Γενικοί κανονισμοί Build & Bet, Betonalfa Ltd Document No.: 2 License No.: B005

1. Όλα τα ποδοσφαιρικά στοιχήματα του BUILD & BET, υπολογίζονται βάση της κανονικής διάρκειας ενός αγώνα (συμπεριλαμβανομένων των καθυστερήσεων). Σε κάποιες συγκεκριμένες περιπτώσεις μπορεί να προσφέρονται σημεία για παράταση ή πέναλτι αλλά αυτά θα τονίζονται ρητά. Οι διαιτητές κρίνουν αν ένας αγώνας συμπλήρωσε τα 90’ ή όχι.

2. Αν μία επιλογή θεωρηθεί άκυρη (void) ή ένας ποδοσφαιριστής που βρίσκεται στο δελτίο σας δεν αγωνιστεί, όλο το στοίχημα θα θεωρείτε άκυρο (void) ανεξαρτήτως του αποτελέσματος των άλλων επιλογών του Build & Bet.

3. Για προφανές σφάλματα στις αποδόσεις η εταιρεία διατηρεί το δικαίωμα να ακυρώσει τα στοιχήματα που τοποθετήθηκαν στην λανθασμένη τιμή, δεδομένου ότι θα παρέχει επαρκή τεκμηρίωση προς τον παίκτη. Η Bet on Alfa δεν θα είναι υπεύθυνη για οποιαδήποτε σφάλματα σχετικά με στοιχήματα ή πονταρίσματα συμπεριλαμβανομένων των περιπτώσεων όπου: υπάρχει ένα προφανές σφάλμα στις αντίστοιχες αποδόσεις/χάντικαπ/σύνολα όπως εμφανίζονται από την Bet on Alfa, (β) η Bet on Alfa συνεχίζει να δέχεται στοιχήματα ή πονταρίσματα σε αγορές που έχουν κλείσει ή φραγεί ή (γ) η Bet on Alfa εσφαλμένα υπολογίζει ή πληρώνει ένα ποσό διευθέτησης. Ένα Προφανές Σφάλμα συμβαίνει όταν οι τιμές είναι (α) ουσιαστικά διαφορετικές από αυτές που ήταν διαθέσιμες στην γενική αγορά, την στιγμή που το στοίχημα τοποθετήθηκε ή (β) καθαρά εσφαλμένες δεδομένης της πιθανότητας να συνέβη το γεγονός όταν το στοίχημα τοποθετήθηκε.

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

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

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

    4. Εκπρόθεσμα Στοιχήματα - Αν για οποιοδήποτε λόγο, ένα στοίχημα γίνει ακούσια αποδεκτό, ενώ ο αγώνας ή το γεγονός έχει ήδη ξεκινήσει, τα στοιχήματα θα θεωρούνται άκυρα.

4. Όλες οι αγορές κάποιου παιχνιδιού θα διευθετούνται με βάση το αποτέλεσμα του αγώνα όταν ολοκληρωθεί. Όποιες αλλαγές στο αποτέλεσμα επέλθουν μετά την ολοκλήρωση του αγώνα (πχ αντικανονική συμμετοχή παίχτη) δεν θα αλλάξουν την διευθέτηση του Build & Bet.

5. Αν ένας αγώνας διακοπεί οριστικά, επιλογές οι οποίες έχουν ήδη κριθεί (π.χ. αποτέλεσμα ημιχρόνου, πρώτη ομάδα που θα σκοράρει και άλλα) θα θεωρούνται έγκυρες. Όλα τα άλλα στοιχήματα θα θεωρηθούν άκυρα (VOID).Οριστικά διακοπέντες αγώνες θα θεωρούνται οι αγώνες που δεν φθάσουν σε ένα τελικό αποτέλεσμα μέχρι τα μεσάνυχτα της μέρας διεξαγωγής του αγώνα (της ώρας της κάθε χώρας). Αγώνες οι οποίοι έχουν διακοπεί προσωρινά αλλά μετά από λίγο συνεχίζονται και ολοκληρώνονται κανονικά πριν τα μεσάνυχτα της ίδιας μέρας δεν θα θεωρούνται διακοπέντες. Για παράδειγμα αν ο αγώνας ΙΝΤΕΡ vs ΜΙΛΑΝ με ώρα διεξαγωγής τις 21:45 (ώρα Ιταλίας) διακοπεί προσωρινά και τελειώσει 23:55 (ώρα Ιταλίας) τα στοιχήματα θα θεωρούνται έγκυρα. Αν ο εν λόγω αγώνας τελειώσει 00:05 (ώρα Ιταλίας) θα θεωρείται άκυρος.

6. Οι αγώνες που διεξάγονται σε ουδέτερο γήπεδο ακόμη και αν η σειρά των ομάδων είναι διαφορετική (Γηπεδούχος – Φιλοξενούμενος) θα ισχύουν κανονικά.

