

Στοιχηματικοί Κανόνες Εταιρείας Bet on Alfa (Betonalfa Ltd – Αρ. Άδειας Α005,Β005)

ΓΕΝΙΚΑ

Οι παρακάτω Κανονισμοί ισχύουν από τις 31/01/2025 και διέπουν όλα τα Στοιχήματα που γίνονται αποδεκτά από την Εταιρεία. Οι Πελάτες της Εταιρείας πρέπει να διαβάσουν, να αποδεχτούν και να ακολουθήσουν τους παρακάτω Κανονισμούς. Η κατοχή ενός Δελτίου Στοιχήματος που έχει εκδοθεί από την Εταιρεία υπονοεί αυτό που δηλώνεται και στην ίδια την ιστοσελίδα www.betonalfa.com.cy, ότι ο Πελάτης αναγνωρίζει και αποδέχεται τους Κανονισμούς ως φαίνονται στο παρόν και τους οποίους μπορεί να συμβουλευτεί ή σε οποιοδήποτε άλλο επίσημο χώρο της Εταιρείας (υποστατικά πρακτορεία στοιχημάτων). Νοείται ότι για οποιαδήποτε τροποποίηση των κανονισμών απαιτείται προηγούμενη έγκριση από την Εθνική Αρχή Στοιχημάτων και θα ειδοποιηθείτε για αυτήν μέσω ανάρτησης των τροποποιημένων κανονισμών στα υποστατικά πρακτορεία της εταιρείας και στην ιστοσελίδα.

1. ΓΕΝΙΚΟΙ ΣΤΟΙΧΗΜΑΤΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ

1.1 Αν δεν γίνεται αναφορά σε σχέση με το στοιχημα, ή στους ειδικούς κανόνες του Σπορ, όλα τα στοιχήματα θα πρέπει να θεωρούνται έγκυρα για το αποτέλεσμα της «Κανονικής Διάρκειας» ή του «Τελικού Αποτελέσματος». Η «Κανονική Διάρκεια» ή το «Τελικό Αποτέλεσμα» ορίζονται βάσει της αντίστοιχης ερμηνείας της από τους επίσημους κανόνες που είναι δημοσιευμένοι από την αρμόδια ομοσπονδία. Για παράδειγμα, στο ποδόσφαιρο, η κανονική διάρκεια ορίζεται ως 90 λεπτά λαμβανομένων υπόψιν των καθυστερήσεων. Εάν η αντίστοιχη ομοσπονδία αποφασίσει να ορίσει, πριν την έναρξη του γεγονότος, ότι το εν λόγω γεγονός θα διεξαχθεί με διαφορετική διάρκεια, η απόφαση αυτή θα θεωρηθεί ως επίσημος κανόνας για το γεγονός (π.χ. ένας αγώνας ποδοσφαίρου Indian Bangalore Division A – διάρκειας 80 λεπτών). Παρ' όλα αυτά, η διάρκεια του εν λόγω γεγονότος ορίζεται στην «κανονική διάρκεια» παιχνιδιού και δεν περιλαμβάνει καμία παράταση, εκτός εάν αναφέρεται ρητώς διαφορετικά.

1.2 Όλα τα στοιχήματα που τοποθετούνται είναι έγκυρα και δεν ανακαλούνται, εκτός αν η εταιρεία κρίνει ότι συντρέχει εξαιρετικός λόγος για την ακύρωσή του. Ακύρωση των στοιχημάτων επέρχεται στις ακόλουθες περιπτώσεις:

Εκ των παρόντων Κανόνων:

- Προφανές λάθος στην διατύπωση του γεγονότος (βλέπε 1.5)
- Στοιχήματα που αλληλοεπηρεάζονται (λόγω τεχνικούς σφάλματος) (βλέπε 1.7)
- Αν ο αγώνας προσφερθεί δύο (2) φορές εκ παραδρομής.
- Στοιχήματα από πελάτες που είναι άμεσα εμπλεκόμενοι σε γεγονότα που έχουν επιλέξει (βλέπε 1.12)
- Περιπτώσεις προφανών σφαλμάτων (βλέπε 1.18.1-5)
- Περιπτώσεις αλλαγής έδρας (βλέπε 1.21)
- Αν υπάρξουν ριζικές αλλαγές στις συνθήκες ενός αγώνα (βλέπε 1.22)
- Όπου το στοιχημα τοποθετείται αφότου το αποτέλεσμα ενός γεγονότος είναι ήδη γνωστό (βλέπε 1.13)
- Στην Κατάσταση Πέναλτι ως περιγράφεται στην παράγραφο 3.28.4
- Στην περίπτωση που ορισμένες αγορές παραμείνουν ανοιχτές/ενεργές αναγράφοντας λανθασμένο σκορ ή κατάσταση αγώνα που έχει σημαντική επίπτωση στις προσφερόμενες αποδόσεις (βλέπε 3.1.30)
- Γεγονότα που διακόπτονται ή αναβάλλονται και δεν αρχίζουν και/ή επαναρχίζουν μέσα στις επόμενες 48 ώρες από την επίσημη ώρα έναρξης (βλέπε 1.20)

- Σε περίπτωση που κάποιος έχει καταχωρήσει ή/και χρησιμοποιήσει περισσότερους από έναν λογαριασμούς ή/και έχει ενεργήσει σε συνεργασία με ένα ή περισσότερα πρόσωπα μέσα από μία σειρά από διαφορετικούς λογαριασμούς για να τοποθετήσει την ίδια επιλογή ή ίδιο συνδυασμό επιλογών σε μια προσπάθεια να γίνει υπέρβαση της μέγιστης δυνατής πληρωμής για ένα μεμονωμένο δικαιούχο του λογαριασμού σε συνδεδεμένους λογαριασμούς (βλέπε 1.23 α)
- Σε περίπτωση που κάποιος έχει στοιχηματίσει σε διαφορετικά δελτία ή/και έχει ενεργήσει σε συνεργασία με ένα ή περισσότερα πρόσωπα μέσα από μία σειρά από διαφορετικών δελτίων για να τοποθετήσει την ίδια επιλογή ή ίδιο συνδυασμό επιλογών σε μια προσπάθεια να γίνει υπέρβαση της μέγιστης δυνατής πληρωμής για ένα πελάτη (βλέπε 1.23 β)
- Χρήση επιλογής ή επιλογών «στάνταρ» για παράκαμψη των στοιχηματικών ορίων ή ορίων κέρδους (βλέπε 1.24)
- Σειρά στοιχημάτων ίδιων ή παρεμφερών επιλογών (βλέπε 1.25)
- Σε επιβεβαιωμένες περιπτώσεις ύπαρξης εγκληματικής δραστηριότητας (βλέπε 1.26)
- Διακοπή σε έναν αγώνα που έχει σημειωθεί ήδη γκολ (βλέπε 2.1.5)
- Στοιχήματα σε παίκτης που δεν σκόραραν και στη συνέχεια υπήρξε διακοπή στην αναμέτρηση (βλέπε 2.1.6)
- Επιλογή Χάντικαπ 0 (βλέπε 2.7.5)
- Σε περιπτώσεις διακοπής αγώνα (βλέπε ειδικούς κανόνες αθλήματος)
- Φιλικές αναμετρήσεις ή λάθος φορμάτ αγώνα (βλέπε 3.1.1.)
- Περίπτωση που διευθετήθηκε ένα στοίχημα και λόγω μιας μεταγενέστερης απόφασης VAR, αποδειχθεί ότι η διευθέτηση αυτή ήταν λάθος (βλέπε 3.1.28.2)
- Αλλαγές στον αριθμό των σετ (βλέπε παράγραφο 3.3.4)
- Παίκτης υποδεικνύεται λανθασμένα ως σέρβερ (βλέπε 3.3.11.1)
- Μη παιγμένος πόντος (βλέπε 3.3.11.2)
- Ο καθορισμένος πόντος έχει καταλογιστεί (ως ποινή) από τον διαιτητή (βλέπε 3.3.11.3)
- Ολοκλήρωση γκέιμ με καταλογοισμό γκειμ (ως ποινή) από τον διαιτητή (βλέπε 3.3.12)
- Περιπτώσεις αποχώρησης, αποβολής κάποιου παίκτη (βλέπε 3.3.13)
- Στοιχήματα που τοποθετούνται μετά την πραγματική ώρα έναρξης του αγώνα σε e-sports (βλέπε 3.5.1)
- Επανάληψη αγώνα λόγω αποσύνδεσης ή λόγω τεχνικού προβλήματος που δεν οφείλεται στον παίκτη σε e-sports (βλέπε 3.5.2)
- Αλλαγή παικτών πριν την έναρξη του αγώνα σε MMA/Πυγμαχία (βλέπε 3.12.3)

Εκ των Όρων & Προϋποθέσεων της κλάσης A:

- Ακύρωση στοιχημάτων που υποβλήθηκαν από πρόσωπο κάτω των 18 ετών (όρος 2.1)
- Εμπλοκή παίκτη σε απάτη ή συμπαιγνία για τη συμμετοχή σε στοίχημα (όρος 4.8)
- Στοιχήματα σε γεγονότα στα οποία ο πελάτης, είτε έχει άμεση εμπλοκή, είτε έχει πρόσβαση σε εμπιστευτικές πληροφορίες (όρος 5.5)
- Τοποθέτηση από πελάτη ενός αριθμού στοιχημάτων από διαφορετικά υποστατικά ή/και το ίδιο υποστατικό, τις ίδιες ή/και διαφορετικές μέρες και ώρες (όρος 5.20)
- Συμμετοχή του παίκτη σε δόλιες ή παράνομες δραστηριότητες κατά την παραμονή του στα υποστατικά της εταιρείας (όρος 9.1)
- Διαπίστωση συμπαιγνίας μεταξύ πελατών (όρος 9.2)
- Στοιχήματα που τοποθετούνται από ομάδα ανθρώπων σε συνεργασία (όρος 9.3)

Εκ των Όρων & Προϋποθέσεων της κλάσης Β:

- Διαπίστωση υποβολής ψευδών ή παραπλανητικών πληροφοριών (όρος 2.3)
 - Χρήση πολλαπλών λογαριασμών από πελάτη (όρος 2.7)
 - Πρόσβαση σε χρήση λογαριασμού από τρίτο πρόσωπο (όρος 2.8)
 - Εντοπισμός κατόχου λογαριασμού κάτω των 18 ετών (όρος 2.8)
 - Ακούσια αποδοχή στοιχήματος χωρίς επαρκή ποσά στο λογαριασμό (όροι 3.5-5.2)
 - Συμμετοχή του παίκτη σε απάτη ή συμπαιγνία (όρος 7.9)
 - Συμμετοχή του παίκτη σε δόλιες δραστηριότητες κατά της Ιστοσελίδας ή κατά της εταιρείας (όρος 14.2)
- Σε περίπτωση ακύρωσης στοιχήματος θα παρέχεται σχετική τεκμηρίωση στον παίκτη. Η τοποθέτηση και επικύρωση ενός στοιχήματος αποτελούν αποκλειστική ευθύνη του πελάτη.

1.3 Η Betonalfa διατηρεί το δικαίωμα της μη αποδοχής ολόκληρου ή μέρους ενός στοιχήματος.

1.4 Εάν ένα στοιχείο ακυρωθεί, τα πονταρίσματα των πελατών επιστρέφονται και οι αποδόσεις θα διευθετούνται με απόδοση την μονάδα (1.00).

1.5 Η Betonalfa διατηρεί το δικαίωμα ακύρωσης, εν μέρει ή ολόκληρου, ενός στοιχήματος αν είναι προφανές το λάθος στην διατύπωση του γεγονότος ή στις αποδόσεις ως ορίζεται στον όρο 1.18 κατωτέρω. Νοείται ότι η ακύρωση πραγματοποιείται ανεξαρτήτως του εάν το στοιχείο που υποβλήθηκε διευθετηθεί ως κερδισμένο ή χαμένο.

1.6 Ο μέγιστος αριθμός συνδυαζόμενων στοιχημάτων σε ένα δελτίο είναι είκοσι (20) για κλάση Β και 30 για κλάση Α.

1.7 Η Betonalfa δεν αποδέχεται στοιχήματα που αλληλοεπηρεάζονται (λόγω τεχνικού σφάλματος). Τα στοιχήματα που εμπίπτουν σε αυτή την κατηγορία θα ακυρώνονται χωρίς άλλη ειδοποίηση. Η Betonalfa διατηρεί το δικαίωμα της ακύρωσης όλου του στοιχήματος υπό αυτές τις συνθήκες. Ο κανόνας δεν σχετίζεται με τη προσφορά του Build & Bet.

1.7.1 Αν εκ παραδρομής ένας αγώνας προσφερθεί 2 φορές ταυτόχρονα, στα στοιχήματα που τοποθετούνται και συνδυάζουν επιλογές από τους δύο αυτούς αγώνες, η μία από τις δύο επιλογές θα ακυρώνεται και θα διευθετείται με απόδοση την μονάδα (1.00).

1.8 Οι αποδόσεις υπόκεινται σε αλλαγές, όλα τα στοιχήματα θα διευθετούνται βάσει των αποδόσεων που προσφέρονταν την στιγμή της τοποθέτησής τους.

1.9 Το ελάχιστο ποσό στοιχηματισμού ανά δελτίο είναι 10 σεντς (€0.10). Το ελάχιστο ποσό στοιχηματισμού ανά γραμμή (line) είναι 1 σεντ (€0.01) με ελάχιστο συνολικό ποσό δελτίου €0.10 στην κλάση Β. Στην κλάση Α το ελάχιστο ποσό στοιχηματισμού ανά δελτίο είναι 1 Ευρώ (€1.00). Το ελάχιστο ποσό στοιχηματισμού ανά γραμμή είναι 3 σεντ (€0.03) με ελάχιστο συνολικό ποσό δελτίου €1.00.

1.10 Όπου έχει τοποθετηθεί πολλαπλό στοιχείο που εμπεριέχει γεγονότα με διαφορετικά μέγιστα όρια κέρδους τότε θα ισχύει το χαμηλότερο όριο. Για τα ισχύοντα όρια δείτε τους Όρους και Προϋποθέσεις εδώ (λινκ).

1.11 Στην περίπτωση ενός γεγονότος όπου ισχύει ο κανονισμός ισοπαλίας (DEADHEAT) και ολοκληρώνεται σε ίσο αποτέλεσμα με πάνω από ένα νικητή, τότε η επιλογή θεωρείται κερδισμένη και χαμένη κατ' αναλογία, και κατά συνέπεια διευθετείται με πλήρη ποσοστά (Αποδόσεις) με την αναλογία του ποσού πονταρίσματος (stake). Παράδειγμα: Εάν 3 παίκτες μοιράζονται την θέση του πρώτου σκόρερ στην Premier League Αγγλίας, τότε το ποσό πονταρίσματος επιμερίζεται ανάλογα (1/3 του ποσού πονταρίσματος επί τις αποδόσεις). Ο κανονισμός ισοπαλίας (DEADHEAT) ισχύει.

1.12 Η Betonalfa δεν αποδέχεται στοιχήματα από πελάτες που είναι άμεσα εμπλεκόμενοι σε γεγονότα που έχουν επιλέξει. Παραδείγματος χάρη Παίκτης, Διαιτητές, Προπονητές, Αθλητικοί Δικαστές και

Παράγοντες είναι μερικές από τις ομάδες ανθρώπων που ανήκουν σε αυτή την κατηγορία. Η Betonalfa έχει το αναφαίρετο δικαίωμα της ακύρωσης αυτών των στοιχημάτων χωρίς άλλη ειδοποίηση.

1.13 Live στοιχήμα για το οποίο έχει λόγο η εταιρεία να πιστεύει ότι παίζεται αφότου το αποτέλεσμα ενός γεγονότος είναι ήδη γνωστό, ή ο επιλεγμένος συμμετέχοντας ή ομάδα έχει κερδίσει ένα συγκριτικό πλεονέκτημα βάσει της εξέλιξης του αγώνα (π.χ. ένα σκοράρισμα, μια αποβολή για την άλλη ομάδα κτλ.), η Betonalfa διατηρεί το δικαίωμα να ακυρώσει το στοιχήμα, είτε είναι κερδισμένο ή χαμένο.

1.14 Εάν για οποιοδήποτε λόγο δεν μπορούμε να επιβεβαιώσουμε το αποτέλεσμα μιας συγκεκριμένης αγοράς (π.χ. εξαιτίας απώλειας ζωντανής εικόνας), όλα τα στοιχήματα θα είναι άκυρα, εκτός κι αν η διευθέτηση των στοιχημάτων έχει ήδη καθοριστεί.

1.15 Τα αποτελέσματα είναι αυτά τα οποία αναγνωρίζονται μέσα στον αγωνιστικό χώρο ή στο βάθρο των νικητών. Οποιαδήποτε αποτελέσματα που οφείλονται σε νομικές, πειθαρχικές ή άλλες αποφάσεις που αλλοιώνουν τα αποτελέσματα ή τη σειρά τερματισμού, δεν θα λαμβάνονται υπόψιν. Εφόσον η έρευνα και απόφαση του αρμόδιου σώματος γίνει πριν την ολοκλήρωση του γεγονότος ή της διοργάνωσης, τότε το αποτέλεσμά της θα χρησιμοποιείται και θα ισχύει, εάν όμως γίνει μετά την ολοκλήρωση του γεγονότος, δεν θα λαμβάνεται υπόψιν. Π.χ. i) εάν ο Vettel κερδίσει το Grand Prix του Μονακό και την επόμενη ημέρα ακυρωθεί από την FIA για κάποιο παράπτωμα, όλα τα Στοιχήματα που περιλαμβάνουν τον Vettel να κερδίσει το Grand Prix του Μονακό θα ισχύουν και θα διευθετηθούν ως κερδισμένα. Π.χ. ii) α. Αφαίρεση 10 βαθμών από την Έβερτον διαρκούσης της αγωνιστικής περιόδου 2023-2024 λαμβάνεται υπόψιν για την τελική κατάταξή της (ένα π.χ. θα διαβαθμιστεί ή όχι) ii) β. Αφαίρεση 10 βαθμών από την Μαν. Σίτι μετά την ολοκλήρωση του πρωταθλήματος δεν λαμβάνονται υπόψιν για την κατάταξή της (π.χ. απώλεια τίτλου πρωταθλητή).

