Задължителни игрални условия и правила за организиране на онлайн хазартни игри със залагания върху резултати от спортни състезания и надбягвания с коне и кучета

Раздел I - Условия на договора

Глава 1 Въведение

a) Настоящите Правила за организиране на онлайн хазартни игри със залагане върху резултатите от спортни състезания и надбягвания с коне и кучета (*залагания с фиксирани коефициенти*), наричани по-долу „Правилата“, уреждат използването на услугата за залагане с фиксирани коефициенти на Колабиум ЕООД, наричано по-долу „Организатор“. С извършването на залог при Организатора, Титулярят на игралната сметка потвърждава, че е прочел, разбрал и приема Правилата на Организатора.

b) Колабиум ЕООД подлежи на контрол от Националната агенция за приходите („НАП”). c) Всеки спор, свързан по какъвто и да било начин с използването на тази услуга за залагане с фиксирани коефициенти, трябва да бъде предявяван по имейл.

d) Организаторът може да променя съдържанието и структурата на сайта, да променя лимитите за залаганията, лимитите за печалбите и да променя или анулира оферти за залагания към всеки един момент, в съответствие с приложимите законови разпоредби и спазвайки всички приложими процедури. Всеки играч пряко засегнат от промените ще бъде уведомен по надлежния начин.

e) Организаторът може към всеки един момент да актуализира, изменя, редактира и допълва Правилата, при спазване на приложимите законови разпоредби.

f) Всяко позоваване в Правилата на думи/обекти, фигуриращи в единствено число, се отнася и за формата за множествено число. Позоваването на пола не е обвързващо и трябва да се счита, че има единствено информационна цел.

g) Играчът е длъжен да прочете и разбере правилата по-долу. Като продължат да използват официалните уебсайтове на Организатора, Играчите потвърждават, че са прочели и разбират напълно както Общите правила за ползване, така и Правилата на Колабиум ЕООД, и се съгласяват да ги спазват. Ако не са съгласни с Правилата, създаването на игрална сметка на играч в платформата Колабиум ЕООД става невъзможно. Освен това неспазването на Правилата на Организатора може да доведе до ограничаване, закриване на игралната сметка на играча, задържане на средства и/или съдебно преследване, в зависимост от приложимото и както е посочено по-долу, при спазване на приложимите законови разпоредби.

h) Освен това всяка дейност в платформата на Организатора предполага безусловното потвърждаване и приемане от Играча на Общите условия и правилата за поведение, установени от Организатора.

i) Играчите могат да използват услугите на Колабиум ЕООД само ако са навършили 18 години (законовата възраст на пълнолетие според действащото законодателство). Играчите също така потвърждават, че не осъществяват достъп до услугите на Колабиум ЕООД от територия различна от територията на Република България. Освен това, Колабиум ЕООД има право да изиска доказателство за възраст от Играчите във всеки един момент и да информира Играчите, че Колабиум ЕООД има право да спре игралната сметка, докато не

бъде предоставено задоволително доказателство за възрастта. Като такова доказателство за възрастта могат да се приемат всеки един от следните документи: : национална лична карта или друг вид документ за самоличност задължителен за

притежаване от физическите лица в съответната държава, паспорт или свидетелство за управление на МПС, от които е видна датата на раждане на съответния Играч. j) Важно е Играчите да разберат и приемат, че Организаторът не предоставя правни съвети или потвърждение на Играчите и че е тяхна отговорност да гарантират, че спазват към всеки един момент законите, които са приложими към тях. Участието на непълнолетни в хазартни игри е забранено, като в случай на установяване на нарушение на това правило, Организаторът има правода закрие завинаги игралната сметка и да сигнализира отговорните органи за предприемане на съответните действия.

k) Организаторът не носи отговорност за ситуации, произтичащи от неправилно тълкуване или непознаване от страна на Играчите на разпоредбите на настоящите Правила или специфичните правила на събитията, за които са направили залози.

l) Разпоредбите на Правилата са допълнени от Общите условия на Колабиум ЕООД и приложимото законодателство. Организаторът също така си има право, спазвайки всички приложими процедури и след утвърждаване от страна на НАП, да допълва или променя Правилата в рамките на приложимите законови разпоредби. Играчите са длъжни да се консултират с Правилата на редовни интервали, за да бъдат запознати с всички промени. Независимо от това, когато се правят промени в настоящите Правила, Организаторът уведомява Играчите чрез известие на уебсайта при влизане в игралната сметка и преди условията да влязат в сила. След това Играчите следва да потвърдят отново приемането на съдържанието на Правилата. Ако Играчите не са съгласни с актуализираните Правила, повече няма да могат да играят на уебсайта на Организатора и ще трябва да се свържат с нашия екип за обслужване на клиенти, за да поискат изтегляне на всички останали средства в игралната сметка.

m) Използвайки платформата на Организатора и правейки залози на предлаганите спортни събития, Играчът декларира на своя отговорност, че не знае предварително изхода на спортните събития, на които залага, че разполага с пълни правомощия да се разпорежда със средствата, използвани за правене на залози, и че той/тя е прочел, разбрал и напълно се съгласява както с разпоредбите на настоящите Правила, така и с Общите условия, приложими за платформата на Организатора.

Глава 2. Определения

а) **„Грешка“** означава грешка, печатна грешка, погрешно тълкуване, неразбиране, неправилно прочитане, неправилен превод, граматична грешка, технически проблем, грешка при запис, грешка при транзакция, очевидна и ясна грешка, форсмажорни обстоятелства и/или други подобни. Примерите за грешки включват, но не се ограничават до следното:

- залози, приети по време на технически проблеми, които иначе не биха били приети;
- направени залози за събития/видове залози, които вече са завършили;
- залагане на събития с неправилно посочени участници;
- залози, направени при коефициенти, които са значително различни от наличните на общия пазар към момента на поставяне на залога;
- предлагани залози при коефициенти, отразяващи невярно състояние на резултата; или, - коефициенти, които са очевидно неправилни поради вероятността от реализиране на събитието към момента на поставяне на залога.

b) **„Залагане при оказване на влияние“** е действие, забранено от Организатора, при което Притежател на игрална сметка или страни, действащи във връзка с Притежател на игрална сметка, могат да повлияят на резултата от мач или събитие – пряко или непряко.

c) „**Съвместно залагане“** е действие, забранено от Организатора, при което Притежателите на игрални сметки действат заедно, за да направят поредица от залози на едно и също събитие или състезание. Ако се появят доказателства, че притежатели на игрални сметки действат в такова съвместно залагане, Организаторът си има право да анулира такива залози и/или да задържи изплащането на печалбите в зависимост от резултата от по-нататъшното разследване.

Глава 3. Приемане на залога

a) Залогът не е валиден, докато не бъде валидиран и показан в историята на залаганията на Притежателя на игралната сметка. В случай на несигурност относно валидността на даден залог, Титулярят на игралната сметка трябва да провери отворените (предстоящи) залози или да се свърже с отдела за обслужване на клиенти.

b) Освен ако не бъде приет поради грешка, залогът остава валиден и не може да бъде оттеглен. Отговорност на Притежателя на игралната сметка е да гарантира, че информацията в направените залози е правилна. При никакви обстоятелства Организаторът не поема каквато и да е отговорност за грешки (предполагаеми и действителни), възникнали в резултат на която и да било от Грешките, посочени в Глава 2.a) или поради друга причина, като например, неправилно представяне на коефициенти/ обекти за залагане.

c) Ако възникне спор относно приемането (или липсата на такова) на която и да е транзакция по игралната сметка на Титуляря на сметката, списъкът на транзакциите в базата данни ще се счита за първостепенно доказателство при уреждане на тези въпроси.

Глава 4. Лимити за залагане и печалба

a) Организаторът има право да ограничи нетната печалба (печалба след приспадане на залога) от всеки залог или комбинация от залози на един титуляр на игрална сметка до еквивалента на 50,000 евро. (EUR). Този лимит може да бъде по-нисък в зависимост от конкретния спорт, лигата и вида на залога. За повече информация Ви препоръчваме да прегледате специфичните за спорта ограничения. Всеки Играч ще бъде надлежно уведомен за всички ограничения на нетната печалба. Въвеждането на каквито и да било ограничения винаги има действие занапред и не се отразява на настъпилите печалби или вече направените залози.

b) Всички избрани залози са обвързани с предварително установени лимити, определени от Организатора, които може да са по-ниски от лимитите, посочени в Глава 4.a). Ако тези лимити бъдат достигнати, Титулярът има право да поиска увеличение на лимитите чрез заявка, направена през платформата на Организатора. Организаторът може да приеме (изцяло или частично) или да отхвърли тази заявка на база индивидуален анализ на конкретната ситуация. Играчът поискал увеличението на лимитите ще бъде надлежно уведомен за решението на Организатора.

c) Организаторът има право да откаже, изцяло или частично, всяко искане за залагане когато същото е направено в противоречие с настоящите Правила или приложимата нормативна уредба. Това включва възможността „Системен залог“, да не бъде приет изцяло поради залога или комбинациите, включени в този „Системен залог“.

d) Организаторът има право да ограничи или откаже достъпа, изцяло или частично, до

игралната сметка на потребителя при системно нарушение на настоящия правила или приложимата нормативна уредба. Играчът ще бъде надлежно уведомен за ограничаване или отказването на достъпа на игралната сметка, причина на това и периода на наложеното ограничение. В случай че по игралната сметка са налични средства на Играча същият може да се свърже с екипа за обслужване на клиенти на Организатора и да поиска тяхното изтегляне. В този случай Играчът има право да получи средствата от игралната си сметка по начина на депозиране или съответно – да премине процедура по верификация, след преминаването на която средствата, налични в Игралната сметка да му бъдат изплатени по начина на депозиране.

e) Всички залози, направени през някой от уебсайтовете на Организатора, включително залози, които изискват ръчно одобрение, могат да бъдат приети със забавяне, като продължителността на това забавяне може да варира в зависимост от спецификите на конкретния случай.

f) Организаторът си има право да задържи всяко плащане и/или да обяви залози за невалидни за дадено събитие (или поредица от събития), ако има достатъчно доказателства, че е настъпила една от следните ситуации:

(i) честността на провеждане на събитието е била поставена под въпрос;

(ii) коефициентът(ите) или общият залог са били манипулирани;

(iii) налице е " уреждане" на мача или мачът се разследва във връзка с това.

Доказателството за горните ситуации може да се основава на размера, обема или особеностите на залозите, направени към Организатора чрез един или всички канали за залагане, както и на информация, получена от други доставчици на услуги за залагания или от официално признати организации.

g) Всички предложени коефициенти може да варират. Определянето на тези колебания се извършва от Организатора. Залози се приемат само при коефициентите, налични в мрежата за залагания към момента на приемане на залога от Организатора, независимо от всяко друго твърдение или предишна публикация на уебсайта или друг носител, сочещ други данни.

h) Всички изчисления за изплащане на печалби при правене на залозите ще се основават на десетични коефициенти, независимо от формата, показан/избран в момента на правене на залога.

Глава 5. Отмяна (невалидност) на залози

a) Залогът може да бъде обявен за невалиден и в този случай ще бъде приет с коефициент 1.00.

b) Залог, направен като Комбиниран Залог , ще остане валиден дори ако мач или събитие, което е част от този Комбиниран Залог , бъде отменено.

c) Организаторът си има право да обяви даден залог за невалиден, изцяло или частично, ако е очевидно, че е налице някое от следните обстоятелства: -Залозите са предложени, направени и/или приети поради Грешка; - Залози са направени, когато уебсайтът е имал технически проблеми, които са благоприятствали приемането на залога;

- При неправомерно влияние;
- Съвместно сътрудничество между играчите;
- Резултатът е повлиян от незаконни действия - пряко или косвено;
- Ако се появи публично съобщение за залога, което значително променя коефициентите. В

допълнение към горното, Организаторът има право да задържи (анулира) печалби, да анулира направени залози за всяко събитие, за което има доказателства, че: (i) почтеността на събитието е оспорена; (ii) наградите или залозите са били подправени; или (iii) събитията са били нагласени (манипулирани). Тези ситуации може да са резултат от решение на официален спортен или регулаторен орган или в резултат на вътрешни разследвания от страна на Организатора, доставчика на услуги за залагания и/или всяка упълномощена трета страна.

d) Организаторът има право да отмени залог, ако има данни занего, постъпили със закъснение, които са различни от първоначалния резултат.

e) Залог, направен като Комбиниран Залог , никога не може да включва два или повече вида залагания, чиито резултати може да са свързани (напр. отбор X ще стане шампион, а играч Y ще стане голмайстор на този шампионат). Въпреки че Организаторът ще предприеме всички необходими мерки за предотвратяване на подобни възможности, ако това се случи, Организаторът има право да обяви за невалидни всички части на Комбинирания Залог , които включват свързани резултати.

f) Залозите могат да се считат за невалидни, независимо дали дадено събитие е валидирано или не.

g) В допълнение, всички направени (и/или приети) залози при следните обстоятелства ще бъдат обявени за невалидни:

(i) <u>Залагания след мача</u>

-Залогът е направен след началото на събитието; -Залогът е направен след като е започнало свързано събитие и когато условията могат да се променят по пряк и неоспорим начин.

(ii) <u>Залагания на живо</u>

- Залагане на некоректен коефициент поради закъснение или проблеми с предаване "на живо"; - Залози, направени на определени типове залагания, след като са влезли в сила, или след събитие, за което обикновено може да се счита, че води до резултата, който е настъпил или предстои да настъпи (напр. залози, направени при типове залагания като Общ брой отбелязани голове или Следващ гол, когато предстои изпълнение или е отсъден наказателен удар); - Залози, направени при коефициенти, които представляват резултат, различен от действителния резултат.

h) В мачове, които са АНУЛИРАНИ/СПРЯНИ поради други причини (фенски бунтове, борби между играчи, сериозни контузии, лошо време, неизправност на прожекторите и т.н.), всички неясни събития ще бъдат анулирани.

Глава 6. Отказ от отговорност и приоритет

a) Организаторът има право да коригира Плащането към Игралната сметка на Титуляра, ако е очевидно, че Плащането е кредитирано по Игралната сметка поради Грешка. b) С цел коригиране на всяко несъответствие в баланса на Титуляря на игралната сметка в резултат на кредитиране на суми поради Грешка, Организаторът има право да предприеме всички необходими действия за коригиране на баланса на Титуляря на игралната сметка чрез сторниране, промяна или анулиране на всякакви последващи транзакции в игралната сметка на Титуляря на игралната сметка. Титуляря на игралната сметка ще бъде надлежно уведомен за всяко коригиране несъответствие на баланса.

c) Всяка жалба/спор във връзка с определянето на изхода от което и да е събитие със залагания трябва да бъде отправена до Организатора в рамките на 14 дни от първоначалното валидиране, за да бъде извършено пълно разследване. Всички останали оплаквания ще бъдат разглеждани само ако Титулярят на игралната сметка предостави неоспорими доказателства за погрешно валидиране. Такива доказателства ще бъдат взети предвид само ако могат да

бъдат съотнесени по някакъв начин със ситуациите, описани в глава 11.b).

d) В случай на жалба/спор Организаторът има правода спре достъпа до игралната сметка, докато не приключи всички разследвания, които счете за необходими.

e) Настоящите Правила са приложими за всички транзакции в секцията Спортни залагания на Организатора и могат да бъдат допълнени с други правила. В случай на неяснота документите ще имат следния ред на приоритет: (i) Общите условия се публикуват във връзка с всяка оферта и/или кампания; (ii) Ако те не предоставят окончателно решение на въпроса, трябва да се направи преглед на Правилата, освен ако не е посочено друго в Правилата за специфичните спортове.

f) Адаптации на други езици на Правилата или всеки друг текст, който може да бъде свързан с предложения за залагане, се правят само за информационни цели. Въпреки че са взети всички необходими предпазни мерки, за да се гарантира най- точното възпроизвеждане на Правилата на конкретния език, Организаторът не поема никаква отговорност за несъвместимост между българската версия и версията на който и да е друг език. В случай на несъответствие между българската версия и съответния превод, българската версия ще се счита за обвързваща и ще бъде основа за определяне на изхода на събитията.

g) Всички данни, предоставени или достъпни в, от или във връзка с офертата за залагане с фиксирани коефициенти на спортни събития, могат да бъдат използвани от Титуляря само за лична, нетърговска употреба и всяко използване или опит за използване на такива данни за търговски цели е строго забранено.

h) Организаторът има право да приложи всяка клауза на договора относно предложение за залагане срещу всеки Титуляр на игрална сметка.

Глава 7. Функция за Cashout (кешаут):

Функцията Cashout (кешаут) осигурява на потребителите контрол върху техните залози, като предлага възможност за получаване на възвръщаемост преди края на дадено събитие. Потребителите могат да изберат пълно или частично изплащане. Изборът на частично Cashout им позволява да запазят част от залога си, а останалата част да остане активна до края на събитието.

<u>Правила и условия:</u>

a) Cashout ще бъде достъпен както за залози преди мач, така и за залози на живо, освен ако: a. Пазарът за залози е спрян или селекцията/линията (обикновено линиите Total и Spread) не е достъпна за залагане.

b. Пазарът за залози не е достъпен за изплащане поради техническата конфигурация на спортния раздел.

c. Коефициентът за селекция е твърде висок, за да предложи стойност за cashout (кешаут)

d. Функцията за cashout (кешаут) е деактивирана за конкретен клиент поради сегментиране на клиентите по преценка на „Колабиум“ ЕООД.

e. Функцията за cashout (кешаут) е била деактивирана от определен шампионат. b) Стойността на cashout се изчислява автоматично в реално време според текущите вероятности.

c) Маржът за cashout (кешаут) се определя от „Колабиум“ ЕООД и може да бъде променен по собствена преценка. Може да варира за различните пазари за залози.

d) Залози, които са уредени чрез използване на който и да е аспект на Cashout (кешаут), обикновено се ИЗКЛЮЧВАТ от всякакви промоции за спортни залози. Проверете условията

на всяка отделна промоция за повече подробности.

е) „Колабиум“ ЕООД има право да забрани опцията Cashout (кешаут) за определен пазар за залози, шампионат, категория и спорт по всяко време. Допълнителна информация можете да намерите и в раздела "Често задавани въпроси" на нашия уебсайт.

ОБЩИ ПРАВИЛА

1. Резултатът на един пазар се урежда веднага след като той бъде определен.

При наличие на дългосрочен или краткосрочен пазар, който се решава чрез официално съобщение, компанията си запазва правото да анулира всички залози, направени след публикуването на резултата.

В случай, че мачът не бъде завършен (поради метеорологични условия, недостатъчен брой играчи и т.н.) и в крайна сметка бъде решен от съдията и/или чрез официално съобщение, компанията си запазва правото да урежда съответно всички залози, направени след обявяването на резултата от официалния източник.

Ако съобщението бъде направено повече от 48 часа след края на мача и всички нерешени залози вече са били обработени като нерешени, следователно анулирани, уреждането на залозите остава в сила.

Всички пазари за специални залози за играчи са изключени от горното правило.

Ако пазарът не бъде определен по-рано в играта, компанията урежда резултата от играта след завършването на нормалната продължителност (редовно време) на мача, освен ако не е посочено друго в описанието на пазара на уебсайта.

Пример 1: **Пазарът за победител в мач 1X2** на събитие се определя след края на нормалната продължителност (редовно време) на събитието. Победителят в мач 1X2 за футбол (английски футбол) се определя след 90 минути, включително всякакви допълнителни минути, обявени от съдията на мача като "нормална продължителност".

В случай, че събитието премине в продължения/ допълнително време (когато редовното време не реши победителя), всички пазари, които включват „включително продължения“ или „включително допълнително време“, се изплащат след завършването на продълженията/ допълнителното време. Всички дузпи (или други начини за определяне на победителя), които могат да последват, не се вземат предвид, освен ако не е ясно посочено в описанието на пазара.

Събития, които не започнат навреме поради каквато и да е причина или дори бъдат отложени, могат да останат отворени и всички залози остават валидни, ако започнат в рамките на следващите 48 часа от официалното време на старта. Във всички други случаи компанията си запазва правото по свое усмотрение да анулира всички залози за такива отложени събития и да възстанови залозите на клиентите.

За събития, които бъдат прекъснати след началото им и продължат от организатора в рамките на 48 часа от официалното време на старта, компанията си запазва правото да запази всички залози валидни и да ги уреди според резултата.

За събития, които бъдат прекъснати след началото им и не бъдат продължени от организатора в рамките на 48 часа, компанията ще уреди всички определени пазари, решени на терена, и ще анулира останалите, като възстанови залозите на клиентите.

Пазари, свързани с квалификацията на отбор (например Квалифициране, Метод на победа и т.н.) в конкретен турнир (мачове за купа, плейофни мачове и т.н.) ще бъдат анулирани, ако мачът бъде отложен или прекъснат и не бъде пренасрочен да се играе в рамките на 48 часа. В случай, че има два мача (двойна среща), само пазарите за отложените събития, ще бъдат анулирани.

Всички залози, свързани с квалификации, направени на краткосрочни или дългосрочни крайни пазари, ще останат валидни до тяхното решаване, независимо от отлагането/прекъсването на събитията.

По отношение на горното общо правило съществуват изключения като:

Тенис мачовете ще останат отворени и всички залози ще са валидни до момента, в който официалните лица или организиращият орган обявят победител. В такива случаи, правилото за 48 часа не е валидно. Въпреки това, в случай на отказване или дисквалификация на играч (поради контузия, заболяване или лични обстоятелства), доброволно решение, служебна загуба, дисквалификация или прекъсване на мача, всички пазари, решени на терена, се уреждат съответно, а всички останали неуредени пазари се анулират. За избягване на съмнение, ако тенисист се откаже преди завършването на последната точка, пазарът за победител в мача е невалиден, но всички пазари, свързани със специфични сетове или игри, които са били решени, се уреждат съответно.

В случай на следните американски спортове, като MLB (или други бейзболни лиги), NHL и NBA (NFL и MLS не са включени в това правило), ако не започнат или бъдат прекъснати след началото и не бъдат продължени в същия ден според местната часова зона от обявеното време на старта, всички нерешени залози се анулират.

(Например, ако футболен мач бъде прекъснат през второто полувреме, пазарите за първото полувреме ще бъдат уредени нормално).

(Например, в горния пример, пазарите за второто полувреме, които не са били решени) ще бъдат анулирани и залозите ще бъдат възстановени на клиентите).

В случай на прекъснати или отложени събития от NFL (или други Американски футболни лиги), всички пазари се считат за невалидни, освен ако мачът не продължи в

същата седмична програма на NFL (или друга лига по Американски футбол) (от четвъртък до сряда според местното време на стадиона).

MLB (или други бейзболни лиги): пазарът за победител (Moneyline) се счита за решен, ако официалните лица на лигата смятат мача за завършен и ако:

1. Поне 5 ининга са изиграни.

ИЛИ

2. 4.5 ининга са завършени и домакинският отбор (или отборът, който бие втори) води. Във всички останали случаи, залозите на Money Line се уреждат като невалидни.

За избягване на съмнение, залозите на всички други пазари (например Totals, Spread и т.н.) ще останат валидни, освен ако вече не са решени, ако:

1. Поне 9 ининга са завършени **ИЛИ**

2. 8.5 ининга са завършени и домакинският отбор (или отборът, който бие втори) води.

Във всички останали случаи, залозите се уреждат като невалидни. В случай на прилагане на Правилото за милосърдие (Mercy Rule), всички залози ще останат валидни с резултата към момента на прекъсването.

MLB (или други бейзболни лиги), всички пазари за **Pitcher Lines** (PL пазари за Moneyline, Spread и Totals) са невалидни при промяна на посочения начален питчър. Залозите, направени на пазари за Pitcher Lines, ще включват индикация (PL) в талона за залози и в историята на залозите. В случай че индикаторът (PL) не е видим в талона за залози, залогът е направен на линията на действие (Action Line) и ще бъде уреден съответно. Линиите на действие се уреждат въз основа на резултата от събитието, независимо от промените в питчърите. Всички нови предложени Pitcher Lines ще следват горепосочените правила. Линиите на действие следват общите правила с изключенията, свързани с **MLB (или други бейзболни лиги**), както е описано по-горе.

В бейзбола и в случай на **7-инингов мач**, залозите на всички пазари ще останат валидни, освен ако вече не са решени, ако:

1. Поне 7 ининга са завършени

ИЛИ

2. 6.5 ининга са завършени и домакинският отбор (или отборът, който бие втори) води.

Изключение е **Moneyline (победител в мача**), който се счита за решен, ако:

1. Поне 5 ининга са завършени

ИЛИ

2. 4.5 ининга са завършени и домакинският отбор (или отборът, който бие втори) води.

Във всички останали случаи, залозите на Money Line се уреждат като невалидни.

Мачове по баскетбол за купи или плейофи и т.н., които се решават чрез най-добрия от 2 мача с общ брой точки, попадат под специфични правила за уреждане. В случай на равенство в първия мач, не се играят продължения и пазарът за победител (включително продължения) се урежда като невалиден, докато останалите пазари се уреждат нормално според резултата. Уреждането ще бъде същото, ако вторият мач завърши наравно, а има победител в първия мач.

Относно случаите, когато резултатите са равни след втория мач (напр. Отбор А печели първия мач с резултат 75-70, а Отбор Б печели втория мач с резултат 85-80), уреждането ще бъде направено на всички пазари, базирани на резултата от редовното време, а резултатът от продълженията ще бъде игнориран.

1.2 Компанията си запазва правото да не приеме частично или изцяло залог без да посочи причина на клиента. Ако залогът не бъде приет, заложените суми се връщат на клиента.

1.3 Преди началото на събитие, компанията си запазва правото по свое усмотрение да анулира или отмени частично или изцяло залог, дори след приемането му, без да поосчва причина на клиента.

След започване на събитието, компанията си запазва правото по свое усмотрение да анулира или отмени частично или изцяло залог, дори след приемането му и дори след уреждането му, ако има валидна причина за това, като например:

• грешка във формулировката (очевидна грешка) на събитието или коефициентите, или времето на старта.

• опит на клиента да заобиколи ограниченията на компанията (потенциални изплащания) и управление на риска чрез поставяне на множество идентични или сходни залози или откриване на множество сметки.

• клиентът използва предимството на публично обявление или тайна информация, до която има достъп, за да определи изхода на залога.

• клиентът комбинира свързани залози.

• клиентът активно участва в събитието, като играч, съдия, мениджър или има пряка или косвена връзка с участниците в събитието.

• компанията претърпи техническа грешка, като предлага неправилни коефициенти или събития.

• всяка друга валидна причина, която ще бъде съобщена на клиента при поискване.

1.4 Максималните печалби на фиш са 50,000 Euro (EUR).

1.5 Нашата компания си запазва правото да анулира всички залози на събитие, ако има промяна във връзка с мястото на провеждане на събитието.

1.6 Нашата компания си запазва правото да анулира всички залози, ако има радикални промени в обстоятелствата на събитието, като например продължителността на игровото време, разстоянието в състезание, броя на периодите и т.н.

1.7 В случай, че нашата компания подозира, че спортно събитие е проведено измамно или с висока вероятност да бъде уредено, така че резултатът да е известен на определени лица предварително, компанията си запазва правото да:

• задържи специфични фишове за залози неуредени

• информира съответните регулаторни органи и власти (ESSA, Sportradar, федерации), в зависимост от това под чия юрисдикция е компанията и с кого сътрудничи

• изчака до получаване на становище от тези органи или власти

• уреди или анулира залога в съответствие с решението на съответните органи или власти

1.8 В случай, че по време на процеса на поставяне на залог системата е технически прекъсната поради каквато и да е причина, компанията ще следва стандартните проверки, като например наличност на средства, правилност на коефициентите и т.н., и си запазва правото да приеме или отхвърли залога. В такъв случай клиентът трябва да влезе в системата веднага щом тя стане достъпна и да посети страницата с историята на залозите, за да потвърди дали залогът е приет или не.

1.9 Всяко решение, взето от **Видео асистент рефера (VAR**), което противоречи на оригиналното решение, взето от съдиите на терена (включително не-вземане на решение с позволяване на играта да продължи преди преглед на видеото), и по този начин променя разбирането за състоянието на мача по време на поставяне на залога, ще доведе до анулиране на всички залози, поставени в периода между действителното настъпване на първоначалния инцидент и окончателното решение на съдията за инцидента, освен ако коефициентите, предлагани за конкретния залог, не са засегнати от използването на VAR или вече са били отчетени в предлаганите коефициенти по време на приемането на залога. Уреждането на всички други несвързани предложения за залози, включително тези, определени от всяка игра между времето на първоначалния инцидент и решението след VAR прегледа, които не са повлияни/променени от решението на VAR, ще остане валидно.

За целите на резултатите VAR прегледите се считат за настъпили по време на първоначалния инцидент, за който в крайна сметка ще бъде използван VAR, дори ако играта не е била веднага прекъсната. Компанията си запазва правото да отмени всякакви предварително уредени оферти, при които уреждането става неточно след окончателното решение на съдията, при условие че това решение е взето и съобщено преди края на мача и/или посоченото време.

1.10 За по-добро визуално изживяване нашата компания прилага съкращение на коефициентите до два десетични знака, видими на екрана. Изчисленията на общите коефициенти се извършват с шест десетични знака, докато общата сума на печалбите винаги се съкращава до втория десетичен знак. Всяка разлика, която се забелязва, е просто продукт на правилата за закръгляне, обяснени тук.

1.11 Максималният период между уреждането на фиш за залог и евентуално повторно уреждане е 30 дни.

1.12 Ако мачът бъде прекратен от съдията в 79:00 минута или по-късно, всички пазари се уреждат съобразно крайния резултат. Ако мачът бъде прекратен от съдията в 78:59 минута или по-рано, всички неуредени пазари ще бъдат обявени за невалидни.

В мачове, които са ПРЕКЪСНАТИ/СПРЕНИ поради други причини (бунтове на фенове, сбивания на играчи, тежка контузия, лошо време, повреда на осветлението и т.н.), всички неуредени пазари ще бъдат обявени за невалидни.

1.13 Поддържани формати на мачове

Възможните поддържани формати за залози преди мача и на живо са 2x25, 2x30, 2x35, 2x40, 2x45, 3x30.

За мачове с продължителност по-малка от 50 минути или по-голяма от 90 минути, всички пазари ще бъдат обявени за невалидни. Във всички останали случаи залозите ще останат валидни.

За формат 3x30, продължителността на полувремето ще бъде изчислена като „Обща продължителност на мача / 2“.

Нашата компания не носи отговорност за неочаквани промени във форматите и съответното уреждане съгласно нашите правила. Рискът е за сметка на клиента и е включен в приемането на Общите условия по време на регистрацията.

1.14 Пазари за Общо класиране (краткосрочни и дългосрочни) са подчинени на правилото „Играй или плати“. Според правилото „Играй или плати“, залозите на участниците в пазарите за Общо класиране ще останат валидни, дори ако посоченият играч/отбор не успее да вземе участие в състезанието, независимо от причината (следователно се уреждат като загубени). Това правило важи за всички пазари за Общо класиране (Победител, Топ 3, Топ 5 и т.н.), отнасящи се до списък с участници в състезание.

Пазарите за H2H (отбор срещу отбор) са изключени, затова ако някой от посочените участници не вземе участие в състезанието, пазарите H2H, в които той/тя е включен, ще бъдат обявени за невалидни. Същото уреждане ще се приложи за пазари, свързани с индивидуалното представяне на отбор или участник (например пазари за класиране). В случай на смяна на участник с друг участник от същия отбор, уреждането на отборните пазари (H2H, класиране и т.н.) ще остане валидно, докато индивидуалните пазари за участника ще бъдат обявени за невалидни.

2. Обяснение на специфични видове залози

Голмайстори: Първи, Последен, Голмайстор по всяко време

Залозите се отнасят само за редовното време. Автоголовете (според официалния орган) не се зачитат или се броят като „без голмайстор“, ако играта има само „автоголове“.

Залаганията за Първи Голмайстор ще бъдат НЕВАЛИДНИ, ако играчът не участва в играта или се включи след отбелязването на първия гол или автогол, с изключение на автогол, който се игнорира.

Залаганията за Последен Голмайстор ще бъдат НЕВАЛИДНИ, ако играчът не участва в играта.

Залаганията за Голмайстор по всяко време се прилагат за всеки играч, независимо от времето на включване в играта. Залаганията за Голмайстор по всяко време ще бъдат НЕВАЛИДНИ, ако играчът не участва в играта.

В случай на прекъсване на мач, но с поне един отбелязал голмайстор, залозите за първи голмайстор ще останат валидни, а залозите за последен голмайстор ще бъдат невалидни.

Пазарът за Голмайстор по всяко време за този играч ще бъде уреден като печеливш, а залозите за други играчи ще бъдат невалидни.

Горепосочените правила важат за пазарите „Първи/Голмайстор по всяко време и 1X2“ и „**Първи/Голмайстор по всяко време и Точен резултат**“.

3. Уреждане на азиатски линии

*Приложимо за всички пазари, които могат да имат азиатски линии като налични опции за различни спортове (точки/сета/игри/кръгове/и т.н. може да се приложи вместо голове).