7. Ελάχιστος αριθμός επιλογών ανά αγώνα 2+

Χρονικά σημεία αγώνων

1. 90 Λεπτά – Αυτό το σημείο αναφέρεται σε όλο τον αγώνα. Όλα τα δελτία που αναφέρονται σε επιλογές των 90 λεπτών ισχύουν για όλη τη διάρκεια του αγώνα (90’ + χρόνοι καθυστερήσεων).Ο διαιτητής του εκάστοτε

αγώνα αποφασίζει πότε έχει συμπληρωθεί ο χρόνος του αγώνα. Όποιο γεγονός συμβεί πριν την έναρξη του αγώνα, κατά τη διάρκεια του ημιχρόνου ή μετά τη λήξη του αγώνα θεωρείτε άκυρο.

2. Πρώτο 10λεπτο (’10) – Αυτό το χρονικό σημείο αναφέρεται στα πρώτα 10 λεπτά του αγώνα(00:00-09:59). Για παράδειγμα αν δοθεί ένα κόρνερ στα 9:50 λεπτά και εκτελεστεί 10:01 το κόρνερ αυτό δεν θα υπολογίζεται για κόρνερ του πρώτου ’10. Όποιο γεγονός συμβεί μετά τα 10:00 δεν θα θεωρείτε έγκυρο για τον υπολογισμό του πρώτου ‘10.

3. Πρώτο Ημίχρονο (’45) – Αυτό το χρονικό σημείο αναφέρεται στο τι θα συμβεί μόνο στο πρώτο ημίχρονο του παιχνιδιού συμπεριλαμβανομένων των καθυστερήσεων.

4. Δεύτερο Ημίχρονο (΄45-΄90) – Αυτό το χρονικό σημείο αναφέρεται στο τί θα συμβεί στο δεύτερο ημίχρονο του αγώνα συμπεριλαμβανομένων των καθυστερήσεων.

5. Κάθε ημίχρονο – Αυτό το χρονικό σημείο αναφέρεται σε γεγονότα που θα συμβούν και στα δύο ημίχρονα του κάθε αγώνα. Το γεγονός που θα επιλέξετε πρέπει να συμβεί και στα δύο ημίχρονα αλλιώς η επιλογή σας θα θεωρείτε χαμένη.

   Για συγκεκριμένους ποδοσφαιριστές. Αν ο ποδοσφαιριστής που επιλεγεί παίξει το πρώτο ημίχρονο η επιλογή θεωρείτε έγκυρη ασχέτως αν γίνει αλλαγή το δεύτερο ημίχρονο. Αν δεν παίξει καθόλου στο πρώτο ημίχρονο η επιλογή θα θεωρείτε άκυρη (Void).

6. Οποιοδήποτε Ημίχρονο – Αυτό το χρονικό σημείο αναφέρεται σε γεγονός που θα συμβεί τουλάχιστο σε ένα από τα δύο ημίχρονα.

Bet Type Settlement Rules

1. Ποια ομάδα θα κερδίσει; – Στοιχηματίζετε στο αποτέλεσμα του αγώνα με την συμπλήρωση των 90’ και του χρόνου των καθυστερήσεων. Πχ Ομάδα Α – Ισοπαλία – Ομάδα Β.

2. Ποιος παίκτης θα σκοράρει; – Στοιχηματίζετε στο αν ο ποδοσφαιριστής που επιλέξατε στο δελτίο σας θα σκοράρει κατά τη διάρκεια του αγώνα (90’ + καθυστερήσεις).

    1. Σε περίπτωση οριστικής διακοπής του αγώνα αν ποδοσφαιριστής που επιλέξατε έχει σκοράρει, το στοίχημα σας θα διευθετηθεί σαν κερδισμένο (νοουμένου ότι έχετε κερδίσει και τις υπόλοιπες σας επιλογές).

    2. Αν ο ποδοσφαιριστής της επιλογής σας δεν λάβει μέρος στον αγώνα, όλο το στοίχημα σας θα θεωρείτε άκυρο (Void). Αν λάβει μέρος κανονικά στον αγώνα, έστω και σαν αλλαγή, το στοίχημα σας θα διευθετηθεί κανονικά.

    3. Τα αυτογκόλ δεν υπολογίζονται.

3. Ποιος παίκτης θα πάρει κάρτα; – Στοιχηματίζετε στο αν ο ποδοσφαιριστής της επιλογής σας θα δεχθεί κίτρινη ή κόκκινη κάρτα κατά τη διάρκεια του αγώνα (90’ + καθυστερήσεις). Μόνο οι κάρτες που δίδονται σε παίκτες εντός του αγωνιστικού χώρου κατά τη διάρκεια του αγώνα (90’ + καθυστερήσεις) θα υπολογίζονται. Κάρτες σε προπονητές, παίκτες που βρίσκονται στο πάγκο ή ακόμα μετά το τέλος του αγώνα δεν θα υπολογίζοντα Αν ο ποδοσφαιριστής της επιλογής σας δεν λάβει μέρος στον αγώνα το στοίχημα θα θεωρείτε άκυρο. Αν λάβει μέρος στον αγώνα έστω και σαν αλλαγή, το στοίχημα σας θα διευθετηθεί κανονικά.

