuai dengan aturan-aturan berikut ini:**

- Tim yang memasukkan bola terbanyak ke dalam lubang akan dinyatakan sebagai pemenang.
- Pertandingan dapat berakhir seri jika kedua tim memasukkan jumlah bola yang sama ke dalam lubang.
- Selisih kemenangan ditentukan oleh perbedaan jumlah bola yang dimasukkan masing-masing tim ke dalam lubang.
- Pemenang sebuah babak diberikan 10 poin.
- Selisih kemenangan dikurangi dari total poin pemenang untuk menetapkan jumlah poin yang diberikan kepada tim yang kalah.
- Jika terjadi seri, kedua tim menerima 10 poin masing-masing.
- Perselisihan mengenai pemenang sebuah babak diselesaikan oleh penyelenggara kompetisi yang bersangkutan. Skor keseluruhan ditampilkan di papan klasemen di streaming video.

9. Taruhan-taruhan berikut ini dapat dipasang pada keseluruhan taruhan (taruhan diselesaikan berdasarkan skor final di pertandingan yang bersangkutan):

- Menang
- Kesempatan Ganda
- Total Over/Under
- Individual Total Over/Under
- Handicap
- Total Even/Odd
- Tim (..) Memenangkan Sejumlah Babak (3)
- Tidak Ada Seri Yang Terjadi Ya/Tidak

10. Taruhan-taruhan berikut ini dapat dipasang pada sebuah babak (taruhan diselesaikan berdasarkan skor di babak yang bersangkutan):

- Menang
- Kesempatan ganda
- Total Over/Under
- Individual Total Over/Under
- Handicap
- Total Even/Odd

9.152. BLOCK BREAKER KELERENG

1. Block Breaker Kelereng (Smash Kelereng) melibatkan siaran streaming pertandingan Block Breaker Kelereng.
2. Semua taruhan diselesaikan setelah event berakhir.
3. Jumlah taruhan minimum dan maksimum ditetapkan oleh juru taruhan untuk setiap pilihan secara individual.
4. Juru taruhan dapat mengubah batasan taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
5. Jika anggota staf membuat kesalahan, atau jika terjadi kesalahan perangkat lunak saat taruhan diterima (yaitu kesalahan cetak yang jelas dalam odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live dan di slip taruhan, dll.), atau jika ada indikasi bahwa taruhan diterima secara tidak benar, juru taruhan berhak menyatakan taruhan tersebut batal.
6. Baik itu taruhan pra-pertandingan maupun Live diterima. Semua pertandingan Block Breaker Kelereng disiarkan secara streaming online.
7. **Aturan:**
 - Pertandingan terdiri dari dua babak.
 - Total poin sebuah tim sama dengan jumlah total poin yang mereka dapatkan di semua babak.

- Tim yang mendapatkan poin terbanyak memenangkan pertandingan.
- 8. Pemenang setiap babak ditetapkan sesuai dengan aturan-aturan berikut ini:**
- Tim diberikan poin saat bola mereka mendarat di zona permainan.
 - Tim yang mendapatkan poin terbanyak memenangkan babak.
 - Jika bola satu tim mendarat di sebuah blok yang dihancurkan, ia akan dianggap mendarat di zona dengan warna blok yang relevan.
 - Jika bola mendarat di zona 4 atau 6, jumlah poin yang relevan akan diberikan.
 - Jika bola mendarat di zona kuning atau hijau, tim mendapatkan satu poin.
 - Jika bola mendarat di zona biru, tim mendapatkan tiga poin.
 - Jika bola mendarat di zona merah, total poin tim dikalikan dengan dua untuk setiap bola.
 - Perselisihan mengenai pemenang babak akan diselesaikan oleh penyelenggara kompetisi. Keseluruhan skor ditampilkan di papan klasemen di streaming video.
- 9. Taruhan-taruhan berikut ini dapat dipasang pada keseluruhan pertandingan (taruhan diselesaikan sesuai dengan skor final pertandingan):**
- Menang
 - Kesempatan Ganda
 - Total Over/Under
 - Handicap
 - Individual Total Over/Under
 - Total Even/Odd
 - Individual Total Even/Odd
 - Total Tim Di Zona 2x Over/under
 - Total Di Zona Dengan Pengganda x2 Over/Under
 - Jumlah Bola Di Zona Permainan
 - Tim () Memenangkan () Babak
 - Tidak Ada Seri
- 10. Taruhan-taruhan berikut ini dapat dipasang pada sebuah babak (taruhan diselesaikan sesuai dengan skor babak):**
- Menang
 - Kesempatan Ganda
 - Total Over/Under
 - Handicap
 - Individual Total Over/Under
 - Total Even/Odd
 - Individual Total Even/Odd
 - Total Tim () Di Zona x2 Over/Under
 - Total Di Zona Dengan Pengganda x2 Over/Under
 - Jumlah Bola Di Zona Permainan

9.153. LOTTO KELERENG

1. Lotto Kelereng melibatkan siaran streaming pertandingan Lotto Kelereng.
2. Semua taruhan diselesaikan setelah event berakhir.
3. Jumlah taruhan minimum dan maksimum ditetapkan oleh juru taruhan untuk setiap pilihan secara individual.
4. Juru taruhan dapat mengubah batasan taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
5. Jika anggota staf membuat kesalahan, atau jika terjadi kesalahan perangkat lunak saat taruhan diterima (yaitu kesalahan cetak yang jelas dalam odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live dan di slip taruhan, dll.), atau jika ada indikasi bahwa taruhan diterima secara tidak benar, juru taruhan berhak menyatakan taruhan tersebut batal.

6. Baik itu taruhan pra-pertandingan maupun Live diterima. Semua pertandingan Lotto Kelereng disiarkan secara streaming online.
7. **Aturan:**
- Pertandingan terdiri dari tiga babak.
 - Total poin sebuah tim sama dengan jumlah total poin yang mereka dapatkan di semua babak.
 - Tim yang mendapatkan poin terbanyak memenangkan pertandingan.
8. **Pemenang setiap babak ditetapkan sesuai dengan aturan-aturan berikut ini:**
- Tim diberikan poin saat bola mereka mendarat di zona permainan.
 - Tim yang mendapatkan poin terbanyak memenangkan babak.
 - Jumlah poin yang diberikan saat bola mendarat di sebuah zona diindikasikan di zona tersebut.
 - Untuk setiap bola yang mendarat di zona dengan pengganda x2 atau x3, jumlah total tim dikalikan dengan angka yang terkait.
 - Poin untuk zona Bonus50 diberikan kepada tim sebelum pengganda diberlakukan.
 - Perselisihan mengenai pemenang sebuah babak diselesaikan oleh penyelenggara kompetisi. Skor final ditampilkan di papan klasemen di streaming video.
9. **Taruhan-taruhan berikut ini dapat dipasang pada keseluruhan pertandingan (taruhan diselesaikan sesuai dengan skor pertandingan):**
- Menang
 - Kesempatan Ganda
 - Total Over/Under
 - Individual Total Over/Under
 - Total Tim Di Zona 2x Over/Under
 - Total Di Zona Dengan Pengganda x2 Over/Under
 - Total Tim () Di Zona x3 Over/Under
 - Total Di Zona Dengan Pengganda x3 Over/Under
 - Total Tim 1 Di Zona Bonus50 Over/Under
 - Total Tim 2 Di Zona Bonus50 Over/Under
 - Total Di Zona Dengan Pengganda Bonus50 Over/Under
 - Tim () Memenangkan (3) Babak
10. **Taruhan-taruhan berikut ini dapat dipasang pada keseluruhan babak (taruhan diselesaikan sesuai dengan skor babak):**
- Menang
 - Kesempatan Ganda
 - Total Over/Under
 - Individual Total Over/Under
 - Total Tim () Di Zona 2x Over/Under
 - Total Di Zona Dengan Pengganda x2 Over/Under
 - Total Tim () Di Zona x3 Over/Under
 - Total Di Zona Dengan Pengganda x3 Over/Under
 - Total Tim () Di Zona Bonus50 Over/Under
 - Total Di Zona Dengan Pengganda Bonus50 Over/Under

9.154. BISBOL KELERENG

1. Bisbol kelereng melibatkan siaran streaming pertandingan bisbol kelereng.
2. Semua taruhan diselesaikan setelah event berakhir.
3. Jumlah taruhan minimum dan maksimum ditetapkan oleh juru taruhan untuk setiap pilihan secara individual.

4. Juru taruhan dapat mengubah batasan taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
5. Jika anggota staf membuat kesalahan, atau jika terjadi kesalahan perangkat lunak saat taruhan diterima (yaitu kesalahan cetak yang jelas dalam odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live dan di slip taruhan, dll.), atau jika ada indikasi bahwa taruhan diterima secara tidak benar, juru taruhan berhak menyatakan taruhan tersebut batal.
6. Baik itu taruhan pra-pertandingan maupun Live diterima. Semua pertandingan Bisbol kelereng disiarkan secara streaming online.
7. **Aturan:**
 - Pertandingan terdiri dari tiga inning.
 - Total poin sebuah tim sama dengan jumlah total poin yang mereka dapatkan di semua inning.
 - Tim yang mendapatkan poin terbanyak memenangkan pertandingan.
8. **Pemenang setiap inning ditetapkan sesuai dengan aturan-aturan berikut ini:**
 - Setiap tim menerima 1 poin untuk setiap bola yang mendarat di zona Finis.
 - Tim yang mendapatkan poin terbanyak memenangkan inning.
 - Perselisihan mengenai pemenang sebuah inning diselesaikan oleh penyelenggara kompetisi. Skor final ditampilkan di papan klasemen di streaming video.
9. **Taruhan-taruhan berikut ini dapat dipasang pada keseluruhan pertandingan (taruhan diselesaikan sesuai dengan skor pertandingan):**
 - Menang
 - Kesempatan Ganda
 - Total Over/Under
 - Individual Total Over/Under
 - Handicap
 - Total Even/Odd
 - Individual Total Even/Odd
 - Total Kemenangan Inning (3) Tim () Ya/Tidak
 - Tidak Ada Seri Ya/Tidak
10. **Taruhan-taruhan berikut ini dapat dipasang pada keseluruhan inning (taruhan diselesaikan sesuai dengan skor inning):**
 - Menang
 - Kesempatan Ganda
 - Total Over/Under

9.155. BOLA VOLI KELERENG

1. Bola voli kelereng melibatkan siaran pertandingan bola voli kelereng.
2. Semua taruhan diselesaikan setelah event berakhir.
3. Jumlah taruhan minimum dan maksimum ditetapkan oleh juru taruhan untuk setiap pilihan secara individual.
4. Juru taruhan dapat mengubah batas taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
5. Jika anggota staf melakukan kesalahan, atau jika terjadi kegagalan perangkat lunak pada saat taruhan diterima (mis. kesalahan cetak yang jelas dalam odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live dan di slip taruhan, dll.), atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan diterima secara tidak benar, juru taruhan berhak untuk menyatakan taruhan tersebut hangus.
6. Baik itu taruhan pra-pertandingan maupun live diterima. Semua pertandingan Bola voli kelereng disiarkan online.
7. **Aturan:**
 - Tim mendapat satu poin untuk setiap set yang mereka menangkan.

- Total poin tim sama dengan total poin yang mereka dapatkan di semua set.
 - Tim yang pertama mendapatkan 3 poin memenangkan pertandingan.
- 8. Pemenang setiap set ditentukan sesuai dengan aturan-aturan berikut ini:**
- Tim menerima 1 poin jika bola mereka mendarat di zona permainan "Poin".
 - Tim yang mendapatkan poin terbanyak memenangkan set tersebut.
 - Pertikaian mengenai pemenang sebuah set akan diselesaikan oleh penyelenggara kompetisi. Skor final ditampilkan di papan klasemen di streaming video.
- 9. Taruhan-taruhan berikut ini dapat dipasang pada keseluruhan pertandingan (taruhan diselesaikan sesuai dengan skor final pertandingan):**
- Menang
 - Handicap
 - Total Over/Under
 - Individual Total Over/Under
 - Total Bola Keluar Over/Under
 - Individual Total Bola Keluar Over/Under
 - Total Set Over/Under
 - Handicap Set
 - Tebak Skor
- 10. Taruhan-taruhan berikut ini dapat dipasang pada satu set (taruhan diselesaikan sesuai dengan skor set yang relevan):**
- Menang
 - Handicap
 - Total Over/Under
 - Total Bola Keluar Over/Under
 - Individual Total Bola Keluar Over/Under

9.156. RAID: SHADOW LEGENDS

1. Raid: Shadow Legends melibatkan streaming game multi-pemain.
2. Taruhan diterima pada pertarungan antara dua tim: Tim 1 dan Tim 2.
3. Semua taruhan diselesaikan setelah acara berakhir.
4. Taruhan minimum dan maksimum ditentukan oleh taruhan untuk setiap pilihan secara individual.
5. Bookmaker dapat mengubah batasan pasak tanpa pemberitahuan sebelumnya.
6. Jika anggota staf membuat kesalahan atau kegagalan perangkat lunak apa pun terjadi ketika taruhan diterima (mis, salah cetak jelas dalam odds, inkonsistensi antara peluang yang ditampilkan di bagian Sports / Live dan pada slip taruhan, dll.), Atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan telah diterima secara tidak benar, bandar berhak untuk menyatakan taruhan tersebut batal.
7. Taruhan diterima sebelum dimulainya pertarungan. All Raid: Perkelahian Shadow Legends di-streaming secara online.
8. **Aturan :**
 - Perkelahian (putaran) berlangsung sampai salah satu tim menang.
 - Tim yang membunuh tim lawan dianggap sebagai pemenang pertarungan.
 - Skor akhir dan nomor urutan pahlawan ditampilkan dalam aliran video di akhir pertarungan.
9. **Taruhan berikut dapat ditempatkan pada seluruh pertarungan:**
 - Win
 - Will A Character Survive

9.157. ESPORTS BOLA BASKET (PLAYGROUND)

1. Esports Bola Basket (2x2) - menyiarkan permainan banyak pemain (simulator bola basket). Permainan berlangsung pada satu poin hingga 21 poin. Jika mencapai pada 21 poin, maka babak tambahan akan ditentukan. Permainan berlanjut hingga jeda mencapai 2 poin.
2. Semua taruhan dihitung setelah akhir acara yang sebenarnya.
3. Taruhan minimum dan taruhan maksimum ditentukan oleh perusahaan taruhan untuk setiap acara secara terpisah.
4. Batas jumlah taruhan dapat berubah tanpa pemberitahuan sebelumnya kepada pengguna.
5. Dalam hal kesalahan personil atau kegagalan perangkat lunak ketika menerima taruhan (kesalahan ketik yang jelas dalam koefisien, inkonsistensi koefisien dalam posisi yang berbeda, dll) dan argumen lain mengkonfirmasi ketidaksesuaian taruhan, perusahaan taruhan memiliki hak untuk menyatakan taruhan ini tidak valid.
6. Menerima taruhan pada pertandingan diterima baik sebelum dimulainya pertandingan, dan di Live. Semua pertandingan di Esports sepakbola(PES) disiarkan secara online.
7. Jenis taruhan yang tersedia:
 - Kemenangan;
 - Handicap
 - Total (lebih; kurang);
 - Total (genap/ganjil)
 - Pemenang akan mendapat nilai lebih dari 21 poin (Ya/Tidak)
 - Total individu (lebih; kurang):
 - Setiap tim akan mendapat skor lebih banyak () - Ya
 - Total () dan kurang
 - Total dalam interval () dan ()
 - Pemenang (pertama/kedua) dengan keunggulan di () - () poin
 - Pemenang (pertama/kedua) + total (lebih/kurang) - (Ya / Tidak).

9.158. Assault Squad

1. AssaultSquad - menyiarkan streaming permainan strategi real-time. 2 tim (2x2) saling bersaing. Semua taruhan diselesaikan setelah suatu acara berakhir.
2. Taruhan minimum dan taruhan maksimum ditentukan oleh perusahaan taruhan untuk setiap acara secara terpisah.
3. Batas jumlah taruhan dapat berubah tanpa pemberitahuan sebelumnya kepada pengguna.
4. Pemenangnya adalah tim yang akan dapat sepenuhnya mengibarkan benderanya di atas titik yang ditangkap.
5. Dalam hal kesalahan personil atau kegagalan perangkat lunak ketika menerima taruhan (kesalahan ketik yang jelas dalam koefisien, inkonsistensi koefisien dalam posisi yang berbeda, dll) dan argumen lain mengkonfirmasi ketidaksesuaian taruhan, perusahaan taruhan memiliki hak untuk menyatakan taruhan ini tidak valid.
6. Jenis taruhan yang tersedia:
 - Pemenang 1 / Pemenang 2
 - Total (poin tim)
 - Handicap
 - Total Frags / Total Frags 1 / Total Frags 2
 - Total peralatan yang hancur (jumlah peralatan militer, hancur total per permainan)
 - Total transisi inisiatif (jumlah transisi penangkapan bendera - situasi ketika salah satu tim

telah mengibarkan bendera, dan yang kedua berhasil mengeluarkannya dan mulai mengibarkan benderanya).

9.159. Cut The Rope

1. Cut The Rope - siaran permainan komputer di mana seorang pemain harus memberi makan monster hijau bernama Om Nom dengan memotong tali sehingga lolipop yang tergantung padanya jatuh ke mulut monster itu.
2. Taruhan diterima pada serangkaian permainan yang disebut Kotak (kotak berisi dari 1 hingga 25 tingkat kartu); jika selama seri pemain kalah, maka seri ditutup.
3. Jika taruhan dibuat pada kartu terpisah, dan pemain tidak mencapainya, maka taruhan akan dihitung dengan odds "1" (kembali).
4. Jika kartu hilang, maka dianggap bahwa 0 poin dan 0 bintang dinilai.
5. Semua taruhan dihitung setelah akhir acara yang sebenarnya.
6. Taruhan minimum dan taruhan maksimum ditentukan oleh perusahaan taruhan untuk setiap acara secara terpisah.
7. Batas jumlah taruhan dapat berubah tanpa pemberitahuan sebelumnya kepada pengguna.
8. Dalam hal kesalahan personil atau kegagalan perangkat lunak ketika menerima taruhan (kesalahan ketik yang jelas dalam koefisien, inkonsistensi koefisien dalam posisi yang berbeda, dll) dan argumen lain mengkonfirmasi ketidaksetaraan taruhan, perusahaan taruhan memiliki hak untuk menyatakan taruhan ini tidak valid.
9. Penerimaan taruhan pada seri dilakukan sebelum dimulainya pertandingan, dan di Live. Serial ini disiarkan online.
10. Jenis taruhan yang tersedia:
 - Total Poin Lebih/Kurang (semua poin akumulasi pada kartu yang dimainkan dihitung)
 - Total Bintang Lebih/Kurang (semua bintang yang dicetak pada kartu yang dimainkan dihitung)
 - Total kartu Lebih/Kurang (semua kartu yang dimainkan dihitung, termasuk jika kartu hilang)
 - Kartu yang sudah selesai (jika semua 25 kartu sudah selesai, maka "Kartu selesai semua" menang)
 - Total Poin pada kartu Lebih/Kurang (dipertimbangkan untuk mencetak poin pada kartu tertentu)
 - Total bintang di peta Lebih/Kurang (bintang yang dinilai pada peta tertentu dipertimbangkan)
 - Total bintang yang tepat di peta (bintang yang dinilai pada peta tertentu dipertimbangkan)
 - Apakah kartu Ya/Tidak akan diberikan (kartu tertentu lulus atau tidak)

9.160. CRASH

1. Crash – menyiarkan permainan platformer. Semua taruhan dihitung setelah akhir acara yang sebenarnya.
2. Taruhan minimum dan taruhan maksimum ditentukan oleh perusahaan taruhan untuk setiap acara secara terpisah. Batas jumlah taruhan dapat berubah tanpa pemberitahuan sebelumnya kepada pengguna.
3. Dalam hal kesalahan personil atau kegagalan perangkat lunak ketika menerima taruhan (kesalahan ketik yang jelas dalam koefisien, inkonsistensi koefisien dalam posisi yang berbeda, dll) dan argumen lain mengkonfirmasi ketidaksetaraan taruhan, perusahaan taruhan

memiliki hak untuk menyatakan taruhan ini tidak valid.

4. Taruhan yang tersedia:

- Total apel yang dikumpulkan (Jumlah apel yang tersisa di pemutar di akhir level)
- Total Kotak (Jumlah kotak yang dipecah oleh pemain per level)
- Total nyawa (Jumlah nyawa yang tersisa untuk pemain di akhir level).

9.161. SUBWAY SURFERS

1. Subway Surfers - menyiarkan permainan platformer. Semua taruhan dihitung setelah akhir acara yang sebenarnya.
2. Dalam permainan, karakter memiliki kemampuan untuk mengumpulkan bonus yang akan memungkinkannya untuk melipatgandakan kinerja emas.
3. Ada dua nilai dasar dalam permainan (jumlah emas, jarak yang ditempuh, dalam bentuk poin yang diperoleh). Juga dalam permainan ada bonus, jika karakter menaikkan bonus, dia akan dianggap valid.
4. Taruhan minimum dan taruhan maksimum ditentukan oleh perusahaan taruhan untuk setiap acara secara terpisah.
5. Batas jumlah taruhan dapat berubah tanpa pemberitahuan sebelumnya kepada pengguna.
6. Dalam hal kesalahan personil atau kegagalan perangkat lunak ketika menerima taruhan (kesalahan ketik yang jelas dalam koefisien, inkonsistensi koefisien dalam posisi yang berbeda, dll) dan argumen lain mengkonfirmasi ketidaksetaraan taruhan, perusahaan taruhan memiliki hak untuk menyatakan taruhan ini tidak valid.
7. Menerima taruhan pada pertandingan diterima baik sebelum dimulainya pertandingan, dan di Live. Semua permainan SubwaySurfers disiarkan online.
8. Jenis taruhan yang tersedia:
 - Total poin yang dicetak (jarak yang ditempuh) lebih banyak, lebih sedikit;
 - Total emas yang terkumpul (lebih banyak, lebih sedikit);
 - Bonus yang dikumpulkan (pesawat, magnet, sepatu bot, pengganda).

9.162. SONIC GENERATIONS

1. Sonic Generations — menyiarkan streaming permainan Sonic Generations.
2. Semua taruhan dihitung setelah akhir acara yang sebenarnya.
3. Taruhan minimum dan taruhan maksimum ditentukan oleh perusahaan taruhan untuk setiap acara secara terpisah.
4. Batas jumlah taruhan dapat berubah tanpa pemberitahuan sebelumnya kepada pengguna.
5. Dalam hal kesalahan personil atau kegagalan perangkat lunak ketika menerima taruhan (kesalahan ketik yang jelas dalam koefisien, inkonsistensi koefisien dalam posisi yang berbeda, dll) dan argumen lain mengkonfirmasi ketidaksetaraan taruhan, perusahaan taruhan memiliki hak untuk menyatakan taruhan ini tidak valid.
6. Menerima taruhan pada pertandingan diterima baik sebelum dimulainya pertandingan, dan di Live. Semua ras disiarkan secara online.
7. Jenis taruhan yang tersedia:
 - Kartu YA / TIDAK akan diberikan.
 - Kartu dilewatkan dan total L / K cincin (jika kartu tidak lulus, maka taruhan dianggap kalah; total cincin adalah jumlah cincin yang tersisa karakter di akhir kartu)
 - Kartu terlewatkan dan durasi kartu L / K (jika kartu tidak diloloskan, taruhan dianggap kalah, durasi kartu adalah jumlah detik untuk karakter yang mencapai akhir kartu tanpa milidetik)

- Jumlah poin pemeriksaan yang dilewati (ujung kartu juga dianggap sebagai titik pemeriksaan)
- Titik periksa dilewati YA / TIDAK (akankah titik pemeriksaan tertentu dilewati oleh karakter pada peta).

9.163. SPYKEBOTS

1. SpykeBots- menyiarkan permainan banyak pemain.
2. Semua taruhan dihitung setelah akhir acara yang sebenarnya.
3. Taruhan diterima untuk dua pertarungan pemain. Mainkan hingga 3x putaran.
4. Durasi putaran hingga 6 poin (jika tidak ada situasi tie-break*).
5. Pemenangnya adalah petarung yang menang dalam 2 putaran.
6. Taruhan minimum dan taruhan maksimum ditentukan oleh perusahaan taruhan untuk setiap acara secara terpisah.
7. Batas jumlah taruhan dapat berubah tanpa pemberitahuan sebelumnya kepada pengguna.
8. Dalam hal kesalahan personil atau kegagalan perangkat lunak ketika menerima taruhan (kesalahan ketik yang jelas dalam koefisien, inkonsistensi koefisien dalam posisi yang berbeda, dll) dan argumen lain mengkonfirmasi ketidaksetaraan taruhan, perusahaan taruhan memiliki hak untuk menyatakan taruhan ini tidak valid.
9. Menerima taruhan pada pertandingan diterima baik sebelum dimulainya pertandingan, dan di Live. Semua permainan SpykeBots disiarkan online.
10. Jenis taruhan yang tersedia:
 - **di semua olahraga:**
 - Kemenangan
 - Skor akurat
 - Kemenangan kering di salah satu putaran (ya; tidak)
 - Total tie-break* (lebih; kurang)
 - **di putaran:**
 - Kemenangan
 - Total (lebih; kurang)
 - Total individu (lebih; kurang)
 - Handicap
 - Total (genap; ganjil)
 - Total individu (genap/ganjil)
 - Tie-break* (ya; tidak)
 - Memenangkan tim mana pun dengan selisih poin yang tepat
 - Kemenangan kering tim (ya; tidak)

*(Tie-break adalah situasi di babak yang terjadi ketika skor 5-5, setelah itu lawan bermain sampai selisih skor mencapai dua poin).

9.164. BLADE AND SOUL

1. Blade And Soul melibatkan pengaliran multi-pemain yang masif online dalam peran-bermain permainan.
2. Taruhan dilakukan pada pertandingan antara dua petarung. Pertandingan berlanjut hingga dua kemenangan, karenanya jumlah putaran maksimum adalah tiga. Setiap pertandingan berlangsung selama tiga menit.
3. Semua taruhan diselesaikan setelah pertandingan berakhir.

4. Petarung yang membunuh lawan mereka dianggap sebagai pemenang. Jika kedua pemain berdiri di kaki mereka pada akhir putaran, pemenang akan ditentukan oleh skor poin.
5. Taruhan minimum dan maksimum ditentukan oleh bandar taruhan untuk setiap acara secara individual.
6. Bandar taruhan dapat mengubah batas jumlah tanpa pemberitahuan sebelumnya.
7. Jika anggota staf melakukan kesalahan, kegagalan perangkat lunak terjadi ketika taruhan diterima (mis salah cetak jelas dalam peluang, inkonsistensi antara peluang yang ditampilkan di bagian Sports / Live situs web dan pada slip taruhan, dll.) jika ada indikasi lain bahwa taruhan telah diterima secara tidak benar, bandar berhak untuk menyatakan taruhan tersebut batal.
8. Taruhan pada tim hanya diterima LANGSUNG. Semua pertandingan disiarkan secara online.
9. **PASARAN BERIKUT TERSEDIA:**
 - **di seluruh pertandingan:**
 - Menang
 - Skor yang benar
 - Total Putaran Atas / Bawah
 - Siapa Yang Akan Mengambil Bagian Dalam Pertarungan
 - **di babak:**
 - Menang
 - Durasi babak atas/ bawah
 - Serangkaian Serangan Maksimal Dalam Babak - Total Atas/ Bawah

9.165. Ball Grabbers

1. Ball Grabbers menyiarkan streaming permainan banyak pemain.
2. Semua taruhan dihitung setelah acara berakhir.
3. Taruhan akan dilakukan pada pertandingan antara dua pemain. Pertandingan berlanjut hingga 2 kemenangan, karenanya jumlah maksimum ronde maksimum adalah tiga.
4. Setiap rondonya berlangsung selama 2 menit. (jika tidak ada situasi perpanjangan waktu)
5. Pemain yang memenangkan 2 ronde akan dinyatakan sebagai pemenang.
6. Taruhan minimum dan taruhan maksimum ditentukan oleh perusahaan untuk setiap acara secara terpisah
7. Perusahaan dapat mengubah batas jumlah taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya kepada pengguna
8. Dalam hal kesalahan personil atau kegagalan perangkat lunak ketika menerima taruhan (kesalahan ketik yang jelas dalam koefisien, inkonsistensi koefisien dalam posisi yang berbeda, dll.) dan argumen lain mengkonfirmasi ketidaksesuaian taruhan, perusahaan memiliki hak untuk menyatakan taruhan ini tidak valid.
9. Taruhan akan diterima sebelum dimulai dan pada saat pertandingan berlangsung (di Live). Semua permainan Ball Grabbers akan disiarkan secara online.
10. Berikut jenis taruhan yang tersedia:
 - **Pada keseluruhan pertandingan:**
 - Kemenangan
 - Tebak skor yang benar
 - Total ronde (over; under)
 - **Pada ronde:**
 - Kemenangan
 - Total (over; under)
 - Total Individu (over; under)
 - Handicap
 - Total (genap; ganjil)

- Total individu (genap; ganjil)
- Jumlah poin yang tepat
- Perpanjangan waktu (ya; tidak)
- Berkompetisi
- Gol pertama/awal
- Gol akhir

*Perpanjangan waktu (Overtime) – Apabila dua menit dalam ronde telah terlewati dan hasil masih dalam kondisi seimbang (draw), ronde akan tetap berlangsung dan dilanjutkan hingga gol pertama dicetak (poin didapat)

9.166. Overcooked

1. Overcooked adalah game komputer streaming langsung. Permainan berlangsung di dapur tempat para pemain mengendalikan 2 koki yang menyiapkan makanan untuk memenuhi pesanan.
2. Jika pesanan selesai tepat waktu, para pemain mendapatkan koin (pesanan ditampilkan di bagian atas layar). Jika tidak, 10 poin yang diperoleh sebelumnya akan dikurangkan.
3. Ada tiga parameter (total poin, koin, dan pesanan selesai). Koin dihitung terhadap jumlah total poin yang dikumpulkan.
4. Taruhan minimum dan maksimum ditentukan oleh taruhan untuk setiap pilihan secara individual.
5. Bandar dapat mengubah batas taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
6. Jika anggota staf membuat kesalahan atau jika terjadi kegagalan perangkat lunak pada saat penerimaan taruhan (kesalahan ketik yang jelas dalam odds, inkonsistensi antara odds yang ditampilkan di bagian Sports/Live dan pada slip taruhan, dll.), atau seandainya ada indikasi lain dari taruhan yang diterima secara tidak benar, bandar berhak untuk menyatakan taruhan tersebut batal.
7. Taruhan diterima sebelum dimulainya pertandingan dan selama pertandingan (taruhan langsung). Semua game Overcooked disiarkan online.
8. **Pasar taruhan berikut tersedia:**
 - Total Poin (poin yang diperoleh untuk pesanan yang selesai ditambah koin) Over/Under
 - Total Koin (Over/Under)
 - Total Pesanan yang Selesai (Over/Under)

9.167. E-taekwondo

1. e-taekwondo - melibatkan streaming game multi-pemain (simulator pertarungan).
2. Semua taruhan diselesaikan setelah acara berakhir.
3. Minimum dan maksimum taruhan ditentukan oleh bandar taruhan untuk setiap pilihan secara individual.
4. Bandar dapat mengubah batas taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
5. Taruhan pra-pertandingan dan (live) Langsung diterima. Semua pertandingan eTaekwondo adalah streaming.
6. Pertandingan berlangsung selama 3 putaran/Babak 30 detik.
7. **Taruhan yang tersedia pada pertandingan:**
 - kemenangan
 - Total (Over / Under)
 - Total individu (Over / Under)

- Handicap
- Total even/odd (genap/ganjil)
- Total individu even/odd
- Seri disalah satu ronde/babak
- Menang hingga nol di salah satu putaran/babak

8. Taruhan yang tersedia pada ronde/babak:

- kemenangan
- Total (Over / Under)
- Total individu (Over / Under)
- Handicap
- Total even/odd (genap/ganjil)
- Total individu even/odd

9. Jika anggota staf melakukan kesalahan atau kegagalan perangkat lunak apa pun terjadi ketika taruhan diterima (mis, salah cetak jelas dalam odds, inkonsistensi antara peluang yang ditampilkan di bagian Sports / Live dan dalam slip taruhan, dll.), Atau jika ada yang lain indikasi bahwa taruhan telah diterima secara tidak benar, bandar berhak untuk menyatakan taruhan tersebut batal.

9.168. eSports bola voli

1. eSports bola Voli melibatkan Streaming game multi-pemain (simulator Voli).
2. Semua taruhan diselesaikan setelah acara berakhir.
3. Taruhan minimum dan maksimum ditentukan oleh bandar taruhan untuk setiap pilihan secara individual.
4. Bandar dapat mengubah batasan taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
5. Taruhan diterima sebelum dimulainya pertandingan dan selama pertandingan (Taruhan langsung). Semua pertandingan voli eSports disiarkan secara online.
6. Pertandingan berlanjut hingga 3 kemenangan dengan set (set 1, 2, 3, 4 dimainkan hingga 25 poin; jika skor sama setelah 24 poin, satu set dimainkan hingga selisih skor berjumlah dua poin; set ke-5 dimainkan hingga 15 poin).
7. **Pasaran Taruhan berikut tersedia :**
 - Kemenangan
 - kemenangan dengan set
 - Handicap
 - Handicap set
 - Total (over/under)
 - Total Individu (over/under)
 - Tebak score
8. Jika anggota staf melakukan kesalahan atau jika terjadi kegagalan perangkat lunak pada saat penerimaan taruhan (misalnya salah cetak yang jelas dalam peluang, inkonsistensi antara peluang yang ditampilkan di bagian Sports / Live dan pada slip taruhan dll.), Atau haruskah ada indikasi lain dari taruhan yang diterima secara tidak benar, bandar berhak untuk menyatakan taruhan tersebut batal.

9.169. Jump Force

1. Jump Force melibatkan streaming game multi-pemain (simulator pertarungan).
2. Semua taruhan diselesaikan setelah acara berakhir.
3. Taruhan minimum dan maksimum ditentukan oleh bandar taruhan untuk setiap pilihan secara

individual.

4. Bandar dapat mengubah batasan taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
5. Taruhan pertandingan pre-match dan Live diterima. Semua pertandingan Jump Force disiarkan secara online.
6. Pertandingan berlangsung sampai salah satu tim mencapai 5 kemenangan (jumlah putaran maksimum adalah 9).
7. Setiap tim memiliki 3 karakter. Perkelahian mengikuti format 1-v-1. Karakter yang ikut serta dalam pertarungan dapat mengubah jumlah kali yang tidak terbatas selama pertandingan/ronde.
8. Setiap pertandingan berlangsung selama 99 detik. Setelah 69 detik berlalu, penghitung waktu mundur muncul di layar.
9. Pemain yang melakukan gerakan penyelesaian/finishing move untuk menang adalah karakter yang mengalahkan/menjatuhkan lawan mereka sebelum akhir ronde.
10. Pemain yang kalah dengan menyelesaikan gerakan/finishing move adalah karakter yang tersingkir oleh lawan mereka sebelum akhir ronde.
11. **Metode Kemenangan:**
 - Finishing Move (Seorang pemain mengalahkan lawan mereka sebelum akhir ronde)
 - Time Win/ waktu menang (Salah satu pemain menang setelah akhir ronde)
12. **Pasar/market berikut tersedia:**
 - **pada seluruh pertandingan:**
 - kemenangan
 - Total/jumlah (Over/Under)
 - Total/jumlah Individu (Over/Under)
 - Total/jumlah (Genap / Ganjil)
 - Tebak score
 - Total Waktu Menang (Over/under)
 - Setiap Karakter Untuk Menang Dengan Menyelesaikan Gerakan/Finishing move
 - Setiap Karakter Untuk Kalah Dengan Menyelesaikan gerakan/Finishing move
 - **di Ronde/pertandingan:**
 - kemenangan
 - Durasi (Over/Under)
 - Metode Kemenangan
 - Pemenang Dan Metode Kemenangan
 - Karakter Untuk Menang Dengan Menyelesaikan gerakan/finishing move
 - Karakter untuk Kalah Dengan Finishing Move
13. Jika anggota staf melakukan kesalahan, setiap kegagalan perangkat lunak terjadi ketika taruhan diterima (misalkan salah cetak jelas dalam peluang, inkonsistensi antara peluang yang ditampilkan di bagian Sports / Live dari situs web dan pada slip taruhan, dll.) Atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan telah diterima secara tidak benar, bandar berhak untuk menyatakan taruhan tersebut batal.

9.170. Simulator Pertempuran Benar-Benar Akurat (TABS)

1. Simulator pertempuran benar-benar akurat (TABS) adalah game multipemain streaming langsung.
2. Semua taruhan diselesaikan setelah suatu acara/pertandingan berakhir.
3. Taruhan diterima pada pertarungan antara dua pemain.
4. Pemenangnya adalah pemain yang menghancurkan semua unit lawan mereka.
5. Taruhan minimum dan maksimum ditentukan oleh bandar taruhan untuk setiap pilihan secara individual.

6. Batas taruhan dapat diubah oleh bandar taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
7. Jika anggota staf membuat kesalahan atau jika terjadi kegagalan software pada saat penerimaan taruhan (mis salah cetak jelas dalam peluang, inkonsistensi antara peluang yang ditampilkan di bagian Olahraga / Live dan pada slip taruhan, dll.) Atau ada indikasi lain dari taruhan yang diterima secara tidak benar, bandar berhak untuk menyatakan taruhan tersebut batal.
8. Taruhan diterima sebelum dimulainya pertandingan dan selama pertandingan (langsung). Semua pertandingan Simulator Pertempuran Benar-Benar Akurat (TABS) disiarkan online.
9. Pasar/market berikut yang tersedia :
 - Kemenangan

9.171. SEKIRO

1. Sekiro adalah game pemain tunggal yang disiarkan langsung.
2. Taruhan diterima pada pertarungan antara dua pejuang: shinobi dan lawannya.
3. Semua taruhan diselesaikan setelah suatu acara/pertandingan berakhir.
4. Taruhan minimum dan maksimum ditentukan oleh bandar taruhan untuk setiap pilihan secara individual.
5. Batas taruhan dapat diubah oleh bandar taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
6. Jika anggota staf membuat kesalahan atau jika terjadi kegagalan software pada saat penerimaan taruhan (mis salah cetak jelas dalam peluang, inkonsistensi antara peluang yang ditampilkan di bagian Olahraga / Live dan pada slip taruhan, dll.) Atau ada indikasi lain dari taruhan yang diterima secara tidak benar, bandar berhak untuk menyatakan taruhan tersebut batal.
7. Taruhan diterima sebelum dimulainya pertarungan dan selama pertarungan (taruhan langsung). Semua perkelahian Sekiro disiarkan secara online.
8. **Aturan :**
 - Perkelahian berlangsung hingga satu pejuang telah menang dua kali (maksimal 3 putaran).
 - Petarung yang membunuh lawan mereka pada angka yang disebutkan dianggap sebagai pemenang dari ronde tersebut.
 - Kemenangan Telak/sepurna adalah kemenangan di mana salah satu pejuang tidak kehilangan nyawa.
 - Satu nyawa diambil jika lawan shinobi mati.
 - Kehidupan sisa lawan shinobi ditampilkan sebagai bola oranye di sudut kiri atas siaran.
 - Lawan Genichiro Ashina memiliki satu kehidupan ekstra (tersembunyi).
 - Jika shinobi mati, kata "Kematian" akan muncul selama siaran putaran itu.
9. **Pasar/market berikut yang tersedia :**
 - **Di dalam pertarungan :**
 - Kemenangan
 - Jumlah total ronde/ babak
 - Tebak score
 - Jumlah total kematian Over/Under
 - **Di dalam Ronde/babak :**
 - Kemenangan
 - Menang sampai nol Yes/no

9.172. eSports Bicycle Racing

1. Esports Bicycle Racing adalah urutan jalan dari simulator bersepeda.
2. Semua taruhan diselesaikan setelah suatu acara selesai.
3. Taruhan minimum dan taruhan maksimum ditentukan oleh perusahaan taruhan untuk setiap acara secara individual.
4. Batasan ukuran taruhan dapat diubah tanpa pemberitahuan lebih dulu.
5. Jika ada kesalahan administratif atau perangkat lunak yang terkait saat menerima taruhan (salah jejak yang jelas tentang peluang, tidak konsistennya peluang antara pasar taruhan dan taruhan, dll.) Atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan itu salah, Perusahaan taruhan berhak menyatakan data taruhan tidak berlaku.
6. Taruhan pada acara diterima hanya sebelum dimulainya perlombaan. Semua balapan eSports Bicycle Racing disiarkan secara online.
7. Jenis taruhan yang tersedia
 - Waktu regular (oleh negara) – taruhan pada negara yang diwakili oleh pengendara sepeda
 - Pemenang
 - Bertaruh dalam Meja Final
 - Nomor dari pengendara dalam taruhan Interval
 - Oleh tim – taruhan pada tim yang diwakili oleh pengendara sepeda
 - Pemenang
 - Bertaruh dalam Meja Final
 - Nomor dari pengendara dalam taruhan Interval

9.173. RumbleStars

1. RumbleStars melibatkan streaming game mobile. Dua tim yang terdiri dari hewan bermain sepak bola.
2. Pertandingan berlangsung 3 menit. Segera setelah salah satu tim mencetak 3 gol, permainan berakhir. Jika hasil pertandingan adalah seri, periode waktu tambahan dua menit dimainkan.
3. Taruhan minimum dan maksimum ditentukan oleh taruhan untuk setiap pilihan secara individual.
4. Batas taruhan dapat diubah oleh bandar taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
5. Jika anggota staf membuat kesalahan atau kegagalan perangkat lunak apa pun terjadi ketika taruhan diterima (mis, salah cetak dalam odds, inkonsistensi antara peluang yang ditampilkan di bagian Sports / Live dan dalam slip taruhan dll.), Atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan telah diterima secara tidak benar, bandar berhak untuk menyatakan taruhan tersebut batal.
6. Taruhan pra-pertandingan dan langsung diterima. Semua game Rumble Stars disiarkan secara online.
7. Pasar berikut tersedia:
 - W1, W2, Draw/seri
 - Total goal, total individu (over/under)
 - Handicap dan tebak score

9.174. BrawlOut

1. Brawlout melibatkan streaming game multi-pemain.
2. Semua taruhan diselesaikan setelah acara berakhir.
3. Taruhan dilakukan pada pertandingan antara dua pejuang.
4. Petarung yang berhasil melemparkan lawannya dari panggung 3 kali akan dianggap sebagai pemenang.

5. Taruhan minimum dan maksimum ditentukan oleh Bandar taruhan untuk setiap pilihan secara individual.
6. Batas taruhan dapat diubah oleh bandar taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
7. Jika ada kesalahan administrasi atau perangkat lunak terkait yang dibuat saat menerimataruhan (kesalahan mencetak peluang, ketidakkonsistenan peluang antara pasar taruhan dan taruhan, dll.) Atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan salah, maka bandar berhak untuk menyatakan taruhan tersebut batal.
8. Taruhan diterima sebelum acara resmi dimulai dan di Live. Semua pertandingan Brawlout disiarkan Online.
9. Pasar berikut tersedia:
 - Menang / kemenangan
 - Tebak score
 - Total (over/under)
 - Pemain 1/2 Max Damage(kerusakan) (over/under)

* Player 1/2 Max Damage adalah kerusakan maksimum yang didapat pemain selama pertandingan (dalam persentase).

9.175. Bomberman

1. Bomberman adalah game multipemain yang disiarkan langsung.
2. Semua taruhan diselesaikan setelah acara berakhir.
3. Taruhan ditempatkan pada pertandingan antara empat pemain/player . Pertandingan berlanjut hingga salah satu pemain/player menang 3 kali. Setiap putaran berlangsung selama 2 menit.
4. Pemenangnya adalah pemain yang terakhir hidup. Jika lebih dari satu pemain masih hidup di akhir ronde, maka hasil ronde itu adalah seri. Jika, selama putaran, pemain yang bertahan terakhir meledak pada saat yang sama, maka hasil putaran itu adalah seri.
5. Taruhan minimum dan maksimum ditentukan oleh bandar taruhan untuk setiap pilihan secara individual.
6. Batas taruhan dapat diubah oleh bandar taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
7. Jika anggota staf membuat kesalahan atau jika terjadi kegagalan perangkat lunak pada saat penerimaan taruhan (mis salah cetak jelas dalam odds, inkonsistensi antara peluang yang ditampilkan di bagian Sports / Live dan pada slip taruhan, dll.), atau seandainya ada indikasi lain dari taruhan yang diterima secara tidak benar, bandar berhak untuk menyatakan taruhan tersebut batal.
8. Taruhan diterima sebelum dimulainya pertandingan dan selama pertandingan (langsung). Semua pertandingan Bomberman disiarkan online.
9. Pasar berikut yang tersedia:
 - **di babak (ronde) :**
 - menang di babak(ronde)
 - Durasi babak(ronde)* (over/under)
 - **di turnamen :**
 - Total Individual (jumlah putaran yang dimenangkan pemain di turnamen)
 - Hasil Turnamen (pemain pertama yang meraih 3 kemenangan di turnamen dianggap sebagai pemenang)
 - Even/odd
 - Handicap (perbedaan jumlah putaran dimenangkan oleh pemain pertama dan kedua)

* Durasi putaran adalah jumlah detik yang telah berlalu sejak pertandingan dimulai. Angka ini

dihitung dengan mengurangi angka di mana timer berhenti dari 120 detik (angka default pada timer pada awal putaran).

9.176. WarThunder

1. "WarThunder" adalah game multi-pemain live-streamed.
2. Semua taruhan diselesaikan setelah acara berakhir.
3. Taruhan minimum dan maksimum ditentukan oleh taruhan untuk setiap pilihan secara individual.
4. Batas taruhan dapat diubah oleh bandar taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
5. Jika ada kesalahan terkait administrasi atau perangkat lunak yang dibuat saat menerimataruhan (salah cetak peluang, ketidakkonsistenan peluang antara pasar taruhan dan taruhan, dll.) Atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan salah, taruhan bandar berhak untuk menyatakan taruhan tersebut batal.
6. Dalam hal perilaku yang tidak sportif, mis. kelambanan penuh oleh sekutu atau membunuh sekutu, mempengaruhi hasil pertempuran, Bandar taruhan berhak untuk menyatakan taruhan tersebut batal (taruhannya akan dikembalikan)
7. Taruhan pra-pertandingan dan Langsung diterima. Semua pertandingan disiarkan secara online.
8. Tim yang telah menghancurkan semua kendaraan lawan mereka atau meninggalkan lawan mereka tanpa poin respawn dianggap sebagai pemenang.
9. Taruhan diterima pada pertempuran acak dalam game online multi-pemain "WarThunder". Anggota tim dipilih secara acak.
10. Jumlah poin yang dicetak oleh masing-masing tim sama dengan jumlah poin respawn yang tersisa. Berbagai jenis kendaraan membutuhkan jumlah titik respawn yang berbeda.
11. Market/pasar yang tersedia :
 - kemenangan
 - jumlah/total frags
 - Total (Even/Odd)
 - Total interval

9.177. Robot Champions

1. Robot Champions adalah game multipemain streaming langsung.
2. Semua taruhan diselesaikan setelah acara berakhir.
3. Taruhan dilakukan pada pertandingan antara dua pemain.
4. Pemain yang berhasil mendorong lawannya dari panggung atau menghancurkannya dianggap sebagai pemenang.
5. Taruhan minimum dan maksimum ditentukan oleh taruhan untuk setiap pilihan secara individual.
6. Batas taruhan dapat diubah oleh bandar taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
7. Jika ada kesalahan terkait administrasi atau perangkat lunak yang dibuat saat menerimataruhan (kesalahan mencetak peluang, ketidakkonsistenan peluang antara pasar taruhan dan taruhan, dll.) Atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan salah, maka bandar berhak untuk menyatakan taruhan tersebut batal.
8. Taruhan diterima sebelum dimulainya pertandingan. Semua pertandingan Robot Champion disiarkan online.
9. Market/pasar yang tersedia :
 - kemenangan
 - Berapa Lama Pertandingan Akan Berlangsung* (Over / Under) / Menit Pertandingan Akan

Berakhir.

- Apakah ada Overtime ? - Yes/No

*Durasi ronde adalah jumlah detik sejak awal ronde yang diterima lewat pengurangan 120 detik (timer standar awal ronde). Contoh: kalau skor dihentikan pada angka 74, durasi ronde adalah $120 - 74 = 46$ detik.

9.178. KARTU SEPAK BOLA

1. Kartu sepak bola adalah permainan kartu yang mengikuti beberapa aturan sepak bola. Game ini memiliki 2 tim (pemain): tim merah, yang hanya menggunakan kartu merah (berlian dan hati) dan tim hitam, yang hanya menggunakan kartu hitam (sekop dan hati). Setiap tim memiliki tiga tumpukan kartu:
 - Kiper dipilih dari kartu dengan nilai-nilai berikut: 4 hingga Ratu. Karena kedua tim memiliki dua kartu dari masing-masing suit, deck ini berisi total 18 kartu.
 - Defender / pemain bertahan dipilih dari kartu dengan nilai-nilai berikut: 2 hingga 8. Deck ini berisi total 14 kartu.
 - Attackers / penyerang dipilih dari kartu dengan nilai-nilai berikut: 2 hingga Ace. Deck ini berisi total 26 kartu.
2. Setiap pertandingan terdiri dari dua bagian di mana masing-masing tim membuat tiga serangan. Dengan demikian, setiap tim membuat total enam serangan dalam pertandingan. Skor tertinggi dalam pertandingan adalah 6-6 jika setiap serangan menghasilkan gol. Skor serendah mungkin adalah 0-0.
3. Penjaga gawang dan pemain bertahan untuk kedua tim dipilih secara acak pada awal pertandingan dari tumpukan kartu yang relevan yang disebutkan di atas. Setelah ini, masing-masing tim pada gilirannya menyerang, dengan tim merah menjadi yang pertama. Penyerang juga dipilih secara acak. Kartu serangan pertama melawan kartu pertahanan pertama tim lawan. Jika nilai kartu yang menyerang lebih tinggi dari kartu yang bertahan, serangan berlanjut dan tim yang menyerang memainkan kartu kedua mereka. Nilai kartu ini kemudian dibandingkan dengan kartu defensif kedua. Jika nilai kartu penyerang lebih tinggi daripada kartu pertahanan, tim penyerang mengambil "tembakkan tepat sasaran" yaitu mereka memainkan kartu serang ketiga mereka. Jika nilai kartu ini lebih tinggi dari kartu penjaga gawang, tim penyerang mencetak satu gol. Jika tidak, kiper "melakukan penyelamatan". Tim bertahan dapat menghentikan serangan jika nilai kartu pertahanan tidak lebih rendah dari kartu serangan, yang menghasilkan akhir serangan. Setelah serangan pertama tim merah dan hitam, penyerang kedua tim dikeluarkan dari permainan dan serangan berikutnya dimulai, menggunakan sisa kartu yang tersisa di tumpukan kartu penyerang. Penjaga gawang dan pemain bertahan dikeluarkan dari permainan pada babak pertama. Setiap tim memilih kiper dan pemain bertahan baru di awal babak kedua, sama seperti di awal pertandingan, dan melakukan tiga serangan.
4. Tim yang mencetak gol terbanyak akan dianggap sebagai pemenang. Jika kedua tim mencetak jumlah gol yang sama, pertandingan akan berakhir seri.
5. Seperti di sepakbola, pertandingan secara nominal berlangsung selama 90 menit. Setiap serangan adalah 15 menit waktu permainan. Waktu di mana tim (merah) pertama mencetak gol dihitung dengan menggunakan rumus berikut: $(\text{jumlah serangan} - 1) \times 15 + 5$. Waktu di mana tim (hitam) kedua mencetak gol dihitung dengan menggunakan rumus berikut: $(\text{nomor serangan} - 1) \times 15 + 10$. Misalnya, jika tim merah mencetak gol dari serangan pertama mereka, mereka dianggap telah mencetak gol pada menit ke-5 pertandingan $((1-1) \times 15 + 5)$, sedangkan jika tim hitam mencetak skor dari serangan kelima mereka, mereka dianggap telah mencetak gol pada menit ke-70 pertandingan $((5-1) \times 15 + 10)$.