1.16 Αναφορικά με Πρωταθλήματα, τα οποία δεν ολοκληρώθηκαν στη βάση της προκήρυξής τους και στα οποία η οικεία Ομοσπονδία ή η αρμόδια Διοργανώτρια Αρχή αποφασίσει την επικύρωση της βαθμολογίας ως τελικής, η διευθέτηση των στοιχηματικών επιλογών ως κερδισμένων ή ως χαμένων θα στηρίζεται στην απόφαση αυτή του αρμοδίου οργάνου.

1.17 Στις περιπτώσεις πρωταθλημάτων όπου διεξάγονται αγώνες μπαράζ (playoffs οποιασδήποτε μορφής π.χ. μίνι πρωταθλήματος), η τελική κατάταξη του βαθμολογικού πίνακα θα έχει ισχύ μόνο μετά την ολοκλήρωση των αγώνων μπαράζ στο εκάστοτε πρωτάθλημα, εκτός αν προκύψει η συνθήκη της παραγράφου 1.16, οπότε ισχύουν τα όσα αναφέρονται εκεί.

1.18 Η Betonalfa δεν θα είναι υπεύθυνη για οποιαδήποτε σφάλματα σχετικά με στοιχήματα ή πονταρίσματα συμπεριλαμβανομένων των περιπτώσεων όπου: (i) η Betonalfa έχει εσφαλμένα ορίσει τις αντίστοιχες αποδόσεις/χάντικαπ/σύνολα, (ii) η Betonalfa συνεχίζει να δέχεται στοιχήματα ή πονταρίσματα σε αγορές που έχουν κλείσει ή φραγεί, (iii) η Betonalfa εσφαλμένα υπολογίζει ή πληρώνει ένα ποσό διευθέτησης.

1.18.1 **Προφανές Σφάλμα** - Ένα Προφανές Σφάλμα συμβαίνει όταν οι τιμές είναι (α) ουσιαστικά διαφορετικές από αυτές που ήταν διαθέσιμες στην γενική αγορά, την στιγμή που το στοιχήμα τοποθετήθηκε ή (β) καθαρά εσφαλμένες δεδομένης της πιθανότητας να συμβεί το γεγονός όταν το στοιχήμα τοποθετήθηκε βάσει της εξέλιξης του αγώνα.

1.18.2 **Εσφαλμένη Τιμή** - Πριν την έναρξη ενός γεγονότος, Σε-Εξέλιξη ή μετά το γεγονός, όταν ένα Προφανές Σφάλμα εξακριβωθεί, η Εταιρεία διατηρεί το δικαίωμα, να ακυρώσει οποιαδήποτε σχετικά με το γεγονός στοιχήματα.

1.18.3 **Λάθος Μέτρηση/Γραμμή/Χάντικαπ/Σύνολο/Αγορά** - Πριν την έναρξη ενός γεγονότος, Σε-Εξέλιξη ή μετά το γεγονός, όταν ένα Προφανές Σφάλμα εξακριβωθεί, η Εταιρεία διατηρεί το δικαίωμα, να ακυρώσει οποιαδήποτε σχετικά με το γεγονός στοιχήματα.

1.18.4 **Λάθος Στοιχεία Γεγονότος** - Όπου αναφέρεται λάθος παίκτης ή ομάδα στον τίτλο ενός γεγονότος, η Εταιρεία διατηρεί το δικαίωμα, να ακυρώσει οποιαδήποτε σχετικά με το γεγονός στοιχήματα.

1.18.5 **Εκπρόθεσμα Στοιχήματα** - Αν για οποιοδήποτε λόγο, ένα στοιχίωμα τοποθετηθεί μετά την έναρξη γεγονότος με επιλογές pregame και γίνει ακούσια αποδεκτό τα στοιχήματα θα θεωρούνται άκυρα.

1.19 Για το σκοπό της διευθέτησης στοιχημάτων θα χρησιμοποιούνται στατιστικά από την επίσημη διοργανώτρια αρχή/φορέα της αντίστοιχης διοργάνωσης ή του αντίστοιχου γεγονότος. Στην περίπτωση που δεν ορίζεται διοργανώτρια αρχή ή/και τα στατιστικά της επίσημης διοργανώτριας αρχής είναι μη διαθέσιμα ή υπάρχουν συγκεκριμένες ενδείξεις/αποδείξεις ότι αυτά δεν είναι ορθά, τα στοιχήματα θα διευθετούνται με βάση τα στατιστικά της Betonalfa ή/και στατιστικά των επισήμων συνεργαζόμενων παρόχων της Betonalfa. Στην περίπτωση που τα στατιστικά της Betonalfa ή/και στατιστικά των επισήμων συνεργαζόμενων παρόχων της Betonalfa δεν είναι διαθέσιμα για τον οποιοδήποτε λόγο, τότε για την διευθέτηση των στοιχημάτων θα χρησιμοποιούνται ανεξάρτητες πηγές δεδομένων.

1.20 Γεγονότα που διακόπτονται ή αναβάλλονται και δεν αρχίζουν και/ή επαναρχίζουν μέσα στις επόμενες 48 ώρες από την επίσημη ώρα έναρξης θα θεωρούνται άκυρα και όλα τα πονταρίσματα σε επιλογές που αφορούν τα συγκεκριμένα γεγονότα, θα επιστρέφονται. Οι παραπάνω κανόνες δεν ισχύουν στην Αντισφαίριση (Τένις), με τα στοιχήματα σε ματς του Τένις να ακυρώνονται μόνο στην περίπτωση που δεν συνεχίζονται και δεν τελειώνουν μέχρι το πέρας του τουρνουά. Ο συγκεκριμένος κανόνας δεν περιλαμβάνει τις Αγορές Πρόκρισης/Κατάκτησης Τροπαίου, οι οποίες προσφέρονται ως αγορές της εκάστοτε αναμέτρησης. Οι παραπάνω αγορές θα διευθετούνται με την οριστική κατάληξη της Πρόκρισης/Διοργάνωσης.

1.21 Η Betonalfa διατηρεί το δικαίωμα της ακύρωσης στοιχημάτων αν υπάρξει αλλαγή έδρας σε κάποιο γεγονός.

1.22 Η Betonalfa διατηρεί το δικαίωμα της ακύρωσης στοιχημάτων αν υπάρξουν ριζικές αλλαγές στις συνθήκες ενός γεγονότος, όπως η περίπτωση που μια ομάδα ξεκινήσει έναν αγώνα με λιγότερους από το ανώτερο επιτρεπτό όριο παίκτες, η διάρκεια ενός αγώνα, η απόσταση σε μία κούρσα ταχύτητας ή ο αριθμός των περιόδων.

1.23 Σε περίπτωση που η Betonalfa θεωρεί ότι α) έχεις καταχωρήσει ή/και χρησιμοποιείς περισσότερους από έναν λογαριασμούς ή/και έχεις ενεργήσει σε συνεργασία με ένα ή περισσότερα πρόσωπα μέσα από μία σειρά από διαφορετικούς λογαριασμούς για να τοποθετήσεις την ίδια επιλογή ή ίδιο συνδυασμό επιλογών (ανεξάρτητα με το αν τα στοιχήματα τοποθετήθηκαν χωριστά ή σε μια σειρά από ίδιες ή/και διαφορετικές αποδόσεις ή διαφορετικές ημέρες) σε μια προσπάθεια να γίνει υπέρβαση της μέγιστης δυνατής πληρωμής για ένα μεμονωμένο δικαιούχο του λογαριασμού σε συνδεδεμένους λογαριασμούς, η Betonalfa διατηρεί το δικαίωμα να παρακρατήσει οποιαδήποτε κέρδη και/ή να ακυρώσει τα στοιχήματα που προκύπτουν από μια τέτοια συμπεριφορά, β) έχεις στοιχηματίσει σε διαφορετικά δελτία ή/και έχεις ενεργήσει σε συνεργασία με ένα ή περισσότερα πρόσωπα μέσα από μία σειρά από διαφορετικών δελτίων για να τοποθετήσεις την ίδια επιλογή ή ίδιο συνδυασμό επιλογών (ανεξάρτητα με το αν τα στοιχήματα τοποθετήθηκαν χωριστά ή σε μια σειρά από ίδιες ή/και διαφορετικές αποδόσεις ή διαφορετικές ημέρες ή τοποθετήθηκαν σε διαφορετικά υποστατικά) σε μια προσπάθεια να γίνει υπέρβαση της μέγιστης δυνατής πληρωμής για ένα πελάτη, η Betonalfa διατηρεί το δικαίωμα να παρακρατήσει οποιαδήποτε κέρδη και/ή να ακυρώσει τα στοιχήματα προκύπτουν από μια τέτοια συμπεριφορά.

1.24 Μία σειρά στοιχημάτων μπορεί να αντιμετωπιστεί ως ένα, όταν ένας πελάτης τοποθετεί πολλαπλά δελτία του ίδιου στοιχήματος. Όταν συμβαίνει αυτό η Betonalfa έχει το δικαίωμα να ακυρώσει όλα τα στοιχήματα που τοποθετήθηκαν εκτός από το πρώτο. Η χρήση επιλογής ή επιλογών «στάνταρ» για

παράκαμψη των στοιχηματικών ορίων ή ορίων κέρδους δεν επιτρέπεται. Η Betonalfa διατηρεί το δικαίωμα να ακυρώσει οποιοδήποτε αριθμό στοιχημάτων όταν επιλογές συνδυάζονται με διάφορα «στάνταρ» για να παρακαμφθούν τα στοιχηματικά όρια ή όρια κέρδους. Επίσης εάν παρατηρηθεί προσπάθεια δελτίων με μικρά ποσά ή δελτίων που αλλάζουν τις «στάνταρ» επιλογές (είτε μέσω των ταμείων των καταστημάτων είτε μέσω προπληρωμένων καρτών στα καταστήματα) για να παρακάμψουν τα στοιχηματικά όρια της εταιρείας ή τις μέγιστες πληρωμές η εταιρεία διατηρεί το δικαίωμα να ακυρώσει όλα τα δελτία που τοποθετήθηκαν για αυτό το σκοπό. Ως «στάνταρ» νοούνται οι ίδιες στοιχηματικές επιλογές, οι οποίες δεν τροποποιούνται ουσιαστικά με προσθήκη επιπλέον επιλογών με απόδοση μικρότερη του 1.20.

1.25 Όταν μία σειρά στοιχημάτων, ίδιων ή παρεμφερών επιλογών, λαμβάνεται από διαφορετικούς χρήστες εντός σύντομου χρονικού διαστήματος, τότε η Betonalfa έχει το δικαίωμα να ακυρώσει όλα τα στοιχήματα, ακόμα και αν τα στοιχήματα έχουν διευθετηθεί. Όταν μια σειρά στοιχημάτων ίδιων ή παρεμφερών επιλογών λαμβάνεται από διαφορετικούς Εξουσιοδοτημένους Αντιπροσώπους ή/και τερματικά μέσω προπληρωμένων καρτών εντός σύντομου χρονικού διαστήματος, τότε η Betonalfa έχει το δικαίωμα να ακυρώσει όλα τα στοιχήματα ακόμα και αν τα στοιχήματα αυτά έχουν διευθετηθεί.

1.26 Τα κέρδη θα πληρώνονται στους πελάτες αφού επιβεβαιωθεί το τελικό αποτέλεσμα. Οποιαδήποτε εκ των υστέρων τροποποίηση του αποτελέσματος, π.χ. πειθαρχικές διαδικασίες (ντόπινγκ) ή παρεμβάσεις από φορείς των κανονισμών, ή μεταγενέστερες εκκρεμείς ενστάσεις, ή μεταγενέστερες αποφάσεις δικαστηρίων δεν έχουν καμία επίδραση στο αποτέλεσμα. Παρά ταύτα, η Betonalfa διατηρεί το δικαίωμα να παγοποιήσει οποιαδήποτε δελτία/κέρδη, υπό την υποψία εγκληματικής δραστηριότητας που μπορεί να επηρέασε το αποτέλεσμά του και τα δελτία θα ακυρώνονται μόνο σε περίπτωση επιβεβαίωσης της διενέργειας των αναφερόμενων ενεργειών. Οι παίκτες θα λαμβάνουν ενημέρωση για την έκβαση του δελτίου τους με την ολοκλήρωση των διαδικασιών.

2. Επεξήγηση Τύπων Στοιχημάτων

2.1. Σκόρερ: Πρώτος, Τελευταίος, Οποιαδήποτε Στιγμή στο ματς/Να σκοράρει 2 ή παραπάνω γκολ/Να σκοράρει 3 ή περισσότερα/Επόμενος παίκτης Γηπεδούχου που θα σκοράρει, Επόμενος παίκτης φιλοξενούμενου που θα σκοράρει. Κάθε δυνατή προσπάθεια θα καταβάλλεται για να προσφέρονται αποδόσεις για τα παραπάνω στοιχήματα για όλους τους πιθανούς παίκτες που θα συμμετέχουν σε έναν αγώνα. Σε κάθε περίπτωση όμως, εφόσον κάποιος παίκτης σκοράρει π.χ. το πρώτο γκολ θα θεωρείται ως η νικητήρια επιλογή, ακόμα και αν για τον παίκτη αυτόν δεν υπήρχε διαθέσιμη απόδοση.

2.1.1. Τα στοιχήματα ισχύουν για την κανονική διάρκεια του αγώνα και μόνο. Τα αυτογκόλ (βάσει επίσημης αρχής) δεν υπολογίζονται και θα αγνοούνται εκτός αν αναφέρεται διαφορετικά στην διατύπωση.

2.1.2. Στοιχήματα σε Πρώτο Σκόρερ θα πληρώνονται ως μονάδα, αν ο παίκτης μπει ως αλλαγή, μετά το πρώτο γκολ του παιχνιδιού, εκτός από την περίπτωση του αυτογκόλ, το οποίο δεν θα λαμβάνεται υπόψιν για σκοπούς διευθέτησης της αγοράς. Αν για παράδειγμα σε αγώνα το πρώτο γκολ σημειωθεί από αυτογκόλ δελτία που στοιχημάτισαν σε πρώτο παίκτη που θα σκοράρει θα παραμένουν ενεργά μέχρι να σημειωθεί/ ή αν σημειωθεί άλλο γκολ. Εξάιρεση στην περίπτωση όπου προσφέρεται επιλογή πρώτος σκόρερ αυτογκόλ.

2.1.3. Στοιχήματα στον Τελευταίο Παίκτη να σκοράρει ισχύουν για οποιονδήποτε παίκτη συμμετάσχει στον αγώνα ανεξάρτητα από το χρόνο εισόδου του στο παιχνίδι.

2.1.4. Τα στοιχήματα του Σκόρερ Οποιαδήποτε στιγμή, ισχύουν για οποιονδήποτε παίκτη συμμετάσχει στον αγώνα ανεξάρτητα από το χρόνο εισόδου του στο παιχνίδι.

2.1.5. Σε περίπτωση διακοπής σε έναν αγώνα που έχει σημειωθεί ήδη γκολ, τότε τα στοιχήματα για τον πρώτο σκόρερ ισχύουν ενώ για τον τελευταίο σκόρερ ακυρώνονται.

2.1.6. Αν ένας παίκτης έχει σκοράρει σε μια αναμέτρηση και στη συνέχεια υπάρξει διακοπή, τα στοιχήματα Σκόρερ Οποιαδήποτε στιγμή για το συγκεκριμένο παίκτη, διευθετούνται ως κερδισμένα. Όλα τα στοιχήματα σε παίκτες που δεν σκόραραν, σε αυτή την περίπτωση ακυρώνονται.

2.1.7. Παίκτης να σκοράρει, κάθε δυνατή προσπάθεια θα καταβάλλεται για να προσφέρονται αποδόσεις για όλους τους πιθανούς παίκτες του αγώνα. Σε κάθε περίπτωση όμως, εφόσον κάποιος παίκτης σκοράρει π.χ. πρώτο ή τελευταίο γκολ, θα θεωρείται ως η νικήτρια επιλογή, ακόμα και αν για τον παίκτη αυτόν δεν υπήρχε διαθέσιμη απόδοση.

2.2. Επόμενη ομάδα που θα σκοράρει/Ομάδα να σκοράρει το 1^ο Γκολ. Πρόβλεψε ποια ομάδα θα σκοράρει πρώτη στην αναμέτρηση. Αν δεν σημειωθεί κάποιο γκολ στον αγώνα αυτό θα αντιπροσωπεύεται από την επιλογή της ισοπαλίας (Κανένα Γκολ). Όλα τα στοιχήματα θα ισχύουν σε περίπτωση διακοπής ενός γεγονότος αν νωρίτερα έχει σημειωθεί κάποιο γκολ.

2.3. Group Betting Πρόβλεψε ποιος από τους συμμετέχοντες ενός γκρουπ θα καταλάβει την υψηλότερη/καλύτερη θέση. Τα στοιχήματα ισχύουν για συμμετέχοντες που εκκινούν/συμμετέχουν. Σε αντίθετη περίπτωση, θα διευθετούνται με μονάδα.

2.4. H2H (Head-To-Head) Στοιχήματα Πρόβλεψε ποιος από τους δύο συμμετέχοντες ή ομάδα θα καταλάβει την υψηλότερη θέση ή θα έχει το καλύτερο αποτέλεσμα ή τους περισσότερους πόντους. Πρέπει να εκκινήσουν και οι δύο συμμετέχοντες για να ισχύουν τα στοιχήματα, διαφορετικά θα διευθετούνται ως μονάδα.

2.5. Στοιχήματα ημίχρονου. Πρόβλεψε το αποτέλεσμα στο ημίχρονο. Τα στοιχήματα που αφορούν το ημίχρονο ισχύουν ανεξάρτητα εάν ο αγώνας διακοπεί αργότερα και δεν ολοκληρωθεί.

2.6. Στοιχήματα ημίχρονου/Κανονικής Διάρκειας (HT/FT). Στοιχημάτισε στο αποτέλεσμα ημίχρονου και κανονικής διάρκειας ενός αγώνα. Σε περίπτωση που ένας αγώνας διακοπεί μετά το ημίχρονο όλα τα στοιχήματα θα θεωρούνται άκυρα ακόμα και αν η επιλογή του ημίχρονου σας έχει χαθεί. Αν για παράδειγμα κάποιος στοιχηματίσει Άρσενal v. Λίβερπουλ Χ/1 και το πρώτο ημίχρονο ολοκληρωθεί με νικήτρια την Άρσενal και εν τέλει διακοπεί ο αγώνας, η επιλογή δεν θα θεωρηθεί χαμένη αλλά άκυρη.