Таблица Общо голове

Селекция Азиатска гол линия	Общо отбелязани голове	Резултат от селекцията
Над 0.5	0	Загубил
	1 или повече	Спечелил
Над 0.75	0	Загубил
	1	Наполовина спечелил
	2 или повече	Спечелил
Над 1	0	Загубил
	1	Невалиден
	2 или повече	Спечелил
Над 1.25	0	Загубил
	1	Наполовина Загубил
	2 или повече	Спечелил
Над 1.5	1 или по-малко	Загубил
	2 или повече	Спечелил
	1 или по-малко	Загубил

Над 1.75	2	Наполовина спечелил
	3 или повече	Спечелил
Над 2	1 или по-малко	Загубил
	2	Невалиден
	3 или повече	Спечелил

Селекция Азиатска гол линия	**Общо отбелязани голове**	**Резултат от селекцията**
Под 0.5	0	Спечелил
	1 или повече	Загубил
Под 0.75	0	Спечелил
	1	Наполовина Загубил
	2 или повече	Загубил
Под 1	0	Спечелил
	1	Невалиден
	2 или повече	Загубил
Под 1.25	0	Спечелил
	1	Наполовина спечелил
	2 или повече	Загубил
Под 1.5	1 или по-малко	Спечелил
	2 или повече	Загубил
Под 1.75	1 или по-малко	Спечелил
	2	Наполовина Загубил
	3 или повече	Загубил
Под 2	1 или по-малко	Спечелил
	2	Невалиден
	3 или повече	Загубил

Обяснение на резултатите Половин печалба / Половин загуба: При залог с половин печалба, половината от залога се счита за спечелен, а другата половина се счита за невалидна. При залог с половин загуба, половината от залога се счита за загубен, а другата половина се счита за невалидна.

<u>Таблица с хендикап двустранен</u>

Селекция 2-странен хендикап	Краен резултат	Резултат от селекцията
Отбор А (-0)	Отбор А печели	Спечелил
	Равен	Невалиден
	Отбор А губи	Загубил
Отбор А (-0.25)	Отбор А печели	Спечелил
	Равен	Наполовина Загубил
	Отбор А губи	Загубил
Отбор А (-0.5)	Отбор А печели	Спечелил
	Равен или Отбор А губи	Загубил
Отбор А (-0.75)	Отбор А печели с 1 гол	Наполовина спечелил
	Отбор А печели с 2 или повече гола	Спечелил
	Равен или Отбор А губи	Загубил
Отбор А (-1)	Отбор А печели с 1 гол	Невалиден
	Отбор А печели с 2 или повече гола	Спечелил
	Равен или Отбор А губи	Загубил
Отбор А (-1.25)	Отбор А печели с 1 гол	Наполовина Загубил
	Отбор А печели с 2 или повече гола	Спечелил
	Равен или Отбор А губи	Загубил
Отбор А (-1.5)	Отбор А печели с 2 или повече гола	Спечелил
	Отбор А печели с 1 гол или Равен или Отбор А губи	Загубил

Селекция 2-странен хендикап	Краен резултат	Резултат от селекцията
Отбор А (+0)	Отбор А печели	Спечелил
	Равен	Невалиден
	Отбор А губи	Загубил
Отбор А (+0.25)	Отбор А печели	Спечелил
	Равен	Наполовина спечелил
	Отбор А губи	Загубил

Отбор А (+0.5)	Отбор А печели или Равен	Спечелил
	Отбор А губи	Загубил
Отбор А (+0.75)	Отбор А печели или Равен	Спечелил
	Отбор А губи с 1 гол	Наполовина Загубил
	Отбор А губи с 2 или повече гола	Загубил
Отбор А (+1)	Отбор А печели или Равен	Спечелил
	Отбор А губи с 1 гол	Невалиден
	Отбор А губи с 2 или повече гола	Загубил
Отбор А (+1.25)	Отбор А печели или Равен	Спечелил
	Отбор А губи с 1 гол	Наполовина спечелил
	Отбор А губи с 2 или повече гола	Загубил
	Отбор А печели или Равен или губи с 1 гол	Спечелил
Отбор А (+1.5)	Отбор А губи с 2 или повече гола	Загубил

Обяснение на резултатите Половин печалба / Половин загуба: При залог с половин печалба, половината от залога се счита за спечелен, а другата половина се счита за невалидна. При залог с половин загуба, половината от залога се счита за загубен, а другата половина се счита за невалидна.

ТИЙЗЪР ЗАЛОЗИ

В спортните залагания, тийзър залогът е вид парлей залог. При тийзър залог, залагащият има право да промени точковата разлика на мача, като прави залога по-лесен за спечелване. В смяна на това, залагащият получава по-ниска възвръщаемост на залозите в случай на победа. Ако една от селекциите загуби, тийзърът се счита за загубен. Ако една от селекциите е обявена за невалидна, а останалите са спечелени, тийзърът се счита за невалиден.

ПРАВИЛО ЗА DEAD HEAT (РАВЕНСТВО)

Когато няма очевиден победител или има равенство между двама, трима или повече състезатели, се прилага правилото за "Dead Heat". Това означава, че коефициентите ще бъдат разделени на броя на участниците, които са завършили на това място.

Пример: Равенство в конните надбягвания или равенство в пазара за най-добър голмайстор в шампионат.

Двама играчи са завършили с равен брой голове в шампионат. Играч 1 има коефициент 3.00, а Играч 2 има коефициент 1.5.

Коефициентите ще бъдат разделени на 2 и залогът ще бъде изплатен нормално.

Играч 1 ще бъде изплатен с коефициент 3.00 / 2 = 1.5.

Играч 2 ще бъде изплатен с коефициент 1.5 / 2 = 0.75.

<u>ПРАВИЛА ЗА ПАЗАРИ ЗА КЛАСИРАНЕ</u>

Да се класира: Този пазар се състои в прогнозиране на това кой от отборите ще премине в следващия кръг на турнира. За тази опция се вземат предвид резултатите от първия и втория мач, включително продълженията и изпълненията на дузпи, ако има такива.

Метод на победата

В този пазар трябва да предскажем как отборът ще се класира за следващия кръг.

Пример: Ако моята селекция е:

Продължения на домакина (Ювентус Торино Продължения): Посочвам, че този пазар ще бъде определен по време на продълженията.

Редовно време на домакина (Ювентус Торино Редовно време): Предвиждам, че този пазар ще бъде определен през редовното време + допълнителни минути на мача.

Дузпи за госта (Аякс дузпи): Предвиждам, че пазарът ще бъде определен чрез изпълнение на дузпи.

<u>BET BUILDER (изграждане на залог)</u>

Функцията Bet Builder дава възможност на играча да комбинира селекции от едно и също събитие в един фиш за залог. Ако една от селекциите, участващи във фиша Bet Builder, бъде обявена за невалидна/нулева, тогава целият фиш за залог също се обявява за невалиден/нулев, независимо от резултата на останалите селекции, участващи в Bet Builder.

Пример: В мача ЛА Лейкърс срещу Торонто Раптърс създаваме фиш за залог Bet Builder с ЛА Лейкърс да спечелят, Над 220,5 точки в мача и Играч X - Над 29,5 точки. В случай че Играч X не участва в мача, селекцията за неговите точки (над 29,5) се урежда като невалидна. Следователно, целият фиш за залог се урежда като невалиден, тъй като селекцията участва в Bet Builder.

<u>РАННО ИЗПЛАЩАНЕ ПРИ ФУТБОЛ</u>

С офертата за Ранно Изплащане при Футбол, можете да направите залог преди началото на мача на пазара 1X2 (победа за домакин или гост) и ако вашият отбор води с 2 гола в някакъв момент от мача, печелите автоматично, без да чакате края на мача!

Офертата е валидна за единични, множествени, системни и Bet Builder залози, поставени на пазара 1X2 (Победа за домакин или гост) САМО преди началото на мача и не по време на мача. Офертата не се прилага за залози, поставени на опцията за равенство в съответната игра.

Вашият залог ще бъде изплатен изцяло, ако вашият отбор поведе с два гола в някакъв момент от мача, независимо от крайния резултат. Тази оферта не се прилага за залози, при които е използвана функцията Cash Out. При множествени залози, предоставянето на офертата за конкретна селекция/-и от залога няма да бъде засегнато с обратно действие, ако клиентът използва функцията Cash Out за останалите селекции.

Всички печалби ще бъдат кредитирани възможно най-скоро, след като отборът поведе с два гола. Тази оферта няма да се прилага, ако залогът е напълно изтеглен чрез функцията Cash Out. Ако залогът е частично изтеглен и вашият отбор поведе с два гола, залогът ще бъде уреден върху оставащия активен залог.

Ако вашият залог бъде изплатен рано съгласно тази оферта, той няма да бъде изплатен отново, ако вашата селекция продължи и спечели мача.

РАННО ИЗПЛАЩАНЕ ПРИ БЕЙЗБОЛ

С офертата за Ранно изплащане при бейзбол, можете да направите залог преди началото на мача на пазара Money Line (победа за домакин или гост) и ако вашият отбор поведе с 5 рънa в някакъв момент от мача, печелите автоматично, без да чакате края на мача!

Офертата е валидна за единични, множествени, системни и Bet Builder залози, поставени на пазара Money Line (Победа за домакин или гост) САМО преди началото на мача и не по време на мача.

Вашият залог ще бъде изплатен изцяло, ако вашият отбор води с пет рънa в някакъв момент от мача, независимо от крайния резултат. Тази оферта не се прилага за залози, при които е използвана функцията Cash Out. При множествени залози, предоставянето на офертата за конкретна селекция/-и от залога няма да бъде засегнато с обратно действие, ако клиентът използва функцията Cash Out за останалите селекции. Всички печалби ще бъдат кредитирани възможно най-скоро, след като отборът поведе с пет рънa.

Тази оферта няма да се прилага, ако залогът е напълно изтеглен чрез функцията Cash Out. Ако залогът е частично изтеглен и вашият отбор поведе с пет рънa, залогът ще бъде уреден върху оставащия активен залог.

Ако вашият залог бъде изплатен рано съгласно тази оферта, той няма да бъде изплатен отново, ако вашата селекция продължи и спечели мача. Офертата не е валидна за съответните Pitcher Lines (Money Line PL).

РАННО ИЗПЛАЩАНЕ ПРИ АМЕРИКАНСКИ ФУТБОЛ

С офертата за Ранно изплащане при американски футбол, можете да направите залог преди началото на мача на пазара Money Line (победа за домакин или гост) и ако вашият отбор поведе със 17 точки в някакъв момент от мача, печелите автоматично, без да чакате края на мача!

Офертата е валидна за единични, множествени, системни и Bet Builder залози, поставени на пазара Money Line (Победа за домакин или гост) САМО преди началото на мача и не по време на мача.

Вашият залог ще бъде изплатен изцяло, ако вашият отбор води със седемнадесет точки в някакъв момент от мача, независимо от крайния резултат.

Тази оферта не се прилага за залози, при които е използвана функцията Cash Out. При множествени залози, предоставянето на офертата за конкретна селекция/-и от залога няма да бъде засегнато с обратно действие, ако клиентът използва функцията Cash Out за останалите селекции.

Всички печалби ще бъдат кредитирани възможно най-скоро, след като отборът поведе със седемнадесет точки. Тази оферта няма да се прилага, ако залогът е напълно изтеглен чрез функцията Cash Out.

Ако залогът е частично изтеглен и вашият отбор поведе със седемнадесет точки, залогът ще бъде уреден върху оставащия активен залог.

Ако вашият залог бъде изплатен рано съгласно тази оферта, той няма да бъде изплатен отново, ако вашата селекция продължи и спечели мача.

<u>РАННО ИЗПЛАЩАНЕ ПРИ БАСКЕТБОЛ</u>

С офертата за Ранно изплащане при баскетбол, можете да направите залог преди началото на мача на пазара Money Line (победа за домакин или гост) и ако вашият отбор поведе с 18 или 20 точки в някакъв момент от мача, печелите автоматично, без да чакате края на мача!

Офертата е валидна за единични, множествени, системни и Bet Builder залози, поставени на пазара Money Line (Победа за домакин или гост) САМО преди началото на мача и не по време на мача.

Вашият залог ще бъде изплатен изцяло, ако вашият отбор води с осемнадесет или двадесет точки в някакъв момент от мача, независимо от крайния резултат.

Тази оферта не се прилага за залози, при които е използвана функцията Cash Out.

При множествени залози, предоставянето на офертата за конкретна селекция/-и от залога няма да бъде засегнато с обратно действие, ако клиентът използва функцията Cash Out за останалите селекции.

Всички печалби ще бъдат кредитирани възможно най-скоро, след като отборът поведе с осемнадесет или двадесет точки.

Тази оферта няма да се прилага, ако залогът е напълно изтеглен чрез функцията Cash Out. Ако залогът е частично изтеглен и вашият отбор поведе с осемнадесет или двадесет точки, залогът ще бъде уреден върху оставащия активен залог.

Ако вашият залог бъде изплатен рано съгласно тази оферта, той няма да бъде изплатен отново, ако вашата селекция продължи и спечели мача.

РАННО ИЗПЛАЩАНЕ ПРИ ТЕНИС

С офертата за Ранно изплащане при тенис, можете да направите залог преди началото на мача на пазара за Победител в мача (победа за домакин или гост) и ако вашият играч поведе с 2 сета в някакъв момент от мача, печелите автоматично, без да чакате края на мача!

Вашият залог ще бъде изплатен изцяло, ако вашият играч води с два сета в някакъв момент от мача, независимо от крайния резултат.

Тази оферта не се прилага за залози, при които е използвана функцията Cash Out.

При множествени залози, предоставянето на офертата за конкретна селекция/-и от залога няма да бъде засегнато с обратно действие, ако клиентът използва функцията Cash Out за останалите селекции.

Всички печалби ще бъдат кредитирани възможно най-скоро, след като играчът поведе с два сета.

Тази оферта няма да се прилага, ако залогът е напълно изтеглен чрез функцията Cash Out. Ако залогът е частично изтеглен и вашият играч поведе с два сета, залогът ще бъде уреден върху оставащия активен залог.

Ако вашият залог бъде изплатен рано съгласно тази оферта, той няма да бъде изплатен отново, ако вашата селекция продължи и спечели мача.

РАННО ИЗПЛАЩАНЕ ПРИ ХОКЕЙ НА ЛЕД

С офертата за Ранно изплащане при хокей на лед, можете да направите залог преди началото на мача на пазара Money Line (победа за домакин или гост) и ако вашият отбор поведе с 3 гола в някакъв момент от мача, печелите автоматично, без да чакате края на мача!

Офертата е валидна за единични, множествени, системни и Bet Builder залози, поставени на пазара Money Line (Победа за домакин или гост) САМО преди началото на мача и не по време на мача.

Вашият залог ще бъде изплатен изцяло, ако вашият отбор води с три гола в някакъв момент от мача, независимо от крайния резултат.

Тази оферта не се прилага за залози, при които е използвана функцията Cash Out.

При множествени залози, предоставянето на офертата за конкретна селекция/-и от залога няма да бъде засегнато с обратно действие, ако клиентът използва функцията Cash Out за останалите селекции.

Всички печалби ще бъдат кредитирани възможно най-скоро, след като отборът поведе с три гола.

Тази оферта няма да се прилага, ако залогът е напълно изтеглен чрез функцията Cash Out. Ако залогът е частично изтеглен и вашият отбор поведе с три гола, залогът ще бъде уреден върху оставащия активен залог.

Ако вашият залог бъде изплатен рано съгласно тази оферта, той няма да бъде изплатен отново, ако вашата селекция продължи и спечели мача.

0% МАРЖ ПРИ ФУТБОЛЕН ПАЗАР 1X2

Тази функция ви дава възможност да направите залог на пазара 1X2 с 0% марж (това означава, че операторът не получава никаква комисиона, което прави предлаганите коефициенти възможно най-конкурентни).

Функцията за 0% марж е валидна за единични, множествени и системни залози, поставени на пазара 1X2 с индикация за 0% марж, САМО преди началото на мача и не по време на мача.

Пазарите с 0% марж не са включени в шаблона за бонус акумулатор и офертата за Ранно изплащане.

0% МАРЖ ПРИ БАСКЕТБОЛЕН ПАЗАР MONEY LINE

Тази функция ви дава възможност да направите залог на пазара Money Line с 0% марж (това означава, че операторът не получава никаква комисиона, което прави предлаганите коефициенти възможно най-конкурентни).

Функцията за 0% марж е валидна за единични, множествени и системни залози, поставени на пазара Money Line с индикация за 0% марж, САМО преди началото на мача и не по време на мача.

Пазарите с 0% марж не са включени в шаблона за бонус акумулатор и офертата за Ранно изплащане.

0% МАРЖ ПРИ ПАЗАР MONEY LINE ЗА АМЕРИКАНСКИ ФУТБОЛ

Тази функция ви дава възможност да направите залог на пазара Money Line с 0% марж (това означава, че операторът не получава никаква комисиона, което прави предлаганите коефициенти възможно най-конкурентни).

Функцията за 0% марж е валидна за единични, множествени и системни залози, поставени на пазара Money Line с индикация за 0% марж, САМО преди началото на мача и не по време на мача.

Пазарите с 0% марж не са включени в шаблона за бонус акумулатор и офертата за Ранно Изплащане.

0% МАРЖ ПРИ ПАЗАР ЗА ПОБЕДИТЕЛ В МАЧА ПРИ ТЕНИС

Тази функция ви дава възможност да направите залог на пазара за Победител в мача с 0% марж (това означава, че операторът не получава никаква комисиона, което прави предлаганите коефициенти възможно най-конкурентни).

Пазарите с 0% марж не са включени в шаблона за бонус акумулатор и офертата за Ранно Изплащане.

0% МАРЖ ПРИ ПАЗАР MONEY LINE ЗА БЕЙЗБОЛ

Тази функция ви дава възможност да направите залог на пазара Money Line с 0% марж (това означава, че операторът не получава никаква комисиона, което прави предлаганите коефициенти възможно най-конкурентни).

Функцията за 0% марж е валидна за единични, множествени и системни залози, поставени на пазара Money Line с индикация за 0% марж, САМО преди началото на мача и не по време на мача.

Пазарите с 0% марж не са включени в шаблона за бонус акумулатор и офертата за Ранно изплащане. Офертата не е валидна за съответните Pitcher Lines (Money Line PL).

0% МАРЖ ПРИ ПАЗАР MONEY LINE ЗА ХОКЕЙ НА ЛЕД

Тази функция ви дава възможност да направите залог на пазара Money Line с 0% марж (това означава, че операторът не получава никаква комисиона, което прави предлаганите коефициенти възможно най-конкурентни).

Функцията за 0% марж е валидна за единични, множествени и системни залози, поставени на пазара Money Line с индикация за 0% марж, САМО преди началото на мача и не по време на мача.

Пазарите с 0% марж не са включени в шаблона за бонус акумулатор и офертата за Ранно Изплащане.

ОФЕРТА ЗА ВЪЗСТАНОВЯВАНЕ ПРИ 0-0 ВЪВ ФУТБОЛА

Поставете залог преди началото на мача на пазарите, предлагани за тази оферта, и ако мачът завърши с равенство 0-0, вашият залог ще бъде напълно възстановен.

Офертата е валидна за единични, множествени, системни и Bet Builder залози, поставени на пазарите, предлагани за тази оферта, САМО преди началото на мача и не по време на мача.

Възстановяванията ще бъдат кредитирани възможно най-скоро след завършването на мача. Ако през това време играчът се намеси в залога по какъвто и да е начин (например чрез Cash Out/частичен Cash Out), залогът вече няма да бъде приложим за офертата за възстановяване при 0-0.

СПОРТНИ ПРАВИЛА И ОБЯСНЕНИЕ НА ПАЗАРИТЕ

ФУТБОЛ

Всички залози във футбола се основават на редовното време, освен ако е посочено друго в наименованието на пазара

Основни пазари*

*Някои от изброените по-долу пазари може да се появят под **E-Soccer** (електронен футбол) (прилагат се същите правила)

1X2: Трябва да прогнозирате изхода на мача. Има три възможни резултата: 1 (домакински отбор печели), X (равенство), 2 (гостуващ отбор печели).

Двоен шанс: Трябва да прогнозирате изхода на мача. Има три възможни резултата: 1X (в края на мача домакинът печели или завършва наравно), X2 (в края на мача гостът печели или завършва наравно), 12 (в края на мача домакинът печели или гостът печели).

Общо (над/под): Трябва да прогнозирате дали общият брой голове, отбелязани през мача, ще бъде над или под посочената бройка.

Да се класира: Трябва да прогнозирате дали посоченият отбор ще се класира за следващия етап на турнира.

Двата отбора да отбележат гол (GG/NG): Има два възможни изхода: GG (и двата отбора отбелязват поне по един гол през целия мач), NG (един или двата отбора не отбелязват гол през целия мач).

Залог Без равенство (DNB): Този пазар за залози се състои в следното – за да се определи залогът като печеливш, трябва непременно да има печеливш отбор, което означава, че ако мачът завърши наравно, парите, заложени на него, ще бъдат възстановени. Например, ако крайният резултат е равен, залогът ще бъде уреден като невалиден.

Следващ гол: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи следващия гол. Има три възможни изхода: 1 (домакинът отбелязва), няма гол, 2 (гостът отбелязва).

Кой отбор ще спечели остатъка от мача: Независимо от действителния резултат на събитието, към момента на поставяне на залога, резултатът от събитието ще се счита за 0-0.

Точен резултат: Предвидете точния резултат на мача, т.е. точния резултат в края на мача, например: (1-0, 3-0, 2-3...)

Хендикап (2-странен): Залог, при който победителят в играта трябва да бъде определен с определена голова разлика. Точният резултат се добавя или изважда от предложените голове в хендикапа и след тази операция се определя кой печели: домакинът, равенство или гостът. За уреждането на азиатски линии (+/-2.0, +/-2.25, +/-2.75 и т.н. моля, обърнете се към съответната таблица).

Хендикап (3-странен): Трябва да прогнозирате крайния резултат от мача, като вземете предвид хендикапа в скобите.

Например, (0:1) означава, че гостуващият отбор има предимство от един гол, а (1:0) означава, че домакинът има предимство от един гол.

Видове залози, налични на този пазар:

1H (0:1): Домакинът ще спечели мача с разлика от 2 или повече гола.

XH (0:1): Домакинът ще спечели мача с разлика от 1 гол.

2H (0:1): Гостуващият отбор ще спечели мача или ще завърши наравно.

1H (0:2): Домакинът ще спечели мача с разлика от 3 или повече гола.

XH (0:2): Домакинът ще спечели мача с разлика от 2 гола.

2H (0:2): Гостуващият отбор ще спечели мача, ще завърши наравно или ще загуби с 1 гол разлика.

1H (0:3): Домакинът ще спечели мача с разлика от 4 или повече гола.

XH (0:3): Домакинът ще спечели мача с разлика от 3 гола.

2H (0:3): Гостуващият отбор ще спечели мача, ще завърши наравно или ще загуби с 1 или 2 гола разлика.

1H (1:0): Домакинът ще спечели мача или ще завърши наравно.

XH (1:0): Гостуващият отбор ще спечели мача с разлика от 1 гол.

2H (1:0): Гостуващият отбор ще спечели мача с разлика от 2 или повече гола.

1H (2:0): Домакинът ще спечели мача, ще завърши наравно или ще загуби с 1 гол разлика.

XH (2:0): Гостуващият отбор ще спечели мача с разлика от 2 гола.

2H (2:0): Гостуващият отбор ще спечели мача с разлика от 3 или повече гола.

1H (3:0): Домакинът ще спечели мача, ще завърши наравно или ще загуби с 1 или 2 гола разлика.

XH (3:0): Гостуващият отбор ще спечели мача с разлика от 3 гола.

2H (3:0): Гостуващият отбор ще спечели мача с разлика от 4 или повече гола.

Полувреме / Пълно време: Трябва да прогнозирате изхода на първото полувреме на мача заедно с изхода на мача. Възможните резултати са: (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X и 2/2).

Последен гол: На този пазар трябва да прогнозирате кой от двата отбора ще отбележи последния гол в този мач. Ако изберете опцията „Няма“, посочвате, че няма да бъдат отбелязани повече голове.

Печеливша разлика: При този тип залози предвиждате кой отбор ще спечели и с каква разлика ще спечели.

Общо голове за домакина: Трябва да прогнозирате дали общият брой голове, отбелязани от домакина по време на мача, ще бъде над или под посочената стойност.

Общо голове за госта: Трябва да прогнозирате дали общият брой голове, отбелязани от госта по време на мача, ще бъде над или под посочената стойност.

Точен брой голове: Трябва да прогнозирате точния брой голове, отбелязани по време на мача. Възможните изходи са 0 гола, 1, 2, 3, 4, 5+.

Кой отбор ще отбележи: Състои се в прогнозиране дали само домакинът, гостът, и двата отбора или нито един ще отбележи в мача. Състои се в избор на ДА или НЕ, ако е избран някой от следните пазари за залагане в специалния раздел.

Без залог за домакин (1 без залог): Трябва да прогнозирате дали гостуващият отбор ще спечели мача или дали мачът ще завърши наравно. Ако домакинът спечели мача, залогът ще бъде обявен за невалиден.

Без залог за гост (2 без залог): Трябва да прогнозирате дали домакинът ще спечели мача или дали мачът ще завърши наравно. Ако гостът спечели мача, залогът ще бъде обявен за невалиден.

Точен брой голове за домакина: Трябва да прогнозирате точния брой голове, отбелязани от домакина по време на мача. Възможните изходи са 0 гола, 1, 2, 3+.

Точен брой голове за госта: Трябва да прогнозирате точния брой голове, отбелязани от госта по време на мача. Възможните изходи са 0 гола, 1, 2, 3+.

Четно/Нечетно: Трябва да прогнозирате дали резултатът от мача ще бъде четно или нечетно число. Ако резултатът от мача е „0:0“, залозите се броят за „четно“.

Четно/Нечетно за домакина: Трябва да прогнозирате дали броят на головете, отбелязани от домакина по време на мача, ще бъде четно или нечетно число. Ако домакинът не отбележи гол, печелившата селекция е четно.

Четно/Нечетно за госта: Трябва да прогнозирате дали броят на головете, отбелязани от госта по време на мача, ще бъде четно или нечетно число. Ако гостът не отбележи гол, печелившата селекция е четно.

Домакин да отбележи: Трябва да прогнозирате дали домакинът ще отбележи поне един гол по време на мача.

Гост да отбележи: Трябва да прогнозирате дали гостът ще отбележи поне един гол по време на мача.

Множество голове: Трябва да прогнозирате броя на головете, отбелязани по време на мача, въз основа на различни предложени диапазони.

Множество голове за домакина: Трябва да прогнозирате броя на головете, отбелязани от домакина по време на мача, въз основа на различни предложени диапазони.

Множество голове за госта: Трябва да прогнозирате броя на головете, отбелязани от госта по време на мача, въз основа на различни предложени диапазони.

Тип на следващия гол: Трябва да прогнозирате типа на следващия гол, като изберете между следните възможности:

- **Пряк свободен удар:** Голът трябва да бъде отбелязан директно от пряк свободен удар или ъглов удар, за да се счита за гол от пряк свободен удар. Отклонените удари се броят, стига изпълнителят на свободния удар или ъгловия удар да бъде отчетен като голмайстор;
- **Дузпа:** Голът трябва да бъде отбелязан директно от дузпа. Голове след отбив на пропусната дузпа не се броят;
- **Автогол:** Ако голът е обявен за автогол;
- **Гол с глава:** Последният допир на голмайстора трябва да бъде с глава;
- **Удар:** Голът трябва да бъде с всяка друга част на тялото, освен главата, и другите типове не се прилагат;
- **Няма гол.**

Ще има ли изпълнение на дузпи: Трябва да прогнозирате дали в мача ще има изпълнение на дузпи.

Продължения Да/Не: Трябва да прогнозирате дали мачът ще премине в продължения.

Метод на победата: Трябва да прогнозирате как домакинът или гостът ще се класира за следващия кръг (или ще спечели, ако се касае за финал на шампионата). Предлагат се шест възможни резултата:

- Домакинът печели в редовното време.
- Гостът печели в редовното време
- Домакинът печели в продълженията
- Гостът печели в продълженията
- Домакинът печели след изпълнение на дузпи.
- Гостът печели след изпълнение на дузпи

Продължения и гол: Трябва да прогнозирате дали мачът ще премине в продължения и дали ще бъде отбелязан гол (Да) или не (Не).

Продължения - 1x2: Трябва да прогнозирате изхода 1X2 само за периода на продълженията.

Продължения - кой отбор ще спечели остатъка: Независимо от действителния резултат на събитието, към момента на поставяне на залога резултатът от събитието ще се счита за 0-0. Пазарът ще вземе предвид само продълженията.

Продължения - следващ гол: Трябва да прогнозирате кой отбор по време на продълженията ще отбележи следващия гол. Има 3 възможни резултата: 1 (домакинът отбелязва), няма гол, 2 (гостът отбелязва).

Продължения - общо: Трябва да прогнозирате дали общият брой голове, отбелязани само по време на продълженията, ще бъде над или под посочената стойност.

Продължения - хендикап: Трябва да прогнозирате крайния резултат от продълженията, като вземете предвид хендикапа в скобите. Например, (0:1) означава, че гостът има предимство от един гол, а (1:0) означава, че домакинът има предимство от един гол.

Продължения - точен резултат: Трябва да прогнозирате точния резултат само за периода на продълженията.

Изпълнение на дузпи - победител: Трябва да прогнозирате кой отбор ще спечели изпълнението на дузпи (1-2).

Изпълнение на дузпи - х-тата дузпа е отбелязана: Трябва да прогнозирате дали „х“-тата дузпа ще бъде отбелязана или не по време на изпълнението на дузпи.

Изпълнение на дузпи - х-тият гол: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи „х“-тият гол по време на изпълнението на дузпи. Има 3 възможни резултата: 1, X, 2.

Изпълнение на дузпи - печеливша разлика: Трябва да прогнозирате разликата в победата при изпълнението на дузпи за домакина или госта, или дали мачът ще завърши наравно.

Изпълнение на дузпи - общо: Трябва да прогнозирате дали общият брой голове, отбелязани по време на изпълнението на дузпи, ще бъде Над или Под.

Изпълнение на дузпи - общо за домакина: Трябва да прогнозирате дали общият брой голове, отбелязани от домакина по време на изпълнението на дузпи, ще бъде Над или Под.

Изпълнение на дузпи - общо за госта: Трябва да прогнозирате дали общият брой голове, отбелязани от госта по време на изпълнението на дузпи, ще бъде Над или Под.

Изпълнение на дузпи - точен брой голове: Трябва да прогнозирате точния брой голове, отбелязани по време на изпълнението на дузпи. Възможни са 7 изхода: 0-4, 5, 6, 7, 8, 9, 10+.

Изпълнение на дузпи - четно/нечетно: Трябва да прогнозирате дали броят на головете, отбелязани по време на изпълнението на дузпи, ще бъде четно или нечетно число.

Изпълнение на дузпи - четно/нечетно за домакина: Трябва да прогнозирате дали броят на головете, отбелязани от домакина по време на изпълнението на дузпи, ще бъде четно или нечетно число.

Изпълнение на дузпи - четно/нечетно за госта: Трябва да прогнозирате дали броят на головете, отбелязани от госта по време на изпълнението на дузпи, ще бъде четно или нечетно число.

Изпълнение на дузпи - точен резултат: Трябва да прогнозирате точния резултат по време на изпълнението на дузпи.

Изпълнение на дузпи - победител и общо: Трябва да прогнозирате резултата 1X2 от изпълнението на дузпи заедно с броя на головете, като се вземе предвид посочената стойност.

Резултат в почивката между продълженията (включително головете в редовното време): Трябва да прогнозирате резултата от първото полувреме на продълженията.

Продължения X-ти отбор да отбележи (включително головете в редовното време): Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи X-тия гол в продълженията.

Точен резултат в почивката между продълженията (включително головете в редовното време): Трябва да прогнозирате точния резултат в края на първото полувреме на продълженията.

Продължения - общо голове за първото полувреме (включително головете в редовното време): Трябва да прогнозирате броя на головете (над/под) в първото полувреме от продълженията.

Азиатски хендикап в почивката на продълженията (включително головете в редовното време): Трябва да прогнозирате резултата от първото полувреме на продълженията, като вземете предвид хендикапа в скобите.

Резултат след X минути: Трябва да прогнозирате резултата от мача след X минути.

Общо голове над/под след X минути: Трябва да прогнозирате броя на головете (над/под) след X минути.

Азиатски хендикап след X минути: Трябва да прогнозирате резултата след X минути, като вземете предвид хендикапа в скобите.

Пазари за първото полувреме

1-во полувреме - 1x2: Трябва да прогнозирате изхода само на първото полувреме на мача. Головете, отбелязани във второто полувреме, не се броят.

1-во полувреме - Общо: Трябва да прогнозирате дали общият брой голове, отбелязани само през първото полувреме, ще бъде над или под посочената стойност.

1-во полувреме - кой отбор ще спечели остатъка: Независимо от действителния резултат на събитието, към момента на поставяне на залога резултатът от събитието ще се счита за 0-0. Пазарът ще вземе предвид само първото полувреме.

1-во полувреме - следващ гол: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи следващия гол през първото полувреме. Има 3 възможни резултата: 1 (домакинът отбелязва), няма гол, 2 (гостът отбелязва).

1-во полувреме - двоен шанс: Трябва да прогнозирате изхода на първото полувреме. Има 3 възможни резултата: 1X (в края на първото полувреме домакинът печели или завършва

наравно), X2 (в края на първото полувреме гостът печели или завършва наравно), 12 (в края на първото полувреме домакинът печели или гостът печели).

1-во полувреме - без залог за равенство: Трябва да прогнозирате кой отбор ще спечели само първото полувреме на мача. Ако първото полувреме завърши наравно, селекцията ще бъде невалидна.

Хендикап на 1-во полувреме (2-странен): Трябва да прогнозирате крайния резултат от първото полувреме на мача, като вземете предвид хендикапа в скобите.