6. Jika kesalahan administrasi atau perangkat lunak terkait terjadi ketika menerima while taruhan (salah cetak peluang, ketidakkonsistenan peluang antara pasar taruhan dan taruhan, dll.) Atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan salah, maka bandar berhak untuk menyatakan taruhan tersebut batal.
7. Pasar taruhan berikut tersedia:
 - **Seluruh Pertandingan, babak pertama dan babak kedua** - Pemenang, Peluang Ganda, Total, Handicap dll.
 - **Kartu :**
 - Gol by an Ace (Ya/Tidak)
 - Gol dengan Kartu Non-Gambar * (Ya/Tidak)
 - Total Kartu Serangan ** (Over/under)
 - Kartu Serangan Total Individu (Over/Under)
 - Serang Dengan Tiga Kartu Non-Gambar (Ya/Tidak)
 - Serang Dengan Tiga Kartu Gambar (Ya/Tidak)
 - Defender Pair Of The Same Rank / sepasang pemain bertahan dari rank yang sama (Ya/Tidak)
 - Serangan Total Dengan Tiga Kartu
 - Setelan Yang Sama (Over/Under)
 - Kiper Menjadi gambar kartu / picture card (Ya / Tidak)

* Istilah "Kartu Non-Gambar" mengacu pada kartu dengan nilai-nilai berikut: 2 hingga 10. "Kartu Gambar" merujuk ke kartu dengan nilai-nilai berikut: Jack to Ace.

** Ini dihitung dari total semua kartu menyerang yang dimainkan.

9.179. SEGA FOOTBALL

1. SEGA Football melibatkan siaran streaming permainan konsol. Dua tim bermain sepak bola.
2. Pertandingan terdiri dari 2 babak, masing-masing babak berlangsung selama 2 menit, dan termasuk masa cedera.
3. Jumlah taruhan minimum dan maksimum ditetapkan oleh juru taruhan untuk masing-masing pilihan secara individual.
4. Juru taruhan dapat mengubah batas taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
5. Jika anggota staf membuat kesalahan, jika kesalahan perangkat lunak terjadi saat taruhan diterima (misalnya kesalahan cetak yang jelas dalam odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live di situs web dan di slip taruhan dll.), atau jika terdapat indikasi lain bahwa taruhan diterima dengan tidak benar, juru taruhan berhak untuk menyatakan taruhan tersebut hangus.
6. Baik itu taruhan pra-pertandingan maupun live diterima. Semua pertandingan SEGA Fotoball disiarkan secara streaming online.
7. Pasar-pasar taruhan berikut ini tersedia:
 - M1, M2, Seri
 - Total Gol, Individual Total Gol
 - Handicap dan Tebak Skor

9.180. Dead Or Alive VI

1. Dead or Alive VI melibatkan streaming game pertarungan multi pemain.
2. Taruhan diterima pada pertarungan antara dua petarung. Semua pertandingan mengikuti

format "Race to 5 Wins" dengan maksimum 9 putaran.

3. Semua taruhan diselesaikan setelah acara berakhir.
4. Petarung yang menimbulkan kerusakan paling banyak dalam satu ronde dianggap sebagai pemenang.
5. Taruhan minimum dan maksimum ditentukan oleh Bandar untuk setiap acara secara individual.
6. Bandar dapat mengubah batasan pasak tanpa pemberitahuan sebelumnya.
7. Jika anggota staf melakukan kesalahan, kegagalan perangkat lunak terjadi ketika taruhan diterima (mis salah cetak jelas dalam peluang, inkonsistensi antara peluang yang ditampilkan di bagian Sports / Live dari situs web dan pada slip taruhan, dll.) Atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan telah diterima secara tidak benar, bandar berhak untuk menyatakan taruhan tersebut batal.
8. Hanya taruhan LIVE/LANGSUNG pada petarung yang diterima. Kecocokan disiarkan secara online.
9. Pasar berikut tersedia:

- **Didalam Ronde :**

- Pemenang Ronde
- Durasi Ronde (over/under)
- Akankah Kemenangan Sempurna / Kemenangan Berdasarkan Waktu Terjadi (peristiwa ini tidak saling terpisah)
- Serangkaian Pukulan Maksimal Dalam Putaran
- Akankah Petarung Mencoba Untuk Melakukan Pukulan Istirahat (*Break blow*) Atau Istirahat (*Break hold*)
- Akankah Petarung yang Terpilih Berusaha Untuk Melakukan Pukulan Istirahat (*Break blow*) atau Istirahat (*Break hold*)

- **Didalam Turnament :**

- Pemenang Tournament
- Jumlah/Total Ronde (over/under)
- Total individu petarung (over/under)
- Total *Break blow/Break hold*
- Total individu *Break blow/Break hold*
- Kemenangan sempurna/*Flawless Victory*. Ini dianggap telah terjadi jika Kemenangan Sempurna terjadi setidaknya dalam satu Ronde.

- *Flawless Victory adalah dimana seorang petarung memenangkan ronde tanpa mengalami kerusakan/damage apa pun.*
- *Kemenangan Berdasarkan Waktu. Jika kedua petarung tetap berdiri di akhir ronde, pemenang akan ditentukan berdasarkan petarung mana yang paling mengalami kerusakan/damage.*
- *Kemenangan Sempurna/Flawless victory Tanpa Batas Waktu. Kedua petarung tetap berdiri di akhir putaran dan pemenangnya tidak mengalami kerusakan/damage.*
- *Break Blow mengacu pada serangan kuat yang menggunakan semua meteran Break Gauge.*
- *Break Hold mengacu pada pegangan khusus yang memungkinkan seorang petarung untuk mencegat serangan balik apa pun. Break Holds gunakan setengah dari meteran Break Gauge.*
- *Meteran Break Gauge adalah bar biru di bawah Health bar. Setiap tindakan/gerakan mengisi pengukur break/ break gauge, terlepas dari apakah itu menyebabkan kerusakan/damage pada lawan atau tidak.*

Durasi putaran mengacu pada jumlah detik yang telah berlalu sejak awal Ronde. Angka ini dihitung dengan mengurangi angka terakhir di mana penghitung waktu berhenti dari 40 detik (angka standar pada penghitung waktu di awal ronde). Misalnya, jika hitungan mundur berhenti pada 15, durasi ronde adalah 25 detik (40-15).

9.181. DOTA AUTO CHESS

1. Dota Auto Chess adalah game multi-pemain live-streamed.
2. Semua taruhan diselesaikan setelah acara berakhir.
3. Taruhan diterima pada pertandingan antara 8 pemain.
4. Bidang "K / D / A" (menang / kalah / seri) ditampilkan di sudut kiri atas selama pertandingan. Jika seorang pemain kalah (putaran terakhir pertandingan), 2 akan ditambahkan ke bidang "Kekalahan". Untuk tujuan penyelesaian taruhan, jika seorang pemain tidak finis di posisi pertama, maka total putaran mereka yang hilang akan 1 lebih rendah dari nilai yang ditunjukkan dalam bidang "K / D / A".
5. Peta mini (yang ditampilkan di sudut kiri bawah) berisi 8 bidang, yaitu satu untuk setiap pemain. Ketika seorang pemain kalah, bidang mereka dikosongkan. Di mana seorang pemain selesai di klasemen pertandingan ditentukan oleh jumlah bidang yang diisi oleh lawan-lawan mereka di akhir pertandingan.
6. Taruhan minimum dan maksimum ditentukan oleh taruhan untuk setiap pilihan secara individual.
7. Taruhan dapat mengubah batasan pasak tanpa pemberitahuan sebelumnya.
8. Jika ada kesalahan administrasi atau perangkat lunak terkait yang dilakukan saat menerima taruhan (salah cetak peluang, ketidakkonsistenan peluang antara pasar taruhan dan taruhan, dll.) Atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan salah, maka bandar berhak untuk menyatakan taruhan tersebut batal.
9. Taruhan pra-pertandingan dan Langsung diterima. Semua pertandingan Catur Otomatis Dota disiarkan online
10. Pasar taruhan berikut tersedia :
 - **Di dalam babak atau ronde :**
 - pemenang babak atau ronde
 - **Di dalam pertandingan atau match :**
 - Total Wins/kemenangan (jumlah putaran yang dimenangkan seorang pemain di akhir pertandingan)
 - Total Defeats/kekalahan (jumlah putaran yang kalah pemain di akhir pertandingan)
 - Total Rounds/babak atau ronde (jumlah putaran yang dimainkan pemain)
 - Total Pieces Destroyed (jumlah bagian musuh yang telah dihancurkan pemain dalam pertandingan)
 - Total Pieces Not Destroyed (jumlah musuh yang belum dihancurkan pemain dalam pertandingan)
 - Posisi Finishing Pemain (di mana seorang pemain finis di peringkat akhir pada akhir pertandingan)

9.182. Panahan Langsung

1. Aturan untuk Panahan Langsung sama dengan untuk panahan.
2. Kedua pemain memulai pertandingan dengan 301 poin. Pemain pertama yang mengurangi skor mereka menjadi 0 menang. Pemain bergiliran melempar 3 anak panah dengan Pemain 1 melempar terlebih dahulu. Anak panah terakhir dari gim harus mendarat di ganda atau bullseye. Aturan "Bust" juga berlaku, yang berarti bahwa jika seorang pemain mencetak lebih banyak poin daripada yang mereka butuhkan untuk mengurangi skor mereka menjadi 0 (atau jika skor dikurangi menjadi tepat 1), skor mereka akan diatur ulang menjadi seperti sebelum kunjungan terakhir mereka. ke papan tulis. Giliran terakhir seorang pemain juga akan dibatalkan jika mereka mengurangi skor mereka menjadi 0 tetapi panah terakhir tidak

mendarat pada double atau bullseye.

3. Jika anggota staf melakukan kesalahan atau kegagalan perangkat lunak terjadi ketika taruhan diterima (mis salah cetak jelas dalam odds, inkonsistensi antara peluang yang ditampilkan di bagian Sports / Live dan pada slip taruhan dll.), Atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan telah diterima secara tidak benar, bandar berhak untuk menyatakan taruhan tersebut batal.

4. **Jenis taruhan yang tersedia:**

- Menang
- Total Panahan (Over/Under)
- Total Panahan Individu (Over/Under)
- Total 180s (Over/Under)
- Total Individu 180s (Over/Under)
- Percobaan Terakhir (Warna)
- Terakhir Pemenang Pertandingan* (Over/Under)
- Pertandingan berakhir di Bull
- Panahan Pertama Pemain
- Total Poin Tersisa (Over/Under)
- Selesai 6-Panahan

* Percobaan menunjuk pada poin nomor pemain didalam skor mereka terakhir di papan.

9.183. KOPANITO SOCCER (CYBER)

1. Semua taruhan diselesaikan pada hasil di akhir waktu penuh.
2. Taruhan diterima pada pertandingan antara dua pemain.
3. Taruhan minimum dan maksimum ditentukan oleh taruhan untuk setiap pilihan secara individual.
4. Bookmaker dapat mengubah batasan pasak tanpa pemberitahuan sebelumnya.
5. Pertandingan berlangsung selama 90 menit (masing-masing dua bagian 45 menit). Aturan untuk Sepakbola Kopanito sama dengan sepak bola.
6. Jika anggota staf melakukan kesalahan atau jika terjadi kegagalan perangkat lunak pada saat penerimaan taruhan (mis salah cetak yang jelas dalam peluang, inkonsistensi antara peluang yang ditampilkan di bagian Sports / Live dan pada slip taruhan dll.), Atau harus ada indikasi lain dari taruhan yang diterima secara tidak benar, bandar berhak untuk menyatakan taruhan tersebut batal.
7. Pasar berikut tersedia:
 - Kemenangan
 - Kedua tim mencetak skor
 - Total (Over/Under)
 - Total (Genap / Ganjil)
 - Peluang ganda
 - Individual Total Over/Under
 - First Goal
 - Tim Untuk Memenangkan Kedua Babak/ronde

9.184. Super Kickers League

1. Semua taruhan diselesaikan setelah sebuah event berakhir.
2. Taruhan diterima pada pertandingan di antara dua pemain.
3. Jumlah taruhan minimum dan maksimum ditentukan oleh juru taruhan untuk setiap event

secara individual.

4. Juru taruhan dapat mengubah batas taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
5. Pertandingan berlangsung selama 3 menit + waktu tambahan.
6. Jika terjadi seri dalam waktu reguler dan/atau tambahan, para tim akan melanjutkan bermain hingga sebuah gol dicetak oleh salah satu tim (Gol Emas).
7. Jika anggota staf membuat kesalahan, atau terjadi kesalahan pada perangkat lunak saat taruhan diterima (mis. kesalahan cetak yang jelas dalam odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live dan di slip taruhan, dll.), atau jika terdapat indikasi lainnya bahwa sebuah taruhan diterima secara tidak benar, juru taruhan berhak menyatakan taruhan tersebut hangus.

8. Pasar-pasar taruhan berikut ini tersedia:

- Menang (M1/M2)
- Kedua Tim Mencetak
- Handicap
- Total (Over/Under)
- Total (Even/Odd)
- Individual Total (Over/Under)
- Tebak Skor
- Jumlah Gol Tepat
- Gol Di Waktu Tambahan*

* Gol di waktu tambahan adalah sebuah gol yang dicetak setelah detik ke-180 di pertandingan tersebut, atau sebuah gol emas.

9.185. SUPER HOKI BERDARAH

1. Super Hoki Berdarah melibatkan streaming permainan multi-pemain (simulator hoki es).
2. Semua taruhan diselesaikan setelah acara berakhir.
3. Taruhan minimum dan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pilihan secara individual.
4. Bookmaker dapat mengubah batasan taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
5. Jika pemenang tidak ditentukan dalam waktu reguler, adu penalti (periode ke-4) terjadi. Jika ini terjadi, hasil dari adu penalti ini hanya diperhitungkan untuk menyelesaikan taruhan pemenang pertandingan. Semua taruhan lainnya diselesaikan berdasarkan hasil dari 3 periode pertama.
6. Jika anggota staf membuat kesalahan atau kegagalan perangkat lunak apa pun terjadi ketika taruhan diterima (mis, salah cetak dalam odds, inkonsistensi antara peluang yang ditampilkan di bagian Sports / Live dan dalam slip taruhan dll.), Atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan telah diterima secara tidak benar, bandar berhak untuk menyatakan taruhan tersebut batal.
7. Kedua taruhan pra-pertandingan dan langsung diterima. Semua pertandingan Super Blood Hockey disiarkan secara online.
8. **Taruhan berikut dapat dipasang pada seluruh pertandingan (taruhan diselesaikan sesuai dengan skor akhir dari pertandingan yang relevan):**
 - Menang
 - Peluang Ganda
 - Total Atas/Bawah
 - Total Individu Atas/Bawah
 - Handikap
 - Total Genap/Ganjil
 - Total Individu Genap/Ganjil
 - Tidak Ada Seri Untuk Terjadi Ya/Tidak

- Skor yang benar
- Apakah Gol Akan Dicitak Dalam Setiap Periode? Ya/Tidak
- Apakah Setiap Periode Akan Berakhir Seri? Ya/Tidak
- Periode Skor
- Hasil Periode
- Jumlah Poin Tepat

9. Taruhan berikut dapat dipasang pada suatu periode (taruhan diselesaikan sesuai dengan skor periode yang relevan):

- Menang
- Peluang Ganda
- Total Atas/Bawah
- Total Individu Atas/Bawah
- Total Genap/Ganjil
- Total Individu Genap/Ganjil
- Kedua Tim Mencetak Skor Ya/Tidak

9.186. BATTLESHIP

BATTLESHIP 6X6

1. Ini adalah permainan dengan dua pemain, di mana kedua pemain menembak kapal perang lawannya secara bergiliran. Sebelum permainan dimulai, para pemain harus mengatur kapal-kapal perang mereka di grid 6x6. Armada setiap pemain terdiri dari kapal-kapal berikut ini:
 - satu cruiser (panjangnya 3 sel)
 - dua destroyer (panjang masing-masing 2 sel)
 - tiga powerboat (panjang masing-masing 1 sel)
2. Pemain 1 menembak pertama. Jika tembakkannya tidak mengenai salah satu kapal lawan, pemain berikutnya akan menembak. Pemain yang berhasil menenggelamkan semua kapal perang lawan akan dinobatkan sebagai pemenangnya.
3. Jika anggota staf melakukan kesalahan atau jika kegagalan perangkat lunak terjadi saat taruhan diterima (misalnya kesalahan cetak yang jelas dalam odd, inkonsistensi antara odd di beberapa tempat berbeda dll.), atau jika terdapat indikasi bahwa taruhan diterima secara tidak benar, juru taruhan berhak menyatakan taruhan tersebut hangus. Jika terjadi kegagalan perangkat lunak, permainan dapat terganggu, maka semua taruhan yang tidak diselesaikan akan dikembalikan.

4. Pasar-pasar berikut ini tersedia:

- Menang
- Total Tembakan (Over/Under)
- Total Tembakan Individual (Over/Under)
- Total Tembakan (Even/Odd)
- Total Kapal Tenggelam
- Kapal Berikutnya Yang Tenggelam (Powerboat / Destroyer / Cruiser)
- Siapa Yang Akan Menenggelamkan Kapal Berikutnya (Pemain 1 / Pemain 2)
- Setidaknya Satu Kapal Yang Ditembak* Akan Tersisa Di Akhir Permainan
- Semua Kapal Tenggelam (Powerboat Ya / Tidak, Destroyer Ya / Tidak, Cruiser Ya / Tidak)
- Tembakan Tepat Maks** (Over / Under)

* yaitu kapal yang ditembak tapi tidak tenggelam.

** Tembakan Tepat adalah serangkaian tembakan berturut-turut yang mengenai kapal perang hingga

satu tembakan meleset atau permainan berakhir.

9.187. WORLD OF WARSHIPS

1. World of Warships melibatkan siaran streaming permainan multipemain.
2. Semua taruhan diselesaikan setelah sebuah event berakhir.
3. Jumlah taruhan minimum dan maksimum ditetapkan oleh juru taruhan untuk masing-masing event secara individual.
4. Juru taruhan dapat mengubah batas taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
5. Jika terjadi kesalahan yang diakibatkan oleh anggota staf, atau terjadi kesalahan pada perangkat lunak saat taruhan diterima (mis. kesalahan cetak yang jelas dalam odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live dan di slip taruhan, dll.), atau jika terdapat indikasi lainnya bahwa sebuah taruhan diterima secara tidak benar, juru taruhan berhak untuk menyatakan taruhan tersebut hangus.
6. Dalam kasus perilaku tidak sportif yang memengaruhi hasil acara, yakni: ketidakaktifan para sekutu atau dalam kasus pembunuhan oleh sekutu, perusahaan taruhan memegang hak untuk membatalkan semua taruhan pada acara tersebut maka semua taruhan akan dikembalikan dengan odd "1".
7. Baik taruhan pra-pertandingan maupun live diterima. Semua pertandingan World of Warships disiarkan secara streaming online.
8. **Aturan:**
 - Pertandingan berlangsung hingga 20 menit.
 - Permainan dimainkan oleh dua tim yang terdiri dari 12 pemain. Dalam beberapa kasus yang langka, tim dapat terdiri dari lebih sedikit pemain.
 - Tim memperoleh poin dengan menghancurkan kapal musuh dan menyimpan wilayah yang mereka tangkap. Mereka kehilangan poin jika mereka kehilangan anggota tim.
 - Skor sesuai dengan jumlah kapal musuh yang dihancurkan oleh masing-masing tim (dengan metode apa saja).
9. **Aturan untuk menetapkan pemenang:**
 - Sebuah tim menang jika mereka mencetak 1.000 poin atau jika lawan mereka mencapai 0 poin.
 - Jika sebuah tim menangkap pangkalan musuh dengan mode pertarungan standar, tim tersebut akan diberikan 1.000 poin dan otomatis menang.
 - Sebuah tim menang jika ia menghancurkan semua kapal musuh.
 - Setelah 20 menit, tim yang telah mencetak poin terbanyak akan dinobatkan sebagai pemenang.
10. **Taruhan-taruhan berikut ini dapat dipasang pada permainan (taruhan diselesaikan sesuai dengan skor akhir):**
 - Menang
 - Total
 - Individual Total
 - Handicap
 - Total Even/Odd
 - Pemain Bertahan Hidup
 - Total Pemain
 - Metode Kemenangan
 - dengan frag - semua kapal musuh dihancurkan
 - dengan poin - tim mencetak 1.000 poin atau tim lawan mencetak 0 poin
 - apa saja - metode kemenangan tidak disebutkan di atas

9.188. Hoki Meja

1. Pertandingan dimulai dengan keping yang ditempatkan di titik tengah. Game dimulai dengan sinyal pembuka. Apabila ada pemain yang memainkan keping sebelum sinyal, face-off akan diberikan.
2. Face-off dilakukan dengan menjatuhkan keping di tengah lapangan
3. Tiga (3) detik harus berjalan setelah setiap face-off sebelum gol dicetak
4. Sebelum gol dihitung setelah face-off, hal-hal berikut harus terjadi (setidaknya satu kejadian):
 - a. Keping menyentuh bufet
 - b. Keping menyentuh pemain selain pemain penyerang tengah atau penjaga gawang bertahan setidaknya 3 detik setelah face-off terjadi
 - c. Operan yang disengaja dibuat ke tengah lapangan. Apabila tidak jelas apakah center menerima keping dari operan yang disengaja atau karena kecelakaan, pemain bertahan (atau wasit, jika ada) dapat memutuskan apakah center diizinkan untuk mencetak gol langsung
Jika diputuskan bahwa center tidak dapat mencetak gol langsung, center kemudian hanya dapat skor dengan mematuhi (a) atau (b)
5. Keping harus tetap berada di dalam kandang gawang agar gol dapat dihitung. In dan out (masuk dan keluar) tidak akan dihitung. Apabila keping keluar dari gawang, pertandingan akan dilanjutkan tanpa henti
6. Gol tidak sah apabila dicetak ketika bel terakhir berbunyi dan memindahkan seluruh pertandingan
7. Apabila pemain atau penjaga gawang rusak ketika gol dicetak, gol akan tetap dihitung sah
8. Jika keping berada dalam posisi istirahat penuh di garis gawang dan tidak menyentuh kiper, pemain bertahan dapat memanggil "blok" dan face-off baru dilakukan.
9. Jika keping beristirahat penuh dalam lipatan gawang dan tidak menyentuh garis gawang pemain yang bertahan harus memainkan keping

9.189. SEPAK BOLA MEJA

1. Tidak ada batas waktu dalam pertandingan (game) sepak bola meja. Pertandingan terdiri dari 3 (tiga) atau 5 (lima) game.
2. Seorang pemain (atau pemain ganda) akan memenangkan pertandingan yang terdiri dari 3 game jika mereka memenangkan dua game. Seorang pemain (atau pemain ganda) akan memenangkan pertandingan yang terdiri dari 5 game jika mereka memenangkan tiga game. Seorang pemain (atau pemain ganda) akan memenangkan game jika mereka mencetak 5 (lima) atau 7 (tujuh) gol, tergantung pada persyaratan kejuaraan atau turnamen.
3. Jika skornya adalah 4:4 di game terakhir dalam pertandingan yang terdiri dari 5 gol, para pemain melanjutkan bermain hingga salah satu dari mereka memperoleh selisih 2 gol, atau mendapatkan 8 poin. Misalnya, jika skor mencapai 4:4 di game penentuan, maka game akan terus berlanjut hingga skornya menjadi 4:6, 6:4, 5:7, 7:5, 6:8, atau 8:6. Tapi setelah skornya 7:7, game akan berakhir pada 8:7 atau 7:8.
4. Jika skornya adalah 6:6 di game terakhir dalam pertandingan yang terdiri dari 7 gol, para pemain akan terus bermain hingga salah satu dari mereka memperoleh selisih 2 gol, atau mendapatkan 8 poin. Misalnya, jika skornya mencapai 6:6 di game penentuan, maka game akan terus berlanjut hingga skornya menjadi 6:8 atau 8:6. Tapi setelah skornya 7:7, game akan berakhir pada 8:7 atau 7:8.
5. **Taruhan-taruhan berikut ini dapat dipasang pada sebuah pertandingan (game):**

- Menang
 - Handicap
 - Total Over/Under
 - Individual Total Over/Under
 - Total Even/Odd
 - Tebak Skor
6. Jika sebuah pertandingan sepak bola meja terhenti dan tidak dilanjutkan atau tidak diselesaikan dalam waktu 24 jam, maka pertandingan tersebut akan dinyatakan hangus. Taruhan pada hasil pertandingan yang terhenti dan ditinggalkan akan diselesaikan dengan odd "1", dengan pengecualian taruhan pada game yang telah dimainkan, dan dalam kasus di mana hasilnya telah ditetapkan pada saat pertandingan terhenti.

9.190. Hoki Udara

1. Sebuah pertandingan terdiri dari 3 babak, yang masing-masing berlangsung selama 7 menit.
2. Para pemain diberikan satu poin untuk setiap gol yang mereka cetak. Gol, dan poin yang didapatkan dari gol, akan dihitung jika puck jatuh ke gawang pemain.
3. Para pemain bisa menyentuh puck di meja di bagian mereka sendiri. Jika seorang pemain tidak memukul puck, lawan mereka mendapat giliran untuk memukulnya.
4. Hal-hal berikut ini dianggap sebagai pelanggaran:
 - Menekan puck ke meja
 - Seorang pemain menyentuh puck di meja di bagian mereka dengan sesuatu yang bukan alat pukulnya.
 - Seorang pemain menyentuh puck di meja di bagian lawan.
 - Seorang pemain kehilangan alat pemukulnya.
 - Puck melayang keluar dari meja karena pukulan keras.

9.191. PIALA INFINITY HOKI UDARA

1. Para pemain diberikan satu poin untuk setiap gol yang mereka cetak. Pertandingan terdiri dari 7 set, masing-masing akan berlangsung hingga seorang pemain mencetak 7 poin.
2. Hal-hal berikut ini dianggap melanggar aturan:
 - Menekan puck ke meja.
 - Pemain menyentuh puck di bagian meja mereka dengan apa saja selain alat pemukul mereka.
 - Pemain menyentuh puck di bagian meja lawan.
 - Pemain kehilangan alat pemukulnya.
 - Puck terbang keluar dari meja karena pukulan yang kuat.

9.192. RUMUS KEMENANGAN

1. Permainan ini melibatkan 2 pemain. Masing-masing pemain memiliki rumusnya sendiri untuk menghitung jumlah total poin. Pemenangnya adalah pemain yang mencetak poin terbanyak. Jika kedua pemain mencetak jumlah poin yang sama, permainan akan berakhir seri. Terdapat 4 rumus yang memungkinkan:
 - $x1 + x2 + x3$
 - $(x1 + x2) * x3$
 - $x1 * x2 + x3$

- $x_1 * x_2 * x_3$

Misalnya, jika pemain 1 memiliki rumus 3, jumlah poinnya akan dihitung sesuai dengan rumus $x_1 * x_2 + x_3$. Simbol-simbol x_1 , x_2 , dan x_3 mewakili angka-angka mulai dari 0 hingga 9 (yang ditarik secara acak). Sebelum permainan dimulai, hanya rumus yang diberikan kepada setiap pemain yang diketahui. Lalu, begitu permainan dimulai, x_1 ditarik untuk setiap pemain secara individual. Di babak permainan berikutnya, x_2 ditarik untuk masing-masing pemain secara individual. Akhirnya, variabel ketiga ditampilkan dan permainan berakhir.

2. Jika anggota staf melakukan kesalahan, atau jika terjadi kegagalan perangkat lunak pada saat taruhan diterima (mis. kesalahan cetak yang jelas dalam odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga dan di slip taruhan, dll.), atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan diterima secara tidak benar, juru taruhan berhak untuk menyatakan taruhan tersebut hangus. Jika terjadi kegagalan perangkat lunak, permainan dapat terputus, dan dalam hal itu, semua taruhan yang belum diselesaikan akan dikembalikan.

3. **Pasar-pasar berikut ini tersedia:**

- Menang
- Total
- Individual Total
- Total (even/Odd)
- Handicap
- Jumlah Tepat Poin
- Perbedaan Poin Tepatnya
- Pemain 1/Pemain 2, Hasil + Total

9.193. Loto Rusia

1. Permainan ini melibatkan 2 pemain dengan masing-masing satu tiket lotre. Pada setiap tiket lotre, terdapat 3 baris dengan 5 angka masing-masing. Selama permainan, tong-tong dengan angka mulai dari 1 hingga 90 ditarik secara acak setiap kali sehingga didapatkan seorang pemenang. Pemenangnya adalah pemain pertama yang menutupi satu baris secara keseluruhan di tiketnya. Permainan dapat berakhir seri jika kedua pemain menyelesaikan satu baris pada saat yang bersamaan.
2. Jika anggota staf melakukan kesalahan, atau jika terjadi kegagalan perangkat lunak pada saat taruhan diterima (misalnya kesalahan cetak yang jelas di odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live dan di slip taruhan, dll.), atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan diterima secara tidak benar, juru taruhan berhak untuk menyatakan taruhan tersebut hangus. Jika terjadi kegagalan perangkat lunak, permainan dapat terputus. Jika hal ini terjadi, semua taruhan yang tidak diselesaikan akan dikembalikan.
3. Pasar-pasar berikut ini tersedia:

- Pemain Yang Akan Menang
- Total Tong
- Total Tong Tepat
- Total Tong Even/Odd
- Total Angka Yang Ditutupi
- Total Individual Angka Yang Ditutupi
- Total Angka Yang Ditutupi Even/Odd
- Baris Yang Ditutupi
- Akankah Ada Tong Dengan Nomor Tertentu?

9.194. RUGBALL

1. Pertandingan terdiri dari empat periode yang masing-masing berlangsung 8 menit. Jika pertandingan berakhir seri, periode perpanjangan waktu akan dimainkan. Setiap tim berhak untuk mendapatkan satu jeda 30 detik per periode.
2. Bola dapat dioper, dilempar, dipantulkan, dibawa, atau digulirkan ke segala arah.
3. Para pemain diizinkan untuk berlari dengan bola.
4. Para pemain bisa melakukan kontak fisik dan menekel pemain lain, tapi mereka tidak boleh melakukan tindakan ilegal.
5. Tindakan-tindakan ilegal. Pemain tidak boleh:
 - Menggunakan tangan mereka untuk menarik kepala pemain lain
 - Memblokir pemain bebas selama lebih dari 10 detik
 - Menyerang, menjatuhkan, atau menyandung lawan
 - Menggunakan tungkai kaki mereka atau menarik tungkai kaki pemain lain
 - Mendorong pemain dari belakang saat melempar bola ke keranjang
 - Memegang baju pemain tanpa melepaskan
 - Menyebabkan cedera dengan sengaja
 - Menyerang pemain di tim penyerang di area penalti, di bawah keranjang, dengan syarat mereka memasuki area tersebut dengan bola (hukuman untuk pelanggaran ini adalah tim yang bertahan akan diskors selama 30 detik)
6. Pemain boleh:
 - Menggunakan satu atau kedua lengan mereka untuk menahan tubuh atau lengan pemain lain
 - Melakukan penyergapan untuk menjatuhkan pemain lain ke tanah
 - Menyerang pemain yang tidak sedang memegang bola
 - Menerima bantuan dari rekan-rekan tim untuk merebut bola
 - Melempar bola dari posisi apa saja dengan menggunakan teknik apa saja
7. Jika terjadi pelanggaran aturan, permainan akan dihentikan, dan bola dilempar ke lapangan dari luar area permainan oleh tim yang kepadanya pelanggaran tersebut dilakukan.

9.195. Guilty Gear

1. Guilty Gear melibatkan siaran streaming permainan multipemain (simulator pertarungan).
2. Semua taruhan akan diselesaikan setelah event berakhir.
3. Jumlah taruhan minimum dan maksimum ditetapkan oleh juru taruhan untuk setiap pasar secara individual.
4. Juru taruhan dapat mengubah batas taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
5. Baik itu taruhan pra-pertandingan maupun taruhan Live diterima. Semua pertandingan Guilty Gear disiarkan online.
6. Pertandingan berlangsung hingga seorang petarung memenangkan 5 ronde (jumlah ronde maksimum adalah 9).
7. Setiap ronde berlangsung selama 45 detik.
8. Metode Kemenangan
 - Kemenangan slash (seorang petarung mengalahkan lawannya sebelum batas waktu babak habis – ditampilkan di streaming sebagai “Slash”)
 - Kemenangan waktu (seorang petarung mengalahkan lawannya setelah batas waktu babak habis – pemenangnya ditentukan berdasarkan petarung mana yang memiliki sisa poin kesehatan terbanyak. Ini ditampilkan di streaming sebagai “Time’s Up”)
 - Kemenangan sempurna (seorang petarung mengalahkan lawannya tanpa kehilangan poin)

kesehatan – ditampilkan di streaming sebagai “Perfect”)

9. Pasar-pasar berikut ini tersedia
 - pada keseluruhan pertandingan
 - Kemenangan
 - Total (Over/Under)
 - Total Individual (Over/Under)
 - Total Kemenangan Dengan Waktu (Over/Under)
 - pada ronde individual:
 - Kemenangan Di Ronde
 - Durasi Ronde (Over/Under)
 - Metode Kemenangan Di Ronde
 - Pemenang Dan Metode Kemenangan di Ronde
10. Jika terjadi kesalahan yang diakibatkan oleh anggota staf, terjadi kesalahan perangkat lunak saat taruhan diterima (misalnya, kesalahan cetak yang jelas pada odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live di situs web dan di slip taruhan dll.), atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan telah diterima secara tidak benar, juru taruhan berhak menyatakan taruhan tersebut tidak valid.

9.196. Turnamen Dead Or Alive VI

1. Turnamen Dead Or Alive VI adalah siaran permainan pertarungan multipemain.
2. Jumlah taruhan minimum dan maksimum ditetapkan oleh juru taruhan untuk setiap pasar secara individual.
3. Juru taruhan dapat mengubah batas taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
4. Jika anggota staf melakukan kesalahan, atau jika terjadi kesalahan perangkat lunak pada saat taruhan diterima (misalnya, kesalahan cetak yang jelas pada odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live dan di slip taruhan, dll.), atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan diterima dengan tidak benar, juru taruhan berhak untuk menyatakan taruhan tersebut hangus.
5. Semua pertandingan disiarkan online.
6. Taruhan dapat dipasang pada turnamen penyisihan, termasuk penyisihan untuk peringkat ke-3. Setiap turnamen menampilkan delapan petarung. Pemenangnya adalah petarung yang menyebabkan kerusakan terbanyak dalam waktu yang ditetapkan. Para petarung yang gagal melewati ronde pertama akan diberikan peringkat kedelapan. Empat peringkat teratas akan dimenangkan selama turnamen.
7. Semua taruhan diselesaikan setelah event yang bersangkutan berakhir.
8. Syarat:
 - Kemenangan Sempurna adalah saat petarung tidak menerima kerusakan selama satu ronde.
 - Kemenangan Waktu diberikan kepada pemain yang telah menyebabkan kerusakan terbanyak di akhir ronde tersebut jika kedua pemain masih bertahan.
 - Break Blow adalah pukulan kuat yang menggunakan 100% dari Break Gauge.
 - Break Hold adalah gerakan special yang dapat menghentikan serangan apa saja dengan menghabiskan 50% dari Break Gauge.
 - Durasi Ronde berarti jumlah detik yang telah berlalu sejak ronde dimulai. Angka ini dihitung dengan mengurangi angka di mana penghitung waktu berhenti dengan 40 detik (angka standar di penghitung waktu di awal setiap ronde). Misalnya, jika penghitung waktu berhenti di 15, maka durasi ronde adalah $40-15=25$ detik.
9. PASAR-PASAR YANG TERSEDIA
 - PADA SATU RONDE:

- Kemenangan Di Ronde – taruhan ini menang jika Anda menebak dengan benar petarung yang menang di ronde yang dipilih.
- Kemenangan Sempurna Di Ronde – taruhan ini menang jika Anda menebak dengan benar akan ada Kemenangan Sempurna di ronde yang dipilih.
- Kemenangan Dengan Waktu Di Ronde – taruhan ini menang jika Anda menebak dengan benar akan ada Kemenangan Waktu di ronde yang dipilih.
- Petarung Melakukan Break Hold – taruhan ini menang jika Anda menebak dengan benar bahwa petarung yang dipilih akan melakukan Break Hold di ronde yang dipilih.
- Petarung Apa Saja Melakukan Break Hold – taruhan ini menang jika Anda menebak dengan benar bahwa petarung apa saja akan melakukan Break Hold di ronde yang dipilih.
- Petarung Melakukan Break Blow – taruhan ini menang jika Anda menebak dengan benar bahwa petarung yang dipilih akan melakukan Break Blow di ronde yang dipilih.
- Petarung Apa Saja Melakukan Break Blow – taruhan ini menang jika Anda menebak dengan benar bahwa petarung apa saja akan melakukan Break Blow di ronde yang dipilih.
- Durasi Ronde – taruhan ini menang jika Anda menebak dengan benar durasi ronde yang dipilih.
- Rangkaian Maks Di Ronde – taruhan ini menang jika Anda menebak dengan benar panjang rangkaian maksimum di ronde yang dipilih.
- PADA TURNAMEN:
 - Klasemen Turnamen – taruhan ini menang jika Anda menebak dengan benar di peringkat apa petarung yang dipilih akan menyelesaikan turnamen.
 - Rentang Peringkat Turnamen – taruhan ini menang jika Anda menebak dengan benar rangkaian peringkat di mana petarung yang dipilih akan selesai (rentang hingga dan mencakup angka final).
 - 2 Peringkat Pertama Sesuai Urutan – taruhan ini menang jika Anda menebak dengan benar petarung mana yang akan selesai di peringkat pertama, dan petarung mana yang akan selesai di peringkat ke-2 di turnamen.
 - 2 Peringkat Pertama Di Urutan Apa Saja – taruhan ini menang jika Anda menebak dengan benar petarung mana yang akan selesai di peringkat pertama dan ke-2, terlepas dari urutannya.
 - Pertarungan Tersingkat Di Turnamen – taruhan ini menang jika Anda menebak dengan benar durasi ronde terpendek di turnamen, termasuk semua pertarungan di turnamen, dan juga penyisihan untuk peringkat ke-3.
 - Pertarungan Terpanjang Di Turnamen – taruhan ini menang jika Anda menebak dengan benar ronde terpanjang di turnamen, termasuk semua pertarungan di turnamen, dan juga penyisihan untuk peringkat ke-3.
 - Pertarungan Tersingkat Karakter – taruhan ini menang jika Anda menebak dengan benar durasi ronde tersingkat karakter yang dipilih di turnamen, termasuk semua ronde di mana karakter berpartisipasi.
 - Pertarungan Terpanjang Karakter – taruhan ini menang jika Anda menebak dengan benar durasi terpanjang karakter yang dipilih di turnamen, termasuk semua ronde di mana karakter berpartisipasi.
 - Total Kemenangan Sempurna Di Turnamen – taruhan ini menang jika Anda menebak dengan benar berapa banyak Kemenangan Sempurna yang akan ada di turnamen, termasuk semua ronde turnamen, dan juga penyisihan untuk peringkat ke-3.
 - Total Kemenangan Sempurna Karakter – taruhan ini menang jika Anda menebak

dengan benar berapa banyak Kemenangan Sempurna untuk karakter yang dipilih di turnamen, termasuk semua ronde di mana karakter berpartisipasi.

- Rangkaian Maks Di Turnamen – taruhan ini menang jika Anda menebak dengan benar rangkaian maksimum di turnamen, termasuk semua ronde di turnamen, dan juga penyisihan untuk peringkat ke-3.
- Rangkaian Maks Karakter – taruhan ini menang jika Anda menebak dengan benar rangkaian maksimum untuk karakter yang dipilih di turnamen, termasuk semua ronde di mana karakter berpartisipasi.
- Total Break Blow Di Turnamen – taruhan ini menang jika Anda menebak dengan benar berapa banyak Break Blow yang akan ada di turnamen, termasuk semua ronde di turnamen, dan juga penyisihan untuk peringkat ke-3. Semua Break Blow di semua ronde dihitung, terlepas dari karakter mana yang melakukannya.
- Total Break Blow Karakter – taruhan ini menang jika Anda menebak dengan benar berapa banyak Break Blow yang akan dilakukan karakter yang dipilih di turnamen, termasuk semua ronde di mana karakter berpartisipasi. Hanya Break Blow yang dilakukan oleh karakter yang dipilih yang dihitung.
- Total Break Blow Di Turnamen – taruhan ini menang jika Anda menebak dengan benar berapa banyak Break Hold yang akan ada di turnamen, termasuk semua ronde turnamen, dan juga penyisihan untuk peringkat ke-3. Semua Break Hold di semua ronde dihitung, terlepas dari karakter mana yang melakukannya.
- Total Break Hold Karakter – taruhan ini menang jika Anda menebak dengan benar berapa banyak Break Hold yang akan dilakukan karakter yang dipilih di turnamen, termasuk semua ronde di mana karakter berpartisipasi. Hanya Break Hold yang dilakukan oleh karakter yang dipilih yang dihitung.
- Total Waktu Pertarungan Di Turnamen – taruhan ini menang jika Anda menebak dengan benar total durasi dari semua ronde di turnamen, termasuk penyisihan untuk peringkat ke-3.
- Total Waktu Pertarungan Karakter – taruhan ini menang jika Anda menebak dengan benar total durasi dari semua ronde untuk karakter yang dipilih di turnamen, termasuk semua ronde di mana karakter berpartisipasi.

9.197. Pickleball

1. Pertandingan terdiri dari tiga set, dan dimainkan hingga salah satu tim memenangkan dua set.
2. Pertandingan dimainkan hingga 11 poin. Poin hanya diberikan kepada tim yang melakukan servis, untuk memenangkan servis, dan untuk kesalahan yang dilakukan oleh tim lawan. Tim pertama yang mencetak 11 poin akan dinyatakan sebagai pemenangnya. Jika skor imbang pada 10:10, permainan berlanjut hingga salah satu tim unggul dengan 2 poin.
3. Jika pertandingan dimulai tetapi tidak diselesaikan dengan alasan apa saja (misalnya, seorang peserta menarik diri dari pertandingan atau didiskualifikasi), taruhan pada semua hasil yang telah ditetapkan secara definitif berdasarkan format pertandingan pada saat pertandingan diinterupsi (misalnya, hasil set pertama, total set pertama, dll.) akan diselesaikan. Semua taruhan lain akan diselesaikan dengan odd 1,00.

9.198. Killer Joker

1. Deck terdiri dari 36 kartu (mulai 6 hingga A), dan 2 joker (hitam dan merah)..
 - Pemain 1 diberikan jenis kartu hitam (keriting & sekop)
 - Pemain 2 diberikan jenis kartu merah (hati & wajik)

- Kartu ditarik dari deck hingga salah satu joker muncul. Pemain dengan kartu terbanyak menang (permainan dapat berakhir dengan seri).
- 2. Jika anggota staf membuat kesalahan, jika kegagalan perangkat lunak terjadi saat taruhan diterima (yaitu kesalahan cetak yang jelas dalam odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live di situs web dan di slip taruhan, dll.), atau jika terdapat indikasi lain bahwa taruhan diterima dengan tidak benar, juru taruhan berhak untuk menyatakan taruhan tersebut hangus. Jika terdapat kegagalan perangkat lunak, permainan dapat terhenti. Dalam hal ini, semua taruhan yang tidak diselesaikan akan dikembalikan (taruhan diselesaikan dengan odd 1,00).
- 3. Pasar-pasar berikut ini tersedia:
 - Menang
 - Total
 - Total Kartu
 - Poin Sama

9.199. SETTE E MEZZO

1. Permainan ini menggunakan satu dek yang berisikan 40 kartu dalam 4 jenis. Di awal permainan, dua kartu dibagikan: satu kepada pemain (menghadap ke atas), dan satu kepada dealer (menghadap ke bawah). Kemudian, pemain harus memutuskan untuk menarik lebih banyak kartu atau tidak. Dealer mengambil kartu setelah pemain. Pemain harus mencetak lebih banyak poin daripada dealer, tanpa melampaui 7,5 poin.
 Jika pemain dan dealer mencetak jumlah poin yang sama, dan pemain tidak mendapatkan kombinasi kartu kemenangan (lihat kombinasi kartu), maka dealer menang.
 Jika pemain dan dealer mencetak 7,5 poin, pemenangnya adalah yang memegang kombinasi dengan peringkat tertinggi.
 Jika pemain mencetak 8 poin atau lebih dengan jumlah kartu berapa saja, ia mengalami bust, dan oleh sebab itu kalah. Jika dealer mengalami bust tetapi pemain tidak, pemain menang. Raja wajib memegang nilai kartu paling menguntungkan dalam satu tangan.
 Peringkat dalam dek 40 kartu: 2, 3, 4, 5, 6, 7, J, Q, K, A.
 Nilai kartu berdasarkan peringkatnya: 2; 3; 4; 5; 6; 7; 0.5; 0.5; 0.5; 1.
 Peringkat kombinasi kartu:
 - Sette e Mezzo Classic: 7,5 poin dengan dua kartu atau lebih.
 - Sette e Mezzo Reale: 7,5 poin dengan dua kartu, salah satunya adalah kartu tujuh, dan kartu lainnya adalah kartu bergambar (K, Q, J).
 - Sette et Mezzo Realissimo - 7,5 poin dengan dua kartu, salah satunya adalah raja wajib.
 - Sette e Mezzo Doppio 7: dua kartu tujuh (kombinasi kartu ini bernilai 7,5 poin).
2. Jika staf melakukan kesalahan, atau terjadi kesalahan perangkat lunak selama penerimaan taruhan (salah cetak yang jelas dalam odd, ketidakcocokan odd di posisi yang berbeda, dll), atau argumen lain yang mengonfirmasikan kesalahan taruhan, perusahaan taruhan dapat menyatakan taruhan ini hangus. Jika terjadi kesalahan perangkat lunak, permainan dapat terputus, dan semua taruhan yang tidak diselesaikan akan dikembalikan.
3. Pasar-pasar berikut ini tersedia:
 - Menang;
 - Total;
 - Bust;
 - Total kartu;
 - Kombinasi kartu.

Royal Sette e Mezzo

1. Permainan ini menggunakan deck berisi 40 kartu dengan empat jenis kartu.
Di awal permainan, pemain dan dealer menarik satu kartu masing-masing. Setelah itu, pemain akan menarik kartu hingga ia memutuskan untuk berhenti atau bust (melampaui 7,5 poin). Jika pemain memiliki Royal Sette e Mezzo, pemain menang (dealer tidak akan menarik kartu satu pun). Setelah pemain menarik kartu-kartunya, dealer akan mulai menarik. Dealer harus menarik kartu jika ia memiliki kurang dari 5 poin, atau jika pemain memiliki 7,5 poin, dan harus menarik kartu lain jika kartu pertamanya adalah Raja Sekop. Dealer berhenti jika mengalami bust. Dealer juga akan berhenti jika memiliki 5 atau lebih poin, dan pemain memiliki kurang dari 7,5 poin. Siapa pun yang mengalami bust akan kalah. Jika pemain dan dealer memiliki jumlah poin yang sama, permainan akan berakhir seri, dengan catatan, tidak ada di antara mereka yang memiliki Royal Sette e Mezzo (tangan terkuat dalam permainan, yang menang meskipun dealer dan pemain memiliki jumlah poin yang sama), dan skornya bukan 5-5 (dealer menang). Dalam semua kasus lain, pemenangnya adalah orang yang memiliki poin terbanyak.
Raja Sekop adalah kartu paling berharga (misalnya, Raja Sekop dan As adalah 7 poin, tetapi Raja Sekop plus As dan Jack adalah 7,5 poin).
 - Ranking kartu dalam dek 40 kartu: 2, 3, 4, 5, 6, 7, J, Q, K, A.
 - Nilai kartu sesuai dengan peringkatnya: 2; 3; 4; 5; 6; 7; 0,5; 0,5; 0,5; 1.
2. Royal Sette Mezzo – 7,5 poin dengan dua kartu, salah satunya adalah kartu Raja Sekop (misalnya, Raja Sekop dan 7, atau Raja Sekop dan Jack).
3. Partita Perfetta – ketika pemain dan dealer menarik kartu pertama dengan nilai yang sama. Ada tiga variasi yang memungkinkan dari kombinasi ini:
 - dua sejenis - A hingga 6 (yaitu pemain dan dealer menarik As, atau keduanya menarik 6, dll.)
 - dua sejenis - kartu bergambar (yaitu pemain dan dealer menarik Jack. As tidak dihitung sebagai kartu bergambar)
 - dua sejenis - 7 (pemain dan dealer menarik tujuh)
4. Mano di Poker – kombinasi poker yang terdiri dari dua kartu yang ditarik oleh pemain dan kartu pertama yang ditarik oleh dealer. Ada lima variasi yang memungkinkan dari kombinasi ini:
 - straight - semua kombinasi yang memungkinkan: 234, 345, 456, 567, JQK, QKA
 - flush - ketiga kartu berasal dari jenis yang sama
 - tiga sejenis - ketiga kartu memiliki nilai yang sama (misalnya 333, JJJ)
 - straight flush
 - royal flush - QKA dari satu jenis
5. Jika anggota staf membuat kesalahan, jika kegagalan perangkat lunak terjadi saat taruhan diterima (yaitu kesalahan cetak yang jelas dalam odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live di situs web dan di slip taruhan, dll.), atau jika terdapat indikasi lain bahwa taruhan diterima dengan tidak benar, juru taruhan berhak untuk menyatakan taruhan tersebut hangus. Jika terjadi kegagalan perangkat lunak, permainan dapat terhenti. Dalam hal ini, semua taruhan yang tidak diselesaikan akan dikembalikan.
6. jenis-jenis taruhan berikut ini tersedia:
 - Menang
 - Total
 - Bust
 - Total Kartu
 - Kombinasi Kartu

9.200. BIGRUMBLEBOXING. CREED CHAMPIONSHIP

1. BigRumbleBoxing adalah streaming dari permainan simulator tinju multipemain.
2. Semua taruhan diselesaikan setelah event berakhir.

3. Nilai taruhan maksimum ditetapkan oleh juru taruhan untuk setiap pasar secara individual.
4. Juru taruhan dapat mengubah batas taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
5. Durasi permainan tergantung pada berapa kali seorang pemain menang. Setiap permainan dibagi dalam beberapa ronde, dan terus berlanjut hingga seorang pemain memenangkan 5 ronde. Setiap ronde berlangsung hingga 90 detik.
6. Pemain dapat memenangkan ronde dengan satu dari cara-cara berikut ini:
 - Dengan di-knock down lebih sedikit dari lawannya
 - Dengan melakukan knock down kepada lawannya 3 kali (kemenangan ronde sebelum waktu berakhir)
 - Dengan memiliki lebih banyak kesehatan yang tersisa saat kedua pemain memiliki jumlah knockdown yang sama.
7. Berikut ini merupakan knockdown: saat pemain jatuh ke kanvas dan penghitungan mundur dimulai, ia akan dianggap telah di-knock down. Penghitung knockdown menunjukkan berapa kali masing-masing pemain telah di-knock down.
8. Jika anggota staf melakukan kesalahan atau jika terjadi kegagalan perangkat lunak saat taruhan diterima (misalnya kesalahan cetak yang jelas dalam odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live dan pada slip taruhan, dll.), atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan diterima secara tidak benar, perusahaan berhak untuk menyatakan taruhan tersebut hangus.
9. Taruhan diterima sebelum pertandingan dimulai, juga secara LIVE. Semua pertandingan BigRumbleBoxing ditayangkan secara streaming online.
10. Pasar-pasar yang tersedia.
 - Pemenang
 - Kesempatan Ganda
 - Total (Over/Under)
 - Total Individual Pemain (Over/Under)
 - Kemenangan di ronde
 - Menang Dengan Waktu Di Ronde (jika ronde tersebut berjalan hingga waktu habis)
 - Waktu Ronde
 - Hitungan Knockdown Di Ronde
 - Total Knockdown Di Ronde
 - Waktu Knockdown Pertama Di Ronde (kekalahan jika tidak ada knockdown terjadi)
 - Waktu Knockdown Terakhir Di Ronde (kekalahan jika tidak ada knockdown terjadi)

Ikhtisar statistik permainan:

- (5-3) - skor keseluruhan (Pemain 1 memenangkan 5 ronde, Pemain 2 memenangkan 3 ronde)
- Ronde 1: (69) (1) (0-3) (29,69) - (69) adalah waktu berakhirnya ronde, (1) artinya Pemain 1 memenangkan ronde, (0-3) artinya Pemain 1 tidak di-knock down dan Pemain 2 di-knock down sebanyak 3 kali, (29,69) adalah waktu knockdown pertama dan terakhir pada ronde tersebut.
- Ronde 2: (90) (1) (2-2) (25,81) - (90) adalah waktu berakhirnya ronde, (1) berarti Pemain 1 memenangkan ronde (memiliki lebih banyak kesehatan tersisa di akhir ronde), (2-2) artinya Pemain 1 di-knock down dua kali dan Pemain 2 juga di-knock down dua kali, (25,81) adalah waktu knockdown pertama dan terakhir dalam ronde tersebut.
- Ronde 3: (90) (2) (2-1) (34,83) - (90) adalah waktu berakhirnya ronde pertama, (2) artinya Pemain 2 memenangkan ronde, (2-1) artinya Pemain 1 di-knock down dua kali dan Pemain 2 di-knock down sekali, (34,83) adalah waktu knockdown pertama dan terakhir dalam ronde tersebut.
- Ronde 4: (90) (1) (1-2) (35,67) - (90) adalah waktu berakhirnya ronde pertama, (1) artinya Pemain 1 memenangkan ronde, (1-2) artinya Pemain 1 di-knock down sekali dan Pemain 2 di-knock down dua kali, (35,67) adalah waktu knockdown pertama dan terakhir dalam ronde.