2.6.1. Αν ένας αγώνας είναι 0-0 (X) στο ημίχρονο, και 1-1 (X) στην κανονική διάρκεια, ο σωστός συνδυασμός είναι Χ / Χ. Αν ένας αγώνας είναι 1-0 (1) στο ημίχρονο, και 1-2 (2) στην κανονική διάρκεια, η σωστή πρόβλεψη θα ήταν 1/2.

2.7. Ασιατικό Χάντικαπ- Γενικές πληροφορίες: Οι αγορές ασιατικού χάντικαπ είναι εναλλακτικές αγορές, όπου μπορείς να τοποθετήσεις ένα στοίχημα σε μια ομάδα με πλεονέκτημα / μειονέκτημα έναντι της άλλης ομάδας. Για να θεωρηθεί το στοίχημά σου κερδισμένο, το πλεονέκτημα / μειονέκτημα που αναφέρεται θα πρέπει να καλύπτεται από το αποτέλεσμα του γεγονότος. Οι ασιατικές αγορές περιλαμβάνουν δύο πιθανά αποτελέσματα (αγορές διπλής επιλογής), αντί για τρία. Στο ασιατικό χάντικαπ δεν υπάρχει δυνατότητα ισοπαλίας, επομένως υπάρχουν μόνο δύο πιθανά αποτελέσματα.

2.7.1. Τα ασιατικά χάντικαπ μπορούν να είναι ακέραια, δεκαδικά ή συνδυασμός αυτών των δύο και αποσκοπούν στο να εξισορροπήσουν τη διαφορά στην ποιότητα μεταξύ των αντίπαλων ομάδων. Ανάλογα με την επιλογή κάθε ασιατικού χάντικαπ (0.25, 0.50, 0.75, 1.00 κ.λπ.), το ποσό που στοιχηματίζει ένας πελάτης χωρίζεται σε ίσα μέρη και τοποθετείται ως δύο διαφορετικά στοιχήματα. **Παράδειγμα 1:** Τοποθετώντας ένα στοίχημα -0.5 ασιατικού χάντικαπ στην Μπαρτσελόνα (γηπεδούχος ομάδα) εναντίον της Βαλένθια (φιλοξενούμενη ομάδα), αυτό σημαίνει ότι η Μπαρτσελόνα ξεκινάει το παιχνίδι με

μειονέκτημα 0.5 γκολ και πρέπει να κερδίσει τη Βαλένθια με τουλάχιστον ένα (1) γκολ διαφορά (επίσημο αποτέλεσμα), ώστε το στοίχημα να διευθετηθεί ως κερδισμένο. **Παράδειγμα 2:** Στον ίδιο αγώνα (Μπαρτσελόνα εναντίον Βαλένθια), αν τοποθετήσεις ένα στοίχημα -0.25 χάντικαπ στην Μπαρτσελόνα, τότε αν κερδίσει η Μπαρτσελόνα (επίσημο αποτέλεσμα), το στοίχημα θα διευθετηθεί ως κερδισμένο. Σε περίπτωση που ο αγώνας τελειώσει σε ισοπαλία (επίσημο αποτέλεσμα) το στοίχημα θα διευθετηθεί ως μισό άκυρο και μισό χαμένο και, στην περίπτωση που η Βαλένθια κερδίσει (επίσημο αποτέλεσμα), το στοίχημα θα θεωρηθεί ως χαμένο. **Παράδειγμα 3:** Σε περίπτωση που τοποθετηθεί ένα στοίχημα (στον ίδιο αγώνα) στην Μπαρτσελόνα -0.75 ασιατικό χάντικαπ, τότε πρέπει να κερδίσει η Μπαρτσελόνα με τουλάχιστον δύο (2) τέρματα διαφορά, ώστε το στοίχημα να διευθετηθεί ως κερδισμένο. Αν η Μπαρτσελόνα κερδίσει με μόνο ένα γκολ διαφορά από την Βαλένθια, τότε το στοίχημα θα διευθετηθεί ως μισό κερδισμένο και μισό άκυρο. Αν το παιχνίδι λήξει ισόπαλο ή αν η Βαλένθια κερδίσει (επίσημο αποτέλεσμα), τότε το στοίχημα θα διευθετηθεί ως χαμένο.

2.7.2. Ασιατικά Γκολ Over/Under. Οι ασιατικές αγορές γκολ Over / Under είναι εναλλακτικές αγορές, όπου μπορείς να στοιχηματίσεις στον συνολικό αριθμό των γκολ σε έναν αγώνα ή σε ένα ημίχρονο, ανάλογα με τις επιλογές της αγοράς. Τα ασιατικά Over / Under μπορούν να είναι ακέραια, δεκαδικά ή συνδυασμοί αυτών των δύο και δίνουν την επιλογή στοιχηματισμού σε εναλλακτικό αριθμό γκολ. Για κάθε ασιατική γραμμή Over / Under (0.25, 0.50, 0.75, 1.00 κ.λπ.), το ποσό που στοιχηματίζεις μοιράζεται εξίσου και τοποθετείται σαν δύο ξεχωριστά στοίχηματα. **Παράδειγμα 1:** Αν τοποθετηθεί ένα στοίχημα στην αγορά «Ασιατικό Over 2.25 γκολ» στον αγώνα Μπαρτσελόνα εναντίον Βαλένθια, τότε πρέπει να σημειωθούν τρία (3) ή περισσότερα γκολ για να διευθετηθεί το στοίχημα ως κερδισμένο. Αν δεν σημειωθούν γκολ ή αν επιτευχθεί μόνο ένα γκολ (επίσημο αποτέλεσμα), τότε το στοίχημα θα διευθετηθεί ως χαμένο. Σε περίπτωση που σημειωθούν δύο (2) γκολ (επίσημο αποτέλεσμα), τότε το στοίχημα θα διευθετηθεί ως μισό άκυρο και μισό χαμένο. **Παράδειγμα 2:** Στον ίδιο αγώνα (Μπαρτσελόνα εναντίον Βαλένθια), αν τοποθετηθεί ένα στοίχημα στην αγορά «Ασιατικό Under 1.75 γκολ», το στοίχημα θα διευθετηθεί ως κερδισμένο αν δεν σημειωθούν περισσότερα από ένα (1) γκολ (επίσημο αποτέλεσμα). Ωστόσο, αν έχουν σημειωθεί τρία (3) ή περισσότερα γκολ σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα, τότε το στοίχημα θα θεωρείται χαμένο. Αν τα συνολικά γκολ είναι δύο (2), τότε το στοίχημα θα διευθετηθεί ως μισό άκυρο και μισό χαμένο. **Παράδειγμα 3:** Αν στον ίδιο αγώνα τοποθετηθεί στοίχημα στην επιλογή Ασιατικό Over 2.75 γκολ και επιτευχθούν δύο (2) γκολ η επιλογή θεωρείται χαμένη. Σε περίπτωση που σημειωθούν τέσσερα (4) ή περισσότερα γκολ η επιλογή θεωρείται κερδισμένη. Σε περίπτωση που σημειωθούν 3 γκολ (επίσημο αποτέλεσμα), τότε το στοίχημα θα διευθετηθεί ως μισό άκυρο και μισό κερδισμένο.

2.7.3. Ασιατικό Χάντικαπ. Ζωντανό Στοίχημα. Τα ζωντανά στοίχηματα που έχουν τοποθετηθεί στις αγορές ασιατικού χάντικαπ θα διευθετηθούν με βάση το σκορ για το υπόλοιπο του παιχνιδιού ή για το ημίχρονο, από τη στιγμή που το στοίχημα έχει τοποθετηθεί. Το σκορ κατά τη στιγμή της τοποθέτησης στοιχήματος δεν μετράει για την διευθέτηση των στοιχημάτων. **Παράδειγμα:** Αν στο πρώτο ημίχρονο ενός αγώνα Μπαρτσελόνα εναντίον Βαλένθια, το σκορ είναι 1-0 και τοποθετήσεις στοίχημα στη Μπαρτσελόνα -0.5 (1-0), τότε για να κερδίσει το στοίχημα πρέπει η Μπαρτσελόνα να κερδίσει το παιχνίδι με τουλάχιστον δύο γκολ διαφορά και περισσότερα. (2-0,3-1,3-0,4-2 κτλ). Οποιοδήποτε άλλο αποτέλεσμα σημαίνει ότι το στοίχημα είναι χαμένο (πχ 3-2,2-1,2-2 κτλ).

2.7.4. Ασιατικά Γκολ (Over/Under). Για τη διευθέτηση αυτών των στοιχημάτων που έχουν τοποθετηθεί στις ασιατικές αγορές Γκολ Over/Under, το σκορ μετράει από την αρχή του αγώνα. **Παράδειγμα:** Αν, στο 1ο ημίχρονο ενός αγώνα Βαλένθια εναντίον Μπαρτσελόνα, το σκορ είναι 1-0 και τοποθετήσεις στοίχημα στο Over 2.25 γκολ, τότε, για να είναι το στοίχημά σου κερδισμένο, θα πρέπει να σημειωθούν τρία (3) ή

περισσότερα γκολ στον αγώνα (π.χ. 2-1, 1-2, 2-2 κ.λπ.). Αν το παιχνίδι λήξει με δύο (2) γκολ συνολικά, τότε το στοίχημα θα διευθετηθεί ως μισό χαμένο και μισό άκυρο.

2.7.5. Παραδείγματα επιλογών χάντικαπ:

Επιλογή χάντικαπ 0

Αν οποιαδήποτε ομάδα κερδίσει με οποιοδήποτε σκορ, τότε η επιλογή σου θα διευθετηθεί σαν κερδισμένη. Σε περίπτωση ισοπαλίας, τα στοιχήματα θα ακυρωθούν.

Επιλογή χάντικαπ 0,0.5 (0,25)

Ομάδα με μειονέκτημα 0.25 γκολ:

- Καθαρή νίκη (1-0, 2-0, 2-1 κ.λπ.): Όλα τα στοιχήματα είναι κερδισμένα.
- Ισοπαλία: Το μισό ποντάρισμα ακυρώνεται και επιστρέφεται. Το άλλο μισό θεωρείται χαμένο.
- Καθαρή ήττα: Όλα τα στοιχήματα για αυτή την επιλογή είναι χαμένα.

Ομάδα με πλεονέκτημα 0.25 γκολ:

- Καθαρή νίκη (0-1, 0-2, 1-2 κ.λπ.): Όλα τα στοιχήματα είναι κερδισμένα.
- Ισοπαλία: Το μισό ποντάρισμα θα διευθετηθεί στην επιλεγμένη απόδοση. Το άλλο μισό θα επιστραφεί.
- Καθαρή ήττα: Όλα τα στοιχήματα για αυτή την επιλογή είναι χαμένα.

Επιλογή χάντικαπ 0.5 (βλέπε επίσης 2.7.1)

Ομάδα με μειονέκτημα 0,5 γκολ (-0,5) :

- Καθαρή νίκη (1-0, 2-0, 2-1 κ.λπ.): Όλα τα στοιχήματα είναι κερδισμένα.
- Ισοπαλία: Όλα τα στοιχήματα για αυτή την επιλογή είναι χαμένα.
- Καθαρή ήττα: Όλα τα στοιχήματα είναι χαμένα.

Η ομάδα με πλεονέκτημα 0.5 γκολ (+0.5):

- Καθαρή νίκη (0-1, 0-2, 1-2 κ.λπ.): Όλα τα στοιχήματα είναι κερδισμένα.
- Ισοπαλία: Όλα τα στοιχήματα για αυτή την επιλογή είναι κερδισμένα.
- Καθαρή ήττα: Όλα τα στοιχήματα είναι χαμένα.

Επιλογή χάντικαπ 0.5,1 (0,75)

Ομάδα με μειονέκτημα 0.75 γκολ (-0.75)(-0.5,1):

- Νίκη με 2 ή περισσότερα γκολ: Όλα τα στοιχήματα για αυτή την επιλογή είναι κερδισμένα.
- Νίκη με 1 γκολ: Το μισό ποντάρισμα θα διευθετηθεί στην επιλεγμένη απόδοση. Το άλλο μισό θα επιστραφεί.

- Ισοπαλία ή ήττα με οποιοδήποτε σκορ: Όλα τα στοιχήματα για αυτή την επιλογή είναι χαμένα.

Η ομάδα με πλεονέκτημα 0.75 γκολ (+0.75)(+0.5,1):

- Ισοπαλία ή νίκη με οποιοδήποτε σκορ: Όλα τα στοιχήματα για αυτή την επιλογή διευθετούνται ως κερδισμένα.

- Ήττα με ακριβώς 1 γκολ: Το μισό ποντάρισμα θα ακυρωθεί και θα επιστραφεί. Το άλλο μισό θα διευθετηθεί ως χαμένο.

- Ήττα με 2 ή περισσότερα γκολ: Όλα τα στοιχήματα αυτής της επιλογής είναι χαμένα.

Επιλογή χάντικαπ 1.00

Ομάδα με μειονέκτημα 1 γκολ (+1) :

- Νίκη με 2 ή περισσότερα γκολ: Όλα τα στοιχήματα είναι κερδισμένα.

- Νίκη με ακριβώς 1 γκολ: Όλα τα στοιχήματα διευθετούνται ως άκυρα.

- Ισοπαλία ή ήττα: Όλα τα στοιχήματα για αυτή την επιλογή είναι χαμένα.

Ομάδα με πλεονέκτημα 1 γκολ (-1):

- Νίκη με οποιοδήποτε σκορ ή ισοπαλία: Όλα τα στοιχήματα αυτής της επιλογής είναι κερδισμένα.

- Ήττα με ακριβώς 1 γκολ: Όλα τα στοιχήματα διευθετούνται ως άκυρα.

- Ήττα με 2 ή περισσότερα γκολ: Όλα τα στοιχήματα είναι χαμένα.

2.8. Ευρωπαϊκό Χάντικαπ. Στο Ευρωπαϊκό Χάντικαπ συμπεριλαμβάνεται και το σημείο Χ (ισοπαλία). Για καθορισμό του στοιχηματικού αποτελέσματος λαμβάνονται υπόψιν τα τέρματα που δίδονται ως χάντικαπ αθροιστικά με το τελικό αποτέλεσμα. Για παράδειγμα: Σε αγώνα μεταξύ Μπαρτσελόνα - Βαλένθια, στοίχημα σε Ευρωπαϊκό Χάντικαπ 0-1, κερδισμένη επιλογή η Μπαρτσελόνα αν νικήσει με δύο ή περισσότερα τέρματα. Κερδισμένο το σημείο Χ (ισοπαλία) αν η Μπαρτσελόνα κερδίσει ακριβώς με ένα τέρμα. Ενώ κερδισμένη επιλογή Βαλένθια εάν ο αγώνας λήξει με νίκη της Βαλένθια ή ισοπαλία. Στις περιπτώσεις ζωντανού στοιχηματισμού εάν π.χ. το αποτέλεσμα του Αγώνα είναι Μπαρτσελόνα 1-0 ήδη και τοποθετηθεί στοίχημα με Ευρωπαϊκό Χάντικαπ 0-1 στη νίκη της Μπαρτσελόνα, τότε η Μπαρτσελόνα θα πρέπει να νικήσει με δύο τέρματα διαφορά για να θεωρηθεί το στοίχημα κερδισμένο.

2.9. Αγορές Σύνολο Γκολ, Γκολ Ημίχρονου. Σε αυτές τις αγορές συμπεριλαμβάνονται οι αγορές: Under/Over, Σύνολο Γκολ (Ακριβές), 1^ο Ημίχρονο Under/Over, 1^ο Ημίχρονο Σύνολο Γκολ (Ακριβές), 2^ο Ημίχρονο Under/Over, 2^ο Ημίχρονο Σύνολο Γκολ (Ακριβές), Ομαδικά (γηπεδούχος/ Φιλοξενούμενος) Under/Over, Ομαδικά Σύνολο Γκολ (Ακριβές). Πρόβλεψε πόσα τέρματα (Γκολ) θα σημειωθούν συνολικά στο παιχνίδι, στο ημίχρονο ή από την κάθε ομάδα. Σε περίπτωση διακοπής κάποιου αγώνα τα στοιχήματα που έχουν κριθεί θα διευθετούνται. (π.χ. σε αγώνα που είναι 2-0 η επιλογή Over 1.5 Γκολ θα διευθετηθεί ως κερδισμένη και η επιλογή Under 1.5 Γκολ θα διευθετηθεί ως χαμένη). Σε αντίθετη περίπτωση επιλογές που δεν έχουν κριθεί θα θεωρούνται άκυρες και θα διευθετούνται ως μονάδα. (π.χ. στον ίδιο αγώνα που διακόπηκε στο 2-0 η επιλογή Over 2.5 θα θεωρείται άκυρη και θα πληρώνεται ως μονάδα).

2.10. Νικητής Αγώνα / 1X2 . Προβλέψτε τον νικητή της αναμέτρησης. Ισχύει ο κανόνας της κανονικής διάρκειας, εκτός αν αναφέρεται διαφορετικά.

2.11. Ημίχρονο με τα Περισσότερα Γκολ. Προβλέψτε το ημίχρονο στο οποίο θα σημειωθούν τα περισσότερα τέρματα. Σε περίπτωση ισοπαλίας στα δύο ημίχρονα, αυτό σημαίνει ότι σημειώθηκε ίδιος αριθμός τερμάτων επομένως θα διευθετηθεί το σημείο «Ίσα».

2.12. Head2Head – Αγωνιστική Περίοδος (Διοργάνωση) Προβλέψτε ποια ομάδα ή συμμετέχων θα καταλάβει την ψηλότερη θέση σε μια διοργάνωση στο τέλος της αγωνιστικής περιόδου. Αν υπάρχει διαδικασία Πλέι-Οφ θα συμπεριλαμβάνεται, εκτός αν αναφέρεται διαφορετικά στη διατύπωση του συγκεκριμένου σημείου. Η αγορά θα διευθετείται σύμφωνα με την επίσημη, επικυρωμένη βαθμολογία της διοργανώτριας αρχής, κατά την επεξήγηση η οποία δίδεται στην παράγραφο 1.15.