Хендикап на 1-во полувреме (3-странен): Трябва да прогнозирате крайния резултат от първото полувреме на мача, като вземете предвид хендикапа в скобите. Например, (0:1) означава, че гостът има предимство от един гол, а (1:0) означава, че домакинът има предимство от един гол.

1-во полувреме - точен брой голове за домакина: Трябва да прогнозирате броя на головете, които ще бъдат отбелязани от домакина през първото полувреме на мача.

1-во полувреме - точен брой голове за госта: Трябва да прогнозирате броя на головете, които ще бъдат отбелязани от госта през първото полувреме на мача.

1-во полувреме - четно/нечетно: Трябва да прогнозирате дали броят на головете, отбелязани само през първото полувреме, ще бъде четно или нечетно число. Резултатът на полувремето 0-0 се счита за четно.

1-во полувреме - и двата отбора да отбележат: Трябва да прогнозирате дали и двата отбора ще отбележат поне един гол през първото полувреме ИЛИ само един отбор или и двата отбора НЯМА да отбележат никакви голове през първото полувреме.

1-во полувреме - суха мрежа за домакина: Суха мрежа е термин, който се използва, за да опише отбор, който не е допуснал гол. Трябва да прогнозирате дали домакинът ще запази суха мрежата си през първото полувреме на мача.

1-во полувреме - суха мрежа за госта: Суха мрежа е термин, който се използва, за да опише отбор, който не е допуснал гол. Трябва да прогнозирате дали гостът ще запази суха мрежа през първото полувреме на мача.

1-во полувреме - 1x2 и двата отбора да отбележат: Трябва да прогнозирате изхода на първото полувреме и дали и двата отбора ще отбележат или не през първото полувреме.

1-во полувреме - 1x2 и общо: Трябва да прогнозирате комбинацията от резултата на полувремето на мача и дали общият брой голове, отбелязани през първото полувреме, ще бъде над или под посочената стойност. Има 6 възможни изхода:

1&Над=Домакинът печели първото полувреме и общите голове са над линията.
1&Под=Домакинът печели първото полувреме и общите голове са под линията.
X&Над=Първото полувреме завършва наравно и общите голове са над линията.
X&Под=Първото полувреме завършва наравно и общите голове са под линията.
2&Над=Гостът печели първото полувреме и общите голове са над линията.

2&Под=Гостът печели първото полувреме и общите голове са под линията.

1-во полувреме - точен резултат: Трябва да прогнозирате точния резултат от първото полувреме на мача.

1-во полувреме - множество голове: Трябва да прогнозирате броя на головете, отбелязани през първото полувреме, въз основа на различни предложени диапазони.

1-во полувреме - домакин да отбележи: Трябва да прогнозирате дали домакинът ще отбележи поне един гол през първото полувреме.

1-во полувреме - гост да отбележи: Трябва да прогнозирате дали гостът ще отбележи поне един гол през първото полувреме.

1-во полувреме - двоен шанс и GG/NG: Трябва да прогнозирате изхода на първото полувреме с 3 възможни изхода за двоен шанс (1X, 12 & X2) и дали и двата отбора ще отбележат през първото полувреме или не.

1-во полувреме - множество голове: Трябва да прогнозирате броя на головете, отбелязани през първото полувреме, въз основа на различни предложени диапазони.

1-во полувреме - 1X2 или GG/NG: Трябва да прогнозирате печелившия изход на първото полувреме ИЛИ дали и двата отбора, един отбор ще отбележи или нито един отбор няма да отбележи през първото полувреме. Само една прогноза трябва да се осъществи, за да бъде залогът печеливш.

Последен гол в 1-во полувреме: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи последния гол през първото полувреме на мача.

Първо полувреме – Общ брой аутове: Трябва да прогнозирате общия брой аутове, извършени от двата отбора заедно през първото полувреме

<u>Пазари за второто полувреме</u>

2-ро полувреме - 1x2: Трябва да прогнозирате изхода само на второто полувреме на мача. Головете, отбелязани през първото полувреме, не се броят.

2-ро полувреме - Общо: Трябва да прогнозирате дали общият брой голове, отбелязани само през второто полувреме, ще бъде над или под посочената стойност.

2-ро полувреме - кой отбор ще спечели остатъка: Независимо от действителния резултат на събитието, към момента на поставяне на залога резултатът от събитието ще се счита за 0-0. Пазарът ще вземе предвид само второто полувреме.

2-ро полувреме - следващ гол: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи следващия гол през второто полувреме. Има 3 възможни резултата: 1 (домакинът отбелязва), няма гол, 2 (гостът отбелязва).

2-ро полувреме - двоен шанс: Трябва да прогнозирате изхода на второто полувреме. Има 3 възможни резултата: 1X (в края на второто полувреме домакинът печели или завършва

наравно), X2 (в края на второто полувреме гостът печели или завършва наравно), 12 (в края на второто полувреме домакинът печели или гостът печели).

2-ро полувреме - без залог за равенство: Трябва да прогнозирате кой отбор ще спечели само второто полувреме на мача. Ако второто полувреме завърши наравно, селекцията ще бъде невалидна.

Хендикап на 2-ро полувреме (2-странен): Трябва да прогнозирате крайния резултат от второто полувреме на мача, като вземете предвид хендикапа в скобите.

Хендикап на 2-ро полувреме (3-странен): Трябва да прогнозирате крайния резултат от второто полувреме на мача, като вземете предвид хендикапа в скобите. Например, (0:1) означава, че гостът има предимство от един гол, а (1:0) означава, че домакинът има предимство от един гол.

2-ро полувреме - точен брой голове за домакина: Трябва да прогнозирате броя на головете, които ще бъдат отбелязани от домакина през второто полувреме на мача.

2-ро полувреме - точен брой голове за госта: Трябва да прогнозирате броя на головете, които ще бъдат отбелязани от госта през второто полувреме на мача.

2-ро полувреме - четно/нечетно: Трябва да прогнозирате дали броят на головете, отбелязани само през второто полувреме, ще бъде четно или нечетно число. Резултатът на полувремето 0-0 се счита за четно.

2-ро полувреме - и двата отбора да отбележат: Трябва да прогнозирате дали и двата отбора ще отбележат поне един гол през второто полувреме ИЛИ само един отбор или и двата отбора НЯМА да отбележат никакви голове през второто полувреме.

2-ро полувреме - суха мрежа за домакина: Суха мрежа е термин, който се използва, за да опише отбор, който не е допуснал гол. Трябва да прогнозирате дали домакинът ще запази суха мрежа през второто полувреме на мача.

2-ро полувреме - суха мрежа за госта: Суха мрежа е термин, който се използва, за да опише отбор, който не е допуснал гол. Трябва да прогнозирате дали гостът ще запази суха мрежа през второто полувреме на мача.

2-ро полувреме - 1x2 и двата отбора да отбележат: Трябва да прогнозирате изхода на второто полувреме и дали и двата отбора ще отбележат или не през второто полувреме.

2-ро полувреме - 1x2 и общо: Трябва да прогнозирате комбинацията от резултата на второто полувреме на мача и дали общият брой голове, отбелязани през второто полувреме, ще бъде над или под посочената стойност. Има 6 възможни изхода:

1&Над=Домакинът печели второто полувреме и общите голове са над линията.
1&Под=Домакинът печели второто полувреме и общите голове са под линията.
X&Над=Второто полувреме завършва наравно и общите голове са над линията.
X&Под=Второто полувреме завършва наравно и общите голове са под линията.
2&Над=Гостът печели второто полувреме и общите голове са над линията.

2&Под=Гостът печели второто полувреме и общите голове са под линията.

2-ро полувреме - точен резултат: Трябва да прогнозирате точния резултат от второто полувреме на мача.

2-ро полувреме - множество голове: Трябва да прогнозирате броя на головете, отбелязани през второто полувреме, въз основа на различни предложени диапазони.

2-ро полувреме - домакин да отбележи: Трябва да прогнозирате дали домакинът ще отбележи поне един гол през второто полувреме.

2-ро полувреме - гост да отбележи: Трябва да прогнозирате дали гостът ще отбележи поне един гол през второто полувреме.

2-ро полувреме - двоен шанс & GG/NG: Трябва да прогнозирате изхода на второто полувреме с три възможни изхода за двоен шанс (1X, 12 & X2) и дали и двата отбора ще отбележат или не през второто полувреме.

2-ро полувреме - множество голове: Трябва да прогнозирате броя на головете, отбелязани през второто полувреме, въз основа на различни предложени диапазони.

2-ро полувреме 1X2 или GG/NG: Трябва да прогнозирате печелившия изход на второто полувреме ИЛИ дали и двата отбора, един отбор или нито един отбор ще отбележат през второто полувреме. Само една прогноза трябва да се осъществи, за да бъде залогът печеливш.

Последен гол през 2-ро полувреме: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи последния гол през второто полувреме на мача.

Второ полувреме – Общ брой аутове: Трябва да прогнозирате общия брой аутове, извършени от двата отбора заедно през второто полувреме

<u>Комбинирани пазари</u>

1X2 & GG: Трябва да прогнозирате дали и двата отбора ще отбележат гол и изхода на мача заедно с крайния резултат. Предлагат се 6 възможни изхода:

- 1&GG = Домакинът ще спечели и двата отбора ще отбележат;
- X&GG = Мачът ще завърши наравно и двата отбора ще отбележат;
- 2&GG = Гостът ще спечели и двата отбора ще отбележат;
- 1&NG = Домакинът ще спечели и поне един отбор няма да отбележи;
- X&NG = Мачът ще завърши наравно и поне един отбор няма да отбележи;
- 2&NG = Гостът ще спечели и поне един отбор няма да отбележи.

Общо голове & GG/NG: Трябва да прогнозирате пазара Общо голове (Над/Под) заедно с това дали и двата отбора ще отбележат поне по един гол през целия мач (GG) или дали един или и двата отбора няма да отбележат гол през целия мач (NG). Залогът предлага четири възможни изхода: Над&GG, Над&NG, Под&GG, Под&NG.

1X2 & НАД/ПОД: Трябва да прогнозирате изхода на мача заедно с броя на отбелязаните голове по време на мача, като вземете предвид посочената стойност. Възможни са шест изхода: 1&Над “Х”, Х&Над “Х”, 2&Над “Х”, 1&Под “Х”, Х&Под “Х”, 2&Под “Х”.

1-во/2-ро полувреме GG/NG: Трябва да прогнозирате изхода на първото полувреме/целия мач заедно с това дали и двата отбора ще отбележат гол. Предлагат се четири възможни изхода:

не/ не, да/ не, да/ да, не/ да.

Общо голове 2.5 или GG/NG: Трябва да прогнозирате дали броят на головете в мача ще бъде над или под посочената стойност ИЛИ дали и двата отбора, един отбор или нито един отбор ще отбележат гол в мача. Възможни са четири изхода: Над 2.5 или NG, Над 2.5 или GG, Под 2.5 или NG, Под 2.5 или GG.

1X2 & Общо (НАД/ПОД) & GG/NG: Трябва да прогнозирате комбинацията от крайния резултат на мача и резултата за пазара и двата отбора да отбележат гол, както и дали мачът ще бъде над или под посочената стойност.

1X2 & Множество голове {Резултат}: Трябва да прогнозирате комбинацията от крайния резултат плюс дали броят на головете, отбелязани по време на мача, ще бъде в посочения диапазон.

И двата отбора да отбележат + Множество голове {Резултат}: Трябва да прогнозирате комбинацията от пазара и двата отбора да отбележат гол плюс дали броят на головете, отбелязани по време на мача, ще бъде в посочения диапазон.

Първи гол & 1X2 (Мачов поток): Трябва да прогнозирате заедно дали крайният резултат от мача ще бъде 1, Х или 2 и кой отбор ще отбележи първия гол в мача. Залогът предлага седем възможни изхода:

- 1-1 първи гол & 1
- 1-1 първи гол & Х
- 1-1 първи гол & 2
- 2-1 първи гол & 1
- 2-1 първи гол & Х
- 2-1 първи гол & 2
- Без гол (0-0).

Двоен шанс (мач) & 1-во полувреме GG/NG: Трябва да прогнозирате изхода на мача с три възможни изхода за двоен шанс (1Х, 12 & Х2) и дали и двата отбора ще отбележат гол или не само през първото полувреме.

Двоен шанс (мач) & 2-ро полувреме GG/NG: Трябва да прогнозирате изхода на мача с три възможни изхода за двоен шанс (1Х, 12 & Х2) и дали и двата отбора ще отбележат гол или не само през второто полувреме.

Двоен шанс & GG/NG: Трябва да прогнозирате изхода на мача с три възможни изхода за двоен шанс (1Х, 12 & Х2) и дали и двата отбора ще отбележат гол или не в мача.

Двоен шанс & Общо: Трябва да прогнозирате изхода на мача с три възможни изхода за двоен шанс (1X, 12 & X2) и дали общият брой голове ще бъде над или под посоченото число.

Полувреме/Пълно време & Общо: Трябва да прогнозирате резултата на полувреме-пълно време плюс дали общият брой голове ще бъде над или под посочената стойност.

Полувреме/Пълно време & Общо за 1-во полувреме: Трябва да прогнозирате резултата на полувреме-пълно време плюс дали общият брой голове в първото полувреме ще бъде над или под посочената стойност.

Полувреме/Пълно време & точни голове: Трябва да прогнозирате резултата на полувреме-пълно време плюс точния брой голове, отбелязани по време на мача.

3 Възможности Микс (Домакин или Над, Домакин или Под, Равенство или Над, Равенство или Под, Гост или Над, Гост или Под, Домакин или GG, Равенство или GG, Гост или GG, Домакин или всяка суха мрежа, Равенство или всяка суха мрежа, Гост или всяка суха мрежа): Трябва да прогнозирате печелившия изход на мача ИЛИ дали и двата отбора, един отбор или нито един отбор ще отбележат гол в мача ИЛИ общият брой голове в мача.

Под 1-во полувреме & Под 2-ро полувреме: Трябва да прогнозирате дали броят на головете в първото полувреме ще бъде под посочената стойност, плюс дали броят на головете само във второто полувреме ще бъде под посочената стойност. Пример: Под 1,5/Под 1,5. Тази селекция е печеливша, ако общият брой голове в първото полувреме е под 1,5, плюс общият брой голове във второто полувреме е под 1,5.

Под 1-во полувреме & Над 2-ро полувреме: Трябва да прогнозирате дали броят на головете в първото полувреме ще бъде под посочената стойност, плюс дали броят на головете само във второто полувреме ще бъде над посочената стойност. Пример: Под 1,5/Над 1,5. Тази селекция е печеливша, ако общият брой голове в първото полувреме е под 1,5, плюс общият брой голове във второто полувреме е над 1,5.

Над 1-во полувреме & Под 2-ро полувреме: Трябва да прогнозирате дали броят на головете в първото полувреме ще бъде над посочената стойност, плюс дали броят на головете само във второто полувреме ще бъде под посочената стойност.

Пример: Над 1,5/Под 1,5. Тази селекция е печеливша, ако общият брой голове в първото полувреме е над 1,5, плюс общият брой голове във второто полувреме е под 1,5.

Над 1-во полувреме & Над 2-ро полувреме: Трябва да прогнозирате дали броят на головете в първото полувреме ще бъде над посочената стойност, плюс дали броят на головете само във второто полувреме ще бъде над посочената стойност.

Пример: Над 1,5/Над 1,5. Тази селекция е печеливша, ако общият брой голове в първото полувреме е над 1,5, плюс общият брой голове във второто полувреме е над 1,5.

Полувреме ИЛИ Пълно време: Трябва да прогнозирате печелившия изход на мача ИЛИ първото полувреме. Само една прогноза трябва да се осъществи, за да бъде залогът печеливш.

1X2 Полувреме/Двоен шанс FT: Трябва да прогнозирате резултата на полувремето заедно с три възможни изхода за двоен шанс (1X, 12 & X2) за мача.

Двоен шанс HT/1X2 Пълно време: Трябва да прогнозирате резултата на полувремето за двоен шанс заедно с крайния резултат на целия мач.

Двоен шанс Полувреме/Двоен шанс Пълно време: Залог на резултата за двоен шанс както за първото полувреме, така и за пълното време.

Поне едно полувреме X: Трябва да прогнозирате дали ще има поне едно полувреме, което ще завърши наравно. Пример: 1-во полувреме 1-1 / Пълно време 1-2. Изходът е печелившш = Да.

Двоен шанс или и двата отбора да отбележат: Трябва да прогнозирате печелившия изход на мача (Двоен шанс) ИЛИ дали и двата отбора, един отбор или нито един отбор ще отбележат гол в мача. Само една прогноза трябва да се осъществи, за да бъде залогът печелившш.

Двоен шанс или Над/Под: Трябва да прогнозирате печелившия изход на мача (Двоен шанс) ИЛИ дали броят на головете ще бъде над или под посоченото число. Само една прогноза трябва да се осъществи, за да бъде залогът печелившш.

Над X за домакина + Над Y за госта: Трябва да прогнозирате дали броят на головете за домакина ще бъде над посочената стойност, плюс дали броят на головете за госта ще бъде над посочената стойност.

Над X за домакина + Под Y за госта: Трябва да прогнозирате дали броят на головете за домакина ще бъде над посочената стойност, плюс дали броят на головете за госта ще бъде под посочената стойност.

Под X за домакина + Под Y за госта: Трябва да прогнозирате дали броят на головете за домакина ще бъде под посочената стойност, плюс дали броят на головете за госта ще бъде под посочената стойност.

Под X за домакина + Над Y за госта: Трябва да прогнозирате дали броят на головете за домакина ще бъде под посочената стойност, плюс дали броят на головете за госта ще бъде над посочената стойност.

1-во полувреме - 1X2 или {Общо}: Трябва да прогнозирате печелившия изход на първото полувреме на мача ИЛИ общия брой голове (над или под). Само една прогноза трябва да се осъществи, за да бъде залогът печелившш.

2-ро полувреме - 1X2 или {Общо}: Трябва да прогнозирате печелившия изход на второто полувреме на мача ИЛИ общия брой голове (над или под). Само една прогноза трябва да се осъществи, за да бъде залогът печелившш.

Двоен шанс 1X & {Общо} & И двата отбора да отбележат: Трябва да прогнозирате комбинацията от крайния резултат двоен шанс (1X) и резултата на пазара и двата отбора да отбележат гол, както и дали мачът ще бъде над или под посочената стойност.

Двоен шанс X2 & {Общо} & И двата отбора да отбележат: Трябва да прогнозирате комбинацията от крайния резултат двоен шанс (X2) и резултата на пазара и двата отбора да отбележат гол, както и дали мачът ще бъде над или под посочената стойност.

Двоен шанс 12 & {Общо} & И двата отбора да отбележат: Трябва да прогнозирате комбинацията от крайния резултат двоен шанс (12) и резултата на пазара и двата отбора да отбележат гол, както и дали мачът ще бъде над или под посочената стойност.

И двата отбора да отбележат през 1-во полувреме & Множество голове (мач): Трябва да прогнозирате комбинацията от това дали и двата отбора ще отбележат през първото полувреме на мача, плюс дали броят на головете, отбелязани по време на мача, ще бъде в посочения диапазон.

Множество голове за домакина & Множество голове за госта: Трябва да прогнозирате броя на головете, отбелязани по време на мача от домакина и госта, въз основа на различни предложени диапазони.

Множество голове за 1-во полувреме & Множество голове за 2-ро полувреме: Трябва да прогнозирате броя на головете, отбелязани през първото полувреме на мача и през второто полувреме, въз основа на различни предложени диапазони.

Комбинирани залози Var (1X2 мач + Var ДА/НЕ): Трябва да прогнозирате правилната комбинация от резултата на мача и дали ще има VAR (с преглед на монитора) или не. Има шест възможни изхода:

- Отбор 1 и Да
- Отбор 1 и Не
- Равенство и Да
- Равенство и Не
- Отбор 2 и Да
- Отбор 2 и Не

1-во полувреме – Домакин – Общ брой аутове: Трябва да прогнозирате общия брой изпълнени аутове от отбора домакин през първото полувреме

2-ро полувреме – Домакин – Общ брой аутове: Трябва да прогнозирате общия брой изпълнени аутове от отбора домакин през второто полувреме

Гост – Общ брой аутове: Трябва да прогнозирате общия брой изпълнени аутове от отбора гост в рамките на мача

1-во полувреме – Гост – Общ брой аутове: Трябва да прогнозирате общия брой изпълнени аутове от отбора гост през първото полувреме

2-ро полувреме – Гост – Общ брой аутове: Трябва да прогнозирате общия брой изпълнени аутове от отбора гост през второто полувреме

<u>Пазари за ъглови удари</u>

Ъглови удари, които са присъдени, но не са изпълнени, не се броят, освен ако не е посочено друго в името на пазара.

1x2 ъглови удари: Трябва да прогнозирате кой отбор в мача ще получи най-много ъглови удари.

Следващ ъглов удар: Трябва да прогнозирате кой отбор ще изпълни следващия ъглов удар в мача.

Последен ъглов удар: Трябва да прогнозирате кой отбор ще изпълни последния ъглов удар в мача.

Хендикап на ъглови удари: Трябва да прогнозирате кой отбор ще изпълни най-много ъглови удари в мача, като се вземе предвид предложеният хендикап.

Общо ъглови удари: Трябва да прогнозирате дали общият брой ъглови удари в мача ще бъде над или под посочената граница.

Общо ъглови удари за домакините: Трябва да прогнозирате дали общият брой ъглови удари за домакините в мача ще бъде над или под посочената граница.

Общо ъглови удари за гостите: Трябва да прогнозирате дали общият брой ъглови удари за гостите в мача ще бъде над или под посочената граница.

Диапазон на ъглови удари: Трябва да прогнозирате диапазона на броя на ъгловите удари в мача.

Диапазон на ъглови удари за домакините: Трябва да прогнозирате диапазона на ъгловите удари за домакините в мача.

Диапазон на ъглови удари за гостите: Трябва да прогнозирате диапазона на ъгловите удари за гостите в мача.

Четен/нечетен брой ъглови удари: Трябва да прогнозирате дали общият брой ъглови удари в мача ще бъде четен или нечетен. Няма присъдени ъглови удари = четен брой.

Състезание до X ъглови удара: Трябва да прогнозирате кой отбор ще достигне пръв до посочения брой ъглови удари в мача.

1-во полувреме – ъглов удар 1x2: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи повече ъглови удари през първото полувреме (1x2)

1-во полувреме – X ъглов удар: Трябва да прогнозирате на кой отбор ще бъде присъден следващият ъглов удар през първото полувреме на мача.

1-во полувреме - последен ъглов удар: Трябва да прогнозирате кой отбор ще изпълни последния ъглов удар през първото полувреме на мача.

1-во полувреме - хендикап на ъглови удари: Трябва да прогнозирате кой отбор ще изпълни най-много ъглови удари в първото полувреме на мача, като се вземе предвид предложеният хендикап.

1-во полувреме - общо ъглови удари: Трябва да прогнозирате дали общият брой ъглови удари в първото полувреме на мача ще бъде над или под посочената граница.

1-во полувреме - общо ъглови удари за домакините: Трябва да прогнозирате дали общият брой ъглови удари за домакините в първото полувреме ще бъде над или под посочената граница.

1-во полувреме - общо ъглови удари за гостите: Трябва да прогнозирате дали общият брой ъглови удари за гостите в първото полувреме ще бъде над или под посочената граница

1-во полувреме - точен брой ъглови удари за домакините: Трябва да прогнозирате точния брой ъглови удари за домакините през първото полувреме. 4 възможни изхода: 0-1, 2, 3, 4+.

1-во полувреме - точен брой ъглови удари за гостите: Трябва да прогнозирате точния брой ъглови удари за гостите през първото полувреме. 4 възможни изхода: 0-1, 2, 3, 4+.

1-во полувреме - диапазон на ъглови удари: Трябва да прогнозирате диапазона на ъгловите удари през първото полувреме на мача.

1-во полувреме - четен/нечетен брой ъглови удари: Трябва да прогнозирате дали общият брой ъглови удари през първото полувреме на мача ще бъде четен или нечетен. Няма присъдени ъглови удари = четен брой.

1-во полувреме - състезание до X ъглови удара: Трябва да прогнозирате кой отбор ще достигне пръв до посочения брой ъглови удари през първото полувреме на мача.

Общо ъглови удари (Над-точно-Под): Трябва да прогнозирате дали броят на ъгловите удари в мача ще бъде над, под или точно на посочената граница.

1-во полувреме - Общо ъглови удари (Над-точно-Под): Трябва да прогнозирате дали броят на ъгловите удари в първото полувреме ще бъде над, под или точно на посочената граница.

1x2 мач + 1x2 ъглови удари: Трябва да прогнозирате точната комбинация от резултата от мача и кой отбор ще отбележи повече ъглови удари в края на мача.

1x2 мач и ъглови удари над/под: Трябва да прогнозирате точната комбинация от резултата от мача и дали общият брой ъглови удари в мача са повече или по-малко от посочената стойност в края на мача.

<u>Пазари за картони</u>

Пазарите за картони се изчисляват, както е дефинирано по-долу, в зависимост от това дали са **пазари за картони** или **пазари за картони с точки** (ако са дефинирани с точки, ще бъде посочено в заглавието на пазара).

Пазари за картони

Жълт картон се брои за един картон. Червен картон се брои за два картона. Ако играч получи един жълт картон, а след това втори жълт, водещ до червен картон, това общо се брои за три картона. В резултат на това, играч не може да получи повече от три картона. Изчисляването се базира на всички налични данни за картоните, които са показани по време на нормалното игрово време на събитието. Картони, показани след последния съдийски сигнал, не се вземат под внимание. Картони на неиграещи играчи (играчи, които вече са заменени, треньори, играчи на пейката, които не са участвали в играта) не се вземат под внимание. Картони, издадени по време на почивката, се броят към пазарите/общите бройки на картоните за второто полувреме.

Пазари за картони с точки

Жълт картон се брои за 10 точки, а червеният и вторият жълт-червен за 25. Вторият жълт картон за играч, водещ до червен картон, не се брои. В резултат на това, играч не може да получи повече от 35 точки. Изчисляването се базира на всички налични данни за картоните, които са показани по време на нормалното игрово време на събитието. Картони, показани след последния съдийски сигнал, не се вземат под внимание. Картони на неиграещи играчи (играчи, които вече са заменени, треньори, играчи на пейката, които не са участвали в играта) не се вземат под внимание. В допълнение, ако даден играч е на пейката, когато е получил картона, това не се взема предвид, дори ако в последствие този играч влезе на терена, за да играе. Картони, издадени по време на почивката, се броят към пазарите/общите бройки на картоните за второто полувреме.

1x2 Картони: Трябва да прогнозирате кой от двата отбора ще получи най-много картони по време на мача.

Следващ картон: Трябва да прогнозирате кой отбор по време на мача ще получи посочения в залога картон.

Общо точки за картони: Трябва да прогнозирате дали общият брой точки за картони в мача ще бъде над или под посочената граница.

Общо картони: Трябва да прогнозирате дали общият брой картони в мача ще бъде над или под посочената граница.

Общо картони за домакините: Трябва да прогнозирате дали общият брой картони за домакините в мача ще бъде над или под посочената граница.

Общо картони за гостите: Трябва да прогнозирате дали общият брой картони за гостите в мача ще бъде над или под посочената граница.

Точен брой картони за домакините: Трябва да прогнозирате точния брой картони за домакините в мача.

Точен брой картони за гостите: Трябва да прогнозирате точния брой картони за гостите в мача.

Диапазон на точки за картони: Трябва да прогнозирате диапазона на точките за картони, присъдени на отборите в мача. Възможните изходи са 5: 0-3, 31-45, 46-60, 61-75, 76+.

Изгонване: Трябва да прогнозирате дали ще бъде показан червен картон в мача.

Изгонване за домакините: Трябва да прогнозирате дали ще бъде показан червен картон на домакините в мача.

Изгонване за гостите: Трябва да прогнозирате дали ще бъде показан червен картон на гостите в мача.

1-во полувреме - 1x2 Картони: Трябва да прогнозирате кой от двата отбора ще получи най-много картони през първото полувреме на мача.

1-во полувреме - Следващ картон: Трябва да прогнозирате кой отбор през първото полувреме на мача ще получи посочения в залога картон.

1-во полувреме - общо точки за картони: Трябва да прогнозирате дали общият брой точки за картони през първото полувреме на мача ще бъде над или под посочената граница.

1-во полувреме - общо картони за домакините: Трябва да прогнозирате дали общият брой картони за домакините през първото полувреме на мача ще бъде над или под посочената граница.

1-во полувреме - общо картони за домакините: Трябва да прогнозирате дали общият брой картони за домакините през първото полувреме на мача ще бъде над или под посочената граница.

1-во полувреме - точен брой картони: Трябва да прогнозирате точния брой картони, присъдени през първото полувреме на мача

1-во полувреме - точен брой картони за домакините: Трябва да прогнозирате точния брой картони за домакините през първото полувреме на мача.

1-во полувреме - точен брой картони за гостите: Трябва да прогнозирате точния брой картони за гостите през първото полувреме на мача.

1-во полувреме - диапазон на точки за картони: Трябва да прогнозирате диапазона на точките за картони, присъдени на отборите през първото полувреме на мача. Възможните изходи са 4: 0-10, 11-25, 26-40, 41+.

1-во полувреме - изгонване: Трябва да прогнозирате дали ще бъде показан червен картон през първото полувреме на мача.

1-во полувреме - изгонване за домакините: Трябва да прогнозирате дали ще бъде показан червен картон на домакините през първото полувреме на мача. **1-во полувреме - изгонване за гостите:** Трябва да прогнозирате дали ще бъде показан червен картон на гостите през първото полувреме на мача.

<u>Пазари за голмайстори / Специални пазари за играчи</u>

Залозите се отнасят само за редовното време. Автоголовете (според официалното мнение) не се броят или се считат за „без голмайстор“, ако мачът има само автоголове.

Залогът за **първи** голмайстор ще бъде анулиран, ако играчът не вземе участие или влезе на терена след като първият гол в мача вече е отбелязан, с изключение на автогол, който се игнорира.

Залозите за **последен** голмайстор ще бъдат анулирани, ако играчът не вземе участие. Залозите за голмайстор по **всяко време** се отнасят за всеки играч, независимо от момента, в който е влязъл в играта. Залозите за голмайстор по всяко време ще бъдат анулирани, ако играчът не вземе участие в мача.

В случай, че мачът бъде прекратен, но има поне един голмайстор, залозите за първи голмайстор се прилагат, а залозите за последен голмайстор са анулирани. Пазарът за голмайстор по всяко време за този играч се счита за печеливш, а залозите за други играчи са анулирани.

Голмайстор по всяко време: Трябва да прогнозирате дали избраният играч ще отбележи поне един гол по време на мача. Ако избраният играч не участва в мача, залогът ще бъде анулиран. Ако избраният играч не отбележи първия гол и бъде заменен, залогът се счита за загубен.

Следващ голмайстор: Трябва да прогнозирате дали избраният играч ще отбележи гол „х“ в мача. Ако избраният играч не участва в мача, залогът ще бъде анулиран.

Последен голмайстор: Трябва да прогнозирате дали избраният играч ще отбележи последния гол в мача. Ако избраният играч не участва в мача, залогът ще бъде анулиран. Ако избраният играч не отбележи гол по време на мача, залогът се счита за загубен, дори и ако той е бил заменен преди да бъде отбелязан последният гол.

Голмайстор по всяко време и 1х2: Трябва да прогнозирате дали играч ще отбележи гол по всяко време в мача плюс да прогнозирате крайния резултат на мача комбинирано.

Голмайстор по всяко време и точен резултат: Трябва да прогнозирате дали играч ще отбележи гол по всяко време в мача плюс да прогнозирате точния краен резултат на мача комбинирано.

х-ти голмайстор и 1х2: Трябва да прогнозирате дали играч ще отбележи гол „х“ в мача плюс да прогнозирате крайния резултат на мача комбинирано.

х-ти голмайстор и точен резултат: Трябва да прогнозирате, че играч ще отбележи гол „х“ в мача плюс да прогнозирате точния краен резултат на мача комбинирано.

Играч да отбележи 2+ гола: Трябва да прогнозирате, че избраният играч ще отбележи поне два гола в мача. Ако избраният играч не участва в мача, залогът ще бъде анулиран. Ако играчът вземе участие в мача и не отбележи поне два гола, залогът се счита за загубен независимо от крайния резултат на мача.

Играч да отбележи 3+ гола: Трябва да прогнозирате, че избраният играч ще отбележи поне три гола в мача. Ако избраният играч не участва в мача, залогът ще бъде анулиран. Ако играчът вземе участие в мача и не отбележи поне три гола, залогът се счита за загубен независимо от крайния резултат на мача

x-ти голмайстор на домакините: Трябва да прогнозирате дали избраният играч от домакините ще отбележи гол „x“ в мача. Ако избраният играч не участва в мача, залогът ще бъде анулиран.

x-ти голмайстор на гостите: Трябва да прогнозирате дали избраният играч от гостите ще отбележи гол „x“ в мача. Ако избраният играч не участва в мача, залогът ще бъде анулиран.

Най-много удари: Трябва да прогнозирате кой от посочените играчи ще направи най-много удари.

Най-много удари в целта: Трябва да прогнозирате кой от посочените играчи ще направи най-много удари в целта.

Голмайстор по всяко време през второто полувреме: Трябва да прогнозирате дали играч ще отбележи по време на второто полувреме на мача.

Първи или последен голмайстор: Трябва да прогнозирате дали играч ще отбележи първи или последен по време на мача.