- Ronde 5: (90) (2) (2-0) (39,65) - (90) adalah waktu berakhirnya ronde pertama, (2) artinya Pemain 2 memenangkan ronde, (2-0) artinya Pemain 1 di-knock down dua kali dan Pemain 2 tidak di-knock down, (39,65) adalah waktu knockdown pertama dan terakhir dalam ronde tersebut.
- Ronde 6: (90) (1) (1-2) (33,88) - (90) adalah waktu berakhirnya ronde, (1) berarti Pemain 1 memenangkan ronde, (1-2) berarti Pemain 1 di-knock down sekali dan Pemain 2 di-knock down dua kali, (33,88) adalah waktu knockdown pertama dan terakhir dalam ronde tersebut.
- Ronde 7: (90) (2) (2-0) (34,62) - (90) adalah waktu berakhirnya ronde, (2) berarti Pemain 2 memenangkan ronde, (2-0) berarti Pemain 1 di-knock down dua kali dan Pemain 2 tidak di-knock down, (34,62) adalah waktu knockdown pertama dan terakhir dalam ronde tersebut.
- Ronde 8: (90) (1) (1-2) (32,81) - (90) adalah waktu berakhirnya ronde, (1) berarti Pemain 1 memenangkan ronde, (1-2) berarti Pemain 1 di-knock down sekali dan Pemain 2 di-knock down dua kali, (32,81) adalah waktu knockdown pertama dan terakhir dalam ronde tersebut.
- Jika taruhan dipasang pada ronde yang tidak terjadi (jika skor 4-3 dan taruhan dipasang pada ronde 9, dan pertarungan berakhir dengan skor 5-3 dan total 8 ronde dimainkan), taruhan akan dikembalikan.

9.201. FRISBEE

1. Setiap pertandingan terdiri dari empat babak yang masing-masing berjalan selama 12 menit.
2. Jika pertandingan berakhir seri, periode waktu tambahan lima menit akan dimainkan.
3. Jika skor masih tetap sama setelah waktu tambahan, periode waktu tambahan kedua akan dimainkan, dan tim pertama yang mencetak poin yang akan menang.
4. Taruhan pada pasar diterima dengan mengikutsertakan waktu tambahan.

9.202. Kristal

1. Permainan terdiri dari dua babak. Di awal masing-masing babak, kristal berjatuh dari atas layar permainan yang berukuran 7x7. Jika ada kombinasi kemenangan yang terbentuk, yaitu jika 5 atau lebih kristal dari warna yang sama mendarat berdekatan satu sama lain secara horizontal dan/atau vertikal, kaskade tersebut dianggap sebagai kemenangan, dan babak akan berlanjut. Kristal kemenangan dihapus dari layar permainan, dan ruang-ruang kosong diisi dengan kristal lagi yang jatuh dari atas.
2. Babak akan berakhir saat tidak ada kombinasi kristal kemenangan yang terbentuk. Terdapat 6 warna kristal yang berbeda.
 - Pemain 1 mendapatkan poin untuk kombinasi kristal merah, oranye, dan kuning. Pemain 2 mendapatkan poin untuk kombinasi kristal biru muda, biru tua, dan ungu.
 - Selain kristal, permainan juga menampilkan elemen spesial - simbol Wild (ditampilkan sebagai koin) - yang dapat berfungsi sebagai kristal berwarna apa saja untuk membentuk kombinasi kemenangan.
 - Poin untuk kombinasi kemenangan dikreditkan berdasarkan rumus berikut ini: jumlah elemen dalam kombinasi * odd.
 - Pemenangnya adalah pemain yang mendapatkan poin terbanyak di akhir kedua babak. Jika kedua pemain memiliki jumlah poin yang sama, hasilnya seri.
3. Odd:
 - kristal merah: 5 - 1,00, 6 - 1,00, 7 - 1,00, 8 - 1,00, 9+ - 1,00
 - kristal oranye: 5 - 1,00, 6 - 3,00, 7 - 3,00, 8 - 3,00, 9+ - 5,00
 - kristal kuning: 5 - 2,00, 6 - 3,00, 7 - 4,00, 8 - 5,00, 9+ - 6,00
 - kristal biru muda: 5 - 1,00, 6 - 1,00, 7 - 1,00, 8 - 2,00, 9+ - 3,00

- kristal biru tua: 5 - 1,00, 6 - 2,00, 7 - 3,00, 8 - 4,00, 9+ - 5,00
 - kristal ungu: 5 - 2,00, 6 - 2,00, 7 - 3,00, 8 - 3,00, 9+ - 10,00
4. Jika anggota staf membuat kesalahan, jika kegagalan perangkat lunak terjadi saat taruhan diterima (yaitu kesalahan cetak yang jelas dalam odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live di situs web dan di slip taruhan, dll.), atau jika terdapat indikasi lain bahwa taruhan diterima dengan tidak benar, juru taruhan berhak untuk menyatakan taruhan tersebut hangus. Jika terdapat kegagalan perangkat lunak, permainan dapat terhenti. Dalam hal ini, semua taruhan yang tidak diselesaikan akan dikembalikan.
 5. Jenis-jenis taruhan ini tersedia:
 - Pemenang
 - Peluang ganda
 - Total
 - Handicap
 - Jumlah tepat poin
 - Jumlah tepat elemen dalam kombinasi terbesar (jika tidak ada kombinasi kemenangan, taruhan pada pasar ini kalah)
 - Jumlah tepat total kaskade kemenangan
 - Total kaskade kemenangan
 - Jumlah tepat total kombinasi
 - Total kombinasi

9.203. Kejohanan ShortStrike

1. Dua pemain bersaing dalam permainan, secara bergilir-gilir untuk menjaring dari jarak 9m kepada gol 5x2m yang dikendalikan oleh seorang penjaga gol.
2. Penjaga gol tidak boleh meninggalkan garisan gol sebelum jaringan diambil.
3. Setiap perlawanan terdiri daripada dua separuh masa selama 5 minit setiap satu.
 - Seorang pemain meletakkan bola di tempatnya sebelum masa habis dan mengambil satu jaringan.
 - Lawan mereka juga mesti mengambil satu jaringan selepas tamat satu separuh masa atau perlawanan, jika, semasa berlangsungnya separuh masa itu atau semasa perlawanan, mereka telah mendapatkan satu jaringan kurang daripada pemain lain.
 - Jumlah jaringan yang diambil oleh kedua-dua pemain dalam satu separuh masa dan dalam perlawanan sebagai keseluruhan mestilah sentiasa sama.
4. Masa perlawanan hanya dihentikan sekiranya seorang peserta memerlukan bantuan perubatan atau jika atas apa-apa sebab satu jaringan tidak boleh diambil.
5. Pemenang ialah pemain yang telah menjaringkan gol terbanyak pada waktu wisel penamat. Jika skor adalah sama, perlawanan berakhir dengan satu seri.
6. Perlawanan dimainkan sebagai sebahagian daripada satu kejohanan (kecuali maklumat tambahan menyatakan sebaliknya). Pemenang memainkan satu lagi perlawanan menentang lawan yang lain. Sekiranya terjadi satu seri, kedua-dua pemain disingkirkan.

9.204. HyperBrawl

HyperBrawl adalah siaran streaming dari permainan multipemain.

1. Semua taruhan diselesaikan setelah event berakhir.
2. Jumlah taruhan maksimum ditentukan oleh juru taruhan untuk setiap pasar secara individual.
3. Juru taruhan dapat mengubah batas taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.

4. Durasi permainan adalah 2 atau 3 babak, yang terdiri dari 90 detik waktu bermain. Permainan berlanjut hingga salah satu tim menang dalam dua babak, atau dalam satu babak jika terjadi seri.
5. Jika anggota staf melakukan kesalahan, atau jika terjadi kegagalan perangkat lunak saat taruhan diterima (misalnya, kesalahan cetak yang jelas dalam odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live dan di slip taruhan dll.), atau jika terdapat indikasi lain bahwa taruhan diterima dengan tidak benar, perusahaan berhak untuk menyatakan taruhan tersebut hangus.
6. Taruhan diterima sebelum pertandingan dimulai dan juga LIVE. Semua pertandingan HyperBrawl disiarkan streaming online.
7. Jenis-jenis taruhan berikut ini tersedia:
 - Pemenang
 - Pemenang di babak
 - Handicap Babak
 - Total Babak (Over, Under);
 - Total Babak Tim (Over; Under)

9.205. Subsoccer

1. Di subsoccer, dua pemain bersaing satu sama lain di atas lapangan khusus yang dilengkapi dengan gawang, di mana mereka memainkan sepak bola sambil duduk.
2. Para pemain tidak diizinkan untuk menggerakkan kaki mereka ke sisi lapangan lain. Jika seorang pemain melakukan hal ini, bola akan diberikan ke lawannya.
3. Setiap pertandingan terdiri dari dua babak yang masing-masing berlangsung selama 5 menit.
4. Waktu pertandingan hanya dihentikan jika seorang peserta membutuhkan pertolongan medis, atau jika dengan alasan apa pun juga pertandingan tidak bisa dilanjutkan (kurangnya pencahayaan, kegagalan peralatan, dll.).
5. Pemenangnya adalah pemain yang telah mencetak gol terbanyak pada saat peluit dibunyikan terakhir kali. Jika skornya sama, pertandingan akan berakhir seri.
6. Pertandingan dimainkan sebagai bagian dari turnamen (kecuali informasi tambahan menyatakan lain). Di awalnya, masing-masing pemain melawan satu sama lain secara bergiliran. Setelah setiap pemain bermain melawan semua orang, babak semifinal, dan kemudian final akan dimainkan.
7. Taruhan diterima berdasarkan semua peraturan sepak bola.

9.206. Super Soccer Blast. Piala Dunia

Super Soccer Blast melibatkan siaran streaming dari permainan multipemain (simulator sepak bola).

1. Semua taruhan diselesaikan setelah akhir yang sebenarnya dari pertandingan.
2. Jumlah taruhan maksimum ditentukan oleh juru taruhan untuk setiap pasar secara individual.
3. Batas taruhan dapat berubah tanpa pemberitahuan sebelumnya.
4. Setiap pertandingan berlangsung selama 90 menit. Waktu tambahan dapat dimainkan.
5. Jika anggota staf membuat kesalahan, atau jika terjadi kesalahan perangkat lunak saat taruhan diterima (misalnya kesalahan cetak yang jelas dalam odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live dan di slip taruhan, dll.), atau jika ada indikasi bahwa taruhan diterima secara tidak benar, juru taruhan berhak menyatakan taruhan tersebut batal.
6. Baik itu taruhan pra-pertandingan maupun Live diterima. Semua pertandingan Super Soccer Blast disiarkan streaming online.

7. Pasar-pasar berikut ini tersedia:
- Pemenang
 - Peluang Ganda
 - Handicap
 - Total Over/Under
 - Individual Tim Total Over/Under
 - Total Even/Odd

9.207. Lebih Tinggi vs Lebih Rendah

1. Dua pemain bermain melawan satu sama lain. Pertandingan terdiri dari tiga babak. Sebelum pertandingan (pra-pertandingan), tiga angka milik pemain 2 (mulai dari 1 hingga 98) akan muncul di layar secara acak. Di awal setiap babak, satu angka acak (mulai dari 0 hingga 99 inklusif) akan muncul di layar untuk pemain 1. Pemain dengan angka tertinggi memenangkan babak itu, dan akan menerima 1 poin (jika terjadi seri, tidak ada poin yang diberikan kepada siapa pun juga). Pemain yang mencetak poin terbanyak akan memenangkan pertandingan (jika jumlah poin sama, hasilnya akan dinyatakan seri).
2. Jika anggota staf membuat kesalahan, atau jika terjadi kesalahan perangkat lunak saat taruhan diterima (misalnya kesalahan cetak yang jelas dalam odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live dan di slip taruhan, dll.), atau jika ada indikasi bahwa taruhan diterima secara tidak benar, juru taruhan berhak menyatakan taruhan tersebut batal.
3. Pasar-pasar berikut ini tersedia:
 - pada keseluruhan pertandingan:
 - Pemenang
 - Tebak Skor
 - Pemenangan Babak
 - pada satu babak:
 - Pemenang
 - Total Individual 1, Even/Odd

9.208. Gigabash

1. Gigabash adalah pertarungan multipemain di arena dengan monster kaiju raksasa yang terinspirasi dari film Jepang.
2. Permainan terdiri dari 5 babak, dengan 4 monster kaiju yang bertarung satu sama lain di setiap babak.
 - Pemenang babak menerima 3 poin, peserta di peringkat kedua menerima 2 poin, dan peserta di peringkat ketiga menerima 1 poin. Peserta yang kalah pertama tidak menerima poin.
 - Monster kaiju yang mengumpulkan poin terbanyak akan memenangkan permainan. Jika dua atau lebih monster kaiju mengumpulkan jumlah poin yang sama di akhir permainan, turnamen akan dianggap tidak memiliki pemenang.
 - Beberapa monster kaiju dapat selesai di peringkat yang sama jika mereka mengumpulkan jumlah poin yang sama. Jika ini terjadi, peringkat-peringkat peserta berikutnya akan ditentukan dalam urutan menurun.
3. Semua taruhan diselesaikan setelah event berakhir.
4. Jumlah taruhan maksimum ditentukan oleh juru taruhan secara terpisah untuk setiap pasar.
5. Juru taruhan dapat mengubah batas taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
6. Jika anggota staf membuat kesalahan, atau jika terjadi kegagalan perangkat lunak pada saat

taruhan diterima (misalnya, kesalahan cetak yang jelas dalam odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live dan di slip taruhan, dll.), atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan diterima dengan tidak benar, juru taruhan berhak untuk menyatakan taruhan seperti ini hangus.

7. Taruhan pada petarung hanya diterima di mode LIVE. Semua permainan diakses melalui streaming online.
8. Pasar-pasar yang tersedia:
 - Pada satu babak:
 - Petarung Memenangkan Babak
 - Pada turnamen:
 - Akan Memenangkan Turnamen
 - Meraih Posisi Ke-2, Ke-3, Ke-4 Di Turnamen
 - Total Individu (berdasarkan poin yang didapatkan)

9.209. Need for Speed

1. NFS Sprint adalah siaran streaming live dari permainan balapan dengan empat pemain yang berpartisipasi dalam setiap balapan.
2. Jumlah taruhan maksimum ditentukan oleh juru taruhan secara terpisah untuk setiap pasar. Juru taruhan dapat mengubah batas taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
3. Pemenang balapan adalah pemain yang pertama melewati garis finis.
4. Hanya taruhan pada pemain yang menyelesaikan balapan yang akan diperhitungkan. Jika, untuk alasan apa saja, seorang pemain tidak melewati garis finis (pemain gagal finis dalam 30 detik setelah pemain pertama melewati garis finis), taruhan pada pemain ini akan kalah.
5. Jika anggota staf membuat kesalahan, atau jika terjadi kegagalan perangkat lunak saat taruhan diterima (misalnya kesalahan cetak yang jelas dalam odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live dan di slip taruhan, dll.), atau jika terdapat indikasi lain bahwa taruhan diterima dengan tidak benar, juru taruhan berhak menyatakan taruhan tersebut hangus.
6. Pasar-pasar yang tersedia:
 - Posisi Finis
 - Waktu Tantangan*
 - Jumlah Finisher**
 - Urutan Finis
 - Finis Terakhir**
 - Di Top 2
 - Di Top 3

* Jika waktu pemain bertepatan dengan waktu yang dinyatakan di pasar Over/Under, taruhan akan dikembalikan dengan odd 1,00.

** Hanya pemain yang melewati garis finis yang akan diperhitungkan.

9.210. TapeToTape Cup

1. Tape to Tape melibatkan streaming permainan multipemain (simulator hoki).
2. Semua taruhan diselesaikan di akhir event.
3. Nilai taruhan maksimum ditetapkan oleh juru taruhan untuk setiap pilihan secara terpisah.
4. Nilai taruhan dapat diubah tanpa pemberitahuan sebelumnya kepada pelanggan.
5. Setiap permainan berlangsung selama 3 periode yang masing-masing terdiri dari 2,5 menit

dalam permainan.

6. Jika anggota staf melakukan kesalahan atau jika terjadi kegagalan perangkat lunak pada saat penerimaan taruhan (misalnya kesalahan cetak yang jelas pada odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live dan pada slip taruhan, dll.), atau jika terdapat indikasi lain mengenai taruhan yang diterima secara tidak benar, juru taruhan berhak untuk menyatakan taruhan tersebut batal.
7. Baik taruhan pra-pertandingan maupun live diterima. Semua pertandingan Tape to Tape disiarkan secara streaming online.
8. Pasar-pasar yang tersedia:
 - Menang
 - Peluang Ganda
 - Handicap
 - Total (over, under)
 - Total tim (over, under)
 - Total even/odd

9.211. Mortal Kombat 1

1. Mortal Kombat 1 adalah permainan multipemain yang disiarkan.
2. Taruhan diterima pada pertarungan di antara dua lawan. Setiap pertandingan dimainkan sampai 5 kemenangan, dengan total maksimum 9 ronde dimainkan.
3. Semua taruhan diselesaikan setelah event berakhir.
4. Pemenangnya adalah petarung yang membunuh lawannya.
5. Nilai taruhan maksimum ditentukan oleh juru taruhan untuk setiap pasar secara terpisah.
6. Juru taruhan dapat mengubah batas nilai taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
7. Jika anggota staf melakukan kesalahan, atau jika terjadi kesalahan perangkat lunak pada saat taruhan diterima (misalnya, kesalahan cetak yang jelas pada odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live dan di slip taruhan, dll.), atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan diterima dengan tidak benar, juru taruhan berhak untuk menyatakan taruhan tersebut hangus.
8. Taruhan pada petarung hanya diterima dalam mode LIVE. Semua permainan disiarkan online.
9. Pasar-pasar yang tersedia:
 - Pada satu ronde:
 - Menang Di Ronde
 - Kemenangan Sempurna Dalam Ronde
 - Jenis Finisher Dalam Ronde (fatalitas, brutalitas, atau tidak ada finisher)
 - Durasi Ronde*
 - Pukulan Fatal** Di Ronde
 - Petarung Kameo Berpartisipasi***
 - Petarung Kameo Melakukan Finisher***
 - Pada satu pertarungan:
 - Menang Di Pertandingan
 - Total Ronde
 - Total Ronde Individual
 - Total ronde Hanya Finisher yang berakhir dengan Fatalitas atau Brutalitas akan dihitung.
 - Total Pukulan Fatal**

- Total Finisher Dilakukan Petarung Kameo*** Hanya ronde yang berakhir dengan Fatalitas atau Brutalitas yang dihitung.

* Durasi Ronde adalah jumlah detik yang telah berlalu sejak waktu dimulainya ronde, yang diperoleh dengan mengurangi angka akhir dari detik yang tersisa pada timer hitung mundur 90 detik (pengaturan standar timer saat ronde dimulai).

Contohnya, jika ronde berakhir dengan 74 detik tersisa pada timer, maka durasi ronde adalah $90 - 74 = 16$ detik.

** Pukulan Fatal adalah serangan kuat yang bisa menyebabkan damage berat kepada lawan jika berhasil dilakukan. Pukulan ini tidak membutuhkan energi dan hanya dapat digunakan saat kesehatan mencapai 30% atau kurang. Jika tidak berhasil, Pukulan Fatal akan memasuki cooldown selama 5 detik. Tidak ada batasan berapa kali serangan ini dapat dicoba.

*** Kameo adalah petarung yang dipilih oleh pemain untuk membantu dalam pertarungan. Petarung ini berperan sebagai pendukung, tidak memiliki bilah kesehatan, dan hanya dapat digunakan sesekali. Mereka memasuki arena, melakukan pukulan atau serangkaian pukulan bersama dengan petarung utama, lalu meninggalkan arena. Anda hanya perlu mengalahkan petarung utama untuk memenangkan ronde. Kameo juga dapat melakukan gerakan pemungkas sebagai pengganti petarung utama.

9.212. Roller Champions

1. Roller Champions adalah permainan multipemain yang disiarkan.
2. Pertandingan dimainkan antara tim yang terdiri dari tiga orang.
3. Pemenangnya adalah tim pertama yang mencetak 5 poin atau lebih. Durasi pertandingan maksimum adalah 10 menit (7 menit waktu reguler dan 3 menit waktu tambahan). Jika pada akhir waktu reguler tidak ada tim yang mencetak 5 poin dan salah satu tim unggul, pertandingan akan berlanjut selama tim yang tertinggal masih menguasai bola. Jika waktu reguler berakhir dan skor masihimbang, pertandingan dilanjutkan hingga salah satu tim unggul, atau hingga waktu tambahan berakhir.
4. Semua taruhan diselesaikan setelah event berakhir.
5. Nilai taruhan maksimum ditentukan oleh juru taruhan untuk setiap pasar secara terpisah.
6. Juru taruhan dapat mengubah batas nilai taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
7. Jika anggota staf melakukan kesalahan, atau jika terjadi kesalahan perangkat lunak pada saat taruhan diterima (misalnya, kesalahan cetak yang jelas pada odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live dan di slip taruhan, dll.), atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan diterima dengan tidak benar, juru taruhan berhak untuk menyatakan taruhan tersebut hangus.
8. Hanya taruhan live yang diterima. Semua permainan disiarkan online.
9. Pasar-pasar yang tersedia:
 - Pemain 1 Menang / Seri / Pemain 2 Menang
 - Hasil Waktu Reguler (Pemain 1 Menang / Seri / Pemain 2 Menang)
 - Pertandingan Berakhir Pada Waktu Reguler / Mencapai Waktu Tambahan
 - Durasi Pertandingan
 - Total
 - Total Individual
 - Total Even/Odd

- Taruhan handicap pada kedua tim

9.213. Phygital Football

1. Aturan permainan
 - Setiap tim yang berpartisipasi dalam turnamen ini memiliki 5 pemain.
 - Setiap pertandingan terdiri dari dua babak
2. Babak digital (simulator sepak bola)
 - Pertandingan diikuti oleh e-atlet tim.
 - Pertandingan diadakan dalam mode Volta Futsal.
 - Pertandingan virtual dimainkan dalam babak berdurasi 6 menit, menampilkan atlet phygital dari tim-tim yang bertanding.
 - Jeda di antara babak berlangsung selama 3 menit
3. Babak fisik (sepak bola lima lawan lima)
 - Tim pergi ke lapangan sepak bola dan memainkan pertandingan lima lawan lima (atau tiga lawan tiga, tergantung pada jenis turnamen yang dipilih).
 - (Ini berarti bahwa, tergantung pada jenis turnamen yang dipilih, tim yang bermain terdiri dari tiga atau lima pemain).
 - Pemain bermain selama 14 menit per babak.
4. Penilaian
 - Gol dari kedua babak akan dijumlahkan.
 - Pemenang ditentukan berdasarkan jumlah gol yang dicetak dalam babak digital dan fisik.
 - Jika pertandingan berakhir seri, pemenang ditentukan dengan adu penalti.

9.214. Power of Power

1. Power of Power merujuk pada streaming pemain multipemain Power of Power.
2. Turnamen Kiamat merujuk pada streaming pertarungan empat pemain. Untuk menang, Anda harus menghancurkan pangkalan pemain lain dan bertahan hidup. Di awal pertarungan, penghitung waktu akan dimulai, dan akan menghitung mundur hingga Kiamat (di mana pangkalan semua pemain dihancurkan).
3. Taruhan diterima pada performa pemain satu lawan satu, dan pada situasi dalam permainan.
4. Pemenangnya adalah pemain yang masih hidup di akhir, atau yang terakhir mati.
5. Jumlah taruhan maksimum ditentukan oleh juru taruhan untuk setiap pasar secara individual.
6. Juru taruhan dapat mengubah batas taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
7. Jika anggota staf melakukan kesalahan, atau jika terjadi kesalahan perangkat lunak pada saat taruhan diterima (misalnya, kesalahan cetak yang jelas pada odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live dan di slip taruhan, dll.), atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan diterima dengan tidak benar, juru taruhan berhak untuk menyatakan taruhan tersebut hangus.
8. Hanya taruhan live yang diterima. Semua permainan disiarkan online.
9. Pasar-pasar yang tersedia:
 - Pemenang
 - Posisi Finis
 - Menjadi Lebih Tinggi
 - Total Frag
 - Total Kematian
 - Pemain – Total Frag
 - Pemain – Total Kematian

- Total Bom Ditanam
- Total Bom Dijinakkan
- Total Base Meledak
- Akankah Ada Kiamat
- Akankah Pangkalan Pemain Diledakkan
- Siapa Yang Akan Meledakkan Pangkalan Siapa
- Seumur Hidup

9.215. Overwatch

1. Overwatch melibatkan streaming permainan multipemain "Overwatch 2".
2. Turnamen Team Deadmatch adalah pertandingan streaming antara dua tim, yang terdiri dari tiga ronde. Untuk memenangkan satu ronde, tim harus mendapatkan 10 poin*. Pemenang keseluruhan akan ditentukan setelah tiga ronde.
3. Nilai taruhan maksimum ditentukan oleh juru taruhan untuk setiap pasar secara terpisah.
4. Juru taruhan dapat mengubah batas nilai taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
5. Jika anggota staf melakukan kesalahan, atau jika terjadi kesalahan perangkat lunak pada saat taruhan diterima (misalnya, kesalahan cetak yang jelas pada odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live dan di slip taruhan, dll.), atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan diterima dengan tidak benar, juru taruhan berhak untuk menyatakan taruhan tersebut hangus.
6. Hanya taruhan live yang diterima. Semua permainan disiarkan online.
7. Pasar-pasar yang tersedia:
 - Pertandingan:
 - M1/M2
 - Total Pembunuhan 1/Total Pembunuhan 2
 - Handicap 1/Handicap 2
 - Total Pembunuhan
 - Total Even/Odd
 - Ronde:
 - M1/M2
 - Total Pembunuhan 1/Total Pembunuhan 2
 - Handicap 1/Handicap 2
 - Durasi Ronde
 - Total Pembunuhan
 - Total Even/Odd

*Poin diberikan saat berhasil membunuh musuh, dan permainan juga menghadirkan mekanisme di mana poin dapat dikurangi. Hasilnya ditetapkan berdasarkan total poin di akhir ronde.

9.216. Undisputed

1. Undisputed merujuk pada siaran streaming simulasi pertandingan tinju.
2. Taruhan diterima pada pertarungan di antara dua lawan. Setiap pertarungan berlangsung selama enam ronde atau hingga salah satu pemain tidak dapat lagi melanjutkan (knockout).
3. Semua taruhan diselesaikan setelah event berakhir.
4. Pemenangnya dianggap sebagai petarung yang berhasil menjatuhkan lawannya. Jika kedua petarung masih berdiri setelah 6 ronde, juri akan memilih seorang pemenang.

5. Jumlah taruhan maksimum ditentukan oleh juru taruhan untuk setiap pasar secara individual.
6. Juru taruhan dapat mengubah batas taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
7. Jika anggota staf melakukan kesalahan, atau jika terjadi kesalahan perangkat lunak pada saat taruhan diterima (misalnya, kesalahan cetak yang jelas pada odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live dan di slip taruhan, dll.), atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan diterima dengan tidak benar, juru taruhan berhak untuk menyatakan taruhan tersebut hangus.
8. Taruhan pada petarung hanya diterima dalam mode LIVE. Semua permainan disiarkan online.
9. Pasar-pasar yang tersedia:
 - M1/X/M2
 - Akankah Ada KO (Ya / Tidak)
 - Akankah Ada Knockdown Di Ronde (Ya / Tidak)
 - Total Knockdown
 - Total Ronde

9.217. Roulette

American Roulette

1. Setiap permainan terdiri dari lima ronde. Dalam satu ronde, roda roulette dengan angka-angka merah dan hitam mulai 1 hingga 36, juga 0 (Nol) dan 00 (Dobel Nol) akan diputar. Satu roda roulette memiliki total 38 angka. Jika roda berhenti pada angka merah, pemain pertama akan mendapatkan poin, dan jika roda berhenti pada angka hitam, pemain kedua akan mendapatkan poin. Jika angkanya bukan merah ataupun hitam, tidak ada pemain yang akan mendapatkan poin (seri dalam ronde). Pemenangnya adalah pemain yang mendapatkan poin terbanyak, dan jika kedua pemain memiliki jumlah poin yang sama, ronde akan berakhir seri.
2. Jika anggota staf membuat kesalahan, jika kegagalan perangkat lunak terjadi saat taruhan diterima (yaitu kesalahan cetak yang jelas dalam odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live di situs web dan di slip taruhan, dll.), atau jika terdapat indikasi lain bahwa taruhan diterima dengan tidak benar, juru taruhan berhak untuk menyatakan taruhan tersebut hangus. Jika terjadi kegagalan perangkat lunak, permainan dapat terhenti. Dalam hal ini, semua taruhan yang tidak diselesaikan akan dikembalikan.
3. Jenis-jenis taruhan berikut ini tersedia:
 - Pada keseluruhan permainan:
 - Pemenang
 - Total Seri
 - Tebak Skor
 - Pada satu ronde:
 - Sektor Yang Akan Ditunjuk Panah (angka)
 - Sektor Yang Akan Ditunjuk Panah (nilai)
 - Sektor Yang Akan Ditunjuk Panah (even/odd)
 - Sektor Yang Akan Ditunjuk Panah (warna)
 - Sektor Yang Akan Ditunjuk Panah (warna + even/odd)
 - Interval Sektor Yang Akan Ditunjuk Panah
 - Baris Sektor Yang Akan Ditunjuk Panah
 - Jika panah menunjuk ke Nol (0), semua taruhan akan dianggap kalah, kecuali taruhan yang dipasang pada Nol. Prinsip yang sama berlaku untuk Nol Ganda (00).

European Roulette

1. Setiap permainan terdiri dari beberapa ronde. Dalam satu ronde, roda roulette dengan angka-angka merah dan hitam mulai 1 hingga 36, juga 0 (Nol) akan diputar.
Satu roda roulette memiliki total 37 angka. Jika roda berhenti pada angka merah, pemain pertama akan mendapatkan poin, dan jika roda berhenti pada angka hitam, pemain kedua akan mendapatkan poin. Jika angkanya bukan merah ataupun hitam, tidak ada pemain yang akan mendapatkan poin.
Permainan berlanjut hingga salah satu pemain mencetak 3 poin (pada titik itu, pemain tersebut menang).
2. Jika anggota staf membuat kesalahan, jika kegagalan perangkat lunak terjadi saat taruhan diterima (yaitu kesalahan cetak yang jelas dalam odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live di situs web dan di slip taruhan, dll.), atau jika terdapat indikasi lain bahwa taruhan diterima dengan tidak benar, juru taruhan berhak untuk menyatakan taruhan tersebut hangus. Jika terjadi kegagalan perangkat lunak, permainan dapat terhenti. Dalam hal ini, semua taruhan yang tidak diselesaikan akan dikembalikan.
3. Jenis-jenis taruhan berikut ini tersedia:
 - Pada keseluruhan permainan:
 - Pemenang
 - Total Seri
 - Rangkaian Kemenangan
 - Tebak Skor
 - Pada satu ronde:
 - Sektor Yang Akan Ditunjuk Panah (angka)
 - Sektor Yang Akan Ditunjuk Panah (nilai)
 - Sektor Yang Akan Ditunjuk Panah (even/odd)
 - Sektor Yang Akan Ditunjuk Panah (warna)
 - Sektor Yang Akan Ditunjuk Panah (warna + even/odd)
 - Interval Sektor Yang Akan Ditunjuk Panah
 - Baris Sektor Yang Akan Ditunjuk Panah
 - Jika panah menunjuk ke Nol (0), semua taruhan akan dianggap kalah, kecuali taruhan yang dipasang pada Nol. Prinsip yang sama berlaku untuk Nol Ganda (00).

9.218. World of Warcraft

1. Live stream dari MMORPG World of Warcraft versi 3.3.5a
2. Semua taruhan diselesaikan setelah acara berakhir.
3. Taruhan dapat dipasang pada 6 ronde arena. Selama ronde berlangsung, atribut pemain berikut mungkin berubah:
spesialisasi, profesi, item, dan pesona.
4. Sebuah pertandingan akan dianggap telah terjadi meskipun salah satu peserta berhenti sebelum pertandingan berakhir.
5. Nilai taruhan minimal dan maksimal ditentukan oleh bandar untuk setiap acara secara individual.
6. Bandar dapat mengubah batas nilai taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
7. Jika ada anggota staf yang melakukan kesalahan atau terjadi kegagalan perangkat lunak saat taruhan sedang diterima (cth. kesalahan cetak yang jelas pada odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di daftar pasar dan di slip taruhan, dsb.), atau jika terdapat indikasi lainnya bahwa taruhan diterima dengan keliru, taruhan tersebut dinyatakan batal.
8. Pertandingan ini menerima baik taruhan prapertandingan maupun taruhan live.
9. Jenis taruhan yang tersedia:
 - **pada keseluruhan pertandingan:**

- Pemain akan menang/seri/kalah berdasarkan skor akhir
- Peluang ganda (berdasarkan skor akhir)
- Total individu pemain
- Apakah arena tertentu akan muncul di salah satu ronde
- Apakah lawan dari kelas tertentu akan muncul di salah satu ronde
- Apakah lawan dari balapan tertentu akan muncul di salah satu ronde
- Total lawan dari faksi tertentu yang diundi
- Total kemenangan dari faksi tertentu
- Total kekalahan dari faksi tertentu
- **pada ronde berikutnya:**
 - Pemain akan menang/kalah ronde
 - Apakah arena tertentu akan muncul di ronde tersebut
 - Apakah faksi tertentu akan memenangkan ronde tersebut
 - Faksi lawan di ronde

9.219. Demam Emas

1. Permainan ini melibatkan 2 pemain. Pemain pertama yang berhasil sampai di garis finis (emas) akan menang.
 Sebelum permainan dimulai, setiap pemain diberikan rute (peta) yang ditetapkan secara acak. Rute ditampilkan sebagai sel di layar permainan, yang mewakili langkah-langkah, dengan beberapa sel mempercepat pemain, dan yang lainnya memperlambat pemain. Jika seorang pemain mendarat di sel yang mempercepat, dia akan mendapatkan tambahan langkah maju. Jika seorang pemain mendarat di sel yang memperlambat, dia akan mendapatkan tambahan langkah mundur.
 Angka langkah tambahan ditampilkan di sel itu sendiri. Sel yang mempercepat atau memperlambat pemain hanya akan aktif sekali di setiap permainan, yang berarti jika seorang pemain mendarat di sel tersebut lagi, tidak akan ada yang terjadi.
 Pemain pertama yang melangkah diberikan handicap untuk meniadakan keuntungannya karena bergerak lebih dulu. Sebuah gerakan melibatkan pelemparan dadu 6 sisi, dan kemudian membuat sejumlah langkah di petanya sama dengan hasil lemparan dadu.
2. Jika anggota atau staf membuat kesalahan, atau jika kegagalan perangkat lunak terjadi saat taruhan diterima (yaitu kesalahan cetak yang jelas dalam odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live di situs web dan di slip taruhan, dll), atau jika terdapat indikasi lain bahwa taruhan diterima dengan tidak benar, juru taruhan berhak untuk menyatakan taruhan tersebut hangus. Jika terjadi kegagalan perangkat lunak, permainan dapat terhenti. Dalam hal ini, semua taruhan yang tidak diselesaikan akan dikembalikan.
3. Jenis-jenis taruhan berikut ini tersedia:
 - Total langkah yang dilakukan pemenang
 - Pada langkah mana pemain yang kalah akan berakhir
 - Pemain mendarat di sel yang mempercepat
 - Pemain mendarat di sel yang memperlambat
 - Total langkah yang dilakukan pemain - berapa kali dia melempar dadu
 - Pada langkah mana pemain yang kalah akan berakhir - berapa langkah dari awal pemain yang kalah akan menyelesaikan permainan

9.220. Fast Bowling

1. Setiap permainan dimainkan hingga 11 poin.

2. Setiap permainan memiliki beberapa frame. Pada setiap frame, bowler melempar bola ke serangkaian penuh pin, masing-masing pemain berada di jalurnya sendiri.
3. Satu set penuh terdiri dari 10 pin (lima merah dan lima putih. Dalam setiap frame, pin disusun secara acak).
4. Bowler yang merobohkan pin paling banyak mendapatkan 1 poin. Pin merah dan putih memiliki nilai yang sama.
5. Jika ada lebih dari satu bowler merobohkan pin dengan jumlah yang sama, kedua bowler akan menerima 1 poin.
6. Jika bowler melangkah keluar garis saat melempar bola, dia harus melempar lagi hingga berhasil melakukan lemparan tanpa pelanggaran, dan hanya pada saat itulah hasil lemparannya dapat dihitung.
7. Jika skornya mencapai 10:10, kedua bowler tetap bermain bergiliran hingga ada bowler yang unggul dua poin.
8. Jika dalam satu frame terjadi seri dengan skor 9:10 atau 10:9 dan kemudian skornya menjadi 10:11 atau 11:10, permainan akan berlanjut hingga terjadi perbedaan 2 poin dalam skor (karena salah satu bowler sudah unggul 1 poin).

9.221. CardsCricket

1. Dua lawan terlibat dalam permainan. Pemain 1 adalah kartu merah, dan Pemain 2 adalah kartu hitam.
 - Rentang kartunya adalah dari 2 sampai As. Oleh karena itu, setiap pemain memiliki 26 kartu.
 - Setiap tim menyelesaikan masing-masing 1 over. Satu over terdiri dari 6 bola.
 - Yang pertama mencetak poin adalah tim merah (berarti kartu merah adalah batsman, dan kartu hitam adalah bowler). Kemudian, sebaliknya, tim hitam mencetak poin. Jika wicket diambil, maka inning berakhir.
 - Tim kedua berhenti mencetak poin jika poinnya sudah lebih banyak daripada tim pertama. Tim dengan poin terbanyak akan dianggap menang. Seri terjadi jika poin sama.
 - Selama jalannya babak, satu kartu ditarik dari tumpukan kartu batsman dan juga bowler. Jika kedua kartu memiliki nilai yang sama, berarti wicket diambil. Jika wicket tidak diambil, batsman mencetak poin tergantung dari nilai kartunya.
 - Nilai kartu:
 - 2 sampai 4 - 0 poin
 - 5 sampai 8 - 1 poin
 - 9 sampai 10 - 2 poin
 - Jack - 3 poin
 - Ratu atau Raja - 4 poin
 - As - 6 poin
2. Kartu yang ditarik diletakkan ke tumpukan kartu yang dibuang. Contoh bowling (kartu batsman/kartu bowler): 4/5 - 0 poin, Jack/As - 3 poin, As/As - wicket.
3. Jika anggota staf melakukan kesalahan, atau jika terjadi kesalahan perangkat lunak pada saat taruhan diterima (misalnya, kesalahan cetak yang jelas pada odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live dan di slip taruhan, dll.), atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan diterima dengan tidak benar, juru taruhan berhak untuk menyatakan taruhan tersebut hangus. Jika terjadi kegagalan perangkat lunak, permainan dapat terhenti.
4. Jenis taruhan yang tersedia:
 - Menang
 - Total
 - Total Individual

- Handicap
 - Tim, Akan Mengambil Wicket
 - Jumlah Tepat Total Wicket
 - Tim, Bola, Total Poin
 - Tim, Bola, Jumlah Tepat Total Poin
5. Jika ada tim yang tidak menyelesaikan bola yang sudah dipasang taruhan, maka taruhan itu dikembalikan.

9.222. Bola Basket Kartu

1. Dua lawan terlibat dalam permainan. Pemain 1 adalah kartu merah, dan Pemain 2 adalah kartu hitam. Rentang kartunya adalah dari 2 sampai As. Oleh karena itu, setiap pemain memiliki 26 kartu. Setiap permainan terdiri dari 4 kuartar, layaknya pertandingan bola basket tradisional. Tidak ada perpanjangan waktu. Pemenangnya adalah pemain yang mendapatkan poin terbanyak, dan jika kedua pemain memiliki jumlah poin yang sama, ronde akan berakhir seri.
2. Logika permainan lawan dalam satu kuartar:
 - tiga kartu dibagikan dari kumpulan kartu milik pemain - kartu pertama bernilai 1 poin (penalti); kartu kedua bernilai 2 poin; dan kartu ketiga bernilai 3 poin
 - agar kartu 1 poin berhasil, nilai kartu harus minimal 6 (≥ 6); agar kartu 2 poin berhasil, nilai kartu harus minimal 8; dan agar kartu 3 poin berhasil, nilai kartu harus minimal 10
 - setelah satu kuartar dimainkan, kartu-kartu tersebut dikeluarkan dari permainan, jadi kartu di dalam kumpulan akan berkurang 3
 - contoh langkah: A/5/10 - kartu 1 poin berhasil, kartu 2 poin gagal, dan kartu 3 poin berhasil - total: 4 poin
 - skor maksimum dalam satu kuartar adalah 6 poin, misalnya: 6/8/10, Q/K/A - total skor di sini adalah 6 poin.
3. Jika anggota staf membuat kesalahan, jika kegagalan perangkat lunak terjadi saat taruhan diterima (yaitu kesalahan cetak yang jelas dalam odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live di situs web dan di slip taruhan, dll.), atau jika terdapat indikasi lain bahwa taruhan diterima dengan tidak benar, juru taruhan berhak untuk menyatakan taruhan tersebut hangus. Jika terjadi kegagalan perangkat lunak, permainan dapat terhenti. Dalam hal ini, semua taruhan yang tidak diselesaikan akan dikembalikan.
4. Taruhan dapat dipasang pada pertandingan tanpa memperhitungkan perpanjangan waktu: pada keseluruhan pertandingan, pada kuartar tertentu, atau pada babak pertama maupun kedua.

Taruhan yang tersedia:

- Menang
- Peluang Ganda
- Handicap
- Total
- Total Individual
- Total Even
- Total Individual Even
- Pemenang dan Total
- Tebak Skor
- Tim Menang Semua Kuartar
- Tim Menang Kedua Babak
- Tim Menang Paruh Pertama dan Pertandingan
- Tim Menang Kuartar Pertama dan Pertandingan
- Setiap Tim Akan Mencetak Skor Under/Over

- Total Tepat

9.223. Cuphead

1. Streaming live permainan video bergenre platformer run-and-gun.
2. Semua taruhan diselesaikan setelah event berakhir.
3. Taruhan diterima pada pertarungan antara pemain dan bos. Setiap pertandingan dimainkan sampai 1 pihak meraih 3 kemenangan, dengan total maksimum 5 ronde dimainkan. Selama ronde berlangsung, pemain dapat mengganti senjata, keterampilan (jumlah nyawa), dan avatar.
4. Nilai taruhan minimum dan maksimum ditetapkan oleh perusahaan taruhan untuk setiap event secara individual.
5. Juru taruhan dapat mengubah batas nilai taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
6. Jika anggota staf melakukan kesalahan, atau jika terjadi kesalahan perangkat lunak pada saat taruhan diterima (misalnya, kesalahan cetak yang jelas pada odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live dan di slip taruhan, dll.), atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan diterima dengan tidak benar, juru taruhan berhak untuk menyatakan taruhan tersebut hangus.
7. Pertandingan ini menerima baik taruhan pra-pertandingan maupun taruhan live.
8. Pasar-pasar berikut ini tersedia:
 - pada keseluruhan pertandingan:
 - Pemain/Bos Akan Menang
 - Total
 - Total Pemain/Bos Individual
 - Durasi Keseluruhan Ronde Kemenangan Pemain*
 - pada ronde berikutnya:
 - Pemain/Bos Akan Menang dalam Ronde
 - Total Nyawa Pemain yang Tersisa (jika pemain kalah dalam ronde, semua taruhan dianggap kalah)
 - Tahap yang Dicapai oleh Bos dalam Ronde (jika bos kalah dalam ronde, semua taruhan dianggap kalah)
 - Durasi Ronde (jika pemain kalah dalam ronde, semua taruhan dianggap kalah)

*Yang diperhitungkan hanya durasi saat pemain berhasil mengalahkan bos.

9.224. Esports Quidditch

1. Turnamen Esports Quidditch The Golden Snitch Cup adalah game multipemain yang disiarkan secara live.
2. Durasi pertandingan: 7 menit. Pemenang pertandingan ditentukan dari jumlah poin yang dimiliki kedua tim, atau jika ada tim yang mendapatkan 100 poin. Jika terjadi seri setelah 7 menit berlalu, permainan akan berlanjut hingga pemenangnya ditentukan.
3. Taruhan diterima pada performa tim satu lawan satu, dan pada situasi dalam permainan. Menangkap snitch. Jika tidak ada tim yang menangkapnya, taruhan yang berkaitan dengan penangkapan snitch akan dianggap kalah.
 - Mencetak gol dengan quaffle - 10 poin
 - Menangkap snitch - 30 poin
4. Tim yang mencetak poin terbanyak akan menang.
5. Nilai taruhan maksimum ditentukan secara terpisah untuk setiap event oleh perusahaan

taruhan.

6. Bandar dapat mengubah batas nilai taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
7. Jika anggota staf melakukan kesalahan, atau jika terjadi kesalahan perangkat lunak pada saat taruhan diterima (misalnya, kesalahan cetak yang jelas pada odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live dan di slip taruhan, dll.), atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan diterima dengan tidak benar, juru taruhan berhak untuk menyatakan taruhan tersebut hangus.
8. Hanya taruhan live yang diterima. Semua permainan disiarkan online.
9. Pasar yang tersedia:
 - Pemenang
 - Handicap
 - Total (Over/Under)
 - Ind. Total (Over/Under)
 - Durasi Pertandingan (Over/Under)
 - Tim yang Akan Menangkap Snitch?
 - Yang Pertama Menghasilkan Poin

9.225. Hellish Quart

1. Hellish Quart adalah permainan multipemain yang disiarkan.
2. Turnamen Mahkota adalah duel antara dua petarung yang disiarkan.
3. Semua taruhan diselesaikan setelah event berakhir.
4. Nilai taruhan maksimum ditentukan oleh juru taruhan untuk setiap pasar secara terpisah.
5. Juru taruhan dapat mengubah batas nilai taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
6. Jika anggota staf melakukan kesalahan, atau jika terjadi kesalahan perangkat lunak pada saat taruhan diterima (misalnya, kesalahan cetak yang jelas pada odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live dan di slip taruhan, dll.), atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan diterima dengan tidak benar, juru taruhan berhak untuk menyatakan taruhan tersebut hangus.
7. Taruhan hanya diterima pada saat live. Semua permainan disiarkan online.
8. Aturan permainan:
 - Petarung diberikan satu poin untuk setiap kemenangan dalam satu ronde.
 - Jika ronde berakhir seri, tidak ada petarung yang diberikan poin.
 - Petarung pertama yang memenangkan 2 atau 3 ronde menjadi pemenang pertandingan.
9. Pasar-pasar berikut ini tersedia pada keseluruhan pertandingan (taruhan diselesaikan setelah skor akhir pertandingan ditetapkan):
 - Menang
 - Total (Over/Under)
 - Ind. Total (Over/Under)
 - Total Ronde (Over/Under)
 - Seri Di Salah Satu Ronde (Ya/Tidak)
 - Jumlah ronde untuk menang (2 atau 3, tergantung apakah jenis pertarungan mengharuskan kemenangan dalam dua ronde atau tiga ronde)
10. Pasar-pasar berikut ini tersedia per ronde (taruhan diselesaikan setelah skor di ronde bersangkutan ditetapkan):
 - Menang Di Ronde

9.226. Fatal Fury

1. Fatal Fury adalah permainan multipemain yang disiarkan langsung.
2. Taruhan diterima pada pertarungan di antara dua lawan. Setiap pertandingan dimainkan sampai 5 kemenangan, dengan total maksimum 9 ronde dimainkan.
3. Semua taruhan diselesaikan setelah event berakhir.
4. Pemenangnya adalah petarung yang membunuh lawannya.
5. Nilai taruhan maksimum ditentukan secara terpisah untuk setiap event oleh perusahaan taruhan.
6. Juru taruhan dapat mengubah batas nilai taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
7. Jika anggota staf melakukan kesalahan, atau jika terjadi kesalahan perangkat lunak pada saat taruhan diterima (misalnya, kesalahan cetak yang jelas pada odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live dan di slip taruhan, dll.), atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan diterima dengan tidak benar, juru taruhan berhak untuk menyatakan taruhan tersebut hangus.
8. Taruhan pada petarung hanya diterima dalam mode LIVE. Semua permainan disiarkan online.
9. Pasar-pasar yang tersedia:
 - 1. Pada satu ronde:
 - Menang Di Ronde
 - Kemenangan Sempurna* Di Ronde
 - Menang Dengan Waktu** Di Ronde
 - Durasi Ronde***
 - 2. Pada satu pertarungan:
 - Menang Di Pertandingan
 - Total Ronde
 - Total Ronde Individual
 - Tebak Skor Dalam Pertandingan
 - * Kemenangan Sempurna dalam satu ronde adalah saat petarung milik pemain yang menang tidak menerima damage sama sekali atau berhasil memulihkan darahnya hingga penuh.
 - ** Kemenangan Dengan Waktu dalam satu ronde adalah saat pemain dinyatakan sebagai pemenang setelah 60 detik yang dialokasikan untuk ronde tersebut telah berlalu. Dalam kasus seperti ini, petarung yang menang adalah yang memiliki poin serangan lebih banyak.
 - *** Durasi Ronde adalah jumlah detik yang telah berlalu sejak waktu dimulainya ronde, dan diperoleh dengan mengurangi angka akhir dari detik yang tersisa pada timer hitung mundur 60 detik (pengaturan standar timer saat ronde dimulai). Contohnya, jika ronde berakhir dengan 14 detik tersisa pada timer, maka durasi ronde adalah $60 - 14 = 46$ detik.

9.227. Looney Tunes

1. Looney Tunes: Wacky World of Sports adalah koleksi permainan mini olahraga yang menampilkan karakter dari seri animasi Looney Tunes. Koleksi ini mencakup bola basket, golf, sepak bola, dan tenis.
2. Pertandingan bola basket dibagi menjadi 4 perempat yang masing-masingnya terdiri dari 3 menit. Jika, dalam waktu yang ditetapkan, pemenang tidak dapat ditentukan, rangkaian tambahan waktu sebesar periode 1 menit akan dimainkan hingga pemenang dapat ditetapkan (tidak ada batasan dalam jumlah periode tambahan waktu).
3. Pertandingan sepak bola dibagi menjadi 2 babak yang masing-masingnya terdiri dari 5 menit. Jika, dalam waktu yang ditetapkan, pemenang tidak dapat ditentukan, pertandingan akan

memasuki waktu tambahan, yang akan berlangsung selama periode waktu yang tidak terbatas hingga gol dicetak.

4. Semua taruhan diselesaikan setelah event berakhir.
5. Nilai taruhan minimum dan maksimum ditentukan untuk setiap event secara tersendiri.
6. Juru taruhan dapat mengubah batas nilai taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
7. Jika ada anggota staf yang melakukan kesalahan atau terjadi kegagalan perangkat lunak saat taruhan sedang diterima (cth. kesalahan cetak yang jelas pada odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di daftar pasar dan di slip taruhan, dsb.), atau jika terdapat indikasi lainnya bahwa taruhan diterima dengan keliru, taruhan tersebut dinyatakan batal.
8. Jenis taruhan yang tersedia:
 - M1
 - M2
 - Total Even - Ya
 - Total Even - Tidak
 - Individual Total 1 Over ()
 - Individual Total 1 Under ()
 - Individual Total 2 Over ()
 - Individual Total 2 Under ()
 - Total Over ()
 - Total Under ()
 - Handicap 1 ()
 - Handicap 2 ()
 - Tebak Skor Yang Benar ()-()

9.228. Rematch. Cyber League

1. Rematch. Cyber League melibatkan siaran streaming permainan video. 2 tim yang masing-masing terdiri dari 2 pemain mengikuti pertandingan dan berjuang untuk meraih kemenangan.
2. Waktu reguler berlangsung selama 6 menit. Jika pada akhir waktu reguler skor imbang, pertandingan akan memasuki perpanjangan waktu, yang akan berakhir begitu salah satu tim memperoleh skor lebih tinggi daripada tim lainnya.
3. Nilai taruhan minimum dan maksimum ditentukan untuk setiap event secara tersendiri.
4. Juru taruhan dapat mengubah batas nilai taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
5. Jika anggota staf melakukan kesalahan, atau jika terjadi kesalahan perangkat lunak pada saat taruhan diterima (misalnya, kesalahan cetak yang jelas pada odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live dan di slip taruhan, dll.), atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan diterima dengan tidak benar, juru taruhan berhak untuk menyatakan taruhan tersebut hangus.
6. Pertandingan ini menerima baik taruhan prapertandingan maupun taruhan live. Semua Permainan Rematch. Semua pertandingan Cyber League disiarkan secara daring.
7. Jenis taruhan yang tersedia
 - Total Gol
 - Total Gol Individual
 - Kemenangan Waktu Reguler; Termasuk Perpanjangan Waktu
 - Taruhan Pertandingan dengan Handicap

9.229. Mega Baseball

1. Mega Baseball adalah permainan multipemain yang disiarkan secara langsung (simulator

bisbol).