2.13. Πρόκριση/Κατάκτηση τροπαίου. Προβλέψτε ποια ομάδα θα προκριθεί στον επόμενο γύρο/φάση μιας διοργάνωσης ή ποια ομάδα θα κατακτήσει το τρόπαιο. Οι αγορές αυτές διευθετούνται με βάση τα επίσημα αποτελέσματα της εκάστοτε διοργανώτριας αρχής. Τυχόν ενστάσεις, τιμωρίες ή ακυρώσεις μετά το πέρας των αγώνων/διοργάνωσης, δεν λαμβάνονται υπόψιν για την διευθέτηση της αγοράς. Αν μια ομάδα αποβληθεί από τη διοργάνωση πριν από το παιχνίδι και η αντίπαλος προκριθεί άνευ αγώνα, τότε τα στοιχήματα πρόκρισης θα είναι άκυρα για τη συγκεκριμένη διοργάνωση.

2.14. Χρόνος Επίτευξης Πρώτου Γκολ/Χρόνος επίτευξης Γκολ/10'λεπτά/15'λεπτά. Στις συγκεκριμένες αγορές πρέπει να προβλεφθεί ο χρόνος που θα επιτευχθεί το πρώτο γκολ ή σε περίπτωση ζωντανού στοιχηματισμού το επόμενο γκολ. Σημείωση: Ως πρώτο λεπτό μιας αναμέτρησης θεωρείται το χρονικό διάστημα μεταξύ 00:00 – 00:59. Για παράδειγμα γκολ που σημειώθηκε στο 10:00 θεωρείται ότι σημειώθηκε στο 11^ο λεπτό της αναμέτρησης, ενώ γκολ που σημειώθηκε στο 09:59 θεωρείται ότι σημειώθηκε στο 10^ο λεπτό της αναμέτρησης.

2.15. Under/Over και Συνολικά. Προβλέψτε αν ο συνολικός αριθμός τερμάτων/πόντων ενός αγώνα/γεγονότος είναι πάνω ή κάτω από το ορισμένο προσφερόμενο όριο πόντων. Αν το όριο είναι 2.5 γκολ και το παιχνίδι λήξει 1-1, τότε ο συνολικός αριθμός γκολ που επετεύχθη είναι Δύο (2) και η σωστή πρόβλεψη θα είναι κάτω (Under) από 2.5. Αν το όριο είναι 2.5 γκολ και το τελικό αποτέλεσμα είναι 3-0 (συνολικός αριθμός 3 γκολ) τότε η σωστή πρόβλεψη θα είναι πάνω (Over) από 2.5 γκολ. Όλα τα Under/Over στοιχήματα καθώς και τα στοιχήματα πόντων, θα διευθετούνται κανονικά στην περίπτωση που έχει σημειωθεί μεγαλύτερος αριθμός γκολ/πόντων από τον αναφερόμενο στην αγορά, ασχέτως με το αν ένας αγώνας αργότερα διακοπεί. Αν το στοιχείο δεν έχει κριθεί, τα στοιχήματα θα διευθετηθούν με απόδοση την μονάδα (1.00).

2.16. Μονά/Ζυγά. Αν το σκορ είναι 0-0, το στοιχείο διευθετείται ως ζυγός αριθμός. Σε περίπτωση που δεν ολοκληρωθεί ο αγώνας, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

3. Ειδικό Κανόνες για Αθλήματα

3.1. Ποδόσφαιρο

3.1.1. Τελικό Αποτέλεσμα. Όλες οι αγορές των αγώνων/αναμετρήσεων βασίζονται στο αποτέλεσμα των 90 λεπτών του εκάστοτε αγώνα (κανονική διάρκεια), εκτός αν οριστεί διαφορετικά. Περιλαμβάνεται σε αυτό ο χρόνος που προστίθεται από τον διαιτητή της αναμέτρησης για καθυστερήσεις ή άλλος έξτρα χρόνος. Δεν συμπεριλαμβάνονται η παράταση και η ανάδειξη του νικητή από τη διαδικασία των πέναλτι. Στην περίπτωση που κάποιος αγώνας δεν διεξάγεται με βάση τους συνήθεις κανονισμούς του αθλήματος (π.χ. σε φιλικές αναμετρήσεις διεξαγωγή αγώνα σε λιγότερο από 90 λεπτά ή με διαφορετικό αριθμό ημιχρόνων κ.ά.) η εταιρεία διατηρεί το δικαίωμα να ακυρώσει οποιοδήποτε στοιχείο σχετικά με αυτόν, εκτός των περιπτώσεων όπου εάν η αντίστοιχη ομοσπονδία αποφασίσει να ορίσει, πριν την έναρξη του γεγονότος, ότι το εν λόγω γεγονός θα διεξαχθεί με διαφορετική διάρκεια, η απόφαση αυτή θα θεωρηθεί ως επίσημος κανόνας για το γεγονός (π.χ. ένας αγώνας ποδοσφαίρου Indian Bangalore Division A –

διάρκειας 80 λεπτών). Θα καταβάλλεται κάθε δυνατή προσπάθεια να παρέχεται εγκαίρως αυτή η πληροφόρηση.

3.1.2. Στοιχίματα στην παράταση. Ως παράταση ορίζεται οποιαδήποτε προγραμματισμένη περίοδος παιχνιδιού μεταξύ του τέλους της κανονικής διάρκειας (π.χ. 90 λεπτά παιχνιδιού συν τον όποιο χρόνο που προστίθεται ως καθυστερήσεις ή άλλος επιπλέον χρόνος) και τη λήξη της αναμέτρησης. Οι αγορές για live στοιχήματα στην παράταση διευθετούνται βάσει των επίσημων στατιστικών για την περίοδο της παράτασης. Η παράταση δεν περιλαμβάνει τη διαδικασία των πέναλτι. Οποιαδήποτε γκολ, κόρνερ ή κάρτες υποδείχθηκαν (εκτελέστηκαν) στην κανονική διάρκεια του αγώνα δεν μετρούν.

3.1.3. Αγώνες Που Αναβάλλονται, Μετατίθενται ή Διακόπτονται. Αγώνες που δεν έχουν διεξαχθεί ή έχουν αναβληθεί, αντιμετωπίζονται ως Μη-Συμμετέχοντες για λόγους διευθέτησης και όλα τα στοιχήματα επί του αγώνος διευθετούνται ως μονάδα. Νοείται ότι δελτίο με πολλαπλές επιλογές συνεχίζει να ισχύει κανονικά. Αν ο αγώνας πραγματοποιηθεί πριν από την ορισμένη ημερομηνία ή ώρα έναρξης, τότε για αυτόν τον αγώνα θα ισχύσουν κανονικά τα στοιχήματα, αρκεί να έχουν τοποθετηθεί πριν από την έναρξη της αναμέτρησης. Τα στοιχήματα που αφορούν κάθε ματς που δεν ολοκληρώθηκε πριν τη οριστική συμπλήρωση του χρόνου παιχνιδιού είτε πρόκειται για χρόνο πριν την συμπλήρωση των 90 λεπτών είτε για όσο παίζεται το παιχνίδι στις καθυστερήσεις θα διευθετούνται ως μονάδα, εκτός από εκείνα των οποίων το αποτέλεσμα τους κρίθηκε πριν την οριστική εγκατάλειψη. Για παράδειγμα αγορές νικητή (1X2) ή Διπλής Ευκαιρίας θα διευθετούνται ως μονάδα. Στοιχήματα που έχουν ήδη κριθεί, για παράδειγμα ο πρώτος παίκτης που θα σκοράρει ή στοιχίμα πάνω από ένα γκολ διευθετούνται κανονικά, αν ένα γκολ έχει επιτευχθεί μέχρι τη στιγμή της διακοπής.

3.1.4. Αναμετρήσεις που δεν διεξάγονται με τις συνθήκες που αναφέρονται. Σε περίπτωση που η έδρα μια αναμέτρησης αλλάξει, τότε στοιχήματα που έχουν ήδη τοποθετηθεί θα θεωρούνται έγκυρα, αρκεί η γηπεδούχος ομάδα να συνεχίσει να ορίζεται ως τέτοια. Αν υπάρξει αντιστροφή της γηπεδούχου με τη φιλοξενούμενη, τότε τα στοιχήματα που τοποθετήθηκαν βάσει της αρχικής αναγραφής της αναμέτρησης ακυρώνονται. Καταβάλλουμε κάθε δυνατή προσπάθεια ώστε να υποδεικνύουμε στην ιστοσελίδα μας τα παιχνίδια που διεξάγονται σε ουδέτερο γήπεδο. Για τα παιχνίδια που διεξάγονται σε ουδέτερο γήπεδο (είτε αυτό αναφέρεται ως σημείωση στην ιστοσελίδα μας, είτε όχι) όλα τα στοιχήματα θα ισχύουν, ανεξάρτητα από το ποια ομάδα αναγράφεται ως γηπεδούχος. Αν μια επίσημη αρχή αναγράφει διαφορετικές ομάδες από αυτές που αναγράφουμε στην ιστοσελίδα μας, τότε όλα τα στοιχήματα θα είναι άκυρα (για παράδειγμα η επίσημη αρχή αναφέρει ότι πρόκειται για ομάδες νέων, γυναικών κ.λπ. και στην ιστοσελίδα μας δεν υπάρχει αυτή η ένδειξη).

3.1.5. Διευθέτηση των στοιχημάτων. Για τον σκοπό της διευθέτησης στοιχημάτων θα χρησιμοποιούνται στατιστικά από την επίσημη διοργανώτρια αρχή/φορέα της αντίστοιχης διοργάνωσης ή του αντίστοιχου γεγονότος. Στην περίπτωση που δεν ορίζεται διοργανώτρια αρχή ή/και τα στατιστικά της επίσημης διοργανώτριας αρχής είναι μη διαθέσιμα ή υπάρχουν συγκεκριμένες ενδείξεις/αποδείξεις ότι αυτά δεν είναι ορθά, τα στοιχήματα θα διευθετούνται με βάση τα στατιστικά της Betonalfa ή/και στατιστικά των επίσημων συνεργαζόμενων παρόχων της Betonalfa. Στην περίπτωση που τα στατιστικά της Betonalfa ή/και στατιστικά των επίσημων συνεργαζόμενων παρόχων της Betonalfa δεν είναι διαθέσιμα για τον οποιοδήποτε λόγο, τότε για την διευθέτηση των στοιχημάτων θα χρησιμοποιούνται ανεξάρτητες πηγές δεδομένων.

3.1.6. Επόμενος παίκτης που θα σκοράρει (Γκολ X) Τα στοιχήματα στην αγορά Επόμενος παίκτης που θα σκοράρει ισχύουν για τους παίκτες που συμμετέχουν στον αγώνα την στιγμή τοποθέτησης του στοιχήματος. Στην περίπτωση που το επόμενο τέρμα που θα σημειωθεί είναι αυτογκόλ θα αγνοείται και τα στοιχήματα στον επόμενο παίκτη που θα σκοράρει παραμένουν σε ισχύ έως ότου σημειωθεί τέρμα

(μη αυτογκόλ). Στην περίπτωση που δεν σημειωθεί τέρμα μετά την τοποθέτηση του στοιχήματος ή σημειωθεί μόνο αυτογκόλ στον αγώνα, τα στοιχήματα διευθετούνται ως χαμένα εκτός από την επιλογή Κανένας Σκόρερ αν υπάρχει. Η αγορά «Επόμενος παίκτης που θα σκοράρει» θα διευθετείται ως άκυρη στον live στοιχηματισμό, εφόσον ο επιλεγμένος παίκτης δεν συμμετάσχει καθόλου στην αναμέτρηση μετά την τοποθέτηση του στοιχήματος (για παράδειγμα παίκτης που γίνεται αλλαγή στο ημίχρονο, ενώ επιλέχθηκε ότι «Θα σκοράρει» κατά την διάρκεια του ημιχρόνου).

3.1.7. **Ακριβές σκορ.** Πρόβλεψε το σκορ στο τέλος της κανονικής διάρκειας της αναμέτρησης.

3.1.8. **Χρόνος πρώτου γκολ.** Αν ένας αγώνας διακοπεί μετά από την επίτευξη του πρώτου γκολ, τότε όλα τα στοιχήματα ισχύουν. Αν ο αγώνας διακοπεί πριν επιτευχθεί το πρώτο γκολ, τότε όλα τα στοιχήματα που αφορούν τη χρονική στιγμή που έχει ολοκληρωθεί θα είναι χαμένα, ενώ όλα τα υπόλοιπα στοιχήματα που αφορούν τη χρονική περίοδο από τη στιγμή τη διακοπής και μετά θα θεωρούνται άκυρα και θα αντιμετωπίζονται ως μη συμμετέχοντα. Για λόγους διευθέτησης, το 1ο λεπτό της αναμέτρησης είναι η περίοδος από το 1^ο δευτερόλεπτο μέχρι και το 59ο δευτερόλεπτο. Το 2ο λεπτό είναι από το 1ο λεπτό μέχρι και το 1ο λεπτό και 59 δευτερόλεπτα και ούτω καθεξής. Παραδείγματος χάριν, αν ένα στοιχείο έχει τοποθετηθεί στο να επιτευχθεί το πρώτο γκολ μεταξύ του 1ου και του 10ου λεπτού και το τέρμα επιτυγχάνεται στα 10 λεπτά και 49 δευτερόλεπτα, τότε το συγκεκριμένο στοιχείο είναι χαμένο αφού το τέρμα επιτεύχθηκε το χρονικό διάστημα μεταξύ 11ου και 20ου λεπτού.

3.1.9. **Πρώτος Σκόρερ (Μακροχρόνια).** Υπολογίζονται μόνο τα γκολ που έχουν επιτευχθεί στη συγκεκριμένη κατηγορία στα 90 λεπτά και στην παράταση, ενώ δεν μετράνε τα τέρματα που σημειώνονται στη διαδικασία των πέναλτι, ανεξάρτητα από την ομάδα (που περιλαμβάνεται στην κατηγορία). Μετρούν μόνο τα γκολ στην εκάστοτε διοργάνωση με την ολοκλήρωση του αγωνιστικού προγράμματος, εκτός αν αναγράφεται διαφορετικά στο όνομα της αγοράς. Δεν υπολογίζονται αυτογκόλ. Ενδέχεται να ισχύουν κανόνες Dead-Heat. Τα μακροχρόνια στοιχήματα (Πρώτος Σκόρερ Ομάδας, Πρώτο Γκολ Ομάδας σε Διοργάνωση) σε παίκτες που δεν αγωνίζονται καθόλου στην διοργάνωση θα θεωρούνται άκυρα.

3.1.10. **Head 2 Head Σεζόν/ Σύνολο Βαθμών Ομάδας.** Αν κάποια ομάδα δεν ολοκληρώσει το αγωνιστικό πρόγραμμα, τότε όλα τα στοιχήματα Head 2 Head και βαθμών ομάδας που αφορούν τη συγκεκριμένη ομάδα, ακυρώνονται, είτε κερδίζουν είτε χάνουν, εκτός κι αν έχει κριθεί μαθηματικά η αγορά.

3.1.11. **Αποτέλεσμα Ημιχρόνου.** Συμπεριλαμβανομένου του live στοιχήματος τα στοιχήματα ακυρώνονται αν δεν ολοκληρωθεί το πρώτο ημίχρονο.

3.1.12. **Ακριβές σκορ ημιχρόνου.** Τα στοιχήματα ακυρώνονται αν δεν ολοκληρωθεί το πρώτο ημίχρονο.

3.1.13. **Ημίχρονο με τα περισσότερα γκολ.** Σε περίπτωση που δεν ολοκληρωθεί ο αγώνας, τα στοιχήματα ακυρώνονται εκτός κι αν η διευθέτηση των στοιχημάτων έχει ήδη καθοριστεί, όπως π.χ. στο πρώτο ημίχρονο σημειώθηκε ένα (1) γκολ και στο δεύτερο δύο (2).

3.1.14. **Γκολ πρώτου ημιχρόνου.** Τα στοιχήματα θα ακυρώνονται αν ο αγώνας διακόπτεται πριν από το τέλος του πρώτου ημιχρόνου, εκτός αν η διευθέτηση των στοιχημάτων έχει ήδη καθοριστεί.

3.1.15. **2^ο Ημίχρονο.** Όλα τα στοιχήματα που τοποθετούνται για αποτελέσματα που θα συμβούν κατά τη διάρκεια του 2ου ημιχρόνου (π.χ. 2ο Ημίχρονο — Αποτέλεσμα 2ο Ημίχρονο Διπλή Ευκαιρία κ.λπ.), ισχύουν μόνο για την περίοδο μεταξύ της έναρξης του 2ου ημιχρόνου και του τέλους του 2ου ημιχρόνου. Η έναρξη/λήξη του ημιχρόνου καθορίζεται από το σφύριγμα του διαιτητή που αρχίζει/λήγει το αντίστοιχο ημίχρονο.

3.1.16. **Να κερδίσει και τα δύο ημίχρονα.** Σε ό,τι αφορά την αγορά «Να κερδίσει και τα δύο ημίχρονα» θα πρέπει η συγκεκριμένη ομάδα να πετύχει περισσότερα γκολ από τον αντίπαλο σε κάθε ημίχρονο.

3.1.17. Ειδικά Στοιχήματα Παικτών. (Ασίστ, Πάσες, Σουτ, Σουτ στο Τέρμα, Τάκλιν, Να δεχθεί κάρτα) θα διευθετούνται με βάση τα στατιστικά των επίσημων συνεργαζόμενων παρόχων της Betonalfa. Σε περίπτωση που τα στατιστικά από την επίσημη διοργανώτρια αρχή/φορέα του αντίστοιχου γεγονότος δεν υπάρχουν, τότε η διευθέτηση των στοιχημάτων θα γίνεται από ανεξάρτητες πηγές δεδομένων. Σε περίπτωση διακοπής κάποιου γεγονότος και μη συνέχισής του, όλα τα στοιχήματα στις σχετιζόμενες αγορές θα θεωρούνται άκυρα και θα διευθετούνται με απόδοση 1.00, εκτός αν έχουν ήδη κριθεί. **Επεξήγηση Ειδικών Στοιχημάτων Παικτών.** Για σκοπούς διευθέτησης των συγκεκριμένων πιο κάτω επιλογών, αν ο ποδοσφαιριστής που έχει επιλεγεί στο δελτίο σας δεν ξεκινήσει βασικός τότε η επιλογή διευθετείται έως μονάδα. Επομένως για παράδειγμα αν σε αγώνα Λίβερπουλ – Άρσεναλ έχει επιλεγεί για Γκολ στο στόχο ο Σάκα και ο ποδοσφαιριστής μπει σαν αλλαγή στο 50 και σημειώσει σουτ στο στόχο το δελτίο θα διευθετηθεί ως μονάδα.