Първи и последен голмайстор: Трябва да прогнозирате кой играч ще отбележи първи и последен по време на мача.

Голмайстор по всяко време + Двоен шанс: Трябва да прогнозирате дали играч ще отбележи гол по всяко време в мача плюс крайния резултат - Двоен шанс.

x-ти голмайстор + Двоен шанс: Трябва да прогнозирате дали играч ще отбележи гол „x“ в мача плюс крайния резултат - Двоен шанс.

Голмайстор по всяко време + Мултирезултати: Трябва да прогнозирате дали играч ще отбележи гол по всяко време в мача плюс мултирезултата на мача.

x-ти голмайстор + Мултирезултати: Трябва да прогнозирате дали играч ще отбележи гол „x“ в мача плюс мултирезултата на мача.

Голмайстор по всяко време + Общо {общо}: Трябва да прогнозирате дали играч ще отбележи гол по всяко време в мача плюс дали общият брой голове по време на мача ще бъде Над или Под.

x-ти голмайстор + Общо {общо}: Трябва да прогнозирате дали играч ще отбележи гол „x“ в мача плюс дали общият брой голове по време на мача ще бъде Над или Под.

Голмайстор по всяко време + Двата отбора да отбележат: Трябва да прогнозирате дали играч ще отбележи гол по всяко време в мача плюс дали и двата отбора ще отбележат.

x-ти голмайстор + Двата отбора да отбележат: Трябва да прогнозирате дали играч ще отбележи гол „x“ в мача плюс дали и двата отбора ще отбележат.

Голмайстор по всяко време или неговата смяна да отбележи: Трябва да прогнозирате дали по време на мача играч „X“ или този, който го замени от резервната скамейка, ще

отбележи (резултат ДА), или не (резултат НЕ) поне един гол. За целите на залога се считат само играч „Х“ и неговата пряка смяна от резервната скамейка.

Голмайстор по всяко време + 1Х2 + Над/Под Х гола: Трябва да прогнозирате точната комбинация от тези 3 пазара - голмайстор по всяко време (дали по време на мача играч „Х“ ще отбележи поне един гол), 1Х2 (да прогнозирате крайния резултат на мача), Над/Под (дали общият брой голове, отбелязани по време на мача, ще бъде над или под посочената стойност). Има 6 възможни изхода за този залог:

Голмайстор по всяко време + 1 + Под

Голмайстор по всяко време + 1 + Над

Голмайстор по всяко време + 2 + Под

Голмайстор по всяко време + 2 + Над

Голмайстор по всяко време + Равен + Под

Голмайстор по всяко време + Равен + Над

Първи голмайстор + 1Х2 + Над/Под Х гола: Трябва да прогнозирате точната комбинация от тези 3 пазара - първи голмайстор (дали по време на мача играч „Х“ ще бъде първият голмайстор на мача), 1Х2 (да прогнозирате крайния резултат на мача), Над/Под (дали общият брой голове, отбелязани по време на мача, ще бъде над или под посочената стойност).

Има 6 възможни изхода за този залог:

Първи голмайстор + 1 + Под

Първи голмайстор + 1 + Над

Първи голмайстор + 2 + Под

Първи голмайстор + 2 + Над

Първи голмайстор + Равен + Под

Първи голмайстор + Равен + Над

Играч или неговата смяна да получи картон: Трябва да прогнозирате дали по време на мача играч „Х“ или този, който го замени от резервната скамейка, ще получи картон (Жълт или Червен) (резултат ДА), или не (резултат НЕ). За целите на залога се считат само играч „Х“ и неговата пряка смяна от резервната скамейка.

Голмайстор по всяко време през първите 15 минути: Трябва да прогнозирате дали играч ще отбележи гол в първите 15 минути на мача.

Голмайстор по всяко време + Полувреме/Краен резултат: Трябва да прогнозирате дали играч ще отбележи гол по всяко време в мача плюс пазара Полувреме/Краен резултат.

Голмайстор по всяко време + 1X2 + Двата отбора да отбележат: Трябва да прогнозирате дали играч ще отбележи гол по всяко време в мача плюс крайния резултат на мача плюс дали и двата отбора ще отбележат, или не, поне един гол в мача.

Голмайстор по всяко време + 1X2 + Двата отбора да отбележат + Общо: Трябва да прогнозирате дали играч ще отбележи гол по всяко време в мача плюс крайния резултат на мача, плюс дали и двата отбора ще отбележат поне един гол в мача плюс дали общият брой голове в мача ще бъде Над или Под комбинирано.

Първи голмайстор + 1X2 + Двата отбора да отбележат: Трябва да прогнозирате дали играч ще отбележи първия гол на мача плюс крайния резултат на мача плюс дали и двата отбора ще отбележат, или не, поне един гол в мача.

Първи голмайстор + 1X2 + Двата отбора да отбележат + Общо: Трябва да прогнозирате дали играч ще отбележи първия гол на мача плюс крайния резултат на мача, плюс дали и двата отбора ще отбележат поне един гол в мача плюс дали общият брой голове в мача ще бъде Над или Под комбинирано.

Първи голмайстор + Полувреме/Краен резултат: Трябва да прогнозирате дали играчът ще отбележи първия гол в мача плюс крайния резултат на първото и второто полувреме.
Първи голмайстор за домакините: Трябва да прогнозирате дали играчът ще отбележи първия гол в мача за домакините.
Първи голмайстор за гостите: Трябва да прогнозирате дали играчът ще отбележи първия гол в мача за гостите.
Последен голмайстор и 1x2: Трябва да прогнозирате дали играчът ще отбележи последния гол в мача плюс крайния резултат на мача.
Последен голмайстор и Двата отбора да отбележат: Трябва да прогнозирате дали играчът ще отбележи последния гол в мача плюс дали и двата отбора ще отбележат поне един гол.
Последен голмайстор и Двоен шанс: Трябва да прогнозирате дали играчът ще отбележи последния гол в мача плюс крайния резултат - Двоен шанс.
Последен голмайстор и Точен резултат: Трябва да прогнозирате дали играчът ще отбележи последния гол в мача плюс точния резултат на мача.
Последен голмайстор за домакините: Трябва да прогнозирате дали играчът ще отбележи последния гол в мача за домакините.
Последен голмайстор за гостите: Трябва да прогнозирате дали играчът ще отбележи последния гол в мача за гостите.
Последен голмайстор и Двата отбора да отбележат: Трябва да прогнозирате дали играчът ще отбележи последния гол в мача плюс дали и двата отбора ще отбележат поне един гол.
Да отбележи гол и да получи картон: Трябва да прогнозирате дали играчът ще отбележи поне един гол и ще получи поне един картон в същия мач. Включва продължения.
Да отбележи гол и да подаде асистенция: Трябва да прогнозирате дали играчът ще отбележи поне един гол и ще направи поне една асистенция в същия мач. Включва продължения.
Да отбележи гол ИЛИ да получи картон: Трябва да прогнозирате дали играчът ще отбележи поне един гол или ще получи поне един картон в същия мач. Включва продължения.
Играч да отбележи автогол: Трябва да прогнозирате дали играчът ще отбележи автогол в мача.
Играч да отбележи гол в двете полувремена: Трябва да прогнозирате дали играчът ще отбележи поне един гол и в двете полувремена на мача.

Играч удря гредата/напречна греда: Трябва да прогнозирате дали играчът ще удари гредата или напречната греда по време на мача. Ако топката удари гредата/напречната греда и влезе във вратата, това не се брои като удар в гредата/напречната греда.
Играч да бъде изгонен: Трябва да прогнозирате дали играчът ще бъде изгонен по време на мача.
Удари на играча + 1X2: Трябва да прогнозирате крайния резултат на мача плюс дали броят на ударите на играча ще бъде над или под посочената стойност.
Играч удари в целта + 1X2: Трябва да прогнозирате крайния резултат на мача плюс дали броят на ударите в целта на играча ще бъде над или под посочената стойност.
Голмайстор по всяко време ИЛИ смяна ИЛИ удари в гредата: Трябва да прогнозирате дали по време на мача играчът X или играчът, който го замени от резервната скамейка, ще отбележи поне един гол или ще удари гредата. Изходът „ДА“ ще бъде печеливш, ако настъпи едно от следните: (1) играчът X ще отбележи поне един гол или ще удари гредата (2) играчът X ще отбележи поне един гол и ще удари поне една греда (3) играчът X няма да отбележи и няма да удари гредата, но неговата смяна ще отбележи поне един гол (4) играчът X няма да отбележи и няма да удари гредата, но смяната ще удари поне една греда (5) играчът X няма да отбележи и няма да удари гредата, но смяната ще отбележи поне един гол и ще удари поне една греда (6) играчът X и смяната ще отбележат поне един гол (7) играчът X и смяната ще ударят поне една греда. Изходът „НЕ“ ще бъде печеливш, ако настъпи едно от следните: (1) играчът X или смяната няма да отбележат и няма да ударят гредата (2) играчът X няма да отбележи, няма да удари гредата и няма да бъде заменен (3) играчът X ще влезе в мача от скамейката, няма да отбележи и няма да удари гредата и няма да бъде заменен. Ако играчът X не участва в мача, залозите ще бъдат анулирани. Ако играчът X участва в мача по всяко време, всички залози остават валидни.
Да отбележи гол и да получи картон и асистенция: Трябва да прогнозирате дали играчът ще отбележи поне един гол, направи поне една асистенция и получи картон (жълт или червен) в мача.
Да отбележи гол или да получи картон или асистенция: Трябва да прогнозирате дали играчът ще отбележи поне един гол ИЛИ ще направи поне една асистенция ИЛИ ще получи картон (жълт или червен) в мача.
Играч удари в целта и смяна (вкл. гредата): Трябва да прогнозирате дали общият брой на ударите в целта на играча и неговата пряка смяна в края на мача, ще бъде над посочената стойност. Удари, които са в гредата и напречната греда, също се считат за удари в целта за целите на този залог. Залогът се печели, ако настъпи поне едно от следните: (1) Играчът направи повече удари в целта от посочената стойност и не бъде заменен (2) Играчът е заменен и общият брой на ударите в целта, направени от играча и неговата смяна, е над посочената стойност (3) И играчът, и неговата пряка смяна правят повече удари в целта от посочената стойност (4) Играчът влиза в играта от резервната скамейка, прави повече удари в целта от посочената стойност и не е заменен (5) Играчът влиза в играта от резервната скамейка, след това е заменен и общият брой на ударите в целта на играча и неговата смяна е по-висок от посочената стойност. Ако играчът не участва в играта, залозите се анулират.
Удари на играча и смяната: Трябва да прогнозирате дали общият брой на ударите на играча и неговата пряка смяна в края на мача, ще бъде над посочената стойност. Залогът се печели, ако настъпи поне едно от следните:
(1) Играчът направи повече удари от посочената стойност и не бъде заменен
(2) Играчът е заменен и общият брой на ударите, направени от играча и неговата смяна, е над посочената стойност
(3) И играчът, и неговата пряка смяна правят повече удари от посочената стойност
(4) Играчът влиза в играта от резервната скамейка, прави повече удари от посочената стойност и не е заменен

(5) Играчът влиза в играта от резервната скамейка, след това е заменен и общият брой на ударите на играча и неговата смяна е по-висок от посочената стойност.
Ако играчът не участва в играта, залозите се анулират.
Играч да отбележи 2+ гола и Точен резултат: Трябва да прогнозирате дали играчът ще отбележи поне 2 гола в мача плюс точния резултат на мача комбинирано.
Играч да отбележи 2+ гола и 1X2: Трябва да прогнозирате дали играчът ще отбележи поне 2 гола в мача плюс крайния резултат на мача комбинирано.
Голмайстор по всяко време през първото полувреме + 1X2 през първото полувреме: Трябва да прогнозирате дали играч ще отбележи през първото полувреме на мача плюс крайния резултат на първото полувреме комбинирано.
Над/Под Спасени удари от вратаря: Трябва да прогнозирате дали броят на спасените удари от посочения вратар, ще бъде над или под посочената граница.

Играч или негов заместник да направи асистенция: Трябва да прогнозирате дали по време на мача играчът „X“ или този, който ще влезе на негово място от пейката, ще направи асистенция.

Жълт картон за играч, включително резерва: Трябва да прогнозирате дали конкретен играч или този, който заеме неговото място от скамейката, ще получи жълт картон по време на мача.

Играч да получи картон: Трябва да прогнозирате дали конкретен играч ще получи картон (жълт или червен) по време на мача (или от стартовия състав, или влязъл от резервите), въз основа на действията си.

Играч X (или резерва) да отбележи гол или да направи асистенция: Трябва да прогнозирате дали Играч X или играчът, който ще заеме неговото място от скамейката, ще отбележи гол или ще направи асистенция (пас, довел до гол, или пряка асистенция) по време на мача.

Картони за играч X (или резерва): Трябва да прогнозирате дали Играч X или играчът, който ще заеме неговото място от скамейката, ще получи картон (жълт или червен) по време на мача.

Удари на играч към вратата – поне: Трябва да прогнозирате дали конкретен играч ще нанесе поне X точни удара към вратата по време на мача.

Удари на играч – поне: Трябва да прогнозирате дали конкретен играч ще нанесе поне X удара (независимо дали са точни) по време на мача.

Асистенции на играч – поне: Трябва да прогнозирате дали конкретен играч ще направи поне X асистенции по време на мача.

Играч N – жълти картони: Трябва да прогнозирате дали Играч N ще получи жълт картон по време на мача.

Други специални залози за играчи

За следните специални пазари за играчи, залозите важат за редовното време плюс продължения (ако има такива); евентуално изпълнение на дузпи не се взема предвид при уреждане на залозите.

Залозите важат за всеки играч, който влезе в игра, освен ако в наименованието на пазара не е изрично посочено „начален състав“. В такъв случай, ако посоченият играч не е титуляр в началото на мача, залозите се анулират.

Общо удари на играч / Удари на играч Над/Под
Общо точни удари на играч / Точни удари на играч Над/Под
Общо картони на играч / Картони на играч Над/Под
Общо шпагати на играч / Шпагати на играч Над/Под
Общо асистенции на играч / Асистенции на играч Над/Под
Общо подавания на играч / Подавания на играч Над/Под

Директни сравнения между играчи (Player H2H Markets):
Ако посоченият играч изобщо не участва в мача, залозите се анулират. В случай на равенство между играчите, залозите се анулират.

Общ брой жълти картони на играч:
Жълт картон, показан след последния съдийски сигнал, няма да се зачита. В случай че мачът бъде прекратен преди изиграване на пълните 90 минути, всички залози ще бъдат анулирани, освен ако изходът им вече не е определен.

Общ брой нарушения на играч:
За нарушение се счита всяко действие, санкционирано от съдията като фаул, което води до отсъждане на пряк свободен удар или дузпа.

Засади не се броят за допуснато нарушение.

Ситуации, при които съдията даде авантаж и впоследствие предупреди играч, не се броят за нарушение, освен ако не е отсъден пряк свободен удар или дузпа.
Събирането на данни за нарушение зависи от това дали съдията отсъди пряк свободен удар или дузпа, а не от самото изпълнение на наказанието.

Удар в очертанията на вратата (Shot on Target):
Удар в очертанията на вратата се определя като всяко голово положение, което:
а) Влиза във вратата, независимо от намерението – само при отбелязан гол;
б) Е явен опит за гол, който би влязъл във вратата, ако не беше спасен от вратаря или спрян от полеви играч, който е последен защитник и вратарят няма шанс да предотврати попадението.

Ударите, които директно удрят греда или напречна греда, не се считат за удари в очертанията, освен ако топката не влезе във вратата и не бъде зачетен гол.

Ударите, които са блокирани от друг играч, който не е последен защитник, не се считат за удари в очертанията.

Счита се за умишлен опит за отбелязване на гол всеки удар, насочен в очертанията. Включва всички отбелязани голове и удари, спасени от вратаря, както и удари, насочени в очертанията,

които са блокирани от последен защитник, предотвратявайки попадение. Виж също „Удар извън очертанията“.

Удар извън очертанията (Shot off Target):
Удар извън очертанията е всеки ясен опит за гол, който:
а) Минава над или встрани от вратата, без да докосне друг играч;
б) Би излязъл извън очертанията на вратата, ако не беше спрян от вратаря или полеви играч;
в) Директно удря греда или напречна греда, без да бъде отбелязан гол.

Блокираните удари не се считат за удари извън очертанията.
Счита се за умишлен опит за гол всеки удар, който не улучва очертанията на вратата, без контакт с друг играч, който да е пренасочил топката. Удар, който удря гредата, се класифицира като удар извън очертанията, освен ако топката впоследствие не влезе във вратата. Блокиран удар не се счита за удар извън очертанията. Виж също „Удар в очертанията“.

Общ брой удари (Total Shots):
Общият брой удари включва всички удари в очертанията, удари извън очертанията и блокирани удари (освен ако в наименованието на пазара не е посочено друго).

Общ брой удари на играч (Player Total Shots):
Общият брой удари на играч включва всички удари в очертанията, удари извън очертанията и блокирани удари, направени от конкретен играч.

Допълнителни пазари
Точен резултат на полувреме/краен резултат: Трябва да прогнозирате едновременно точния резултат на първото полувреме и точния краен резултат на мача. Пример:
Резултат при полувреме е 0-0, Резултат при пълно време е 2-0**:**
Печелившият избор за този пример е 0-0/2-0.
Диапазон на голове: Трябва да прогнозирате диапазона на головете, отбелязани по време на мача. Възможните избори са 4: 0-1, 2-3, 4-6, 7+.
Победа на домакините без допуснат гол: Трябва да прогнозирате дали домакините ще спечелят мача, без да допуснат гол от съперника. Има два възможни изхода: Да (домакините печелят, без да допуснат гол) и Не (всякакъв друг изход).
Победа на гостите без допуснат гол: Трябва да прогнозирате дали гостите ще спечелят мача, без да допуснат гол от съперника. Има два възможни изхода: Да (гостите печелят, без да допуснат гол) и Не (всякакъв друг изход).
Полувреме с повече голове: Трябва да прогнозирате коя от двете полувремена на мача ще има повече отбелязани голове.
Над 1.5 гола и в двете полувремена: Повече от 1.5 гола са отбелязани и в първото, и във второто полувреме.
Под 1.5 гола и в двете полувремена: По-малко от 1.5 гола са отбелязани и в първото, и във второто полувреме.
Домакините печелят и двете полувремена: Домакините печелят и първото, и второто полувреме.
Гостите печелят и двете полувремена: Гостите печелят и първото, и второто полувреме.
Домакините печелят едно от полувремената: Домакините печелят едно от полувремената, първото или второто.

Гостите печелят едно от полувремената: Гостите печелят едно от полувремената, първото или второто.
Домакините с най-много голове в полувреме: Трябва да прогнозирате в кое от двете полувремена домакините ще отбележат повече голове.
Гостите с най-много голове в полувреме: Трябва да прогнозирате в кое от двете полувремена гостите ще отбележат повече голове.
Гостите отбелязват и в двете полувремена: Гостите отбелязват голове и в първото, и във второто полувреме.
Домакините отбелязват и в двете полувремена: Домакините отбелязват голове и в първото, и във второто полувреме.
Автогол: Трябва да прогнозирате дали ще бъде отбелязан автогол по време на мача.
Дузпа в мача: Трябва да прогнозирате дали ще бъде отсъдена дузпа в мача за домакините или гостите. Дузпата трябва да бъде изпълнена, за да се брои. Дузпи, отсъдени, но отменени от VAR, не се броят. Дузпи, изпълнени при наказателни удари, не се броят.
Да отбележи дузпа: Трябва да прогнозирате дали отсъдената дузпа в мача ще бъде отбелязана от домакините или гостите.
Да пропусне дузпа: Трябва да прогнозирате дали отсъдената дузпа в мача ще бъде пропусната от домакините или гостите.
Да спечели след като е губил: Трябва да прогнозирате дали домакините/гостите ще спечелят мача след като са губили по време на мача.
Домакините да спечелят след като са губили: Трябва да прогнозирате дали домакините ще спечелят мача след като са губили по време на мача.
Гостите да спечелят след като са губили: Трябва да прогнозирате дали гостите ще спечелят мача след като са губили по време на мача.
Видео VAR ДА/НЕ: Трябва да прогнозирате дали ще има решение на VAR (с преглед на монитора) в избрания мач. Оценката на залозите, поставени на пазари за VAR, ще бъде валидирана на официалния сайт на федерацията.
Мултирезултати 1,2,3,4,5: Трябва да прогнозирате коя селекция ще съдържа точния резултат на мача. Предлагат се 5 мултирезултатни пазара.
Пример: Избирате селекция 0-0/1-1/0-1/1-0.
Ако мачът завърши с един от резултатите във вашата селекция, залогът ви е печеливш.
Притежание на топката 1X2: Трябва да прогнозирате дали избраните отбори ще имат по-голямо притежание на топката от посочената граница.
Общо голове в деня на мача X: Трябва да прогнозирате общия брой голове, отбелязани в деня на мача X в споменатото първенство. Два гола се присъждат в случай на отложен мач за същия ден; в случай на отлагане на 2 или повече мача всички залози са анулирани. Пример: Общо голове в деня на мача 36 Италия - Серия B = ПОБЕДА Над 15.
Залогът е печеливш, ако сумата на головете, отбелязани във всички мачове от Серия B, е 16+.
Общо удари в целта: Трябва да прогнозирате дали общият брой удари в целта, направени от двата отбора по време на мача, е по-нисък (Под) или по-висок (Над) от посочената граница.
Общо удари: Трябва да прогнозирате дали общият брой удари, направени от двата отбора в мача, е по-нисък (Под) или по-висок (Над) от посочената граница.
Притежание на топката Домакин: Трябва да прогнозирате дали в мача отбор 1 ще има процент на притежание на топката по-нисък (Под) или по-висок (Над) от посочената граница по време на мача.
Притежание на топката отбор 2: Трябва да прогнозирате дали в мача отбор 2 ще има процент на притежание на топката по-нисък (Под) или по-висок (Над) от посочената граница по време на мача.
Ден на мача X - Общо голове на домакините: Трябва да прогнозирате колко голове ще отбележат общо домакините в дадения ден на мача.

Ден на мача X - Общо голове на гостите: Трябва да прогнозирате колко голове ще отбележат общо гостите в дадения ден на мача.
Ден на мача X - Повече голове от домакините или гостите: Трябва да прогнозирате дали повече голове общо ще бъдат отбелязани от домакините или от гостите в дадения ден на мача.
Ден на мача X - Общо победи на домакините: Трябва да прогнозирате колко победи ще бъдат записани общо от домакините в дадения ден на мача.
Ден на мача X - Общо равенства: Трябва да прогнозирате колко мача ще завършат наравно в дадения ден на мача.
Ден на мача X - Общо победи на гостите: Трябва да прогнозирате колко победи ще бъдат записани общо от гостите в дадения ден на мача.
Точен резултат XL (50 изхода): Трябва да прогнозирате точния резултат на мача в края на 90 минути.
Разлика в победата (4 изхода): При този тип залози трябва да прогнозирате кой отбор ще спечели и с каква разлика ще спечели.
Разлика в победата (10 изхода): При този тип залози трябва да прогнозирате кой отбор ще спечели и с каква разлика ще спечели.
Общо многобройни голове (3-странен): Трябва да прогнозирате дали броят на головете, отбелязани по време на мача, ще бъде Над, Под или Точно според различните предложени граници.
Минута на последния гол (интервали): Трябва да прогнозирате интервала, в който ще бъде отбелязан последният гол на мача. Възможните изходи са 7: (0-15, 16-30, 31-Полувреме, 46-60, 61-75, 76-Край на мача, Няма гол).
Полувреме на първия гол: Трябва да прогнозирате в кое полувреме ще бъде отбелязан първият гол на мача. Възможните изходи са 3: първо полувреме, второ полувреме, няма гол.
Гол след 90-та минута: Трябва да прогнозирате дали ще бъде отбелязан поне един гол в добавеното време на второто полувреме на мача.
Смяна да отбележи (r.t.): Трябва да прогнозирате дали играч, който влезе като резерва, ще отбележи гол по време на мача.
Смяна през първото полувреме: Трябва да прогнозирате дали ще има смяна през първото полувреме на мача. Замени, които се извършват по време на почивката, не се броят като замени през първото полувреме.
Изгонване на треньора: Трябва да прогнозирате дали мениджърът ще получи червен картон по време на мача, включително продълженията и наказателните удари.
Гол извън наказателното поле: Трябва да прогнозирате дали ще бъде отбелязан гол извън наказателното поле по време на мача.
Спасена дузпа (от вратаря): Трябва да прогнозирате дали един от вратарите ще спаси дузпа по време на мача. Възможни изходи са 2: Да (Вратарят ще спаси дузпа) - Не (Не са отсъждани дузпи, дузпа е отсъдена и реализирана или дузпа е пропусната, но не е спасена от вратаря).
Удар в гредата/напречната греда: Трябва да прогнозирате дали гредата или напречната греда ще бъдат ударени по време на мача. Ако топката удари гредата/напречната греда и влезе във вратата, това не се брои като удар в гредата/напречната греда.
Четен/нечетен брой нарушения: Трябва да прогнозирате дали общият брой нарушения в мача, е четен или нечетен.
Четен/нечетен брой засади: Трябва да прогнозирате дали общият брой засади в мача е четен или нечетен.
Четен/нечетен брой удари: Трябва да прогнозирате дали общият брой удари в мача, е четен или нечетен.

Четен/нечетен брой удари в целта: Трябва да прогнозирате дали общият брой удари в целта в мача, е четен или нечетен.

Изгонване на треньора на домакините: Трябва да прогнозирате дали треньорът на домакините ще получи червен картон по време на мача и наказателните удари.

Изгонване на треньора на гостите: Трябва да прогнозирате дали треньорът на гостите ще получи червен картон по време на мача, включително продълженията и наказателните удари.

Дузпа + Изгонване: Трябва да прогнозирате правилната комбинация от отсъдени дузпи и показани червени картони по време на мача. Има 4 възможни изхода:

- Да/Да - отсъдена е поне една дузпа и е показан поне един червен картон
- Да/Не - отсъдена е поне една дузпа и не са показани червени картони
- Не/Да - не е отсъдена дузпа, но е показан поне един червен картон
- Не/Не - не е отсъдена дузпа и не са показани червени картони

Гол директно от корнер: Трябва да прогнозирате дали ще бъде отбелязан гол директно от корнер по време на мача.

Дузпа до 5-та минута: Трябва да прогнозирате дали ще бъде отсъдена дузпа през първите 5 минути от мача (от 0:00 до 4:59).

Двама играчи, изгонени: Трябва да прогнозирате дали ще бъдат изгонени поне двама играчи по време на мача.

Играч или неговата смяна да получи картон: Трябва да прогнозирате дали по време на мача играчът "X" или този, който го замени от резервната скамейка, ще получи поне един картон (резултат ДА), или не (резултат НЕ). За целите на залога се считат само играч "X" и неговата пряка замяна от резервната скамейка.

1X2 Общо удари: Трябва да прогнозирате кой отбор ще направи най-много удари по време на мача. Има 3 възможни изхода: 1 (домакините правят най-много удари), X (двата отбора правят еднакъв брой удари), 2 (гостите правят най-много удари).

1X2 Удари в целта: Трябва да прогнозирате кой отбор ще направи най-много удари в целта по време на мача. Има 3 възможни изхода: 1 (домакините правят най-много удари в целта), X (двата отбора правят еднакъв брой удари в целта), 2 (гостите правят най-много удари в целта).

1X2 Засади: Трябва да прогнозирате кой отбор ще има най-много засади по време на мача. Има 3 възможни изхода: 1 (домакините имат най-много засади), X (двата отбора имат еднакъв брой засади), 2 (гостите имат най-много засади).

1X2 Нарушения (вкл. продължения): Трябва да прогнозирате кой отбор ще направи най-много нарушения по време на мача. Има 3 възможни изхода: 1 (домакините правят най-много нарушения), X (двата отбора правят еднакъв брой нарушения), 2 (гостите правят най-много нарушения).

Общо Засади: Трябва да прогнозирате дали общият брой засади в мача ще бъде над или под посочената стойност.

Общо Засади за Домакините/Гостите: Трябва да прогнозирате дали общият брой засади на домакините или гостите в мача ще бъде над или под посочената стойност.

Общо Нарушения: Трябва да прогнозирате дали общият брой нарушения в мача ще бъде над или под посочената стойност.

Общо Нарушения за Домакините/Гостите: Трябва да прогнозирате дали общият брой нарушения на домакините или гостите в мача ще бъде над или под посочената стойност.

1-во Полувреме или 1X2: Тук трябва да прогнозирате изхода на първото полувреме или крайния резултат.

Общо удари в целта за домакините: Трябва да прогнозирате дали общият брой удари в целта на домакините в мача ще бъде над или под посочената стойност.

Общо удари в целта за гостите: Трябва да прогнозирате дали общият брой удари в целта на гостите в мача ще бъде над или под посочената стойност.

Общо удари за домакините: Трябва да прогнозирате дали общият брой удари на домакините в мача ще бъде над или под посочената стойност.

Общо удари за гостите: Трябва да прогнозирате дали общият брой удари на гостите в мача ще бъде над или под посочената стойност.

Спасени удари от домакините над/под: Трябва да прогнозирате дали общият брой спасени удари от вратарите и/или други играчи на домакините по време на мача ще бъде над или под посочената стойност.

Спасени удари от гостите над/под: Трябва да прогнозирате дали общият брой спасени удари от вратарите и/или други играчи на гостите по време на мача ще бъде над или под посочената стойност.

Спасени удари над/под: Трябва да прогнозирате дали общият брой спасени удари от вратарите и/или други играчи за двата отбора по време на мача ще бъде над или под посочената стойност.

Треньорът на домакините да получи жълт картон: Трябва да прогнозирате дали треньорът на домакините ще получи жълт картон по време на мача, включително продълженията и наказателните удари. Директен червен картон не се брои за този пазар.

Треньорът на гостите да получи жълт картон: Трябва да прогнозирате дали треньорът на гостите ще получи жълт картон по време на мача, включително продълженията и наказателните удари. Директен червен картон не се брои за този пазар

Общо жълти картони за домакините/гостите: Трябва да прогнозирате общия брой жълти картони, които ще бъдат дадени на домакините или гостите по време на мача.

1X2 Жълти картони: Трябва да прогнозирате кой отбор ще получи най-много жълти картони по време на мача. Има 3 възможни изхода: 1 (домакините получават най-много жълти картони), X (двата отбора получават еднакъв брой жълти картони), 2 (гостите получават най-много жълти картони).

Общо Жълти картони: Трябва да прогнозирате общия брой жълти картони, които ще бъдат дадени по време на мача.

Кой отбор ще получи първия жълт картон?: Трябва да прогнозирате дали домакинът или гостът ще получи първия жълт картон.

Кой отбор ще завърши с повече удари?: Трябва да прогнозирате дали домакинът или гостът ще завърши с повече удари.

Дузпи с незабавна победа – да/не: Трябва да прогнозирате дали изпълнението на дузпи ще премине към незабавна победа или не. Две опции: 1) Да – единият отбор ще отбележи, а другият ще пропусне веднага след това; 2) Не – единият отбор ще победи още при първите пет дузпи, или изпълненията ще завършат наравно преди прилагане на правилата за незабавна победа.

Последна дузпа – кой отбор ще я изпълни?: Трябва да прогнозирате дали домакинът или гостът ще изпълни последната дузпа.

Последна дузпа – резултат: Трябва да прогнозирате резултата от последната изпълнена дузпа при серия от дузпи.

Изпълнение на дузпи – разлика в резултата: Трябва да прогнозирате с колко гола разлика единият отбор ще спечели изпълнението на дузпи. Ако резултатът е равен преди незабавната победа, се счита за равенство.

Домакин/гост – отсъждане на дузпа в мача: Трябва да прогнозирате дали ще бъде отсъдена дузпа за отбора домакин или отбора гост по време на мача.

Двата отбора да получат X+ картона: Трябва да прогнозирате дали и двата отбора ще получат равен или по-голям брой картони от посочения X по време на мача.

Двата отбора да отбележат X+ гола: Трябва да прогнозирате дали и двата отбора ще отбележат равен или по-голям брой голове от посочения X по време на мача.

Двата отбора да изпълнят X+ корнера: Трябва да прогнозирате дали и двата отбора ще изпълнят равен или по-голям брой корнери от посочения X по време на мача.

1-во полувреме – Двата отбора да изпълнят X+ корнера: Трябва да прогнозирате дали и двата отбора ще изпълнят равен или по-голям брой корнери от посочения X през първото полувреме.

1-во полувреме – Двата отбора да отбележат X+ гола: Трябва да прогнозирате дали и двата отбора ще отбележат равен или по-голям брой голове от посочения X през първото полувреме.

1-во полувреме – Двата отбора да получат X+ картона: Трябва да прогнозирате дали и двата отбора ще получат равен или по-голям брой картони от посочения X през първото полувреме.

Общ брой спасявания на вратар X: Трябва да прогнозирате общия брой спасявания, направени от вратар X по време на мача.

Общ брой аутове: Трябва да прогнозирате общия брой изпълнени аутове от двата отбора по време на мача.

Домакин – Общ брой аутове: Трябва да прогнозирате общия брой изпълнени аутове от отбора домакин по време на мача.

Общ брой точни удари на домакина: Трябва да прогнозирате дали общият брой точни удари към вратата, които ще направи домакинският отбор по време на мача, ще бъде над или под определена линия.