4. Πόσα κόρνερς θα υπάρξουν στο παιχνίδι; – Στοιχηματίζετε αν ο αριθμός των κόρνερς κατά τη διάρκεια του αγώνα (90’ + καθυστερήσεις) θα είναι μεγαλύτερος ή μικρότερος από το χάντικαπ/Γραμμή της επιλογή σας. Μόνο κόρνερς που εκτελούνται θα υπολογίζονται. Αν ένα κόρνερ επαναληφθεί θα υπολογίζεται σαν ένα.

5. Πόσες κάρτες; – Στοιχηματίζετε αν ο συνολικός αριθμός των καρτών του αγώνα θα είναι μικρότερος, μεγαλύτερος ή ίδιος από την επιλογή σας. Μόνο κάρτες που δίνονται σε παίκτες εντός του αγωνιστικού χώρου κατά τη διάρκεια του αγώνα (90’ + καθυστερήσεις) θα υπολογίζονται. Κάρτες σε προπονητές, παίκτες που βρίσκονται στο πάγκο ή κάρτες που καταλογίζονται μετά το τέλος του αγώνα δεν θα υπολογίζονται. Σε περίπτωση παράτασης η κάρτες δεν θα υπολογίζονται.

Κίτρινή Κάρτα = 1 , Κόκκινη Κάρτα = 2. Αν κάποιος παίκτης πάρει 2η κίτρινη κάρτα, επομένως κόκκινη ο παίκτης εκείνος θα λάβει το σύνολο των 3 καρτών. Κανένας παίκτης δεν μπορεί να έχει περισσότερες από 3 κάρτες.

6. Θα σκοράρουν και οι δύο ομάδες; – Στοιχηματίζετε αν θα σκοράρουν και οι δύο ομάδες από τουλάχιστο ένα τέρμα κατά τη διάρκεια του αγώνα ((90’ + καθυστερήσεις) .

7. Ποιο θα είναι το ακριβές σκορ; – Στοιχηματίζετε στο ακριβές σκόρ του αγώνα (90’ + καθυστερήσεις).

8. Πόσα γκόλ θα σημειωθούν στο παιχνίδι; – Στοιχηματίζεται στο πόσα τέρματα θα σημειωθούν στο αγώνα (90’ + καθυστερήσεις). Αν ο συνολικός αριθμός των τερμάτων στον αγώνα θα είναι πάνω,κάτω ή ακριβώς του αριθμού που επιλέξατε. (Over, Under, Ακριβώς)

9. Τί άλλο θα συμβεί κατά τη διάρκεια του αγώνα; – Στοιχηματίζετε αν θα συμβεί κάποιο συγκεκριμένο γεγονός κατά τη διάρκεια του αγώνα (90΄+ καθυστερήσεις):

    1. Κερδισμένο Πέναλτι – Αν θα καταλογιστεί κάποιο πέναλτι στον αγώνα (και εκτελεστεί), ασχέτως αν αργότερα χαθεί ή μετατραπεί σε γκόλ. Αν κάποιο πέναλτι καταλογιστεί και δεν χτυπηθεί (πχ λόγω VAR) δεν υπολογίζεται σαν κερδισμένο πέναλτι.

    2. Χαμένο Πέναλτι – Αν ένα εκτελεσμένο πέναλτι θα χαθεί. Αν κάποιο πέναλτι χαθεί ή σημειωθεί γκόλ και αποφασίσει επανάληψη του ο διαιτητής θα υπολογίζεται η επανάληψη μόνο. Στην περίπτωση που η μπάλα μετά την εκτέλεση πέναλτι χτυπήσει δοκάρι ή στον τερματοφύλακα και στην επαναφορά της σκοράρει κάποιος ποδοσφαιριστής αυτό θα θεωρείτε σαν χαμένο πέναλτι.

    3. Εύστοχο πέναλτι – Αν θα σημειωθεί τέρμα από πέναλτι. Αν κάποιο πέναλτι χαθεί ή σημειωθεί γκόλ και αποφασίσει επανάληψη ο διαιτητής θα υπολογίζεται μόνο η επανάληψη. Στην περίπτωση που η μπάλα μετά την εκτέλεση χτυπήσει δοκάρι ή στον τερματοφύλακα και στην επαναφορά της σκοράρει κάποιος ποδοσφαιριστής αυτό θα θεωρείτε σαν χαμένο πέναλτι.

    4. 2+ Κερδισμένα πέναλτι – Αν θα καταλογιστούν 2 ή περισσότερα πέναλτι. Σε περίπτωση που σε κάποια εκτέλεση πέναλτι δοθεί επανάληψη, το πέναλτι αυτό θα θεωρείτε ένα.