Ασίστ	Η τελική συνεισφορά (πάσα, σουτ ή οποιαδήποτε άλλη επαφή) που έγινε από ένα παίκτη μιας ομάδας που είχε ως αποτέλεσμα ένας συμπαίκτης του να σκοράρει
Γκολ	Ο αριθμός των τερμάτων που σκόραρε ένας παίκτης στο αντίπαλο τέρμα. Οι αγορές διευθετούνται την ώρα που περνά η μπάλα τη γραμμή του τέρματος όχι την ώρα που σουτάρει ο παίκτης
Σουτ	Οποιαδήποτε καθαρή προσπάθεια κάποιου παίκτη να σκοράρει ένα γκολ με σουτ (πετυχημένη ή αποτυχημένη)
Σουτ στο Τέρμα	Οποιαδήποτε προσπάθεια κάποιου παίκτη καταλήγει σε γκολ , ή σε απόκρουση τερματοφύλακα ή άλλου παίκτη, (εάν ο τερματοφύλακας δεν μπορούσε να αποκρούσει) (Με το δεδομένο ότι φαινόταν καθαρά η πορεία της μπάλας προς τα δίκτυα)
Πάσες	Προσπάθεια πάσας (πετυχημένη ή αποτυχημένη) από ένα παίκτη με ξεκάθαρο σκοπό να βρει ένα συμπαίκτη του
Τάκλιν	Ως τάκλιν ορίζεται η ενέργεια κατά την οποία ένας παίκτης ακουμπά την μπάλα σε προβολή επί του εδάφους και απομακρύνει την μπάλα επιτυχώς από τον παίκτη που την είχε στην κατοχή του. Ο παίκτης στον οποίο γίνεται τάκλιν, πρέπει να έχει ξεκάθαρα την μπάλα στην κατοχή του προτού δεχθεί το τάκλιν.

Για σκοπούς Διευθέτησης των παραπάνω αγορών ένα γκολ θα μετρά επίσης σαν ένα Σουτ και ένα Σουτ στο Τέρμα. Στις αγορές Ειδικά Στοιχήματα Παικτών περιλαμβάνεται η παράταση αν υπάρχει. Στα ειδικά στοιχήματα παικτών εάν ένας ποδοσφαιριστής δεν είναι στην αρχική ενδεκάδα όλες οι επιλογές θα πληρώνονται ως μονάδα ακόμα και αν αγωνιστεί αργότερα σαν αλλαγή.

3.1.18. Διπλή Ευκαιρία. Οι παρακάτω επιλογές είναι διαθέσιμες: 1X – Αν το αποτέλεσμα είναι νίκη της γηπεδούχου ή ισοπαλία τότε αυτή η επιλογή είναι νικηφόρα. X2- Αν το αποτέλεσμα είναι ισοπαλία ή νίκη της φιλοξενούμενης, τότε αυτή η επιλογή είναι νικηφόρα. 12 – Αν το αποτέλεσμα είναι νίκη της γηπεδούχου ή της φιλοξενούμενης τότε αυτή η επιλογή είναι νικηφόρα. Αν κάποιο ματς παιχτεί σε ουδέτερη έδρα, τότε η ομάδα που αναφέρεται πρώτη θα θεωρείται η γηπεδούχος για στοιχηματικούς λόγους.

3.1.19. Γκολ παράτασης σε Live στοιχήμα Υπολογίζονται μόνο τα γκολ στην παράταση. Σε περίπτωση που ένας αγώνας διακοπεί πριν την ολοκλήρωση της παράτασης, τότε όλα τα στοιχήματα ακυρώνονται, εκτός από αυτά που η διευθέτησή τους έχει ήδη κριθεί.

3.1.20. Στοιχήμα γκολ σε live στοιχήμα. Για πονταρίσματα σε live στοιχήμα, όλα τα τέρματα μετράνε ανεξάρτητα αν έχουν επιτευχθεί πριν ή μετά την τοποθέτηση του στοιχήματος.

3.1.21. **Συνολικά Κόρνερ.** Προβλέψτε τον συνολικό αριθμό κόρνερ που θα εκτελεστούν στον αγώνα. Δεν υπολογίζονται τα κόρνερ που δίνονται αλλά δεν εκτελούνται. Σε περίπτωση επανάληψης της εκτέλεσης ενός κόρνερ (π.χ. για φάουλ στη μεγάλη περιοχή), υπολογίζεται μόνο μία εκτέλεση.

3.1.22. **Κόρνερ παράτασης** σε live στοίχημα. Υπολογίζονται μόνο τα κόρνερ της παράτασης.

3.1.23. **Χάντικαπ Κόρνερ.** Για σκοπούς διευθέτησης ο αριθμός του Χάντικαπ κάθε ομάδας προστίθεται ή αφαιρείται από το συνολικό αριθμό κόρνερ της ομάδας για να διαπιστωθεί ποιος είναι ο νικητής του Χάντικαπ. Σε περιπτώσεις ζωντανών (live) στοιχημάτων τα ήδη σημειωθέντα κόρνερ λαμβάνονται υπόψιν. Για παράδειγμα σε αγώνα Άρσεναλ – Λίβερπουλ, αν η Άρσεναλ έχει πέντε (5) κόρνερ και η Λίβερπουλ μηδέν (0) κόρνερ και τοποθετηθεί στοίχημα στο Άρσεναλ -5.5 και στη λήξη του αγώνα τα κόρνερ είναι επτά (7) – ένα (1) τότε η επιλογή (Άρσεναλ -5.5) είναι κερδισμένη.

3.1.24. **Κόρνερ 1X2.** Ποια ομάδα θα έχει τα περισσότερα κόρνερ στον αγώνα. Σε περίπτωση ίδιου αριθμού κόρνερ κερδίζει η επιλογή Χ.

3.1.25. **Πρώτο Κόρνερ.** Η αγορά διευθετείται ανάλογα με το ποια ομάδα θα κερδίσει το πρώτο κόρνερ στον αγώνα. Τα κόρνερ που καταλογίζονται αλλά δεν εκτελούνται δεν υπολογίζονται.

3.1.26. **Κόρνερ Ομάδας Under/Over.** Κόρνερ Ομάδας - Over/Under Η αγορά διευθετείται ανάλογα με τον αριθμό των κόρνερ που καταλογίστηκαν και εκτελέστηκαν από την ομάδα που αναφέρεται στην αγορά. Σε περίπτωση διακοπής του αγώνα πριν την οριστική συμπλήρωση του χρόνου παιχνιδιού είτε πρόκειται για χρόνο πριν την συμπλήρωση των 90 λεπτών είτε για όσο παίζεται το παιχνίδι, τα στοιχήματα ακυρώνονται, εκτός αν έχει κριθεί η διευθέτησή τους. Τα κόρνερ που καταλογίζονται αλλά δεν εκτελούνται, δεν υπολογίζονται.

3.1.27. **Under Over Κάρτες.** Η διευθέτηση των στοιχημάτων στις αγορές των καρτών θα γίνεται σύμφωνα με τα στοιχεία που προσφέρουν οι πάροχοι της εταιρείας μας και μόνο για κάρτες που δόθηκαν στην κανονική διάρκεια του κάθε αγώνα (90 λεπτά συν καθυστερήσεις). Η κίτρινη κάρτα μετρά ως ένα (1) και η κόκκινη δύο (2). Τυχόν δεύτερη κίτρινη σε κάποιον παίκτη αγνοείται και υπολογίζεται η κόκκινη. Ο μέγιστος αριθμός για κάποιον παίκτη είναι 3. Κάρτες που δίνονται μετά τη λήξη του παιχνιδιού και κάρτες που δίδονται σε αναπληρωματικούς παίκτες (παίκτες που κάθονται στον πάγκο) δεν μετράνε για τη συγκεκριμένη αγορά, όπως και κάρτες σε παίκτες που αντικαταστάθηκαν και αντίκρισαν την κάρτα αποχωρώντας από το παιχνίδι μετά την αλλαγή τους. Κάρτες που δόθηκαν σε προπονητές ή μέλη του τεχνικού επιτελείου της ομάδας δεν υπολογίζονται. Για σκοπούς διευθέτησης εάν κάποιος παίκτης δεχθεί κάρτα ενώ βρίσκεται στον πάγκο και αργότερα περάσει στον αγώνα σαν αλλαγή η κάρτα που δέχθηκε (ενώ βρισκόταν στους αναπληρωματικούς) δεν θα υπολογίζεται. Παράδειγμα παίκτης που βρίσκεται στο πάγκο και δεχθεί κίτρινη κάρτα και στη συνέχεια περάσει στο παιχνίδι ως αλλαγή και δεχθεί δεύτερη κίτρινη κάρτα και αποβληθεί, σε αυτή τη περίπτωση οι κάρτες που υπολογίζονται για σκοπούς διευθέτησης είναι δύο.

3.1.28. **Χρήση VAR.**

3.1.28.1. Στην περίπτωση που ζητηθεί χρήση του VAR, το γεγονός που οδήγησε στην παραπομπή θα θεωρηθεί, για τους σκοπούς αυτών των κανόνων, πως θα συνέβαινε σε πραγματικό χρόνο (και όχι την ώρα που ορίζεται η απόφαση). Για παράδειγμα, έστω ότι κάποιος έχει επιλέξει να σημειωθεί τέρμα στο δεκάλεπτο 21-30' και σημειώνεται στο 28:36 όπου παράλληλα ο βοηθός κάνει υπόδειξη για οφσάιντ. Αν υπάρξει χρήση VAR και το τέρμα θεωρηθεί κανονικό ως χρόνος του γκολ θα μετρήσει το 28:36 και όχι το λεπτό που κατοχυρώθηκε μέσω VAR και η αγορά θα θεωρηθεί κερδισμένη.

3.1.28.2. Σε περίπτωση που διευθετήθηκε ένα στοίχημα και, λόγω μιας μεταγενέστερης απόφασης VAR, αποδειχθεί ότι η διευθέτηση αυτή ήταν λάθος, η Betonalfa διατηρεί το δικαίωμα να ακυρώσει ή να αντιστρέψει τα στοιχήματα εκείνου του γεγονότος.

3.1.28.3. Τα στοιχήματα που τοποθετούνται μεταξύ συμβάντος που οδηγεί σε αναθεώρηση VAR και της σχετικής απόφασης VAR θα θεωρούνται άκυρα (π.χ.στοίχημα στον νικητή αγώνα ενώ έχει ήδη συμβεί το γεγονός για το οποίο ο διαιτητής θα κληθεί στο VAR είναι άκυρο), εκτός εάν η αναθεώρηση VAR δεν άλλαξε την αρχική απόφαση ή η αναθεώρηση VAR (και η μεταγενέστερη απόφαση) τροποποίησε την αρχική απόφαση αλλά δεν επηρέασε ουσιωδώς το συγκεκριμένο στοίχημα (π.χ. στην περίπτωση που το συμβάν, το οποίο εξετάζεται μέσω VAR, δεν σχετίζεται με την έκβαση του συγκεκριμένου στοιχήματος). Όλα τα στοιχήματα που δεν επηρεάστηκαν ουσιαστικά από την αναθεώρηση VAR (και η επακόλουθη απόφαση) θα ισχύουν.

3.1.28.4. Κατάσταση Πέναλτι Κατά τη χρονική περίοδο από την υπόδειξη ενός πέναλτι μέχρι και την εκτέλεσή του, οι αποδόσεις υπόκεινται σε διαφοροποιήσεις ανάλογες με τη πιθανότητα επίτευξης του τέρματος. Η Betonalfa διατηρεί το δικαίωμα ακύρωσης των επηρεαζόμενων επιλογών των στοιχημάτων, οι οποίες τοποθετήθηκαν μετά την υπόδειξη της ποινής από τον διαιτητή, εφόσον για οποιοδήποτε λόγο δεν πραγματοποιηθεί η εκτέλεση της ποινής ή εφόσον πραγματοποιηθεί ανάκληση της συγκεκριμένης ποινής.

3.1.29. Τρόπος επίτευξης Πρώτου Γκολ.

3.1.29.1. Φάουλ: Το γκολ πρέπει να σημειωθεί με απευθείας εκτέλεση φάουλ ή με εκτέλεση κόρνερ. Σε περίπτωση που η μπάλα εκτραπεί χτυπώντας αλλού, η αγορά φάουλ θα ισχύσει ως κερδισμένη εφόσον αποδοθεί στον παίκτη που εκτέλεσε το φάουλ/κόρνερ.

3.1.29.2. Πέναλτι: Το γκολ πρέπει να σημειωθεί με απευθείας εκτέλεση πέναλτι, με τον εκτελεστή του πέναλτι να χρίζεται σκόρερ.

3.1.29.3. Αυτογκόλ: Αν το γκολ κατακυρωθεί ως αυτογκόλ.

3.1.29.4. Κεφαλιά: Η τελευταία επαφή του σκόρερ με τη μπάλα πρέπει να είναι με το κεφάλι.

3.1.29.5. Σουτ: Όλοι οι άλλοι τρόποι που δεν περιλαμβάνονται στις πιο πάνω περιγραφές.

3.1.29.6. Κανένα: Να μην σημειωθεί κάποιο τέρμα.

3.1.30. **Τρόπος Επίτευξης Γκολ Live Στοίχημα.** Ισχύουν οι όροι 3.1.29. Στην περίπτωση που ορισμένες αγορές παραμείνουν ανοιχτές/ενεργές αναγράφοντας λανθασμένο σκορ ή κατάσταση αγώνα που έχει σημαντική επίπτωση στις προσφερόμενες αποδόσεις, διατηρούμε το δικαίωμα να ακυρώσουμε οποιοδήποτε στοίχημα το οποίο έχει τοποθετηθεί κατά το χρόνο αυτό.

3.1.31. **Διακοπέντες αγώνες.** Σε περιπτώσεις που έχουμε διακοπές αγώνων όποιες αγορές έχουν ήδη κριθεί διευθετούνται κανονικά.

3.1.32. **Αγορές Build & Bet Ποδοσφαίρου.** Συγκεκριμένα στο Build&Bet ποδοσφαίρου υπάρχουν κάποιοι ξεχωριστοί κανονισμοί για την αγορά του Build&Bet ποδοσφαίρου. Για περισσότερες λεπτομέρειες παρακαλώ δείτε εδώ (λινκ).

3.2. Καλαθόσφαιρα

3.2.1. **Στοιχήματα Αγώνα** Όλοι οι αγώνες πρέπει να ξεκινήσουν την προκαθορισμένη επίσημη ημερομηνία διεξαγωγής (τοπική ώρα της τοποθεσίας/γηπέδου) ώστε τα στοιχήματα να θεωρούνται έγκυρα. Αν ο τόπος διεξαγωγής ενός αγώνα διαφοροποιηθεί, τα στοιχήματα που αφορούν τον αγώνα θα ισχύουν εφόσον η γηπεδούχος ομάδα εξακολουθεί να λογίζεται ως γηπεδούχος και μετά την αλλαγή. Αν αντιστραφεί η σειρά Γηπεδούχος-Φιλοξενούμενη σε Φιλοξενούμενη-Γηπεδούχος, τότε τα αρχικά στοιχήματα του αγώνα θεωρούνται άκυρα, εκτός αν ο αγώνας γίνεται σε ουδέτερο γήπεδο. Σε αγορές διπλής επιλογής (2way) ισχύει κανόνας επιστροφής πονταρίσματος, εκτός αν αναφέρεται διαφορετικά. Τα πονταρίσματα σε μονά στοιχήματα επιστρέφονται και σε πολλαπλά/παρολί η επιλογή θεωρείται ως μονάδα (απόδοση 1.00). Αν ένας αγώνας διακοπεί μετά την έναρξή του, τα στοιχήματα ακυρώνονται, εκτός αυτών των οποίων η έκβαση έχει ήδη κριθεί. Ζωντανά Στοιχήματα των οποίων η έκβαση έχει κριθεί,

διευθετούνται επίσης κανονικά. Τα στοιχήματα αγώνα διευθετούνται με βάση το σκορ στη λήξη του αγώνα (κόρνα γραμματείας/φύλλο αγώνα). Μετέπειτα αποκλεισμοί ή/και προσφυγές δεν επηρεάζουν τα στοιχήματα.

3.2.2. Στοιχήματα πριν και μετά την έναρξη του αγώνα (συμπεριλαμβανομένων Ειδικών Στοιχημάτων)

Τα στοιχήματα που τοποθετούνται είτε πριν είτε μετά την έναρξη του αγώνα συμπεριλαμβάνουν τυχόν παράταση/εις, εκτός αν ορίζεται διαφορετικά, όπως π.χ. σε φάση διοργάνωσης με διπλά παιχνίδια σε home and away format, όπου σε περίπτωση ισοπαλίας δεν υπάρχει παράταση. Σε περίπτωση που το άθροισμα πόντων της κάθε ομάδας και στους δύο αγώνες είναι ίσο, τότε ο δεύτερος χρονικά αγώνας οδηγείται σε παράταση ακόμα και εάν δεν λήξει ισόπαλος. Οι αγορές «Αποτέλεσμα Κανονικής Διάρκειας» & «Ματς να πάει στην παράταση» διευθετούνται με βάση το σκορ στη λήξη της κανονικής διάρκειας και δεν περιλαμβάνουν παράταση.

3.2.3. **Στοιχήματα Ημιχρόνου/Περίοδου** Όλα τα στοιχήματα που τοποθετούνται για γεγονότα που θα συμβούν κατά τη διάρκεια Χ περιόδου ή ημιχρόνου (π.χ. 1η περίοδος - Νικητής), ισχύουν μόνο για τη Χ περίοδο ή το Χ ημίχρονο όπως αυτά ορίζονται χρονικά από τη διοργανώτρια αρχή. Η παράταση δεν υπολογίζεται σε όλα τα στοιχήματα που αφορούν αγορές Χ περιόδου ή ημιχρόνου, καθώς και στις αγορές, «Περίοδος με περισσότερους πόντους», «Ημίχρονο με το μεγαλύτερο σκορ», «Να κερδίσει και τα 2 ημίχρονα», «Να κερδίσει όλες τις περιόδους» «Ομάδα με το μεγαλύτερο σκορ σε ημίχρονο» και «Ομάδα με την πιο παραγωγική Περίοδο», εκτός αν ορίζεται διαφορετικά.