Общ брой точни удари на госта: Трябва да прогнозирате дали общият брой точни удари към вратата, които ще направи гостуващият отбор по време на мача, ще бъде над или под определена линия.

Общ брой удари на домакина: Трябва да прогнозирате дали общият брой удари (в очертанията, извън очертанията и блокирани), които ще направи домакинският отбор по време на мача, ще бъде над или под определена линия.

Общ брой удари на госта: Трябва да прогнозирате дали общият брой удари, които ще направи гостуващият отбор по време на мача, ще бъде над или под определена линия.

Общ брой засади на домакина: Трябва да прогнозирате дали общият брой засади, които ще бъдат отсъдени срещу домакинския отбор по време на мача, ще бъде над или под определена линия.

Общ брой засади на госта: Трябва да прогнозирате дали общият брой засади, които ще бъдат отсъдени срещу гостуващия отбор по време на мача, ще бъде над или под определена линия.

Общ брой нарушения на домакина: Трябва да прогнозирате дали общият брой нарушения, които ще извърши домакинският отбор по време на мача, ще бъде над или под определена линия.

Общ брой нарушения на госта: Трябва да прогнозирате дали общият брой нарушения, които ще извърши гостуващият отбор по време на мача, ще бъде над или под определена линия.

Общ брой удари: Трябва да прогнозирате дали общият брой удари (на двата отбора) по време на мача ще бъде над или под определена линия.

Общ брой засади: Трябва да прогнозирате дали общият брой засади, отсъдени срещу двата отбора по време на мача, ще бъде над или под определена линия.

Общ брой нарушения: Трябва да прогнозирате дали общият брой нарушения, извършени от двата отбора по време на мача, ще бъде над или под определена линия.

1X2 – Точни удари към вратата: Трябва да прогнозирате кой отбор ще направи повече точни удари към вратата по време на мача – домакин, гост или равенство.

1X2 – Общо удари: Трябва да прогнозирате кой отбор ще направи повече удари (общо) по време на мача – домакин, гост или равенство.

1X2 – Засади: Трябва да прогнозирате кой отбор ще бъде уловен повече пъти в засада по време на мача – домакин, гост или равенство.

1X2 – Нарушения: Трябва да прогнозирате кой отбор ще извърши повече нарушения по време на мача – домакин, гост или равенство.

Бързи пазари / Интервални пазари

⇨ Пазарите ще се уреждат на базата на времето на гола, обявено по телевизията. Ако това не е налично, се счита времето според игровия часовник.
⇨ Пазарите за голове се уреждат на базата на времето, в което топката пресече линията, а не времето, в което е извършен ударът.
⇨ Пазарите за интервали на корнери се уреждат на базата на времето, в което е изпълнен корнерът, а не времето, в което е присъден или отсъден корнер, освен ако не е посочено друго в името на пазара.
⇨ Пазарите за интервали на картони се уреждат на базата на времето, в което е показан картонът, а не времето, в което е извършено нарушението.
⇨ Засадите се уреждат на базата на времето, когато съдията вземе решението. Това правило ще се прилага и при всяка ситуация, свързана с видео асистент рефер (VAR).
⇨ Пазарите за дузпи ще се уреждат на базата на времето, когато съдията вземе решението. Това правило ще се прилага и при всяка ситуация, свързана с видео асистент рефер (VAR).
⇨ Отсъдени, но неизпълнени дузпи не се отчитат.

Тези видове пазари може да се предлагат на минутни интервали като: 1, 5, 10, 15 и т.н., според случая. В рамките на тази оферта може да намерите пазари, базирани на голове, корнери, картони с формулата 1X2, над/под, Хендикап.

1-минутен интервал: Пример: Той започва от секунда 00:00 до секунда 00:59 и така нататък.

5-минутен интервал: Пример: От 1-ва до 5-та минута започва от минута 00:00 до минута 04:59 и така нататък.

10-минутен интервал: Пример: От 1-ва до 10-та минута започва от минута 00:00 до минута 09:59 и така нататък.

15-минутен интервал: Пример: От 1-ва до 15-та минута започва от минута 00:00 до минута 14:59 и така нататък.

Правило 1: в случай че избраният интервален пазар съдържа опцията "НЕ" или "НЯМА". Ако залогът е направен преди мача, това означава, че в събитието няма да има голове, корнери, картони и т.н., според случая. Ако залогът е направен на живо, това означава, че от този момент нататък няма да има голове, корнери, картони и т.н., според случая.

Правило 2: в случай че някой от интервалите, избрани от потребителя, съдържа минута 45 (край на първото полувреме) или минута 90 (край на второто полувреме или редовното време), ще се вземат предвид минутите на добавеното време, предоставени от съдията.

1-минутни пазари (от мин. А до мин. В):

- 1 минута - общо голове от мин. А до мин. В
- 1 минута - общо корнери от мин. А до мин. В
- 1 минута - общо картони от мин. А до мин. В
- 1 минута - общо засади от мин. А до мин. В
- 1 минута - общо отсъдени дузпи от мин. А до мин. В

5, 10, 15-минутни пазари (от мин. А до мин. В):

- 1X2 от мин. А до мин. В
- х-ти гол от мин. А до мин. В
- общо голове от мин. А до мин. В
- корнер 1X2 от мин. А до мин. В
- х-ти корнер от мин. А до мин. В
- корнер хендикап от мин. А до мин. В
- общо корнери от мин. А до мин. В
- общо корнери за отбор 1 от мин. А до мин. В
- общо корнери за отбор 2 от мин. А до мин. В
- четен/нечетен брой корнери от мин. А до мин. В

10-минутен пазар - 1X2: Трябва да прогнозирате изхода на първите десет (10) минути. Събитията трябва да настъпят между 0:00 и 09:59, за да бъдат класифицирани през първите 10 минути. Официални доклади на лигите, организиращи събитията, и доклади от официални доставчици ще бъдат използвани за определяне на правилния изход.

Кога ще бъде отбелязан гол (15-минутен интервал): Трябва да прогнозирате дали гол ще бъде отбелязан в избрания времеви интервал. Възможни изходи са 7:

- 1-15 минута
- 16-30 минута
- 31-45 минута
- 46-60 минута
- 61-75 минута
- 76-90 минута
- Няма гол

Кога ще бъде отбелязан гол (10-минутен интервал): Трябва да прогнозирате дали гол ще бъде отбелязан в избрания времеви интервал. Възможни изходи са 10:

- 1-10 минута

- 11-20 минута
- 21-30 минута
- 31-40 минута
- 41-50 минута
- 51-60 минута
- 61-70 минута
- 71-80 минута
- 81-90 минута
- Няма гол

10 минути – Следващ ъглов удар – Да/Не (от мин. А до мин. В):
Трябва да прогнозирате дали на някой отбор ще бъде отсъден ъглов удар в рамките на конкретния времеви интервал.
10 минути – Ъглови удари 1X2 (от мин. А до мин. В):
Трябва да прогнозирате кой отбор ще изпълни най-много ъглови удари в рамките на конкретния времеви интервал.
10 минути – Х-ти ъглов удар (от мин. А до мин. В):
Трябва да прогнозирате кой отбор ще изпълни **Х-тия ъглов удар** в мача в рамките на конкретния времеви интервал.
10 минути – Следващ картон – Да/Не (от мин. А до мин. В):
Трябва да прогнозирате дали на някой играч ще бъде показан картон (жълт или червен) в рамките на конкретния времеви интервал от мача.
10 минути – Картони 1X2 (от мин. А до мин. В):
Трябва да прогнозирате кой отбор ще получи повече картони (жълти или червени) в рамките на конкретния времеви интервал.
10 минути – Следващ картон (от мин. А до мин. В):
Трябва да прогнозирате кой отбор ще получи **следващия картон** (жълт или червен) в рамките на конкретния времеви интервал.

<u>Футбол - Дългосрочни залози</u>

Победител: Трябва да прогнозирате победителя в дадения турнир според официалната класация на състезанието.

Топ 2, Топ 4, Топ 6, Топ 8, Топ 10: Трябва да прогнозирате дали избраният отбор или играч ще завърши в съответната топ позиция, когато състезанието приключи.

Кой ще завърши по-високо в Лигата: Трябва да прогнозирате кой от посочените отбори ще постигне по-добра позиция в края на даден турнир или сезон, като се вземат предвид реалните точки. Ако отборите завършат състезанието с еднакъв брой точки, официалната класация, публикувана от Футболната лига на съответната страна, ще бъде взета под внимание за определяне на победителя.

Да завърши на последно място: Трябва да прогнозирате дали посоченият отбор или играч ще завърши на последно място, когато състезанието приключи.

Най-добър новопромотиран отбор: Трябва да прогнозирате кой новопромотиран отбор ще завърши на най-висока позиция в дадения турнир. Ако има равенство, официалната класация

на лигата в края на последния мач от сезона ще определи уреждането на залозите. Плейофите в края на сезона ще се броят.

Да завърши в горната половина: Трябва да прогнозирате кой от именуваните отбори ще завърши в горната половина на даден турнир/лига (например в 16-отборна лига, ако избраният отбор ще завърши в позиции 1-8).

Победител без (без определени отбори): Трябва да прогнозирате победителя в даденото състезание (кой отбор на пазара ще завърши най-високо в дадения турнир), без да се вземат под внимание определените отбори. Например, Висша лига 2020/21 - без Големите Шест би означавало, че който и да е отбор, завършил най-високо във Висшата лига през сезон 2020/21, без да се вземат предвид Арсенал, Челси, Ливърпул, Манчестър Сити, Манчестър Юнайтед и Тотнъм.

Отбор, който ще отбележи най-много голове: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи най-много голове в целия турнир. Ако два или повече отбора отбележат еднакъв брой голове, ще се приложат правилата за Dead heat (равенство).

Отбор, който ще отбележи най-малко голове: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи най-малко голове в целия турнир. Ако два или повече отбора отбележат еднакъв брой голове, ще се приложат правилата за Dead heat (равенство).

Най-добър отбор на турнира: Залагате кой отбор от конфедерация ще стигне най-далеч по време на състезанието. Ако има равенство между няколко отбора и те са елиминирани в същата фаза, ще се приложат правилата за Dead heat (равенство).

Топ Голмайстор: Трябва да прогнозирате кой играч ще отбележи най-много голове по време на даден турнир. Голове, отбелязани в други състезания, не се вземат предвид. Ако избраният играч играе поне веднъж през сезона, този тип залог ще бъде валиден, в противен случай ще бъде анулиран.

Изпадане: Трябва да прогнозирате кой отбор или отбори ще изпаднат от дивизията.

Играч с най-много асистенции: Трябва да прогнозирате кой играч ще направи най-много асистенции по време на дадения турнир. Резултатите се вземат от федерацията и ще бъдат използвани за уреждане на залозите.

Победител на група: Залагате на отбора, който ще завърши с най-много точки в своята група.

Фаза на елиминация: Залагате на фазата, в която определен отбор ще бъде елиминиран от състезанието.

Кой отбор ще получи най-много голове: Залагате на отбора, който ще получи най-много голове по време на участието си в състезанието.

Отбор с най-много голове: Залагате на отбора, който ще отбележи най-много голове по време на участието си в състезанието.

Топ Голмайстор на отбор: Залагате на коя опция ще завърши като топ голмайстор на вашия отбор. Опцията "Без голмайстор" означава, че никой няма да отбележи голове за дадения отбор. В случай на равенство между двама или повече играчи, ще се приложат правилата за Dead heat (равенство).

Достигане до финал/ Полуфинал/ Четвъртфинал: Трябва да прогнозирате дали посоченият отбор или играч ще се класира за определената фаза на дадено състезание.

Победител и Топ Голмайстор: Трябва да прогнозирате кой отбор ще спечели турнира и кой играч ще отбележи най-много голове. Правилата за Победител и Топ Голмайстор се прилагат за избрания пазар и двете селекции трябва да спечелят, за да бъде комбинираният залог печеливш.

Най-добър играч на турнира: Трябва да прогнозирате кой ще бъде обявен за най-добър играч на турнира. Резултатите се вземат от федерацията и ще бъдат използвани за уреждане на залозите.

Победител на групата: Трябва да прогнозирате групата на отбора победител в даденото състезание.

Класиране от групата: Трябва да прогнозирате дали избраният отбор от посочената група ще се класира (Да) или не (Не).

Елиминация чрез изпълнение на дузпи: Трябва да прогнозирате дали избраният отбор ще бъде елиминиран от турнира чрез изпълнение на дузпи.

Правилна прогноза за финиширащите: Трябва да прогнозирате кои две селекции ще завършат на първо и второ място в правилния ред и ще се класират за следващия кръг. За да спечелите, трябва правилно да прогнозирате и двете селекции, които трябва да бъдат в правилния ред на класиране.

Точни точки в групата: Трябва да прогнозирате точно колко точки ще спечели избраният отбор в груповата фаза.

Двойно класиране: Залогът Двойно класиране е този, при който избирате кои два отбора ще преминат от дадена група/турнир, независимо от крайното им класиране. За да бъде залогът печеливш, и двата избрани отбора трябва да се класират.

<u>Уреждане на статистики</u>
Освен ако не е посочено друго в името на пазара, следните статистики се уреждат, както е описано по-долу:
Блокиран удар (Blocked Shot): Блокиран удар се определя като опит за отбелязване на гол, който включва:
– Удар към вратата, блокиран от полеви играч, при наличие на други защитници или вратаря зад блокиращия.
– Включва и удари, които са неволно блокирани от съотборник на стрелеца.
Изчиствания на топката от голлинията от противников играч (блокиране на последна линия) се считат за удари в очертанията на вратата, а не за блокирани удари.

Свободен удар: Всеки изпълнен свободен удар, с изключение на дузпи и включително свободни удари при засади.

Вкарване от тъч: Метод за подновяване на играта, когато топката е напуснала терена през страничните линии. Като вкарване от тъч се определя всеки изпълнен тъч. Освен ако не е посочено друго.

Удар от вратаря: Метод за подновяване на играта, когато топката излиза зад гол линията от атакуващия отбор. Като удар от вратаря се определя всеки изпълнен удар от вратаря. Освен ако не е посочено друго.

Спасяване: Вратарят предотвратява топката да влезе във вратата с всяка част от тялото си при опит за умишлен удар от противников играч.

Спасявания (Saves) имат следните характеристики:

Част от тялото: Ръце / Крака / Тяло / Юмрук

Тип спасяване: Хваната топка / Събрана / Отклонена безопасно / Отклонена / Изпусната

Позиция на вратаря: С плонж / Изправен / Плъзгащ се / С протегната ръка / С навеждане / В опасна зона / С върховете на пръстите

Включва следното:

Включва неумишлени или неправилно насочени удари към вратата от съотборници на вратаря, но само ако намесата на вратаря не се счита за рутинно спиране на топката.

Ако след намеса на вратаря, по-значима защитна намеса от съотборник предотврати влизането на топката във вратата, това се класифицира като блокиране (Block) от съотборника, а не като спасяване от вратаря.

Ако топката излезе зад вратата след намеса на вратаря, съдията трябва да отсъди ъглов удар, за да може действието да се счита за спасяване.

Смяна: Подмяна на играч от резервната скамейка, който влиза на терена по време на мач на мястото на играч, който вече е на терена.

Извън терена: Когато топката е напуснала терена за удар от вратаря, корнер или вкарване от тъч.

Засада: Ситуация, при която играч се намира в засада и е отсъден свободен удар.

Засада (Offside):
Ако двама или повече играчи се намират в засада в момента на подаването, за засада се счита този играч, който е най-активно ангажиран в игровата ситуация.

Гол / Автогол:
Гол се приписва на играча, който го е отбелязал, а при автогол – на защитника, вкарал топката в собствената си врата.
При спор относно това на кого трябва да се припише попадението, Opta прилага свои собствени правила и, когато е приложимо, съгласува решението с официалния турнир или съответната футболна организация.

Удар извън наказателното поле (Shot Outside the Box):
Удар, който е направен извън наказателното поле.
Удар, произведен от линията на наказателното поле, се счита за извършен вътре в него.
Удар, направен от линията на 18-те ярда, също се отчита като вътре в наказателното поле.

Картон (Booking): Картоните се класифицират като жълт, втори жълт или червен картон. Информацията за показаните картони се сверява с официални източници, за да отговаря на официалната статистика, като при нужда данните се съгласуват, освен ако няма очевидна грешка.

Удар в греда (Hit Woodwork):
Когато топката удари която и да е част от рамката на вратата, но не влезе в нея като пряко следствие.
Ако при едно и също игрово действие топката удари рамката на вратата повече от веднъж (например първо напречната греда, после страничната), това се отчита само като едно „удряне в греда“.
„Удар в греда“ се отчита само за атакуващия отбор и може да се припише на всеки играч на терена.

Част от тялото при голове/удари
Отнасяне на събитие „гол“ или „удар“ към една от следните четири части на тялото:
● Десен крак.
● Ляв крак.
● Глава.
● Друго.
„Крак“ включва всякакъв контакт с крака.
Дузпа (спечелена, причинена и изпълнена)
Приписване на поредица от последователни събития, свързани с дузпа, както на съответния отбор, така и на съответния играч.
Колекцията включва: спечелена дузпа, причинена дузпа и изпълнена дузпа.
Отнемане на топката
Отнемане се отчита, когато играч осъществи контакт с топката при легален, наземен сблъсък и успешно отнеме топката от противниковия играч. Играчът, от когото се отнема топката, трябва да е в контролирано владение на топката, за да се счита действието за отнемане.
Центриране
Подаване на топката от широка позиция с цел насочване към съотборник(ци) в централна зона в близост до вратата. Изпълнението трябва да включва елемент на странично движение от широка към по-централна зона пред вратата.
Асистенция
Последното докосване от съотборник, което води до това получателят на топката да отбележи гол. Ако асистенцията бъде отклонена от противников играч, тя все пак се счита за асистенция, ако топката е пътувала към голмайстора, независимо от отклонението. При автогол, директен гол от пряк свободен удар или директен гол от ъглов удар не се присъжда

асистенция. Същото правило важи и за дузпи, освен ако изпълнителят на дузпата не реши да подаде на друг играч, който да отбележи. Виж също „Фентъзи асистенция“.

Пас

Опит за подаване на топката от един играч към друг играч от същия отбор. Играчът може да използва всяка част от тялото си (разрешена от правилата на играта), за да изпълни подаването. Категоризацията на събитието включва пасове в хода на играта, удари от вратар, ъглови удари и преки свободни удари, когато са изпълнени като пас. Центрированията, хвърлянията от вратаря и тъчовете не се броят за пас.

ТЕНИС

Общи правила

Тенис игрите ще останат отворени с валидни залози, докато официалните лица или организиращият орган не обявят победител. В такива случаи правилото за 48 часа не е валидно.

В случай на отказ на играч, или дисквалификация (нараняване, заболяване, лични обстоятелства), решение на възрастен, отказване, дисквалификация или прекратяване на мача, всички пазари, които са били решени на терена, се уреждат съответно, а всички останали нерешени се обявяват за невалидни. За избягване на съмнения, ако тенисист се откаже преди последната точка да бъде завършена, пазарът за победител в мача се счита за невалиден, но всички пазари, свързани със специфични сетове или игри, които са били решени, се уреждат съответно.

Пазарите, които са математически достигнати, ще бъдат уредени, след като решаващата точка бъде потвърдена. Пример: при резултат на сета 3-3, минималният брой геймове за завършване на сета е 9 (6-3 или 3-6). Това означава, че тоталните линии от 6.5, 7.5 и 8.5 вече могат да бъдат уредени като победа за Над. Цели линии, където нито една от селекциите не печели, ще бъдат обявени за невалидни.

Тайбрек: Гейм, който се играе, когато двама състезатели достигнат резултат 6-6 в който и да е сет и се състои в това, че един от двамата играчи трябва да достигне 7 точки с разлика от 2 точки спрямо съперника. За пазарите над/под в тениса, тайбрекът се брои като един гейм, независимо от дължината на събитието.

Супер Тайбрек: Има подобни спецификации на тайбрека, с разликата, че един от двамата играчи трябва да достигне 10 точки с разлика от 2 точки спрямо съперника. За пазарите над/под в тениса, Супер Тайбрек или Мач Тайбрек се брои като един гейм, независимо от дължината на събитието.

Пазари за победител в точка: Пазарите за победител в точка се уреждат след потвърждение на съответната точка. Ако точката няма да бъде изиграна, пазарът ще бъде анулиран.

Как се уреждат тайбрековете на големите турнири

Ако резултатът достигне шест гейма за всяка страна в последния сет (2-2 или 1-1 по сетове и 6-6 по геймове), победителят в мача ще бъде първият играч, който спечели 10 точки с разлика от две или повече точки (10-8, 10-7, 10-6, 11-9, 15-13 и т.н.). Това правило се прилага за

всички Големи шлемове (Australian Open, French Open, US Open, Wimbledon) във всички категории.

Основни пазари
Някои от изброените по-долу пазари може да са налични и при Е-Тенис (прилагат се същите правила)

Победител (1,2): Пазар за залагане, който се състои в прогнозиране на победителя в мача, независимо от разликата в точките.

Хендикап геймове (спред): Трябва да прогнозирате победителя в мача, като добавите или извадите посочения спред към резултата на мача.

Хендикап сетове: Трябва да прогнозирате резултата в сетове, спечелени от всеки играч, като добавите или извадите посочения спред към крайния резултат.

Точен резултат: Трябва да прогнозирате точния резултат на мача в сетове, спечелени от всеки играч. Ако един играч се откаже по време на мача, всички нерешени залози ще се считат за невалидни.

Общо игри (над/под): Трябва да прогнозирате дали общият брой изиграни геймове в мача ще бъде над или под посочения спред.

Четни/Нечетни игри: Прогнозирате дали общият брой геймове в края на мача ще бъде четно или нечетно число.

Общо геймове (над/под) за Играч 1: Трябва да прогнозирате дали общият брой геймове за Играч 1 ще бъде над или под посочения спред. Тайбрекът се счита за гейм. Броят на изиграните геймове ще бъде посочен в уреждането на залога чрез второто число в скоби. Ако мачът не бъде завършен, всички нерешени залози ще се считат за невалидни.

Общо геймове (над/под) за Играч 2: Трябва да прогнозирате дали общият брой геймове за Играч 2 ще бъде над или под посочения спред. Тайбрекът се счита за гейм. Броят на изиграните геймове ще бъде посочен в уреждането на залога чрез второто число в скоби. Ако мачът не бъде завършен, всички нерешени залози ще се считат за невалидни.

Победител и Общо: Трябва да прогнозирате победителя в мача и дали общият брой изиграни геймове ще бъде над или под посочения спред.

Ще има ли тайбрейк: Трябва да прогнозирате дали ще има тайбрек в мача.

Равенство в играта (Да/Не): "Равенство в играта" означава, че резултатът в играта ще достигне 40-40.

Ще има ли играта равенство? (Сет „N“, Игра „X“) (Да/Не): Трябва да прогнозирате дали резултатът в игра „X“ на Сет „N“ ще достигне 40-40.

Общо точки в следващия гейм (Сет „N“, Гейм „X“) (над/под): Трябва да прогнозирате дали общият брой точки в следващия гейм „X“ на Сет „N“ ще бъде над или под посочения спред.

Точен резултат в гейм (Сет „N“, Игра „X“): Трябва да прогнозирате точния резултат в гейм „X“ на Сет „N“.

Победител в гейм (Сет „N“, Игра „X“): Трябва да прогнозирате победителя в гейм „X“ на Сет „N“.

Хендикап геймове за Сет „N“: Трябва да прогнозирате победителя в Сет „N“, като добавите или извадите посочения спред към резултата на този сет.

Общо геймове в текущия Сет „N“ - четни/нечетни: Трябва да прогнозирате дали общият брой геймове в края на текущия Сет „N“ ще бъде четен или нечетен.

Общо геймове в текущия Сет „N“ (над/под) за играчи: Трябва да прогнозирате дали общият брой геймове в текущия Сет „N“ за посочения играч ще бъде над или под посочения спред. Тайбрекът се счита за игра.

Общо геймове в следващия Сет „N“ (над/под) за играчи: Трябва да прогнозирате дали общият брой геймове в следващия Сет „N“ за посочения играч ще бъде над или под посочения спред. Тайбрекът се счита за гейм.

Общо геймове в следващия Сет „N“ - четни/нечетни: Трябва да прогнозирате дали общият брой геймове в края на следващия Сет „N“ ще бъде четен или нечетен.

Играч X Аса (над/под): Трябва да прогнозирате колко аса ще направи Играч X по време на мача.

Общо Аса (над/под): Трябва да прогнозирате колко аса ще бъдат направени общо от двамата състезатели по време на мача.

Играч X Двойни грешки (над/под): Трябва да прогнозирате колко двойни грешки ще направи Играч X по време на мача (над/под 1.5).

Общо Двойни грешки (над/под): Трябва да прогнозирате колко двойни грешки ще бъдат направени общо от двамата състезатели по време на мача.

Аса и Двойни грешки (над/под): Трябва да прогнозирате колко аса и двойни грешки ще бъдат направени общо от двамата състезатели по време на мача.

Продължителност на мача (минути) (над/под): Трябва да прогнозирате колко минути ще продължи мачът.

Общо брейкове (над/под): Трябва да прогнозирате колко брейка ще бъдат направени общо от двамата състезатели по време на мача.

Общо брейкове за Играч X (над/под): Трябва да прогнозирате колко брейка ще направи Играч X по време на мача.

Най-много брейкове на сервис (2-посочен пазар): Трябва да прогнозирате кой от състезателите ще направи най-много брейка (1/2 в случай на равенство пазарът ще бъде анулиран).

Най-много брейкове на сервис (3-посочен пазар): Трябва да прогнозирате кой от състезателите ще направи най-много брейка.

Мачът да завърши с точен резултат: Трябва да прогнозирате точния резултат на мача в сетове, спечелени от всеки играч. Ако един играч се откаже по време на мача, всички нерешени залози ще се считат за невалидни.

Следващият x-ти брейк: Трябва да прогнозирате кой играч ще направи x-тия пробив на сервис по време на мача. Ако няма брейк на сервис в мача, залозите ще бъдат обявени за невалидни.

Общ брой асове – прагове: Трябва да прогнозирате общия брой асове, реализирани по време на мача, съобразно конкретните прагове, определени от букмейкъра.

Играч X – асове – прагове: Трябва да прогнозирате колко асове ще направи конкретният играч по време на мача, съобразно праговете, определени от букмейкъра.

Общ брой двойни грешки – прагове: Трябва да прогнозирате общия брой двойни грешки, направени по време на мача.

Играч X – двойни грешки – прагове: Трябва да прогнозирате колко двойни грешки ще направи Играч X по време на мача, съобразно праговете, определени от букмейкъра.

Общ брой асове и двойни грешки – прагове: Трябва да прогнозирате общия брой асове и двойни грешки, реализирани по време на мача, съобразно праговете, определени от букмейкъра.

Играч X – общ брой асове и двойни грешки – прагове: Трябва да прогнозирате общия брой асове и двойни грешки, реализирани от Играч X по време на мача, съобразно праговете, определени от букмейкъра.

Повече асове (мачбет): Трябва да прогнозирате кой играч ще направи повече асове в конкретния мач.

Хендикап за асове: Трябва да прогнозирате кой играч ще направи повече асове, като на единия играч се дава предварителен хендикап.

Повече двойни грешки (мачбет): Трябва да прогнозирате кой играч ще направи повече двойни грешки в конкретния мач.

Хендикап за двойни грешки: Трябва да прогнозирате кой играч ще направи повече двойни грешки, като на единия играч се дава предварителен хендикап.

Общ брой тайбреци: Трябва да прогнозирате общия брой тайбреци в мача.

Играч Y – общо точки над/под: Трябва да прогнозирате дали Играч Y ще отбележи над или под зададения общ брой точки по време на мача.

Играч Y – общо брейкове: Трябва да прогнозирате колко брейка на подаването на противника ще реализира Играч Y по време на мача.

Играч Y – асове: Трябва да прогнозирате колко асове ще реализира Играч Y по време на мача.

Повече асове (мачбет): Трябва да прогнозирате кой от играчите ще направи повече асове по време на мача. При равен брой залогът може да се уреди като равенство.

Играч Y – двойни грешки: Трябва да прогнозирате колко двойни грешки ще направи Играч Y по време на мача или сета. Двойна грешка е налице, когато сервиращият играч не успее да изпълни успешно и двата си опита за сервис.

<u>Пазари за сетове</u>

Победител в първи сет: Трябва да прогнозирате победителя в първия сет. Залогът ще се счита за невалиден, ако първият сет не бъде завършен.

Победител във втори сет: Трябва да прогнозирате победителя във втория сет. Залогът ще се счита за невалиден, ако този сет не бъде завършен.

Победител в Сет „X“: Трябва да прогнозирате победителя в Сет „X“. Пазарите за победител в сет се уреждат след потвърждаване на последната точка на сета. Залогът ще се счита за невалиден, ако този сет не бъде завършен.

Двоен резултат (Първи сет/мач): Прогнозирате победителя в първия сет и в края на мача в един пазар за залагане.

Играч 1 да спечели точно 1 сет: Прогнозирате дали домашният играч ще спечели точно 1 сет по време на мача.

Играч 2 да спечели точно 1 сет: Прогнозирате дали гостуващият играч ще спечели точно 1 сет по време на мача.

Точен брой сетове: Трябва да прогнозирате точния брой сетове по време на мача.

Общо сетове: Трябва да прогнозирате дали общият брой сетове, изиграни в мача, ще бъде над или под посочения спред.

Някой сет на нула: Прогнозирате дали поне един от сетовете на мача ще завърши с точен резултат 6-0 / 0-6.

Хендикап игри за Сет „X“: Трябва да прогнозирате победителя в Сет „X“, като добавите или извадите посочения спред към резултата на мача. Ако мачът не бъде завършен, всички нерешени залози ще се считат за невалидни.

Общо геймове в Сет „X“: Трябва да прогнозирате дали общият брой изиграни греймове в Сет „X“ по време на мача ще бъде над или под посочения спред.

Точен резултат в Сет „X“: Трябва да прогнозирате точния резултат в Сет „X“. Ако споменатият сет не бъде завършен, всички нерешени залози ще се считат за невалидни.

Играч 1 да спечели сет: Трябва да прогнозирате дали Играч 1 ще спечели поне един сет в мача. Има два възможни изхода: ДА и НЕ.

Играч 2 да спечели сет: Трябва да прогнозирате дали Играч 2 ще спечели поне един сет в мача. Има два възможни изхода: ДА и НЕ.

Четни/нечетни геймове в Сет „X“: Трябва да прогнозирате дали общият брой изиграни геймове в Сет „X“ по време на мача ще бъде четен или нечетен.

Ще има ли тайбрек в Сет „X“: Трябва да прогнозирате дали ще има тайбрек в Сет „X“.

Сет „N“ - надпревара до x гейма: Трябва да прогнозирате кой играч ще достигне пръв до x гейма в определен сет.

Кой ще спечели гейм (X и Y) в сет n: Пазар за залагане, който се състои в прогнозиране на играча, който ще спечели геймове x и y за сет n. Например: 1 (гейм 6 и 7) 2-ри сет (когато залогът е за играчът домакин) - X (гейм 6 и 7) 2-ри сет (когато залагате на равенство) - 2 (гейм 6 и 7) 2-ри сет (когато залагате на гостуващия играч).

Кой ще спечели точка x в гейм y в сет n? (включително залози на живо): Прогнозирате играча, който ще спечели точка x в гейм y на сет n. Например, играчът Вавринка ще спечели първата точка в гейм 10 на 3-ия сет на мача.

Кой ще спечели гейм x на сет (1,2, 3, 4,5)? (включително залози на живо): Прогнозирате играча, който ще спечели гейм x от посочения сет в пазара за залагане. Например: 1 (гейм 10) 2-ри сет - 2 (гейм 10) 2-ри сет.

Точен брой точки в гейм x (1-ви сет): (включително залози на живо): Прогнозирате точния брой точки, изиграни в избрания гейм на пазара за първи сет.

Равенство в гейм (Да/Не) (включително залози на живо): "Равенство в играта" означава, че резултатът в гейма ще достигне 40-40.

Резултат от гейм x (Сет N) Играч 1 или 2 (0-15-30-40): Състои се в прогнозиране на победителя в гейма и колко точки ще направи противниковият играч (0-15-30-40), тоест, ако изберете играч 1 на 30, това означава, че геймът е спечелен от играч 1, но играч 2 отбелязва 30 точки.

Сет „N“ гейм x - четни/нечетни точки: Състои се в прогнозиране дали броят на точките, изиграни в гейм на сет, ще бъде четен или нечетен.

Сет „N“ гейм x - точен резултат или брейк: Състои се в прогнозиране на победителя в гейма и колко точки ще направи противниковият играч (0-15-30-40), или дали ще има брейк на сервис в споменатата игра.

Сет „N“ гейм y - надпревара до x точки: Прогнозирате играча, който пръв ще достигне до X точки в определения гейм.

Сет „N“ гейм y - победител в първите x точки: Прогнозирате играча, който ще спечели първите X точки в определения гейм.

Ще достигне ли Сет „N“ до тайбрек?: Трябва да прогнозирате дали Сет „N“ ще достигне до тайбрек.

Победител на Сет „N“ и Общо геймове в Сет „N“: Трябва да прогнозирате победителя на Сет „N“ и дали броят на изиграните геймове в този сет е над или под посочения спред.

Победител на текущия Сет „N“ и Общо геймове в Сет „N“: Трябва да прогнозирате победителя на текущия Сет „N“ и дали броят на изиграните геймове в този сет е над или под посочения спред.