    5. 2+ Εύστοχα πέναλτι – Αν θα σημειωθούν 2 ή περισσότερα γκολ από πέναλτι. Σε περίπτωση που σε κάποια εκτέλεση πέναλτι ο ποδοσφαιριστής σκοράρει αλλά δοθεί επανάληψη και το πέναλτι χαθεί, θα θεωρείτε σαν χαμένο.

    6. Γκολ από εκτέλεση φάουλ – Αν κάποιο φάουλ μετατραπεί σε γκόλ. Αυτό σημαίνει ότι το γκόλ πρέπει να σημειωθεί με απευθείας εκτέλεση από το σημείο που έχει καταλογιστεί το φάουλ Πέναλτι δεν μετρούν.

    7. Γκολ με κεφαλιά – Αν κάποιο τέρμα σημειωθεί με κεφαλιά κατά τη διάρκεια του αγώνα. Γκολ με κεφαλιά θεωρούνται τέρματα που σημειωθήκαν με το κεφάλι (ή και τον ώμο) κάποιου ποδοσφαιριστή. Αυτογκόλ δεν υπολογίζονται.

    8. Γκολ εκτός περιοχής – Αν θα σημειωθεί γκολ εκτός περιοχής. Τα αυτογκόλ δεν μετρούν. Τα φάουλ εκτός περιοχής συμπεριλαμβάνονται.

    9. Αυτογκόλ – Αν θα σημειωθεί κάποιο αυτογκόλ.

    10. Αποβολή – Αν κάποιος ποδοσφαιριστής θα αποβληθεί. Μόνο κόκκινες κάρτες σε παίκτες που βρίσκονται εντός αγωνιστικού χώρου θα μετρούν. Αν δοθεί κόκκινη κάρτα σε προπονητή ή ποδοσφαιριστή στον πάγκο ή δοθεί μετά την λήξη του αγώνα δεν θα υπολογίζεται.

    11. Δοκάρι – Αν θα κτυπήσει η μπάλα στο δοκάρι κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού (90’ + καθυστερήσεις).

10. Πόσα γκολ θα σκοράρει η ομάδα; – Στοιχηματίζετε στο πόσα τέρματα θα σημειώσει η ομάδα της επιλογής σας κατά τη διάρκεια του αγώνα (90’ + καθυστερήσεις). Αν ο συνολικός αριθμός των τερμάτων στον αγώνα θα είναι πάνω, κάτω ή ακριβώς του αριθμού που επιλέξατε (τα αυτογκόλ συμπεριλαμβάνονται)

11. Με πόση διαφορά γκολ θα κερδίσει η μια ομάδα; – Στοιχηματίζετε στη διαφορά των γκολ που θα κερδίσει η ομάδα της επιλογής σας.

12. Πόσες κάρτες θα δεχθεί η ομάδα; – Στοιχηματίζετε αν ο συνολικός αριθμός των καρτών που έχουν καταλογιστεί στην ομάδα της επιλογής σας θα είναι μικρότερος, μεγαλύτερος ή ίδιος. Μόνο κάρτες που δίνονται σε παίκτες εντός του αγωνιστικού χώρου κατά τη διάρκεια του αγώνα (90’ + καθυστερήσεις) θα υπολογίζονται. Κάρτες σε προπονητές, παίκτες που βρίσκονται στο πάγκο ή κάρτες που έχουν καταλογιστεί μετά το τέλος του αγώνα δεν θα υπολογίζονται. Σε περίπτωση παράτασης η κάρτες δεν θα υπολογίζονται.

    Κίτρινη Κάρτα = 1 , Κόκκινη Κάρτα = 2. Ι Αν κάποιος παίκτης πάρει 2η κίτρινη κάρτα, επομένως κόκκινη ο παίκτης εκείνος θα λάβει το σύνολο των 3 καρτών. Κανένας παίκτης δεν μπορεί να έχει περισσότερες από 3 κάρτες.

13. Πόσα κόρνερ θα κερδίσει η ομάδα; – Στοιχηματίζετε αν ο αριθμός των κόρνερ που έχει κερδίσει η επιλεγμένη σας ομάδα θα είναι μικρότερος ή μεγαλύτερος από τον αριθμό που θα επιλέξετε. Μόνο κόρνερ που εκτελούνται θα μετρούν στον υπολογισμό. Αν μια εκτέλεση κόρνερ επαναληφθεί θα υπολογιστεί σαν μία.

14. Τί άλλο θα συμβεί στις ομάδες; – Στοιχηματίζετε αν το γεγονός του αγώνα που θα επιλέξετε θα συμβεί στην ομάδα του δελτίου σας κατά τη διάρκεια του αγώνα (90+ καθυστερήσεις).