3.2.4. Ημίχρονο/Περίοδος με τους Περισσότερους Πόντους Πρόβλεψη του ημιχρόνου/της περιόδου που θα σημειωθούν οι περισσότεροι πόντοι. Σε περίπτωση ισοπαλίας (Ισα), αυτό σημαίνει ότι σημειώθηκε ίδιος αριθμός πόντων και στα δύο ημίχρονα, ή ο ίδιος μέγιστος αριθμός σε 2 ή περισσότερες περιόδους.

3.2.5. **Περιθώριο Νίκης (Winning Margin)**. Πρόβλεψε τη διαφορά νίκης για μια από τις δύο ομάδες.

3.2.6. **Πρώτη ομάδα στους Χ Πόντους (Race to X Points/Period X Race to X points)**. Πρόβλεψη της ομάδας που θα φτάσει πρώτη στους πόντους που δηλώνονται κάθε φορά. Στις αγορές διπλής επιλογής, σε περίπτωση που καμία από τις δύο ομάδες δεν φτάσει στο δηλωμένο αριθμό πόντων, όπως περιγράφεται στην αγορά στοιχηματισμού, τα στοιχήματα θεωρούνται άκυρα, εκτός αν δηλώνεται διαφορετικά. Στις αγορές τριπλής επιλογής, σε περίπτωση που καμία από τις δύο ομάδες δεν φτάσει στο δηλωμένο αριθμό πόντων, όπως περιγράφεται στην αγορά στοιχηματισμού, νικήτρια επιλογή θα είναι «κανένας».

3.2.7. **Κανόνες για φιλικούς αγώνες** Σε φιλικούς αγώνες ως τελικό αποτέλεσμα λογίζεται το σκορ μετά τη λήξη του αγώνα. Στην περίπτωση που οι δύο συμμετέχουσες στην αναμέτρηση ομάδες συμφωνήσουν να μην διεξαχθεί παράταση σε περίπτωση ισόπαλου αποτελέσματος μετά τη λήξη του αγώνα, τότε τα στοιχήματα στην αγορά Νικητής Αγώνα επιστρέφονται και τα υπόλοιπα στοιχήματα διευθετούνται με βάση το τελικό σκορ εκτός αν υπήρχε διαθέσιμη για στοιχηματισμό η τριπλή παραλλαγή αγώνα (1X2).

3.2.8. **Μακροχρόνια Νικητής Πρωταθλήματος, Νικητής Σειράς**: Πρόβλεψε τον νικητή μιας διοργάνωσης ή ενός γεγονότος. Η αγορά διευθετείται σύμφωνα με την επίσημη επικυρωμένη βαθμολογία της διοργανώτριας αρχής. Ισχύουν όλα τα στοιχήματα ανεξάρτητα από μετακίνηση ομάδας, μετονομασία ομάδας, αλλαγή της διάρκειας της αγωνιστικής χρονιάς ή αλλαγής του αριθμού των προγραμματισμένων αγώνων μιας σειράς.

3.2.9. **Νταμπλ Νταμπλ/Τριπλ Νταμπλ** Στο Νταμπλ-Νταμπλ, ο παίκτης πρέπει πετύχει 10 ή περισσότερα σε δύο από τις 5 ακόλουθες στατιστικές κατηγορίες. Στο Τριπλ-Νταμπλ, ο παίκτης πρέπει να πετύχει 10 ή περισσότερα σε τρεις από τις 5 αυτές στατιστικές κατηγορίες: Πόντοι, Ριμπάουντ, Ασίστ, Κοψίματα και Κλεψίματα. Οι παίκτες πρέπει να συμμετέχουν στον αγώνα για να ισχύουν τα στοιχήματα, ανεξάρτητα από το αν θα ξεκινήσουν βασικοί ή όχι.

3.2.10. **Νικητής τζάμπολ** Ισοδυναμεί με την πρώτη κατοχή της μπάλας από τη μία ομάδα αμέσως μετά το τζάμπολ.

3.2.11. **Πρώτο Γεγονός στο Ματς για Χ Παίκτη/Ομάδα** Αφορά το πρώτο στατιστικό (εύστοχη βολή, δίποντο, τρίποντο, ριμπάουντ, ασίστ, κόψιμο, κλέψιμο, λάθος) που θα καταγραφεί από τη στατιστική υπηρεσία της διοργανώτριας αρχής με βάση το play by play.

3.2.12. **Build&Bet Κανονισμοί NBA** . Συγκεκριμένα στο πρωτάθλημα NBA υπάρχουν κάποιοι ξεχωριστοί κανονισμοί για την αγορά του Build&Bet. Για περισσότερες λεπτομέρειες παρακαλώ δείτε εδώ (λινκ).

3.2.13. **Scoring type point**. Επόμενο καλάθι που θα σημειωθεί αν θα είναι βολή, δίποντο ή τρίποντο π.χ. ο 15^{ος} πόντος με ποιο τρόπο θα μπει.

3.2.14. **Ειδικά παικτών**. Αν ένας παίκτης δεν αγωνιστεί καθόλου η επιλογή θα πληρώνεται ως μονάδα. Τα δελτία θα διευθετούνται με βάση τα στατιστικά των επίσημων συνεργαζόμενων παρόχων της Betonalfa. Σε περίπτωση που τα στατιστικά από την επίσημη διοργανώτρια αρχή/φορέα του αντίστοιχου γεγονότος δεν υπάρχουν, τότε η διευθέτηση των στοιχημάτων θα γίνεται από ανεξάρτητες πηγές δεδομένων. Σε περίπτωση διακοπής κάποιου γεγονότος και μη συνέχισής του, όλα τα στοιχήματα στις σχετιζόμενες αγορές θα θεωρούνται άκυρα και θα διευθετούνται με απόδοση μονάδα (1.00), εκτός αν έχουν ήδη κριθεί. Η παράταση κάθε αγώνα (αν υπάρχει) συμπεριλαμβάνεται στην αγορά εκτός αν ρητά καταγράφεται στην συγκεκριμένη στοιχηματική αγορά ότι η παράταση εξαιρείται.

3.2.15. Επεξήγηση Ειδικών Στοιχημάτων Παικτών:

Πόντοι (Points)	Ο αριθμός πόντων του επιλεγμένου καλαθοσφαιριστή
Αριθμός Καλαθιών (FG Made)	Ο αριθμός των πετυχημένων καλαθιών του επιλεγμένου καλαθοσφαιριστή (Αριθμός 2ποντων και 3πόντων). Αν για παράδειγμα σκοράρει 15 πόντους με 2 τρίποντα, 2 δίποντα και 5 βολές, ο αριθμός καλαθιών είναι 4 (2δίποντα+2τρίποντα)
Ασίστ (Assists)	Ο αριθμός των ασίστ του επιλεγμένου καλαθοσφαιριστή (πάσες που καταλήγουν σε πετυχημένα καλάθια).
Μπλοκ (Blocks)	Ένα μπλοκ καταγράφεται όταν ένα αμυνόμενος καλαθοσφαιριστής σταματήσει χτυπώντας την μπάλα στον αέρα ένα σουτ κάποιου αντίπαλου.
Συνολικά Ριμπάουντς (Total Rebounds)	Ένα ριμπάουντ καταγράφεται όταν ένα καλαθοσφαιριστής κερδίσει ξανά την μπάλα μετά από ένα αποτυχημένο καλάθι. Αυτό το στατιστικό καταγράφεται και για επιθετικά και για αμυντικά ριμπάουντς.
Κλεψίματα	Αριθμός κλεψιμάτων ανά αγώνα. Το κλέψιμο καταγράφεται όταν ένα αμυνόμενος κλέψει την μπάλα από ένα επιτιθέμενο (οδηγεί σε λάθος του επιτιθέμενου)
Πόντοι και Ριμπάουντς και Ασίστ	Το σύνολο των πόντων + Ριμπάουντ και Ασίστ για ένα καλαθοσφαιριστή. Εάν ένα παίκτης σκοράρει 10 πόντους 10 ασίστ και 4 ριμπάουντς το σύνολο είναι 24
Ριμπάουντς και Ασίστ	Το σύνολο των Ριμπάουντς και Ασίστ για ένα καλαθοσφαιριστή σε ένα αγώνα. Εάν π.χ. έχει 7 ριμπάουντς και 1 ασίστ το σύνολο είναι 8.

3.3. Τέννις

3.3.1. **Γενικός κανόνας Τέννις**. Στην περίπτωση που ένα παιχνίδι ξεκινήσει και δεν ολοκληρωθεί όλα τα στοιχήματα θεωρούνται άκυρα εκτός από τα στοιχήματα τα οποία έχουν ήδη διευθετηθεί τη στιγμή της διακοπής ή στοιχήματα που η έκβαση του αποτελέσματος δεν υπήρχε τρόπος να αλλάξει σε περίπτωση που ολοκληρωνόταν, όπως π.χ. διακόπτεται ένας αγώνας στο πρώτο σετ με το σκορ γκειμ στο 4-4. Εάν

κάποιος στοιχημάτησε στην αγορά under 9.5 γκειμς το δελτίο του θα διευθετηθεί ως χαμένο και θα διευθετηθεί ως κερδισμένη η αγορά over 9.5 γκειμς. Η αγορά 10.5 θα ακυρωθεί.

3.3.2. **Ένας αγώνας Τένις θεωρείται ότι ξεκίνησε με το πρώτο σέρβις του αγώνα.** Όλα τα στοιχήματα εξακολουθούν να ισχύουν ακόμα και αν άλλαξε η μέρα ή και ώρα του αγώνα ή και το γήπεδο.

3.3.3. **Νικητής αγώνα** (πριν τον αγώνα και live στοιχηματισμός) Όλα τα στοιχήματα για τον νικητή ενός αγώνα τένις θα θεωρούνται άκυρα στην περίπτωση που ένας αγώνας ξεκινήσει, αλλά δεν ολοκληρωθεί. Σε περίπτωση αλλαγής της μορφής του παιχνιδιού και ως αποτέλεσμα αλλαγής του συνολικού αριθμού Σετ (π.χ. από νίκη στα 3 Σετ σε νίκη στα 5 Σετ) ή αλλαγή του συνολικού αριθμού γκέιμς ενός σετ (π.χ. Ένα σετ σε 6 γκέιμς να αλλάξει σε σετ στα 4 γκέιμς), τα στοιχήματα στην αγορά Νικητής Αγώνα θα ισχύουν ενώ τα στοιχήματα που αφορούν Σετ και γκέιμς θα είναι άκυρα.

3.3.4. **Στοιχήματα Σετ (τρέχον/επόμενο)** Τα στοιχήματα ακυρώνονται αν δεν ολοκληρωθεί ο συγκεκριμένος αριθμός σετ, ή αν αλλάξει ο αριθμός των σετ.

3.3.5. **Τάι-Μπρέικ στο Σετ** Στην περίπτωση που το σετ δεν ολοκληρωθεί, τα στοιχήματα θα είναι άκυρα, εκτός αν το σκορ έχει φτάσει στο 6-6, οπότε η αγορά θα διευθετείται ως «Ναι».

3.3.6. **Αριθμός Σετ** (Στοιχήματα πριν τον αγώνα και Live στοιχηματισμός) Σε περίπτωση που ένας αγώνας ξεκινήσει αλλά δεν ολοκληρωθεί, όλα τα στοιχήματα είναι άκυρα, εκτός αν το τελικό σετ έχει ήδη αρχίσει όταν προκύψει αποκλεισμός/απόσυρση παίκτη ή το στοιχείο έχει ήδη κριθεί.

3.3.7. **Σετ Σκορ** Σε περίπτωση που ένας αγώνας ξεκινήσει αλλά δεν ολοκληρωθεί, όλα τα στοιχήματα είναι άκυρα, εκτός από τις περιπτώσεις που το στοιχείο έχει ήδη διευθετηθεί. Παράδειγμα: Το παιχνίδι διακόπτεται οριστικά λόγω απόσυρσης παίκτη, ενώ το Σετ Σκορ είναι 1-1. Τα στοιχήματα σε Σετ Σκορ 2-0 και 0-2 διευθετούνται ως χαμένα.

3.3.8. **Tie Break.** Υπολογίζεται ως ένα γκειμ για στοιχηματικούς σκοπούς. Κάποιο σετ σκορ 7-6 γκέιμς περιλαμβάνει 13 γκειμς και όχι 12 γκειμς και 1 tie-break.

3.3.8.1. **Golden Tie Break** Σε μερικές διοργανώσεις (π.χ. Seniors' Tour, ITF τουρνουά), αγώνες που φθάνουν στο 1-1 σετ, καθορίζονται από ένα «Golden Tie-Break». Αν ο αγώνας καθοριστεί από «Golden Tie-Break», τότε το «Golden Tie-Break» θα λαμβάνεται σαν το τρίτο σετ. Ο Στοιχηματισμός Σετ θα διευθετηθεί ως 2-1 για το νικητή του «Golden Tie-Break». Οποιαδήποτε στοιχήματα λαμβάνονται κατά λάθος σε Ακριβές Σκορ ή αριθμό των Γκέιμς στο 3ο σετ, θα είναι άκυρα.

3.3.9. **Οποιοδήποτε Σετ να τελειώσει 6:0 ή 0:6.** Ένας από τους δύο αθλητές να κερδίσει ένα σετ χωρίς να κερδίσει κάποιο γκέιμ (Game) ο αντίπαλός του.

3.3.10. **Νικητής πρώτου Σετ/Νικητής Αγώνα.** Ποιος θα νικήσει το πρώτο σετ και ποιος τον αγώνα. Αν για παράδειγμα σε αγώνα Τσιτσιπά-Τζόκοβιτς ο Τσιτσιπάς κερδίσει το πρώτο σετ και ο Τζόκοβιτς τον αγώνα η νικητήρια επιλογή θα είναι 1/2 .

3.3.11. **Νικητής Πόντου.** Ποιος παίκτης θα κερδίσει τον επόμενο πόντο. Ο τρόπος που φαίνεται το πιο κάτω είναι Σετ/Γκειμ/Πόντος, επομένως για παράδειγμα στο 2^ο Σετ, του 3^{ου} Game ο 2ος πόντος θα αναγράφεται ως εξής. S2G3P2 ή 2/3/2.

3.3.11.1. Αν ένας παίκτης υποδεικνύεται λανθασμένα ως σέρβερ, τότε όλα τα στοιχήματα στον νικητή πόντου θα ακυρώνονται ανεξαρτήτως του αποτελέσματος.

3.3.11.2. Στοιχήματα που προσφέρονται για νικητή σε συγκεκριμένο πόντο, αν ο πόντος δεν παιχτεί λόγω λήξης αγώνα ή game, τα στοιχήματα θα ακυρώνονται. Σε περίπτωση αφαίρεσης πόντων, αυτοί θα υπολογίζονται για την τελική διευθέτηση.

3.3.11.3. Αν ο καθορισμένος πόντος έχει καταλογιστεί (ως ποινή) από τον διαιτητή, τα στοιχήματα για αυτόν τον πόντο θα ακυρώνονται.

3.3.11.4. Τα στοιχήματα πόντου μετράνε, ανεξαρτήτως αν ο πόντος παιχτεί ή όχι σε tie-break.

3.3.12. **Στοιχήματα σε σκορ γκειμ** (πχ. Παίκτης να κερδίσει με 0, 15, 30 κτλ). Αν ένα γκειμ ολοκληρωθεί μετά από προσωρινή διακοπή για οποιοδήποτε λόγο, τα στοιχήματα θα θεωρούνται έγκυρα και θα διευθετούνται βάσει του αποτελέσματος του γκειμ. Αν ένα γκειμ ολοκληρωθεί με καταλογοισμό πόντου (ως ποινή) από τον διαιτητή, το γκειμ θεωρείται ολοκληρωμένο και τα στοιχήματα διευθετούνται κανονικά. Όμως, αν ένα γκειμ ολοκληρωθεί με καταλογοισμό γκειμ (ως ποινή) από τον διαιτητή, τα στοιχήματα σε αυτό το γκειμ ακυρώνονται. Σε περίπτωση αποβολής ή απόσυρσης κάποιου παίκτη κατά την διάρκεια του γκειμ αλλά πριν την ολοκλήρωση του, το γκειμ θεωρείται μη ολοκληρωμένο και τα στοιχήματα στο γκειμ ακυρώνονται. Στοιχήματα σε γκειμ που στη συνέχεια μετατρέπεται σε tie-break θα διευθετούνται ως άκυρα.

3.3.13. **Στοιχήματα σε αγορές γκειμς**. Στοιχήματα που αφορούν γκειμς σε μεμονωμένα σετ, γκειμς στον αγώνα, γκειμς παίκτη και στοιχήματα πλεονεκτήματος (βασισμένα σε κερδισμένα γκειμς). Σε περίπτωση αφαίρεσης πόντων/γκειμς, αυτά θα υπολογίζονται για την τελική διευθέτηση. Για σκοπούς διευθέτησης όλων των σχετικών αγορών το «tie-break» και το «golden tie-break» υπολογίζεται ως ένα game. Σε περιπτώσεις αποχώρησης, αποβολής κάποιου παίκτη, όλα τα στοιχήματα θα ακυρώνονται εκτός αν το αποτέλεσμα του στοιχήματος έχει ήδη κριθεί, ή δεν υπάρχει εφικτός τρόπος να αλλάξει η έκβαση του αποτελέσματος του στοιχήματος σε περίπτωση που το σετ / αγώνας ολοκληρωνόταν. Π.χ. Στοιχήματα στον συνολικό αριθμό γκειμς αγώνα σε επιλογή Under / Over 19.5, σε περίπτωση αποχώρησης παίκτη στο σκορ 6-4, 4-4, η αγορά Under / Over 19.5 διευθετείται ως χαμένη / κερδισμένη αντιστοίχως αφού σε οποιαδήποτε πιθανή κατάληξη του αγώνα σε περίπτωση ολοκλήρωσης, τα συνολικά γκειμς θα ήταν το λιγότερο 20. Αντιστοίχως, για αγορές σε πλεονέκτημα γκειμς παίκτη π.χ. στοιχήματα σε νίκη του παίκτη 1 στον αγώνα με πλεονέκτημα 2.5 γκειμς, σε περίπτωση αποχώρησης παίκτη στο σκορ 6-4, 4-6, 4-4, η αγορά νίκη με πλεονέκτημα 2.5 γκειμς διευθετείται ως κερδισμένη / χαμένη αντιστοίχως, αφού σε οποιαδήποτε πιθανή κατάληξη του αγώνα σε περίπτωση ολοκλήρωσης, ο παίκτης 1 δεν θα μπορούσε να χάσει με περισσότερα από 2 γκειμς διαφορά. Ενώ, στοιχήματα σε νίκη του παίκτη 1 με πλεονέκτημα 1.5 γκειμς, θα διευθετούνταν ως άκυρα, αφού το αποτέλεσμα του στοιχήματος δεν έχει κριθεί. Αν ένα game ολοκληρωθεί μετά από προσωρινή διακοπή για οποιοδήποτε λόγο, τα στοιχήματα θα θεωρούνται έγκυρα και θα διευθετούνται βάσει του αποτελέσματος του game. Αν ένα game ολοκληρωθεί με καταλογοισμό πόντου (ως ποινή) από τον διαιτητή, το game θεωρείται ολοκληρωμένο και τα στοιχήματα διευθετούνται κανονικά. Όμως, αν ένα game ολοκληρωθεί με καταλογοισμό game (ως ποινή) από τον διαιτητή, τα στοιχήματα σε αυτό το game ακυρώνονται.