Победител на следващия Сет „N“ и Общо геймове в Сета: Трябва да прогнозирате победителя на следващия Сет „N“ и дали броят на изиграните геймове в този сет е над или под посочения спред.

Група точни резултати за Сет „N“: Трябва да прогнозирате групата на точните резултати, където точният резултат на сета е включен, между предложените селекции.

X-ти Сет - Победител и Общо геймове: Трябва да прогнозирате победителя на сета и дали броят на изиграните геймове е над или под посочения спред.

Двамата играчи да спечелят сет: Прогнозирате дали и двамата играчи ще спечелят сет по време на мача.

x-ти сет - точен резултат след 4 гейма: Трябва да прогнозирате точния резултат на Сет „X“ след 4 гейма. Ако споменатите геймове не бъдат завършени, всички нерешени залози ще се считат за невалидни.

x-ти сет - точен резултат след 6 гейма: Трябва да прогнозирате точния резултат на Сет „X“ след 6 гейма. Ако споменатите геймове не бъдат завършени, всички нерешени залози ще се считат за невалидни.

Сет „N“- x-ти брейк: Състои се в прогнозиране кой играч ще направи x-тия брейк по време на Сет „N“. Мини-брейковете в тайбрек или мач-тайбрек не се считат. Има три възможни изхода: играч1, никой, играч2.

Сет „N“ игра x - брейк на точка: Състои се в прогнозиране дали ще има брейк на точка по време на Сет „N“ в игра x.

Сет X – гейм N – ас: Трябва да прогнозирате дали играчът ще реализира ас в гейм N на сет X.

Сет X – Z аса: Трябва да прогнозирате дали играч ще направи точно Z аса по време на сет X.

Сет X – Играч Y – общо точки: Трябва да прогнозирате общия брой точки, които Играч Y ще отбележи през сет X.

Сет X – Играч Y – общо брейкове: Трябва да прогнозирате колко брейка на подаването на противника ще направи Играч Y през сет X. Пробивът е когато посрещащият играч спечели гейма при подаване на съперника.

Сет X – Играч Y – общо асове: Трябва да прогнозирате колко аса ще реализира Играч Y през сет X.

Сет X – най-много асове: Трябва да прогнозирате кой играч ще направи най-много асове през сет X. Ако двамата играчи имат еднакъв брой асове, залогът може да се уреди като равенство.

Сет X – Играч Y – общо брейкове: Трябва да прогнозирате колко брейка на подаването ще направи Играч Y през сет X.

Сет X – Z брейка: Трябва да прогнозирате дали ще се случат точно Z брейка през сет X.

Сет X – гейм N – точка за брейк: Трябва да прогнозирате дали ще има точка за брейк в конкретен гейм N на сет X. Точка за пробив възниква, когато посрещащият играч има шанс да спечели гейма при подаването на противника.

Тенис - Дългосрочни пазари

Победител: Трябва да прогнозирате победителя на даден турнир според официалната класация на състезанието.

Фаза на елиминация: Прогнозирате в кой кръг ще бъде елиминиран избраният играч.

Достигане до финал: Прогнозирате дали избраният играч ще достигне до финала на споменатия турнир.

Имена на финалистите: Трябва да прогнозирате двамата играчи, които ще достигнат до финала на споменатия турнир.

Победител от горната/долната половина: Трябва да прогнозирате дали победителят на турнира ще дойде от горната или долната половина.

Победител на четвъртина (1-ва/2-ра/3-та/4-та): Трябва да прогнозирате победителят на четвъртината (1-ва/2-ра/3-та/4-та).

Кой ще стигне по-висока позиция: Трябва да прогнозирате кой от двамата посочени играчи ще достигне най-добрата позиция в споменатия турнир.

БАСКЕТБОЛ

Всички залози в Баскетбола се основават на редовното време, освен ако е посочено друго в наименованието на пазара.

Основни пазари

**Някои от изброените по-долу пазари могат да се прилагат и за Е-Баскетбол (прилагат се същите правила)*

Линия на парите (Money Line) (Победител): Прогнозирате победителя в мача независимо от разликата в точките.

Общо (над/под): Състои се в прогнозиране дали общият брой точки, отбелязани от двата отбора, ще бъде повече или по-малко от посочената стойност на избрания пазар за залагане. Например: Над 215.5 - Под 215.5.

Хендикап (спред): Трябва да прогнозирате победителя в мача, като добавите или извадите посочения спред към резултата на мача.

Общо точки на отбор (домакин - гост): Състои се в прогнозиране дали общият брой точки, отбелязани от домакинския или гостуващия отбор, ще бъде повече или по-малко от посочената стойност на избрания пазар за залагане. Например: Над 215.5 - Под 215.5.

Четно/Нечетно (1-во полувреме или 2-ро полувреме): Тук прогнозирате дали резултатът за 1-вото или 2-рото полувреме ще бъде четно или нечетно число.

Победител в мача 1X2: Прогнозирате дали победител ще бъде домакинският или гостуващият отбор с опция за избор на равенство.

Полувреме/Краен резултат: Прогнозирате кой отбор ще води в първото полувреме на мача и в края на мача.

Обхват на точките: Този пазар за залагане се състои в прогнозиране на диапазон, в който ще бъде общият брой точки в събитието, тоест ако изберете диапазона (151-160), общият брой точки в това събитие не може да излезе извън този интервал.

Победител + Общо точки: Този пазар за залагане комбинира два основни пазара, където трябва да прогнозирате кой ще спечели мача и колко общо точки (над/под) ще бъдат отбелязани в мача.

X-та точка: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи X-тата точка по време на мача.

Надпревара до X точки: Този пазар се състои в прогнозиране кой от двата отбора първи ще достигне до точката, която определя пазара. Например: Кой отбор първи ще достигне 50 точки.

Марж на победа: Пазар за залагане, който прогнозира разликата в точките, която отборът ще има спрямо противника си в края на мача. Например домакинският отбор с 1-5 точки.

Продължение да/не - ще има ли продължение: Залог, който прогнозира дали събитието ще има продължение или не.

Общо (над-точно-под) - 3 възможности: Пазар за залагане, който дава на играча възможността да избере между 3 различни възможности, като над/под X брой точки или точен брой X точки.

Максимален брой последователни точки на всеки отбор (над/под): Трябва да прогнозирате дали някой отбор ще постигне повече или по-малко от дадените последователни точки по всяко време на мача.

Домашен/Гостуващ отбор - Максимален брой последователни точки (над/под): Трябва да прогнозирате дали домакинският или гостуващият отбор ще постигне повече или по-малко от дадените последователни точки по всяко време на мача.

Някой отбор да поведе с X точки: Трябва да прогнозирате дали някой отбор ще поведе с X точки по всяко време на мача.

Домакински/Гостуващ отбор да поведе с X точки: Трябва да прогнозирате дали домакинският или гостуващият отбор ще поведе с X точки по всяко време на мача.

Тип на отбелязването на X-та точка: Този пазар се състои в прогнозиране на типа отбелязване на X-та точка по време на мача: предлагат се 6 възможности:

Домакин - 1 точка

Домакин - 2 точки

Домакин - 3 точки

Гостуващ отбор - 1 точка

Гостуващ отбор - 2 точки

Гостуващ отбор - 3 точки

Кой отбор ще спечели началния скок: Трябва да прогнозирате кой отбор ще спечели началния скок.

Марж на победа на някой отбор: Трябва да прогнозирате дали някой отбор ще спечели с дадените маржове.

X-ти тайм-аут: Трябва да прогнозирате кой отбор ще вземе X-ти тайм-аут.

X-ти отбелязан свободен удар: Трябва да прогнозирате дали X-ти свободен удар ще бъде отбелязан или не.

Първа точка/Победител двойна: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи първата точка и кой отбор ще спечели мача.

Време на първата точка (изминали секунди): Трябва да прогнозирате дали първата точка ще бъде отбелязана преди или след дадения времеви интервал.

Метод на отбелязване на първия кош: Трябва да прогнозирате метода на отбелязване на първия кош.

Резултат от първото владение: Трябва да прогнозирате резултата от първото владение.

Общо тройки, отбелязани в мача: Състои се в прогнозиране колко тройки ще бъдат отбелязани по време на мача.

Общо тройки, отбелязани от отбор - Домакин/Гост: Състои се в прогнозиране колко тройки ще бъдат отбелязани от домакинския/гостуващия отбор.

Отбор с най-много отбелязани тройки: Състои се в прогнозиране кой отбор ще отбележи най-много тройки по време на мача.

Общо борби в мача: Състои се в прогнозиране колко борби ще се състоят по време на мача.

Общо борби за отбор - Домакин/Гост: Състои се в прогнозиране колко борби ще се извършат от домакинския/гостуващия отбор.

Отбор с най-много борби: Състои се в прогнозиране кой отбор ще направи най-много борби.

Общо асистенции в мача: Състои се в прогнозиране колко асистенции ще бъдат направени по време на мача.

Общо асистенции за отбор - Домакин/Гост: Състои се в прогнозиране колко асистенции ще бъдат направени от домакинския/гостуващия отбор.

Отбор с най-много асистенции: Състои се в прогнозиране кой отбор ще направи най-много асистенции.

Общо откраднати топки в мача: Състои се в прогнозиране колко откраднати топки ще има по време на мача.

Общо откраднати топки за отбор - Домакин/Гост: Състои се в прогнозиране колко топки ще бъдат откраднати от домакинския/гостуващия отбор.

Отбор с най-много откраднати топки: Състои се в прогнозиране кой отбор ще открадне най-много топки.

Общо блокове в мача: Състои се в прогнозиране колко блокове ще бъдат направени по време на мача.

Общо грешки в мача: Състои се в прогнозиране колко грешки ще бъдат направени по време на мача.

Общо грешки за отбор - Домакин/Гост: Състои се в прогнозиране колко грешки ще бъдат направени от домакинския/гостуващия отбор.

Отбор с най-много грешки: Състои се в прогнозиране кой отбор ще направи най-много грешки.

Общо фаулове в мача: Състои се в прогнозиране колко фаулове ще бъдат извършени по време на мача.

Общо фаулове за отбор - Домакин/Гост: Състои се в прогнозиране колко фаулове ще бъдат извършени от домакинския/гостуващия отбор.

Отбор с най-много извършени фаулове: Състои се в прогнозиране кой отбор ще извърши най-много фаулове.

Общо отбелязани свободни удари в мача: Състои се в прогнозиране колко свободни удари ще бъдат отбелязани по време на мача.

Общо отбелязани свободни удари за отбор - Домакин/Гост: Състои се в прогнозиране колко свободни удари ще бъдат отбелязани от домакинския/гостуващия отбор.

Отбор с най-много отбелязани свободни удари: Състои се в прогнозиране кой отбор ще отбележи най-много свободни удари.

Общо отбелязани двойни удари в мача: Състои се в прогнозиране колко двойни удари ще бъдат отбелязани по време на мача.

Общо отбелязани двойни удари за отбор - Домакин/Гост: Състои се в прогнозиране колко двойни удари ще бъдат отбелязани от домакинския/гостуващия отбор.

Отбор с най-много отбелязани двойни удари: Състои се в прогнозиране кой отбор ще отбележи най-много двойни удари.

Общо опити за свободни удари в мача: Състои се в прогнозиране колко опити за свободни удари ще бъдат направени по време на мача.

Общо опити за свободни удари за отбор - Домакин/Гост: Състои се в прогнозиране колко опити за свободни удари ще бъдат направени от домакинския/гостуващия отбор.

Общо опити за тройки за отбор - Домакин/Гост: Състои се в прогнозиране колко опити за тройки ще бъдат направени от домакинския/гостуващия отбор.

Отбор с най-много опити за тройки: Състои се в прогнозиране кой отбор ще направи най-много опити за тройки.

Общо опити за двойни удари в мача: Състои се в прогнозиране колко опити за двойни удари ще бъдат направени по време на мача.

Общо опити за двойни удари за отбор - Домакин/Гост: Състои се в прогнозиране колко опити за двойни удари ще бъдат направени от домакинския/гостуващия отбор.

Отбор с най-много опити за двойни удари: Състои се в прогнозиране кой отбор ще направи най-много опити за двойни удари.

Общо нападателни борби в мача: Състои се в прогнозиране колко нападателни борби ще бъдат направени по време на мача.

Общо нападателни борби за отбор - Домакин/Гост: Състои се в прогнозиране колко нападателни борби ще бъдат извършени от домакинския/гостуващия отбор.

Отбор с най-много нападателни борби: Състои се в прогнозиране кой отбор ще има най-много нападателни борби.

Общо защитни борби в мача: Състои се в прогнозиране колко защитни борби ще има по време на мача.

Общо защитни борби за отбор - Домакин/Гост: Състои се в прогнозиране колко защитни борби ще има от домакинския/гостуващия отбор.

Отбор с най-много защитни борби: Състои се в прогнозиране кой отбор ще има най-много защитни борби.

Победител (включително продължението) и двата отбора да отбележат X точки: 1x2 и двата отбора да отбележат X точки: Трябва да прогнозирате изхода на мача и дали двата отбора ще отбележат или не X точки.

Z-та четвъртина двата отбора да отбележат X точки: Трябва да прогнозирате дали двата отбора ще отбележат или не X точки по време на Z-та четвъртина.

Домакин/гост да спечели и двете полувремена: Трябва да прогнозирате дали отборът домакин или отборът гост ще спечели и двете полувремена.

Който и да е отбор да спечели и двете полувремена: Трябва да прогнозирате дали някой от двата отбора ще спечели и двете полувремена.

Отбор да спечели и двете полувремена: Трябва да прогнозирате кой отбор ще спечели през първото полувреме (което включва първо и второ полувреме).

Двоен шанс: Трябва да предвидите изхода от мача. Възможни са 3 опции: 1X (в края на мача домакинът печели или има равенство), X2 (в края на мача гостът печели или има равенство), 12 (в края на мача печели домакинът или гостът).

1X2 Първо полувреме – Победител в мача: Трябва да предвидите изхода от първото полувреме на мача заедно с крайния изход на целия мач. Възможните изходи са: (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X и 2/2). Равният изход е включен.

Победна разлика – 12 възможности: Трябва да предвидите кой отбор ще спечели и с колко точки разлика.

Победна разлика – 14 възможности: Трябва да предвидите както печелившия отбор, така и точковата разлика на победата му. Всеки отбор има по седем възможни диапазона за победа.

<u>Пазари за 1-во полувреме</u>

1-во полувреме - Залог Без равенство: Трябва да прогнозирате победителя в 1-вото полувреме. Ако полувремето завърши наравно, всички залози ще бъдат анулирани. Ако полувремето не е завършено, този пазар ще бъде обявен за невалиден.

1-во полувреме - Хендикап: Трябва да прогнозирате победителя в 1-вото полувреме, като добавите или извадите посочения спред към резултата на полувремето. Ако полувремето не е завършено, този пазар ще бъде обявен за невалиден.

1-во полувреме - Общо (над/под): Трябва да прогнозирате дали общият брой точки, отбелязани по време на 1-вото полувреме, ще бъде над или под дадената линия. Ако полувремето не е завършено, този пазар ще бъде обявен за невалиден.

1-во полувреме - Домакински/Гостуващ отбор Общо (над/под): Трябва да прогнозирате дали общият брой точки, отбелязани от посочения отбор (Домакин или Гост) по време на 1-вото полувреме, ще бъде над или под дадената линия. Ако полувремето не е завършено, този пазар ще бъде обявен за невалиден.

1-во полувреме - 1x2: Залог за победителя в 1-вото полувреме, като е налична и опция за равенство.

1-во полувреме - четни/нечетни: Трябва да прогнозирате дали общият брой точки, отбелязани в 1-вото полувреме, ще бъде четен или нечетен. Ако полувремето не е завършено, този пазар ще бъде обявен за невалиден.

Първо полувреме – двоен шанс: Трябва да предвидите изхода от първото полувреме на мача. Възможни са 3 опции:
1X (в края на първото полувреме домакинът печели или има равенство),
X2 (в края на първото полувреме гостът печели или има равенство),
12 (в края на първото полувреме печели домакинът или гостът).

<u>Пазари за 2-ро полувреме</u>

2-ро полувреме - Залог Без равенство: Трябва да прогнозирате победителя във 2-рото полувреме. Ако полувремето завърши наравно, всички залози ще бъдат анулирани. Ако полувремето не е завършено, този пазар ще бъде обявен за невалиден.

2-ро полувреме - Хендикап: Трябва да прогнозирате победителя във 2-рото полувреме , като добавите или извадите посочения спред към резултата на полувремето. Ако полувремето не е завършено, този пазар ще бъде обявен за невалиден.

2-ро полувреме - 1x2: Залог за победителя във 2-рото полувреме , като е налична и опция за равенство.

2-ро полувреме - четни/нечетни: Трябва да прогнозирате дали общият брой точки, отбелязани във 2-рото полувреме , ще бъде четен или нечетен. Ако полувремето не е завършено, този пазар ще бъде обявен за невалиден.

Второ полувреме – двоен шанс: Трябва да предвидите изхода от второто полувреме на мача. Възможни са 3 опции:
1X (в края на второто полувреме домакинът печели или има равенство),
X2 (в края на второто полувреме гостът печели или има равенство),
12 (в края на второто полувреме печели домакинът или гостът).

Второ полувреме – 1X2 и общ брой точки: Трябва да предвидите победителя във второто полувреме (включително равенство) и дали общият брой точки във второто полувреме ще бъде Над или Под определена линия.

Второ полувреме – хендикап и общ брой точки: Трябва да предвидите победителя във второто полувреме, като към резултата на второто полувреме се добави или извади посочения хендикап, и дали общият брой точки, отбелязани във второто полувреме, ще бъде Над или Под определена линия.

**Потенциалните продължения ще се считат за 2-ро полувреме на пазарите, включващи указание за продължения.*

<u>Пазари за четвърт</u>

1-ва, 2-ра, 3-та, 4-та Четвърт: Пазарите за залагане на четвърти позволяват на играча да залага на крайния резултат на всяка четвърт.

Победител на четвърт: Залог за победителя на съответната четвърт.

Четвърт 1x2: Трябва да прогнозирате изхода на дадената четвърт. Изборите са 1 - домакинският отбор, 2 - гостуващият отбор и X - равенство. Ако съответната четвърт не е завършена, този пазар ще бъде обявен за невалиден.

Четвърт залог Без равенство: Трябва да прогнозирате победителя на съответната четвърт. Ако тази четвърт завърши наравно, всички залози ще бъдат анулирани. Ако тази четвърт не е завършена, този пазар ще бъде обявен за невалиден.

Четвърт Хендикап: Трябва да прогнозирате победителя на съответната четвърт, като добавите или извадите посочения спред към резултата на тази четвърт. Ако тази четвърт не е завършена, този пазар ще бъде обявен за невалиден.

Четвърт Общо: Трябва да прогнозирате дали общият брой точки, отбелязани по време на съответната четвърт, ще бъде над или под посочената стойност. Ако тази четвърт не е завършена, този пазар ще бъде обявен за невалиден.

Четвърт Общо Домакин/Гост: Трябва да прогнозирате дали общият брой точки, отбелязани от посочения отбор (Домакин или Гост) по време на съответната четвърт, ще бъде над или

под посочената стойност. Ако тази четвърт не е завършена, този пазар ще бъде обявен за невалиден.

Четвърт Марж на победа: Пазар за залагане, който прогнозира разликата в точките, която отборът ще има спрямо противника си в края на избраната четвърт.

Най-висок резултат в четвърт: Трябва да прогнозирате в коя четвърт ще има най-много отбелязани точки.

X-та четвърт - Да отбележи последната точка: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи последната точка в избраната четвърт.

X-та четвърт - X-та точка: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи X-тата точка по време на избраната четвърт.

Кой отбор ще спечели всяка четвърт: Трябва да прогнозирате кой от двата отбора ще спечели всяка четвърт (в случай на равенство в която и да е четвърт, залогът се губи).

Домакин/гост да спечели всички четвърти: Трябва да прогнозирате дали отборът домакин или отборът гост ще спечели всяка една от четвъртините.

Който и да е отбор да спечели всички четвърти: Трябва да прогнозирате дали някой от отборите ще спечели всяка една от четвъртините.

Отбор да спечели всички четвърти: Трябва да прогнозирате кой отбор ще спечели всяка една от четвъртините.

Четвърт с най-висок общ резултат: Трябва да прогнозирате през коя четвърт ще бъдат отбелязани най-много общо точки в мача.

Четвърт с най-нисък общ резултат: Трябва да прогнозирате през коя четвърт ще бъдат отбелязани най-малко общо точки в мача.

X полувреме – двоен шанс: Трябва да предвидите изхода от X-та четвърт на мача.
Възможни са 3 опции:
1X (в края на X-та четвърт домакинът печели или има равенство),
X2 (в края на X-та четвърт гостът печели или има равенство),
12 (в края на X-та четвърт печели домакинът или гостът).

X четвърт – 1X2 и общ брой точки: Трябва да предвидите победителя в X-та четвърт и дали общият брой точки, отбелязани в тази четвърт, ще бъде Над или Под определена линия.

X четвърт – хендикап и общ брой точки: Трябва да предвидите победителя в X-та четвърт, като към резултата на тази четвърт се добави или извади посочения хендикап, и дали общият брой точки ще бъде Над или Под определена линия.

Четвърт X – Гостуващият отбор да вкара повече точки + Играч N – Над Z точки + Играч N – Над Y борби: Трябва да предвидите дали гостуващият отбор ще вкара повече точки от домакините и дали посоченият играч ще отбележи над Z точки и ще направи над Y борби по време на посочената четвърт.

Четвърт X – Домакинът да вкара повече точки + Играч N – Над Z точки + Играч K – Над Y точки: Трябва да предвидите дали домакинският отбор ще вкара повече точки от гостуващия и дали Играч N ще отбележи над Z точки, а Играч K – над Y точки по време на посочената четвърт.

Четвърт X – Гостът да вкара повече точки + Играч N – Над Z точки + Играч K – Над Y точки: Трябва да предвидите дали гостуващият отбор ще вкара повече точки от домакина и дали Играч N ще отбележи над Z точки, а Играч K – над Y точки по време на посочената четвърт.

Домакин/Гост – следващ опит за тройка след: {от} – четвърт X: Трябва да предвидите дали отборът домакин или гостът ще вкара или пропусне следващия си опит за тройка след определен момент, в рамките на четвърт X.

Играч N – следващ опит за стрелба от игра след: {от} – четвърт X: Трябва да предвидите дали конкретният играч ще отбележи или ще пропусне следващия си опит за кош от игра след определен момент в рамките на четвърт X.

Следващ реализиран кош в мача след: {от} – четвърт X: Трябва да предвидите дали следващият отбелязан кош след посочения момент в рамките на четвърт X ще бъде за 2 или 3 точки.

Следващ кош след: {от} – четвърт X: Трябва да предвидите кой отбор ще отбележи следващия кош след определен момент в рамките на четвърт X и дали той ще бъде за 2 или 3 точки.

Домакин/Гост – следващ реализиран кош след: {от} – четвърт X: Трябва да предвидите дали следващият реализиран кош от отбора домакин или гост след посочения момент в рамките на четвърт X ще бъде за 2 или 3 точки.

Отбор, който ще отбележи следващия кош след: {от} – четвърт X: Трябва да предвидите кой отбор ще отбележи следващия кош след посочения момент в рамките на четвърт X.

**Всички четвърти или полувремена трябва да бъдат завършени, за да бъдат залозите валидни.*

**Потенциалните продължения ще се считат за 4-та четвърт на пазарите, включващи продължения.*

<u>Специални пазари за играчи</u>

Всички специални пазари за баскетболисти се уреждат според съответния официален източник. Потенциално продължение (продължения) се включва при уреждането на всички налични пазари.

Пазари Играч срещу играч (H2H): Залозите се отнасят за редовното време плюс продълженията (ако има такива). Ако посоченият играч изобщо не вземе участие в мача, залозите се уреждат като невалидни. В случай на равенство между играчите, залозите се уреждат като невалидни.

Точки на играч (над/под): Състои се в прогнозиране на броя точки, които конкретният играч ще отбележи по време на мача.

Асистенции на играч (над/под): Състои се в прогнозиране на броя асистенции, които даден играч ще направи по време на мача.

Борби на играч (над/под): Състои се в прогнозиране на броя борби, които конкретният играч ще осъществи по време на мача.

Тройни точки на играч (над/под): Състои се в прогнозиране на броя тройки, които даден играч ще отбележи по време на мача.

Точки + Борби + Асистенции на играч (над/под): Състои се в прогнозиране на комбинирания брой точки, борби и асистенции, които конкретният играч ще запише по време на мача.

Борби + Асистенции на играч (над/под): Състои се в прогнозиране на комбинирания брой борби и асистенции, които конкретният играч ще запише по време на мача.

Троен дубъл на играч: Състои се в прогнозиране дали даден играч ще запише троен дубъл (10 от 3 основни статистически категории, като точки, асистенции, борби, откраднати топки, блокове) по време на мача.

Първият играч, който ще отбележи: Състои се в прогнозиране кой играч ще отбележи пръв в мача (избраният играч трябва да започне мача, в противен случай залогът ще бъде обявен за невалиден).

Първият играч, който ще направи тройка: Състои се в прогнозиране кой играч ще отбележи пръв тройка в мача (избраният играч трябва да започне мача, в противен случай залогът ще бъде обявен за невалиден).

Най-много точки за ОТБОР: Състои се в прогнозиране кой играч ще отбележи най-много точки за своя отбор.

Сравнение на точки между играчи: Състои се в прогнозиране кой от посочените играчи ще запише най-много точки в мача.

Сравнение на борби между играчи: Състои се в прогнозиране кой от посочените играчи ще запише най-много борби в мача.

Сравнение на асистенции между играчи: Състои се в прогнозиране кой от посочените играчи ще запише най-много асистенции в мача.

Точки на играч (най-малко): Състои се в прогнозиране колко най-малко точки ще запише даден играч по време на мача.

Асистенции на играч (най-малко): Състои се в прогнозиране колко най-малко асистенции ще запише даден играч по време на мача.

Борби на играч (най-малко): Състои се в прогнозиране колко най-малко борби ще запише даден играч по време на мача.

Тройни точки на играч (най-малко): Състои се в прогнозиране колко най-малко тройки ще запише даден играч по време на мача

Откраднати топки на играч (най-малко): Състои се в прогнозиране колко най-малко откраднати топки ще запише даден играч по време на мача.

Блокове на играч (най-малко): Състои се в прогнозиране колко най-малко блокове ще запише даден играч по време на мача

Точки + Борби + Асистенции на играч (най-малко): Състои се в прогнозиране колко най-малко комбинирани точки, борби и асистенции ще запише даден играч по време на мача.

Играч – борби + асистенции (поне): Трябва да прогнозирате колко минимум общо борби и асистенции ще направи конкретният играч по време на мача.

Най-много точки (само изброени играчи): Трябва да прогнозирате кой от посочените играчи ще отбележи най-много точки по време на мача.

Най-много точки + Борби + Асистенции (само изброени играчи): Трябва да прогнозирате кой от посочените играчи ще отбележи най-много точки + борби + асистенции по време на мача).

Да направи двоен дубъл: Трябва да прогнозирате дали даден играч ще направи двоен дубъл.

Най-много борби: Трябва да прогнозирате кой от посочените играчи ще запише най-много борби.

Най-много асистенции: Трябва да прогнозирате кой от посочените играчи ще запише най-много асистенции.

Първият играч, който ще отбележи точка: Трябва да прогнозирате кой от посочените играчи ще отбележи първата точка в мача.

Лични фаулове на играч: Състои се в прогнозиране колко фаулове ще извърши конкретният играч по време на мача

Общо опити за тройни точки на играч: Състои се в прогнозиране колко най-малко опита за тройни точки ще направи даден играч по време на мача.

Общо опити за двойни удари на играч: Състои се в прогнозиране колко най-малко опита за двойни удари ще направи даден играч по време на мача

Общо отбелязани удари на играч: Състои се в прогнозиране колко най-малко удари ще отбележи даден играч по време на мача

Общо опити за удари на играч: Състои се в прогнозиране колко най-малко опита за удари ще направи даден играч по време на мача

Общо отбелязани свободни удари на играч: Състои се в прогнозиране колко най-малко свободни удари ще отбележи даден играч по време на мача

Общо опити за свободни удари на играч: Състои се в прогнозиране колко най-малко опита за свободни удари ще направи даден играч по време на мача

Играч - Общо точки в първи период: Състои се в прогнозиране на броя точки, които конкретният играч ще отбележи по време на първия период.

Играч - Общо борби в първи период: Състои се в прогнозиране на броя борби, които конкретният играч ще запише по време на първия период.

Играч - Общо асистенции в първи период: Състои се в прогнозиране на броя асистенции, които конкретният играч ще направи по време на първия период.

Играч - Общо двойни удари: Състои се в прогнозиране колко най-малко двойни удари ще отбележи даден играч по време на мача

Играч – грешки над/под: Трябва да прогнозирате дали конкретният играч ще направи повече или по-малко от определен брой грешки по време на мача, включително и евентуални продължения.
Първи реализатор в мача: Трябва да прогнозирате кой играч ще отбележи първите точки в мача.
Първи реализатор в мача – от наказателен удар?: Трябва да прогнозирате дали първите точки в мача ще бъдат реализирани от наказателен удар.
Първи реализатор в мача – от игра за 2 точки?: Трябва да прогнозирате дали първите точки ще бъдат отбелязани от игра като кош за 2 точки.
Първи реализатор в мача – от игра за 3 точки?: Трябва да прогнозирате дали първите точки ще бъдат отбелязани от игра като кош за 3 точки.
Първа асистенция в мача: Трябва да прогнозирате кой играч ще направи първата асистенция в мача.
Първа асистенция в мача – за кош от 2 точки?: Трябва да прогнозирате кой играч ще направи първата асистенция в мача и дали тя ще доведе до кош за 2 точки.
Първа асистенция в мача – за кош от 3 точки?: Трябва да прогнозирате кой играч ще направи първата асистенция в мача и дали тя ще доведе до кош за 3 точки.
Първа борба в мача: Трябва да прогнозирате кой играч ще направи първата борба в мача.
Първа борба в мача – в нападение?: Трябва да прогнозирате кой играч ще направи първата борба в мача и дали тя ще бъде в нападение.
Първа борба в мача – в защита?: Трябва да прогнозирате кой играч ще направи първата борба в мача и дали тя ще бъде в защита.

**Ако посоченият играч не участва изобщо в мача, залозите се считат за невалидни.*

**Ако даден играч няма да участва в мача, всички залози се считат за невалидни.*

<u>Допълнителни пазари</u>

Двата отбора да отбележат 80+: Трябва да прогнозирате дали двата отбора ще отбележат 80+ точки по време на мача.

Двата отбора да отбележат 90+: Трябва да прогнозирате дали двата отбора ще отбележат 90+ точки по време на мача.

Двата отбора да отбележат 100+: Трябва да прогнозирате дали двата отбора ще отбележат 100+ точки по време на мача

Двата отбора да отбележат 110+: Трябва да прогнозирате дали двата отбора ще отбележат 110+ точки по време на мача.

Първият опит за удар - Домакински отбор: Трябва да прогнозирате дали първият удар на домакинския отбор по време на мача ще бъде успешен.

Първият опит за удар - Гостуващ отбор: Трябва да прогнозирате дали първият удар на гостуващия отбор по време на мача ще бъде успешен.

Първият удар в мача: Трябва да прогнозирате дали първият удар по време на мача ще бъде успешен.

Кой ще спечели началното владение? Трябва да предвидите кой отбор ще спечели началното владение на топката.

Играч N – първи опит за кош от игра? Трябва да предвидите дали конкретният играч ще вкара или ще пропусне първия си опит за кош от игра.

Кой отбор ще вкара повече точки в следващите 5 минути? Трябва да предвидите кой отбор ще вкара повече точки в следващите 5 минути от посочената четвърт и в посочения 5-минутен интервал.

Колко точки ще отбележи домакинският отбор в следващите 5 минути? Трябва да предвидите колко точки ще отбележи отборът домакин в следващите 5 минути от посочената четвърт и в посочения 5-минутен интервал.

Колко точки ще отбележи гостуващият отбор в следващите 5 минути? Трябва да предвидите колко точки ще отбележи гостуващият отбор в следващите 5 минути от посочената четвърт и в посочения 5-минутен интервал.

<u>Баскетбол - Дългосрочни залози</u>

Победител: Трябва да прогнозирате победителя на даденото състезание според официалната класация на състезанието.

H2H Шампионат (Редовен сезон): Трябва да прогнозирате кой от двата отбора ще завърши по-високо в класирането по време на редовния сезон на дадения турнир. Ако двата отбора имат еднакъв брой точки, залогът ще бъде анулиран.

Под/Над Точки (Редовен сезон): Трябва да прогнозирате дали общият брой точки, записани от отбора в даден кръг на първенството, ще бъде над или под посочената линия. Ако един

или повече мачове бъдат отменени/прекъснати и ако останалите мачове или части от тях не биха повлияли на резултата на залозите, текущите резултати ще останат валидни (в този случай всякакъв потенциален повторен мач би бил ирелевантен); в противен случай този залог ще бъде анулиран.

Точен резултат от серията в плейофите (4/7 или 3/5): Трябва да прогнозирате крайния резултат от серията мачове между посочените 2 отбора. За целите на отчитатено ще бъдат валидни само официалните сайтове на всяко състезание. Ако серията не бъде завършена, този залог ще бъде анулиран.

H2H за класиране: Трябва да прогнозирате кой от двата посочени отбора ще премине дадената квалификационна фаза или плейоф кръг.