    1. Κερδισμένο πέναλτι - Αν θα καταλογιστεί κάποιο πέναλτι (και εκτελεστεί) στον αγώνα από την ομάδα της επιλογής σας, ασχέτως αν αργότερα χαθεί ή μετατραπεί σε γκόλ. Αν κάποιο πέναλτι καταλογιστεί και δεν χτυπηθεί (πχ λόγω VAR) δεν υπολογίζεται σαν κερδισμένο πέναλτι.

    2. Χαμένο Πέναλτι – Αν ένα εκτελεσμένο πέναλτι χαθεί από την ομάδα της επιλογής σας. Αν κάποιο πέναλτι χαθεί ή σημειωθεί γκόλ και αποφασίσει επανάληψη του ο διαιτητής θα υπολογίζεται μόνο η επανάληψη. Στην περίπτωση που η μπάλα μετά το πέναλτι χτυπήσει δοκάρι ή στον τερματοφύλακα και στη συνέχεια σκοράρει κάποιος ποδοσφαιριστής αυτό θα θεωρείτε σαν χαμένο πέναλτι.

    3. Εύστοχο Πέναλτι – Αν θα σημειωθεί τέρμα από πέναλτι της ομάδας της επιλογής σας. Αν κάποιο πέναλτι χαθεί ή σημειωθεί γκόλ και αποφασίσει επανάληψη ο διαιτητής, θα υπολογίζεται μόνο η επανάληψη. Στην περίπτωση που η μπάλα μετά το πέναλτι χτυπήσει δοκάρι ή στον τερματοφύλακα και στη συνέχεια σκοράρει κάποιος ποδοσφαιριστής αυτό θα θεωρείτε σαν χαμένο πέναλτι.

    4. 2+ Κερδισμένα πέναλτι – Αν θα καταλογιστούν 2 ή περισσότερα πέναλτι στην ομάδα της επιλογής σας. Σε περίπτωση που σε κάποια εκτέλεση πέναλτι δοθεί επανάληψη, το πέναλτι αυτό θα θεωρείτε ένα.

    5. 2+ Εύστοχα Πέναλτι – Αν θα σημειωθούν 2 ή περισσότερα γκολ από πέναλτι από την ομάδα της επιλογής σας. Σε περίπτωση που σε κάποια εκτέλεση πέναλτι ο ποδοσφαιριστής σκοράρει αλλά δοθεί επανάληψη και χαθεί το πέναλτι στην επανάληψη, θα θεωρείτε σαν χαμένο.

    6. Γκολ ομάδας από εκτέλεση φάουλ - Αν κάποιο φάουλ μετατραπεί σε γκόλ από την ομάδα της επιλογής σας. Αυτό σημαίνει ότι το γκόλ πρέπει να σημειωθεί απευθείας από το σημείο που έχει καταλογιστεί το φάουλ. Πέναλτι δεν μετρούν.

    7. Γκόλ ομάδας από κεφαλιά - Αν κάποιο τέρμα σημειωθεί με κεφαλιά κατά τη διάρκεια του αγώνα από την ομάδα της επιλογής σας. Γκολ με κεφαλιά θεωρούνται τέρματα που σημειωθήκαν από το κεφάλι (ή και τον ώμο) κάποιου ποδοσφαιριστή. Αυτογκόλ δεν μετρούν στον υπολογισμό.

    8. Γκολ ομάδας με σουτ εκτός περιοχής – Αν η ομάδα της επιλογής σας σημειώσει γκολ εκτός περιοχής. Αυτογκόλ δεν μετρούν.Τα φάουλ εκτός περιοχής συμπεριλαμβάνονται.

    9. Αποβολή Παίκτη Ομάδας – Αν κάποιος ποδοσφαιριστής της ομάδας της επιλογής σας θα αποβληθεί. Μόνο κόκκινες κάρτες σε παίκτες που βρίσκονται εντός αγωνιστικού χώρου θα μετρούν. Αν δοθεί κόκκινη κάρτα σε προπονητή ή ποδοσφαιριστή στον πάγκο ή ακόμα και μετά την λήξη του αγώνα δεν θα υπολογίζονται.

    10. Να μην δεχθεί Γκολ – Αν η ομάδα που επιλέξατε κρατήσει ανέπαφη την εστία της. Π.χ 0-0 , 1-0 υπέρ της ομάδας της επιλογής σας

    11. Πρώτη ομάδα που θα σκοράρει – Αν η ομάδα που επιλέξατε θα σκοράρει πρώτη. Γκόλ που ακυρώθηκαν δεν μετρούν. Αν ο αγώνας λήξει 0-0 τότε το σημείο θεωρείτε χαμένο.

12. Τελευταία ομάδα που θα σκοράρει – Αν η ομάδα που επιλέξατε θα είναι η τελευταία ομάδα που θα σκοράρει στον αγώνα. Αν ο αγώνας λήξει 0-0 τότε το σημείο θεωρείτε χαμένο.