3.3.14. **Deuce σε συγκεκριμένο παιχνίδι**. Αν στο επιλεγμένο γκέιμ θα υπάρξει τουλάχιστον μία ισοπαλία 40:40.

3.4. Βόλεις

3.4.1. Σε περίπτωση που ένας αγώνας διακοπεί οριστικά για οποιοδήποτε λόγο, όλα τα στοιχήματα θα είναι άκυρα εκτός από στοιχήματα σε αγορές που έχουν ήδη κριθεί πριν τη διακοπή (π.χ. πρώτος στους 10 πόντους ή νικητής ενός συγκεκριμένου σετ).

3.4.2. Σε περίπτωση επιβολής πόντων από διαιτητές, τα επίσημα αποτελέσματα θα χρησιμοποιηθούν για σκοπούς διευθετήσεων, σε όλες τις αγορές.

3.4.3. Εάν ο τόπος διεξαγωγής του αγώνα αλλάξει, τα στοιχήματα που έχουν ήδη τοποθετηθεί θα ισχύουν, υπό την προϋπόθεση ότι η «γηπεδούχος» ομάδα εξακολουθεί να ορίζεται ως τέτοια. Εάν ο αγώνας διεξαχθεί στο γήπεδο της εκτός έδρας ομάδας τότε τα στοιχήματα θα ισχύουν εφόσον η

«γηπεδούχος» ομάδα εξακολουθεί να ορίζεται επισήμως ως τέτοια, διαφορετικά τα στοιχήματα θα είναι άκυρα.

3.4.4. Για διοργανώσεις με «διπλούς αγώνες» που έχουν «Χρυσό Σετ» για να καθοριστεί η ομάδα που θα προκριθεί, τότε για σκοπούς διευθέτησης το «Χρυσό Σετ» δεν περιλαμβάνεται με εξαίρεση τις αγορές όπου αναφέρεται πως αφορούν το «Χρυσό Σετ».

3.5. Ηλεκτρονικά Αθλήματα (E-soccer, E-Basket)

3.5.1. **Γενικός Κανόνας** Η διευθέτηση θα βασίζεται στο επίσημο αποτέλεσμα όπως αυτό δηλώνεται από τον αντίστοιχο διοργανωτή του συγκεκριμένου παιχνιδιού. Για μη συμμετέχοντες δεν ισχύουν τα στοιχήματα. Οι ημερομηνίες/ ώρες έναρξης είναι ενδεικτικές και χωρίς εγγυήσεις για την ορθότητά τους. Αν ένας αγώνας διεξαχθεί πριν από την προγραμματισμένη ημερομηνία/ώρα έναρξης, τότε όλα τα στοιχήματα που τοποθετούνται μετά την πραγματική ώρα έναρξης του αγώνα, θα είναι άκυρα. Όλα τα στοιχήματα που τοποθετούνται πριν την πραγματική ώρα έναρξης, θα ισχύουν. Αγώνας που έχει ακυρωθεί/αναβληθεί θα θεωρείται άκυρος εκτός αν μετατεθεί/συνεχιστεί μέσα στην τρέχουσα ημέρα της ώρας έναρξης. Σε περίπτωση ορθογραφικών λαθών στο όνομα ενός παίκτη ή ομάδας, τα στοιχήματα θα ισχύουν κανονικά εκτός αν είναι προφανές ότι πρόκειται για λάθος. Σε περίπτωση αλλαγής ονόματος μιας ομάδας μετά την αποχώρησή της από έναν οργανισμό, την ένταξή της σε άλλο οργανισμό ή την επίσημη αλλαγή του ονόματός της, όλα τα στοιχήματα θα ισχύουν εκτός αν πρόκειται για διαφορετική ομάδα όπου αγωνίζονται διαφορετικοί παίκτες και τότε όλα τα στοιχήματα θα θεωρούνται άκυρα.

3.5.2. Αν ο αγώνας κερδηθεί με παραδοχή ήττας από τον αντίπαλο, τότε ο αγώνας θεωρείται ολοκληρωμένος και τα στοιχήματα μετρούν. Αν ο αγώνας επαναληφθεί λόγω ισοπαλίας, ο επαναληπτικός αγώνας θα θεωρείται εντελώς διαφορετική αναμέτρηση. Αν ο αγώνας επαναληφθεί λόγω αποσύνδεσης ή λόγω τεχνικού προβλήματος που δεν οφείλεται στον παίκτη, τα στοιχήματα που τοποθετήθηκαν πριν την έναρξη του αγώνα (pregame bets), θα μετρούν στον επαναληπτικό αγώνα και θα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα. Τα στοιχήματα που τοποθετήθηκαν κατά τη διάρκεια του αγώνα (live bets), θα ακυρώνονται εκτός αν το αποτέλεσμα έχει ήδη κριθεί και ο επαναληπτικός αγώνας θα θεωρείται εντελώς διαφορετική αναμέτρηση.

3.5.3. Οι αγώνες ποδοσφαίρου χωρίζονται σε δύο ημίχρονα όπου το καθένα αντιστοιχεί σε εικονικά 45 λεπτά. Η διάρκεια του πραγματικού χρόνου ενδέχεται να μεταβάλλεται ανάλογα με την διοργάνωση (2Χ5,2Χ6 κτλ). Στη καλαθόσφαιρα συνήθως είναι 4 περίοδοι των 5 λεπτών αλλά ο χρόνος ενδέχεται να μεταβάλλεται ανάλογα με την διοργάνωση.

3.5.4. Οι προσφερόμενες στοιχηματικές επιλογές στο e-soccer αλλά και e-basketball είναι ίδιες με τις επιλογές ποδοσφαίρου και καλαθόσφαιρας. Σε περιπτώσεις μονά/ζυγά γκολ το 0-0 για σκοπούς διευθέτησης θεωρείται ως ζυγός.

3.6. Χόκεϊ επί Πάγου

3.6.1. **Κανονική διάρκεια** Εκτός αν αναφέρεται διαφορετικά στην αγορά, όλα τα στοιχήματα διευθετούνται για την κανονική διάρκεια και δεν περιλαμβάνουν παράταση ή πέναλτι. Παραδείγματα αγορών (χωρίς να περιορίζονται στις αναφερόμενες αγορές) που διευθετούνται για την κανονική διάρκεια είναι 1Χ2, Over/Under, Χάντικαπ Πόντων. Αν μια αγορά περιλαμβάνει παράταση, αυτό θα αναφέρεται ξεκάθαρα στην αναφερόμενη αγορά, όπως για παράδειγμα «Νικητής (με παράταση και πέναλτι)».

3.6.2. Στην περίπτωση που ένας αγώνας κριθεί στην διαδικασία των πέναλτι, στην νικήτρια ομάδα θα προστίθεται ένα γκολ για τους σκοπούς της διευθέτησης της αγοράς Under/Over αγώνα. Ο

συγκεκριμένος κανόνας ισχύει σε όλες τις αγορές που περιλαμβάνουν την παράταση και την διαδικασία των πέναλτι.

3.6.3. Αγορές περιόδων. Το αποτέλεσμα στις αγορές περιόδων διευθετείται μόνο με βάση το αποτέλεσμα της εκάστοτε περιόδου. Η παράταση δεν μετρά στο αποτέλεσμα της 3^{ης} περιόδου εκτός αν αναφέρεται διαφορετικά στην αγορά.

3.6.4. Διάρκεια αγώνα. Αν ο αγώνας διακοπεί προ του επίσημου αποτελέσματος, τότε το αποτέλεσμα θα θεωρείται ότι είναι επίσημο μετά από «55λεπτά» για το Αμερικάνικο Χόκει επί Πάγου (NHL, AHL, UHL, WHL OHL) ή «60λεπτά» για τα υπόλοιπα, εκτός αν άλλως αναφέρεται, αυτός ο κανόνας ισχύει για όλα τα είδη στοιχημάτων. **Εξαιρέση Διάρκειας Παιχνιδιού:** Οι αγώνες του ρωσικού Liga Pro παίζονται για 30 λεπτά (περιόδους 3x10 λεπτών) και αυτό θεωρείται κανονική διάρκεια για το συγκεκριμένο πρωτάθλημα. Τα σύντομα πρωταθλήματα χόκει (Short Hockey) παίζονται σε περιόδους 3x10 ή 3x15 λεπτών και αυτό θεωρείται κανονική διάρκεια για αυτά.

3.7. Μπέιζμπολ

3.7.1. Κάποιες ονομασίες στην γενική αγορά δεν αντικατοπτρίζουν πλήρως τους πραγματικούς όρους που χρησιμοποιούνται στο μπέιζμπολ, για παράδειγμα ίννινγκ (inning) είναι η περίοδος και παράταση (επιπρόσθετες περίοδοι) είναι έξτρα ίννινγκ (extra inning) όπως επίσης τα ράνς (runs) είναι οι πόντοι.

3.7.2. Επιπλέον ίννινγκς (παράταση) δεν συμπεριλαμβάνονται σε οποιαδήποτε αγορά εκτός αν δηλώνεται διαφορετικά.

3.7.3. Διευθέτηση. Ο αγώνας πρέπει να έχει την πλήρη προγραμματισμένη διάρκεια για να λάβει δράση σε όλες τις αγορές - 9 περίοδοι (8½ εάν προηγείται η γηπεδούχος ομάδα) για παιχνίδια με 9 περιόδους, ή 7 περίοδοι (6½ εάν προηγείται η γηπεδούχος ομάδα) για παιχνίδια με 7 περιόδους. Εάν ο αγώνας διακοπεί πριν από την καθορισμένη διάρκεια, τότε όλα τα στοιχήματα ακυρώνονται, εκτός από αυτά που έχουν διακανονιστεί άνευ όρων.

3.7.4. Mercy-Rule – Πρόωρη λήξη: Εάν ένας αγώνας λήξει λόγω μεγάλης διαφοράς στο σκορ, όλα τα στοιχήματα run line θα εξακολουθούν να ισχύουν (ισχύει μόνο σε διοργανώσεις World Baseball Classics, παγκοσμίου κυπέλλου και ολυμπιακούς αγώνες).

3.7.5. Στην περίπτωση που ένας αγώνας διακοπεί ή αναβληθεί και δεν συνεχιστεί την ίδια ημέρα, όλες οι αγορές που δεν έχουν καθοριστεί θα ακυρώνονται. Στοιχήματα των οποίων το αποτέλεσμα έχει ήδη κριθεί κατά τη στιγμή της διακοπής θα διευθετούνται ανάλογα.

3.7.6. Στην περίπτωση που ορισμένες αγορές παραμείνουν ανοιχτές/ενεργές αναγράφοντας λανθασμένο σκορ ή κατάσταση αγώνα, που έχει σημαντική επίπτωση στις προσφερόμενες αποδόσεις, διατηρούμε το δικαίωμα να ακυρώσουμε οποιοδήποτε στοιχίμα το οποίο έχει τοποθετηθεί κατά το χρόνο αυτό.

3.7.7. Γρήγορες αγορές. Εάν ένα χτύπημα και ένα λάθος συμβούν στην ίδια φάση, το χτύπημα θα λαμβάνεται υπόψη για σκοπούς διευθέτησης. Μια λάθος μπαλιά (foul ball) θα θεωρείται πάντα ως στρακ για σκοπούς διευθέτησης.

3.7.8. Παιχνίδια που δεν παίζονται όπως αναγράφονται. Αν υπάρχουν αλλαγές στους αρχικούς πίτσερς των παιχνιδιών σε σχέση με αυτούς που έχουν οριστεί, όλα τα στοιχήματα θα συνεχίσουν να ισχύουν. Οι ανακοινωμένοι πίτσερς είναι μόνο για σκοπούς πληροφόρησης.

3.8. Αμερικάνικο Ποδόσφαιρο

3.8.1 Αν αλλάξει η έδρα διεξαγωγής ενός αγώνα, τα στοιχήματα που έχουν τοποθετηθεί θα ισχύουν, με την προϋπόθεση ότι η γηπεδούχος ομάδα παραμένει γηπεδούχος. Αν αντιστραφούν η γηπεδούχος και η φιλοξενούμενη, τότε όλα τα στοιχήματα που έχουν τοποθετηθεί, θα είναι άκυρα. Σε αγορές 2πλής επιλογής, ισχύουν κανόνες ισοπαλίας εκτός αν ορίζεται διαφορετικά.

3.8.2 Εάν ένας αγώνας διακοπεί, αλλά στη συνέχεια συνεχίστηκε (από το σημείο στον αγώνα στον οποίο διακόπηκε) και παίχτηκε μέχρι το τέλος, εντός 48 ωρών από τον αρχικό προγραμματισμένο χρόνο αγώνα, όλα τα στοιχήματα θα ισχύουν στο αγώνα. Διαφορετικά, εάν ο αγώνας συνεχιστεί αλλά δεν ολοκληρωθεί εντός 48 ωρών από τον αρχικό προγραμματισμένο χρόνο αγώνα, αυτό θα θεωρηθεί ως εγκατάλειψη και τα στοιχήματα στον αρχικό αγώνα θα είναι άκυρα, εκτός από εκείνα τα στοιχήματα των οποίων το αποτέλεσμα είχε ήδη καθοριστεί, πριν την αρχική διακοπή στον αγώνα.

3.8.3 Περίοδος με το υψηλότερο σκορ: Και οι τέσσερις περίοδοι πρέπει να ολοκληρωθούν. Η παράταση δεν μετράει. Εάν ο αγώνας εγκαταλειφθεί, τότε όλα τα πονταρίσματα θα είναι άκυρα, εκτός εάν έχουν ήδη σημειωθεί οι περισσότεροι πόντοι στην 4η περίοδο κατά τη στιγμή της εγκατάλειψης.

3.8.4 Ημίχρονο / Κανονική διάρκεια: Η παράταση δεν μετράει.

3.9. Ράγκμπι

3.9.1. Όλες οι αγορές (εκτός από τις αγορές ημιχρόνου, παράταση και διαδικασία πέναλτι) θα διευθετούνται με βάση το αποτέλεσμα της κανονικής διάρκειας του αγώνα.

3.9.2. Κανονική Διάρκεια. Όλες οι αγορές θα διευθετούνται με βάση το αποτέλεσμα μετά την λήξη των προγραμματισμένων 80 λεπτών εκτός αν δηλώνεται διαφορετικά. Στην κανονική διάρκεια περιλαμβάνονται τυχόν καθυστερήσεις λόγω τραυματισμών ή διακοπές, αλλά δεν περιλαμβάνεται η παράταση, η διαδικασία των πέναλτι ή ο ξαφνικός θάνατος.

3.9.3. Στην περίπτωση που αναγράφεται λανθασμένα όνομα ομάδας ή κατηγορίας, διατηρούμε το δικαίωμα να ακυρώσουμε οποιοδήποτε στοιχείο, νοουμένου ότι το αναγραφόμενο όνομα δεν δύναται να ταυτιστεί με την ομάδα ή την κατηγορία που αφορά το γεγονός.

3.10. Πινγκ Πονγκ

3.11. Οι προσφορές στοιχημάτων «Αγώνας» βασίζονται στη γενική αρχή της προόδου τουρνουά ή νίκης σε τουρνουά, ανάλογα με τη φάση της διοργάνωσης στην οποία αναφέρεται ο αγώνας. Στην περίπτωση που ένας αγώνας ξεκινήσει αλλά δεν ολοκληρωθεί, όλα τα στοιχήματα θα είναι άκυρα, εκτός κι αν το αποτέλεσμα της συγκεκριμένης αγοράς έχει ήδη καθοριστεί, ή αν δεν υπάρχει πιθανός τρόπος κατά τον οποίο το γκέιμ και/ή ο αγώνας θα μπορούσε να παιχθεί έως τη φυσική του κατάληξη, χωρίς να καθοριστεί το αποτέλεσμα μιας συγκεκριμένης αγοράς. Για τις αγορές «χάντικαπ» και «over/under» απαιτείται η ολοκλήρωση όλων των προγραμματισμένων σετ για να ισχύσουν τα στοιχήματα εκτός από αυτά των οποίων η διευθέτηση έχει ήδη κριθεί. Αγορές «Πρώτος/η σε» - Τα στοιχήματα διευθετούνται βασιζόμενα στον παίκτη που θα φτάσει πρώτος στον καθορισμένο αριθμό πόντων σε συγκεκριμένο game. Σε περίπτωση που κανένας από τους παίκτες δεν φτάσει στο καθορισμένο πόντων (λόγω εγκατάλειψης), τότε τα στοιχήματα στην αγορά αυτή θα ακυρώνονται. Αν το αναφερόμενο game δεν παιχτεί, τότε όλες οι αγορές «Πρώτος/η σε» θα ακυρώνονται.