Най-добър реализатор: Трябва да прогнозирате играча, който ще отбележи най-много точки по време на даденото състезание. Ако избраният играч играе поне веднъж по време на състезанието, залогът ще бъде валиден, в противен случай ще бъде анулиран.

H2H Реализатор: Трябва да прогнозирате кой от двамата играчи ще отбележи повече точки по време на даденото състезание. Ако двамата играчи отбележат еднакъв брой точки, този залог ще бъде анулиран.

Най-добър играч на турнира (MVP): Трябва да прогнозирате кой играч ще бъде избран за НАЙ-ДОБЪР ИГРАЧ (MVP) на събитието. За целите на отчитането ще бъдат валидни само официалните сайтове на всяко състезание. Ако играчът не се появи на таблото с резултати в някой от мачовете, залозите на този играч ще бъдат анулирани.

Изпадане: Трябва да прогнозирате отбора, който ще изпадне от даденото първенство. За целите на отчитането ще се вземат предвид всички решения, взети преди или по време на плейофите. Решения, взети след края на плейофите, няма да бъдат взети под внимание за уреждане на залога.

Победител в конференцията: Трябва да прогнозирате победителя на дадената конференция на турнира според официалната класация на състезанието.

Победител в дивизията: Трябва да прогнозирате победителя на дадената дивизия на турнира според официалната класация на състезанието.

Топ 4, Топ 6, Топ 8, Топ 10: Трябва да прогнозирате дали избраният отбор ще завърши на съответната топ позиция, когато състезанието приключи.

Победи в редовния сезон (Под/Над): Трябва да прогнозирате общия брой победи (под/над) на избрания отбор по време на даденото състезание според официалната класация на състезанието.

Награди - Най-напреднал играч (Редовен сезон): Трябва да прогнозирате кой ще спечели наградата за Най-напреднал играч по време на редовния сезон на даденото състезание.

Дефанзивен играч на годината (Редовен сезон): Трябва да прогнозирате кой ще спечели наградата за Дефанзивен играч на годината по време на редовния сезон на даденото състезание.

Награди - Шести човек на годината (Редовен сезон): Трябва да прогнозирате кой ще спечели наградата за Шести човек на годината по време на редовния сезон на даденото състезание.

Ще стигнат ли до плейофите (Да/Не): Трябва да прогнозирате дали избраният отбор ще стигне до плейофите (Да) или не (Не) по време на даденото състезание според официалната класация на състезанието.

Хокей на лед / Хокей на трева

Резултатът от залог на събитие в хокея на лед/трева се основава само на редовното време: Освен ако не е посочено друго, продълженията и дузпите няма да повлияят на резултата от залога. Залозите ще се правят въз основа на 60 минути игра, освен ако не е посочено друго.

Основни пазари:

**Някои от долуизброените пазари могат да се прилагат за Е-хокей на лед (важат същите правила).*

Money Line: Трябва да прогнозирате изхода от мача.

1X2: Прогнозирайте дали победителят в мача ще бъде домакинският отбор, гостуващият отбор или дали резултатът ще бъде равен.

Хендикап (2-странен): Трябва да прогнозирате победителя в мача, като добавите или извадите посочения спред към резултата от мача.

Общо: Трябва да прогнозирате дали общият брой голове, отбелязани по време на мача, ще бъде над или под посочения спред.

И двата отбора ще отбележат (GG/NG): Прогнозирайте дали и двата отбора ще отбележат в края на мача.

Нечетно/четно: Трябва да прогнозирате дали резултатът от мача ще бъде нечетно или четно число.

Първи гол: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи първия гол в редовното време.

Последен гол: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи последния гол в редовното време.

Двоен шанс:

1X: Ако резултатът е победа за домакина или равенство.

2X: Ако резултатът е победа за госта или равенство.

1.2: Ако резултатът е победа за домакина или госта.

Общо (Под/Над): Прогнозирайте дали резултатът в края на мача ще бъде над или под посоченото число в пазара.

Хендикап (2-странен): Трябва да прогнозирате победителя в края на мача, като добавите или извадите посочения спред към резултата от мача.

Залог без равенство: Този пазар на залагане включва следното: за да бъде залогът печеливш, трябва да има задължително печеливш отбор, което означава, че ако мачът завърши наравно, заложените пари ще бъдат върнати. Например, ако крайният резултат е равен, залогът ще бъде анулиран.

Общо голове на домакински/гостуващ отбор: Трябва да прогнозирате дали общият брой голове, отбелязани от домакинския или гостуващия отбор по време на мача, ще бъде над или под посочения спред.

Мардж на победа: Пазар на залагане, който прогнозира разликата, която отборът ще има спрямо опонента си в края на мача.

Точен резултат: Прогнозирайте крайния резултат от събитието в края на мача.

Ще има ли продължения: трябва да прогнозирате дали ще има продължения в мача или не

Хендикап (3-странен): Трябва да прогнозирате победителя в мача, като добавите или извадите посочения спред към резултата от мача.

Период с най-много голове: Прогнозирайте кой от периодите ще има най-много голове.

Период с най-много голове за домакините: Прогнозирайте в кой от периодите домакинският отбор ще има най-много голове.

Период с най-много голове за гостите: Прогнозирайте в кой от периодите гостуващият отбор ще има най-много голове.

Нечетно/четно: Прогнозирайте дали броят голове в края на събитието ще представлява нечетно или четно число.

Залози на под/над, включително 3 опции (под/над/равен брой голове): Те се отнасят само за редовното време във всички хокейни мачове, независимо от първенството.

Ако в резултат на мача общият брой отбелязани голове е равен на общата сума на залога и са предоставени само две опции (по-висок или по-нисък, без опция за „равен брой голове“): Заложените пари ще бъдат върнати.

Кой ще спечели останалата част от мача - Кой ще спечели останалата част от първото полувреме (включително залагания на живо): Това е пазар на живо, залагате кой ще спечели останалата част от мача (при избиране на пазара събитието ще има резултат 0-0, независимо от реалния резултат по време на залагането).

Кой ще спечели останалата част от мача: Това е пазар на живо, залагате кой ще спечели останалата част от мача (при избиране на пазара събитието ще има резултат 0-0, независимо от реалния резултат по време на залагането).

1X2 & Общо: Този пазар на залагане комбинира два основни пазара на залагане, където трябва да прогнозирате кой ще спечели мача и колко общо голове (под/над) ще бъдат отбелязани в мача.

Залог Без домакин: Трябва да прогнозирате дали гостуващият отбор ще спечели мача или мачът ще завърши наравно. Ако домакинският отбор спечели мача, залогът ще се счита за анулиран.

Залог без гост: Трябва да прогнозирате дали домакинският отбор ще спечели мача или мачът ще завърши наравно. Ако гостуващият отбор спечели мача, залогът ще се счита за анулиран.

Точен брой голове: Трябва да прогнозирате точния брой голове, които ще бъдат отбелязани по време на мача.

Точен брой голове за домакините: Трябва да прогнозирате точния брой голове, които ще бъдат отбелязани от домакинския отбор по време на мача.

Точен брой голове за гостите: Трябва да прогнозирате точния брой голове, които ще бъдат отбелязани от гостуващия отбор по време на мача.

Кой отбор ще отбележи: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи по време на мача. Възможни са 4 изхода: само отбор 1, само отбор 2, и двата отбора, никой отбор.

Суха мрежа за домакините: Сухата мрежа е термин, който се използва за описване на отбор, който не е допуснал нито един гол. Трябва да прогнозирате дали домакинският отбор ще запази суха мрежа по време на мача.

Суха мрежа за гостите: Сухата мрежа е термин, който се използва за описване на отбор, който не е допуснал нито един гол.

Трябва да отбележите дали гостите ще запазят суха мрежата си по време на мача.

1x2 и двата отбора да отбележат: Трябва да прогнозирате резултата от мача и дали и двата отбора ще отблежат или няма да отбележат само през първото полувреме.

Продължения - 1x2: Трябва да прогнозирате изхода 1X2 само на периода на продълженията.

Продължения - двоен шанс: Трябва да прогнозирате изхода за двоен шанс само на периода на продълженията само.

1X: Ако резултатът е победа за домакина или равенство.

2X: Ако резултатът е победа за госта или равенство.

1.2: Ако резултатът е победа за домакина или госта.

Продължения - X-ти гол: Трябва да прогнозирате кой отбор по време на периода на продължението ще отбележи следващия гол. Възможни са 3 изхода: 1 (домакинът отбелязва), X (отборите завършват наравно), 2 (гостът отбелязва).

Продължения - Общо: Трябва да прогнозирате дали общият брой голове, отбелязани само по време на продължението, ще бъде над или под посочения спред.

Продължения - залог без равенство: Този пазар на залагане включва следното: за да бъде залогът печеливш, трябва да има задължително печеливш отбор, което означава, че ако периодът на продължението завърши наравно, заложените пари ще бъдат върнати. Например, ако крайният резултат е равен, залогът ще бъде анулиран.

Продължения - залог без състезател 1: Трябва да прогнозирате дали домакинският отбор ще спечели периода на продължението или мачът ще завърши наравно. Ако домакинският отбор спечели мача, залогът ще се счита за анулиран.

Продължения – залог без състезател 2: Трябва да прогнозирате дали гостуващият отбор ще спечели периода на продължението или мачът ще завърши наравно. Ако домакинският отбор спечели мача, залогът ще се счита за анулиран.

Победител при дузпи: Трябва да прогнозирате кой отбор ще спечели дузпите (1-2).

X-ти гол при дузпи: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи X-тия гол по време на дузпите. Възможни са 3 изхода: 1, X, 2.

X-ти гол & 1x2: Трябва да прогнозирате заедно дали крайният резултат от мача ще бъде 1, X или 2 и кой отбор ще отбележи X-тия гол в мача.

X-ти период 1x2 & 1x2: Трябва да прогнозирате заедно крайния резултат от избрания период и крайния резултат от мача. Възможни изходи са: Домакин & Домакин, Равенство & Домакин, Гост & Домакин, Домакин & Равенство, Равенство & Равенство, Гост & Равенство, Домакин & Гост, Равенство & Гост, Гост & Гост.

Домакинът да спечели всички периоди: Трябва да прогнозирате дали домакинският отбор ще спечели всички периоди по време на мача.

Гостът да спечели всички периоди: Трябва да прогнозирате дали гостуващият отбор ще спечели всички периоди по време на мача.

Домакинът да спечели който и да е период: Трябва да прогнозирате дали домакинският отбор ще спечели който и да е период по време на мача.

Гостът да спечели който и да е период: Трябва да прогнозирате дали гостуващият отбор ще спечели който и да е период по време на мача.

Домакинът да отбележи във всички периоди: Трябва да прогнозирате дали домакинският отбор ще отбележи във всички периоди по време на мача.

Гостът да отбележи във всички периоди: Трябва да прогнозирате дали гостуващият отбор ще отбележи във всички периоди по време на мача.

Всички периоди над x.5: Трябва да прогнозирате дали всички периоди ще завършат над x.5 (0.5, 1.5, 2.5 и т.н.) по време на мача.

Всички периоди под x.5: Трябва да прогнозирате дали всички периоди ще завършат под x.5 (0.5, 1.5, 2.5 и т.н.) по време на мача.

Тип на точкуване: Трябва да прогнозирате типа на точкуване на X-тия гол: Възможни са 6 изхода:

Равностойно

В числено превъзходство

В числено намален състав

При дузпа

При празна врата

Без гол

Тип на X-тото точкуване за домакините: Трябва да прогнозирате типа на точкуване на X-тия гол за домакините.

Тип на X-тото точкуване за гостите: Трябва да прогнозирате типа на точкуване на X-тия гол за гостите.

Мачът да отиде на дузпи: Трябва да прогнозирате дали мачът ще отиде на дузпи.

И двата отбора да отбележат два пъти: Трябва да прогнозирате дали и двата отбора ще отбележат два пъти по време на мача.

Общо наказателни минути (под/над): Трябва да прогнозирате дали общият брой наказателни минути ще бъде над или под посочената линия.

10 минути – общо от А до Б: Трябва да прогнозирате общия брой голове, отбелязани в конкретен 10-минутен отрязък от мача.
5 минути – общо от А до Б:Трябва да прогнозирате общия брой голове, отбелязани в конкретен 5-минутен отрязък от мача.
Голове при числено предимство (Powerplay): Трябва да прогнозирате общия брой голове, отбелязани при числено предимство по време на мача.
Гол на празна врата: Трябва да прогнозирате дали отбор ще отбележи гол, докато противниковият отбор е извадил своя вратар, за да добави допълнителен полеви играч, обикновено в последните минути на мача.
Гол при числено малцинство (Short-handed goal): Трябва да прогнозирате дали отбор ще отбележи гол, докато е в числено малцинство, обикновено поради наказание и изваден играч от играта.

Начални влизания (Faceoffs): Трябва да предвидите дали общият брой на началните влизания, отчетени по време на мача, ще бъде Над или Под определена линия.

Начални влизания – Домакин: Трябва да предвидите дали броят на началните влизания, спечелени от домакинския отбор по време на мача, ще бъде Над или Под определена линия.

Начални влизания – Гост: Трябва да предвидите дали броят на началните влизания, спечелени от гостуващия отбор по време на мача, ще бъде Над или Под определена линия.

Начални влизания 1X2: Трябва да предвидите кой отбор ще спечели най-много начални влизания по време на мача.

2-минутни наказания: Трябва да предвидите дали общият брой на 2-минутните наказания, наложени по време на мача, ще бъде Над или Под определена линия.

2-минутни наказания – Домакин: Трябва да предвидите дали броят на 2-минутните наказания, наложени на домакинския отбор по време на мача, ще бъде Над или Под определена линия.

2-минутни наказания – Гост: Трябва да предвидите дали броят на 2-минутните наказания, наложени на гостуващия отбор по време на мача, ще бъде Над или Под определена линия.

2-минутни наказания 1X2: Трябва да предвидите кой отбор ще получи най-много 2-минутни наказания по време на мача.

Ще бъде ли наложено 5-минутно наказание в мача: Трябва да предвидите дали по време на мача ще бъде наложено поне едно 5-минутно наказание.

Голове в числено предимство – Домакин: Трябва да предвидите дали броят на головете, отбелязани от домакинския отбор при числено предимство, ще бъде Над или Под определена линия.

Голове в числено предимство – Гост: Трябва да предвидите дали броят на головете, отбелязани от гостуващия отбор при числено предимство, ще бъде Над или Под определена линия.

Голове в числено предимство 1X2: Трябва да предвидите кой отбор ще отбележи най-много голове при числено предимство по време на мача.

И двата отбора да вкарат във всяка третина: Трябва да предвидите дали и двата отбора ще отбележат поне един гол във всяка третина на мача.

Отбор, който ще спечели най-много третини: Трябва да предвидите кой отбор ще спечели най-много третини по време на мача.

Домакинът да победи без да допусне гол: Трябва да предвидите дали домакинският отбор ще спечели мача без да допусне гол.

Гостът да победи без да допусне гол: Трябва да предвидите дали гостуващият отбор ще спечели мача без да допусне гол.

Пазар на периоди

1-ви, 2-ри, 3-ти Период: Пазарите за залагане на периоди позволяват на играча да заложи на крайния резултат за всеки от периодите.

Период 1X2: Прогнозирайте дали победителят в посочения период ще бъде домакинският отбор, гостуващият отбор или дали крайният резултат ще бъде равенство.

Период - Залог без равенство: Този пазар на залози се състои в следното: за да бъде залогът победител, трябва непременно да има победител в посочения период, което означава, че ако мачът завърши с равенство, заложените пари ще бъдат възстановени. Например, ако крайният резултат на периода е равенство, залогът ще бъде уреден като анулиран.

Период - Двоен шанс: 1X: Ако резултатът е победа на домакинския отбор или равенство в посочения период 2X: Ако резултатът е победа на гостуващия отбор или равенство в посочения период 1.2: Ако резултатът е победа на домакинския отбор или победа на гостуващия отбор в посочения период

Период - Хендикап (2-Посоки): Трябва да прогнозирате победителя в посочения период, като добавите или извадите посочената разлика към резултата от периода.

Период - Общо: Трябва да прогнозирате дали общият брой голове, отбелязани през посочения период, ще бъде над или под посочената разлика.

Период - Първи Гол: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи първия гол в посочения период.

Период - Последен Гол: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи последния гол в посочения период.

Период - Двата отбора ще отбележат: Предвижда дали и двата отбора ще отбележат гол в посочения период.

Период - Общо за Домакина: Трябва да прогнозирате дали общият брой голове, отбелязани от домакинския отбор в посочения период, ще бъде над или под посочената разлика.

Период - Общо за Госта: Трябва да прогнозирате дали общият брой голове, отбелязани от гостуващия отбор в посочения период, ще бъде над или под посочената разлика.

Период - Точен брой голове: Трябва да прогнозирате точния брой голове, които ще бъдат отбелязани през посочения период.

Период - Точни голове за Домакина: Трябва да прогнозирате точния брой голове, които ще бъдат отбелязани от домакинския отбор през посочения период.

Период - Точни голове за Госта: Трябва да прогнозирате точния брой голове, които ще бъдат отбелязани от гостуващия отбор през посочения период.

Период - Кой отбор ще отбележи: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи през посочения период. Възможни са четири изхода: само отбор 1, само отбор 2, и двата отбора, нито един от отборите.

Период - Суха мрежа за Домакина: „Суха мрежа“ е термин, използван за описание на отбор, който не е допуснал никакви голове. Трябва да прогнозирате дали домакинският отбор ще запази мрежата си без допуснат гол през посочения период.

Период - Суха мрежа за Госта: „Суха мрежа“ е термин, използван за описание на отбор, който не е допуснал никакви голове. Трябва да прогнозирате дали гостуващият отбор ще запази мрежата си без допуснат гол през посочения период.

Период - Точен резултат: Прогнозирайте крайния резултат в края на посочения период.

Период - Кой отбор ще спечели остатъка: Това е пазар на живо, залагате кой ще спечели остатъка от посочения период (при избора на пазара, събитието ще има резултат 0-0, независимо от реалния резултат по време на залагането).

Период - Нечетно/Четно: Прогнозирайте дали броят голове в края на посочения период ще бъде нечетен или четен брой.

X-ти период – който и да било отбор да отбележи: Трябва да прогнозирате дали който и да било отбор ще отбележи през X-ти период.

Специални залози за играчи

Уреждането важи за всеки играч, който влезе на леда, освен ако в името на пазара изрично не е посочено „в стартовата линия“. В такъв случай, ако посоченият играч не започне мача като титуляр, залозите се уреждат като невалидни.

Голмайстор по всяко време/Голмайстор на X-ия гол (НА ЖИВО): Залозите се отнасят само за редовното време. Всички предложени играчи се считат за участници. Ако гол отбележи играч, който не е в списъка, всички залози за изброените играчи остават в сила. За целите на уреждането се зачитат само голове и асистенции, отбелязани по време на редовното време. Моля, имайте предвид, че ако резултатът след редовното време е 0-0, всички залози ще бъдат уредени като губещи. Всички залози на играчи от списъка, които са напуснали играта преди края (напр. поради контузия или изгонване), остават в сила.

Играч да отбележи точка (НА ЖИВО): Залозите се отнасят само за редовното време. Всички предложени играчи се считат за участници. Ако точка (гол или асистенция) бъде отбелязана от играч, който не е в списъка, всички залози за изброените играчи остават в сила. За уреждане се вземат предвид само голове и асистенции в редовното време. Ако резултатът след редовното време е 0-0, всички залози ще се считат за губещи. Залозите на играчи, които са напуснали играта преди края (напр. контузия, наказание), остават в сила.

Други пазари за хокейни играчи:
За следните специални пазари за играчи, залозите се отнасят за редовното време **плюс продълженията** (ако има такива), освен ако не е посочено друго. **Пеналти (дуспи) не се броят при уреждането.**

- Общо асистенции на играч (или над/под) – ПРЕДИ МАЧ
- Общо голове на играч (или над/под) – ПРЕДИ МАЧ
- Общо спасявания на играч (или над/под) – ПРЕДИ МАЧ
- Общо точки на играч (или над/под) – ПРЕДИ МАЧ (точка = гол или асистенция)

- Общо изстрели на играч (или над/под) – ПРЕДИ МАЧ
- Общо изстрели в очертанията на вратата на играч (или над/под) – ПРЕДИ МАЧ

Играч срещу играч (H2H) пазари: Ако посоченият играч не вземе участие в мача, залозите се уреждат като невалидни. В случай на равенство между играчите, залозите се уреждат като невалидни.

Голове на играч (поне): Състои се в прогнозиране на поне колко гола ще отбележи конкретният играч.

Асистенции на играч (поне): Състои се в прогнозиране на поне колко асистенции ще направи конкретният играч.

Удари в целта на играч (поне): Състои се в прогнозиране на поне колко удара в целта ще направи конкретният играч. Удари, които не са в целта, не се броят.

Спасявания на играч (поне): Състои се в прогнозиране на поне колко спасявания ще направи конкретният играч.

Точки на играч (поне): Състои се в прогнозиране на поне колко точки (комбинирани голове и асистенции) ще отбележи конкретният играч.

Точки на играч (над/под): Състои се в прогнозиране на броя точки (комбинирани голове и асистенции), които ще отбележи конкретният играч

Удари в целта на играч (под/над): Състои се в прогнозиране на броя на ударите в целта, които конкретният играч ще направи. Удари, които не са в целта, не се броят.

Спасявания на играч (под/над): Състои се в прогнозиране на броя на спасяванията, които конкретният играч ще направи.

Играч – голове (над/под): Трябва да прогнозирате колко гола ще отбележи конкретен играч в редовното време, освен ако пазарът изрично не посочва „включително продължения“ (Inc OT).
Играч – асистенции (над/под): Трябва да прогнозирате колко асистенции ще направи конкретен играч в редовното време, освен ако пазарът изрично не посочва „включително продължения“ (Inc OT).
Играч – точки при числено предимство (Powerplay): Трябва да прогнозирате колко точки ще отбележи играч при числено предимство в редовното време, освен ако пазарът изрично не посочва „включително продължения“ (Inc OT).
Играч – плюс/минус: Трябва да прогнозирате точките на играча според рейтинга плюс/минус. Плюс се дава на играч, който е на леда при гол на неговия отбор при равни сили или при числено малцинство, а минус – при допуснат гол в същите условия.
Играч – суха мрежа: Трябва да прогнозирате дали вратар ще запази суха мрежа по време на целия мач. Суха мрежа се записва, когато вратарят не допусне нито един гол в рамките на целия мач. В мачове от редовния сезон, завършили 0-0 и преминаващи към дузпи, и двамата вратари получават суха мрежа.
Играч – блокирани удари: Трябва да прогнозирате колко блокирани удара ще има защитник по време на мача. Блокиран удар се записва, когато играч спре удар към вратата, като такъв удар не се счита за удар във вратата.

Играч – първи голмайстор: Трябва да прогнозирате кой играч ще отбележи първи гол в мача.
Играч – последен голмайстор: Трябва да прогнозирате кой играч ще отбележи последния гол в мача.
Спечелени начални влизания (Faceoffs won) Над/Под: Трябва да предвидите дали броят на началните влизания, спечелени от даден играч по време на мача, ще бъде Над или Под определената линия.
Сблъсъци (Hits) Над/Под: Трябва да предвидите дали общият брой сблъсъци (физически контакти с цел овладяване на шайбата), извършени от даден играч по време на мача, ще бъде Над или Под определеното число.

*Ако играчът не участва в мача, всички залози се считат за невалидни.

Залози за крайни резултати в Хокей на лед/Хокей на трева

Победител: Трябва да прогнозирате победителя в даден турнир според официалната класация на състезанието.

Победител в дивизия/конференция: Трябва да прогнозирате победителя в дадената дивизия или конференция според официалната класация на състезанието.

Точки за редовен сезон - Отбор: Трябва да прогнозирате колко точки (под/над) ще събере посоченият отбор според официалната класация на състезанието.

Ще се класират ли за плейофите? - Отбор: Трябва да прогнозирате дали посоченият отбор ще достигне плейофите на дадения турнир според официалната класация на състезанието.

Топ4, Топ6, Топ8, Топ10: Трябва да прогнозирате дали избраният отбор ще завърши в съответната топ позиция при завършване на състезанието.

Х-ти избор в драфт: Трябва да прогнозирате кой ще бъде Х-ти избор в посочения драфт.

Позиция в драфта - Играч: Трябва да прогнозирате каква позиция ще заеме посоченият играч в посочения драфт.

H2H - Точен резултат от серията: Трябва да прогнозирате крайния резултат от серията мачове между двата посочени отбора. За целите на отчитането ще се считат за валидни само официалните сайтове на всяко състезание.

H2H - Кога ще завърши серията?: Трябва да прогнозирате в колко мача ще завърши серията между двата посочени отбора. За целите на отчитането ще се считат за валидни само официалните сайтове на всяко състезание.

H2H - Победител: Трябва да прогнозирате кой от двата посочени отбора ще се класира в дадената квалификационна фаза или плейофен кръг.

Хандбал

Всички залози на хандбал ще бъдат направени на база 60 минути игра, освен ако не е посочено друго. Продължения не се броят, нито оказват влияние върху резултата от второто

полувреме и няма да се вземат предвид при уреждането на залозите за второто полувреме. Ако 60-те минути игра не бъдат завършени поради каквато и да е причина, всички залози ще бъдат анулирани и заложените пари ще бъдат върнати. Мачът трябва да бъде завършен, за да бъдат залозите валидни (освен ако пазарът вече не е уреден). Всички пазари на живо не включват продължения, пазари като: 1x2, Хендикап, Нечетно/Четно, Печеливша разлика в хандбал, Двоен шанс, с изключение на пазарите за залози като: Квалификация/Победа в купата/Победа след продължения и т.н.

<u>Основни пазари</u>

1X2: Прогнозирайте изхода от мача.

Общо: Залагате дали ще има повече или по-малко голове от дадената линия по време на мача.

Хендикап: Трябва да прогнозирате победителя в мача, като добавите или извадите посочената разлика към резултата от мача.

Двоен шанс: Трябва да прогнозирате изхода от мача. Има три възможни изхода: 1X (в края на мача домакинският отбор печели или завършва наравно), X2 (в края на мача гостуващият отбор печели или завършва наравно), 12 (в края на мача домакинският отбор печели или гостуващият отбор печели).

Залог без равенство: Прогнозирайте изхода от мача. Ако крайният резултат е равенство, залогът ще бъде уреден като анулиран.

Нечетно/Четно: Прогнозирайте дали общият брой голове ще бъде нечетен или четен брой. Ако крайният резултат е 0:0, залозите ще бъдат уредени като четен брой.

Първо полувреме/Краен резултат: Прогнозирайте кой отбор ще бъде победител в първото полувреме и в края на мача.

Печеливша разлика: Този пазар на залози се състои в прогнозиране кой отбор ще спечели и с каква разлика ще спечели.

Надпревара до X голове: Прогнозирайте кой отбор ще достигне първи до X голове.

Хендикап (3-Посоки): Трябва да прогнозирате крайния резултат на мача, като вземете предвид хендикапа в скобите.

Общо за отборите: Залагате дали ще има повече или по-малко голове от дадената линия за домакинския или гостуващия отбор по време на мача.

Пазари за първо/второ полувреме: В този раздел ще намерите основни пазари за залагания, свързани с първото или второто полувреме на мача.

1X2 & Общо: Прогнозирайте кой ще бъде победител в мача и колко голове (под/над) ще бъдат отбелязани в мача.

Най-резултатно полувреме: Прогнозирайте кое от двете полувремена ще има по-висок резултат.

Най-резултатно полувреме за отбор: Прогнозирайте кое от двете полувремена ще има по-висок резултат в сравнение с другото, но само за домакинския или гостуващия отбор.

Отбор с най-резултатно полувреме: Прогнозирайте кой от двата отбора ще има по-висок резултат в едно полувреме в сравнение с другия отбор.

Диапазон на голове: Прогнозирайте в избран диапазон колко общо голове ще бъдат отбелязани от двата отбора.

Диапазон на голове за отбор: Прогнозирайте в избран диапазон колко голове ще отбележи домакинският или гостуващият отбор.

х-ти гол: Прогнозирайте кой отбор ще отбележи х-ти гол.

Продължения - Общо: Трябва да прогнозирате дали общият брой голове, отбелязани по време на продълженията, ще бъде над или под посочената стойност.

Продължения - Хендикап: Трябва да прогнозирате крайния резултат на продълженията, като вземете предвид хендикапа в скобите.

<u>Пазари за първо полувреме</u>

1-во полувреме - 1X2: Прогнозирайте изхода от първото полувреме.

1-во полувреме - Двоен шанс: Трябва да прогнозирате изхода от първото полувреме. Има три възможни изхода: 1X (в края на първото полувреме домакинският отбор печели или завършва наравно), X2 (в края на първото полувреме гостуващият отбор печели или завършва наравно), 12 (в края на първото полувреме домакинският отбор печели или гостуващият отбор печели).

1-во полувреме - Залог без равенство: Прогнозирайте изхода от първото полувреме. Ако крайният резултат е равенство, залогът ще бъде уреден като анулиран.

1-во полувреме - Хендикап х:у: Трябва да прогнозирате крайния резултат на мача, като вземете предвид хендикапа в скобите.

1-во полувреме - Хендикап: Трябва да прогнозирате победителя в първото полувреме, като добавите или извадите посочената разлика към резултата от мача.

1-во полувреме - Общо: На определена стойност, посочена на пазара, залагате дали ще има повече или по-малко голове по време на първото полувреме на мача.

1-во полувреме - Общо за домакините: Залагате дали ще има повече или по-малко голове от дадената линия за домакинския отбор по време на първото полувреме.

1-во полувреме - Общо за гостите: Залагате дали ще има повече или по-малко голове от дадената линия за гостуващия отбор по време на първото полувреме.

1-во полувреме - Нечетно/Четно: Прогнозирайте дали общият брой голове, отбелязани по време на първото полувреме, ще бъде нечетен или четен брой. Ако крайният резултат е 0:0, залозите ще бъдат уредени като четен брой.

1-во полувреме - 1X2 & Общо: Прогнозирайте кой ще бъде победител в първото полувреме и колко голове (под/над) ще бъдат отбелязани в първото полувреме.

1-во полувреме - Печелившa разлика: Този пазар на залози се състои в прогнозиране кой отбор ще спечели първото полувреме и с каква разлика ще спечели.

1-во полувреме - Диапазон на голове: Прогнозирайте в избран диапазон колко общо голове ще бъдат отбелязани от двата отбора по време на първото полувреме.

1-во полувреме - Диапазон на голове за домакините: Прогнозирайте в избран диапазон колко общо голове ще бъдат отбелязани от домакинския отбор по време на първото полувреме.

1-во полувреме - Диапазон на голове за гостите: Прогнозирайте в избран диапазон колко общо голове ще бъдат отбелязани от гостуващия отбор по време на първото полувреме.

<u>Пазари за второ полувреме</u>

2-ро полувреме - 1X2: Прогнозирайте изхода от второто полувреме.

2-ро полувреме - Двоен шанс: Трябва да прогнозирате изхода от второто полувреме. Има три възможни изхода: 1X (в края на второто полувреме домакинският отбор печели или завършва наравно), X2 (в края на второто полувреме гостуващият отбор печели или завършва наравно), 12 (в края на второто полувреме домакинският отбор печели или гостуващият отбор печели).

2-ро полувреме - Залог без равенство: Прогнозирайте изхода от второто полувреме. Ако крайният резултат е равенство, залогът ще бъде уреден като анулиран.

2-ро полувреме - Нечетно/Четно: Прогнозирайте дали общият брой голове, отбелязани по време на второто полувреме, ще бъде нечетен или четен брой. Ако крайният резултат е 0:0, залозите ще бъдат уредени като четен брой.

<u>Специални залози за играч</u>
Играч – голове поне: Трябва да прогнозирате минималния брой голове, които играч ще отбележи по време на мача.
Играч – голове: Трябва да прогнозирате общия брой голове, които конкретен играч ще отбележи по време на мача.

<u>Хандбал - Залози за крайни резултати</u>

Победител: Трябва да прогнозирате победителя в даден турнир според официалната класация на състезанието.