13. Πρώτο Κόρνερ – Αν η ομάδα που επιλέξατε θα εκτελέσει το πρώτο κόρνερ. Αν δεν καταλογιστεί ή εκτελεστεί κάποιο κόρνερ στον αγώνα τότε το σημείο θα θεωρείτε χαμένο.

14. Τελευταίο Κόρνερ – Αν η ομάδα που επιλέξατε θα εκτελέσει το τελευταίο κόρνερ του αγώνα. Αν δεν καταλογιστεί και εκτελεστεί κανένα κόρνερ τότε το σημείο θα θεωρείτε χαμένο.

15. Περισσότερα Κόρνερ – Αν η ομάδα που επιλέξατε θα έχει τα περισσότερα κόρνερ στον αγώνα. Σε περίπτωση ίδιου αριθμού κόρνερ το στοίχημα θα θεωρείτε χαμένο.

16. Πρώτη Κάρτα – Αν η ομάδα της επιλογής σας χρεωθεί με την πρώτη κάρτα του αγώνα. Αν δεν χρεωθεί κάρτα καθ' όλη τη διάρκεια του αγώνα (ή μέρους αυτού σε περίπτωση περιόδου) το σημείο θα θεωρείτε χαμένο. Κάρτες σε προπονητές, παίκτες στον πάγκο ή κάρτες που χρεώνονται μετά τη λήξη του αγώνα θεωρούνται άκυρες.

17. Τελευταία κάρτα – Αν η ομάδα της επιλογής σας χρεωθεί την τελευταία κάρτα του αγώνα.

18. Περισσότερες Κάρτες – Αν η ομάδα της επιλογής σας χρεωθεί με περισσότερες κάρτες από την αντίπαλη ομάδα.

15. Πότε θα σκοράρει ο παίκτης (Πρώτος/Τελευταίος/Αγώνα ή Ομάδας); – Στοιχηματίζετε αν ο παίκτης της επιλογής σας σκοράρει πρώτος/ ή τελευταίος στον αγώνα ή για την ομάδα του.

    1. Οi επιλογές θα διευθετούνται με βάση ποιος παίκτης θα σκοράρει το πρώτο, το τελευταίο γκολ του αγώνα στο σύνολο του ή της ομάδας του κατά τη διάρκεια του αγώνα.

    2. Αυτογκόλ δεν μετρούν. Για παράδειγμα αν επιλέξατε ποδοσφαιριστή να σκοράρει το πρώτο γκολ του αγώνα και το πρώτο γκολ ήταν αυτογκόλ,τότε αυτό το γκολ δεν υπολογίζεται. Στη συνέχεια εάν ο επιλεγμένος ποδοσφαιριστής σκοράρει το δεύτερο γκολ του αγώνα (το πρώτο ήταν το αυτογκόλ) τότε το σημείο θα θεωρείται κερδισμένο .

    3. Αν ο ποδοσφαιριστής της επιλογής σας δεν επιλέχθηκε να ξεκινήσει τον αγώνα και το πρώτο γκολ επιτεύχθηκε τότε το σημείο θεωρείτε άκυρο (Void).

    4. Αν ο ποδοσφαιριστής της επιλογής σας έλαβε κανονικά μέρος στον αγώνα πρίν επιτευχθεί το πρώτο τέρμα ή πριν το τελευταίο η επιλογές θα μετρούν κανονικά.

    5. Αν δεν επιτευχθεί κανένα γκολ κατά τη διάρκεια του αγώνα όλες οι αγορές αυτές θα θεωρούνται χαμένες.

16. Πόσα γκολ θα σκοράρει ο ποδοσφαιριστής; – Στοιχηματίζετε πόσα τέρματα θα πετύχει ο ποδοσφαιριστής της επιλογής σας (1+, 2+,3+) στον αγώνα. Τα αυτογκόλ δεν υπολογίζονται.

17. Πώς θα σκοράρει ο ποδοσφαιριστής; – Στοιχηματίζετε τον τρόπο που θα σκοράρει ο ποδοσφαιριστής της επιλογής σας με τις πιο κάτω επιλογές (αυτογκόλ δεν υπολογίζονται):

    1. Κεφαλιά – Ο επιλεγμένος ποδοσφαιριστής σας να σκοράρει με το κεφάλι (ή ώμο).

    2. Φάουλ – Ο επιλεγμένος ποδοσφαιριστής σας σκοράρει με απευθείας εκτέλεση φάουλ.

    3. Έξω από την περιοχή – Ο επιλεγμένος ποδοσφαιριστής να σκοράρει με σούτ ή κεφαλιά εκτός περιοχής.

    4. Πέναλτι – Ο επιλεγμένος ποδοσφαιριστής να σκοράρει με πέναλτι. Το γκολ πρέπει να προέλθει απευθείας με εκτέλεση από το σημείο του πέναλτι. Αν χαθεί το πέναλτι και στην επαναφορά σκοράρει ο ίδιος παίκτης τότε δεν θεωρείτε γκολ από πέναλτι.