2. Super Mega Baseball 4 adalah turnamen yang melibatkan pertandingan bisbol tradisional, di mana setiap tim terdiri dari 9 pemain.
3. Semua taruhan diselesaikan setelah event berakhir.
4. Nilai taruhan maksimum ditentukan untuk setiap event secara individual.
5. Juru taruhan dapat mengubah batas nilai taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya kepada pelanggan.
6. Jika anggota staf melakukan kesalahan, atau jika terjadi kesalahan perangkat lunak pada saat taruhan diterima (misalnya, kesalahan cetak yang jelas pada odd, inkonsistensi antara odd yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live dan di slip taruhan, dll.), atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan diterima dengan tidak benar, juru taruhan berhak untuk menyatakan taruhan tersebut hangus.
7. Hanya taruhan live yang diterima. Semua pertandingan disiarkan secara online.
8. Aturan permainan:
Jika pertandingan berakhir seri di waktu reguler (5 inning), inning tambahan akan diberikan. Pada situasi seperti ini, semua taruhan akan diselesaikan termasuk inning tambahan.
9. Pasar-pasar berikut ini tersedia dan diselesaikan berdasarkan skor akhir di pertandingan:
 - Pemenang
 - Handicap Tim
 - Total (Over/Under)
 - Ind. Total (Over/Under)
 - Total Even (Ya/Tidak)
 - Run Pertama (1/2)
 - Run Terakhir (1/2)
 - Tambahan Inning (Ya/Tidak)
 - Inning Pertama/Pertandingan
 - Kedua Tim Mencetak Run (Ya/Tidak)
 - Run Terbanyak Dalam Inning
10. Pasar-pasar berikut ini tersedia untuk inning individual dan diselesaikan berdasarkan skor di inning tersebut:
 - Pemenang
 - Handicap Tim
 - Total (Over/Under)
 - Ind. Total (Over/Under)
11. Pasar-pasar berikut ini tersedia untuk inning 1-3 dan diselesaikan berdasarkan skor setelah 3 inning:
 - Pemenang

9.230. Tekken 8

1. Tekken 8 adalah permainan multipemain yang disiarkan.
2. Taruhan diterima pada pertarungan di antara dua lawan. Setiap pertandingan dimainkan sampai 5 kemenangan, dengan total maksimum 9 ronde dimainkan.
3. Semua taruhan diselesaikan setelah event berakhir.
4. Pemenangnya adalah petarung yang membunuh lawannya.
5. Nilai taruhan maksimum ditentukan oleh juru taruhan untuk setiap pasar secara terpisah.
6. Juru taruhan dapat mengubah batas nilai taruhan tanpa pemberitahuan sebelumnya.
7. Jika anggota staf melakukan kesalahan, atau jika terjadi kesalahan perangkat lunak pada saat taruhan diterima (misalnya, kesalahan cetak yang jelas pada odd, inkonsistensi antara odd

yang ditampilkan di bagian Olahraga/Live dan di slip taruhan, dll.), atau jika ada indikasi lain bahwa taruhan diterima dengan tidak benar, juru taruhan berhak untuk menyatakan taruhan tersebut hangus.

8. Taruhan pada petarung hanya diterima dalam mode LIVE. Semua permainan disiarkan online.

9. Pasar-pasar yang tersedia:

- Pada satu ronde:
 - Menang Di Ronde
 - Kemenangan Sempurna* Di Ronde
 - Menang Dengan Waktu** Di Ronde
 - Durasi Ronde***
- Pada satu pertarungan:
 - Menang Di Pertandingan
 - Total Ronde
 - Total Ronde Individual
 - Tebak Skor Dalam Pertandingan

* Kemenangan Sempurna dalam satu ronde adalah saat petarung milik pemain yang menang tidak menerima damage sama sekali atau berhasil memulihkan kesehatan hingga penuh.

** Kemenangan Dengan Waktu dalam satu ronde adalah saat pemain dinyatakan sebagai pemenang setelah 30 detik yang dialokasikan untuk ronde tersebut telah berlalu. Dalam kasus seperti ini, petarung yang menang adalah yang memiliki poin serangan lebih banyak.

*** Durasi Ronde adalah jumlah detik yang telah berlalu sejak waktu dimulainya ronde, dan diperoleh dengan mengurangi angka akhir dari detik yang tersisa pada timer hitung mundur 30 detik (pengaturan standar timer saat ronde dimulai).

Contohnya, jika ronde berakhir dengan 14 detik tersisa pada timer, maka durasi ronde adalah $30 - 14 = 16$ detik.

10. Taruhan tambahan

1. "Separuh pertama – pertandingan". Perlu menebak hasil separuh pertama dan hasil pertandingan.
2. "Skor tepat". Perlu menebak skor pertandingan (waktu pertandingan utama).
3. "Gol pertama dicetak oleh ()". Perlu menebak tim yang mana mencetak gol pertama. Kalau tidak ada gol (pada waktu pertandingan utama) maka taruhan dianggap gagal. Gol bunuh diri dihitung sebagai gol tim yang mendapat poin skor sesuai dengan gol itu.
4. Waktu gol. Perlu menebak jangka waktu dalam menit waktu gol akan dicetak oleh salah satu tim. Kalau tidak ada gol maka taruhan dianggap gagal.
"Kedua tim mencetak gol – Ya" dianggap menang kalau setiap tim akan mencetak satu dan lebih gol.
5. "Kedua tim mencetak gol – Tidak" dianggap gagal kalau salah satu tim tidak sempat mencetak gol.
6. "Pembandingan hasil time (periode, perempat, set, game, inning)". Perlu menebak time (periode, perempat, set, game, inning) yang mana selesai dengan skor yang paling baik atau dalam time (periode, perempat, set, game, inning) ada skor yang sama.
7. "Kemenangan dalam pertandingan". Perlu menebak keuntungan dalam gol yang dicetak (poin, set dll) pada hasil pertandingan terakhir, perpanjangan waktu (tambahan waktu), adu penalti terhitung.
8. "Skor seri pada salah satu separuh".
Taruhan "Skor seri pada salah satu separuh – Tidak". Taruhan dianggap menang kalau tidak ada separuh yang selesai dengan skor seri.
Contoh. Saat skor (1-0; 0-0) taruhan dianggap gagal. Saat skor (1-0; 0-1) taruhan dianggap menang.
9. **Siapa yang membuat tendangan awal.** Perlu menebak tim yang mana memulai pertandingan dengan tendangan awal.
10. **Pergantian pertama.** Perlu menebak tim yang mana melakukan pergantian pertama. Kalau ada pergantian pemain dalam kedua tim pada saat yang sama (waktu yang sama sesuai dengan protokoler resmi), maka taruhan akan dikembalikan dengan odds "1".
11. **Waktu pergantian pertama.** Perlu menebak selama babak yang mana atau selama jeda ada pergantian pertama dalam pertandingan. Kalau tidak ada pergantian dalam pertandingan maka taruhan akan dikembalikan dengan odds "1".
12. **Penalti Ya/tidak** Perlu menebak apakah ada atau tidak ada penalti dalam pertandingan.
13. **Send-off Ya/Tidak.** Perlu menebak apakah dalam pertandingan ada send-off atau tidak. Terhitung hanya send-off pemain lapangan dan penjaga gawang.
14. **Kartu kuning pertama.** Perlu menebak pemain dari tim yang mana pertama mendapat kartu kuning. Kalau ada pemberitahuan kedua pemain dari dua tim pada waktu yang sama (sesuai dengan protokoler resmi) maka taruhan akan dikembalikan dengan odds "1".
15. **Kartu kuning terakhir.** Perlu menebak pemain dari tim yang mana mendapat kartu kuning terakhir. Pemberitahuan berulang (kartu merah) tidak terhitung. Kalau ada pemberitahuan kedua pemain dari dua tim pada waktu yang sama (sesuai dengan protokoler resmi) maka taruhan akan dikembalikan dengan odds "1".
16. **Handicap** adalah permainan dengan keuntungan. Selain handicap pada hasil utama perlu menebak tim yang mana menang dengan handicap yang lain.
Contoh. pertandingan selesai dengan skor 2:1 (waktu pertandingan utama).
Taruhan "Handicap [0 : 1] K2" dianggap gagal kalau skor dengan handicap menjadi 2:2.
Taruhan "Handicap [0 : 1] X" dianggap menang kalau skor dengan handicap menjadi 2:2.
Taruhan "Handicap [0 : 1] K1" dianggap menang kalau skor dengan handicap menjadi 3:1.
17. **Pembandingan tim.** Perlu menebak tim yang mana mencetak lebih banyak gol atau menerima

lebih banyak poin.

18. **Total individual pemain** (dalam bola basket, bola voli). Perlu menebak total individual pemain sesuai dengan indikator: poin yang diterima, rebounds, assist dll. Semua taruhan dipasang sesuai dengan perpanjangan waktu atau babak emas. Kalau pemain, anggota tim tidak ikut serta dalam pertandingan maka taruhan akan dikembalikan dengan odds "1".
19. **Total individual pemain** (dalam bola tangan, futsal, bandy). Perlu menebak total individual pemain sesuai dengan gol yang dicetak. Semua taruhan dipasang pada waktu pertandingan utama. Kalau pemain, anggota tim tidak ikut serta dalam pertandingan maka taruhan akan dikembalikan dengan odds "1".
20. Apa yang terjadi lebih dulu dalam pertandingan. Umpamanya: kartu kuning/gol. Perlu menebak apa yang terjadi lebih dulu dalam pertandingan: kartu kuning akan ditunjukkan atau gol akan dicetak. Kalau tidak ada kartu kuning dan gol maka taruhan akan dikembalikan dengan odds "1".
21. **Double (hatrick, poker)** dalam pertandingan. Dalam taruhan ini perlu menebak apakah salah satu pemain berhasil mencetak dua (double)/tiga (hatrick)/empat (poker) gol. Gol bunuh diri tidak terhitung.
22. **Pemain menerima kartu kuning atau merah dalam pertandingan.** Perlu menebak apakah pemain menerima kartu kuning atau merah. Terhitung hanya kartu kuning dan merah yang ditunjukkan kepada pemain lapangan dan penjaga gawang. Kalau pemain tidak termasuk daftar pemain awal maka taruhan akan dikembalikan dengan odds "1".
23. **Perpanjangan waktu resmi.** Perlu menebak lebih atau kurang jumlah menit perpanjangan waktu akan ditambah ke waktu pertandingan utama.
24. **Tim menang yang dulu gagal** (pada waktu pertandingan utama dengan perpanjangan waktu). Tim menang yang dulu gagal adalah tim yang pada awal pertandingan gagal tetapi sempat menang dalam pertandingan. Kalau pertandingan selesai dengan skor seri maka taruhan pada "Tim menang yang dulu gagal - Ya" dianggap gagal.
25. **Salah Satu Tim Tidak Memimpin dan Menghindari Kekalahan.** Taruhan pada pasar ini menang jika satu tim menghindari kekalahan (yaitu mereka menang atau seri), tanpa memimpin dalam pertandingan.
Salah Satu Tim Tidak Memimpin dan Memenangkan Pertandingan. Taruhan pada pasar ini menang jika satu tim menang tanpa memimpin dalam pertandingan.
26. **Gol pertama melalui kepala.** Perlu menebak apakah gol pertama akan dicetak melalui kepala. Kalau dalam pertandingan tidak ada gol yang dicetak dan gol pertama adalah gol bunuh diri (termasuk gol yang dicetak melalui kepala) maka taruhan "Gol pertama melalui kepala - Tidak" dianggap menang.
27. **Mencetak gol pertama dan menang dalam pertandingan.** Perlu menebak tim yang mana mencetak gol pertama dan menang dalam pertandingan. Taruhan pada pertandingan NHL dan KHL dan semua pertandingan internasional dipasang pada waktu pertandingan utama. Kalau tidak ada gol yang dicetak taruhan pada hasil "Mencetak gol pertama dan menang dalam pertandingan - Ya" dianggap gagal.
28. **Clean sheet** adalah pertandingan di mana salah satu tim tidak melewatkan gol sama sekali.
29. **"Clean sheet kedua - Ya"** adalah taruhan yang dianggap menang kalau skor pertandingan 0:1, 0:2 dll. Taruhan "Clean sheet kedua - Tidak" dianggap menang kalau pertandingan dengan skor yang beda dari 0:1, 0:2 dll.
30. **Mencetak gol penalti Ya/Tidak.** Perlu menebak apakah gol penalti akan dicetak dalam pertandingan, Kalau tidak ada adu penalti dalam pertandingan taruhan pada "Mencetak gol penalti - Ya", "Mencetak gol penalti - Tidak" dianggap gagal.
Contoh: "Tim 2 mencetak gol penalti - Tidak".
Taruhan dianggap menang kalau dalam pertandingan ada penalti tim 2 dan penalti tidak dicetak.
Taruhan dianggap gagal kalau dalam pertandingan tidak ada penalti atau ada penalti tim 2

yang tidak dicetak.

31. **Tim 2 mencetak penalti 1 - Ya.** Taruhan mencetak / tidak mencetak penalti 1- perlu menebak apakah tim mencetak / tidak mencetak gol penalti pertama. Kalau tidak ada penalti dalam pertandingan taruhan pada "Mencetak gol penalti pertama - Ya", "Tidak mencetak gol penalti pertama - Ya" dianggap gagal.
32. **Perjalanan pertandingan** (menang-gagal, menang-seri, menang-gagal) taruhan dipasang pada waktu pertandingan utama dengan perpanjangan waktu. Jenis taruhan ini akan dihitung sesuai dengan tim yang pertama mencetak gol/menerima poin dan skor terakhir terlepas dari perubahan pemimpin selama pertandingan.
33. **Taruhan "Gol pertama/terakhir dari () menit sampai () menit"**. Taruhan dipasang dengan perpanjangan waktu.
Taruhan "Gol pertama dari 10 menit sampai 14:59 menit" dianggap menang kalau dalam waktu tersebut gol pertama dicetak.
34. **Pertaruhan pada masa pasukan yang mendahului atau dalam tempoh semasa skor adalah seri.** Pertaruhan diterima pada masa biasa (tidak termasuk masa tambahan). Hanya minit yang diselesaikan diambil kira semasa menyelesaikan pertaruhan.
Contoh. Semasa berlangsungnya permainan hoki ais, Pasukan 1 menjaringkan gol pada minit ke-16, Pasukan 2 menjaringkan gol pada minit ke-21 dan Pasukan 1 menjaringkan lagi gol pada minit ke-36.
Jumlah masa semasa skor terikat dikira: 15 minit pertama + 14 minit (36 - 21) = 29 minit.
Jumlah masa yang dihabiskan oleh Pasukan 1 untuk mendahului dikira dengan cara berikut: (21 - 16) + (60 - 36) = 4 + 24 = 28 min.
Satu pertaruhan pada "Seri Untuk Kurang 19.5 Minit." akan diselesaikan sebagai satu kekalahan.
Satu pertaruhan pada "Pasukan 1 Ketuai Lebih 13.5 Minit" akan diselesaikan sebagai satu kemenangan.
35. Taruhan "Tebak skor. Lain". Taruhan dianggap menang kalau skor pertandingan beda dari daftar skor yang ditawarkan dalam taruhan "Tebak skor". Daftar skor ditawarkan oleh perusahaan taruhan.
36. Taruhan "**Setiap penjaga gawang menyentuh bola di menit pertama N pertandingan**" dan "**Kedua penjaga gawang menyentuh bola di menit pertama N pertandingan**" setiap sentuhan bola oleh penjaga gawang diperhitungkan, meskipun bola itu bersentuhan, dll. Taruhan ini memperhitungkan sentuhan aktual bola oleh kiper, terlepas dari apakah momen seperti itu ditunjukkan di TV atau tidak. Jika momen menyentuh bola tidak ditampilkan dalam siaran (misalnya, jika tendangan gawang tidak ditampilkan karena ulangan pada saat itu), maka selama sentuhan bola, waktu dimulainya kembali siaran langsung diambil.
37. Taruhan "Pemimpin setelah poin dicetak". Perlu menebak keadaan tim setelah jumlah poin yang ditentukan diterima.
Contoh. Taruhan "Setelah 10 poin kemenangan tim 1".
Ada beberapa varian:
 - skor pertandingan (6:4), dimainkan 10 poin, menang tim 1 - taruhan menang.
 - skor pertandingan (3:7), dimainkan 10 poin, menang tim 2 - taruhan gagal.
 - skor pertandingan (3:7), dimainkan 10 poin, seri - taruhan gagal.
38. Jika hasil dari event untuk jenis taruhan 'khusus' dan 'taruhan khusus' tidak ada dalam daftar taruhan yang tersedia maka semua taruhan yang ditempatkan pada hasil ini akan dihitung dan akan diselesaikan sesuai dengan hasil.
39. Ke dalam akumulator Anda dapat menabuh hanya salah satu hasil. Kalau Anda menambah dua atau lebih kejadian yang tergantung satu sama lain ke satu akumulator maka kejadian dengan odds yang paling kecil akan dihapus dari akumulator (sistem) tersebut.
Hasil yang tergantung satu sama lain merupakan hasil salah satu bagian taruhan yang mempengaruhi hasil bagian lain.

40. Taruhan "Tim mencetak gol penalti Ya/Tidak" dianggap gagal kalau pada waktu pertandingan utama tidak ada penalti.
41. Taruhan "Bagaimana tim mencetak gol", "Gol berikutnya" dianggap gagal kalau gol de

11. Contoh

11.1. Taruhan tunggal

kejadian	hasil odds	
Milan-Bavaria	1	2.0
Milan-Bavaria	X	3.0
Milan-Bavaria	2	3.3

Taruhan Anda 100 000 rp. pada kemenangan tim Milan.

odds untuk hasil "kemenangan Milan" adalah 2.0.

Jika Milan menang, maka jumlah kemenangan menjadi $100\,000 \times 2.0 = 200\,000$ rp.

Keuntungan Anda $200\,000$ rp. (jumlah kemenangan) - $100\,000$ rp. (taruhan) = 100 rp.

11.2. Akumulator

kejadian	hasil odds	
Dynamo K - Feyenoord	1	2.1
Lyon - Inter M	X	2.9
Olympiakos - Manchester Utd	2	2.0

Anda menang bila menebak semua hasil yang termasuk dalam Akumulator. Maka semua odds dari akumulator perkalian: $2.0 \times 2.1 \times 2.9 = 12.18$.

Dengan taruhan pada Akumulator $100\,000$ rp. Jumlah kemenangan menjadi $100\,000$ rp. $\times 12.18 = 1\,218\,000$ rp.

Keuntungan Anda (dikurangi jumlah taruhan): $1\,118\,000$ rp.

11.3. Sistem taruhan

Sistem 3/6 (3 hasil memenangi)

Sistem 3/6 adalah taruhan pada semua kombinasi akumulator berukuran tertentu (3) dari jumlah kejadian yang dipilih sebelumnya. Anda harus menebak 3 atau lebih hasil agar sistem Anda tidak kalah.

No	kejadian	odds	hasil
1	kejadian 1	1.6	menang
2	kejadian 2	1.9	kalah
3	kejadian 3	1.9	kalah
4	kejadian 4	1.3	menang
5	kejadian 5	1.45	menang
6	kejadian 6	1.85	menang

Taruhan: $60\,000$ rp.

Untuk menghitung jumlah kemenangan pada sistem Anda harus mengikuti langkah-langkah ini:

1. Untuk sistem 3 dari 6 kejadian bisa membentuk 20 kombinasi akumulator.

Contoh: kejadian 1 + kejadian 2 + kejadian 3, kejadian 1 + kejadian 2 + kejadian 4 dll, yaitu 3 kejadian dalam setiap kombinasi akan membentuk 20 kombinasi akumulator.

No kombinasi Akumulator odds

I	kejadian 1	1.6
	kejadian 4	1.3
	kejadian 5	1.45
II	kejadian 1	1.6
	kejadian 4	1.3
	kejadian 6	1.85
III	kejadian 4	1.3
	kejadian 5	1.45
	kejadian 6	1.85
IV	kejadian 1	1.6
	kejadian 5	1.45
	kejadian 6	1.85

Di kupon taruhan 4 hasil kejadian ditebak: kejadian 1, kejadian 4, kejadian 5, kejadian 6. Anda perlu menebak minimal 3 hasil kejadian.

2. Perhitungan taruhan pada satu kombinasi: jumlah taruhan pada sistem (60 000 rp.) dibagi dengan jumlah kombinasi untuk sistem 3/6 (20), jadi $60\,000 : 20 = 3\,000$. Taruhan pada satu kombinasi adalah 3 000 rp.

3. 4 hasil yang ditebak akan membentuk 4 kombinasi akumulator yang mencakup 3 kejadian (lihat tabel).

4. Menghitung jumlah kemenangan untuk setiap kombinasi akumulator dari tabel.

Kombinasi I . $1.6 \times 1.3 \times 1.45 \times 3\,000 \text{ rp.} = 9\,050 \text{ rp.}$

Kombinasi II . $1.6 \times 1.3 \times 1.85 \times 3\,000 \text{ rp.} = 11\,540 \text{ rp.}$

Kombinasi III . $1.85 \times 1.3 \times 1.45 \times 3\,000 \text{ rp.} = 10\,450 \text{ rp.}$

Kombinasi IV . $1.6 \times 1.85 \times 1.45 \times 3\,000 \text{ rp.} = 12\,880 \text{ rp.}$

4. Perhitungan akhir untuk sistem ini:

Kemenangan kombinasi menambah satu sama lain: $I + II + III + IV = 9\,050 + 11\,540 + 10\,450 + 12\,880 = 43\,920 \text{ rp.}$

11.4. Perhitungan handicap Asia di taruhan tunggal

Pada saat Anda memasang taruhan "Handicap Asia", perusahaan taruhan menerima dua taruhan.

Demikian taruhan (+1,25) adalah kombinasi dua taruhan, yaitu handicap (+1) dan handicap (+1.5)

Jumlah kemenangan total untuk setiap hasil dari taruhan itu adalah setengah dari total handicap.

Kemenangan total adalah kombinasi dua kemenangan tersebut. Tergantung hasil. Anda bisa menang dua taruhan itu; menang satu dan mendapat kembalian taruhan kedua dan kalah dua-duanya.

Contoh untuk menghitung handicap Asia:

kejadian handicap

Villarreal +0.75

Real M -0.75

Biarkan jumlah taruhan dalam contoh kita 100 000 rp.

Artinya, jika kita bertaruh **+0,75 pada Villarreal**, taruhan ini dibagi menjadi dua taruhan dengan handicap (+1) dan (+0,5).

Ada beberapa varian:

1. skor pertandingan (0:1) – handicap (+0.5) - kalah, handicap (+1) - pengembalian.
2. skor pertandingan (1:1) – handicap (+0.5) - menang, handicap (+1) - menang.
3. skor pertandingan (0:2) – taruhan kalah

Jika kita bertaruh pada **Real Madrid handicap (-0,75)** menjadi dua taruhan dengan handicap (-0,5) dan (-1).

Ada beberapa varian:

1. skor pertandingan (0:1) – handicap (-0.5) - menang, handicap (-1) - pengembalian.
2. skor pertandingan (1:1) – taruhan kalah.
3. skor pertandingan (0:2) – taruhan menang.

11.5. Perhitungan handicap Asia dalam taruhan akumulator

Bila taruhan handicap Asia masuk taruhan akumulator atau sistem maka jumlah kombinasi akan ganda.

Misalnya, taruhan 100 000 rp. pada akumulator yang terdiri dari dua kejadian dengan total 3,25.

Kedua pertandingan dimainkan dengan skor 3-0. Berapa jumlah kemenangan? Sebenarnya ada 4 akumulator: >3,>3; >3,>3.5; >3.5,>3; >3.5,>3.5, jadi satu mendapatkan pengembalian 25 000 rp., semua lainnya kalah.

11.6. Perhitungan total Asia

Taruhan pada Total yang kelipatan 0,25 (tapi tidak kelipatan 0,5). Taruhan ini dihitung sebagai dua taruhan setengah jumlah dengan odds yang sama dan nilai-nilai terdekat dari "total umum" (integer atau kelipatan 0,5).

Misalnya, taruhan pada Total 1.75 Kurang – 100 000 rp. odds 1.4

Pada perhitungan taruhan terbagi menjadi dua: total (1.5)K dan total (2)K. Jumlah taruhan dibagi dua.

Ada beberapa varian:

1. skor pertandingan (0:0) atau (0:1) – kedua total dicapai, taruhan menang ($100\,000 \times 1.4 = 140\,000$ rp.)
2. skor pertandingan (1:1), (0:2) – taruhan pada total (1.5)K – kalah; taruhan pada total (2)K – pengembalian 50 000 rp.
3. skor pertandingan (1:2) – taruhan kalah.

Misalnya, taruhan pada Total 1.75 Lebih – 100 000 rp. odds 1.4

Pada perhitungan taruhan terbagi menjadi dua: total (1.5)L dan total (2)L. Jumlah taruhan dibagi dua (50 000 rp. untuk satu)

Ada beberapa varian:

1. skor pertandingan (0:0) atau (0:1) – taruhan kalah.
2. skor pertandingan (1:1), (0:2) – taruhan pada total (1.5)L – menang; taruhan pada total (2)L – pengembalian 50 000 rp. ($50\,000 \times 1.4 + 50\,000 = 70\,000 + 50\,000 = 120\,000$ rp.)
3. skor pertandingan (1:2) – taruhan menang ($100\,000 \times 1.4 = 140\,000$ rp.)

11.7. Perhitungan berantai taruhan

Kupon terdiri dari empat kejadian. Jumlah taruhan 10 000 rp

Bola voli. Korea Selatan (wanita) - Myanmar (wanita) (13.09.2013 10:45)	Pemain 1 memenangkan point 15 dalam game 1	1.45
Bola voli. Air Force (wanita) - Nevi (wanita) 3 set (13.09.2013 09:45)	M1 setelah jumlah skor 30	1.62
Tenis. ITF. K.Onishi / Ēnemura - Kato / Kuwata Hiroko (Jap) (13.09.2013 09:45)	Game 18: 40:40 - Tidak	1.36
Hoki es. CSKA (Moskow) - Vityaz (Chekhov) (dengan waktu tambahan) (10.10.2013 19:00)	Total dari 2 sampai 4	1.45

Perhitungan taruhan akan terjadi dalam urutan yang ditentukan dalam kupon.

Contoh 1. Semua kejadian menang.

Myanmar menang, jumlah kemenangan menjadi $10\,000 \times 1,45 = 14\,500$ rp.; taruhan kedua (M1) akan dihitung sebagai $(14\,500 - 10\,000) + 10\,000 \times 1,62 = 4\,500 + 16\,200 = 20\,700$ rp.; taruhan ketiga akan dihitung sebagai $(20\,700 - 10\,000) + 10\,000 \times 1,36 = 10\,700 + 13\,600 = 24\,300$ rp.; taruhan keempat dihitung sebagai $(24\,300 - 10\,000) + 10\,000 \times 1,45 = 14\,300 + 14\,500 = 28\,800$ rp.. Ini adalah jumlah kemenangan taruhan.

Contoh 2. Kejadian pertama, ketiga, keempat menang.

Myanma menang, jumlah kemenangan menjadi $10\,000 \times 1,45 = 14\,500$ rp.; taruhan kedua kalah $(14\,500 - 10\,000) = 4\,500$ rp. - sisa pada rekening rantai; taruhan ketiga akan dihitung sebagai $4\,500 \times 1,36 = 6\,120$ rp - sisa pada rekening rantai; taruhan keempat dihitung sebagai $6\,120 \times 1,45 = 8\,870$ rp. Ini adalah jumlah kemenangan taruhan.

Contoh 3. Kejadian pertama, kedua, keempat menang.

Myanma menang, jumlah kemenangan menjadi $10\,000 \times 1,45 = 14\,500$ rp.; taruhan kedua (Nevi menang) akan dihitung secara $(14\,500 - 10\,000) + 10\,000 \times 1,62 = 4\,500 + 16\,200 = 20\,700$ rp.; taruhan ketiga kalah, akan dihitung sebagai $20\,700 - 10\,000 = 10\,700$ rp.; taruhan keempat akan dihitung secara $(10\,700 - 10\,000) + 10\,000 \times 1,45 = 700 + 14\,500 = 15\,200$ rp. Ini adalah jumlah kemenangan taruhan.

12. Totalisator TOTO-15

12.1. Istilah utama

Totalisator (TOTO-15) adalah permainan di mana perusahaan taruhan menerima taruhan uang pada hasil kejadian-kejadian yang tersedia di totalisator dan salurkan uang taruhan (pool) di antara para peserta pemenang berdasarkan aturan totalisator dan hukum yang mengatur jenis kegiatan ini.

Peserta totalisator - individu yang melakukan taruhan pada totalisator dalam syarat dan ketentuan yang ditetapkan pada aturan-aturan ini. Peserta totalisator harus berumur minimal 18 tahun.

Kejadian - (disini) pertandingan, kompetisi.

Hasil - salah satu hasil kejadian yang diusulkan untuk taruhan oleh totalisator kepada peserta.

Kupon totalisator - daftar 15 kejadian dan hasil, yang diisi oleh peserta untuk melakukan taruhan.

Kemenangan tim pertama dilambangkan sebagai "1"; kemenangan tim kedua - "2"; skor seri - "X".

Peserta totalisator dapat memilih beberapa hasil untuk setiap kejadian; dalam hal ini jumlah varian taruhan meningkat (jumlah taruhan minimal juga).

Taruhan totalisator adalah kombinasi hasil kejadian (satu hasil dari setiap pertandingan totalisator) dan jumlah uang yang peserta bertaruh pada kombinasi ini.

Peserta dapat menang taruhan bila menebak 9 atau lebih hasil kejadian, dan akan kalah bila menebak kurang dari 9 kejadian.

Jika kalah, maka taruhan akan hilang, jika menang, maka taruhan memasuki dana hadiah dan jadi bagian pembayaran kepada peserta. .

Pool - jumlah uang yang diterima dari peserta dalam bentuk taruhan totalisator berikutnya.

Dana Hadiah — sebagian dari pool, dimaksudkan untuk pembayaran kemenangan.

12.2. Penyaluran dana hadiah berdasarkan kategori

bertepatan 15 hasil - 10% dana hadiah

bertepatan 14 hasil - 10% dana hadiah

bertepatan 13 hasil - 10% dana hadiah

bertepatan 12 hasil - 10% dana hadiah

bertepatan 11 hasil - 10% dana hadiah

bertepatan 10 hasil - 18% dana hadiah

bertepatan 9 hasil - 32% dana hadiah

Dana hadiah dibagi di antara taruhan yang menang secara proporsional jumlah taruhan tersebut.

Jackpot - keuntungan tambahan yang dibagi di antara taruhan secara proposional dengan jumlah taruhan tersebut.

Jackpot terbentuk dari sisa totalisator sebelumnya dimana satu atau lebih dana kemenangan tidak dapat dimainkan, yaitu bila taruhan terbaik menebak kurang dari 15 (14, 13, 12, 11, 10) hasil.

Jackpot naik setiap sirkulasi dan tidak dimainkan sampai saat salah satu peserta menebak hasil untuk semua pertandingan.

Penyelenggara totalisator berhak untuk meningkatkan jackpot dari dana sendiri.

12.3. Ketentuan umum

1. Taruhan pada semua event taruhan parimutuel diterima untuk waktu permainan reguler, kecuali dinyatakan sebaliknya.
2. Taruhan diterima hingga dimulainya pertandingan yang paling awal, tetapi tidak mencakup pertandingan-pertandingan yang batal. Permulaan penayangan langsung adalah permulaan sebenarnya dari pertandingan, yaitu permulaan pertama dalam pengayangan langsung tersebut; dalam hal ini pertandingan, yang diakui batal, tidak diperhitungkan. Tanggal dan waktu dimulainya event, yang diberikan dalam Olahraga, bersifat informatif. Waktu event yang tidak benar bukanlah dasar untuk pembatalan taruhan.
3. Pertandingan dianggap tidak selesai dalam taruhan toto jika taruhan tersebut dianggap tidak valid sesuai dengan Aturan perusahaan taruhan 1xBet.
4. Jika event dari Daftar Pertandingan dianggap dibatalkan, semua hasil dari event tersebut akan dianggap menang.
5. Pembagian jackpot jika event tidak diselesaikan:
 - 1 event dianggap batal - 35% Jackpot akan dibayarkan;
 - 2 event dianggap batal - 25% Jackpot akan dibayarkan;
 - 3 event dianggap batal - 10% Jackpot akan dibayarkan;
 - 4 event dianggap batal - 5% Jackpot akan dibayarkan;
6. Jika 5 atau lebih event dianggap batal, Daftar Pertandingan ini akan dianggap batal, dan semua taruhan akan dikembalikan. Administrasi Toto berhak untuk menggunakan sebagian Jackpot untuk menjadikan odd taruhan tidak lebih rendah dari 1,05 per 1€.
7. Jika 3 event dari Daftar Pertandingan dianggap batal, kategori "9 hasil akurat" tidak akan dibayarkan.
 - Dalam hal ini, kategori "10 hasil akurat" akan memiliki 40% dari dana hadiah,
 - kategori "11 hasil akurat" akan memiliki 20%,
 - kategori "12 hasil akurat" akan memiliki 15%,
 - kategori 13 dan 14 hasil akurat akan memiliki 10% masing-masing,
 - kategori "15 hasil akurat" akan memiliki 5%.
8. Jika 4 event dari Daftar Pertandingan dianggap batal, kategori 9 dan 10 hasil akurat tidak akan dibayarkan.
 - Dalam hal ini, kategori "11 hasil akurat" akan memiliki 45% dari dana hadiah,
 - kategori "12 hasil akurat" akan memiliki 25%,
 - kategori "13 hasil akurat" akan memiliki 15%,
 - kategori "14 hasil akurat" akan memiliki 10%,
 - kategori "15 hasil akurat" akan memiliki 5%.
9. Jika nilai jackpot mencapai 150 juta, aturan berlaku untuk menghadihkan jackpot ke slip taruhan yang memprediksikan dengan benar 14 hasil, dengan catatan tidak ada orang lain yang menebak ke-14 hasil. Dalam kasus-kasus lain, slip-slip taruhan dengan 14 hasil yang diprediksikan dengan benar akan berbagi 25% jackpot. Aturan ini hanya berlaku jika tidak ada pertandingan yang dibatalkan dalam pengundian.
 - Pembagian pool hadiah di mana hanya ada satu slip taruhan dengan 14 hasil yang diprediksikan dengan benar
 - Slip taruhan dengan 14 hasil akurat - 10% pool hadiah + 100% jackpot
 - Slip taruhan dengan 13 hasil akurat akan berbagi 10% pool hadiah
 - Slip taruhan dengan 12 hasil akurat akan berbagi 10% pool hadiah
 - Slip taruhan dengan 11 hasil akurat akan berbagi 10% pool hadiah
 - Slip taruhan dengan 10 hasil akurat akan berbagi 20% pool hadiah
 - Slip taruhan dengan 9 hasil akurat akan berbagi 40% pool hadiah
 - Pembagian pool hadiah di mana ada beberapa slip taruhan dengan 14 hasil yang diprediksikan dengan benar
 - Slip taruhan dengan 14 hasil akurat akan berbagi 10% pool hadiah + 25% jackpot

- Slip taruhan dengan 13 hasil akurat akan berbagi 10% pool hadiah
- Slip taruhan dengan 12 hasil akurat akan berbagi 10% pool hadiah
- Slip taruhan dengan 11 hasil akurat akan berbagi 10% pool hadiah
- Slip taruhan dengan 10 hasil akurat akan berbagi 20% pool hadiah
- Slip taruhan dengan 9 hasil akurat akan berbagi 40% pool hadiah

12.4. Cara bertaruh TOTO

Untuk memasang taruhan Anda harus memilih satu atau group hasil untuk masing-masing 15 pertandingan diwakili dalam kupon

Taruhan minimal dan maksimal bisa berubah tergantung nilai tukar mata uang.

1. Jika Anda ingin bikin beberapa taruhan, untuk kenyamanan, taruhan itu bisa masuk ke satu kupon, tandailah 2 atau 3 hasil untuk satu atau beberapa pertandingan; nomor taruhan dan taruhan minimal yang ada di kupon akan meningkatkan dua kali lipat, tiga kali lipat dan sebagainya. Jumlah taruhan pada kupon disalurkan dengan saham yang sama antara taruhan yang ada di kupon.
2. Kalau dalam satu kupon ada beberapa taruhan, perhitungan jumlah kemenangan pada taruhan yang menang akan melaksanakan secara proporsional dengan nilai taruhan.
3. Taruhan diterima sampai saat awal pertandingan pertama dari totalisator. Jika taruhan dipasang setelah pertandingan pertama berawal, taruhan itu dianggap tidak sah.
4. **Paket taruhan.** Opsi ini memberi Anda kesempatan untuk membuat beberapa taruhan acak pada Toto. Untuk itu Anda harus menentukan jumlah untuk satu kupon, klik "tempatkan paket taruhan". Dan secara otomatis taruhan akan dipasang dalam jumlah pilihan Anda. Anda dapat periksa taruhan di bagian Riwayat taruhan - Toto.

Setelah penerimaan taruhan pada totalisator berakhir informasi tentang taruhan dan semua informasi statistik jatuh ke dalam "HASIL" dan tersedia untuk dilihat.

12.5. Pembayaran Jackpot

Pembayaran jackpot dilakukan setelah penyelenggara menerima data paspor dan rincian rekening bank. Nama pemegang rekening harus sama dengan data paspor yang disediakan. Penyelenggara mengambil komitmen mentransfer jumlah kemenangan ke rekening bank selambat-lambatnya 30 hari kalender setelah menerima verifikasi dan mengeluarkan semua dokumen yang diperlukan untuk pembayaran. Penyelenggara membayar jackpot sesuai dengan undang-undang nasional dan peraturan yang berlaku pada saat pembayaran.

12.6. Kasus kontroversial

Dalam kasus-kasus umum dan kontroversial penyelenggara perjudian menerapkan peraturan perusahaan taruhan 1xBet yang tepat dan tidak bertentangan dengan peraturan totalisator.

12.7. Paket taruhan

Paket taruhan - adalah kumpulan kupon. Paket taruhan adalah opsi bertaruh dengan beberapa kupon sekaligus pada sirkulasi tertentu.

Menerima paket taruhan berakhir 10 menit sebelum penutupan sirkulasi.

Cara membuat paket taruhan

Untuk membuat paket taruhan dengan benar, semua kupon dalam paket harus isi dalam format yang dibutuhkan:

50;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(X);13-(1);14-(X);15-(1)

Baris ini diisi dengan parameter berikut:

50 000 — jumlah uang kupon

1, 2, 3, ... 15 — nomor pertandingan di sirkulasi

(1,2,X) — hasil pertandingan yang dipilih untuk taruhan Anda

Setiap kupon berikutnya harus dimulai pada baris baru. Jumlah uang taruhan, hasil yang dipilih dipisahkan oleh titik koma, akhir dengan titik.

Contoh:

50;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(X);13-(1);14-(X);15-(1),
50;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(1);12-(X);13-(1);14-(X);15-(1),
50;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(2);12-(1);13-(2);14-(X);15-(1),

Anda dapat mempersiapkan kupon terlebih dahulu di editor teks, lalu copy dan paste ke dalam kolom paket taruhan TOTO - 15. Atau Anda bisa langsung mengisi kolom tersebut.

Lalu klik "Tempatkan paket taruhan". Setelah itu, program akan memeriksa kebenaran informasi dan meminta Anda mengkonfirmasi taruhan. Jika Anda mengkonfirmasi - Paket taruhan diterima dan masuk sirkulasi.

Taruhan yang telah diterima dapat dilihat di Akun Anda - Riwayat Taruhan- TOTO.

Contoh.

Dalam sirkulasi Toto berikutnya ada 15 pertandingan dan Anda yakin mengenai 10 hasil pertandingan (kemenangan 1). pada tiga pertandingan lain Anda menduga dua hasil (1X), dan mengenai hasil dua pertandingan tersisa Anda tidak yakin (pilihan Anda — 1X2).

Kalau Anda membuat satu kupon dengan semua kombinasi hasil prediksi Anda maka Anda akan dapat 72 pilihan hasil dalam satu kupon dengan jumlah 720 000 rp. (taruhan minimal 10 000 rp.).

Anda dapat sangat mengurangi jumlah jika mendistribusikan hasil pada beberapa kupon (Paket). Anda tetap memiliki kesempatan kemenangan besar.

Anda hanya perlu kombinasikan taruhan Anda sedemikian rupa, sehingga dari semua kombinasi hasil prediksi Anda setidaknya salah satu taruhan akan menang, misalnya, setidaknya minimal bertepatan 14 hasil. Dalam hal ini 12 taruhan sudah cukup dan Anda akan menghabiskan hanya 120 000 rp.

Berdasarkan prediksi Anda akan membentuk paket berikut:

50;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(X);13-(1);14-(X);15-(1),
50;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(1);12-(X);13-(1);14-(X);15-(1),
50;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(1);13-(X);14-(X);15-(1),
50;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(1);12-(1);13-(X);14-(X);15-(1),
50;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(1);13-(1);14-(1);15-(2),
50;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(1);12-(1);13-(1);14-(1);15-(2),
50;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(X);13-(X);14-(1);15-(X),

50;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(1);12-(X);13-(X);14-(1);15-(X),
50;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(X);13-(X);14-(2);15-(2),
50;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(1);12-(X);13-(X);14-(2);15-(2),
50;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(1);13-(1);14-(2);15-(X),
50;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(1);12-(1);13-(1);14-(2);15-(X),

Opsi Paket taruhan akan bermanfaat juga untuk peserta yang membentuk kupon mereka pada sistem yang unik.

Contoh entri Paket taruhan untuk TOTO TS.

50;1-(1:2);2-(1:1);3-(1:0);4-(1:3);5-(2:2);6-(1:3);7-(2:1);8-(0:1),

Contoh entri Paket taruhan untuk TOTO Bola Basket

50;1-(1o);2-(1o);3-(1o);4-(x);5-(x);6-(2o);7-(2o);8-(1o);9-(1u),
50;1-(1u);2-(1o);3-(1o);4-(x);5-(x);6-(2o);7-(2o);8-(1o);9-(1u).

Fungsionalitas paket tingkat lanjutan.

Sekarang untuk TOTO "15", "Sepakbola" dan "eSports FIFA" dalam persiapan tarif paket, Anda dapat menentukan dua atau lebih opsi untuk hasil dari pertandingan tertentu.

Contoh:

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

13. OptionBet

OptionBet adalah taruhan dengan dua level pembayaran.

Dua set odd digunakan untuk OptionBet:

- Opti odds - jika syarat minimum terpenuhi
- Max odds - jika syarat terlampaui
- Untuk pasar OptionBet dengan nilai bilangan bulat, Pengembalian Dana pada odd 1 juga dapat berlaku jika hasilnya tepat sama dengan nilai pasar yang ditentukan.

Pembayaran akhir bergantung pada hasil event.

OptionBet diselesaikan sebagai satu taruhan dan tidak dibagi menjadi beberapa bagian.

Taruhan OptionBet dapat memiliki opsi penyelesaian berikut:

- Kalah - syarat minimum tidak terpenuhi
- Opti-Win - syarat minimum terpenuhi, kemenangan dibayarkan berdasarkan Opti Odds
- Menang - syarat terlampaui, kemenangan dibayarkan berdasarkan Max Odds
- Pengembalian Dana dengan odd 1 - jika hasilnya tepat sama dengan nilai total atau nilai handicap.

Ketentuan penyelesaian yang spesifik bergantung pada jenis pasar yang dipilih.

Contoh

Total-OptionBet

Contoh taruhan: Total-OptionBet: Over 2.5

Nilai taruhan: 100

Opti odds: 1.48

Max odds: 2.88

Opsi penyelesaian

1. Jika nol, satu, atau dua gol tercetak dalam pertandingan:
 - syarat minimum tidak terpenuhi
 - taruhan kalah
 - pembayaran: 0
2. Jika tepat tiga gol tercetak dalam pertandingan:
 - syarat minimum terpenuhi
 - taruhan diselesaikan sebagai Opti-Win
 - pembayaran: $100 \times 1.48 = 148$
3. Jika empat gol atau lebih tercetak dalam pertandingan:
 - syarat terlampaui
 - taruhan diselesaikan sebagai Menang
 - pembayaran: $100 \times 2.88 = 288$

Total-OptionBet dengan total bilangan bulat

Contoh taruhan: Total-OptionBet: Over 3

Nilai taruhan: 100

Opti odds: 2.05

Max odds: 4.32

Skenario penyelesaian

1. Jika total jumlah gol adalah 0, 1, atau 2:
 - syarat minimum tidak terpenuhi
 - taruhan kalah
 - pembayaran: 0
2. Jika total jumlah gol tepat 3:
 - hasilnya sama dengan nilai total
 - taruhan diselesaikan sebagai Pengembalian Dana dengan odd 1
 - pembayaran: $100 \times 1.00 = 100$
3. Jika total jumlah gol tepat 4:
 - syarat minimum terpenuhi
 - taruhan diselesaikan sebagai Opti-Win
 - pembayaran: $100 \times 2.05 = 205$
4. Jika total jumlah gol adalah 5 atau lebih:
 - syarat yang ditingkatkan terpenuhi
 - taruhan diselesaikan sebagai Menang
 - pembayaran: $100 \times 4.32 = 432$
5. Untuk Total-OptionBet: Under 3, logika penyelesaian yang sama diterapkan dengan arah yang berlawanan:
 - 4 gol atau lebih – Kalah
 - tepat 3 gol – Pengembalian Dana dengan odd 1
 - tepat 2 gol – Opti-Win
 - 0 atau 1 gol – Menang

Total-OptionBet 1 / Total-OptionBet 2

Contoh taruhan: Total-OptionBet 1: Di atas 1.5

Nilai taruhan: 100

Opti odds: 2.05

Max odds: 4.32

Skenario penyelesaian

1. Jika Tim 1 mencetak 0 atau 1 gol:
 - syarat minimum tidak terpenuhi
 - taruhan kalah
 - pembayaran: 0
 2. Jika Tim 1 mencetak tepat 2 gol:
 - syarat minimum terpenuhi
 - taruhan diselesaikan sebagai Opti-Win
 - pembayaran: $100 \times 2.05 = 205$
 3. Jika Tim 1 mencetak 3 gol atau lebih:
 - syarat yang ditingkatkan terpenuhi
 - taruhan diselesaikan sebagai Menang
 - pembayaran: $100 \times 4.32 = 432$
- Untuk Total-OptionBet 2, logika penyelesaian yang sama berlaku, berdasarkan jumlah gol yang dicetak oleh Tim 2.

Handicap-OptionBet

Contoh taruhan: Handicap-OptionBet: Tim A (-1.5)

Nilai taruhan: 100

Opti odds: 1.64

Max odds: 3.83

Opsi penyelesaian

1. Jika Tim A menang dengan selisih satu gol, seri, atau kalah:
 - syarat minimum tidak terpenuhi
 - taruhan kalah
 - pembayaran: 0
2. Jika Tim A menang dengan selisih tepat 2 gol:
 - syarat minimum terpenuhi
 - taruhan diselesaikan sebagai Opti-Win
 - pembayaran: $100 \times 1.64 = 164$
3. Jika Tim A menang dengan selisih tiga gol atau lebih:
 - syarat terlampaui
 - taruhan diselesaikan sebagai Menang
 - pembayaran: $100 \times 3.83 = 383$

Handicap-OptionBet dengan handicap bilangan bulat

Contoh taruhan: Handicap-OptionBet: Tim A -1

Nilai taruhan: 100

Opti odds: 2.10

Max odds: 4.50

Skenario penyelesaian

1. Jika Tim A tidak memenangkan pertandingan:
 - syarat minimum tidak terpenuhi
 - taruhan kalah
 - pembayaran: 0
2. Jika Tim A menang dengan selisih tepat 1 gol:
 - hasilnya sama dengan nilai handicap
 - taruhan diselesaikan sebagai Pengembalian Dana dengan odd 1
 - pembayaran: $100 \times 1.00 = 100$
3. Jika Tim A menang dengan selisih tepat 2 gol:
 - syarat minimum terpenuhi
 - taruhan diselesaikan sebagai Opti-Win
 - pembayaran: $100 \times 2.10 = 210$
4. Jika Tim A menang dengan selisih 3 gol atau lebih:
 - syarat yang ditingkatkan terpenuhi
 - taruhan diselesaikan sebagai Menang
 - pembayaran: $100 \times 4.50 = 450$

Untuk handicap positif berupa bilangan bulat, logika penyelesaian yang sama berlaku berdasarkan skor akhir setelah nilai handicap diterapkan.

Pemenang-OptionBet

Contoh taruhan: Pemenang-OptionBet: Tim A

Nilai taruhan: 100

Opti odds: 1.56

Max odds: 3.25

Skenario penyelesaian

1. Jika Tim A seri atau kalah:
 - syarat minimum tidak terpenuhi
 - taruhan kalah
 - pembayaran: 0
2. Jika Tim A menang dengan selisih tepat 1 gol:
 - syarat minimum terpenuhi
 - taruhan diselesaikan sebagai Opti-Win
 - pembayaran: $100 \times 1.56 = 156$
3. Jika Tim A menang dengan selisih 2 gol atau lebih:
 - syarat yang ditingkatkan terpenuhi
 - taruhan diselesaikan sebagai Menang
 - pembayaran: $100 \times 3.25 = 325$

14. Totalisator TOTO “Tebak Skor”

Totalisator “Tebak skor” menawarkan peserta bertaruh pada skor pertandingan.

Kupon totalisator terdiri dari 8 pertandingan dengan pilihan skor untuk setiap pertandingan. Taruhan peserta akan menang jika menebak hasil untuk 2 atau lebih kejadian.

Untuk membuat taruhan pilih satu hasil untuk masing-masing kejadian yang ditunjukkan pada kupon. Jika Anda ingin membuat beberapa taruhan di satu kupon maka Anda memilih 2 atau lebih pilihan skor pada satu atau beberapa pertandingan; dengan ini nomor taruhan, jumlah taruhan akan meningkatkan dua kali lipat, tiga kali lipat dan sebagainya.

Untuk kemenangan taruhan peserta harus menebak skor pada 2 atau lebih pertandingan. 95% Pool (dana hadiah) disalurkan diantara peserta yang menang.

Jika semua kejadian terjadi maka dana hadiah akan disalurkan pada 7* kategori dan kontribusi** pada Jackpot sirkulasi berikut:

- Kategori 1 – 5% pool; distribusikan di antara taruhan yang menebak 8 kejadian;
- Kategori 2 – 5% pool, – bertepatan minimal 7 kejadian;
- Kategori 3 – 7.5% pool, – bertepatan minimal 6 kejadian;
- Kategori 4 – 10% pool, – bertepatan minimal 5 kejadian;
- Kategori 5 – 12.5% pool, – bertepatan minimal 4 kejadian;
- Kategori 6 – 20% pool, – bertepatan minimal 3 kejadian;
- Kategori 7 – 35% pool, – bertepatan minimal 2 kejadian

* – Jika 1 atau 2 pertandingan dianggap "tidak jadi" maka dana hadiah akan didistribusikan sesuai dengan peraturan “Penyaluran Jackpot dalam kasus pertandingan yang tidak jadi”.

** – Jika tidak ada taruhan yang menang kategori 1.

Distribusi dana hadiah dari kategori yang tidak memiliki taruhan menang.

Jika kejadian dianggap "tidak jadi" maka semua hasil kejadian ini pada semua pilihan taruhan dianggap kalah. Jumlah minimal prediksi benar tidak akan berubah, 2 hasil harus bertepatan. (Pertandingan dianggap "tidak jadi" jika waktu mulai pertandingan pindah pada tanggal yang lebih lambat dari pada tanggal pertandingan terakhir dari daftar TOTO TS).