3.12. MMA/Πυγμαχία

3.12.1. Πυγμαχία. Να Κερδίσει τον Αγώνα Οι στοιχηματικές αποδόσεις αναφέρονται στις πιθανότητες του κάθε αθλητή να κερδίσει τον αγώνα, και σε περίπτωση ισοπαλίας, όλα τα στοιχήματα θα είναι άκυρα

και τα ποσά στοιχηματισμού θα επιστρέφονται. Αυτό περιλαμβάνει και αγώνα οποίος λήγει με «ισοπαλία πλειοψηφίας». Τα στοιχήματα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα που ανακοινώνεται στο ρινγκ. Μετέπειτα ενστάσεις/αλλαγές, δεν επηρεάζουν τη διευθέτηση του στοιχήματος (εκτός αν η διόρθωση έγινε λόγω ανθρώπινου λάθους στην ανακοίνωση του αποτελέσματος). Όλα τα στοιχήματα θα έχουν ισχύ, ανεξάρτητα από αλλαγές στον αριθμό γύρων.

3.12.2. Πυγμαχία. Τελικό Αποτέλεσμα Τα αποτελέσματα καθορίζονται από την επίσημη απόφαση των κριτών. Το «ΚΟ» (Knockout) περιλαμβάνει «ΤΚΟ» (Technical Knockout) και αποκλεισμό.

3.12.3. ΜΜΑ. Σε περίπτωση που αλλάξουν οι παίκτες που έχουν ανακοινωθεί πριν την έναρξη του αγώνα, όλα τα στοιχήματα θα ακυρώνονται. Αν ένας αγώνας δεν διεξαχθεί επειδή ένας παίκτης αποσύρεται πριν την έναρξη του παιχνιδιού, όλα τα στοιχήματα για τον αγώνα είναι άκυρα και η απόδοση ορίζεται σε 1,00. Αν ένας αγώνας διακοπεί ή αναβληθεί και δεν συνεχιστεί και ολοκληρωθεί εντός 48 ωρών, όλα τα στοιχήματα θα θεωρούνται άκυρα και η απόδοση ορίζεται σε 1,00. Τα αποτελέσματα θα κρίνονται από την επίσημη απόφαση των κριτών, η οποία θα περιλαμβάνει σημεία, Τεχνικό νοκάουτ, νοκάουτ, υποταγή ή εγκατάλειψη από έναν αθλητή. Τυχόν μεταγενέστερες ενστάσεις ή τροποποιήσεις σχετικά με το αποτέλεσμα δεν θα ληφθούν υπόψιν.

3.13. Ποδόσφαιρο Σάλας

3.13.1. Όλες οι αγορές ενός αγώνα θα διευθετούνται σύμφωνα με την κανονική διάρκεια του γεγονότος (δύο ίσες χρονικές περιόδους 20 λεπτών). Η κανονική διάρκεια θα πρέπει να ολοκληρωθεί για να ισχύσουν τα στοιχήματα, εκτός αν ορίζεται διαφορετικά.

3.14. Μπιτς Βολει

3.14.1. Σε περίπτωση οποιασδήποτε αλλαγής στους καθορισμένους παίκτες ενός αγώνα πριν την έναρξή του, τότε όλα τα στοιχήματα ακυρώνονται. Σε περίπτωση που ένας αγώνας ξεκινήσει αλλά δεν ολοκληρωθεί, τότε όλα τα στοιχήματα ακυρώνονται, εκτός από τις αγορές όπου το αποτέλεσμα έχει ήδη κριθεί, ή εκτός αν δεν υπάρχει τρόπος το σεντ και/ή ο αγώνας να έρθει στο φυσικό του τέλος χωρίς να καθοριστεί το αποτέλεσμα μιας συγκεκριμένης αγοράς. Για παράδειγμα αν ένα σεντ διακοπεί στο 18-17, τα στοιχήματα στο Over/Under 35,5 Συνολικοί Πόντοι Σεντ θα διευθετηθούν ως κερδισμένα/χαμένα ανάλογα, αφού οποιαδήποτε φυσική κατάληξη του σεντ θα απέφερε τουλάχιστον 36 πόντους.

3.14.2. Λάθος τύπος ματς. Εάν το ματς προσφέρεται με τον λάθος τύπο ματς, τότε όλα τα στοιχήματα θα ακυρώνονται. Δηλαδή εάν ένας αγώνας προσφέρεται ως «έως 21 πόντους» ανά σεντ, αλλά ουσιαστικά παίζεται ως «έως 15 πόντους» ανά σεντ, τότε όλα τα στοιχήματα θα ακυρώνονται.

3.15. Σνουκερ

3.15.1. Όλα τα στοιχήματα παραμένουν έγκυρα όσο ο αγώνας/προσφορά παίζεται στο πλαίσιο του τουρνουά ανεξάρτητα από αλλαγές σε πρόγραμμα, συνθήκες κτλ εκτός αν συμφωνηθούν άλλες τροποποιήσεις. Οι προσφορές του αγώνα βασίζονται στη γενική αρχή του τουρνουά ή στη νίκη του τουρνουά, ανάλογα σε ποια φάση του διαγωνισμού αναφέρεται ο αγώνας. Ο παίκτης/ομάδα που προκρίνεται στον επόμενο γύρο ή που κερδίζει το τουρνουά θεωρείται νικητής του στοιχήματος ανεξάρτητα από τη διάρκεια του αγώνα και τους αποκλεισμούς, κτλ.

3.15.2. Ένα ματς σνούκερ θεωρείται ότι ξεκίνησε με το μπρέικ του πρώτου φρεϊμ. Εκτός αν αναφέρεται κάτι διαφορετικό, όλα τα στοιχήματα ισχύουν υπό την προϋπόθεση ότι το αρχικό μπρέικ έγινε στην αρχή του ματς. Εάν ο παίκτης δεν καταφέρει να ξεκινήσει κάποιο τουρνουά ή ματς, όλα τα στοιχήματα που αφορούν τον συγκεκριμένο παίκτη ή το συγκεκριμένο ματς θα είναι άκυρα.

3.15.3. Για τις αγορές «χάντικαπ» και «over/under» απαιτείται η ολοκλήρωση όλων των προγραμματισμένων φρέιμ για να ισχύσουν τα στοιχήματα εκτός από αυτά των οποίων η διευθέτηση έχει ήδη κριθεί.

3.16. Darts

3.16.1. Όλα τα στοιχήματα παραμένουν έγκυρα όσο ο αγώνας/προσφορά παίζεται στο πλαίσιο του τουρνουά ανεξάρτητα από αλλαγές σε πρόγραμμα, συνθήκες κτλ εκτός αν συμφωνηθούν άλλες τροποποιήσεις. Οι προσφορές του αγώνα βασίζονται στη γενική αρχή του τουρνουά ή στη νίκη του τουρνουά, ανάλογα σε ποια φάση του διαγωνισμού αναφέρεται ο αγώνας. Η ομάδα που προκρίνεται στον επόμενο γύρο ή που κερδίζει το τουρνουά θεωρείται η νικήτρια του στοιχήματος ανεξάρτητα από τη διάρκεια του αγώνα και τους αποκλεισμούς, κτλ. Αυτά τα στοιχήματα απαιτούν τουλάχιστον ένα φρέιμ να ολοκληρωθεί ώστε να ισχύουν. Για τις αγορές «Χάντικαπ» και «Over/Under» απαιτείται η ολοκλήρωση όλων των προγραμματισμένων λεγκς/ σερ για να ισχύσουν τα στοιχήματα εκτός από αυτά των οποίων η διευθέτηση έχει ήδη κριθεί.

3.17. Κρίκετ

3.17.1. Τα στοιχήματα θα διευθετούνται με βάση τους επίσημους κανόνες της διοργάνωσης. Σε περίπτωση που ένα γεγονός επηρεαστεί από κακές καιρικές συνθήκες, τα στοιχήματα θα διευθετηθούν σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα. Εάν το αποτέλεσμα του γεγονότος επηρεαστεί από έναν μαθηματικό υπολογισμό όπως η μέθοδος Duckworth-Lewis-Stern, τα στοιχήματα θα διευθετηθούν σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα. Εάν δεν υπάρχει επίσημο αποτέλεσμα, όλα τα στοιχήματα θα θεωρηθούν άκυρα. Σε περίπτωση ισοπαλίας, αν δεν υπάρχει επίσημος νικητής σύμφωνα με τους επίσημους κανόνες του διαγωνισμού, θα ισχύουν οι κανόνες dead heat. Σε αγώνες όπου ο νικητής ενός αγώνα καθορίζεται από ένα Bowl Off ή από ένα Super Over, τα στοιχήματα θα διευθετηθούν σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα. Εάν ένας αγώνας εγκαταλειφθεί εξαιτίας εξωτερικών παραγόντων, τότε τα στοιχήματα θα διευθετηθούν ως άκυρα εκτός εάν δηλωθεί ένας νικητής με βάση τους επίσημους κανόνες του τουρνουά.

3.17.2. Μέθοδος αποβολής (6πλής επιλογής). Οι διαθέσιμες επιλογές είναι: caught, bowled, LBW, Run Out, Stumped ή Άλλο (περιλαμβάνει Αποβολή). Σε περίπτωση «Εγκατάλειψης» τα στοιχήματα θα είναι άκυρα. Αν δεν πέσουν άλλα wickets, όλα τα στοιχήματα θα είναι άκυρα.

3.17.3. Μέθοδος αποβολής (2πλής επιλογής). Οι διαθέσιμες επιλογές είναι: Caught και Not Caught. Σε περίπτωση «Εγκατάλειψης» τα στοιχήματα θα είναι άκυρα. Αν δεν πέσουν άλλα wickets, όλα τα στοιχήματα θα είναι άκυρα.

3.18. Μπαντμιντον

3.18.1. Η διευθέτηση των στοιχημάτων θα καθοριστεί βάσει της παρουσίας στο βάθρο, στις περιπτώσεις που συμβαίνει κάτι τέτοιο. Τα στοιχήματα δεν θα επηρεαστούν από μετέπειτα αποκλεισμούς και/ή ενστάσεις. Σε περίπτωση που κάποιος από τους παίκτες που είναι προγραμματισμένο να συμμετάσχει σε έναν αγώνα αλλάξει πριν από την έναρξη του αγώνα, τότε όλα τα στοιχήματα του αγώνα θα ακυρώνονται. Αν ένας αγώνας ξεκινήσει αλλά δεν ολοκληρωθεί, τότε όλα τα στοιχήματα θα ακυρώνονται, εκτός από συγκεκριμένες αγορές των οποίων το αποτέλεσμα έχει ήδη κριθεί, ή αν δεν υπάρχει κανένας δυνατός τρόπος να ολοκληρωθεί το game και/ή ο αγώνας χωρίς να έχει κριθεί το αποτέλεσμα μιας συγκεκριμένης αγοράς.

3.18.2. Οι επίσημες αφαιρέσεις βαθμών/πόντων θα λαμβάνονται υπόψιν για όλες τις αγορές που δεν έχουν ήδη καθοριστεί. Οι αγορές που έχουν ήδη καθοριστεί δεν θα λαμβάνουν υπόψη τις αφαιρέσεις βαθμών/πόντων.

3.19. Χαντμπολ

3.19.1. Στοιχίγμα Αγώνα Εκτός αν ορίζεται διαφορετικά όλα τα στοιχήματα θα διευθετούνται με βάση το σκορ στο τέλος της κανονικής διάρκειας, με ενδεχόμενη παράταση να εξαιρείται. Εάν ο τόπος διεξαγωγής του αγώνα έχει αλλάξει, τότε τα στοιχήματα που έχουν ήδη τοποθετηθεί θα ισχύουν, με την προϋπόθεση η γηπεδούχος ομάδα να εξακολουθεί να χαρακτηρίζεται ως τέτοια. Αν η γηπεδούχος ομάδα και η φιλοξενούμενη ομάδα ενός αγώνα έχουν αντιστραφεί, τότε τα στοιχήματα που έχουν τοποθετηθεί με την αρχική ομάδα ως γηπεδούχο ακυρώνονται.

3.19.2. Κανόνας ελέους: Εάν κατά τη διάρκεια ενός αγώνα εισαχθεί ο κανόνας ελέους, θα χρησιμοποιείται το σκορ εκείνης της στιγμής για σκοπούς διακανονισμού.

3.19.3. Στοιχήματα Παιχνιδιού Όλα τα στοιχήματα ενός παιχνιδιού, που συμπεριλαμβάνουν τις παρακάτω αγορές θα διευθετούνται σύμφωνα με την κανονική διάρκεια του αγώνα. Τυχόν παράταση δεν συμπεριλαμβάνεται, εκτός αν αναγράφεται διαφορετικά: Ομάδα με το μεγαλύτερο σκορ ημιχρόνου, Ημίχρονο με το μεγαλύτερο σκορ, Συνολικά τέρματα αγώνα Μονά/Ζυγά, Συνολικά τέρματα ομάδας Μονά/Ζυγά, Διαφορά Νίκης, Ημίχρονο/Τελικό. Πρώτη ομάδα που θα φτάσει 5/10/15/20 τέρματα.

3.20. Γουότερ Πόλο (Υδατοσφαίριση)

3.20.1 Στοιχίγμα Αγώνα Όλες οι αγορές ενός αγώνα θα διευθετούνται σύμφωνα με την κανονική διάρκειά του (4 περίοδοι των 8 λεπτών), εκτός αν ορίζεται διαφορετικά. Η κανονική διάρκεια του αγώνα πρέπει να ολοκληρωθεί για να ισχύσουν τα στοιχήματα, εκτός αν ορίζεται διαφορετικά. Σε περίπτωση που ένας αγώνας ξεκινήσει αλλά δεν ολοκληρωθεί, τότε τα στοιχήματα θα θεωρούνται άκυρα, εκτός αν κάποια συγκεκριμένη αγορά έχει ήδη κριθεί.

3.21. Μηχανοκίνητος Αθλητισμός

3.21.1 Φόρμουλα 1. Όλα τα στοιχήματα του αγώνα διευθετούνται με βάση την επίσημη κατάταξη από την Federation Internationale de l'Automobile (FIA), που είναι η διοργανώτρια αρχή του αθλήματος, κατά την παρουσίαση του βάρου. Αν ένας αγώνας αναβληθεί (είτε πριν την έναρξη του ή μέσω μιας διακοπής κατά την διάρκεια του) αλλά ολοκληρωθεί εντός 72 ωρών από την αρχική προγραμματισμένη ώρα έναρξης, τότε όλα τα στοιχήματα θα ισχύουν. Αγώνες κατάταξης και εγκατάλειψης καθορίζονται από τον κανονισμό της FIA, ο οποίος ορίζει ότι οποιοδήποτε αυτοκίνητο ολοκληρώσει το 90% ή περισσότερο του αριθμού των γύρων που καλύπτονται από τον νικητή, θα καταγράφεται ως ένα καταταγμένο αυτοκίνητο.

3.21.2. Πρώτος οδηγός/κατασκευαστής που θα εγκαταλείψει τον αγώνα. Αν δύο οδηγοί αποχωρήσουν στον ίδιο γύρο εφαρμόζονται κανόνες Dead-Heat.

3.22. Ράλλυ. Όλα τα στοιχήματα του αγώνα διευθετούνται με βάση την επίσημη κατάταξη, όπως προσδιορίζεται από τους διοργανωτές και η διευθέτηση δεν αλλάζει με τυχόν μετέπειτα αλλαγές, ενστάσεις ή ποινές.

3.23. Πολιτική. Τα επίσημα αποτελέσματα των εκλογών καθορίζουν και αποφασίζουν για όλα τα είδη στοιχημάτων. Αν είναι απαραίτητο, τα στοιχήματα στρογγυλοποιούνται σε δύο (2) δεκαδικά ψηφία. Μεταγενέστερες εφέσεις ή δικαστικές αποφάσεις σχετικά με την επικύρωση του αποτελέσματος ή την επικύρωση του νικητή των εκλογών δεν υπολογίζονται για σκοπούς διευθέτησης. Οι υποψήφιοι που αποσύρονται θα διευθετούνται ως χαμένοι.

3.24. Διασκέδαση. Όλα τα στοιχήματα θα διευθετούνται βάσει των επίσημων αποτελεσμάτων από τους φορείς διεξαγωγής των εκάστοτε διαγωνισμών/βραβείων. Διευκρινίζεται ότι οι αγορές της κατηγορίας προσφέρονται μόνο προ της έναρξης και κατά τη διάρκεια του πραγματικού χρόνου διεξαγωγής των γεγονότων (εάν εφαρμόζει) και δεν προσφέρονται για γεγονότα των οποίων το αποτέλεσμα έχει ήδη καθοριστεί, ανεξάρτητα αν αυτό δεν είναι γνωστό για τους παίκτες, ή δεν έχουν ανακοινωθεί τα επίσημα αποτελέσματα από τη διοργανώτρια Αρχή. Σε περίπτωση οποιασδήποτε περίπτωσης διαρροής πληροφοριών (spoilers) που μπορεί να επηρεάσουν το αποτέλεσμα των στοιχημάτων τότε αυτά θα διευθετούνται ως μονάδα.

3.25. Διαγωνισμός Τραγουδιού Eurovision. Η διευθέτηση του εν λόγω διαγωνισμού καθορίζεται από τα επίσημα αποτελέσματα. Κανονισμοί Dead-Heat θα εφαρμόζονται όπου χρειάζεται. Τα στοιχήματα διευθετούνται ως χαμένα εάν μια χώρα δεν τερματίσει στον διαγωνισμό, π.χ. λόγω αποκλεισμού.

3.26. Ολυμπιακοί αγώνες και αγώνες στίβου. Τα στοιχήματα θα διευθετούνται βάσει των επίσημων αποτελεσμάτων, ανεξάρτητα από τυχόν μεταγενέστερους αποκλεισμούς, τιμωρίες ή προκύπτουσες αλλαγές στις συνθέσεις των ομάδων μετά την αρχική διαμόρφωσή τους. Θα χρησιμοποιούνται στατιστικά από τον επίσημο πάροχο σκορ ή την επίσημη ιστοσελίδα της αντίστοιχης διοργάνωσης για το σκοπό της διευθέτησης των στοιχημάτων. Ισχύουν κανόνες dead heat σε περιπτώσεις που αθλητές ή ομάδες μοιραστούν την ίδια θέση. Οι συμμετέχοντες στους οποίους απονέμεται χρυσό, αργυρό και χάλκινο μετάλλιο στην τελετή απονομής μεταλλίων θεωρούνται αντίστοιχα ως 1ος, 2ος, 3ος για σκοπούς διευθέτησης.