18. Ποιος θα πάρει κάρτα ή θα φύγει με κόκκινη; – Στοιχηματίζετε αν ο ποδοσφαιριστής σας θα δεχθεί κίτρινη ή κόκκινη κάρτα. Μόνο κάρτες που δίνονται σε παίκτες εντός του αγωνιστικού χώρου κατά τη διάρκεια του αγώνα (90' + καθυστερήσεις) θα υπολογίζονται. Κάρτες σε προπονητές, παίκτες που βρίσκονται στο πάγκο ή κάρτες που καταλογίζονται μετά το τέλος του αγώνα δεν θα υπολογίζονται.

1. Πρώτος παίκτης που θα δεχθεί κάρτα; – Ποιος θα είναι ο πρώτος παίκτης που θα δεχθεί κάρτα (κίτρινη ή κόκκινη)

2. Πρώτος παίκτης που θα δεχθεί κάρτα (Ομάδας); – Ποιος θα είναι ο πρώτος παίκτης επιλεγμένης ομάδας που θα δεχθεί κάρτα (κίτρινη ή κόκκινη).

19. Πώς θα κερδίσει η ομάδα? – Στοιχηματίζετε σε διαφορετικές αγορές σχετικές με το πως θα κερδίσει η επιλεγμένη σας ομάδα, συμπεριλαμβανομένου:

    1. Να κερδίσει με 2+,3+…. – Με πόση διαφορά τερμάτων θα νικήσει.

    2. Νίκη με Μηδέν παθητικό – Αν θα νικήσει χωρίς να δεχτεί γκολ. (1-0,2-0,3-0…)

    3. Νίκη με ανατροπή – Αν θα νικήσει έχοντας προηγουμένους βρεθεί πίσω στο σκόρ.

    4. Νίκη στην παράταση – Αν θα νικήσει στα 30 λεπτά της παράτασης (2X15). Αν για παράδειγμα ο αγώνας οδηγηθεί στην παράταση τότε υπολογίζεται μόνο το σκορ της παράτασης και δεν συνυπολογίζεται το σκορ της κανονικής διάρκειας του αγώνα. Αν ο αγώνας που επιλέξατε δεν οδηγηθεί σε παράταση το σημείο θα θεωρείτε χαμένο.

    5. Νίκη στα πέναλτι – Αν θα νικήσει στην διαδικασία των πέναλτι. Αν ο αγώνας δεν οδηγηθεί στη διαδικασία των πέναλτι το σημείο θα θεωρείτε χαμένο.

    6. Πρόκριση – Αν θα προκριθεί στον επόμενο γύρο η ομάδα σας.

ΓΕΝΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ BUILD & BET NBA, Betonalfa Ltd Document No.: 2 License No.: B005

1. Όλες οι αγορές θα διευθετούνται λαμβάνοντας υπόψη τα επίσημα αποτελέσματα της OPTA σε συνάρτηση με επίσημα στοιχεία της NBA.com. Η εταιρεία OPTA είναι μια από τις μεγαλύτερες εταιρείες στον κόσμο που αναλύει στατιστικά διαφόρων αθλημάτων και συνεργάζεται με όλες τις αθλητικές ομοσπονδίες και τηλεοπτικούς σταθμούς ανά το παγκόσμιο.

2. Όλα τα στοιχήματα του BUILD & BET NBA, υπολογίζονται βάση της κανονικής διάρκειας ενός αγώνα, συμπεριλαμβανομένων της παράτασης, εκτός εάν αναγράφεται συγκεκριμένα ότι στο στοίχημα δεν θα συμπεριλαμβάνεται παράταση.

3. Αν ένας καλαθοσφαιριστής που βρίσκετε στο κουπόνι σας δεν λάβει μέρος στον αγώνα, ή μια επιλογή θεωρηθεί άκυρη, τότε όλο το στοίχημα θα θεωρείτε άκυρο (VOID)

4. Για προφανή σφάλματα στις αποδόσεις η εταιρεία διατηρεί το δικαίωμα να ακυρώσει τα στοιχήματα που τοποθετήθηκαν σε λανθασμένη τιμή, δεδομένου ότι θα παρέχει επαρκή τεκμηρίωση προς τον παίκτη. Η Bet on Alfa δεν θα είναι υπεύθυνη για οποιαδήποτε σφάλματα σχετικά με στοιχήματα ή πονταρίσματα συμπεριλαμβανομένων των περιπτώσεων όπου:

    - (α) υπάρχει ένα προφανές σφάλμα στις αντίστοιχες αποδόσεις/χάντικαπ/σύνολα όπως εμφανίζονται από την Bet on Alfa,

    - (β) η Bet on Alfa συνεχίζει να δέχεται στοιχήματα ή πονταρίσματα σε αγορές που έχουν κλείσει ή φραγεί ή