Jackpot disalurkan di antara taruhan dengan 8 atau 7 prediksi hasil kejadian benar, menurut jumlah taruhan itu. Yaitu lebih besar jumlah taruhan lebih besar jumlah kemenangan.

Jackpot tidak dimainkan sampai saat seseorang peserta menebak hasil untuk 8 atau 7 pertandingan.

Jackpot tidak akan dimainkan sebelum saat seseorang peserta menebak hasil untuk 8 atau 7 pertandingan.

Taruhan yang menebak skor tepat pada 8 pertandingan akan berbagi 95% Jackpot. 5% Jackpot disalurkan di antara taruhan yang menebak minimal 7 hasil.

95% dari Jackpot akan disalurkan di antara taruhan yang menebak skor tepat untuk 8 pertandingan. 5% Jackpot disalurkan di antara taruhan yang menebak minimal 7 hasil.

Penyaluran Jackpot dalam kasus pertandingan yang tidak jadi:

- 1 pertandingan yang tidak jadi- distribusi 25% Jackpot (hanya 7 pertandingan bertepatan);
- 2 pertandingan yang tidak jadi – Jackpot tidak dimainkan.

Penyaluran pool dalam kasus 1 pertandingan yang tidak jadi:

- menebak 7 hasil – 5%,
- menebak 6 hasil – 5%,

- menebak 5 hasil – 7,5%,
- menebak 4 hasil – 10%,
- menebak 3 hasil – 12,5%,
- menebak 2 hasil – 55%.

Penyaluran pool dalam kasus 2 pertandingan yang tidak jadi:

- menebak 6 hasil – 5%,
- menebak 5 hasil – 5%,
- menebak 4 hasil – 7,5%,
- menebak 3 hasil – 10%,
- menebak 2 hasil – 67,5%.

Jika dalam sirkulasi ada 3 atau lebih pertandingan yang tidak jadi maka sirkulasi ini diumumkan gagal dan semua taruhan akan dikembalikan kepada peserta.

14.1. Cara bertaruh TOTO “Tebak skor”

- Buka halaman “TOTO”. Tekan tombol “Tebak skor”.
- Akan muncul kupon dengan 8 kejadian.
- Dekat kejadian tekan tombol “pilih”. Menempatkan tanda centang pada skor yang Anda ingin pilih. Untuk menghapus tanda centang bisa tekan “hapus semua”.
- Anda dapat memilih beberapa hasil:
 - a. 1 – Kemenangan tim pertama
 - b. 2 – Kemenangan tim kedua
 - c. X – skor seri
 - d. >2,5 – Total lebih dari 2,5
 - e. <2,5 – Total kurang dari 2,5
 - f. X dan >2,5 – akan memilih skor seri dengan total lebih dari 2,5.
- Skor yang terpilih akan muncul di kolom “Seleksi”.
- Dalam kolom “Jumlah” masukkan jumlah uang Anda ingin bertaruh.
- Tekan “Pasang taruhan”.
- Kupon akan ditampilkan dalam Riwayat taruhan, tab “TOTO TS”.

15. Totalisator TOTO-Sepak Bola

15.1. Ketentuan umum

1.1 Perusahaan taruhan 1xBet menerima taruhan pada totalisator Toto-Sepak Bola sesuai dengan peraturan ini.

1.2 Totalisator TOTO - Sepak Bola adalah permainan yang menawarkan membuat taruhan pada hasil 14 pertandingan sepak bola tertentu yang tersedia di sirkulasi totalisator. Taruhan akan menang jika setidaknya 9 hasil diprediksikan dengan benar.

1.3 Taruhan diterima dari orang berumur 18 tahun dan lebih. Nasabah sendiri tanggung jawab atas pelanggaran ketentuan ini.

1.4 Taruhan akan diterima dari orang yang membaca dan menyetujui ketentuan ini. Menempatkan taruhan berarti Anda menerima Ketentuan.

15.2. Taruhan TOTO-Sepak Bola

2.1 Setiap pertandingan dapat memiliki 3 hasil: Kemenangan tim 1 tandai "1", skor seri tandai "X", Kemenangan tim 2 tandai "2"

2.2 Taruhan TOTO-Sepak Bola – kombinasi hasil kejadian (satu hasil untuk satu kejadian) serta jumlah taruhan pada kombinasi tersebut.

2.3 Pada setiap pertandingan sirkulasi peserta bisa memilih dari satu sampai tiga hasil yang mungkin di setiap kejadian, dengan ini masing-masing taruhan dihitung dan dibayar terpisah. Dengan menempatkan taruhan total jumlah pilihan(taruhan) dan jumlah taruhan total akan ditampilkan. Jumlah taruhan pada masing-masing pilihan dihitung dengan membagi jumlah taruhan total pada jumlah pilihan.

2.4 Semua taruhan totalisator dapat diperiksa di bagian Toto-Sepak Bola — daftar penarikan.

15.3. Perhitungan TOTO-Sepak Bola

3.1 Setelah semua pertandingan Toto-Sepak Bola berakhir, hasil pemenang masing-masing kejadian akan ditetapkan sesuai dengan ketentuan penerimaan taruhan pada Sepak Bola. Taruhan pada pertandingan sepak bola diterima untuk waktu pertandingan utama (termasuk perpanjangan waktu) kecuali taruhan seperti "Lulus" atau "Pemenang", di mana taruhan diterima pada hasil persaingannya dua tim. Perpanjangan waktu babak pertama adalah menit ke-45. Perpanjangan waktu babak kedua adalah menit ke-90. Jika pertandingan dihentikan sebelum 90 menit atau ditunda selama lebih dari tiga hari semua taruhan pada pertandingan dibatalkan, kecuali taruhan dengan hasil yang telah ditentukan.

3.2 Pertandingan dianggap gagal jika diinterupsi/ ditunda atau jika dimulai lebih awal dari waktu penutupan penerimaan taruhan sirkulasi ini. Dalam totalisator semua taruhan pada hasil pertandingan yang "tidak jadi" akan menganggap menang.

3.3 Jika di sirkulasi ada 4 atau lebih pertandingan yang tidak jadi, maka sirkulasi ini dianggap gagal dan semua taruhan dikembalikan dengan odds "1".

15.4. Penyaluran dana hadiah

4.1 Pool- jumlah uang yang diterima dalam bentuk taruhan pada sirkulasi Toto-Sepak Bola.

4.2 Dana Hadiah- bagian dari pool dimaksudkan untuk pembayaran kemenangan.

Penyaluran dana hadiah berdasarkan kategori:

- a) kategori 1 – 10% dana hadiah; disalurkan di antara taruhan bertepatan hasil untuk 14 pertandingan;
- b) kategori 2 – 10% dana hadiah; disalurkan di antara taruhan bertepatan hasil untuk 14 atau 13 pertandingan;
- c) kategori 3 – 10% dana hadiah; disalurkan di antara taruhan bertepatan hasil untuk 14 atau 13 atau 12 pertandingan;
- d) kategori 4 – 15% dana hadiah; disalurkan di antara taruhan bertepatan hasil untuk 14, 13, 12 atau 11 pertandingan;
- e) kategori 5 – 20% dana hadiah; disalurkan di antara taruhan bertepatan hasil untuk 14, 13, 12, 11 atau 10 pertandingan;
- f) kategori 6 – 35% dana hadiah; disalurkan di antara taruhan bertepatan hasil untuk 14, 13, 12, 11, 10 atau 9 pertandingan.

4.3 Kategori dengan bertepatan 14 hasil juga didanai oleh Jackpot yang dibentuk dari sirkulasi sebelumnya.

4.4 Jackpot adalah kemenangan tambahan yang didistribusikan di antara taruhan di mana semua 14 hasil pertandingan ditebak, secara proporsional jumlah taruhan ini (yaitu kalau bertaruh lebih maka menang lebih). Jackpot didasarkan pada sirkulasi sebelumnya di mana satu atau beberapa kategori pemenang tidak berhasil, yaitu ketika dalam taruhan terbaik bertepatan kurang dari 14 (13, 12, 11, 10, 9) kejadian. Dana hadiah kategori yang tidak dapat menang beralih ke Jackpot sirkulasi berikut. Jackpot tidak dimainkan dan akan meningkatkan pada setiap sirkulasi sampai saat salah satu peserta menebak hasil untuk semua kejadian. Perusahaan Taruhan memiliki hak untuk memperbesar jackpot dengan dana sendiri.

4.5 Penyaluran Jackpot dalam kasus pertandingan yang tidak jadi:

- 1 pertandingan yang tidak jadi- 35% Jackpot disalurkan;
- 2 pertandingan yang tidak jadi- 20% Jackpot disalurkan;
- 3 pertandingan yang tidak jadi – Jackpot tidak disalurkan

4.6 Pada kasus 1 kejadian yang tidak jadi dana hadiah akan disalurkan sesuai dengan p.4.2

4.7 Penyaluran dana hadiah dalam kasus 2 pertandingan yang tidak jadi:

- a) kategori 1 – 5% dana hadiah; disalurkan di antara taruhan bertepatan hasil untuk 14 pertandingan;
- b) kategori 2 – 10% dana hadiah; disalurkan di antara taruhan bertepatan hasil untuk 14 atau 13 pertandingan;
- c) kategori 3 – 15% dana hadiah; disalurkan di antara taruhan bertepatan hasil untuk 14, 13 atau 12 pertandingan;
- d) kategori 4 – 25% dana hadiah; disalurkan di antara taruhan bertepatan hasil untuk 14, 13, 12 atau 11 pertandingan;
- e) kategori 5 – 45% dana hadiah; disalurkan di antara taruhan bertepatan hasil untuk 14, 13, 12, 11 atau 10 pertandingan.

4.8 Penyaluran dana hadiah dalam kasus 3 pertandingan yang tidak jadi:

- a) kategori 1 – 10% dana hadiah; disalurkan di antara taruhan bertepatan hasil untuk 14 pertandingan;
- b) kategori 2 – 15% dana hadiah; disalurkan di antara taruhan bertepatan hasil untuk 14 atau 13 pertandingan;
- c) kategori 3 – 25% dana hadiah; disalurkan di antara taruhan bertepatan hasil untuk 14, 13 atau 12 pertandingan;
- d) kategori 4 – 50% dana hadiah; disalurkan di antara taruhan bertepatan hasil untuk 14, 13, 12 atau 11 pertandingan.

15.5. Perhitungan kemenangan

5.1 Kemenangan untuk setiap taruhan dihitung dengan mengalikan odds pemenang untuk jumlah taruhan 1 rp. dengan jumlah taruhan. Koefisien pemenang untuk jumlah taruhan 1 rp. dihitung secara membagi dana hadiah kategori tertentu ke jumlah semua taruhan dengan prediksi benar (yaitu jika Anda bertaruh lebih, Anda menang lebih).

5.2 Kemenangan dikreditkan dalam waktu 1 jam setelah pertandingan terakhir sirkulasi Toto-Sepakbola akan berakhir. Dalam kasus force majeure tidak akan lambat lebih dari 12 jam setelah pertandingan terakhir sirkulasi totalisator akan berakhir.

16. TOTO Hoki Es

Totalisator "Hoki Es" menawarkan menempatkan taruhan pada hasil pertandingan hoki es. Taruhan diterima hanya untuk waktu pertandingan utama (tambahan waktu dan penalti tidak termasuk). Kupon toto terdiri dari 5 pertandingan dengan pilihan skor pertandingan itu. Peserta akan memenangkan taruhan jika memprediksi hasil benar untuk 2 atau lebih banyak pertandingan. Untuk membuat taruhan pilih satu hasil untuk masing-masing kejadian yang ditunjukkan pada kupon. Jika Anda ingin membuat beberapa taruhan di satu kupon maka Anda memilih 2 atau lebih pilihan skor pada satu atau beberapa pertandingan; dengan ini nomor taruhan dan jumlah pembayaran akan meningkatkan dua kali lipat, tiga kali lipat dan sebagainya.

Untuk kemenangan taruhan peserta harus menebak skor pada 2 atau lebih pertandingan. 95% Pool (dana hadiah) disalurkan diantara peserta yang menang.

Jika semua kejadian terjadi maka dana hadiah akan disalurkan pada 4* kategori dan kontribusi** pada Jackpot sirkulasi berikut:

- Kategori 1 – 5% pool; distribusikan di antara taruhan yang menebak 5 kejadian;
- Kategori 2 – 10% pool, – bertepatan minimal 4 kejadian;
- Kategori 3 – 25% pool, – bertepatan minimal 3 kejadian;
- Kategori 4 – 55% pool, – bertepatan minimal 2 kejadian;

* – Jika 1 atau 2 pertandingan dianggap "tidak jadi" maka dana hadiah akan didistribusikan sesuai dengan peraturan.

** – Jika tidak ada taruhan yang menang kategori 1.

Distribusi dana hadiah dari kategori yang tidak memiliki taruhan menang.

Jika kejadian dianggap "tidak jadi" maka semua hasil kejadian ini pada semua pilihan taruhan dianggap kalah. Jumlah minimal prediksi benar tidak akan berubah, 2 hasil harus bertepatan. (Pertandingan dianggap "tidak jadi" jika waktu mulai pertandingan pindah pada tanggal yang lebih lambat dari pada tanggal pertandingan terakhir dari daftar Toto Hoki Es).

Jackpot disalurkan di antara taruhan dengan 5 atau 4 prediksi hasil kejadian benar, menurut jumlah taruhan itu. Yaitu lebih besar jumlah taruhan lebih besar jumlah kemenangan.

Jackpot tidak dimainkan sampai saat seseorang peserta prediksi hasil kejadian benar.

Jackpot tidak akan dimainkan sebelum saat seseorang peserta menebak hasil untuk 5 atau 4 pertandingan.

Taruhan yang menebak skor tepat pada 5 pertandingan akan berbagi 95% Jackpot. 5% Jackpot disalurkan di antara taruhan yang menebak minimal 4 hasil.

Penyaluran Jackpot dalam kasus pertandingan yang tidak jadi:

- 1 pertandingan yang tidak jadi – distribusi 25% Jackpot (hanya 4 pertandingan bertepatan);
- 2 pertandingan yang tidak jadi – Jackpot tidak dimainkan.

Penyaluran pool dalam kasus 1 pertandingan yang tidak jadi:

- menebak 4 hasil – 10%,
- menebak 3 hasil – 12,5%,
- menebak 2 hasil – 70%.

Jika dalam sirkulasi ada 2 atau lebih pertandingan yang tidak jadi maka sirkulasi ini diumumkan gagal dan semua taruhan akan dikembalikan kepada peserta.

17. TOTO “Bola Basket”

TOTO Bola Basket menawarkan pelanggan untuk menempatkan taruhan pada hasil pertandingan bola basket. Taruhan diterima hanya untuk waktu pertandingan utama.

Slip taruhan TOTO berisi 10 pertandingan dengan hasil potensial untuk masing-masing pertandingan. Pelanggan harus menebak hasil dari 5 pertandingan atau lebih dengan benar supaya taruhan dapat menang.

Untuk memasang taruhan, Anda harus memilih satu hasil untuk masing-masing dari 10 pertandingan yang ditunjukkan pada slip taruhan. Anda harus menebak pemenang dan juga skor akhir pertandingan. Anda juga dapat bertaruh untuk seri. Untuk taruhan akumulator, Anda dapat melakukannya dalam satu slip taruhan dengan memilih 2 atau lebih hasil pada satu atau beberapa pertandingan. Jumlah total taruhan dan nilai taruhannya akan meningkat dua kali lipat, tiga kali lipat dan sebagainya dengan sesuai.

Untuk menerima hadiah, Anda harus memprediksikan hasil dengan benar dalam 5 pertandingan atau lebih. 90% pool (dana hadiah) dibagikan di antara pemain yang berhasil.

Jika semua pertandingan dimainkan, pool dibagikan untuk 6* kategori kemenangan, dan pengurangan** dibuat untuk Jackpot pengundian berikut:

- Kategori 1 - 5% pool; taruhan yang hasil dari 10 pertandingan ditebak dengan benar akan dimasukkan dalam pembagian ini
- Kategori 2 - 5% pool hadiah (hasil dari setidaknya 9 pertandingan ditebak dengan benar)
- Kategori 3 - 10% pool hadiah (hasil dari setidaknya 8 pertandingan ditebak dengan benar)
- Kategori 4 - 10% pool hadiah (hasil dari setidaknya 7 pertandingan ditebak dengan benar)
- Kategori 5 - 25% pool hadiah (hasil dari setidaknya 6 pertandingan ditebak dengan benar)
- Kategori 6 - 45% pool hadiah (hasil dari setidaknya 5 pertandingan ditebak dengan benar)

* - Jika 1 atau 2 pertandingan tidak terjadi, dana hadiah dibagikan berdasarkan klausa peraturan ini.

** - Jika tidak ada taruhan yang menang di kategori kemenangan 1.

Distribusi pool dari kategori kemenangan yang tidak memiliki taruhan menang

Jika ada kejadian yang dianggap tidak terjadi, semua tebakan untuk kejadian tersebut akan dianggap kalah. Jumlah minimum yang diperlukan untuk menebak hasil yang benar tidak berubah, hasil dari 5 pertandingan harus ditebak.

(Pertandingan dianggap tidak terjadi jika waktu mulai pertandingan ditunda ke tanggal yang lebih lama dari tanggal pertandingan terakhir di jadwal TOTO Bola Basket).

Jackpot dibagikan di antara taruhan yang berhasil memprediksi 10 skor yang benar, sesuai dengan besaran taruhan-taruhan itu. Makin besar nilai taruhannya, makin besar hadiahnya.

Jackpot tidak dimainkan jika tidak ada yang memprediksi hasil benar untuk ke-10 pertandingan.

Penyaluran Jackpot dalam kasus satu pertandingan atau lebih tidak terjadi:

1 pertandingan yang tidak jadi – distribusi 25% Jackpot

Pembagian pool hadiah dalam kasus di mana 1 pertandingan tidak terjadi:

Penyaluran pool dalam kasus 2 pertandingan yang tidak jadi:

- menebak 9 hasil dengan benar - 5%
- menebak 8 hasil dengan benar - 10%
- menebak 7 hasil dengan benar - 10%
- menebak 6 hasil dengan benar - 25%
- menebak 5 hasil dengan benar - 50%

Pembagian pool hadiah dalam kasus di mana 2 pertandingan tidak terjadi:

- menebak 8 hasil dengan benar - 5%
- menebak 7 hasil dengan benar - 10%
- menebak 6 hasil dengan benar - 30%
- menebak 5 hasil dengan benar - 55%

Jika ada lebih dari 3 pertandingan yang tidak terjadi, maka semua taruhan akan dianggap hangus dan nilai taruhan akan dikembalikan.

18. Toto "eSports Sepakbola"

Toto eSport Sepakbola adalah permainan di mana perusahaan taruhan menerima taruhan uang pada hasil kejadian-kejadian yang tersedia di totalisator dan salurkan uang taruhan (pool) di antara para peserta pemenang berdasarkan aturan totalisator dan hukum yang mengatur jenis kegiatan ini.

Kupon totalisator - daftar 15 kejadian dan hasil, yang diisi oleh peserta untuk melakukan taruhan.

Kemenangan tim pertama dilambangkan sebagai "1"; kemenangan tim kedua - "2"; skor seri - "X".

Peserta totalisator dapat memilih beberapa hasil untuk setiap kejadian; dalam hal ini jumlah varian taruhan meningkat (jumlah taruhan minimal juga).

Taruhan totalisator adalah kombinasi hasil kejadian (satu hasil dari setiap pertandingan totalisator) dan jumlah uang yang peserta bertaruh pada kombinasi ini.

Peserta dapat menang taruhan bila menebak 9 atau lebih hasil kejadian, dan akan kalah bila menebak kurang dari 9 kejadian.

Jika kalah, maka taruhan akan hilang, jika menang, maka taruhan memasuki dana hadiah dan jadi bagian pembayaran kepada peserta.

Penyaluran dana hadiah berdasarkan kategori

bertepatan 15 hasil - 10% dana hadiah;

bertepatan 14 hasil - 10% dana hadiah;

bertepatan 13 hasil - 10% dana hadiah;

bertepatan 12 hasil - 10% dana hadiah;

bertepatan 11 hasil - 10% dana hadiah;

bertepatan 10 hasil - 18% dana hadiah;

bertepatan 9 hasil - 32% dana hadiah;

Dana hadiah dibagi di antara taruhan yang menang secara proporsional jumlah taruhan tersebut.

Jackpot - keuntungan tambahan yang disalurkan di antara taruhan secara proposional dengan jumlah taruhan tersebut.

Jackpot terbentuk dari sisa totalisator sebelumnya dimana satu atau lebih dana hadiah tidak dapat dimainkan, yaitu bila taruhan terbaik menebak kurang dari 15 (14, 13, 12, 11, 10) hasil .

Jackpot naik setiap sirkulasi dan tidak dimainkan sampai saat salah satu peserta menebak hasil untuk semua pertandingan.

Penyelenggara totalisator berhak untuk meningkatkan jackpot dari dana sendiri.

Taruhan pada semua pertandingan totalisator diterima untuk waktu permainan utama, kecuali ditentukan lain.

Taruhan diterima sebelum sirkulasi mulai. Sirkulasi akan mulai pada saat pertandingan yang paling awal di sirkulasi ini akan mulai. Pertandingan yang tidak jadi tidak dianggap.

Pertandingan di totalisator dianggap "tidak jadi" jika pertandingan tersebut dianggap "tidak jadi" sesuai dengan peraturan perusahaan taruhan 1xBet.

Jika pertandingan dianggap "tidak jadi" maka semua varian taruhan pada hasil pertandingan tersebut dianggap menang.

Penyaluran jackpot dalam kasus kejadian yang tidak jadi:

1 kejadian yang tidak jadi – penyaluran 35% jackpot;

2 kejadian yang tidak jadi – penyaluran 20% jackpot;

3 kejadian yang tidak jadi – penyaluran 10% jackpot;

4 kejadian yang tidak jadi – penyaluran 5% jackpot.

Jika dalam sirkulasi ada 3 kejadian yang tidak jadi, maka kategori “bertepatan 9 hasil” tidak akan dibayarkan.

Tetapi kategori “bertepatan 10 hasil” akan memiliki 40% dana hadiah; kategori “ bertepatan 11 hasil” akan memiliki 20%; kategori “ bertepatan 12 hasil” - 15%; kategori “bertepatan 13 atau 14 hasil” akan memiliki 10%, kategori; “bertepatan 15 hasil” - 5%.

Jika dalam sirkulasi ada empat kejadian yang tidak jadi maka kategori “bertepatan 9 atau 10 hasil” tidak akan dibayarkan. Tetapi kategori “bertepatan 11 hasil” akan memiliki 45% dana hadiah; kategori “bertepatan 12 hasil” akan memiliki 25%; kategori “bertepatan 13 hasil” - 15%; kategori “bertepatan 14 hasil” akan memiliki 10%; kategori “ bertepatan 15 hasil” - 5%.

Dalam kasus force majeure, termasuk kegagalan teknis yang dapat menghalangi bertaruh pada sirkulasi secara lengkap maka penyelenggara berhak (bukan kewajiban) untuk mengumumkan sirkulasi ini gagal dan mengembalikan semua taruhan kepada peserta dan membentuk edisi baru berdasarkan sirkulasi yang dicabut.

19. TOTO Esports

SYARAT UMUM

1. Perusahaan taruhan menerima taruhan pada totalisator TOTO Esports sesuai dengan Syarat dan Ketentuan ini.
2. Totalisator TOTO Esports adalah permainan di mana para pelanggan dapat memasang taruhan pada hasil dari 11 event esports tetap yang ditawarkan di dalam totalisator. Taruhan akan menang jika setidaknya 6 hasil diprediksikan dengan benar.
3. Taruhan hanya diterima dari para individu yang telah membaca dan menyetujui Syarat dan Ketentuan perusahaan. Dengan memasang taruhan, Anda mengonfirmasi bahwa Anda menyetujui Syarat dan Ketentuan.

TARUHAN TOTO Esports

1. Untuk memasang taruhan, Anda harus memilih satu hasil untuk masing-masing dari 11 event yang ditampilkan di slip taruhan. Anda harus memprediksikan siapa yang akan memenangkan sebuah event atau peta tertentu, dan juga skor total di akhir event tersebut. Anda juga bisa bertaruh pada hasil seri di CS:GO jika waktu tambahan tidak disebutkan di aturan turnamen.
2. Taruhan TOTO Esports adalah kombinasi dari satu set hasil (satu hasil untuk setiap event), dan jumlah taruhan yang dipasang pada set hasil ini.
3. Untuk setiap event di totalisator, Anda bisa memilih mulai dari satu hingga empat hasil yang memungkinkan (lima dalam kasus langka). Setiap taruhan diselesaikan dan dibayar secara terpisah. Saat taruhan dipasang, jumlah total taruhan (opsi) dan nilai total taruhan ditampilkan. Ukuran taruhan untuk setiap opsi dihitung dengan membagikan nilai taruhan dengan jumlah opsi.
4. Nilai taruhan minimum untuk totalisator ditetapkan oleh perusahaan.
5. Anda bisa melihat daftar lengkap totalisator dengan mengunjungi TOTO - TOTO Esports - Daftar pengundian.

PENYELESAIAN TOTO Esports

1. Begitu semua event di TOTO Esports selesai, kami membayar kemenangan untuk hasil yang ditebak dengan benar untuk setiap event di totalisator, sesuai dengan Syarat dan Ketentuan untuk menerima taruhan esports.
2. Sebuah event di totalisator dianggap hangus jika ia diinterupsi/ditunda/dimundurkan lebih dari 24 jam, atau jika ia dimulai sebelum tenggat waktu penerimaan taruhan untuk totalisator. Dalam satu totalisator, semua taruhan pada semua hasil dari event yang hangus akan dianggap menang.
3. Jika 3 atau lebih event dalam satu totalisator dianggap hangus, totalisator tersebut akan dianggap hangus, dan semua taruhan akan diselesaikan dengan odd sebesar 1,00.
4. Kemenangan untuk setiap taruhan dihitung dengan mengalikan kemenangan per 1 (satu) unit moneter dari taruhan dengan nilai taruhan. Kemenangan per satu unit moneter dari taruhan dihitung dengan membagikan pool hadiah untuk kategori ini dengan nilai total dari taruhan pemain pada opsi yang diprediksikan secara benar (dalam kata lain, makin besar nilai taruhan, makin besar pembayaran kemenangan).
5. Kemenangan dikreditkan dalam waktu 1 jam setelah event terakhir di totalisator TOTO Esports berakhir, dan tidak lebih dari 12 jam setelah event terakhir di totalisator TOTO Esports berakhir, dalam hal force majeure.

19.1. Distribusi dana hadiah dan Jackpot

DISTRIBUSI DANA HADIAH

1. Pool adalah jumlah total uang yang diterima dalam bentuk taruhan pemain dalam satu totalisator.
2. Dana hadiah adalah sebagian dari pool (90%) yang ditetapkan untuk dibayarkan sebagai kemenangan.
3. Distribusi dana hadiah berdasarkan kategori (termasuk di mana satu event dinyatakan hangus):
 - 11 hasil diprediksikan dengan benar - 10% dari dana hadiah
 - setidaknya 10 hasil diprediksikan dengan benar - 10% dari dana hadiah
 - setidaknya 9 hasil diprediksikan dengan benar - 10% dari dana hadiah
 - setidaknya 8 hasil diprediksikan dengan benar - 15% dari dana hadiah
 - setidaknya 7 hasil diprediksikan dengan benar - 20% dari dana hadiah
 - setidaknya 6 hasil diprediksikan dengan benar - 35% dari dana hadiah
4. Distribusi dana hadiah berdasarkan kategori (di mana dua event dinyatakan hangus):
 - 11 hasil diprediksikan dengan benar - 5% dari dana hadiah
 - setidaknya 10 hasil diprediksikan dengan benar - 10% dari dana hadiah
 - setidaknya 9 hasil diprediksikan dengan benar - 15% dari dana hadiah
 - setidaknya 8 hasil diprediksikan dengan benar - 25% dari dana hadiah
 - setidaknya 7 hasil diprediksikan dengan benar - 45% dari dana hadiah
 - setidaknya 6 hasil diprediksikan dengan benar - tidak ada pembayaran
5. Jika nilai jackpot mencapai 10 juta, aturan berlaku untuk menghadiahkan jackpot ke slip taruhan yang memprediksikan dengan benar 10 hasil, dengan catatan tidak ada orang lain yang menebak ke-10 hasil. Dalam kasus-kasus lain, slip-slip taruhan dengan 10 hasil yang diprediksikan dengan benar akan berbagi 25% jackpot. Aturan ini hanya berlaku jika tidak ada pertandingan yang dibatalkan dalam pengundian.

Pembagian pool hadiah di mana hanya ada satu slip taruhan dengan 10 hasil yang diprediksikan dengan benar:

- Slip taruhan dengan 10 hasil akurat - 10% pool hadiah + 100% jackpot
- Slip taruhan dengan 9 hasil akurat - 10% pool hadiah
- Slip taruhan dengan 8 hasil akurat - 15% pool hadiah
- Slip taruhan dengan 7 hasil akurat - 20% pool hadiah
- Slip taruhan dengan 6 hasil akurat - 35% pool hadiah

Pembagian pool hadiah di mana ada beberapa slip taruhan dengan 10 hasil yang diprediksikan dengan benar:

- Slip taruhan dengan 10 hasil akurat - 10% pool hadiah + 25% jackpot
- Slip taruhan dengan 9 hasil akurat - 10% pool hadiah
- Slip taruhan dengan 8 hasil akurat - 15% pool hadiah
- Slip taruhan dengan 7 hasil akurat - 20% pool hadiah
- Slip taruhan dengan 6 hasil akurat - 35% pool hadiah

JACKPOT

1. JACKPOT kumulatif, yang dibentuk dari beberapa totalisator terdahulu, ditujukan untuk kategori hadiah di mana hasil dari ke-11 event diprediksikan dengan benar.

2. JACKPOT adalah hadiah tambahan yang dibagikan di antara semua taruhan di mana hasil dari ke-11 pertandingan diprediksikan dengan benar, yang nilainya sebanding ukuran semua taruhan (dalam kata lain, makin besar nilai taruhan, makin besar pembayaran kemenangan). Jackpot dibentuk dari pengundian totalisator sebelumnya, di mana satu atau lebih kategori hadiah tidak dimenangkan (yaitu di mana hasilnya lebih kecil dari 11 event (10,9, 8, 7, 6) tidak diprediksikan dengan benar oleh taruhan terbaik), dan dalam hal ini, dana hadiah untuk kategori ini akan di-rollover menjadi JACKPOT kumulatif untuk pengundian berikutnya. JACKPOT meningkat dengan setiap pengundian, dan hanya dimenangkan saat setidaknya satu pelanggan memprediksikan hasil dari ke-11 event. Penyelenggara totalisator dapat meningkatkan JACKPOT dengan menggunakan dana mereka sendiri.
3. Distribusi JACKPOT saat terdapat event hangus:
 - 1 event hangus - 35% dari JACKPOT
 - 2 event hangus - 20% dari JACKPOT

20. TOTO Free

1. Slip taruhan TOTO – pelanggan harus menentukan hasil dari 12 event yang ditetapkan, menyerahkan ini sebagai prediksi gratis begitu dilakukan. Di slip taruhan TOTO, hasilnya ditampilkan sebagai berikut ini:
 - “1” untuk Kemenangan Kandang
 - “2” untuk Kemenangan Tandang
 - “X” untuk Seri
2. Hanya satu hasil yang bisa dipilih untuk setiap event.
3. Prediksi diterima hingga pertandingan pertama yang diikuti sertakan dalam TOTO dimulai. Slip taruhan yang diserahkan setelah pertandingan TOTO yang pertama dimulai akan dianggap tidak valid.
4. Slip taruhan TOTO menjadi live saat pertandingan pertama yang termasuk dalam pilihan TOTO dimulai (waktu yang sebenarnya, bukan waktu yang dijadwalkan). Pertandingan yang dianggap hangus tidak akan dipertimbangkan. Tanggal dan waktu dimulainya pertandingan yang ditunjukkan di slip taruhan ditujukan sebagai informasi saja. Waktu event yang disebutkan dengan tidak tepat tidak akan dianggap sebagai alasan untuk pembatalan taruhan.
5. Jika sebuah event dianggap hangus, semua hasil event ini di semua slip taruhan akan dianggap menang.
6. Jika satu event atau lebih dianggap hangus:
 - Jika 4 event atau lebih dianggap hangus, taruhan TOTO akan dianggap batal.
 - Jika 3 event dianggap hangus, tidak ada poin yang akan diberikan untuk 8 dan 9 hasil yang diprediksikan dengan tepat.
 - Jika 1 atau 2 event dianggap hangus, tidak ada poin yang akan diberikan untuk 8 hasil yang diprediksikan dengan tepat.
7. Sebuah pertandingan yang termasuk di dalam slip taruhan TOTO dianggap hangus jika pertandingan tersebut dianggap hangus sesuai dengan aturan Perusahaan taruhan 1xBet.
8. Distribusi kemenangan:
 - 100 poin bonus diberikan untuk 8 hasil yang diprediksikan dengan tepat
 - 250 poin bonus diberikan untuk 9 hasil yang diprediksikan dengan tepat
 - 1.000 poin bonus diberikan untuk 10 hasil yang diprediksikan dengan tepat
 - 3.000 poin bonus diberikan untuk 11 hasil yang diprediksikan dengan tepat
 - 7.000 poin bonus diberikan untuk 12 hasil yang diprediksikan dengan tepat
9. Bagaimana cara kerjanya?
 - Satu putaran baru TOTO diadakan setiap hari.
 - Lakukan prediksi Anda secara gratis.
 - Sebelum pengundian TOTO dimulai, konfirmasi prediksi gratis TOTO Anda dengan memasang taruhan pada sebuah event olahraga. Jumlah taruhan minimum untuk mengonfirmasi prediksi Anda adalah 2,5 EUR, dan odd-nya harus sebesar 2 atau lebih tinggi.
 - Hanya taruhan pertama yang dipasang setelah Anda membuat prediksi TOTO saja yang akan dianggap sebagai konfirmasi dari prediksi tersebut. Harap dicatat bahwa taruhan yang dipasang dengan menggunakan kode promo dan poin bonus, demikian juga Advancebet, taruhan yang dijual, taruhan yang dikembalikan dengan odd 1,00, serta taruhan sistem tidak akan diperhitungkan sebagai konfirmasi atas prediksi TOTO.
 - Anda hanya dapat membuat satu prediksi per hari.
 - Tunggu pengundian harian TOTO.
10. Daftar putaran yang terdahulu dapat ditemukan di halaman “Daftar pengundian” TOTO.
11. Terima poin bonus Anda di akun Toko Kode Promo Anda dalam waktu satu jam setelah pertandingan terakhir TOTO berakhir.

12. Syarat dan Ketentuan TOTO

- 1xBet berhak untuk menolak taruhan gratis TOTO untuk pelanggan saat Perusahaan Taruhan memiliki alasan yang masuk akal untuk memercayai bahwa pelanggan tersebut memiliki riwayat atau sedang menyalahgunakan atau menipu sistem taruhan, contohnya dengan melakukan arbitrase.
- Anda harus berusia setidaknya 18 tahun untuk membuka akun di Perusahaan Taruhan.
- Perusahaan berhak untuk membatalkan atau menarik penawaran ini, atau mengubah syarat apa saja kapan saja tanpa pemberitahuan atau memberikan alasan. Perusahaan juga berhak untuk tidak mengizinkan pemegang akun tertentu untuk berpartisipasi dalam promosi ini.

13. Perusahaan menegakkan kebijakan ketat dalam hal hanya satu akun per pelanggan, dan menggunakan sejumlah sistem keamanan internal untuk mengidentifikasi ini. Dalam hal ini, untuk menghindari potensi penyalahgunaan, kami berhak, atas kebijakan kami sendiri, untuk menolak memberikan bonus taruhan gratis dalam hal-hal sebagai berikut ini:

- akun-akun yang menggunakan alamat IP yang sama;
- akun-akun yang dimiliki oleh keluarga/rumah tangga yang sama;
- akun-akun yang menggunakan detail kontak atau pengenalan yang sama (misalnya alamat email, nomor telepon, nomor kartu kredit/debit, atau detail pembayaran lainnya);
- beberapa akun yang dimiliki oleh orang yang sama;
- pelanggaran syarat dan ketentuan bonus apa saja;
- bukti adanya kolusi antara para pelanggan dalam memasang taruhan.

14. Penawaran ini hanya berlaku untuk para pelanggan 1xBet.

15. 1xBet adalah satu-satunya pihak yang memutuskan untuk promosi ini, dan keputusannya dianggap final dan mengikat. Selanjutnya, 1xBet berhak untuk meminta dokumentasi ID yang memuaskan dari setiap pelanggan sebelum akun mereka dikreditkan dengan taruhan gratis.

16. Penawaran ini hanya berlaku untuk akun pertama pelanggan (profil mereka di Akun Saya harus dilengkapi sepenuhnya, dan nomor telepon mereka harus diaktifkan), dan tidak akan berlaku untuk akun-akun yang dibuka selanjutnya. Penawaran ini tidak dapat digunakan bersamaan dengan penawaran lainnya. Jika Anda memiliki pertanyaan apa saja mengenai bonus 1xBet, harap hubungi dukungan pelanggan kami.

17. Anda harus setuju untuk berpartisipasi dalam penawaran bonus taruhan olahraga di halaman 'Pengaturan Akun' di bagian Akun Saya.

21. Sumber informasi utama

1. Bola Basket:

www.euroleague.net - ULEB Euroleague
www.ulebcup.com — Piala ULEB
www.fiba.com — Turnamen FIBA
www.aba-liga.com - Liga Adriatic
<https://vtb-league.com/> - VTB United League
www.basket.ru - Rusia
www.nba.com - NBA
www.wnba.com - WNBA
www.ncaasports.com - NCAA
www.nbl.com.au - Australia
www.oeb1.at - Austria
www.basketball-bundesliga.de - Jerman
www.esake.gr - Yunani
www.acb.com - Spanyol
www.legabasket.it - Italia
www.lkl.lt - Lithuania
www.plk.pl - Polandia
<https://basketligakobiet.pl/> - Kejuaraan Polandia. Wanita
nsl.kosarka.co.yu - Serbia
www.tbl.org.tr - Turki
<https://fbu.ua/> - Ukraina
www.lnb.fr, www.basketpro.com - Prancis
<https://nbl.basketball/> - Republik Ceko
<https://www.kbl.or.kr> - Korea Selatan
<https://www.cbaleague.com/> - Tiongkok

2. Bola Voli:

<https://en.volleyballworld.com/> - Piala Eropa
www.fivb.com - Internasional
www.volleyball-bundesliga.de - Jerman
www.volleyball.gr - Yunani
www.rfevb.com - Spanyol
www.legavolley.it - Italia (Laki)
www.legavolleyfemminile.it - Italia (Wanita)
www.pls.pl - Polandia (Laki)
www.lsk.net.pl - Polandia (Wanita)
www.volley.ru - Rusia
<https://tvf.org.tr/> - Turki
www.volley.asso.fr - Prancis
www.cvf.cz - Republik Ceko

3. Bola tangan:

www.ihf.info - IHF Turnamen
www.eurohandball.com - Turnamen EHF
www.handball-bundesliga.de - Jerman
<https://tophaandbold.dk/> - Denmark
www.asobal.es - Spanyol
www.rushandball.ru - Rusia
<https://www.lnh.fr/proligue/calendrier> - Prancis
www.handboll.info - Swedia

4. Lain-lain:

www.nfl.com - Sepak Bola Amerika NFL
www.mlb.com - Bisbol MLB
www.koreabaseball.com - Bisbol. Korea
<https://npb.jp/> - Bisbol. Jepang
<https://www.wbsc.org/> - Bisbol. Turnamen Dunia
<http://biathlonresults.com> - Biathlon
<https://www.snooker.org/> - Snooker
www.boxrec.com - Tinju
www.iaaf.org - Atletik
www.fis-ski.com - Ski
www.atptennis.com - Tennis. ATP. Challengers.
www.wtatour.com - Tennis WTA
<https://www.itftennis.com/en/> - World Tennis
<https://www.wimbledon.com/> - Tennis. Wimbledon
<https://www.daviscup.com/> - Tennis. Piala Davis
<https://www.billiejeankingcup.com/> - Tennis. Piala Billie Jean King
www.espn.com/f1, www.formula1.com - Formula 1
<https://www.chess.com/ru/events> - Catur
<https://www.olympics.com/> - Olimpiade

5. Hoki Es:

www.khl.ru - KHL
www.nhl.com - NHL
www.theahl.com - AHL
<https://ice.hockey> - Austria
www.hockey.by - Belarus
www.del.org - Jerman
<https://metalligaen.dk/> - Denmark
www.hockey.no - Norway
www.fhr.ru - Rusia
<https://www.hockeyslovakia.sk/en/> - Slovakia
www.sm-liiga.fi - Finlandia
www.hockeyfrance.com - Prancis
www.hokej.cz - Republik Ceko
www.sehv.ch - Swiss
www.swehockey.se - Swedia
<https://www.iihf.com/> - Kejuaraan Dunia
<https://www.chl.hockey/> - Liga Hoki Champions

6. Sepak bola:

<http://www.fifa.com> - Pertandingan Tim Nasional
<http://www.uefa.com> - Pertandingan Tim Nasional Eropa, UEFA Liga Champion, Piala Eropa
<http://www.concacaf.com> - Liga Champion CONCACAF
<http://www.cafonline.com> - Liga Champion CAF
<http://www.the-afc.com> - Liga Champion AFC
<https://www.premierleague.com> - Liga Premier Inggris
<https://aleagues.com.au/> - Liga A Australia
<https://www.nationalpremierleagues.com.au> — Liga Premier Australia
<http://www.bundesliga.at> — Bundesliga Austria
<http://www.afa.org.ar> - Liga Argentina
<http://www.ffa.am> — Liga Premier Armenia
<http://abff.by> - Liga Premier Belarusia
<https://www.proleague.be/> - Divisi Utama A Belgia
<http://fp1eague.bg/bg> - Liga Utama Profesional Sepak Bola Bulgaria
<http://www.nfsbih.ba> - Liga Premier Bosnia dan Herzegovina
<https://www.cbf.com.br> - Seri Brazil Champions A
<http://www.mlsz.hu> - Hungaria Nasional Champions
<https://www.guatemalafutbol.com> - Liga Guatemala
<http://www.kicker.de> - Bundesliga Jerman
<http://www.hkfa.com> - Liga Divisi Utama Hong Kong
<https://www.slgr.gr/el/> - Liga Super Yunani
<http://www.lnphn.com> - Liga Honduras
<http://erovnulliliga.ge> - Liga Erovnulli Georgia
<https://eredivisie.eu/home/> - Eredivisie Liga Belanda
<https://superliga.dk/> - Superliga Denmark
<https://www.football.co.il/> - Liga Premier Israel
<http://www.the-aiff.com> - Liga Sepakbola India
<http://www.persianleague.com> - Liga Gulf Pro Persia
<http://www.ksi.is> - Liga Islandia
<https://www.laliga.com/> - La Liga Spanyol
<https://kffleague.kz> - Liga Premier Kazakhstan
<https://www.qfa.qa/en> - Liga Utama Qatar
<https://www.csl-china.com/> - Liga Super Cina
<http://www.cfa.com.cy> - Divisi Pertama Cyprus
<http://www.unafut.com> - Liga FPD Costa Rica
<http://dimayor.com.co> - Kategori Utama Colombia A
<http://www.lff.lv> - Liga Tinggi Latvia
<https://toplyga.lt/> - Liga Lithuania A
<http://ffm.mk> - Liga Sepakbola Pertama Makedonia
<https://www.malaysianfootballleague.com> - Liga Super Malaysia
<http://www.mfa.com.mt> - Liga Utama Malta
<http://www.femexfut.org.mx> - Liga Meksiko MX
<http://www.nzfootball.co.nz> - Kejuaraan Sepakbola Selandia Baru
<http://www.fotball.no> - Liga Utama Norwegia
<http://www.proleague.ae> - Liga Pro UAE
<https://lpf.com.pa/> - Liga Sepakbola Panama
<https://liga1.pe/> - Divisi Utama Paraguay
<http://adfp.org.pe> - Liga Utama Peru
<http://www.ekstraklasa.org> - Liga Utama Polandia
<http://www.rfpl.org> - Liga Utama Rusia
<https://fnl.pro> - Liga Nasional Sepakbola Rusia
<http://www.lpf.ro> - Liga Romania 1
<http://www.spl.com.sa> - Liga Profesional Arab Saudi
<http://nifootballleague.com> - Kejuaraan Irlandia Baru
<http://www.superliga.rs> - Liga Super Serbia
<https://www.nikeliga.sk/> - Liga Super Slovakia
<http://www.nzs.si> - Liga Prva Slovenia
<https://www.mlssoccer.com> - Liga Sepakbola Utama (MLS)
<http://www.thaileague.co.th> - Liga 1 Thailand
<https://www.tff.org/> - Liga Super Turki
<https://upl.ua> - Liga Utama Ukraina
<http://www.welshpremier.com> - Liga Wales
<http://www.auf.org.uy> - Divisi Utama Uruguay
<http://www.veikkausliiga.com> - Liga Utama Finlandia
<http://www.lfp.fr> - Liga 1 Perancis
<https://hns.family> - Liga Pertama Sepakbola Kroasia
<http://fscg.me> - Liga Pertama Montenegro
<https://www.fotbal.cz/> - Liga Pertama Czech
<http://www.anfp.cl> - Divisi Utama Chili
<http://www.football.ch> - Liga Super Swiss
www.allsvenskan.se - Liga Utama Swedia
<https://spfl.co.uk> - Kejuaraan Skotlandia
<http://www.jalgpall.ee> - Kejuaraan Estonia
<http://www.psl.co.za> - Divisi Utama Afrika Selatan
<http://www.kleague.com> - Liga 1 Korea selatan
<https://www.jleague.co/> - Liga 1 Japan

22. Perhitungan taruhan «Accumulator» dan «Sistem»

Jika Anda ingin mendapatkan rincian lebih lanjut tentang prinsip-prinsip perhitungan taruhan «Accumulator» dan «Sistem», Anda dapat menggunakan kalkulator khusus yang memberi kesempatan untuk mengatur sejumlah kejadian, jumlah taruhan dan odds. Kalkulator memberikan penjelasan tentang semua kombinasi yang terlibat dalam perhitungan kemenangan taruhan Anda.

[Pergi ke halaman perhitungan «Accumulator» dan «Sistem».](#)

[Pergi ke halaman perhitungan «Taruhan keberuntungan» dan «Paten».](#)

23. KASINO

1. Industri perjudian, pertaruhan, dan eGaming adalah area di mana sejumlah kata dan istilah khusus digunakan. Jika Pelanggan memiliki keraguan mengenai istilah tertentu, ia sebaiknya tidak memasang taruhan dalam permainan yang menggunakan istilah ini.
Dengan demikian, Pelanggan sebaiknya memasang taruhan hanya saat ia mengerti apa tepatnya arti dari setiap kata. Juru Taruhan secara eksplisit melepaskan tanggung jawab untuk situasi di mana Pelanggan salah memahami arti kata-kata yang digunakan dalam permainan yang ia mainkan.
2. Sebelum melanjutkan dengan permainan apa saja, Pelanggan sangat dianjurkan untuk membaca dan meneliti secara saksama aturan permainan tersebut semaksimal mungkin.
3. Pelanggan yang berpartisipasi dalam turnamen, permainan meja live, atau permainan berjenis apa saja di platform, mengakui bahwa ia mengerti sepenuhnya, menerima, dan setuju untuk tunduk pada Syarat & Ketentuan (selanjutnya akan disebut sebagai "S&K") dari masing-masing turnamen, permainan meja live, atau permainan berjenis apa saja.
4. Pelanggan tidak diizinkan untuk berkolusi dengan Pelanggan lainnya. Baik itu skema kolusi langsung maupun tidak langsung, segala tindakan dengan jenis ini sepenuhnya dilarang. Pernyataan ini valid menyangkut semua permainan yang dibuat tersedia oleh Juru Taruhan, baik saat ini maupun di masa depan, tanpa pengecualian.
5. Jika Pelanggan bertujuan untuk mulai bermain dan memasang taruhan, ia harus memeriksa apakah legal untuk berpartisipasi dalam aktivitas perjudian di wilayah yurisdiksinya. Pelanggan juga wajib memperjelas apakah legal untuk menggunakan perangkat lunak yang diperlukan untuk memainkan permainan apa saja yang dibuat tersedia oleh Juru Taruhan. Oleh sebab itu, Pelanggan pertama-tama harus menghilangkan semua kemungkinan keraguan bahwa tindakannya mungkin melanggar undang-undang, norma, dan peraturan yang berlaku di wilayah yurisdiksinya.
6. Semua kemenangan yang melampaui €10.000 dianggap dan diproses sebagai Kemenangan Besar. Sesuai dengan kebijakan ini, kemenangan seperti ini harus disetujui dan dikonfirmasi oleh para mitra Juru Taruhan sebelum bisa ditambahkan ke akun Pelanggan dan ditarik.
7. Semua taruhan diperlakukan sebagai taruhan yang diterima hanya setelah taruhan tersebut terdaftar di server Juru Taruhan. Konfirmasi online yang berkaitan dengan taruhan itu juga dibutuhkan. Setelah itu, taruhan yang terdaftar tidak bisa dibatalkan atau diubah.
8. Taruhan pelanggan tidak pernah bisa melampaui saldo akunnya. Begitu taruhan terdaftar, taruhan tersebut akan diambil dari akun Pelanggan. Dalam hal kemenangan, dana ini akan dikreditkan ke akun Pelanggan setelah taruhan diselesaikan dengan benar sesuai dengan S&K ini.
9. Juru Taruhan secara eksplisit menolak keluhan atau perselisihan yang menyangkut fakta atau event apa saja yang berhubungan dengan taruhan yang dipasang lebih dari 10 (sepuluh) hari sebelumnya.
10. Jika Pelanggan ingin mengajukan keluhan yang berhubungan dengan cara layanan Juru Taruhan berfungsi, ia harus menghubungi Layanan Dukungan Pelanggan dengan segera. Jika keluhan tersebut dianggap valid, keluhan akan diajukan untuk pertimbangan lebih lanjut ke departemen Juru Taruhan yang bertanggung jawab, agar keputusan final dapat diambil.
11. Metode Pengujian Keadilan & RNG
Semua produk online dan penawaran lain yang dibuat tersedia oleh Juru Taruhan memiliki lisensi dari Curaçao eGaming. Ini berarti bahwa tahapan-tahapan pengujian dan QA (Quality Assurance) yang cermat - bersama dengan verifikasi menyeluruh - selalu dijalankan dan berhasil diselesaikan sebelum produk ditawarkan di platform eGaming.
Menggunakan platform berarti bahwa Pelanggan mengonfirmasikan bahwa ia sepenuhnya diberi tahu bahwa organisasi pengujian pihak ketiga yang independen melakukan QA

kepatuhan eksternal dan tahapan pengujian untuk memastikan fungsionalitas yang akurat, tampilan yang benar, dan pemrosesan transaksi yang sempurna, bersama dengan kepatuhan yang paling ketat kepada aturan dan penghitungan yang berlaku secara hukum dan yang diwajibkan.

Nilai Keuntungan bagi Pemain (RTP/Return to Player) berarti kalkulasi teoretis dari persentase yang diharapkan mengenai taruhan yang akan dikembalikan oleh permainan tertentu kepada Pelanggan, setelah jumlah babak permainan dan/atau putaran yang masuk akal. Ini berarti, meskipun permainan dan hasilnya tidak pernah bisa diprediksikan atau diramalkan - dan Pemain bisa memenangkan atau kehilangan jumlah uang yang banyak - keuntungan rata-rata dari setiap permainan dapat direfleksikan secara umum oleh indikator RTP teoretisnya.

Indikator RTP dihitung baik itu melalui kalkulasi teoretis, atau dengan basis pendekatan virtual yang sesuai dengan metode dari jenis permainan tertentu. Dengan memainkan permainan, Pelanggan secara eksplisit menyetujui hal ini.

12. Pelanggan yang mengambil bagian dalam permainan dan taruhan dari Juru Taruhan menyadari dan menyetujui bahwa hasil dari aktivitas tersebut ditentukan dengan generator angka acak saja. Sebagai konsekuensinya, Pelanggan siap untuk menerima hasil apa saja dari jenis ini. Selain itu, Pelanggan menerima fakta bahwa jika terjadi peristiwa langka di mana terdapat perbedaan kecil antara hasil yang ditampilkan di layar dan hasil yang direkam oleh server, server permainan akan diutamakan. Oleh sebab itu, Pelanggan menyetujui bahwa rekaman teknologis yang disimpan oleh server akan menjadi sumber akhir untuk menentukan kondisi, keadaan, dan hasil permainan.
13. Pelanggan dapat menghubungi dan berkomunikasi dengan Layanan Dukungan Pelanggan. Pelanggan dapat mendiskusikan semua pertanyaan yang ia punya baik itu melalui Obrolan langsung atau email di.

23.1. PROMOAKSI

BONUS

1. Semua bonus dianggap dan diperlakukan sebagai kesepakatan istimewa antara Juru Taruhan dan Pelanggan. Di bawah kesepakatan ini, Juru Taruhan menyediakan dana tertentu kepada Pelanggan untuk digunakan dalam bermain dan memasang taruhan. Pada saat yang sama, Pelanggan mengambil tanggung jawab penuh untuk memenuhi persyaratan taruhan sebelum ia dapat meminta penarikan dana masing-masing.
2. Bonus Juru Taruhan dapat melibatkan S&K khusus. Inilah sebabnya, Perusahaan mengundang Pelanggan untuk membaca S&K secara saksama, agar tetap memahami informasi semaksimal mungkin, dan mencegah kesalahpahaman.
3. Bonus hanya dapat digunakan oleh seorang Pelanggan individual, melalui satu perangkat, dengan satu alamat IP, dan melalui peramban Internet yang sama.
4. Setiap akun individual diizinkan untuk memiliki satu bonus yang aktif saja setiap kali. Bonus khusus untuk deposit bukanlah bonus yang berjenis kumulatif. Oleh sebab itu, bonus ini hanya bisa digunakan dalam urutan prioritas, yaitu satu demi satu. Ini berarti bonus Pelanggan yang berikutnya akan tersedia hanya setelah bonusnya yang sebelumnya telah ditarik kembali, atau ditebus.
5. Bonus yang disediakan oleh Juru Taruhan hanya tersedia kepada Pelanggan yang telah memasukkan semua data pribadi yang diperlukan melalui Akunnya. Nomor telepon Pelanggan juga harus diaktifkan. Pelanggan juga diwajibkan untuk menyetujui S&K program bonus selama proses pendaftaran. Jumlah minimum deposit Pelanggan yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam program bonus bergantung pada bonus tertentu.
6. Dalam hal bonus Pelanggan, jumlahnya dimasukkan ke Saldo Bonusnya. Ini berarti jumlah

bonus akan dipisahkan dari Saldo Tunai.

7. Baik itu bonus Pelanggan maupun kemenangan yang dihasilkan dengan menggunakan bonus itu akan hangus begitu bonus kedaluwarsa. Periode validitas biasa yang terkait dengan bonus berlangsung selama 30 (tiga puluh) hari, dimulai sejak bonus dikreditkan. Pelanggan bertanggung jawab untuk mempelajari dengan saksama S&K bonus yang diberikan.
8. Dalam hal periode validitas dari putaran gratis berbagai bonus, rentang waktunya bergantung pada penyedia tertentu. Oleh sebab itu, rentang waktu ini tidak dan tidak dapat diatur oleh Juru Taruhan.
9. Juru Taruhan berhak untuk mengubah S&K yang terkait dengan semua bonus, menangguhkannya untuk sementara, atau bahkan menghapusnya secara permanen kapan saja.
10. S&K Umum yang ditetapkan oleh Juru Taruhan selalu berlaku tanpa pengecualian.

PERSYARATAN TERKAIT PERTARUHAN BONUS

1. Saat bermain dengan bonus aktif, Pelanggan diperbolehkan untuk memasang taruhan dengan akun bonusnya maupun dengan akun pribadi utamanya. Pada saat yang sama, Pelanggan harus memahami fakta bahwa memiliki bonus yang aktif di akunnya menghalanginya dari menarik uang. Permintaan penarikan akan ditolak hingga persyaratan yang terkait dengan pertaruhan bonus dipenuhi. Atau, Pelanggan dapat menolak bonus yang tersedia untuknya.
2. Dalam hal menebus bonus, Pelanggan harus memasang jumlah uang yang diperlukan dalam taruhan. Kecuali dinyatakan sebaliknya secara eksplisit oleh S&K bonus, Pelanggan harus memasang taruhan yang cukup untuk mencapai jumlah total bonus dikalikan dengan beberapa kali tertentu. Ini berarti, peraturannya adalah sebagai berikut: persyaratan taruhan = jumlah bonus x berapa kali yang diperlukan.
3. Semua bonus deposit harus ditebus dengan mempertaruhkan jumlah bonus yang terkait.
4. Sebelum bonus Pelanggan ditebus, jumlah taruhan tidak boleh lebih tinggi dari €5.
5. Begitu bonus Pelanggan ditebus, akun pribadi utama akan dikreditkan dengan dana bonus yang tersisa. Jumlahnya tidak bisa melampaui jumlah total bonus Pelanggan. Jika saldo akun bonus Pelanggan masih di bawah jumlah taruhan yang memungkinkan setelah bonusnya ditebus, bonus tersebut akan diperlakukan sebagai bonus yang hangus.
6. Semua taruhan yang dipasang dalam permainan di bawah kategori Permainan Meja, Baccarat, Roulette, Blackjack, Keno, Kartu Gores, Bingo, Poker, dan "Lainnya" tidak tunduk pada aturan pertaruhan. Daftar berikut ini berisikan permainan-permainan di mana aturan pertaruhan tidak berlaku:

41429 Uncharted Seas, 3 Hit Pay, 30 Ball BINGO, 80 Ball BINGO, A Christmas Carol, A Night In Paris JP, Acemania, African Roulette, After Night Falls, Alice Adventure, Alkemor's Tower, American BINGO, Art of the Heist, Asia Wins, Astro Legends: Lyra and Erion, At The Copa, Aztec Magic Deluxe, Baker's Treat, Barn Ville, Big Apple Wins, Bikini Party, Bingo Bonanza, Bingo Machine, Bingol  , Bird of Paradise, Birds!, Blazing Joker, Blood Eternal, Blood Suckers, Blood Suckers Touch, Blue Ocean, Book of Oz, Book of Oz: Lock n Spin, Book of Shadows, Bookie of Odds, Booming Bananas, Booming Seven, Booming Seven Deluxe, Break Da Bank Again Respin, Bugs Party, Cabaret Dancing Bones, Carnaval Forever, Cash Cuisine, Castle Builder (II), Charms And Clovers, Cherry Bomb, Cherry Bomb Deluxe, Chicago Nights, Chilli Pop, Classico, Cloud Tales, Cool Buck, Cops And Robbers, Crown Anchor, Curious Machine, Dead or Alive, Diamond Valley, Diamonds are Forever 3 lines, Dice Bingo, Dim Sum Mania, Disco Night, Divine Forest, Dolphin's Luck, Dr. Jekyll & Mr. Hyde, Dragon Dance, Dragon Kings™, Dragon Scrolls, E.T. Races, Eggomatic, Electro Bingo Web, Enchanted JP, European BINGO, Extra Keno, Extreme, Extreme, Eye of the Kraken, Fa-Fa Twins, Faerie Spells™, Fire & Steel, Flying Pigs, Forsaken Kingdom, Four Seasons, Football 3x3, Frankenslot's Monster, Fruit Basket, Fruit Bat Crazy™, Fruit Cocktail, Fruitsie, Fruit Snapz, Gem Riches, Genie Wishes, Ghost Pirates, Gifts From

Caesar, Giovanni's Gems, Gold Canyon™, Gold Hold, Golden Dragon Club, Golden Egg Keno, Golden Girls, Golden Legend, Goldfire 7s, Good Girl Bad Girl, Great 88, Greedy Goblins, Greyhound Racing, Gypsy Rose, Halloween Witch, Happy Birds, Happy Halloween, Hot Ink, Hugo 2, Immortal Romance, Irish Charms, Italia 3x3, It Came From Venus JP PLUS, Jack Hammer, Jack Hammer 2, Jack Hammer 2 Touch, Jackpot 6000, Jackpot Jamba, Jackpot Rango, Jade Butterfly, Johnny the Octopus, Joker Power, Joker's Wild, Kamikadze, Kawaii Kitty, Keno, Keno - Vegas Jackpot, Keno Extra, Keno Jackpot, Keno Universe, Le Kafee Bar, Legend Of The Nile™, Lemur Does Vegas, Lemur Does Vegas Easter Edition, Let's Shoot, Locomodin, London Hunter, Lotus Love, Lucky 3, Lucky Angler, Lucky Irish, Lucky Keno, Lucky Reels, Lucky Riches Hyperspins, Luxor Scratch, Magic Shoppe, Matchmania, Max Quest: Wrath of Ra, Mayan Bingo Web, Mega Gems, Mega Glam Life, Mega Joker, Mega Love, Megamoney, Million Cents, Million Coins Respin, Mona Lisa Jewels, Monkey, Monkey Keno, More Gold Diggin', Mr. Vegas, Muertitos, MULTIFRUIT 81, Musketeers, Mystic Force, Neon Reels™, New Triple, New Triple HD, Nuwa, Ocean Fortune, Ocean Lord, Ogre Empire, Paris Nights, Pearls of India, Pharaoh Bingo, Pimped, Pinocchio, Planet 67, Plumber Free, Pompeii, Power Keno, Progressive Diamond Jackpot, Pumpkin Patch, Queen of Gold, Quick Bingo, Rage to Riches, Rainbow 3x3, Red Dragon Wild, Reel Gems, Reel Hot Respin, Reel Stea, Reels of Wealth, Retro Reels, Robin Hood: Shifting Riches, Romeo, Royal Cash, Royal Charm, Royal Masquerade, Royal Wins, Safari Hunter, Safari Sam, Samba Bingo Web, Santa's Village, Santa's Workshop, Scarab Treasure, Scrooge, Scudamore's Super Stake, Sea Hunter, Secret of the Stones, Sin City Nights, Sixbingo, Slots Angels, Spectacular Wheel of Wealth, Spinfinity Man, Stampede, Star Raiders Scratch, Stardust, Sugar Pop, Sugar Pop 2: Double Dipped, Super Bonus Bingo, Super Fast Hot Hot, Super Fast Hot Hot Respin, Super Keno, Super Lucky Reels, Super Multitimes Progressive, Taxi Movida, The Alchemist 89, The Angler, The Exterminator, The Ghouls, The Glam Life, The Gold of Poseidon, The Golden Egg, The Golden Owl of Athena™, The Slotfather JP, The Slotfather: Part II, The Tipsy Tourist, The True Sheriff, The Wish Master, Thrones of Persia, Thunder Reels, Tiger's Claw, Tokyo Kombat, Tomb Raider, Tower Quest, Treasure Room, Tree of Fortune, Triple Bonus, Triple Bonus HD, Tropical Fruitsie, Tycoons, Under the Bed, Untamed Bengal Tiger, Untamed Crowned Eagle, Untamed Giant Panda, Untamed Wolf Pack, Valley of Pharaohs, Vampire: The Masquerade - Las Vegas, Vegas VIP Gold, Vegas Wins, Victorious, Victorious Touch, Viking Voyage™, Weekend In Vegas, Wheel of Africa, Wheel of Hounds, Wheel of Monsters, Wheel of Wealth, Wheel of Wealth Special Edition, When Pigs Fly!, WhoSpunIt?, Wild Jester, Wild Orient, Wild Spin, Wolf Moon Rising, World Cup Keno, World Football, Xmas 3x3, Xoc Dia, Yak Yeti & Roll™, Zodiac Fortune, Zombie Hoard, Tut's Twister, Ozwin's Jackpots, Wolf Hunters, Double Dragons, Alchymedes, dark vortex, Holmes and the Stolen Stones, Jokerizer, Spina Colada, The Dark Joker Rizes, Vikings Go Berzerk, Vikings go to Hell, Wicked Circus, Casino Cosmos

Namun, harap dicatat bahwa daftar ini dapat diubah dari waktu ke waktu. Untuk menemukan daftar permainan yang terbaru, harap hubungi Dukungan Pelanggan di.

7. Pelanggan diizinkan untuk meminta penarikan sebelum bonusnya ditebus. Pada saat yang sama, dalam hal ini, baik itu jumlah bonus maupun kemenangan yang diterima saat menebus bonus ini dapat dibatalkan.
8. Semua kemenangan yang diraih dengan dana bonus dan diminta untuk ditarik akan diperiksa dan diverifikasi oleh Juru Taruhan. Hanya setelah itu, pembayaran ini dapat diproses. Dalam beberapa kasus, yang kondisional pada hasil proses verifikasi, Juru Taruhan memiliki hak penuh untuk, dan akan meminta data pribadi dari Pelanggan serta detail-detail tambahan untuk mengonfirmasi metode pembayarannya.

PEMBATALAN BONUS

1. Pelanggan berhak untuk menyerahkan semua bonus atau satu promosi bonus. Ini dapat dilakukan dengan menghubungi Dukungan Pelanggan Juru Taruhan di, melalui obrolan

langsung, atau dengan mengambil tindakan yang diperlukan di Akun Pribadinya.

2. Jika Pelanggan menolak atau ingin membatalkan bonus, saldo bonus yang terkait akan menjadi 0 (nol). Sebagai akibatnya, Pelanggan tidak lagi diwajibkan untuk memenuhi persyaratan taruhan.
3. Pelanggan berhak untuk berhenti melanjutkan pemenuhan persyaratan taruhan bonus. Hal ini dapat dilakukan di Akun Pelanggan. Harap dicatat bahwa jika bonus ditolak setelah ditebus sebagian, semua kemenangan yang dibuat saat menebus bonus tersebut akan dibatalkan.

PENYALAHGUNAAN BONUS

1. Pelanggan dilarang keras untuk menyalahgunakan bonus. Dalam hal pengertian dari "penyalahgunaan" di konteks ini, rasio berikut ini dari bonus yang diterima sehubungan dengan deposit, dianggap sebagai penyalahgunaan. 70% dana bonus yang didapatkan dari 5 hingga 9 deposit; 50% dana bonus yang didapatkan dari 10 atau lebih deposit. Jika terjadi penyalahgunaan seperti ini, Juru Taruhan memiliki hak penuh untuk melarang Pelanggan dari menerima bonus. Juru Taruhan juga dapat membatalkan kemenangan yang diterima dengan dana bonus, baik itu selama taruhan maupun setelah taruhan berakhir.
2. Juru Taruhan memiliki hak penuh untuk memeriksa dan meneliti riwayat transaksi, akun, dan catatan Pelanggan kapan saja dan dengan alasan apa saja. Jika pemeriksaan ini mendeteksi penyalahgunaan bonus yang dilakukan oleh Pelanggan, Juru Taruhan memiliki hak penuh untuk membatalkan bonus yang disediakan kepada Pelanggan.
3. Jika Juru Taruhan mendeteksi bahwa Pelanggan menggunakan strategi permainan yang dilarang oleh Juru Taruhan saat menebus bonus, Juru Taruhan berhak untuk mengambil tindakan penalti dan mengeluarkan Pelanggan, baik itu dari promosi yang tersedia saat ini maupun dari semua promosi di masa depan.
4. Berikut ini adalah beberapa contoh dari strategi yang mungkin dianggap dilarang oleh Juru Taruhan saat memenuhi persyaratan taruhan bonus:
 - Memasang taruhan bervolume tinggi tanpa dampak yang serius pada saldo Pelanggan. Strategi ini dapat dicontohkan dengan memasang taruhan pada setiap angka roulette, atau dengan memasang taruhan pada merah dan hitam secara bersamaan.
 - Memasang taruhan besar (yaitu taruhan yang melampaui €5 (lima euro)) dengan tujuan untuk meningkatkan saldo bonus Pelanggan dengan cepat, dan kemudian mengurangi secara drastis volume taruhan yang dipasang (misalnya dua kali lipat) tanpa alasan yang jelas, sementara Pelanggan memiliki saldo akun yang wajar. Setiap kasus yang disebutkan di atas akan diperiksa secara saksama oleh Juru Taruhan.
 - Bertaruh besar di permainan-permainan yang mensyaratkan kontribusi rendah (yaitu persentase taruhan yang diperhitungkan dalam persyaratan taruhan), dan kemudian bertaruh kecil dalam permainan-permainan yang mensyaratkan kontribusi lebih besar.
 - Menunda babak permainan, dalam hal bonus dan putaran gratis, untuk dimainkan di kemudian hari saat tidak menghadapi persyaratan taruhan dan/atau batasan yang ditetapkan dalam membuat deposit baru, dengan putaran gratis dan bonus masih tersedia.
 - Kombinasi apa saja dari semua teknik dan strategi permainan yang disebutkan di atas.
5. Setiap kali penyalahgunaan bonus yang dilakukan Pelanggan diungkap dan diidentifikasi, Juru Taruhan berhak penuh untuk mengambil tindakan-tindakan berikut ini: membatalkan dan menarik kembali semua bonus yang tersedia dan semua kemenangan yang dihasilkan dari bonus-bonus tersebut, serta memblokir akun Pelanggan sepenuhnya.
6. Juru Taruhan menyarankan agar Pelanggan memasukkan nomor teleponnya yang asli saat mendaftar: Juru Taruhan dapat menggunakannya kelak untuk mengonfirmasi identitas asli pelanggan. Jika tidak memungkinkan untuk menghubungi Pelanggan, Juru Taruhan memiliki hak penuh untuk membatasi hak Pelanggan untuk menggunakan bonus, dan bahkan untuk

memblokir akun pribadinya.

PAKET SELAMAT DATANG UNTUK PELANGGAN

1. Sebelum Pelanggan dapat menambahkan deposit ke akunnya, ia harus setuju untuk menerima bonus kasino. Hal ini dapat dilakukan di halaman 'Pengaturan Akun' di bagian 'Akun Saya'. Atau, ini bisa dilakukan langsung di halaman 'Deposit'.
2. Bonus tunduk pada aktivasi otomatis, dan akan dikreditkan ke akun Pelanggan dalam waktu 1 hari, yaitu 24 (dua puluh empat) jam setelah momen di mana semua persyaratan yang terkait dengan penawaran Juru Taruhan dan disebutkan di paragraf 27.1 dipenuhi.
3. Hak untuk menerima Bonus Deposit pertama membutuhkan penyetoran deposit yang setara dengan atau melebihi €10 (sepuluh euro); untuk Bonus Deposit ke-2, ke-3, dan ke-4, jumlah deposit harus setara dengan atau melebihi €15 (lima belas euro).
4. Batas maksimum untuk Bonus Deposit pertama yang bisa diklaim setara dengan €300 (tiga ratus euro); untuk Bonus Deposit ke-2 sebesar €350 (tiga ratus lima puluh euro); untuk Bonus Deposit ketiga sebesar €400 (empat ratus euro); sedangkan untuk Bonus Deposit ke-4 sebesar €450 (empat ratus lima puluh euro).
5. Semua bonus deposit harus ditebus dengan mempertaruhkan jumlah bonus 35 (tiga puluh lima) kali.
6. Setiap bonus yang diaktifkan harus ditebus dalam waktu 7 (tujuh) hari.
7. putaran gratis dapat diberikan hanya setelah bonus deposit Pelanggan ditebus.
8. Kemenangan yang didapatkan dari putaran gratis akan dikreditkan ke akun utama. Oleh sebab itu, tidak perlu untuk menebusnya.
9. Sebelum bonus ditebus, jumlah taruhan tidak boleh melebihi €5 (lima euro).
10. Jika Pelanggan beralih di antara beberapa jenis bonus yang berbeda (meskipun ia telah menetapkan pilihan), melepaskannya, atau mengambil jenis bonus yang berlawanan, pelanggan ini tidak akan lagi berhak untuk berpartisipasi dalam penawaran bonus Juru Taruhan pada deposit-deposit berikutnya. Aturan ini berlaku sepenuhnya pada paket selamat datang dan juga pada bonus 50% untuk deposit ke-10.

DEPOSIT KE-10 DENGAN BONUS 50%

1. Jika Pelanggan beralih di antara beberapa jenis bonus yang berbeda (meskipun ia telah menetapkan pilihan), melepaskannya, atau mengambil jenis bonus yang berlawanan, pelanggan ini tidak akan lagi berhak untuk berpartisipasi dalam penawaran bonus Juru Taruhan pada deposit-deposit berikutnya. Aturan ini berlaku sepenuhnya pada paket selamat datang dan juga pada bonus 50% untuk deposit ke-10.
2. Bonus tunduk pada aktivasi otomatis, dan akan dikreditkan ke akun Pelanggan dalam waktu 1 hari, yaitu 24 (dua puluh empat) jam setelah momen di mana semua persyaratan yang terkait dengan penawaran Juru Taruhan (disebutkan di paragraf 27.1) dipenuhi.
3. Hak untuk menerima Bonus Deposit ke-10 membutuhkan Pelanggan untuk menambahkan deposit sebesar setidaknya €10 (sepuluh euro).
4. Menyangkut jumlah bonus maksimum yang dapat diklaim oleh Pelanggan, nilainya adalah €300 (tiga ratus euro).
5. Bonus ini harus ditebus dengan mempertaruhkan jumlah bonus 35 (tiga puluh lima) kali.
6. Dalam hal batasan waktu, bonus yang diaktifkan harus ditebus dalam waktu 2 (dua) hari, atau 48 (empat puluh delapan) jam.
7. Jumlah putaran gratis yang tersedia ditetapkan berdasarkan saldo akun Pelanggan pada saat ia membuat deposit. Pelanggan menerima 1 (satu) putaran gratis untuk setiap €5 (lima euro) di saldo akun utama mereka. Harap dicatat bahwa deposit itu sendiri tidak akan diperhitungkan saat mengalkulasikan jumlah putaran gratis yang akan diberikan. Putaran gratis diberikan dalam waktu 15 (lima belas) menit setelah deposit dibuat (untuk menerima putaran gratis,

Pelanggan harus secara bersamaan memenuhi syarat penawaran bonus Juru Taruhan dalam keseluruhannya).

8. Dalam hal kemenangan yang didapatkan dengan putaran gratis Pelanggan, ini akan dikreditkan ke akun utama. Oleh sebab itu, tidak perlu untuk menebusnya.
9. Sebelum bonus ditebus, jumlah taruhan tidak boleh melebihi €5 (lima euro).

HADIAH

1. Hadiah harus dipahami sebagai bonus yang berjenis khusus. Dengan demikian, hadiah tidak memerlukan deposit, dan hanya tersedia bagi para Pelanggan yang setuju untuk berpartisipasi dalam penawaran bonus yang dibuat tersedia oleh Juru Taruhan.
2. Pada saat yang sama, S&K khusus dapat berlaku untuk hadiah semacam ini. Itulah sebabnya, Juru Taruhan menganjurkan kepada Pelanggan untuk meneliti dengan saksama S&K tersebut sebelum mengaktifkan hadiah yang tersedia (S&K tersebut dapat menjelaskan jumlah bonus, persyaratan taruhan, dll.). Pelanggan harus mengunjungi bagian yang sesuai di "Akun Saya" untuk membaca S&K tersebut, sehingga informasi lengkap mengenai hadiah dapat diperoleh, dan untuk menghindari kemungkinan miskonsepsi, miskomunikasi, dan kesalahpahaman.
3. Setiap kali, hanya satu hadiah per akun permainan yang diizinkan untuk aktif. Oleh sebab itu, hadiah tidak dapat diakumulasi. Sebagai konsekuensinya, hadiah hanya dapat digunakan sesuai dengan apa yang disebut "prinsip antre". Artinya, setiap hadiah berikutnya hanya akan tersedia setelah hadiah terdahulu ditebus. Atau, hadiah sebelumnya juga bisa dibatalkan atau ditangguhkan selama taruhan.
4. Semua hadiah, bersama dengan semua kemenangan yang diperoleh dengan menggunakannya, akan hangus begitu hadiah kedaluwarsa. Jika Pelanggan ingin memastikan periode validitas yang berlaku, ia harus mengunjungi halaman 'Akun Saya' > bagian "Bonus dan Hadiah". Semua hadiah menjadi aktif tepat pada saat ia diberikan kepada Pelanggan. Harap dicatat bahwa menangguhkan bonus taruhan tidak akan memperpanjang periode validitas penawaran hadiah yang dibuat tersedia.
5. Bahkan saat memiliki hadiah yang aktif, Pelanggan berhak untuk memasang taruhan dengan dana yang tersedia di akun utamanya.
6. Semua S&K Juru Taruhan dalam keseluruhannya, termasuk semua S&K lain dari kebijakan bonus Juru Taruhan selalu berlaku, selama S&K tersebut tidak berlawanan dengan stipulasi yang disebutkan di atas.

23.2. Daftar berhenti untuk permainan-permainan taruhan

Untuk menebus kemenangan dari bonus, pelanggan harus mempertaruhkan jumlah yang mereka menangkan sesuai dengan syarat dari bonus tersebut. Pelanggan dapat mempertaruhkan kemenangannya di banyak permainan slot video, dengan beberapa pengecualian. Berikut ini adalah daftar permainan di mana kemenangan bonus tidak dapat dipertaruhkan.

10c Min - European Roulette, 10P Roulette, 12 Number Roulette, 1429 Uncharted Seas, 1524 Golden Quest, 1xEuropean Roulette, 1xMWA, 20 Flaring Fruits, 20 Super Stars, 21 Burn Blackjack, 3 Amigos, 3 Card Blackjack, 3 Card Poker, 3-Hand Casino Hold'em, 3- Hand Casino Hold'em, 300 Carat BJ, 300 Carat European Roulette, 3D Baccarat, 3D Blackjack, 3D European Roulette, 3D Lucky Number, 4 Dragon Kings, 4 of a Kind Bonus Poker, 4H Steam Joker Poker, 5 Flaring Fruits, 50 Flaring Fruits, 6 Bingo, 6 Card Poker, 7 11 21, 7 Days Anotherland, 7 Fruits, 7 Handed Blackjack (European), 7 Handed Blackjack American, 7 Solitaire, 7-UP, 777, 8 Leprechauns: Scratch Card, 88 Bingo 88, 88 Golden 88, 88 Riches, 888 Dragons™, 888 Gems 3x3, 888 Gems Pull Tabs, 8th Wonder, 9 Pots of Gold

HyperSpins™, A Christmas Carol, A Night In Paris JP, Ace Bonus, Aces & Deuces Bonus Poker, Aces & Eights, Aces & faces poker, Aces and Eights 1 Hand, Aces and Eights 10 Hand, Aces and Eights 100 Hand, Aces and Eights 5 Hand, Aces and Eights 50 Hand, Aces And Eights Poker, Aces and Faces, Aces And Faces HD, Aces and Faces Poker, Aces&Faces, Acey Deucey, Action!, Africa, After Night Falls, Age of Asgard, Age of Knights, AirCombat 1942, Aladdin's Lamp, Alchemy Blast, Alchymedes, Alien Hunter, Alkemor's Tower, All Aces, All American, All American 4 Hands, All American HD, All American Poker 1 Hand, All American Poker 10 Hand, All American Poker 100 Hand, All American Poker 5 Hand, All American Poker 50 Hand, Allstar Knockout, Alter World, Amaterasu Keno, Amazing Link Riches, American Blackjack, American Gold Poker, American Poker II, American Poker V, American Roulette, American Roulette 3D, American Roulette Gold Series, American Roulette High Stakes, American Roulette Privee, American Roulette Pro, Ancient Magic, Andar Bahar, Andar Nights, Angel & Devil, Animal Fishing, Apollo, Aquarium, Arabeska, Arabian, Arabic Roulette, Argentina League, Argo, Asia Wins, Astro Legends: Lyra & Erion, AstroBoomers: To The Moon!, AstroBoomers: TURBO!, At The Copa, Atlantic City Blackjack, Atlantic City Blackjack Elite Edition, Atlantic City Blackjack Gold, Atlantis, Atlantis Bingo, Atom, Aura of Jupiter, Auto-Roulette, Auto-Roulette La Partage, Auto-Roulette VIP, Avalon Scratch, Awesome Money, Aztec, Baccarat, Baccarat - Punto Banco, Baccarat 777, Baccarat Babes, Baccarat Deluxe, Baccarat Mini, Baccarat No Commission, Baccarat Pro, Baccarat Super 6, Baccarat Supreme, Baccarat Supreme No Commission, Baccarat VIP, Baccarat Wheel, Baccarat Zero Commission, Back Blackjack, Back to the Fruits Respins of Amun Re, Balloon, Balloon Run, Banana Bingo, Bank Job, Bank of Gold, Bank Robbers, Barn Ville, Baron Samedi, Basketball, Basketball Strike, Battleships, Beauty and the Beast, Bee Fab Pull Tab, Beer Party, Beer Tycoon, Belangkai, Bet Velodrom 3D, Biergarten Fest Scratch Card, Big Apple Wins, Big Win Baccarat, Bikini Party, Billion Llama, Bingo 3, Bingo 37, Bingo 37 Ticket, Bingo 75, Bingo 90, Bingo Bruxaria, Bingo Cientista Doidão, Bingo Gatinho, Bingo Gênio, Bingo Halloween, Bingo Hortinha, Bingo Iglu, Bingo Pilipino, Bingo Pirata, Bingo Pop, Bingo Saga Loca, Bingo Samba Rio, Bingo Señor Taco, Bingo Señorita Calavera, Bingo Soccer, Bingo Trevo da Sorte, Bingole, Bingolícia, Bingote, Birds and Animals, Birds Slot, Birds!, Bit Blackjack, Bit Holdem, Black Beauty, Black Jack, Black Jack 21, Black Jack VIP, Blackjack, Blackjack (3 Hand), Blackjack - Multi-hand, Blackjack - Single Deck™, Blackjack 21 + 3, Blackjack Atlantic City, Blackjack Bonus, Blackjack Classic, Blackjack Classic™, Blackjack Double, Blackjack Double Exposure, Blackjack Double Exposure 3 Hand, Blackjack European, Blackjack Fast, Last updated: June 2022 Blackjack Gold 5, BlackJack High, BlackJack Lucky Sevens, Blackjack Mh, Blackjack Multihand, Blackjack Perfect Pairs, Blackjack Platinum 1, Blackjack Royal Pairs, Blackjack Single Deck, Blackjack Supreme Multi Hand, Blackjack Supreme Single Hand, Blackjack Surrender, Blackjack Switch, Blackjack Touch - Single Deck, Blackjack Vegas Strip, Blackjack VIP, Blackjack Xchange, BlackJack™, Blazing Fruits, Blazing Fruits 3x3, Blazing Fruits Pull Tabs, Blood Eternal, Blood Queen Scratch, Blood Suckers, Blood Suckers™, Blossom Wings, Blue Beard, Board Games, Boat Trip Mississippi, Bomb Squad, Bonanza Wheel, Bonus Deuces Wild, Bonus Deuces Wild 1 Hand, Bonus Deuces Wild 10 Hand, Bonus Deuces Wild 100 Hand, Bonus Deuces Wild 5 Hand, Bonus Deuces Wild 50 Hand, Bonus Deuces Wild Poker, Bonus Poker, Bonus Poker 1 Hand, Bonus Poker 10 Hand, Bonus Poker 100 Hand, Bonus Poker 5 Hand, Bonus Poker 50 Hand, Book of Bastet, Book Of Crazy Chicken, Book of Juno, Book Of Keno, Book of Madness, Book of Madness Respins of Amun Re, Book of Oasis, Book of Romeo & Julia, Book of Romeo and Julia Golden Nights, Book of Shadows, Book of Slingo, Book of Win, Books & Bounties, Books & Bulls Golden Nights, Books & Pearls, Books & Temples, Books And Bulls RHFP, Books and Pearls Respins of Amun Re, Booming Bananas, Booming Seven, Booming Seven Deluxe, Boss The Lotto, Boto Bingo, Boxes, Break Da Bank Again Respin, Bubble Mania, Buffalo Spirit 3x3, Buffalo Spirit Pull Tabs, Bull Cards, Bull Fight, Bun in the Oven, Burning Ice, Burning Ice 10, Burning Ice 40, Burning Keno, Burning Pearl Bingo, Cabaret Dancing Bones, Cai Shen Bingo, Cai Shen Fishing, Caishen Dao, Calavera Bingo, Candy, Cappadocia, Captain Domino, Card Roulette, Caribbean Beach Poker, Caribbean Blackjack, Caribbean Hold'em, Caribbean Poker, Caribbean Saga, Caribbean Stud, Caribbean Stud Poker, Carnaval Bingo, Carnaval Forever, Carnaval Scratchcard, Carol Of The Elves, Carousel, Cash Cuisine, Cash or Crash, Casino, Casino Battle, Casino Hold'em, Casino Holdem, Casino

Holdem 1, Casino Hold`em, Casino Roulette , Casino Slot, Casino Stud Poker, Casino War, Caterpillars, Cazino Cosmos, Celebrity Zoo Scratch Card, Champions, Champions Bingo II, Champions Ondemand, Charming Wheel, Charms & Clovers, Chefs Menu, Cherry Blast, Cherry Blast Scratch, Cherry Bomb Deluxe, Cherry Cherry Scratchcard, Chicago Bang Bang!, Chicago Nights, Chilli Pop, Chilling Tiger, Christmas Party, Christmas Slot, Chuck a Luck, Circus, Circus Bingo, City Slot, Classi Keno, Classic 1, Classic 2, Classic Blackjack, Classic Blackjack Gold Series, Classic Cars Deluxe, Classic Mario, Classico, Coils of Cash, Coin Conqueror, Coin Field, Coin Vault, Coins, Color Champion, Colours, Cool Buck - 5 Reel, Copa Libertadores, Cops & Robbers, Cosmic Crystals Scratch, Courier Sweeper, Cowboy, Craps, Crazy Mice, Crazy Monkey, Cricket X, Crown & Anchor, Crypto Mania Bingo, Crystal Ball Golden Nights, Crystal Ball Red Hot Firepot, Crystal Burst XXL, Cup Cakes, Cupid's Scratch, Curious Machine Plus, Cute Cats, Cutie Cat, Cutie Cat Crazy Chicken Shooter, Cyber Catz: Scratch Card, Dark, Dark 100, Dark Joker Rizes, Dark Vortex, Darts 180, Dashing Derby, Dazzling 7, Dead or Alive™, Delighted Dragon, Deuces & Jokers, Deuces and Joker, Deuces Wild, Deuces Wild 1 Hand, Deuces Wild 10 Hand, Deuces Wild 100 Hand, Deuces Wild 4 Hands, Deuces Wild 5 Hand, Deuces Wild 50 Hand, Deuces Wild HD, Deuces Wild Video Poker, Deutsches Roulette, Diamond, Diamond Deal, Diamond Rich Life 3x3, Diamond Rich Life Pull Tabs, Diamond Valley, Diamonds, Diamonds are Forever 3 Lines, Dice, Dice Bingo, Disc of Athena, Disco Keno, Disco Night, Disco Spin 3x3, Disco Spin Pull Tabs, Divine Fire, Dog 6 H.Odds, Dog H.Odds On Demand, Dog Racing, Dogs 3D, Domino QiuQiu, Donut City, Donut Rush, Double Aces & Faces, Double Bonus, Double Bonus Poker, Double Bonus Poker 1 Hand, Double Bonus Poker 10 Hand, Double Bonus Poker 100 Hand, Double Bonus Poker 5 Hand, Double Bonus Poker 50 Hand, Double Bonus Poker HD, Double Double Bonus, Double Double Bonus Poker, Double Last updated: June 2022 Double Bonus Poker 1 Hand, Double Double Bonus Poker 10 Hand, Double Double Bonus Poker 100 Hand, Double Double Bonus Poker 5 Hand, Double Double Bonus Poker 50 Hand, Double Dragons, Double Exposure, Double Exposure Blackjack mh, Double Joker, Double Joker Poker HD, Double Your Dough, Dr. Jekyll & Mr. Hyde, Draculars Blood Bank Scratch, Dragon Dance, Dragon Fishing, Dragon Fishing II, Dragon Kings™, Dragon Master, Dragon Of The Princess, Dragon Scrolls, Dragon Tiger, Dragon's Cave, Dragons Tomb, Draw High Low, Duck Shooter, Duck Shooter Crazy Chicken Shooter, Duobao Baccarat, Dwarf's Gold, Dynamic Paytable Roulette, E-Bingo, E.T. Races, E.T.Races, Easter Island, Easter Island 2, Easter Pick, Egg Hunter, EggOMatic™, El Porko Mafioso, Elephant Scratchcard, Elite of Evil: The First Quest, Elusive Gonzales, England League, England League Ondemand, English Fast League, English Soccer, Epic Gems, Escape from Alcatraz, Euro Cup 2020, Euro Cup 2020 Ondemand, Euro League Legends, Euro Roulette, Euro Twins Roulette, European Blackjack, European Blackjack Elite Edition, European Blackjack Mh, European Roulette, European Roulette Christmas Edition, European Roulette Dark Mode, European Roulette Gold Series, European Roulette High Stakes, European Roulette Low Stakes, European Roulette Pro, European Roulette Small Bets, European Roulette VIP, Evolution, Explodiac Red Hot Firepot, Explosive Cocktail, Exposure Blackjack, Extra Bingo , Extra Clovers, Extreme, Extremely Rich, Ez2 Lotto, F777 Fighter, Fa-Fa Twins , Faces & Deuces, Faerie Spells™, Fair Roulette, Fair Roulette Privee, Fair Roulette Pro, Fall of the Beast, Fan Tan, Fancy Fruits Crazy Chicken Shooter, Fancy Fruits Golden Nights, Fancy Fruits Respins of Amun Re, Fancy Fruits RHFP, FanTan, Fashion, Fashion TV Nations League, Fervent Diamond, Fervent Diamond Nudge, Fire & Steel, Firefly Keno, Firestorm Bingo, Firing Hot, First Person American Roulette, First Person Baccarat, First Person Blackjack, First Person Craps, First Person Dragon Tiger, First Person Dream Catcher, First Person Football Studio, First Person Golden Wealth Baccarat, First Person Lightning Baccarat, First Person Lightning Roulette, First Person Mega Ball, First Person Roulette, First Person Blackjack, Fish Prawn Crab, Fish-Prawn-Crab Dice, Fishermen Gold, Fishing Expedition, Fishing God, Fishing Kingdom, Fishing War, Five Aces, Five Ball Fiesta, Five Dragons Fishing, Five Hand Vegas Blackjack, Five Hand Vegas Blackjack V2, Flame Roulette, Flash Winnings, FLG Game, Fly Jet, Fly Piggy Fly, Football, Football 3x3, Football Bet, Football Hub, Football League Round, Football Penalty Duel, Football Pro Scratchcard, Football Slot, Football Streak, Football Strike, Force Of Dragon, Forest Animal, Forest Party, Forever Diamonds, Fort Brave, Fortuna, Fortune, Fortune 18, Fortune black, Fortunes, Four Aces, Four Seasons, Frankenslot's Monster, Freecell,

Freeway Poker, French Keno, French Roulette, French Roulette Privee, French Roulette Pro, Frenzy Discs: Twin Numbers, Frog Creek, Fruit, Fruit Bat Crazy™, Fruit Casino, Fruit Casino 3x3, Fruit Casino Pull Tabs, Fruit Cocktail, Fruit Fashion, Fruit Heat, Fruit Love, Fruit Mania, Fruit Mania Golden Nights, Fruit Punch Up, Fruit Rush, Fruit Scapes, Fruit Scapes 3x3, Fruit Scapes Pull Tabs, Fruit Snapz, Fruitoids, Fruitomatic, Fruits Bar, Fruits Bar Pull Tabs, Fruits Fortune Wheel, Fruits Fortune Wheel 3x3, Fruits Fortune Wheel Pull Tabs, Fruitsie, Fruity Flurry, Fruity Taste, Fun Fruit, Gagarin-61, Galaxy, Galaxy Roulette, Gambeta Bingo, Gangsters, Gates of Persia, Gem Fishing, Gem Riches, Gem Roulette, Genie Wishes, Germany League, Germany League Ondemand, Ghost Pirates™, Gifts of Ostara Scratch, Giovanni's Gems, Global American Roulette, Global Bet, Global Euro Roulette, Global Poker Roulette, Go Go Magic Cat, Go Go Magic Dog, Go Gold Fishing 360, Goal, Goal Football League Round - Italian, Goal Football League Round - Spanish, Goblin Run, Gods Slash Fish, GodzFishing, Gold and Money, Gold Bars & Rounds, Gold Cai-Shen Fishing, Gold Cai-Shen Fishing 2, Gold Canyon™, Gold Digger: Mines™, Gold Dragon 360, Gold Rooster Lottery, Gold Roulette, Goldaur Last updated: June 2022 Guardians, Golden Chip Roulette, Golden Clover, Golden Crab, Golden Dragon, Golden Dragon Club, Golden Egg Keno, Golden Egg Of Crazy Chicken, Golden Egg of Crazy Chicken Crazy Chicken Shooter, Golden Garuda, Golden Girls, Golden Hook™, Golden Joker Dice, Golden Lemon, Golden Lemon Deluxe, Golden Lucky Cat, Golden Potion, Goldfire 7s, Good Girl/Bad Girl, Gorgeous Diamond, Gorgeous Diamond 3x3, Grand Crown, Grand Riches, Great Warrior, Greedy Goblins, Green Grocery, Greyhound Races, Greyhound Streak, Greyhounds, Greyhounds Ondemand, Guess Train, Gypsy Rose, Hallow Pick, Halloween, Halloween Keno, Halloween Lotto, Halloween Money, Halloween Scratch Card, Halloween Slot, Happy 10, Happy Beast Cards, Happy Birds, Happy Cards, Happy Holidays Scratch, Happy Lottery, Happy New Year, Haunted Money, Haunted Money 3x3, Haunted Money Pull Tabs, Havana Club, Heads & Tails, Heads and Tails, Heads and Tails XY, Heart Of Princess, Hearts, Hearts of Three, Hellfire, Hi-Lo Blackjack, Hi-Lo Switch, High Hand Holdem Poker, High low, Highway Stars, Hilo, HiLo Gambler, Hockey, Holdem Poker, HollyWood Bingo, Holmes & The Stolen Stones, Holmes and the Stolen Stones, Horse 6, Horse 6 Ondemand, Horse Racing Real, Horse Racing Roulette, Horse Racing Virtual, Horses 10 Flat, Horses 10 Flat Ondemand, Horses 10 Sprint, Horses 10 Sprint Ondemand, Horses 12 Flat, Horses 12 Sprint, Horses 6 H. Odds, Horses 6 H. Odds Ondemand, Horses 8 Flat, Horses 8 Flat Ondemand, Horses 8 Sprint, Horses 8 Sprint Ondemand, Horses Streak, Horseshoe, Hot Fruits Wheel, Hot Fruits Wheel 3x3, Hot Fruits Wheel Pull Tabs, Hot Keno, Houdini, Huaguoshan Legends, Hugo 2, Hyper Burst, Immortal Romance, In Between Poker, Infinitely Hot, Instant Bingo, Instant Football, Instant Greyhounds, Instant Horses, Instant Speedway, Instant Trotting, Instant Velodrome, Irish Charms, Irish Story 3x3, Irish Story Keno, Irish Story Pull Tabs, Island 2, It Came From Venus JP, Italia 3x3, Italia League, Italian Fast League, Italian Roulette, Italian Soccer, Italy League Ondemand, Jack Hammer 2: Fishy Business™, Jack Hammer™, Jackpot, Jackpot 6000™, Jackpot Cherries, Jackpot Poker, Jackpot Roulette, Jackpot Stud Poker, Jacks or Better, Jacks or Better 1 Hand, Jacks or Better 10 Hand, Jacks or Better 100 Hand, Jacks or Better 4 Hands, Jacks or Better 5 Hand, Jacks or Better 50 Hand, Jacks or Better Double Up, Jacks Or Better HD, Jacks Or Better Poker, Jacks or Better Saloon, Jade Butterfly™, James Cook, JetX, JetX 3, Jewel, Jingle Up, Jogo Do Bicho, Joker Dice, Joker Factor, Joker Poker, Joker Poker 100 Hand, Joker Poker 4 Hands, Joker Poker Aces HD, Joker Poker Kings HD, Jokerizer, Joker's Wild, Jolly Poker, Just a bingo, KA Fish Hunter, Kawaii Kitty, Keno, Keno Deluxe, Keno Fortunes, Keno Live, Keno Neon, Keno Night, Keno Pop, Keno Rush, Keno T+, Keno Universe, Keno Vegas, Keno80, King & Queen, King Octopus, King of Fruits, King of Jumping Scratch, King of Jungle, King of the Jungle, King Of The Jungle Golden Nights, Kingly Crown, Kitten Rest, Kitty Cash, Kitty Cash Scratch, Kitty Puzzle, La Dolce Vita, La Dolce Vita Golden Nights, La Dolce Vita RHFP, Land Of Heroes, Land of Ozz, Las Vegas, Lava Lions, Le Kaffee Bar, Legend of Erlang, Legend Of The Nile™, Let It Ride Poker, Let's Enhance, Libertadores Ondemand, Lightning Joker, Lightning Lucky Six, Lightning Roulette, Limbo Cat, Limoncello, Live Lotto, Live Roulette, Live Slots, Livegames 37, Locomodin, London Hunter, Loot or Boot, Lost Treasure, Lost Vegas Zombies Scratch, Lottery Wheel, Lotto Lucky, Lotus Love, Love Magic, LoveYa, Low Roulette, Lucky 3, Lucky 5, Lucky 7, Lucky 7 Blackjack, Lucky Card, Lucky Cat Blackjack, Lucky Christmas, Lucky Clover, Lucky Coin, Lucky Coins,

Lucky Day: Cheltenham Champions, Lucky Day: Christmas Cashcade, Lucky Day: Eggstravaganza, Lucky Day: Football Gold, Lucky Day: Mega Halloween, Lucky Day: Summer Spike, Lucky Drink, Lucky Drink In Egypt, Lucky Green 777, Lucky Keno, Lucky Ocean, Lucky Pigs, Lucky Riches Hyperspings, Lucky Roulette, Lucky Sevens, Lucky Six , Lucky Spin European Roulette, Lucky Tanks, Lucky Trick Pull Tabs, Lucky Wheel, Lucky X, Ludo, Last updated: June 2022 LUX Roulette, Luxor Scratch, Luxurious World, Luxury Lux, Maaax Diamonds Golden Nights, Mafia: Syndicate, Magic, Magic Garden, Magic Garden 10, Magic Garden 40, Magic Luck, Magic of Christmas, Magic Poker, Magic Rush Deluxe, Magic Rush Win, Magic Shoppe, Magic Stone, Magic Wheel, Magnificent Fruits, Magnify Man, Mahjong, Majesty Fruits, Marswood Party, Martians Attack, Match Day, Match Mania, Max Car Motor Racing, Maxi Roulette, Maya Mystery, Mayan Fire, Mega, Mega Gems, Mega Glam Life, Mega Jack HD, Mega Joker, Mega Love, Mega Score, Megamoney, Mehen, Melbet European Roulette, Mermaid Hunter, Mighty Dragon, Million Coins Respin, Mine Field, Miner Babe, Mines, Minesweeper XY, Mini Roulette, Moirai Blaze Scratch, Money Matrix, Money Tree, Money Wheel, Monkey Mania, Monster Blast, Monster Legend, Monsters, Monsters' Scratch, Moon Stone, More Cat Mania, More Gold Diggin', More Or Less, Motorbike V2 Ondemand, Motorbikes, Mr Chu Tycoon, Mr. Vegas, Muertitos, Muertitos: Video Bingo, Multi Hand Atlantic City Blackjack, Multi Hand Classic Blackjack, Multi Hand European Blackjack, Multi Hand Vegas Downtown Blackjack, Multi Hand Vegas Single Deck Blackjack, Multi Hand Vegas Strip Blackjack, Multi-Hand Blackjack, Multi-Hand Blackjack V2, Multifire Roulette, Multihand - Jacks or Better Poker, Multihand Blackjack, Multihand Blackjack Pro, Multiplayer Bull Cards, MWA, Mysteries of the East, Nang Kwak, Nascar Streak, Nektan Blackjack, Nektan Roulette, Neon Jungle Scratch, Neon Keno, Neon Roulette, Neon Shapes, Neptune Treasure Bingo, Nerves of Steel, New Triple, New Triple HD, Next Six, Night Wolves, No Commission Baccarat, No Zero Roulette, Nordic Quest, Number Bonus, Number Game, Nuwa, Oasis Poker, Oasis Poker Classic, Ocean Pearl, Ocean Ruler, Ogre Empire, Old Fisherman, Ole Bingo, Olympus Treasures, One More Poker, Oracle Real Casino Roulette, Orient Express, Ozwin's Jackpots, Pachinko, Pachinko 2, Pachinko 3, Pai Gow, Pai Gow Poker, Paint Scratch, Paris Nights, Partick's Pick, Party Pop, Patrick's Magic Field, Penalty, Penalty Series, Penalty Shoot-Out, Penguin City, Persian Nights, Phantom's Mirror, Pharaoh's Riches, Pharaoh's Riches Golden Nights, Pharaoh's Riches RHFP, Pharaoh, Pharaon, Phoenix's Fruits, Pick Your Way to a Winner, Piggy Bank, Piggy Bank Scratch, Piggy Picker, Pinocchio, Pip's Quest, Pirate 21, Pirate Cave, Pirate Cave 3x3, Pirate Cave Pull Tabs, Pirate Island, Pirates Bay, PK10, Planet 67, Planets, Platinum Bullions, Platinum Hounds, PlingoBall, Plinko, Plinko XY, Pok Deng, Poke The Guy, Poker King, Poker Race, Poker Roulette, Poker Teen Patti, Pompeii, Pontoon, Pontoon 21, Pop 'til You Drop, Portomaso Real Casino Roulette 2, Poseidon's Secret, Power Balls (CD), Power Balls Light, Prehistoric Story, Premier Blackjack with Lucky Lucky™, Premier Blackjack with Side Bets, Princess of Swamp, Pro-Pong Table Tennis, Pull A Cracker, Pull Tab Cashing Rainbows, Pull Tab Go Wild on Safari, Pull Tab Hot Cross Bunnies, Pull Tab Jewellery Box, Pull Tab Shore Thing, Pull Tab Sunset Reels, Pumpkin Patch, Pumpkin Win, Puppy Payday Scratch, Purple Brilliant, Pyramid, Pyramid Treasures, Queen of Gold™, Racing Dogs, Racing Horses, Raid the Piggy Bank, Rainbow 3x3, Rainbow Blackjack, Rainbow Wilds Scratch, Ramses Book Golden Nights, Ramses Book Respins of Amun Re, Ramses Book RHFP, Rasta Bingo, ReTrigger Happy Pull Tab, Real Christmas Roulette, Real Fighting, Realistic Roulette, Red Card, Red Chilli Luck, Red Dog, Red Hot Sevens, Red Hot Sevens Pull Tabs, Red Queen, Red Queen Blackjack, Red Square Games, Reel Extreme, Reel Gems, Reel Gems Deluxe, Reel Hot Respin™, Reel Riches, Reel Steal™, Reels of Wealth, Retro Reels, Retro Solitaire, Rich Life, Rich Life 3x3, Rich Life Pull Tabs, Riches, Ride `Em Poker, Ride'm Poker, Rio Bingo, RNG-WAR, Roasting Hot, Roasting Hot 100 Lines, Roasting Hot 40, Robin Hood: Shifting Riches™, Rock VS Paper: Vikings Mode, Rocket Dice, Rocket Dice XY, Rocky Mocky, Roll To Luck, Roman Legion Extreme Red Hot Firepot, Roman Legion Golden Nights, Romance of the Three Kingdoms, Romeo, Rooftop Fight, Roulette, Roulette Last updated: June 2022 Advanced, Roulette Adviser, Roulette American Pro, Roulette Classic, Roulette Common Draw 12 Numbers, Roulette Euro Pro, Roulette Grand Croupier, Roulette Grand Croupier Chiquito, Roulette Grand Croupier Rebeca, Roulette Royal, Roulette Silver, Roulette Single Zero Roulette, Roulette with track, Roulette X2, Roulette X5, Roulette - American, Roulette™, Royal Court, Royal Riches, Royal Seven