    - (γ) η Bet on Alfa εσφαλμένα υπολογίζει ή πληρώνει ένα ποσό διευθέτησης. Ένα Προφανές Σφάλμα συμβαίνει όταν οι τιμές είναι

    -
        - (α) ουσιαστικά διαφορετικές από αυτές που ήταν διαθέσιμες στην γενική αγορά, την στιγμή που το στοίχημα τοποθετήθηκε ή
        - (β) καθαρά εσφαλμένες δεδομένης της πιθανότητας να συνέβη το γεγονός όταν το στοίχημα τοποθετήθηκε

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

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

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

Εκπρόθεσμα Στοιχήματα - Αν για οποιοδήποτε λόγο, ένα στοίχημα γίνει ακούσια αποδεκτό, ενώ ο αγώνας ή το γεγονός έχει ήδη ξεκινήσει, τα στοιχήματα θα θεωρούνται άκυρα.

5. Αν ένας αγώνας διακοπεί, όποια στοιχήματα έχουν ήδη διευθετηθεί θα θεωρούνται χαμένα ή κερδισμένα. Για παράδειγμα αν ο αγώνας είναι 101-103 και το στοίχημα ήταν πάνω από 200.5 πόντους το σημείο θα θεωρείται κερδισμένο.

6. Αν ένας αγώνας διακοπεί, υπάρξει αλλαγή έδρας ή έχει αναβληθεί για περισσότερο από 36 ώρες, όλα τα άλλα στοιχήματα θα θεωρηθούν άκυρα (VOID). Αν ένας αγώνας αναβληθεί πριν την ώρα έναρξης του ή διακοπεί, και προγραμματιστεί εκ νέου πριν το πέρας 36 ωρών από την αρχική ώρα έναρξης του, τότε ο αγώνας θα ανανεωθεί και θα συνεχίσει με την καινούργια ώρα.

7. Ελάχιστος αριθμός επιλογών ανά αγώνα 2+.

ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΔΙΕΥΘΕΤΗΣΗΣ ΣΤΟΙΧΗΜΑΤΩΝ NBA

1. Νικητής αγώνα: - Στοιχηματίζετε στο αποτέλεσμα του αγώνα, συμπεριλαμβανομένης της παράτασης

2. Σύνολο πόντων/ασίστ/ριμπάουντ/κλεψίματα/τάπες Παίκτη ή Ομάδας - Στοιχηματίζετε στο αν ο Καλαθοσφαιριστής ή Ομάδα που επιλέξατε για το κουπόνι σας, θα σημειώσει τον συγκεκριμένο αριθμό στατιστικών κατά τη διάρκεια του αγώνα συμπεριλαμβανομένης της παράτασης.

   Σε περίπτωση οριστικής διακοπής του αγώνα αν η επιλογή έχει ήδη κριθεί το στοίχημα θα διευθετηθεί αναλόγως.

   Αν ο καλαθοσφαιριστής της επιλογής σας δεν λάβει μέρος στον αγώνα όλο το στοίχημα θα θεωρείτε άκυρο. Αν λάβει μέρος στον αγώνα έστω και σαν αλλαγή, το στοίχημα σας θα διευθετηθεί κανονικά.

3. Αγορές Περιόδου - Τα αποτελέσματα βασίζονται στο Συνολικό Σκόρ / Στατιστικά εκείνης της Περιόδου.

   Στην 4η Περίοδο (Π4), συμπεριλαμβάνεται και η παράταση

4. Αγορές Ημιχρόνου - Τα αποτελέσματα βασίζονται στο Συνολικό Σκόρ / Στατιστικά εκείνης της Περιόδου.

   Στο δεύτερο ημίχρονο, συμπεριλαμβάνεται και η παράταση

5. Πρώτη Ομάδα σε Πόντους - Τα αποτελέσματα βασίζονται στο ποια ομάδα θα φτάσει πρώτη τους π.χ 30 πόντους.

   Αν καμία Ομάδα δεν φτάσει π.χ τους 30 πόντους, τότε το στοίχημα θα θεωρείτε χαμένο (LOSING).

6. Ημίχρονο με το Υψηλότερο Σκορ - Αν και τα δύο ημίχρονα έχουν το ίδιο συνολικό σκορ, τότε το Build & Bet στοίχημα και για τα δύο ημίχρονα, θα θεωρείτε χαμένο (LOSING). Σε όλα τα στοιχήματα συμπεριλαμβάνετε και η παράταση.

7. Περίοδος με το Υψηλότερο Σκορ - Αν δύο ή περισσότερες περίοδοι έχουν το ίδιο συνολικό σκορ, τότε το Build & Bet στοίχημα για οποιαδήποτε από τις 4 περιόδους, θα θεωρείτε χαμένο (LOSING). Σε όλα τα στοιχήματα συμπεριλαμβάνετε και η παράταση.