Golden Nights, Royal Seven Ultra, Royal Seven XXL, Royal Wealth, Royal Wins, Run Amuck, Russian Keno, Russian Poker, Safari Sam, Saloon, Samurai, San Gong, Santa's Village, Santa's Wild Pick, Santa's Workshop, Sapphire Roulette, Savanna Moon, Scalding Hot, Scarab Treasure, Scout Gaming, Scratch Dice, Scratch Match, Scratchy Bit, Scroll Of Anubis, Scrooge, Scudamore's Super Stakes™, Seasons, Secret Agent, Secret Cupcakes, Secret of the Stones, SEDIE, Sequential Royal, Sevens, Sevens & Books, Sevens Fire, Sheriff Jack, Shogun Secret Crazy Chicken Shooter, Showball 3, Showdown, Showhands, Si-Xiang Scratch, Sibyl, Sic Bo, Sic bo 888, Sic Bo Dragons, Sic-Bo, Sicbo, Sicbo Australia, Signs Of Fortune, Simply The Best, Sin City Nights, Single Deck Blackjack, Single Deck Blackjack Elite Edition, Single Deck Blackjack Gold Series, Single Deck Blackjack Mh, Single Hand Blackjack, Siren's Kingdom Scratch, Six Card Charlie Blackjack, Six Shooter, Sizzling Crown, Sizzling Crown Pull Tabs, Slice And Dice, Slingo Advance, Slingo Ante Up, Slingo Berserk, Slingo Big Wheel, Slingo Cascade, Slingo Classic 20th Anniversary, Slingo Fire & Ice, Slingo Fluffy Favourites, Slingo Lightning, Slingo Lucky Larry's Lobstermania, Slingo Lucky Streak, Slingo Reel King, Slingo Reveal, Slingo Showdown, Slingo Starburst, Slingo Wild Adventure, Slingo Xing Yun Xian, Slot Car Races, Slot It In!, Slots Angels, Snack Blast, Snakes And Ladders, Snow Scratcher, Solar Goddess, Solitaire, Space Cat, Space Cowboy, Space Force, Space Hunters: Scratch Card, Space XY, Spaceship, Spain League, Spain League Ondemand, Spanish Fast League, Speed Cricket Baccarat, Speedway, Speedway Ondemand, Spider Solitaire, Spin 2 Wheels, Spin 2 Win, Spin 2 Win American, Spin 2 Win Royale, Spin 2 Win Royale American, Spin and Win, Spin Dizzy Pull Tab, Spin Payday, Spin X, Spina Colada, Spinball, Spinfinity Man, SpinLotto Scratch, Spino Greyhounds, Spino Horses, Spinola Lottery, Spooky Scary Scratchy, Sport Slot, Squeaky Blinders, Stack'em Scratch, Stacks of Jacks, Stampede, Stardust, Steam Joker Poker, Sticky Diamonds, Sticky Diamonds RHFP, Stuffed with €100s, Sugar Pop, Sugar Pop 2™, Sumi-e, Summer Cocktail, Summer Scratch, Sunny Shores, Suntechnik Classic, Super 6, Super 7 Blackjack, Super Baccarat, Super BarX Pull Tab, Super Bola, Super Duper Cherry, Super Duper Cherry RHFP, Super Fast Hot Hot Respin, Super Graphics Upside Down Pull Tab, Super Keno, Super Las Vegas HD, Super Lucky Reels, Super Mask, Super Multitimes Progressive HD, Super Sevens, Super Shamrock, Super Super Fruit, Super Video Poker, Super7, Superb Keno, Swedish Roulette, Sweet Alchemy Bingo, Sweet Candy Slot, Tai Xiu, Take 5, Take 5 Golden Nights, Take 5 RHFP, Taxi Movida, Teen Patti, Teen Patti Face Off, Temple Stacks: Splitz™, Tennis, Tens or Better, Tens or Better 1 Hand, Tens or Better 10 Hand, Tens or Better 100 Hand, Tens or Better 5 Hand, Tens or Better 50 Hand, Tens Or Better HD, Texas Hold'em Bonus, Texas Hold'em Poker, Texas Holdem Poker, Texas Hold'em, Texas Hold'em Poker 3D, Thai HiLo, The Alchemist, The Angler, The Book Beyond, The Charm of Cleopatra, The Curious Cabinet Scratch, The Dark Joker Rizes, The Deep Monster, The Dollar Game, The Expandable, The Exterminator, The Ghost Walks, The Glam Life, The Gold of Poseidon, The Golden Owl of Athena™, The Harvest Wheel, The Incredible Balloon Machine, The Kingdom Of The Elves, The Land Of Heroes Golden Nights, The Link Scratch, The Moneymania, The One Armed Bandit, The Pesos game, The Saloon HD, The Shield of Zeus, The Slotfather JP, The Slotfather: Part II, The Smart Rabbit, The Thimbles, The Topsy Tourist, The True Sheriff, The Wish Master™, Thimbles, Three Card Poker, Three Card Poker Deluxe, Three Card Last updated: June 2022 Rummy, Three Cards, Thrones Of Persia, Tiger Scratch, Tiger's Claw, Tomatina Bingo, Top Secret, Tower of Power, Treasure Island, Treasure of Horus Scratch, Treasure Room, Treasure Tombs, Tree of Fortune, Trevo da Sorte Scratch Card, Trey Poker, Triple 7, Triple Bonus, Triple Bonus HD, Triple Bonus Poker, Triple Double Bonus Poker, Triple Edge Poker (Three Card Poker), Triple Tigers™, Troll Dice, Tron Race, Tropical Fruitsie, Turbo 90, Turbo Keno, Turbo Poker, Turbo Roulette, Turkish Blackjack, Turkish Roulette, Turtle and Phoenix, Tut's Twister, Tutan keno, TV Roulette, Tycoons, Ultimate Baccarat, Under the Bed, Undersea Battle, Untamed - Giant Panda, Upper Hot, Valley of Pharaohs, Valley Of The Gods, Valley Of The Gods 2, Vampire The Masquerade - Las Vegas, Vampires, Vegas, Vegas 2, Vegas Downtown Blackjack, Vegas Single Deck Blackjack, Vegas Strip Blackjack, Vegas Strip Blackjack Elite Edition, Vegas Strip Blackjack Gold Series, Vegas VIP Gold, Vegas Wins, Victorious™, Video Poker Jacks or Better, Viking, Viking Runecraft Bingo, Viking Voyage™, Viking Wilds Scratch, Vikings Go Berzerk, Vikings go to Hell, Village Fun, Violet Vacation, VIP Keno, VIP Roulette, Virtual Baccarat,

Virtual Burning Roulette, Virtual Challenge Cup, Virtual Classic Roulette, Virtual Cup, Virtual Euro Trophy, Virtual Football , Virtual Football Cup, Virtual Football Pro, Virtual Golf, Virtual Greyhound Races, Virtual Horse Races, Virtual Motorcycle Speedway, Virtual Racing, Virtual Roulette, Virtual SicBo, Virtual Soccer, Virtual Tennis , Wai-Kiki Scratch, Walking Death, War, Way of the Warrior: Scratch Card, Wealth Club, Weekend In Vegas, Western Jack, Wheel of Africa, Wheel of Fortune, Wheel of Fruits, Wheel of Hounds, Wheel of Monsters, Wheel of Steal, Wheel of Winners, Wheely Wheely Big, Wicked Circus, Wild Bonus Re-Spins, Wild Extra Cats, Wild Heroes, Wild Jester , Wild Orient, Wild Pops, Wild Rapa Nui, Wild Robo Factory, Wild Rubies Christmas Edition, Wild Rubies Golden Nights, Wild Rubies Red Hot Firepot, Wild Spin, Wild Texas, Wild Water King, Wild West, Wildlife 2, Wilds Gone Wild, Win Blaster, Win Shooter, Windjammer, Winter Night, Winterberries, Wolf Hunters, Won Won Catching, World Cup, World Cup Keno, World Cup Ondemand, World Football, World Hockey League, World of Fruits, World War, XKeno, Xmas 3x3, Xmas Keno Cat, Xmas Luck, XXXtreme, Yak Yeti & Roll™, YaSunHi, Yatzy, Yukon 21, Zeppelin, Zodiac Signs, Zombie Hoard, Zombie Moon, Zombie Party, Zoom Roulette

23.3. KESALAHAN ATAU KELEMAHAN

1. Jika baik itu perangkat lunak maupun perangkat keras yang digunakan oleh Juru Taruhan mulai mengalami malafungsi, Juru Taruhan akan melakukan tindakan yang masuk akal untuk mengatasi masalah dan menangani konsekuensinya sesegera mungkin. Jika masalah semacam ini mengganggu permainan apa pun sehingga Pelanggan tidak dapat memulai kembali permainan dari saat permainan itu dihentikan tanpa menimbulkan kerugian data yang tidak dapat diubah, Juru Taruhan akan menerapkan kebijakan yang paling memadai, masuk akal, dan adil untuk menangani situasi seperti itu (langkah-langkah ini mungkin mencakup pemulihan saldo Akun Pelanggan ke keadaan sebelum taruhan terakhirnya dicatat di server dan sebelum terjadinya kesalahan teknis).
2. Jika, sebagai akibat dari kesalahan teknis, dana ditambahkan ke akun Pelanggan dan ia memasang taruhan dengan dana tersebut, atau berpartisipasi dalam permainan yang dibuat tersedia oleh Juru Taruhan dengan dana tersebut, Juru Taruhan berhak penuh untuk menghapus dan membatalkan taruhan itu. Juru Taruhan juga memiliki izin untuk menahan kemenangan apa saja yang berasal dari dana tersebut. Saat Juru Taruhan membayar kemenangan yang diterima sebagai hasil dari taruhan atau permainan semacam ini, Juru Taruhan berhak penuh untuk meminta Pelanggan agar mengembalikannya.
3. Kapan saja Pelanggan mengakses layanan yang disediakan melalui internet, ia harus mengerti sepenuhnya bahwa:
 - Selalu ada kemungkinan bahwa Pelanggan menghadapi masalah sistem, malafungsi layanan, kecacatan, atau kesalahan berjenis apa saja. Jika Pelanggan mengalami masalah teknis apa saja, ia harus menghubungi Layanan Dukungan Juru Taruhan melalui email;
 - Dalam hal kesuksesan Pelanggan dalam promosi yang diluncurkan dengan cepat, ini secara langsung terkait dengan dan bergantung pada peralatan yang digunakan Pelanggan dan kualitas koneksinya ke internet;
 - Semua aturan, tanpa pengecualian, yang terkait dengan permainan dan promosi apa saja tersedia secara terus-menerus. Kapan saja, Pelanggan dapat meninjau ulang dan membacanya kembali. Juru Taruhan mengundang Pelanggan untuk membacanya secara saksama dan dengan cermat sebelum mulai memainkan permainan dan menggunakan Layanan yang dibuat tersedia oleh Juru Taruhan.
4. Jika Pelanggan memasang taruhan yang terkait dengan event live, Pelanggan mungkin tidak berada di posisi atau lokasi yang tepat untuk melihat atau menerima informasi terkini mengenai event ini dalam jangka waktu yang relevan. Juru Taruhan tidak dapat bertanggung jawab untuk kerugian, dan tidak akan diharapkan untuk melakukan kompensasi atas kerugian

yang terjadi sebagai akibat dari keterlambatan transmisi data digital yang mencakup event-event ini.

5. Dengan mulai memainkan permainan yang dibuat tersedia oleh Juru Taruhan, Pelanggan mengambil tanggung jawab pribadi penuh atas kecepatan dan kualitas koneksinya ke internet, demikian juga atas kondisi teknis dan efisiensi peralatan yang digunakan untuk mengakses internet. Juru Taruhan secara eksplisit menolak tanggung jawab atas kerugian yang dialami Pelanggan (sebagai akibat dari masalah layanan, koneksi buruk, sinyal lemah, hilangnya layanan, atau lainnya), yang dikarenakan oleh penyedia layanan internet atau penyedia telekom Pelanggan.

23.4. KEADAAN KEHAR

1. Juru Taruhan tidak dapat diminta untuk bertanggung jawab, atau dalam cara apa pun bertanggung jawab atas kegagalan untuk melakukan atau menunda melakukan salah satu fungsi dan kewajibannya, yang ditetapkan oleh S&K ini, jika situasi seperti ini muncul dari peristiwa apa saja yang berada di luar kendali yang wajar dan dapat dijalankan. Peristiwa ini termasuk, tanpa batasan, setiap masalah teknis dan interupsi terkait jaringan telekomunikasi yang menjadi sandaran Taruhan dan Pelanggan; masalah dengan pasokan listrik; masalah dengan PC, ponsel cerdas, tablet, atau gawai lainnya milik pihak ketiga mana pun; kebakaran, kilat, dan badai; ledakan; banjir, hujan salju ekstrem, dan kondisi cuaca ekstrem lainnya; pemogokan, huru-hara, pemblokiran, pemberontakan, kerusakan sipil, aksi militer, atau tindakan relevan apa pun dari badan pemerintahan yang berdaulat atau otoritas kompeten lainnya (yaitu "Kuasa Tuhan" atau "Force Majeure").
2. Jika periode Force Majeure dimulai dan Kuasa Tuhan terjadi, fungsi Juru Taruhan secara otomatis akan dianggap ditangguhkan sepenuhnya selama periode ini. Juru Taruhan akan berusaha untuk menggunakan segala upaya, dalam kerangka kerja yang wajar, untuk secara efektif menangani konsekuensi dari peristiwa Force Majeure tersebut. Juru Taruhan juga akan berusaha untuk mengidentifikasi cara untuk dapat memenuhi kewajiban, terlepas dari peristiwa Force Majeure dan konsekuensi praktisnya.

24. TOTO KRIKET

1. KETENTUAN UMUM

1. Juru taruhan, 1xBet, menerima taruhan TOTO Kriket sesuai dengan Syarat dan Ketentuan ini.
2. Undian TOTO Kriket adalah jenis permainan di mana pengguna dapat memasang taruhan pada hasil dari 10 pertandingan esport yang telah dipilih sebelumnya yang ditawarkan sebagai bagian dari undian TOTO.
3. Taruhan hanya diterima dari individu berusia 18 tahun ke atas. Petaruh bertanggung jawab atas pelanggaran apa pun terhadap klausul ini.
4. Taruhan hanya diterima dari individu yang telah membaca dan menyetujui Syarat dan Ketentuan ini. Dengan memasang taruhan, pengguna mengonfirmasi bahwa dia setuju dengan Syarat dan Ketentuan ini.

2. TARUHAN TOTO KRIKET

1. Untuk memasang taruhan, petaruh harus memilih satu hasil untuk masing-masing dari 10 pertandingan di slip taruhan. Petaruh harus menebak bukan hanya pemenang pertandingan, tetapi juga skor di akhir pertandingan.
2. Taruhan TOTO Kriket adalah satu set lengkap hasil - satu hasil untuk masing-masing event - dan juga jumlah uang yang dipertaruhkan untuk hasil-hasil tersebut.
3. Pada setiap pertandingan undian, petaruh dapat memilih mulai satu hingga lima hasil potensial. Setiap taruhan dibayarkan dan diselesaikan secara individual. Ketika petaruh memasang taruhan, jumlah total taruhan (pilihan) dan nilai taruhan totalnya akan ditampilkan. Nilai setiap taruhan pada masing-masing pilihan dihitung dengan membagi total nilai taruhan dengan jumlah pilihannya.
4. Nilai taruhan minimum untuk taruhan TOTO adalah 30 RUB.
5. Semua taruhan TOTO dapat dilihat dengan mengunjungi TOTO > Kriket > Daftar undian.

3. MENYELESAIKAN TARUHAN TOTO KRIKET

1. Setelah semua pertandingan TOTO Kriket berakhir, kami akan menerbitkan hasil kemenangan untuk setiap event pada undian TOTO, berdasarkan peraturan menerima taruhan pada kriket.
2. Pertandingan dianggap batal untuk tujuan undian jika terganggu/tertunda/ditunda sampai lebih dari 24 jam, atau jika dimulai sebelum akhir periode taruhan untuk undian tersebut. Untuk taruhan TOTO, semua hasil pertandingan yang dibatalkan akan dianggap sebagai kalah.
3. Jika undian mencakup 3 pertandingan yang batal atau lebih, undian akan dianggap batal dan semua taruhan akan dikembalikan dengan odd 1,00.

4. PEMBAGIAN DANA HADIAH

1. Pool taruhan - jumlah moneter, yang diterima dalam bentuk taruhan yang dipasang oleh partisipan undian TOTO Kriket saat ini.
2. Uang hadiah - sebagian dari pool hadiah (90%), yang digunakan untuk membayar kemenangan.
3. Pool hadiah dibagikan berdasarkan kategori:
 - a) kategori 1 - 5% pool hadiah - mencakup taruhan dengan prediksi yang benar untuk 10 hasil pertandingan.
 - b) kategori 2 - 5% pool hadiah - mencakup taruhan dengan prediksi yang benar untuk 10 atau 9 hasil pertandingan.
 - c) kategori 3 - 10% pool hadiah - mencakup taruhan dengan prediksi yang benar untuk 10, 9, atau 8 hasil pertandingan.
 - d) kategori 4 - 10% pool hadiah - mencakup taruhan dengan prediksi yang benar

untuk 10, 9, 8, atau 7 hasil pertandingan.

- e) kategori 5 - 25% pool hadiah - mencakup taruhan dengan prediksi yang benar untuk 10, 9, 8, 7, atau 6 hasil pertandingan.
- f) kategori 6 - 45% pool hadiah - mencakup taruhan dengan prediksi yang benar untuk 10, 9, 8, 7, atau 5 hasil pertandingan.
- Kategori untuk kesepuluh hasil yang benar juga mencakup JACKPOT kumulatif yang tercipta dari undian-undian sebelumnya.

4. JACKPOT adalah hadiah tambahan yang dibagikan di antara undian yang hasil dari kesepuluh pertandingannya ditebak dengan benar, sebanding dengan nilai taruhan dari taruhan-taruhan tersebut (makin besar nilai taruhannya, makin besar kemenangan yang diterima partisipannya). Jackpot terbentuk dari undian-undian TOTO sebelumnya yang hadiahnya tidak diberikan untuk satu kategori kemenangan atau lebih, yaitu saat taruhan terbaik memiliki kurang dari 10 prediksi yang benar (9, 8, 7, 6, 5). Dalam situasi seperti itu, pool hadiah untuk kategori ini dibawa dan ditambahkan ke dalam JACKPOT di undian berikutnya. JACKPOT tidak diundi dan akan bertambah seiring dengan bertambahnya undian hingga ada partisipan yang memprediksi hasil kesepuluh pertandingan dengan benar. Penyelenggara undian TOTO mempunyai hak untuk meningkatkan JACKPOT menggunakan dananya sendiri.

5. Pembagian JACKPOT jika ada pertandingan yang batal:

- 1 pertandingan batal - 35% Jackpot dibagikan
- 2 pertandingan batal - 20% Jackpot dibagikan

6. Jika ada lebih dari 1 pertandingan yang dibatalkan, dana hadiah akan dibagikan dalam kategori yang sesuai dengan klausul 4.2.

7. Jika ada lebih dari 2 pertandingan yang dibatalkan, dana hadiah akan dibagikan dalam kategori sebagai berikut:

- a) kategori 1 - 5% pool hadiah - mencakup taruhan dengan prediksi yang benar untuk 10 hasil pertandingan.
- b) kategori 2 - 10% pool hadiah - mencakup taruhan dengan prediksi yang benar untuk 10 atau 9 hasil pertandingan.
- c) kategori 3 - 15% pool hadiah - mencakup taruhan dengan prediksi yang benar untuk 10, 9, atau 8 hasil pertandingan.
- d) kategori 4 - 25% pool hadiah - mencakup taruhan dengan prediksi yang benar untuk 10, 9, 8, atau 7 hasil pertandingan.
- e) kategori 5 - 45% pool hadiah - mencakup taruhan dengan prediksi yang benar untuk 10, 9, 8, 7, atau 6 hasil pertandingan.
- f) kategori 6 - tidak dibayar

5. PENGHITUNGAN KEMENANGAN

1. Kemenangan untuk setiap taruhan dihitung dengan mengandakan odd 1 RUB dengan nilai taruhannya. Odd kemenangan untuk 1 RUB dihitung dengan membagi dana hadiah untuk kategori yang relevan sebesar total nilai taruhan pada prediksi yang benar (makin besar nilai taruhannya, makin banyak kemenangan yang diterima oleh partisipan).
2. Kemenangan dari taruhan akan dikreditkan dalam waktu 1 jam setelah pertandingan terakhir pada undian TOTO Kriket, dan tidak lebih dari 12 jam setelah pertandingan terakhir pada undian jika terjadi force-majeure

25. Golden Race

GoldenGames – Kejadian multimedia dengan hasil tidak diketahui yang disiarkan melalui Internet . Setiap pemain dalam mode on-line bisa melihat hasil kejadian disaring berdasarkan tanggal, waktu, jenis dan nomor.

25.1. Sepakbola virtual

Pertandingan Sepakbola virtual 3-D diadakan setiap 5 menit. Sebuah pertandingan berlangsung 90 detik.

Jenis taruhan:

- *Tuan rumah (1)*- kemenangan tim pertama (tuan rumah) dalam pertandingan;
- *Skor seri (X)*- pertandingan berakhir dengan skor imbang;
- *Tamu (2)*- kemenangan tim kedua (tamu);
- *Kesempatan ganda*
 - 1X - kemenangan tim pertama atau skor seri dalam pertandingan;
 - 12 - kemenangan tim pertama atau tim kedua;
 - X2 - skor seri atau kemenangan tim kedua;
- *Separuh/Pertandingan* - bagaimana separuh pertama berakhir dan bagaimana seluruh pertandingan berakhir:
 - 1/1- tim pertama menang separuh pertama dan pertandingan;
 - 1/X- tim pertama menang separuh pertama, pertandingan berakhir dengan skor seri;
 - 1/2- tim pertama menang separuh pertama; tim kedua memenangkan pertandingan;
 - X/1- separuh pertama berakhir dengan skor seri serta pertandingan berakhir dengan kemenangan tim pertama;
 - X/X- separuh pertama dan pertandingan berakhir dengan skor seri;
 - X/2- separuh pertama berakhir dengan skor seri serta pertandingan berakhir dengan kemenangan tim kedua;
 - 2/1- tim kedua menang separuh pertama; tim pertama memenangkan pertandingan;
 - 2/X- tim kedua menang separuh pertama, pertandingan berakhir dengan skor seri;
 - 2/2- tim kedua menang separuh pertama dan pertandingan;
- *Skor pertandingan* - Anda perlu memprediksi skor pertandingan, daftar taruhan pada skor pertandingan akan disarankan dan ditampilkan pada layar sebelum awal pertandingan;
- *Jumlah gol* - Anda perlu memprediksi jumlah gol yang dicetak dalam pertandingan, daftar taruhan pada jumlah gol pertandingan akan disarankan dan ditampilkan pada layar sebelum awal pertandingan;
- *Lebih dari 2,5/Kurang dari 2,5* - prediksi Anda bahwa jumlah gol yang dicetak dalam pertandingan akan lebih atau kurang dari 2,5;
- *Tidak ada gol / Satu tim untuk mencetak gol* - prediksi Anda bahwa tidak akan ada gol atau hanya satu tim akan mencetak gol;
- *Kedua tim mencetak gol* - prediksi Anda bahwa kedua tim akan mencetak setidaknya satu gol;

Pilihan taruhan.

Tunggal – satu atau beberapa taruhan dalam satu kupon. Kejadian yang independen satu sama lain. Kemenangan taruhan tunggal adalah hasil perkalian jumlah taruhan pada odds hasil tertentu.

Total maksimal untuk kupon - menunjukkan masing-masing jumlah taruhan tunggal yang dikalikan dengan odds.

Untuk taruhan tunggal Anda dapat mengatur jumlah taruhan individual untuk setiap hasil atau memasuki jumlah total, yang akan dibagi pada nomor taruhan dalam kupon secara otomatis.

25.2. 3D-liga virtual

3D-liga virtual adalah permainan cepat dan menarik yang dirancang khusus untuk penggemar sepak bola dapat mengikuti dan menghibur bagi tim favorit selama musim sepak bola.

Opsi ini menawarkan pasar terbaik (dibandingkan dengan permainan sepak bola 3D lainnya) untuk menempatkan taruhan Anda dengan menganalisis kekuatan tim, statistik pertandingan terbaru, klasemen turnamen dll.

Saat ini dua liga tersedia: **CIS dan Liga Italia**.

Dua puluh tim berpartisipasi dalam liga, berkompetisi satu sama lain baik kandang dan tandang serta bergerak di klasemen menurut poin yang didapatkan.

Permainan ini terdiri dari liga-liga yang berlangsung satu per satu hari demi hari. Hasil semua game dapat ditemukan di tab statistik global. Setiap liga terdiri dari 38 minggu permainan - periode waktu di mana masing-masing tim bermain pertandingan kandang dan tandang. Selama 19 minggu pertama setengah dari semua tim liga memainkan pertandingan kandang, selama minggu 20-38 memainkan pertandingan tandang. Setiap minggu dimainkan 10 pertandingan (Total 380 pertandingan dalam liga). Dalam permainan ini satu minggu berlangsung selama lima menit (seluruh liga 190 menit). Sebelum acara dimulai nomor minggu dan pilihan hasil untuk taruhan akan muncul di layar.

Dalam daftar tim yang ditampilkan di sebelah kanan adalah tuan rumah, tim yang ditampilkan di sebelah kiri adalah tamu. Logo dan nama singkatan tim diberikan di sana juga. Selama demonstrasi odds nama-nama tim berubah secara berkala sesuai dengan peringkat mereka di klasemen, di mana panah menunjukkan kemajuan. Misalnya, nomor 10 dan panah hijau menghadap ke bawah dengan angka "3" menunjukkan bahwa tim kehilangan tiga poin menurut hasil pertandingan sebelumnya dan mendapatkan peringkat kesepuluh dalam klasemen. Dalam kasus dash, tim mempertahankan posisinya tersebut.

Dari sepuluh pertandingan seminggu hanya pertandingan pertama dari daftar akan disiarkan - **pertandingan utama seminggu**. Dalam siaran langsung, hasil untuk 9 pertandingan lainnya menunjukkan pada garis bawah.

Siaran pertandingan utama seminggu (seperti semua minggu dengan pertandingan simultan) berlangsung 5 menit, lalu minggu berikutnya liga ini akan dimulai, atau jika itu adalah minggu ke- 38, maka minggu pertama liga baru akan dimulai.

Pertandingan utama dibagi pada 6 saat permainan, di mana ada peluang untuk mencetak gol. Jumlah gol maksimal dalam pertandingan adalah 6! Segera setelah gol dan peluang mencetak gol ada pemutar ulang video. Skor di sebelah kiri bagian atas layar akan berubah dalam mendukung tim yang mencetak gol. Di bagian layar yang sama terdapat informasi dengan logo, nama-nama tim pertandingan utama seminggu, babak (45 menit) dan menit pertandingan.

Setelah seminggu berakhir, hasil utama dan klasemen turnamen mengingat pertandingan terbaru dari minggu tersedia untuk sementara waktu. 20 tim Liga ditampilkan pada urutan berikut: dari pertama ke peringkat terendah menurut pada jumlah poin. Riwayat lima pertandingan terakhir, statistik kemenangan, kekalahan dan skor imbang juga tersedia. Jika minggu 38 berakhir dan minggu 1 dimulai maka nomor urut akan mengubah, klasemen dibersihkan dan diisi dengan informasi hasil dari pertandingan yang dimainkan di liga baru.

Taruhan dan kombinasi yang tersedia:

- *Hasil pertandingan* – memilih, bagaimana menurut pendapat Anda waktu utama pertandingan sepak bola akan berakhir: kemenangan tim Tuan Rumah (**1**), skor seri (**X**) atau kemenangan tim Tamu (**2**);
- *Hasil separuh pertama* – memilih, bagaimana menurut pendapat Anda akan berakhir separuh pertama pertandingan sepak bola: kemenangan tim Tuan Rumah (**1**), skor seri (**X**) atau kemenangan tim Tamu (**2**);
- *Kesempatan ganda* – memilih dua hasil alternatif yang paling mungkin dari sudut pandang Anda. Sebuah taruhan akan menang jika satu atau lain hasil terjadi di pertandingan.
- Pilihan hasil yang tersedia:
 - **1/X** – kemenangan tim tuan rumah **atau** skor seri;
 - **1/2** – kemenangan tim tuan rumah **atau** tim tamu;
 - **X/2** – skor seri **atau** kemenangan tim tamu.
- *Separuh/Pertandingan* –memilih, bagaimana menurut pendapat Anda akan berakhir separuh pertama dan pertandingan. Sebuah taruhan akan menang jika kedua hasil terjadi pada pertandingan. Penting untuk diingat bahwa notasi di bawah terdiri dari bagian pertama yang menunjukkan hasil separuh pertandingan pertama, dan bagian kedua yang menunjukkan hasil pertandingan (1 – kemenangan tuan rumah, 2 – kemenangan tim tamu, X – skor seri).
- Pilihan hasil yang tersedia:
 - **1/1** – tim tuan rumah menang separuh pertama **dan** pertandingan;
 - **1/X** – tim tuan rumah menang separuh pertama **dan** pertandingan berakhir dengan skor seri;
 - **1/2** – tim tuan rumah menang separuh pertama **dan** tim tamu memenangkan pertandingan;
 - **X/1** – separuh pertama berakhir dengan skor seri **serta** pertandingan berakhir dengan kemenangan tim tuan rumah;
 - **X/X** – separuh pertama **dan** pertandingan berakhir dengan skor seri;
 - **X/2** – separuh pertama berakhir dengan skor seri **serta** pertandingan berakhir dengan kemenangan tim tamu;
 - **2/1** – tim tamu menang separuh pertama **dan** tim tuan rumah memenangkan pertandingan;
 - **2/X** – tim tamu menang separuh pertama **dan** pertandingan berakhir dengan skor seri;
 - **2/2** – tim tamu menang separuh pertama **dan** pertandingan.
- *Skor pertandingan* – prediksi Anda tentang skor pertandingan tersebut. Daftar semua hasil yang mungkin dan odds akan ditampilkan pada layar sebelum pertandingan dimulai. Penting untuk diingat bahwa notasi skor “4-2” berarti 4 gol akan dicetak oleh tim tuan rumah dan 2 gol akan dicetak oleh tim tamu;
- *Jumlah gol* – mengidentifikasi, menurut pendapat Anda, berapa banyak gol akan dicetak oleh kedua tim pada waktu pertandingan utama (0, 1, 2, 3, 4, 5 atau 6). Odds yang diusulkan untuk setiap hasil akan ditampilkan pada layar sebelum pertandingan;
- *Multigoal* – mengidentifikasi, menurut pendapat Anda, berapa banyak gol akan mencetak di pertandingan dalam interim dari jumlah gol minimal hingga jumlah gol maksimal mungkin. Misalnya, jika Anda menempatkan taruhan "Multigoal 1-4", itu berarti, bahwa taruhan Anda akan menang, jika ada 1 atau 2 atau 3 atau 4 gol dalam waktu pertandingan. Taruhan "Multigoal" bersimpangan dengan taruhan "Jumlah gol", jika jumlah minimal dan maksimal sama-sama.
- *Total* – mengidentifikasi, menurut pendapat Anda, lebih atau kurang daripada jumlah gol tertentu akan dicetak dalam pertandingan:
 - **Lebih / Kurang 0,5** – taruhan pada kenyataan bahwa sepanjang pertandingan lebih atau kurang daripada 0,5 gol akan dicetak.
 - **Lebih / Kurang 1,5** – taruhan pada kenyataan bahwa sepanjang pertandingan lebih atau kurang daripada 1,5 gol akan dicetak.

- **Lebih / Kurang 2,5** – taruhan pada kenyataan bahwa sepanjang pertandingan lebih atau kurang daripada 2,5 gol akan dicetak.
- **Lebih / Kurang 3,5** – taruhan pada kenyataan bahwa sepanjang pertandingan lebih atau kurang daripada 0,5 gol akan dicetak.
- **Gol** – memilih varian hasil: tidak akan ada gol atau hanya satu tim akan mencetak gol pada waktu pertandingan utama (Tidak ada gol/satu tim mencetak) atau kedua tim akan mencetak setidaknya satu gol (kedua tim akan mencetak):
 - **Tidak ada gol/satu tim mencetak** – Anda melakukan taruhan pada kasus tidak ada gol atau satu tim akan mencetak gol selama waktu pertandingan. Taruhan akan menang jika skor pertandingan sebagai berikut: 0-0, 0-1, 0-2, 0-3, 0-4, 0-5, 0-6, 1-0, 2-0, 3-0, 4-0, 5-0, 6-0;
 - **Kedua tim akan mencetak** – Anda melakukan taruhan pada kasus kedua tim akan mencetak gol dalam waktu pertandingan. Taruhan akan menang jika skor adalah sebagai berikut: 1-1, 1-2, 1-3, 1-4, 1-5, 2-1, 2-2, 2-3, 2-4, 3-1, 3-2, 3-3, 4-1, 4-2 или 5-1.
- **Hasil pertandingan + Total** – mengidentifikasi hasil pertandingan (Tamu / Skor seri / Tuan rumah) dan kondisi Lebih / Kurang gol akan dicetak dalam satu taruhan. Taruhan ini akan menang, jika kedua kondisi berlangsung:
 - **1X2 + Lebih / Kurang 1,5** – adalah taruhan pada hasil waktu utama dan Lebih / Kurang 1,5 gol akan dicetak.
 - **1X2 + Lebih / Kurang 2,5** – adalah taruhan pada hasil waktu utama dan Lebih / Kurang 1,5 gol akan dicetak.
 - **1X2 + Lebih / Kurang 3,5** – adalah taruhan pada hasil waktu utama dan Lebih / Kurang 1,5 gol akan dicetak.

25.3. Balap Greyhound dan Pacuan Kuda

Dalam setiap pacuan melibatkan enam anjing atau kuda. Pacuan berlangsung setiap 2-5 menit.

Pilihan taruhan:

- **Pemenang (Winner)** - taruhan pada nomor peserta yang, menurut pendapat pemain, akan datang pertama ke garis finish;
- **Dua (Double atau Exacta)** - pemain memilih dua nomor peserta yang datang ke garis finish pertama dan kedua dengan urutan yang tepat;
- **Dua terbaik (Quinella)** - pemain memilih dua nomor peserta yang datang ke garis finish pertama dan kedua dengan urutan bebas.
- **Tiga (Triple)** - pemain memilih tiga nomor peserta yang datang ke garis finish pertama, kedua dan ketiga dalam urutan yang tepat;
- **Tempat 1-2 (Place1-2)** - memilih satu nomor peserta yang, menurut pendapat pemain, akan datang ke garis finish pertama atau kedua;
- **Tempat 1-3 (Place1-3)** - pemain memilih satu nomor peserta yang, menurut pendapat dia, akan datang ke garis finish pertama, kedua atau ketiga;
- **Sistem ganda dan tiga (System Double and Triple)** - Anda dapat bertaruh pada semua kombinasi nomor dalam pacuan. Dalam sistem ganda Anda harus bertaruh setidaknya pada 2 nomor. Dengan sistem tiga Anda harus bertaruh setidaknya pada 3 nomor peserta;

Taruhan tambahan (Extrabets):

- **Genap/Ganjil (Odd/Even)** – taruhan pada kemenangan peserta dengan nomor genap (2,4,6) atau nomor ganjil (1,3,5);

- *Lebih/Kurang (**Over/Under**)* – taruhan pada kemenangan peserta dengan nomor lebih besar daripada 3 (4,5,6) atau dengan nomor yang lebih kecil (1,2,3).

Contoh: Sistem ganda

- 2 nomor pertama- 2 kombinasi (1-2/2-1)
- 3 nomor pertama- 6 kombinasi (1-2/1-3/2-1/2-3/3-1/3-2)
- 4 nomor pertama- 12 kombinasi
- 5 nomor pertama- 20 kombinasi
- 6 nomor pertama- 30 kombinasi

Contoh: Sistem tiga

- 3 nomor pertama- 6 kombinasi(1-2-3/1-3-2/2-1-3/2-3-1/3-1-2/3-2-1)
- 4 nomor pertama- 24 kombinasi
- 5 nomor pertama- 60 kombinasi
- 6 nomor pertama- 120 kombinasi

25.4. Ras sepeda motor

Permainan dinamis ini memberikan Anda kesempatan untuk bertaruh pada ras sepeda motor melingkar. Ras mulai setiap 2-9 menit (5 menit secara default).

Ini adalah ras yang cepat untuk sepeda motor olahraga yang berlangsung diatas jalan beraspal dalam satu lingkaran. Ada 3 hadiah dan 6 pengendara terlibat dalam setiap ras. Setiap ras memiliki nomor acara sendiri dan hasilnya tercantum pada papan skor (enam hasil terakhir) dan database terbuka (lihat Hasil Ras Sepeda Motor).

Pilihan taruha:

- *Pemenang (**Winner**)* – taruhan pada nomor pengendara yang, menurut pendapat Anda, akan datang pertama ke garis finish;
- *Dua (**Double**)* – menentukan urutan dan nomor dua pengendara yang, menurut Anda, akan menyelesaikan pertama dan kedua dalam urutan yang tepat;
- *Tiga (**Trifecta**)* – taruhan pada tiga nomor pengendara yang, menurut Anda, akan datang ke garis finish pertama, kedua dan ketiga dalam urutan yang tepat;
- *Dua terbaik (**Quinella**)* – menentukan dua nomor pengendara yang datang ke garis finish pertama dan kedua dengan urutan bebas;
- *Tempat 1-2 (**Place 1-2**)* – memilih satu nomor pengendara yang, menurut pendapat Anda, akan datang ke garis finish pertama atau setidaknya kedua;
- *Tempat 1-3 (**Place 1-3**)* – memilih satu nomor pengendara yang, menurut pendapat Anda, akan datang ke garis finish pertama, kedua atau setidaknya ketiga;

*Sistem ganda dan tiga (**System Double and Triple**)* – Anda dapat bertaruh pada semua kombinasi hasil yang ditawarkan pada taruhan Dua (double) dan Tiga (Trifecta). Dalam sistem ganda Anda harus bertaruh setidaknya pada 2 nomor. Dengan sistem tiga Anda harus bertaruh setidaknya pada 3 nomor pengendara;

Contoh: Sistem ganda

- 2 nomor pertama- 2 kombinasi (1-2/2-1)

- 3 nomor pertama - 6 kombinasi (1-2/1-3/2-1/2-3/3-1/3-2)
- 4 nomor pertama- 12 kombinasi
- 5 nomor pertama- 20 kombinasi
- 6 nomor pertama- 30 kombinasi.

Kasus khusus: Untuk menghindari kesalahpahaman dengan kegagalan teknis dari program (komputer hang, layar mati dan lain-lain) dan / atau kegagalan Internet (kehilangan koneksi jaringan, kehilangan sinyal dan lain-lain) pada saat menempatkan taruhan, Anda butuhkan memastikan bahwa nomor acara di kupon taruhan dan nomor acara pada siaran di layar (atau teks bergulir di bagian bawah di TV) adalah sama.

Jika dikarenakan masalah teknis, acara belum disiarkan, dan nomor acara tidak muncul dalam sejarah permainan TV terakhir, maka pemain harus memeriksa taruhan dengan menerima hasil acara dari kasir, atau melalui link di atas.

Ketiadaan siaran sebuah acara karena masalah teknis tidak akan menjadi alasan pembatalan taruhan.

25.5. Speedway

Empat pengendara sepeda motor berpartisipasi dalam setiap ras. Ras mulai setiap 2-5 menit.

Pilihan taruhan:

- *Pemenang* - taruhan pada nomor pengendara yang, menurut pendapat pemain, akan datang pertama ke garis finish;
- *Dua* - Pemain memilih dua pengendara, yang menurut dia akan menyelesaikan pertama dan kedua dalam urutan yang tepat;
- *Sistem ganda* - pemain dapat bertaruh pada semua kombinasi hasil yang ditawarkan pada taruhan Dua. Dalam sistem ganda pemain harus bertaruh setidaknya pada 2 nomor.

Taruhan tambahan (**Extra bets**):

- *Genap (**Even**)* - taruhan pada kemenangan pengendara dengan nomor genap (2 atau 4);
- *Ganjil (**Odd**)* - taruhan pada kemenangan pengendara dengan nomor ganjil (1 atau 3);
- *Deuce pertama (**Under**)* - taruhan pada kemenangan pengendara dengan nomor dari deuce pertama (1, 2);
- *Deuce kedua (**Over**)* - taruhan pada kemenangan pengendara dengan nomor dari deuce kedua (3, 4).

26. GLOBAL BET

Lomba Unta

1. **Pemenang atau taruhan tunggal pada kemenangan.** Taruhan pada peserta yang akan memenangkan perlombaan. Pemain menang jika peserta yang dipilih melintasi garis finish terlebih dahulu. **Contoh:** jika pemain menempatkan taruhan pada peserta bernomor 5, maka unta bernomor 5 harus melintasi garis finish terlebih dahulu untuk memainkan taruhan.
2. **Taruhan pada dua tempat pertama (Place Bet).** Pemain menang jika peserta yang dipilih melintasi garis finish pada posisi pertama atau kedua. **Contoh:** jika pemain memilih unta bernomor 4 dan dia finis pertama atau kedua, maka taruhannya akan menang.
3. **Taruhan pada tiga tempat pertama (Show).** Pemain menang jika peserta yang dipilih melintasi garis finis pada kedudukan pertama, kedua atau ketiga. **Contohnya:** jika pemain memilih unta bernomor 4 dan dia finis pertama, kedua atau kedika, maka taruhannya akan menang.
4. **Rangkap tiga yang kedua/ rangkap tiga yang pertama (lebih/kurang 3.5).** Taruhan akan menang, jika nomor peserta lebih/kurang 3,5.
 - **CATATAN:** Untuk lomba virtual dengan 8 peserta, taruhan **2-quart / 1-quart tersedia (Lebih / Kurang 4.5).**
 - **Contoh taruhan pada rangkap tiga yang kedua (Lebih 3.5):** peserta bernomor 4 memenangkan perlombaan. Nomor 4 lebih dari 3,5, makanya taruhan akan menang.
 - **Contoh taruhan pada rangkap tiga yang pertama (kurang 3.5):** peserta bernomor 2 memenangkan perlombaan. Nomor 2 kurang dari 3,5, makanya taruhan akan menang.
5. **Genap/Ganjil.** Pemain harus tebak apakah nomor pemenang perlombaan adalah genap atau ganjil.
 - **Contoh taruhan pada nomor Genap:** peserta bernomor 4 telah memainkan perlombaan. Nomor 4 genap, makanya taruhan akan menang.
 - **Contoh taruhan pada nomor Ganjil:** peserta bernomor 5 telah memainkan perlombaan. Nomor 5 ganjil, makanya taruhan akan menang.
6. **Dobel (Forecast or Exacta).** Pemain memilih 2 peserta yang harus melintasi garis finis pada posisi pertama dan kedua sesuai dengan urutan yang ditentukan oleh pemain tadi. **Contoh:** pemain memasang taruhan pada pasaran berikut: unta bernomor 2 akan melintasi garis finis pada posisi pertama dan unta bernomor 1 akan melintasi garis finis pada posisi kedua. Jika dua unta menempati posisi yang ditentukan oleh pemain tadi, maka taruhan akan menang.
7. **Dua yang terbaik (Quinella).** Pemain memilih 2 peserta yang harus finis pada posisi pertama dan kedua dalam urutan apapun. **Contoh:** jika pemain memilih unta bernomor 4 dan 5 dan mereka menempati dua tempat pertama dalam urutan apapun, maka taruhan tersebut akan menang.
8. **Rangkap tiga (Tricast or Trifecta).** Pemain memilih 3 peserta yang harus finis pada posisi pertama, kedua dan ketiga sesuai dengan urutan yang ditentukan oleh pemain tadi. **Contoh:** 2-3-5. Taruhan akan menang, jika unta bernomor 2, 3, dan 5 akan melintasi garis finis sesuai dengan urutan yang ditentukan oleh pemain tadi.
9. **Kombinasi taruhan «Dobel».** Pemain dapat memilih 2 peserta perlombaan atau lebih dan memasang taruhan pada setiap kombinasi varian finis unta terpilih yang mungkin dalam urutan apapun. Sistem akan menghitung semua kombinasi mungkin secara otomatis dengan mempertimbangkan nomor unta yang dipilih oleh pemain tadi. **Contoh:** untuk nomor 2 dan 4 ada 2 varian taruhan (2-4, 4-2).
10. **kombinasi taruhan «Rangkap tiga».** Pemain dapat memilih 3 peserta perlombaan atau lebih dan memasang taruhan pada setiap kombinasi varian finis unta terpilih yang mungkin sesuai dengan urutan yang ditentukan oleh pemain tadi. Sistem akan menghitung semua

kombinasi mungkin secara otomatis dengan mempertimbangkan nomor unta yang dipilih oleh pemain tadi. **Contoh:** untuk nomor 3, 4, 5 ada 6 kombinasi taruhan (3-4-5, 3-5-4, 4-3-5, 4-5-3, 5-3-4, 5-4-3).

26.1. SEPAKBOLA VIRTUAL

1. Layar utama:

- Selain informasi dasar mengenai permainan, layar utama mencakupi opsi dasar untuk memasang taruhan. Untuk bertaruh, pemain hanya perlu tekan odds yang diinginkan.
- Sebagai langkah selanjutnya Anda harus konfirmasi atau mengoreksi kupon virtual Anda dengan mengklik tombol yang sesuai, kirim permintaan, dan cetak kuponnya.

2. Jenis taruhan:

- **1X2**
 - **1** - kemenangan tim pertama (tuan rumah) dalam pertandingan.
 - **X** - pertandingan berakhir dengan skor imbang.
 - **2** - kemenangan tim kedua (tamu) dalam pertandingan.
 - **1X** — kemenangan tim pertama atau skor seri dalam pertandingan (kesempatan ganda).
 - **X2** — skor seri atau kemenangan tim kedua (kesempatan ganda).
 - **12** — kemenangan tim pertama atau tim kedua (kesempatan ganda).
- **Lebih/Kurang 2,5 (L-K)**
 - **Lebih 2,5.** Pemain memasang taruhan pada pasaran total gol 3 atau lebih dalam pertandingan yang dipilih. Inggris — Nigeria 3:2; skor pertandingan akhir lebih dari 2,5.
 - **Kurang 2,5.** Pemain memasang taruhan pada pasaran total gol 2 atau kurang dalam pertandingan yang dipilih Inggris — Nigeria 0:1; skor pertandingan akhir = kurang dari 2,5.
- **Gol / Tidak ada gol (G-NG)**
 - **Gol** — dalam jenis taruhan ini dua tim yang bertanding harus mencetak gol.
 - **Tidak ada gol** — dalam jenis taruhan ini hanya satu tim dapat mencetak gol atau dua tim yang bertanding tidak mencetak gol.
- **SKOR YANG BENAR.** Dalam jenis taruhan ini pemain harus tebak skor yang benar pada akhir pertandingan. **Contoh:** 2-1.
- **TOTAL GOL.** Dalam jenis taruhan ini pemain harus tebak total gol pada akhir pertandingan.

26.2. BALAP GREYHOUND DAN PACUAN KUDA

1. **Pemenang atau taruhan tunggal pada kemenangan.** Taruhan pada Greyhound/Pacuan kuda yang akan memenangkan perlombaan. Pemain menang jika peserta yang dipilih melintasi garis finish terlebih dahulu. **Contoh:** jika pemain menempatkan taruhan pada peserta bernomor 5, maka Greyhound/Pacuan kuda bernomor 5 harus melintasi garis finish terlebih dahulu untuk memainkan taruhan.
2. **Taruhan pada dua tempat pertama (Place Bet).** Pemain menang jika Greyhound/Pacuan kuda yang dipilih melintasi garis finish pada posisi pertama atau kedua. **Contoh:** jika pemain memilih Greyhound/Pacuan kuda bernomor 4 dan dia finis pertama atau kedua, maka taruhannya akan menang.
3. **Taruhan pada tiga tempat pertama (Show).** Pemain menang jika Greyhound/Pacuan kuda yang dipilih melintasi garis finis pada kedudukan pertama, kedua atau ketiga. **Contohnya:** jika

pemain memilih Greyhound/Pacuan kuda bernomor 4 dan dia finis pertama, kedua atau ketiga, maka taruhannya akan menang.

4. **Rangkap tiga yang kedua/ rangkap tiga yang pertama (lebih/kurang 3.5). Catatan:** Untuk lomba virtual dengan 8 peserta, taruhan **2-quart / 1-quart tersedia (Over / Under 4.5)**. Dalam jenis taruhan ini Pemain harus tebak apakah nomor Greyhound/Pacuan kuda yang akan memenangkan perlombaan kurang/lebih 3.5. **Contoh:** Pemain pasang taruhan pada kemenangan peserta bernomor 4. Nomor 4 lebih dari 3,5, jadi dalam kasus ini taruhan akan menang. **Contoh:** Pemain pasang taruhan pada kemenangan peserta bernomor 2. Nomor 2 kurang dari 3,5, jadi dalam situasi ini taruhan akan menang.
5. **Genap/Ganjil.** Setiap Greyhound/Pacuan kuda mempunyai nomor pribadi. Dalam jenis taruhan ini pemain harus tebak apakah nomor pemenang perlombaan adalah genap atau ganjil. **Contoh:** pemain memasang taruhan pada pemenang bernomor genap. Greyhound/Pacuan kuda bernomor 4 telah memainkan perlombaan. Nomor 4 genap, makanya taruhan akan menang. **Contoh:** pemain memasang taruhan pada pemenang bernomor ganjil. Greyhound/Pacuan kuda bernomor 3 telah memainkan perlombaan. Nomor 3 ganjil, makanya taruhan akan menang.
6. **Dobel (Forecast or Exacta).** Pemain memilih 2 peserta yang harus melintasi garis finis pada posisi pertama dan kedua sesuai dengan urutan yang ditentukan oleh pemain tadi. **Contoh:** pemain memasang taruhan pada pada pasaran berikut: Greyhound/Pacuan kuda bernomor 2 akan melintasi garis finis pada posisi pertama dan Greyhound/Pacuan kuda bernomor 1 akan melintasi garis finis pada posisi kedua. Jika dua unta menempati posisi yang ditentukan oleh pemain tadi, maka taruhan akan menang.
7. **Dua yang terbaik (Quinella).** Pemain memilih 2 peserta yang harus finis pada posisi pertama dan kedua dalam urutan apapun. **Contoh:** jika pemain memilih Greyhound/Pacuan kuda bernomor 4 dan 5 dan mereka menempati dua tempat pertama dalam urutan apapun, maka taruhan tersebut akan menang.
8. **Rangkap tiga (Tricast or Trifecta).** Pemain memilih 3 peserta yang harus finis pada posisi pertama, kedua dan ketiga sesuai dengan urutan yang ditentukan oleh pemain tadi. **Contoh:** 2-3-5. Taruhan akan menang, jika Greyhound/Pacuan kuda bernomor 2, 3, dan 5 akan melintasi garis finis sesuai dengan urutan yang ditentukan oleh pemain tadi.
9. **Kombinasi taruhan «Dobel».** Pemain dapat memilih 2 Greyhound/Pacuan kuda perlombaan atau lebih dan memasang taruhan pada setiap kombinasi varian finis Greyhound/Pacuan kuda yang dipilih tadi yang mungkin dalam urutan apapun. Sistem akan menghitung semua kombinasi mungkin secara otomatis dengan mempertimbangkan nomor Greyhound/Pacuan kuda yang dipilih oleh pemain tadi. **Contoh:** untuk nomor 2 dan 4 ada 2 varian taruhan (2-4, 4-2).
 - Taruhan akan menang dalam kasus yang berikut:
 - Greyhound/Pacuan kuda bernomor 2 melintasi garis finis pada posisi pertama, dan Greyhound/Pacuan kuda bernomor 4 — melintasi garis finis pada posisi kedua.
 - Greyhound/Pacuan kuda bernomor 4 — melintasi garis finis pada posisi pertama, dan Greyhound/Pacuan kuda bernomor 2 melintasi garis finis pada posisi kedua.
10. **Kombinasi taruhan «Rangkap tiga».** Pemain dapat memilih 3 peserta perlombaan atau lebih dan memasang taruhan pada setiap kombinasi varian finis Greyhound/Pacuan kuda yang dipilih yang mungkin sesuai dengan urutan yang ditentukan oleh pemain tadi. **Contoh:** jika pemain memilih peserta bernomor 3, 4 dan 6, maka 6 kombinasi taruhan tersedia (3-4-5, 3-5-4, 4-3-5, 4-5-3, 5-3-4, 5-4-3) Sistem akan menghitung semua kombinasi mungkin secara otomatis dengan mempertimbangkan nomor unta yang dipilih oleh pemain tadi.

26.3. Liga sepak

Liga Sepak adalah kejuaraan dimana tim bermain satu sama lain 2 kali (rumah dan tamu). Jumlah tim dalam kejuaraan bergantung dari jenis Liga. Satu permainan disiarkan di layar utama, sementara permainan yang lain disiarkan secara bersamaan. Pemain bisa bertaruh pada permainan apapun, dan dapat menciptakan taruhan gabungan.

Jenis Taruhan:

1. **1X2**
 - **1** – kemenangan tim pertama (tuan rumah) dalam pertandingan.
 - **X** — pertandingan berakhir dengan skor imbang.
 - **2** – kemenangan tim kedua (tamu) dalam pertandingan.
 - **1X** — kemenangan tim pertama atau skor seri dalam pertandingan (kesempatan ganda).
 - **X2** — skor seri atau kemenangan tim kedua (kesempatan ganda).
 - **12** — kemenangan tim pertama atau tim kedua (kesempatan ganda).
2. **GG** – dalam jenis taruhan ini dua tim yang bertanding harus mencetak gol.
3. **NG** — dalam jenis taruhan ini hanya satu tim dapat mencetak gol atau dua tim yang bertanding tidak mencetak gol.
4. **Lebih 1,5** — Pemain memasang taruhan pada pasaran total gol lebih dari 1,5 (2 atau lebih).
Contoh: Inggris — Nigeria 3:2, taruhan akan dihitung dengan kemenangan.
5. **Kurang 1,5** — Pemain memasang taruhan pada pasaran total gol kurang 1,5 (kurang 2 gol).
Contoh: Inggris — Nigeria 0:1, taruhan akan dihitung dengan kemenangan.
6. **Lebih dari 2,5** — Pemain memasang taruhan pada pasaran total gol lebih dari 2,5 (3 atau lebih). **Contoh:** Inggris — Nigeria 3:2, taruhan akan dihitung dengan kemenangan.
7. **kurang 2,5** — Pemain memasang taruhan pada pasaran total gol kurang 2,5 (kurang 3 gol).
Contoh: Inggris — Nigeria 0:1, taruhan akan dihitung dengan kemenangan.
8. **Skor yang benar** - Dalam jenis taruhan ini pemain harus tebak skor yang benar pada akhir pertandingan. **Contoh:** 2-1.
9. **Total gol** - Dalam jenis taruhan ini pemain harus tebak total gol pada akhir pertandingan.
10. Jenis taruhan «**Skor yang benar**» dan «**Total gol**» dapat berupa sebagai berikut:
 - **Tim tuan rumah (lebih/kurang)**
 - **lebih dari 0,5:** Pemain memasang taruhan pada pasaran: total gol tim tuan rumah lebih dari 0,5 (1 atau lebih). **Contoh:** Inggris — Nigeria 2:0, taruhan akan dihitung dengan kemenangan.
 - **Kurang 0,5:** Pemain memasang taruhan pada pasaran: total gol tim tuan rumah kurang 0,5 (Tidak ada gol dalam pertandingan). **Contoh:** Inggris — Nigeria 0:2, taruhan akan dihitung dengan kemenangan.
 - **Lebih 1,5:** Pemain memasang taruhan pada pasaran: total gol tim tuan rumah lebih dari 1,5 (2 atau lebih). **Contoh:** Inggris — Nigeria 3:4, taruhan akan dihitung dengan kemenangan.
 - **Kurang 1,5:** Pemain memasang taruhan pada pasaran: total gol tim tuan rumah kurang 1,5 (kurang 2 gol). **Contoh:** Inggris — Nigeria 1:0, taruhan akan dihitung dengan kemenangan.
 - **Lebih dari 2,5:** Pemain memasang taruhan pada pasaran: total gol tim tuan rumah lebih dari 2,5 (3 atau lebih). **Contoh:** Inggris — Nigeria 3:0, taruhan akan dihitung dengan kemenangan.
 - **Kurang 2,5:** Pemain memasang taruhan pada pasaran: total gol tim tuan rumah kurang 2,5 (kurang 3 gol). **Contoh:** Inggris — Nigeria 1:0, taruhan akan dihitung dengan kemenangan.
 - **Lebih dari 2,5:** Pemain memasang taruhan pada pasaran: total gol tim tuan rumah lebih dari 2,5 (4 atau lebih). **Contoh:** Inggris — Nigeria 5:0, taruhan akan dihitung dengan kemenangan.

- **Kurang 2,5:** Pemain memasang taruhan pada pasaran: total gol tim tuan rumah kurang 2,5 (kurang 4 gol). **Contoh:** Inggris — Nigeria 1:0, taruhan akan dihitung dengan kemenangan.
- **Tim Tamu (Lebih/Kurang)**
 - **Lebih dari 0,5:** Pemain memasang taruhan pada pasaran: total gol tim tamu lebih dari 0,5 (1 atau lebih). gol). **Contoh:** Inggris — Nigeria 0:2, taruhan akan dihitung dengan kemenangan.
 - **Kurang 0,5:** Pemain memasang taruhan pada pasaran: total gol tim tamu kurang 0,5 (Tidak ada gol dalam pertandingan). **Contoh:** Inggris — Nigeria 0:0, taruhan akan dihitung dengan kemenangan.
 - **Lebih dari 1,5:** Pemain memasang taruhan pada pasaran: total gol tim tamu lebih dari 1,5 (2 atau lebih). gol). **Contoh:** Inggris — Nigeria 0:3, taruhan akan dihitung dengan kemenangan.
 - **Kurang 1,5:** Pemain memasang taruhan pada pasaran: total gol tim tamu kurang 1,5 (kurang 2 gol). **Contoh:** Inggris — Nigeria 0:1, taruhan akan dihitung dengan kemenangan.
 - **Lebih dari 2,5:** Pemain memasang taruhan pada pasaran: total gol tim tamu lebih dari 2,5 (3 atau lebih). gol). **Contoh:** Inggris — Nigeria 3:3, taruhan akan dihitung dengan kemenangan.
 - **Kurang 2,5:** Pemain memasang taruhan pada pasaran: total gol tim tamu kurang 2,5 (kurang 3 gol). **Contoh:** Inggris — Nigeria 1:2, taruhan akan dihitung dengan kemenangan.
 - **Lebih dari 3,5:** Pemain memasang taruhan pada pasaran: total gol tim tamu lebih dari 3,5 (4 atau lebih). gol). **Contoh:** Inggris — Nigeria 1:4, taruhan akan dihitung dengan kemenangan.
 - **Kurang 3,5:** Pemain memasang taruhan pada pasaran: total gol tim tamu kurang 3,5 (kurang 4 gol). **Contoh:** Inggris — Nigeria 0:3, taruhan akan dihitung dengan kemenangan.
- **1X2 Lebih/Kurang 1,5:**
 - **1X2 lebih 1,5:** Pemain memasang taruhan pada hasil akhir pertandingan: 1 — kemenangan tim tuan rumah, X — hasil seimbang, 2 — kemenangan tim tamu dan lebih dari 1,5 gol dalam pertandingan (2 atau lebih). **Contoh:** Pemain memasang taruhan pada kemenangan tim Inggris dan hasil pertandingan akhir Inggris – Nigeria adalah 2:0, maka taruhan akan dihitung dengan kemenangan.
 - **1X2 kurang 1,5:** Pemain memasang taruhan pada hasil akhir pertandingan: 1 — kemenangan tim tuan rumah, X — hasil seimbang, 2 — kemenangan tim tamu dan kurang 1,5 gol dalam pertandingan (1 atau kurang). **Contoh:** Pemain memasang taruhan pada kemenangan tim Nigeria dan hasil pertandingan akhir Inggris – Nigeria adalah 0:1, maka taruhan akan dihitung dengan kemenangan.
- **1X2 Lebih/Kurang 2,5:**
 - **1X2 lebih 2,5:** Pemain memasang taruhan pada hasil akhir pertandingan: 1 — kemenangan tim tuan rumah, X — hasil seimbang, 2 — kemenangan tim tamu dan lebih dari 2,5 gol dalam pertandingan (3 atau lebih). **Contoh:** Pemain memasang taruhan pada kemenangan tim Inggris dan hasil pertandingan akhir Inggris – Nigeria adalah 3:1, maka taruhan akan dihitung dengan kemenangan.
 - **1X2 kurang 2,5:** Pemain memasang taruhan pada hasil akhir pertandingan: 1 — kemenangan tim tuan rumah, X — hasil seimbang, 2 — kemenangan tim tamu dan kurang 2,5 gol dalam pertandingan (3 atau kurang). **Contoh:** Pemain memasang taruhan pada skor seimbang dan hasil pertandingan akhir Inggris – Nigeria adalah 1:1, maka taruhan akan dihitung dengan kemenangan.

26.4. SPEEDWAY (hanya 4 peserta)

1. **Pemenang atau taruhan tunggal pada kemenangan.** Taruhan pada kemenangan pengendara sepeda motor dengan odds yang ditentukan. Pemain menang jika pengendara sepeda motor yang dipilih melintasi garis finish paling pertama. **Contoh:** jika pemain menempatkan taruhan pada peserta bernomor 3, maka pengendara sepeda motor harus melintasi garis finish terlebih dahulu untuk memainkan taruhan.
2. **Deuce kedua/Deuce pertama (Lebih/Kurang 2,5).** Taruhan pada kemenangan pengendara dengan nomor lebih atau kurang 2,5.
 - **Contoh taruhan pada Deuce kedua (Lebih 2,5):** peserta bernomor 4 memainkan perlombaan. Nomor 4 lebih dari 2,5, makanya taruhan akan menang.
 - **Contoh taruhan pada Deuce pertama (kurang 2,5):** peserta bernomor 2 memainkan perlombaan. Nomor 2 kurang 2,5, makanya taruhan akan menang.
3. **Genap/Ganjil.** Pemain harus tebak apakah nomor pemenang perlombaan adalah genap atau ganjil.
 - **Contoh taruhan pada nomor Ganjil:** peserta bernomor 3 telah memainkan perlombaan. Nomor 3 ganjil, makanya taruhan akan menang.
 - **Contoh taruhan pada nomor Genap:** peserta bernomor 4 telah memainkan perlombaan. Nomor 4 genap, makanya taruhan akan menang.
4. **Dobel (Forecast or Exacta).** Pemain memilih 2 peserta yang harus melintasi garis finis pada posisi pertama dan kedua sesuai dengan urutan yang ditentukan oleh pemain tadi. **Contoh:** pemain memasang taruhan pada pasaran berikut: pengendara sepeda motor bernomor 2 akan melintasi garis finis pada posisi pertama dan pengendara sepeda motor bernomor 1 akan melintasi garis finis pada posisi kedua. Jika dua peserta menempati posisi yang ditentukan oleh pemain tadi, maka taruhan akan menang.
5. **Dua yang terbaik (Quinella).** Pemain memilih 2 peserta yang harus finis pada posisi pertama dan kedua dalam urutan apapun. **Contoh:** jika pemain memilih pengendara sepeda motor bernomor 3 dan 4 dan mereka menempati dua tempat pertama dalam urutan apapun, maka taruhan tersebut akan menang.
6. **Rangkap tiga (Tricast or Trifecta).** Pemain memilih 3 peserta yang harus finis pada posisi pertama, kedua dan ketiga sesuai dengan urutan yang ditentukan oleh pemain tadi. **Contoh:** 2-1-3. Taruhan akan menang, jika pengendara sepeda motor bernomor 2, 1, dan 3 akan melintasi garis finis sesuai dengan urutan yang ditentukan oleh pemain tadi.
7. **Kombinasi taruhan «Dobel».** Pemain dapat memilih 2 peserta perlombaan atau lebih dan memasang taruhan pada setiap kombinasi varian finis pengendara sepeda motor yang dipilih tadi yang mungkin dalam urutan apapun. Sistem akan menghitung semua kombinasi mungkin secara otomatis dengan mempertimbangkan nomor pengendara sepeda motor yang dipilih oleh pemain tadi. **Contoh:** untuk nomor 2 dan 4 ada 2 varian taruhan (2-4, 4-2).
8. **Kombinasi taruhan «Rangkap tiga».** Pemain dapat memilih 3 peserta perlombaan atau lebih dan memasang taruhan pada setiap kombinasi varian finis yang terpilih yang mungkin sesuai dengan urutan yang ditentukan oleh pemain tadi. Sistem akan menghitung semua kombinasi mungkin secara otomatis dengan mempertimbangkan nomor yang dipilih oleh pemain tadi. **Contoh:** untuk nomor 1, 2, 3 ada 6 kombinasi taruhan (3-4-5, 3-5-4, 4-3-5, 4-5-3, 5-3-4, 5-4-3).

27. KEBIJAKAN PRIVASI

Manajemen dan karyawan perusahaan 1xbet memahami dan menghormati hak untuk data pribadi Anda dan melindungi hak privasi Anda.

Kami berusaha menjadi lebih transparan dalam cara penggunaan data pribadi Anda dan menjadi lebih nyata dalam hal bagaimana kami menyediakan perlindungannya. Berdasarkan hal ini, kami melaksanakan beberapa perubahan dalam kebijakan privasi perusahaan 1xbet ini agar supaya kebijakannya sesuai dengan dasar-dasar Peraturan Uni Eropa Umum tentang Perlindungan Data Pribadi (GDPR).

Dalam kebijakan privasi ini kami menyediakan semua informasi umum mengenai metode pengolahan data pribadi Anda, lagipula tentang varian yang tersedia bagi Anda terhadap metode-metode penggunaan informasi pribadi Anda.

Perusahaan 1xbet memahami dan bertanggung jawab pada pemberian kepada Anda (pelanggan kami) informasi yang jelas mengenai cara kami menggunakan file cookie. Kami menjamin bahwa setiap pelanggan yang menggunakan situs web kami akan didapatkan kesempatan untuk membuat pilihan benar yang sesuai dengan keinginan pelanggan.

Dalam hal, jika Anda punya permintaan, pertanyaan atau saran apapun mengenai data pribadi Anda atau Anda ingin bertanya tentang metode pengolahan dan penggunaan jasa perusahaan yang tersedia bagi Anda, tolong, kirim permintaan Anda melalui e-mail.

Lagipula, kami meminta Anda memberi semua informasi yang mendalam mengenai halaman situs web 1xbet apapun dimana ada file cookie yang memperhatikan Anda dan membuat Anda merasa cemas melalui email.

27.1. PRIVASI

1xBet berjanji melindungi data pribadi Anda.

Kebijakan ini memungkinkan Anda untuk mengetahui tentang: informasi mana yang dikumpulkan saat Anda menggunakan jasa perusahaan kami, alasan kenapa kami mengumpulkan informasi tertentu, dan cara penggunaan data pribadi Anda yang dikumpulkan kami.

Mohon memperhatikan, bahwa kebijakan privasi ini akan disetujui antara pihak Anda dan pihak perusahaan 1xbet (berikutnya “kami” dalam hal jika diperlukan).

Kami memegang hak melaksanakan perubahan dalam kebijakan ini secara langsung dan memberitahukan Anda mengenai perubahannya dengan pengumuman semua perubahan di sumber-sumber kami.

Kami merekomendasikan Anda membaca dan membiasakan dengan kebijakan privasi kami secara reguler.

27.2. Persetujuan TERHADAP pengolahan data pribadi

Hak pemilik data pribadi

Pengolahan data pribadi Anda oleh 1xbet diproses hanya setelah Anda memberi keputusan tertimbang bahwa Anda setuju dengan pengolahan data pribadi Anda oleh perusahaan (berikutnya “Persetujuan”).

Persetujuan yang Anda berikan kepada kami adalah persetujuan yang diberikan secara bebas tanpa desakan hanya berdasarkan kepentingan pribadi Anda.

Kami dapat menerima persetujuan terhadap pengolahan data pribadi dari Anda sendiri atau dari wakil Anda dalam bentuk yang berikut:

- secara tertulis

Dalam hal ini persetujuan harus termasuk informasi berikut:

- Nama keluarga, Nama, patronymic (jika terdapat), alamat, nomor dokumen dasar yang membuktikan identitas, tanggal penerbitan dokumen dan nama agensi yang menerbitkan dokumen Anda. atau Nama keluarga, Nama, patronymic (jika terdapat), alamat, nomor dokumen dasar yang membuktikan identitas, tanggal penerbitan dokumen dan nama agensi yang menerbitkan dokumen wakil Anda, nomor surat kuasa notaris atau dokumen lain yang membuktikan kewenangan wakil Anda;
- Alamat pos 1xbet yang menerima surat persetujuan dari pemilik data pribadi;
- Tujuan pengolahan data pribadi;
- Daftar data yang dapat diolah oleh perusahaan dengan perizinan dari pemilik data pribadi;
- Nama dan alamat pihak yang melaksanakan pengolahan data pribadi melalui perintah 1xbet, dalam hal jika pengolahan data pribadi akan dipercayakan ke pihak lain lain;
- Daftar kegiatan yang dapat dilaksanakan dengan data pribadi dengan perizinan dari pemilik data pribadi dan deskripsi umum sebuah metode pengolahan data pribadi;
- Periode berlakunya persetujuan terhadap pengolahan data pribadi dan cara pencabutan persetujuan tersebut.
- Tanda tangan pemilik data pribadi.

- dengan kegiatan konklusif pemilik data pribadi yang mengekspresikan keinginannya menetapkan hubungan hukum dengan pihak 1xbet, namun tidak dengan memakai perjanjian lisan atau tertulis, tapi dengan kegiatan pemilik data pribadi yang membuktikan niatnya (misalnya pendaftaran di situs web 1xbet, pendaftaran di layanan 1xbet yang lain, pelaksanaan transfer dana ke akun perminanan yang didapatkan setelah pendaftaran di situs web 1xbet yang adalah kondisi wajib untuk berpartisipasi dalam permainan judi sesuai dengan peraturan 1xbet, pasangan taruhan melalui akun pribadi dan pendapatan kemenangan melalui akun pribadi Anda, pematuhan peraturan yang ditetapkan oleh perusahaan judi dll).

Perusahaan tidak perlu Persetujuan dari pemilik data pribadi terhadap pengolahan data pribadinya dalam hal jika:

- Pengolahan data pribadi harus dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang disediakan dengan perjanjian internasional atau dengan peraturan yurisdiksi lokal supaya melaksanakan fungsi, kewenangan dan kewajibannya yang ditentukan oleh hukum;
- Pengolahan data pribadi dibutuhkan untuk pelaksanaan keadilan, pelaksanaan tindakan peradilan, tindakan agensi atau pihak berwenang lain yang patuh dilaksanakan sesuai dengan hukum setempat;
- Pengolahan data pribadi dilaksanakan berdasarkan tujuan perlindungan kehidupan dan kesehatan pelanggan atau perlindungan kepentingan pelanggan vital yang lain, dalam hal jika penerimaan Persetujuan tidak bisa diadakan;
- Pengolahan data pribadi diperlukan supaya melaksanakan hak dan kepentingan 1xbet atau pihak yang lain, atau supaya mencapai tujuan publik dalam hal jika tujuan-tujuan ini tidak melanggar hak data pribadi Anda;
- Pengolahan data pribadi dilakukan untuk keperluan statistik atau penelitian lainnya, tunduk pada depersonalisasi wajib data pribadi Anda, kecuali bila data pribadi diproses untuk tujuan pemasaran;
- Kami dapat mengolah data pribadi yang disediakan Anda kepada publik;
- Pengolahan data pribadi yang tunduk pada publikasi atau pengungkapan wajib sesuai dengan hukum yurisdiksi lokal.

Perusahaan hanya akan memperoleh, menyimpan, dan memproses data dari orang-orang yang merupakan pelanggan perusahaan. Pelanggan perusahaan adalah individu yang telah menyetujui syarat dan ketentuan perusahaan, dan memenuhi kondisi di paragraf 2.22.

Perusahaan berhak menolak secara sepihak untuk menyimpan, memberikan, atau memproses data

pribadi apa pun milik pelanggan tanpa memberikan alasannya.

Prosedur penarikan persetujuan terhadap pengolahan data pribadi Anda, prosedur untuk memperoleh informasi tentang ketersediaan data pribadi Anda dalam 1xbet, prosedur pengklarifikasian, pemblokiran dan penghapusan data pribadi Anda dalam 1xbet berdasarkan permintaan Anda diatur oleh "Peraturan Perlindungan Data Umum" (GDPR) dan dilakukan oleh kami secara penuh.

27.3. Tujuan pengumpulan data pribadi

Kami mengumpulkan dan mengolah data yang dapat digunakan untuk tujuan identifikasi pribadi, termasuk, nama depan dan belakang, tanggal lahir, informasi kartu kredit, alamat rumah atau alamat fisik lainnya, alamat e-mail, nomor telepon atau data Pribadi lainnya yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan untuk memproses identifikasi pelanggan (berikutnya: "Data") informasi ("informasi"). Anda dapat dimintai data pribadi dalam hal jika Anda menggunakan situs web kami, pada saat pendaftaran untuk menciptakan akun pribadi atau untuk menggunakan jasa yang disediakan perusahaan kami.

Informasi pribadi yang kami kumpulkan dapat mencakup informasi seperti:

- informasi kontak (termasuk nomor telepon, alamat e-mail),
- informasi tentang akomodasi (alamat surat geografis Anda),
- informasi tentang pembayaran,
- sejarah transaksi,
- preferensi saat menggunakan situs web,
- umpan balik tentang Layanan dan Jasa yang disediakan Perusahaan.
- data yang dikumpulkan dari platform pesan seperti Telegram, Facebook, Messenger, WhatsApp, Viber, dll melalui API. Hal ini dapat mencakup nomor telepon, ID akun, dan informasi pengidentifikasi lainnya.

Informasi ini dikumpulkan, diproses, dan disimpan oleh kami di server, sesuai dengan persyaratan undang-undang negara Anda. Ketika Anda berinteraksi dengan layanan, server kami menyimpan log aktivitas unik Anda, yang mengumpulkan informasi administratif dan informasi trafik yang termasuk:

- alamat IP Anda,
- waktu akses,
- tanggal akses,
- halaman web yang dikunjungi,
- penggunaan bahasa,
- laporan Crash Perangkat Lunak
- jenis browser yang Anda gunakan.

Informasi ini diperlukan untuk menjamin kualitas layanan terbaik kami.

Kami tidak pernah mengumpulkan informasi pribadi tentang Anda tanpa sepengetahuan Anda.

27.4. SARANA PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA

Kami dapat mengumpulkan data tertentu secara otomatis, seperti yang dibahas di atas, dan menerima Informasi Pribadi tentang Anda di mana Anda secara khusus memberikan informasi tersebut kepada kami melalui layanan atau komunikasi dan interaksi lainnya di situs web 1xBet.

Hal ini dapat mencakup informasi yang dapat kami peroleh melalui integrasi platform pesan seperti Telegram, Facebook, Messenger, WhatsApp, Viber, dll termasuk, tetapi tidak terbatas pada, dengan mengirimkan pesan terkait akun Anda, dan melalui metode komunikasi lainnya.

Kami juga dapat menerima informasi pribadi dari penjual online dan penyedia layanan, serta dari daftar pelanggan yang dibeli secara sah dari pemasok pihak ketiga.

Selain itu, kami dapat menggunakan layanan dari penyedia layanan pihak ketiga untuk memberikan dukungan teknis untuk transaksi online Anda dan memelihara akun pribadi Anda.

Kami akan memiliki akses ke informasi apa pun yang Anda berikan kepada pemasok, penyedia layanan, dan layanan e-commerce pihak ketiga tersebut, dan kami akan menggunakan informasi pribadi sesuai dengan ketentuan Kebijakan Privasi ini.

Informasi ini akan diungkapkan kepada pihak ketiga di luar perusahaan hanya sesuai dengan Kebijakan Privasi ini dan hukum negara bagian Anda.

27.5. PENGGUNAAN INFORMASI

Kami menggunakan informasi pribadi yang Anda berikan kepada kami untuk menyediakan Layanan kami, untuk mendukung Anda sebagai pelanggan, untuk menyediakan keamanan, identifikasi, dan verifikasi yang diperlukan, untuk menangani semua transaksi online Anda, juga untuk membantu partisipasi Anda dalam promosi pihak ketiga yang merespons persyaratan bisnis tertentu atau untuk mengirimkan pesan melalui pesan instan seperti Telegram, Facebook, Messenger, WhatsApp, Viber, dll dan untuk tujuan lainnya yang berkaitan dengan pengoperasian Layanan permainan kami.

Dengan demikian, dalam menyediakan Anda dengan layanan kami, kami dapat membagikan informasi pribadi Anda dengan mitra kami yang dipilih secara hati-hati (termasuk pihak lain yang memiliki perjanjian dengan Anda mengenai pembagian data Anda).

Informasi pribadi Anda juga dapat digunakan oleh kami untuk menyediakan Anda:

- penawaran promosi dan informasi tentang produk dan layanan kami;
- penawaran iklan dan informasi tentang produk dan layanan dari mitra kami, untuk memperluas jangkauan layanan yang diberikan kepada Anda dan meningkatkan layanan Anda, pelanggan kami.

Kadang-kadang kami dapat meminta informasi dari Anda melalui jajak pendapat atau melalui kontes. Partisipasi dalam jajak pendapat atau kontes-kontes ini sepenuhnya bersifat sukarela, dan Anda selalu memiliki pilihan untuk mengungkapkan informasi pribadi Anda atau tidak.

Informasi yang diminta dapat mencakup informasi kontak (misalnya, nama, alamat surat, nomor telepon) dan informasi geografis (misalnya, kode pos atau alamat pos), usia Anda.

Dengan berpartisipasi dalam kontes apa pun atau menerima hadiah dari kami, Anda setuju bahwa kami akan menggunakan nama Anda untuk tujuan promosi tanpa kompensasi tambahan, kecuali bila dilarang oleh hukum.

Jika Anda belum yakin apakah Anda ingin menerima informasi iklan dari kami atau tidak, kami dapat menggunakan informasi pribadi Anda (termasuk alamat email dan nomor telepon Anda) untuk menyediakan Anda dengan informasi mengenai produk, layanan, dan promosi kami, termasuk produk permainan lainnya. (termasuk poker online, kasino, taruhan, backgammon, dll.), serta produk dan layanan pihak ketiga yang telah dipilih dengan cermat oleh kami.

27.6. PENGUNGKAPAN INFORMASI

Anda sepakat bahwa Informasi Pribadi Anda hanya akan diungkapkan kepada pihak ketiga saat diperlukan untuk menggunakan API dari platform perpesanan seperti Telegram, Facebook,

Messenger, WhatsApp, Viber, dll sesuai dengan kebijakannya.

Kami dapat mengungkapkan informasi pribadi Anda jika diperlukan oleh hukum negara Anda atau jika kami yakin dan percaya bahwa tindakan tersebut diperlukan untuk:

- kepatuhan dengan masalah hukum atau proses yang menjadi perhatian kita di salah satu situs kami atau layanan kami, atau dalam keadaan di mana kita terkait dengan kewajiban hukum;
- perlindungan hak atau harta milik kita;
- perlindungan keamanan pribadi para pengguna kami atau publik.

Jika, dalam pendapat kami, Anda telah menipu kami atau berusaha untuk menipu kami atau pengguna lain dengan cara apapun, termasuk, namun tidak terbatas pada hal berikut:

- manipulasi permainan;
- penipuan dengan pembayaran.

Jika kami mempunyai alasan untuk mencurigai Anda dalam kecurangan dengan pembayaran, termasuk penggunaan kartu kredit yang telah dicuri, atau aktivitas penipuan lainnya, pembatalan pembayaran, atau transaksi ilegal, termasuk pencucian uang, kami berhak untuk berbagi informasi ini dan informasi pribadi Anda yang lain dengan situs game lainnya di Internet, bank, perusahaan kartu kredit, badan pengatur yang sesuai dan otoritas penegak hukum yang sesuai.

Untuk melaksanakan program pencegahan narkoba yang diadakan oleh pemerintah, data Anda juga dapat diteruskan ke institusi yang relevan.

27.7. AKSES

Anda dapat "batalan" untuk menerima pesan iklan apa pun:

- dengan mengubah pengaturan di akun Anda, yang tersedia di situs kami atau di layanan kami;
- dengan mengirim e-mail kepada kami sebagai tanggapan terhadap pesan iklan yang Anda terima dari kami;
- dengan mengirim e-mail atau dengan menulis kepada kami di layanan pelanggan.

Selain itu, Anda dapat menghubungi kami kapan saja jika Anda:

- Ingin mengetahui informasi pribadi apa yang kami kumpulkan, tentang pengolahannya dan cara simpannya, dan dari sumber apa kami menerimanya;
- ingin memastikan keakuratan informasi pribadi Anda yang kami kumpulkan tentang Anda;
- ingin memperbarui informasi pribadi Anda;
- memiliki keluhan tentang cara penggunaan Informasi Pribadi Anda oleh kami.

Jika diperlukan, kami akan memperbarui informasi apa pun yang Anda berikan kepada kami, namun sebelum ini Anda perlu membuktikan perlunya perubahan tersebut dan memproses verifikasi.

Sebagai peringatan: kami informasikan Anda bahwa berdasarkan kebijakan privasi ini kami tidak bisa menyimpan Informasi Pribadi Anda jika kami dimintai memberikannya kepada institusi hukum negara Anda.

27.8. COOKIES

INFORMASI TERLETAK DI PERANGKAT ANDA

Dengan mengakses layanan kami, kami dapat menyimpan informasi di perangkat Anda dalam hal jika Anda memberi izin kepada kami. Informasi ini disebut file COOKIES, yaitu file teks kecil dengan huruf dan angka yang disimpan di perangkat Anda, sementara Anda menggunakan layanan kami ketika mengunjungi situs web dan halaman online kami, file cookies digunakan untuk mengingat preferensi Anda.

Kami juga menggunakan objek lokal umum atau "flash cookie". "Flash Cookie" mirip dengan cookie sebuah browser. Mereka membiarkan kami mengingat tentang kunjungan Anda ke situs kami.

Baik cookie maupun cookie flash tidak dapat digunakan untuk mendapatkan akses ke perangkat Anda atau menggunakan informasi di komputer Anda.

Kami menggunakan cookie dan "flash cookie" khusus untuk pemantauan.

Kami menggunakan metode kontrol ini hanya untuk melacak penggunaan layanan dan layanan kami supaya mengingat preferensi Anda.

Cookie membantu kami melacak trafik Anda ke situs kami, meningkatkan layanan dan jasa kami untuk Anda, dan menyederhanakan akses Anda ke layanan dan jasa kami dan meningkatkan minat Anda terhadap layanan dan jasa kami.

Kami menggunakan file flash cookie dan cookie lainnya untuk menampilkan iklan yang lebih relevan dan diinginkan untuk Anda.

COOKIES YANG PENTING DAN DIPERLUKAN

Ada beberapa Cookie penting yang digunakan oleh kami biar setiap pengguna sumber informasi atau sumber permainan kami bisa menavigasi situs web dan menggunakan fungsinya, seperti akses ke area aman situs web atau pemenuhan transaksi keuangan dengan mudah. Tanpa cookie ini, Anda tidak akan dapat bekerja secara efektif di situs kami.

PROSES PENDAFTARAN

Cookie ini berisi informasi yang dikumpulkan selama pendaftaran Anda dan akan memungkinkan kami untuk mengenali Anda sebagai pelanggan dan memberi Anda layanan yang diperlukan. Kami juga dapat menggunakan data ini untuk lebih memahami minat dan preferensi Anda di Internet dan terus meningkatkan kunjungan Anda ke platform dan layanan kami.

SITUS KAMI

Untuk Pengguna situs 1xbet, kami menggunakan cookies untuk mengumpulkan informasi.

Server kami menggunakan tiga jenis cookie yang berbeda:

- "Cookie" Sementara yang beroperasi saat Anda mengunjungi situs - jenis cookie ini hanya untuk komputer Anda saat Anda mengunjungi situs web kami. Cookie berbasis sesi dapat membantu Anda menavigasi lebih cepat di situs kami dan, jika Anda adalah pelanggan terdaftar, ini memungkinkan kami untuk memberi Anda informasi yang lebih relevan bagi Anda. Cookie ini dihapus secara otomatis ketika Anda menutup browser.
- Cookie "Persisten" - jenis cookie ini akan tetap ada di komputer Anda untuk waktu tertentu yang ditetapkan untuk setiap cookie. Cookie Flash juga disimpan.
- Cookie "Analitis" - jenis cookie ini memungkinkan kami untuk mengenali dan menghitung jumlah pengunjung ke situs kami dan melihat bagaimana pengunjung menggunakan layanan dan jasa kami. Ini membantu kami meningkatkan kinerja situs kami, misalnya, karena fakta bahwa Anda dapat masuk ke situs dan menemukan apa yang Anda cari dengan mudah.

Anda selalu memiliki opsi untuk menyetujui dan menerima atau tidak menyetujui dan menolak penerimaan cookie.

Sebagian besar browser web menerima cookie secara otomatis, tetapi jika Anda mau, Anda dapat mengubah pengaturan browser Anda untuk mengontrol cookie Anda.

Anda dapat menggunakan browser web Anda untuk:

- Hapus semua cookie;
- Blokir semua cookie;
- Mengizinkan semua cookie;
- Blokir cookie pihak ketiga;
- Hapus semua cookie ketika browser ditutup;
- buka sesi "penelusuran pribadi" / "penyamaran", yang memungkinkan Anda menjelajahi Internet tanpa menyimpan data lokal;
- Instal add-in dan plug-in untuk memperluas fungsi browser.

Di mana saya dapat menemukan informasi tentang cara pengelolaan cookie?

- [Informasi tentang cookie Internet Explorer](#)
- [Informasi cookie Chrome](#)
- [Informasi tentang cookie Firefox](#)
- [Informasi Cookie Safari](#)
- [Informasi tentang cookie Opera](#)

Untuk informasi lebih lanjut tentang cara mengelola cookie melalui browser web Anda, silakan kunjungi www.aboutcookies.org.

Pada sumber daya ini Anda dapat membaca instruksi untuk menghapus dan mengelola cookie. Kami memperingatkan Anda bahwa kami tidak bertanggung jawab atas konten situs web eksternal, dan jika Anda menonaktifkan cookie, Anda tidak akan dapat menggunakan semua fitur situs web 1xbet kami.

FLASH COOKIE

Anda dapat mengubah pengaturan Flash Player secara manual untuk mencegah penggunaan file Flash. Manajer pengaturan Flash Player Anda memungkinkan Anda untuk membuat pilihan dan menyesuaikan dengan preferensi Anda.

Jika Anda memilih untuk tidak menggunakan cookie, Anda, sayangnya, tidak akan dapat menggunakan sebagian (terkadang semua) layanan dan jasa di situs kami.

27.9. PERSETUJUAN TERHADAP PENGGUNAAN PEMASOK LAYANAN ELEKTRONIK

Untuk bermain dengan uang sungguhan dalam layanan kami, Anda perlu mengirimkan uang kepada kami dan mendapatkan uang dari kami. Untuk menyediakan layanan semacam itu, kita dapat menggunakan sistem pembayaran elektronik pihak ketiga untuk memproses transaksi keuangan yang diperlukan.

Dengan menyetujui dan menerima Kebijakan Privasi ini, Anda menyetujui juga pengalihan informasi pribadi Anda kepada pihak ketiga yang diperlukan untuk pemrosesan dan melakukan transaksi uang, termasuk menyetujui pengalihan informasi pribadi Anda ke pihak ketiga yang berada di mancanegara (Dalam hal jika diperlukan).

Kami mengambil tindakan untuk melindungi privasi Anda ketika bekerja dengan sistem pembayaran pihak ketiga.

27.10. PERSETUJUAN TERHADAP PEMERIKSAAN OLEH PIHAK KEAMANAN

Kami berhak untuk melakukan audit keamanan setiap saat untuk mengkonfirmasi informasi pendaftaran yang diberikan oleh Anda dan memverifikasi kebenaran penggunaan layanan kami dan transaksi keuangan oleh Anda untuk mencegah kemungkinan pelanggaran Ketentuan dan Persyaratan Layanan kami dan hukum yang berlaku.

Dengan menggunakan layanan dan jasa kami, Anda menyetujui Persyaratan dan Ketentuan kami, Anda memberi kami wewenang untuk menggunakan Informasi Pribadi Anda dan mengirimkan Informasi Pribadi Anda kepada pihak ketiga untuk memverifikasi informasi yang Anda berikan saat mendaftar dan menggunakan Layanan dan Jasa kami, termasuk, transfer informasi pribadi Anda ke luar negara Anda (Dalam hal jika diperlukan).

Pemeriksaan keamanan dapat mencakup persiapan laporan keuangan dan konfirmasi lainnya dari informasi pribadi Anda yang Anda berikan kepada database pihak ketiga selain dari kami, dll.

27.11. KESELAMATAN

Kami memahami pentingnya memberikan keamanan dan metode yang diperlukan untuk menjaga kerahasiaan, integritas, dan aksesibilitas informasi. Kami menyimpan semua informasi pribadi yang kami terima langsung dari Anda, dalam basis data terenkripsi dan dilindungi kata sandi yang terletak di jaringan aman kami di belakang perangkat lunak firewall modern yang aktif.

Layanan kami mendukung SSL versi 3 dengan enkripsi 128-bit.

Kami juga mengambil langkah-langkah untuk memastikan bahwa anak perusahaan, agen, mitra, afiliasi, dan pemasok kami menerapkan langkah-langkah keamanan yang memadai.

Kami memperingatkan bahwa pengiriman informasi melalui Internet biasanya tidak sepenuhnya aman, dan kami tidak dapat menjamin keamanan data Anda saat datanya di tengah jalan.

SETIAP DATA YANG ANDA KIRIM, ANDA KIRIM MEREKA DI RISIKO ANDA SENDIRI.

1xbet memiliki semua prosedur dan fungsi keamanan untuk melindungi data Anda setelah diterima.

27.12. PERLINDUNGAN ANAK

Layanan kami tidak ditujukan untuk orang di bawah usia delapan belas (18) atau dewasa di negara Anda.

Setiap orang yang memberikan kami informasi melalui layanan atau servis kami apa saja, menegaskan bahwa ia berusia delapan belas (18) tahun (atau dewasa negara Anda) atau lebih tua. Kebijakan kami adalah mengidentifikasi upaya anak di bawah umur untuk mendapatkan akses ke layanan dan servis kami, yang mungkin memerlukan analisis keamanan tambahan.

Dan jika kami mengetahui bahwa anak di bawah umur telah mencoba atau berhasil memberi informasi pribadi kepada kami melalui layanan kami, kami tidak akan menerima informasi tersebut, kami akan mengambil semua tindakan untuk menghapus informasi ini dari data base kami.

27.13. TRANSFER DATA INTERNASIONAL

Informasi pribadi yang dikumpulkan oleh kami dapat disimpan dan diperoleh di negara mana pun di mana kami atau afiliasi, pemasok, mitra, atau agen kami menyediakan layanan dan jasa permainan ke platform permainan kami.

Hal ini dapat mencakup pemindahan data dari perpesanan seperti Telegram, Facebook, Messenger, WhatsApp, Viber, dll sesuai dengan kebijakan privasinya.

Dengan menggunakan layanan dan layanan kami, Anda menyetujui pengalihan informasi Anda di luar

negara Anda (termasuk negara-negara yang tidak dapat dinilai memiliki undang-undang privasi dan data pribadi yang tepat).

Namun demikian, kami mengambil semua langkah untuk memastikan bahwa agen, mitra, afiliasi, dan pemasok kami mematuhi standar privasi kami dan kebijakan privasi ini terlepas dari lokasinya.

27.14. HUBUNGAN PIHAK KETIGA

Kami tidak dapat melindungi informasi apa pun yang Anda berikan kepada situs online eksternal yang mengacu pada layanan atau servis kami, atau informasi lain yang dikumpulkan oleh pihak ketiga yang mengelola program afiliasi kami (jika berlaku) atau dengan cara lain karena layanan dan situs online pihak ketiga ini bukan milik kami dan dikelola secara independen dari kami.

Hati-hati.

Setiap informasi yang dikumpulkan oleh pihak ketiga ini diatur oleh kebijakan privasi mereka, jika ada, oleh pihak ketiga tersebut.

27.15. DISCLAIMER HUKUM

Kami tidak bertanggung jawab atas kejadian yang berada di luar kendali langsung kami.

Karena sifat teknologi dan bisnis kami yang kompleks dan selalu berubah, kami menjamin perlindungan data pribadi Anda secara keseluruhan, namun demikian kami tidak bisa menjamin operasi bebas-kesalahan terhadap kerahasiaan informasi pribadi Anda ketika Anda mengunjungi situs web lain menggunakan link-link yang terdapat di situs web kami. Situs yang berada di luar kendali kami, dan terutama yang tidak tercakup oleh Kebijakan Privasi ini, seharusnya memberi Anda kesempatan untuk meninjau kebijakan keamanan mereka. Jika Anda mengunjungi situs lain, Anda harus menyadari bahwa operator dari situs-situs ini dapat mengumpulkan informasi pribadi Anda, yang akan mereka gunakan sesuai dengan kebijakan privasi mereka, dan yang akan berbeda dari kami.

Hati-hati.

Kami tidak menjamin keamanan data Anda, sementara mereka sedang dalam perjalanan saat mengirimkan melalui saluran komunikasi.

SETIAP DATA YANG ANDA KIRIM, ANDA KIRIM MEREKA DI RISIKO ANDA SENDIRI.

Kami juga tidak bertanggung jawab atas kerusakan langsung atau tidak langsung yang timbul dari penggunaan yang tidak sah atau pencurian Informasi Pribadi Anda.

27.16. PERSETUJUAN TERHADAP KEBIJAKAN PRIVASI

Dengan menggunakan layanan dan servis kami Anda menyetujui dengan Kebijakan Privasi kami secara sukarela dan memberi kami sebuah perizinan untuk mengumpulkan, memperoleh, dan menyimpan data pribadi Anda.

Ini adalah kebijakan privasi lengkap dan eksklusif kami, Setiap versi kebijakan privasi yang baru menggantikan versi sebelumnya lainnya secara otomatis dan hanya berlaku untuk 1xbet.com.

Kebijakan Privasi ini harus dibaca bersama dengan Ketentuan Penggunaan kami dan segala syarat dan ketentuan tambahan yang berlaku yang berada di platform dan situs web kami.

Kami akan memperbarui Kebijakan Privasi ini secara berkala-kala dan memberitahukan Anda tentang perubahan ini dengan mengumumkan perubahan ini di platform dan situs web kami.

Penggunaan layanan kami yang berkelanjutan setelah setiap perubahan pada Kebijakan Privasi ini berarti Anda setuju dengan perubahan tersebut.

Kami menyarankan Anda meninjau Kebijakan Privasi ini secara reguler.

28. Kebijakan perusahaan pada pencegahan pencucian uang dan terorisme internasional

Perusahaan taruhan 1xBet melakukan semua langkah yang tepat untuk mencegah pencucian uang dan terorisme internasional (Kebijakan AML-Anti-Money Laundering). Dengan demikian, Perusahaan memiliki posisi yang kuat terhadap pencegahan semua jenis kegiatan ilegal. Untuk memenuhi kewajiban tersebut, Perusahaan wajib untuk menginformasikan pihak yang berwenang jika ada alasan untuk mencurigai bahwa dana yang didepositkan ke rekening oleh Pelanggan terkait dengan aktivitas ilegal atau pendanaan terorisme. Perusahaan juga wajib untuk memblokir dana tersebut dan mengambil langkah-langkah yang diatur oleh aturan kebijakan AML.

Pencucian uang adalah:

- penyembunyian atau menjaga privasi mengenai informasi tentang asal usul yang nyata, sumber, lokasi, cara singkirkan, perpindahan, hak milik atau hak lainnya untuk properti yang dihasilkan dari kegiatan ilegal (atau properti yang diterima dalam pertukaran properti tersebut),
- konversi, transfer, penerimaan, kepemilikan atau penggunaan properti yang berasal dari kegiatan kriminal (atau properti yang diterima dalam pertukaran properti tersebut) untuk menyembunyikan asal usul properti ini atau dengan tujuan bantuan kepada orang yang berpartisipasi dalam kegiatan kriminal, untuk menghindari konsekuensi hukum dari tindakan mereka,
- situasi di mana properti berasal dari kegiatan kriminal yang dilakukan di wilayah negara lain.

Untuk mencegah penetrasi modal pidana ke dalam perekonomian negara banyak negara melawan pencucian uang dan pendanaan terorisme.

Perusahaan menerapkan peraturan intern dan langkah-langkah khusus untuk membantu organisasi-organisasi internasional dalam memerangi pencucian uang dan pendanaan terorisme di seluruh dunia.

Dengan membuka rekening, Anda setuju dengan komitmen berikut:

- Anda menjamin bahwa Anda akan mematuhi semua peraturan dan hukum yang berlaku tentang pencegahan pencucian uang dan pendanaan terorisme, termasuk Kebijakan AML.
- Anda mengkonfirmasi bahwa Anda tidak memiliki informasi atau kecurigaan bahwa dana yang digunakan untuk deposit ke rekening di masa lalu, sekarang atau masa depan, berasal dari sumber ilegal, atau memiliki hubungan dengan legalisasi pendapatan yang diperoleh secara ilegal, atau berkaitan dengan kegiatan lain yang melanggar hukum dan dilarang oleh hukum yang berlaku atau petunjuk dari organisasi internasional;
- Anda setuju untuk segera memberikan informasi yang dianggap tepat untuk memenuhi hukum yang berlaku dan persyaratan peraturan tentang legalisasi dana yang diperoleh secara ilegal.

Perusahaan mengumpulkan dan menyimpan paspor pelanggan atau ID lainnya serta catatan tentang semua perubahan dalam akun;

Perusahaan memantau kegiatan yang mencurigakan pada akun pelanggan, serta transaksi yang dilakukan dalam kondisi khusus;

Perusahaan memiliki hak untuk menolak transaksi pengguna pada setiap saat dan setiap tahap dalam kasus Perusahaan memiliki alasan untuk percaya bahwa transaksi ini memiliki hubungan dengan pencucian uang dan aktivitas kriminal. Sesuai dengan hukum internasional Perusahaan tidak berkewajiban untuk memberitahukan pengguna tentang aktivitas yang mencurigakan dan bahwa informasi itu telah diteruskan ke instansi yang berwenang.

Atas dasar kebijakan AML intern Perusahaan akan melakukan prosedur verifikasi identitas pelanggan

sesuai dengan tingkat risiko potensi yang terkait dengan masing-masing pengguna.

- perusahaan akan meminta Anda untuk memberikan informasi minimal untuk memverifikasi identitas Anda.
- Perusahaan akan mencatat dan menyimpan data dan dokumen yang membuktikan identitas Anda, serta informasi tentang metode yang digunakan untuk verifikasi identitas dan hasil prosedur verifikasi.
- Perusahaan akan memeriksa data pribadi Anda untuk perbandingan dengan daftar tersangka terorisme, yang dibentuk oleh badan negara dan badan independen yang berwenang. set minimal data identifikasi meliputi: nama pelanggan lengkap; tanggal lahir (untuk perorangan); alamat tempat tinggal atau alamat registrasi; sumber dana, yang rencananya untuk deposit ke rekening.

Untuk memverifikasi dan mengkonfirmasi keaslian data tersebut di atas perusahaan dapat meminta dokumen-dokumen berikut:

- paspor atau kartu tanda penduduk (KTP), atau dokumen lain yang diterbitkan oleh otoritas publik nasional dan memenuhi persyaratan sebagai berikut: berisi nama, tanggal lahir dan foto pemegang dokumen,
- tanda terima pembayaran tagihan listrik yang baru (tidak lebih lama dari 3 bulan) atau dokumen lain yang mengkonfirmasi alamat tempat tinggal pelanggan.

Perusahaan juga dapat meminta informasi tambahan lainnya, dikonfirmasi oleh dokumen yang relevan. Dalam kasus tertentu, Perusahaan dapat meminta dari pelanggan salinan dokumen yang diaktakan.

29. PERMAINAN BERTANGGUNGJAWAB

1. Masalah dengan mainan judi diasosiasikan dengan masalah kesehatan mental, yaitu depresi, kecemasan, pembunuhan diri; kecanduan tersebut juga mempengaruhi hubungan di keluarga, kerja dan prestasi akademik, dan dapat menyebabkan kebangkrutan dan kejahatan. Permainan judi harus merupakan cara berekreasi, bukan cara mendapat uang. Perjudian adalah hiburan yang menyenangkan dan menyejukkan hati. Sayangnya, kadang-kadang partisipasi dalam permainan tersebut dapat menyebabkan beberapa masalah. Kami peduli tentang pelanggan kami dan kami sangat berupaya untuk menjamin penggunaan yang aman dari situs kami tanpa konsekuensi apa saja.
2. Perusahaan kami tidak mengizinkan orang di bawah umur (yang belum mencapai 18 tahun) berpartisipasi dalam mainan judi. Kami tidak mempromosikan produk dan layanan kami untuk orang-orang muda dan rentan. Kami menjamin bahwa iklan kami, kegiatan sponsor dan marketing tidak termasuk informasi yang bertujuan memikat orang yang di bawah umur.
3. Jika Anda menggunakan satu komputer dengan anak di bawah umur, Anda harus yakin bahwa dia tidak memiliki akses ke login, kata sandi, dan rincian bank Anda. Ada program untuk membatasi akses ke perjudian, misalnya, NetNanny dan Cyber Patrol.
4. Kami sering melakukan pemeriksaan untuk menetapkan usia pelanggan kami untuk memastikan bahwa semua pemain kami sudah berusia dewasa.
 - Dalam beberapa kasus, pemeriksaan kami tidak dapat membuktikan usia pemain, dan dalam kasus tersebut, kita dapat meminta informasi tambahan untuk mengkonfirmasi bahwa kamu adalah usia hukum.
 - Ketersediaan akun pribadi bisa dibatas, dan dana dibekukan sampai informasi tambahan akan disediakan dan fakta dewasa akan dibuktikan dengan jelas.
 - Usia hukum untuk perjudian di negara Anda diatur oleh hukum dan biasanya sesuai dengan usia 18.
 - Pelanggan kami harus menyadari bahwa mereka menjamin pendaftaran legal di 1xbet.com.
5. Promosi dan iklan apa saja tidak menyesatkan pelanggan dan tidak mendistorsi inti layanan perusahaan taruhan bagi pemain rentan. Pemain diperingatkan tentang kemungkinan kemenangan dan risiko potensial. Layanan disediakan tergantung dari pembayaran dan biaya berlebihan tidak dianjurkan.
 1. Tolong jawablah pertanyaan berikut:
 2. Pembelanjaan berlebihan;
 3. Pinjaman uang atau pencurian untuk melanjutkan mainan;
 4. Anda membuang lebih sedikit waktu bersama keluarga Anda;
 5. Anda bereaksi negatif terhadap pendapat orang mengenai kegiatan Anda di situs web mainan;
 6. Kehilangan minat Anda pada hobi atau cara mengisi waktu luang yang biasa.
 7. Apakah Anda mengalami depresi dan Anda mempunyai pikiran tentang pembunuhan diri karena kegagalan dalam permainan?
 8. Pernahkah Anda menipu untuk menutupi jumlah taruhan atau waktu yang dihabiskan dalam permainan?
Kalau Anda menjawab "Ya" pada semua pertanyaan, ada kemungkinan besar bahwa Anda mempunyai kecanduan judi.
6. Tidak pernah terlambat untuk mengakui bahwa Anda mempunyai kecanduan dan menghadapinya. Kami sangat menghargai pelanggan kami dan tidak akan berkontribusi untuk perkembangan penyakit tersebut.
 1. Tolong bacalah informasi berikut yang dapat membantu Anda mengurangi risiko

kecanduan judi:

2. Jangan menganggap perjudian sebagai cara utama untuk mendapat dana.
 3. Menetapkan batasan waktu dan uang yang Anda berniat untuk menghabiskan dan tidak melanggarnya.
 4. Bermain judi dengan uang yang Anda dapat menghabiskan;
 5. Hindari godaan untuk menang.
 6. Tolong, jangan bermain judi kalau Anda berada di bawah pengaruh alkohol atau zat lainnya, Anda mengalami depresi.
7. Bagi para pelanggan yang ingin mengatur batasan pada perjudian mereka, kami menawarkan layanan pengecualian diri sukarela, yang memungkinkan Anda untuk menutup akun Anda atau membatasi aktivitas perjudian Anda untuk salah satu periode berikut ini: 1 bulan, 6 bulan, atau 1 tahun. Setelah akun Anda dikecualikan, akun tersebut akan ditutup hingga periode yang dipilih telah berakhir. Begitu periode pengecualian diri berakhir, Anda akan bisa kembali menggunakan Layanan di situs web.
- Anda dapat meminta agar pembatasan ini diangkat dari akun Anda sebelum periode pengecualian diri berakhir; namun, keputusan akhir ada di tangan Perusahaan.
- Jika Anda ingin membatasi aktivitas online Anda, silakan hubungi Layanan Dukungan 1xBet. Kami dapat membatasi jumlah taruhan maksimum yang dapat Anda buat pada saat pemasangan taruhan. Jumlah ini dapat diubah kapan saja, tetapi perubahan apa pun akan dilakukan hanya 24 jam setelah perubahan terakhir.
8. Selama periode pengecualian diri, pelanggan tidak harus membuat akun baru. Pemain mengakui bahwa kami tidak mengambil tanggung jawab keuangan atau lainnya jika dia terus berjudi atau mengunjungi kasino menggunakan akun baru, nama atau alamat lain. Dalam beberapa kasus langka, pembukaan blokir di akun pelanggan dapat terjadi sebelum periode pengecualian diri berakhir.