АМЕРИКАНСКИ ФУТБОЛ

Основни пазари:

MoneyLine (1-2): Трябва да прогнозирате победителя в мача, независимо от разликата в точките.
Общо (Под/Над): Този тип залог се състои в прогнозиране на общия брой точки в мача.
Общо точки за домакински отбор (Под/Над): Залог, който се състои в прогнозиране на общия брой точки, отбелязани от домакинския отбор.
Общо точки за гостуващ отбор (Под/Над): Залог, който се състои в прогнозиране на общия брой точки, отбелязани от гостуващия отбор.
Надпревара до х-точки: Прогнозирайте кой отбор първи ще достигне до Х точки.
Следващ гол: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи следващия гол. Има три възможни изхода: 1 (домакинският отбор отбелязва), Х (няма отбелязан гол), 2 (гостуващият отбор отбелязва).
Тип на следващото отбелязване: Трябва да прогнозирате какъв тип ще бъде отбелязаният Х-ти гол. Възможни са четири изхода: тъчдаун, фийлдгол, сейфти, няма.
Най-резултатна четвърт: Трябва да прогнозирате коя четвърт от мача ще има най-много отбелязани точки.
Най-резултатно полувреме: Трябва да прогнозирате кое полувреме на мача ще има най-много отбелязани точки.
Ще има ли продължения: Трябва да прогнозирате дали ще има продължения или не.
Нечетно/Четно: Прогнозирайте дали общият брой точки, отбелязани по време на мача, ще бъде нечетен или четен брой. Ако крайният резултат е 0:0, залозите ще бъдат уредени като четен брой.
Нечетно/Четно за домакините: Прогнозирайте дали общият брой точки, отбелязани по време на мача от домакинския отбор, ще бъде нечетен или четен брой. Ако крайният резултат е 0:0, залозите ще бъдат уредени като четен брой.
Нечетно/Четно за гостите: Прогнозирайте дали общият брой точки, отбелязани по време на мача от гостуващия отбор, ще бъде нечетен или четен брой. Ако крайният резултат е 0:0, залозите ще бъдат уредени като четен брой.
Общо тъчдауни: Трябва да прогнозирате общия брой тъчдауни (под/над), отбелязани по време на мача, включително продълженията.
Общо отбелязани фийлдголове: Трябва да прогнозирате общия брой фийлдголове (под/над), отбелязани по време на мача,
Общо обръщания: Трябва да прогнозирате общия брой обръщания (под/над), регистрирани по време на мача.
Общо сакове: Трябва да прогнозирате общия брой сакове (под/над), регистрирани по време на мача.
Х-ти отбелязан фийлдгол: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи Х-ти фийлдгол по време на мача.
Ще има ли продължения: Предположете дали събитието ще има продължения или не.
Общ брой опити за пас: Трябва да прогнозирате общия брой опити за пас, направени от двата отбора по време на мача.
Общ брой успешни пасове: Трябва да прогнозирате общия брой успешни пасове, направени от двата отбора по време на мача.
Общ брой ярдове от пасове: Трябва да прогнозирате общия брой ярдове, натрупани от двата отбора чрез пасове по време на мача.
Общ брой такъли (вкл. продължения): Трябва да прогнозирате общия брой такъли, направени от двата отбора по време на мача.

Общ брой ярдове в нападение : Трябва да прогнозирате общия брой ярдове, натрупани от двата отбора в нападение по време на мача.
Общ брой хванати пасове : Трябва да прогнозирате общия брой успешно хванати пасове от играчите на двата отбора по време на мача.
Общ брой тъчдауни от пасове : Трябва да прогнозирате общия брой тъчдауни, отбелязани след пасове от двата отбора по време на мача.
Общ брой тъчдауни от бягане : Трябва да прогнозирате общия брой тъчдауни, отбелязани след бягане от двата отбора по време на мача.
Общ брой тъчдауни от хванати пасове : Трябва да прогнозирате общия брой тъчдауни, отбелязани след хванати пасове от играчите на двата отбора по време на мача.
Общ брой тъчдауни в нападение : Трябва да прогнозирате общия брой тъчдауни, отбелязани от двата отбора по време на мача.
Общ брой ярдове от хванати пасове : Трябва да прогнозирате общия брой ярдове, натрупани от играчите след хванати пасове по време на мача.
Общ брой ярдове от бягане : Трябва да прогнозирате общия брой ярдове, натрупани от играчите на двата отбора чрез бягане по време на мача.
Общ брой ярдове от бягане и хванати пасове : Трябва да прогнозирате общия брой ярдове, натрупани от двата отбора чрез бягане и хванати пасове по време на мача.
Общ брой ярдове от пасове и бягане : Трябва да прогнозирате общия брой ярдове, натрупани от двата отбора чрез пасове и бягане по време на мача.
Общ брой такъли и асистенции : Трябва да прогнозирате общия брой такъли (самостоятелни и с асистенция), направени от защитниците по време на мача.
Общ брой успешни опити за 2 точки : Трябва да прогнозирате общия брой успешни опити за 2 точки от двата отбора по време на мача.
Общ брой опити за 2 точки : Трябва да прогнозирате общия брой опити за отбелязване на 2 точки след тъчдаун от двата отбора по време на мача.
Общ брой изпуснати топки : Трябва да прогнозирате общия брой изпуснати топки (загубени и възстановени), направени от двата отбора по време на мача.
Общ брой ярдове от пасове (бруто) : Трябва да прогнозирате общия брой ярдове, натрупани от отбор чрез пасове по време на мача.

Пазари за 1-во полувреме:

1-во полувреме - 1X2: Трябва да прогнозирате изхода от 1-вото полувреме, като опциите са: 1 - домакинският отбор, 2 - гостуващият отбор и X - равенство. Ако полувремето не завърши, този пазар ще бъде анулиран.
1-во полувреме - Хендикап: Трябва да прогнозирате победителя в 1-вото полувреме, като добавите или извадите посочената разлика към резултата от полувремето. Ако полувремето не завърши, този пазар ще бъде анулиран.
1-во полувреме - Общо: Трябва да прогнозирате дали общият брой точки, отбелязани по време на 1-вото полувреме, ще бъде над или под посочената стойност. Ако полувремето не завърши, този пазар ще бъде анулиран.
1-во полувреме - Залог без равенство: Трябва да прогнозирате победителя в 1-вото полувреме. Ако полувремето завърши с равенство, всички залози за този пазар ще бъдат анулирани. Ако полувремето не завърши, този пазар ще бъде анулиран.
1-во полувреме - Нечетно/Четно: Трябва да прогнозирате дали броят на точките, отбелязани по време на 1-вото полувреме, ще бъде нечетен или четен.
1-во полувреме - Нечетно/Четно за домакините: Трябва да прогнозирате дали броят на точките, отбелязани от домакинския отбор по време на 1-вото полувреме, ще бъде нечетен или четен.

1-во полувреме - Нечетно/Четно за гостите: Трябва да прогнозирате дали броят на точките, отбелязани от гостуващия отбор по време на 1-вото полувреме, ще бъде нечетен или четен.
1-во полувреме - Следващ гол: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи следващия гол по време на 1-вото полувреме. Възможни са три изхода: 1 (домакинският отбор отбелязва), X (равенство), 2 (гостуващият отбор отбелязва).
1-во полувреме 1X2 & Общо: Трябва да прогнозирате както изхода, така и общия брой голове (под/над) за 1-вото полувреме.
1-во полувреме - Хендикап & Общо: Трябва да прогнозирате както изхода (като се вземе предвид хендикапът в скобите), така и общия брой голове (под/над) за 1-вото полувреме.

Пазари за 2-ро полувреме:

2-ро полувреме - 1X2: Трябва да прогнозирате изхода от 2-рото полувреме, като опциите са: 1 - домакинският отбор, 2 - гостуващият отбор и X - равенство. Ако полувремето не завърши, този пазар ще бъде анулиран.
2-ро полувреме - Хендикап: Трябва да прогнозирате победителя във 2-рото полувреме, като добавите или извадите посочената разлика към резултата от полувремето. Ако полувремето не завърши, този пазар ще бъде анулиран.
2-ро полувреме - Общо (Под/Над): Трябва да прогнозирате дали общият брой точки, отбелязани по време на 2-рото полувреме, ще бъде над или под посочената стойност. Ако полувремето не завърши, този пазар ще бъде анулиран.
2-ро полувреме - Залог без равенство: Трябва да прогнозирате победителя в 2-рото полувреме. Ако полувремето завърши с равенство, всички залози за този пазар ще бъдат анулирани. Ако полувремето не завърши, този пазар ще бъде анулиран.

Пазари за четвърт:

Четвърт - 1X2: Трябва да прогнозирате изхода от избраната четвърт, като опциите са: 1 - домакинският отбор, 2 - гостуващият отбор и X - равенство. Ако тази четвърт не завърши, този пазар ще бъде анулиран.
Четвърт - Общо (Под/Над): Трябва да прогнозирате дали общият брой точки, отбелязани по време на избраната четвърт, ще бъде над или под посочената стойност. Ако тази четвърт не завърши, този пазар ще бъде анулиран.
Четвърт - Залог без равенство: Трябва да прогнозирате победителя в избраната четвърт. Ако тази четвърт завърши с равенство, всички залози за този пазар ще бъдат анулирани. Ако тази четвърт не завърши, този пазар ще бъде анулиран.
Четвърт - Хендикап: Трябва да прогнозирате победителя в избраната четвърт, като добавите или извадите посочената разлика към резултата от тази четвърт. Ако тази четвърт не завърши, този пазар ще бъде анулиран.
1-ва четвърт - 1X2 & Общо: Трябва да прогнозирате както изхода, така и общия брой голове (под/над) за 1-ва четвърт.
1-ва четвърт - Хендикап & Общо: Трябва да прогнозирате както изхода (като се вземе предвид хендикапът в скобите), така и общия брой голове (под/над) за 1-ва четвърт.

Пазари за драйв:

X-ти драйв, игра X - Тип игра: Прогнозирайте дали типът на играта ще бъде ръш или пас. Само преден пас се счита за пасова игра по дефиниция. Сакът също се счита за пасова игра.
X-ти драйв, игра X - Завършване на пас: Прогнозирайте дали ще има завършен пас по време на посочената игра. Само преден пас ще се счита за пасова игра по дефиниция.

X-ти драйв, игра X - Общо постигнати ярдове: Прогнозирайте общия брой ярдове, спечелени по време на посочената игра. Ярдовете, спечелени чрез наказания, няма да се вземат предвид.
X-ти драйв, игра X - Нов първи даун: Прогнозирайте дали отборът ще спечели нов първи даун по време на посочената игра. Тъчдаунът се счита за нов първи даун само ако е отбелязан от офанзивата. Първите даунове и ярдовете, спечелени чрез наказания, няма да се вземат предвид при уреждането.
X-ти драйв, игра X - Сак: Прогнозирайте дали ще има сак по време на посочената игра.
X-ти драйв - Резултат на отбора: Прогнозирайте резултата от посочения драйв на отбора (пънт, тъчдаун, опит за фийлдгол). Различни изходи ще бъдат уредени като "други".
*В случай на липса на игри, всички пазари ще бъдат уредени с следващата игра или ще бъдат анулирани, ако драйвът приключи преди достигане на съответната игра.
** В случай че драйвът приключи преди да бъде достигната съответната игра, всички пазари за съответната игра ще се считат за анулирани. Това включва пънтове и фийлдголове.
*** Ярдовете при фийлдголове няма да се считат за общо спечелени ярдове по време на играта.

Специални залози за играчи

Всички специални пазари за играчи в американския футбол се уреждат според съответния официален източник. Потенциални продължения се включват в уреждането на всички налични пазари.

Пазари Играч срещу играч (H2H): **Ако посоченият играч не вземе участие в мача, залозите се уреждат като невалидни. В случай на равенство между играчите, залозите се уреждат като невалидни.**

Пасови ярдове на играч: Състои се в прогнозиране на броя пасови ярдове, които конкретният играч ще регистрира.
Пасови ярдове на играч (поне): Състои се в прогнозиране на поне колко пасови ярдове ще регистрира конкретният играч.
Завършени пасове на играч: Състои се в прогнозиране на броя завършени пасове, които конкретен играч ще регистрира само през стандартното време.
Завършени пасове на играч (поне): Състои се в прогнозиране на поне колко завършени пасове ще регистрира конкретният играч.
Тъчдауни чрез пасове на играч: Състои се в прогнозиране на броя тъчдауни чрез пасове, които конкретният играч ще регистрира.
Тъчдауни чрез пасове на играч (поне): Състои се в прогнозиране на поне колко тъчдауни чрез пасове ще регистрира конкретният играч.
Опити за ръш на играч: Състои се в прогнозиране на броя опити за ръш, които конкретният играч ще регистрира.
Опити за ръш на играч (поне): Състои се в прогнозиране на поне колко опити за ръш ще регистрира конкретният играч.
Ярдове при ръш на играч: Състои се в прогнозиране на броя ярдове при ръш, които конкретният играч ще регистрира.
Ярдове при ръш на играч (поне): Състои се в прогнозиране на поне колко ярдове при ръш ще регистрира конкретният играч.
Тъчдауни чрез ръш на играч: Състои се в прогнозиране на броя тъчдауни чрез ръш, които конкретният играч ще регистрира.

Тъчдауни чрез ръш на играч (поне): Състои се в прогнозиране на поне колко тъчдауни чрез ръш ще регистрира конкретният играч.

Хващания на играч: Представлява прогноза за броя хващания, които конкретният играч ще запише.

Хващания на играч (поне): Представлява прогноза за това поне колко хващания ще запише конкретният играч.

Приемателни ярдове на играч: Състои се в прогнозиране на броя приемателни ярдове, които конкретният играч ще регистрира.
Приемателни ярдове на играч (поне): Състои се в прогнозиране на поне колко приемателни ярдове ще регистрира конкретният играч.
Тъчдауни чрез приемания на играч: Състои се в прогнозиране на броя тъчдауни чрез приемания, които конкретният играч ще регистрира.
Тъчдауни чрез приемания на играч (поне): Състои се в прогнозиране на поне колко тъчдауни чрез приемания ще регистрира конкретният играч.
Играч да отбележи първи тъчдаун: Прогнозирайте кой играч ще отбележи първия тъчдаун на мача.
Общо хвърлени прихващания от куотърбек: Състои се в прогнозиране на броя общо прихващания, които конкретният играч ще регистрира.
Най-дълъг завършен пас от куотърбек: Състои се в прогнозиране на най-дългия завършен пас, който конкретният играч ще регистрира.
Сакове на играч: Състои се в прогнозиране на броя сакове, които конкретният играч ще регистрира.
Най-дълъг ръш на играч: Състои се в прогнозиране на най-дългия ръш, който конкретният играч ще регистрира.
Първи опит за ръш на ИГРАЧ: Прогнозирайте кой играч ще направи първия опит за ръш в мача.
Първо приемане на пас от ИГРАЧ: Прогнозирайте кой играч ще направи първото приемане на пас в мача.
Първи завършен пас от куотърбек: Прогнозирайте кой куотърбек ще направи първия завършен пас в мача.
Най-дълга ръш игра в мача: Прогнозирайте кой играч ще направи най-дългата ръш игра в мача.
Най-дълго приемане на пас в мача: Прогнозирайте кой играч ще направи най-дългото приемане на пас в мача.
Сравнение на пасови ярдове между играчи: Състои се в прогнозиране кой от споменатите играчи ще регистрира най-много пасови ярдове в мача.
Сравнение на завършени пасове между играчи: Състои се в прогнозиране кой от споменатите играчи ще регистрира най-много завършени пасове в мача.
Сравнение на ярдове при ръш между играчи: Състои се в прогнозиране кой от споменатите играчи ще регистрира най-много ярдове при ръш в мача.
Сравнение на приемателни ярдове между играчи: Състои се в прогнозиране кой от споменатите играчи ще регистрира най-много приемателни ярдове в мача.
Сравнение на приемания на пасове между играчи: Състои се в прогнозиране кой от споменатите играчи ще регистрира най-много приемания на пасове в мача.
Играч с поне X опита за ръш: Трябва да прогнозирате колко опита за ръш поне ще регистрира посоченият играч.

Играч (защитник) да направи прихващане: Трябва да прогнозирате дали посоченият играч ще направи прихващане.
Първи ръш на играч: Трябва да прогнозирате кой от посочените играчи ще направи първия ръш.
Опити за ръш на играч (поне): Трябва да прогнозирате поне колко опита за ръш ще регистрира посоченият играч.
Ярдове при ръш на играч (поне): Трябва да прогнозирате поне колко ярдове при ръш ще регистрира посоченият играч.
Тъчдауни чрез ръш на играч (поне): Трябва да прогнозирате поне колко тъчдауни чрез ръш ще регистрира посоченият играч.
Приемания на пасове на играч (поне): Трябва да прогнозирате поне колко приемания на пасове ще регистрира посоченият играч.
Приемателни ярдове на играч (поне): Трябва да прогнозирате поне колко приемателни ярдове ще регистрира посоченият играч.
Тъчдауни чрез приемания на играч (поне): Трябва да прогнозирате поне колко тъчдауни чрез приемания ще регистрира посоченият играч.
Тъчдауни на играч (поне): Трябва да прогнозирате поне колко тъчдауни ще регистрира посоченият играч.
Пасови опити на играч: Трябва да прогнозирате колко пасови опита (под/над) ще регистрира посоченият играч.
Най-дълъг завършен пас на играч: Трябва да прогнозирате кой играч ще регистрира най-дългия завършен пас.
Ръш и приемателни ярдове на играч: Трябва да прогнозирате колко ръш и приемателни ярдове (под/над) ще регистрира посоченият играч.
Точки чрез ритане на играч: Трябва да прогнозирате колко точки чрез ритане (под/над) ще регистрира посоченият играч.
Прихващане на играч: Трябва да прогнозирате колко прихващания (под/над) ще регистрира посоченият играч.
Най-дълго приемане на пас от играч: Трябва да прогнозирате кой играч ще регистрира най-дългото приемане на пас.
Общо такли на играч: Трябва да прогнозирате колко такли (под/над) ще регистрира посоченият играч.
Общо сакове на играч: Трябва да прогнозирате колко сакове (под/над) ще регистрира посоченият играч.
Пасови ярдове на играч за 1-во полувреме: Трябва да прогнозирате колко пасови ярдове (под/над) ще регистрира посоченият играч по време на 1-вото полувреме.
Тъчдауни чрез пасове на играч за 1-во полувреме: Трябва да прогнозирате колко тъчдауни чрез пасове (под/над) ще регистрира посоченият играч по време на 1-вото полувреме.
Първи ръш на играч: Трябва да прогнозирате кой играч ще направи първия ръш.
Позиция на първия тъчдаун на играч: Трябва да прогнозирате каква ще бъде позицията на посочения играч при първия му тъчдаун.
Позиция на последния тъчдаун на играч: Трябва да прогнозирате каква ще бъде позицията на посочения играч при последния му тъчдаун.
Куотърбек да направи интерсепция: Трябва да прогнозирате дали посоченият куотърбек ще направи интерсепция.
Най-дълъг завършен пас на куотърбек: Трябва да прогнозирате кой куотърбек ще регистрира най-дългия завършен пас.
Първи завършен пас на куотърбек: Трябва да прогнозирате кой куотърбек ще регистрира първия завършен пас.

Всеки куотърбек да хвърли за 300+ ярда: Трябва да прогнозирате дали някой от посочените куотърбеци ще регистрира хвърляне за 300+ ярда.
Всеки куотърбек да хвърли за 350+ ярда: Трябва да прогнозирате дали някой от посочените куотърбеци ще регистрира хвърляне за 350+ ярда.
Всеки куотърбек да хвърли за 400+ ярда: Трябва да прогнозирате дали някой от посочените куотърбеци ще регистрира хвърляне за 400+ ярда.
Всеки играч да направи 100+ ярда при ръш: Трябва да прогнозирате дали някой от посочените играчи ще регистрира 100+ ярда при ръш.
Всеки играч да направи 150+ ярда при ръш: Трябва да прогнозирате дали някой от посочените играчи ще регистрира 150+ ярда при ръш.
Всеки играч да направи 100+ приемателни ярда: Трябва да прогнозирате дали някой от посочените играчи ще регистрира 100+ приемателни ярда.
Всеки играч да направи 150+ приемателни ярда: Трябва да прогнозирате дали някой от посочените играчи ще регистрира 150+ приемателни ярда.
Най-много приемателни ярдове: Трябва да прогнозирате кой от изброените играчи ще регистрира най-много приемателни ярдове.
Най-много пасови ярдове Играч 1 срещу Играч 2: Трябва да прогнозирате кой от изброените играчи ще регистрира най-много пасови ярдове.
Най-много завършени пасове Играч 1 срещу Играч 2: Трябва да прогнозирате кой от изброените играчи ще регистрира най-много завършени пасове.
Най-много ярдове при ръш Играч 1 срещу Играч 2: Трябва да прогнозирате кой от изброените играчи ще регистрира най-много ярдове при ръш.
Най-много приемателни ярдове Играч 1 срещу Играч 2: Трябва да прогнозирате кой от изброените играчи ще регистрира най-много приемателни ярдове.
Най-много приемания на пасове Играч 1 срещу Играч 2: Трябва да прогнозирате кой от изброените играчи ще регистрира най-много приемания на пасове.
Най-много изчиствания Играч 1 срещу Играч 2: Трябва да прогнозирате кой от изброените играчи ще регистрира най-много изчиствания.
Най-много голове Играч 1 срещу Играч 2: Трябва да прогнозирате кой от изброените играчи ще регистрира най-много голове.
Най-много марки Играч 1 срещу Играч 2: Трябва да прогнозирате кой от изброените играчи ще регистрира най-много марки.
Най-много тъчдауни чрез пасове Играч 1 срещу Играч 2: Трябва да прогнозирате кой от изброените играчи ще регистрира най-много тъчдауни чрез пасове.
Най-много ярдове при ръш: Трябва да прогнозирате кой от изброените играчи ще регистрира най-много ярдове при ръш.
Най-много приемателни ярдове: Трябва да прогнозирате кой от изброените играчи ще регистрира най-много приемателни ярдове.
Най-много първи дауни: Трябва да прогнозирате кой от изброените играчи ще регистрира най-много първи дауни.
Най-много сакове: Трябва да прогнозирате кой от изброените играчи ще регистрира най-много сакове.
Общо пасови опити на играч : Трябва да прогнозирате поне колко пасови опита ще регистрира посоченият играч.
Пасови опити на играч Под/Над : Трябва да прогнозирате дали пасовите опити на даден играч ще бъдат под или над дадените линии.
Общо прихващания на играч : Трябва да прогнозирате поне колко прихващания ще регистрира посоченият играч.
Прихващания на играч Под/Над : Трябва да прогнозирате дали прихващанията на даден играч ще бъдат под или над дадените линии.

Общо такли на играч : Трябва да прогнозирате поне колко такли ще регистрира посоченият играч.
Такли на играч Под/Над : Трябва да прогнозирате дали таклите на даден играч ще бъдат под или над дадените линии.
Общо сакове на играч : Трябва да прогнозирате поне колко сакове ще регистрира посоченият играч.
Сакове на играч Под/Над : Трябва да прогнозирате дали саковете на даден играч ще бъдат под или над дадените линии.
Общо прихващания на играч : Трябва да прогнозирате поне колко прихващания ще регистрира посоченият играч.
Прихващания на играч Под/Над : Трябва да прогнозирате дали прихващанията на даден играч ще бъдат под или над дадените линии.

Подавателни ярдове на играч – Над/Под : Трябва да прогнозирате дали даден играч ще подаде за повече или по-малко ярдове от предварително определено число по време на мача.

Успешни пасове на играч – Над/Под : Трябва да прогнозирате дали куотърбекът ще направи повече (Над) или по-малко (Под) успешни подавания от зададения брой.

Подавателни тъчдауни на играч – Над/Под : Трябва да прогнозирате дали посоченият играч ще подаде за повече (Над) или по-малко (Под) тъчдауни от определеното число.

Ярдове от бягане на играч – Над/Под : Трябва да прогнозирате дали даден играч ще постигне повече или по-малко ярдове от бягане от зададеното число по време на мача.

Ярдове от хващания на играч – Над/Под : Трябва да прогнозирате дали даден играч ще натрупа повече или по-малко ярдове от хващания от предварително зададената стойност.

Тъчдауни от хващания на играч – Над/Под : Трябва да прогнозирате дали даден играч ще вкара повече или по-малко тъчдауни от хващания от определеното число по време на мача.

Хващания на играч – Над/Под : Трябва да прогнозирате дали даден играч ще запише повече или по-малко хващания от определеното число по време на мача.

Полета (field goals) на играч – Над/Под : Трябва да прогнозирате дали конкретен кикър ще реализира успешно повече или по-малко полета от зададеното число.

Асистенции на играч – Над/Под : Трябва да прогнозирате дали посоченият играч ще направи повече (Над) или по-малко (Под) асистенции при захвати от зададената стойност.

Най-дълъг завършен пас на играч – Над/Под : Трябва да прогнозирате дали най-дългият завършен пас на конкретен куотърбек ще бъде над или под определено разстояние по време на мача.

Най-дълго хващане на играч – Над/Под : Трябва да прогнозирате дали най-дългото хващане на конкретен играч ще бъде над или под определено разстояние.

Опити за бягане на играч – Над/Под : Трябва да прогнозирате дали даден играч ще носи топката повече или по-малко пъти от зададения брой по време на мача.

Общ брой сакове на домакински/гостуващ отбор – Над/Под : Трябва да прогнозирате дали общият брой сакове, записани от домакинския или гостуващия отбор, ще бъде над или под определено число.

Най-дълго бягане на играч – Над/Под : Трябва да прогнозирате дали най-дългото бягане на конкретен играч ще бъде над или под зададеното разстояние.

Прехванати подавания на защитен играч – Над/Под : Трябва да прогнозирате дали конкретен защитен играч ще направи повече или по-малко прехващания от зададения брой.

Захвати и асистенции на защитен играч – Над/Под : Трябва да прогнозирате дали защитен играч ще запише повече или по-малко общо захвати и асистенции от определеното число.

Първи тъчдаун реализатор : Трябва да прогнозирате кой играч ще отбележи първия тъчдаун в мача.

Последен тъчдаун реализатор : Трябва да прогнозирате кой играч ще отбележи последния тъчдаун в мача.

Тъчдаун по всяко време : Трябва да прогнозирате дали конкретен играч ще отбележи тъчдаун по всяко време на мача.

Ярдове чрез подаване или бягане на играч – Над/Под : Трябва да прогнозирате дали общият брой ярдове чрез подаване или бягане на даден играч ще бъде над или под зададена граница.

Фъмбъли на играч – Над/Под : Трябва да прогнозирате дали конкретен играч ще изпусне топката (фъмбъл) определен брой пъти по време на мача.

Загубени фъмбъли на играч – Над/Под : Трябва да прогнозирате дали даден играч ще загуби владението на топката вследствие на фъмбъл определен брой пъти.

Успешен екстра пойнт: Трябва да прогнозирате дали отборът ще реализира успешно допълнителна точка след тъчдаун.

<u>Специални залози за отбори</u>

Удари при връщане на топката на Домакин/Гост: Трябва да прогнозирате колко удара (над/под) ще направят Домакин и Гост.

Събаряния на Домакин/Гост: Трябва да прогнозирате колко събаряния (над/под) ще направят Домакин и Гост.

Общо фийлдголове на Домакин/Гост: Трябва да прогнозирате колко фийлдголове (над/под) ще направят Домакин и Гост.

Общо фийлдголове 2 начина на Домакин/Гост: Трябва да прогнозирате колко фийлдголове (над/под) ще направят Домакин и Гост.

Общо загуби на топката на Домакин/Гост: Трябва да прогнозирате колко общо загуби на топката (над/под) ще направят Домакин и Гост

Домакин/Гост да отбележат при първото си нападение: Трябва да прогнозирате дали **Домакин/Гост** ще отбележат при първото си нападение.

Общо тъчдауни на Домакин/Гост: Трябва да прогнозирате колко тъчдауни (над/под) ще направят **Домакин и Гост**

Най-дълъг удар на Домакин/Гост: Трябва да прогнозирате кой ще бъде най-дългият удар, който **Домакин и Гост** ще направят.

Най-къс удар на Домакин/Гост: Трябва да прогнозирате кой ще бъде най-късият удар, който Домакин и Гост ще направят.

Общи нападателни ярдове на Домакин/Гост: Трябва да прогнозирате колко общи нападателни ярдове (над/под) ще направят Домакин и Гост.

Бягащи ярдове на Домакин/Гост: Трябва да прогнозирате колко бягащи ярдове (над/под) ще направят Домакин и Гост.

Общо преобразувания на 4-ти даун на Домакин/Гост: Трябва да прогнозирате колко преобразувания на 4-ти даун (над/под) ще направят Домакин и Гост.

Тъчдауни при бягане на Домакин/Гост: Трябва да прогнозирате колко тъчдауни при бягане (над/под) ще направят Домакин и Гост.

Общо точки през първото полувреме на Домакин/Гост: Трябва да прогнозирате колко точки (над/под) ще направят Домакин и Гост през първото полувреме.

Общо ярдове при фийлдголове на Домакин/Гост: Трябва да прогнозирате колко общо ярдове при фийлдголове (над/под) ще направят Домакин и Гост.

Общо тъчдауни при бягане на Домакин/Гост: Трябва да прогнозирате колко тъчдауни при бягане (над/под) ще направят Домакин и Гост.

Общо първи опити на Домакин/Гост: Трябва да прогнозирате колко първи опита (над/под) ще направят Домакин и Гост.

Общо преобразувания на 3-ти даун на Домакин/Гост: Трябва да прогнозирате колко преобразувания на 3-ти даун (над/под) ще направят Домакин и Гост.

Резултат от първото нападение на Домакин/Гост: Трябва да прогнозирате какъв ще бъде резултатът от първото нападение на Домакин/Гост.

Първо точкуване на Домакин/Гост: Трябва да прогнозирате какъв ще бъде първият резултат на Домакин/Гост.

Спечелени полувремена на Домакин/Гост: Трябва да прогнозирате кое полувреме ще спечели Домакин/Гост.

Спечелени четвъртини на Домакин/Гост: Трябва да прогнозирате коя четвърт ще спечели Домакин/Гост.

Ще отбележат ли Домакин/Гост повече точки в: Трябва да прогнозирате в коя част на играта Домакин/Гост ще отбележат повече точки.

1-во полувреме - Общо тъчдауни на Домакин/Гост: Трябва да прогнозирате колко тъчдауни (над/под) ще направят Домакин и Гост през първото полувреме.

2-ро полувреме - Общо тъчдауни на Домакин/Гост: Трябва да прогнозирате колко тъчдауни (над/под) ще направят Домакин и Гост през второто полувреме.

1-во полувреме - Общо фийлдголове на Домакин/Гост: Трябва да прогнозирате колко фийлдголове (над/под) ще направят Домакин и Гост през първото полувреме.

Домакин/Гост да отбележат първи и да спечелят мача: Трябва да прогнозирате дали Домакин/Гост ще отбележат първи и ще спечелят мача.

Домакин/Гост да отбележат първи и да загубят мача: Трябва да прогнозирате дали Домакин/Гост ще отбележат първи и ще загубят мача.

Домакин/Гост да отбележат във всяка четвърт: Трябва да прогнозирате дали Домакин/Гост ще отбележат във всяка четвърт.

Домакин/Гост да отбележат през двете полувремена: Трябва да прогнозирате дали Домакин/Гост ще отбележат през двете полувремена.

Домакин/Гост да спечелят всички четвърти: Трябва да прогнозирате дали Домакин/Гост ще спечелят всички четвърти.

Домакин/Гост да спечелят двете полувремена: Трябва да прогнозирате дали Домакин/Гост ще спечелят двете полувремена.

Домакин/Гост да направят първи опит: Трябва да прогнозирате дали Домакин/Гост ще направят първи опит.

Отбор да отбележи най-дългия фийлдгол: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи най-дългия фийлдгол.

Отбор с най-дълго връщане на началния удар в мача: Трябва да прогнозирате кой отбор ще направи най-дългото връщане на началния удар в мача.

Отбор с най-дълга игра от стартова позиция: Трябва да прогнозирате кой отбор ще направи най-дългата игра от стартова позиция в мача.

Отбор с повече преобразувания на 3-ти даун в мача: Трябва да прогнозирате кой отбор ще направи най-много преобразувания на 3-ти даун в мача.

Отбор с най-много нападателни действия в мача: Трябва да прогнозирате кой отбор ще направи най-много нападателни действия в мача.

Отбор с най-много приети наказателни ярдове в мача: Трябва да прогнозирате кой отбор ще направи най-много приети наказателни ярдове в мача.

Отбор с най-много удари: Трябва да прогнозирате кой отбор ще направи най-много удари в мача.

Отбор с най-високо- резултатна четвърт: Трябва да прогнозирате кой отбор ще направи най-високо резултатна четвърт в мача.

Един отбор отбелязва три пъти подред: Трябва да прогнозирате дали поне един отбор ще отбележи три пъти подред.

Първият отбор, който ще влезе в червената зона: Трябва да прогнозирате кой отбор първи ще влезе в червената зона.

Първият отбор, който ще отбележи в червената зона: Трябва да прогнозирате кой отбор първи ще отбележи от червената зона.

Отбор с най-много време на владение на топката: Трябва да прогнозирате кой отбор ще има най-много време на владение на топката в мача.

Отбор да отбележи най-дългия тъчдаун: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи най-дългия тъчдаун в мача.

Отбор да отбележи първия тъчдаун: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи първия тъчдаун в мача.

Отбор да отбележи последния тъчдаун: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи последния тъчдаун в мача.

Отбор да направи първата загуба на топката: Трябва да прогнозирате кой отбор ще направи първата загуба на топката в мача.

Отбор без загуби на топката: Трябва да прогнозирате кой отбор няма да направи загуба на топката в мача.

Отбор да спечели хвърлянето на монета: Трябва да прогнозирате кой отбор ще спечели хвърлянето на монета.

Първият отбор, който ще удари: Трябва да прогнозирате кой отбор първи ще удари.

Първият отбор, който ще удари три пъти: Трябва да прогнозирате кой отбор първи ще удари три пъти.

Кой отбор ще направи най-дългия общ удар: Трябва да прогнозирате кой отбор ще направи най-дългия общ удар в мача.

Отбор с най-дълго връщане на удар в мача: Трябва да прогнозирате кой отбор ще направи най-дългото връщане на удар в мача.

Отбор да отбележи най-късият тъчдаун: Трябва да прогнозирате кой отбор ще направи най-късият тъчдаун в мача.

Отбор да направи най-дългото нападение (ярдове), завършващо с тъчдаун: Трябва да прогнозирате кой отбор ще направи най-дългото нападение (в ярдове), завършващо с тъчдаун.

Отбор да направи най-дългото нападение (ярдове), завършващо с фийлдгол: Трябва да прогнозирате кой отбор ще направи най-дългото нападение (в ярдове), завършващо с фийлдгол.

Отбор да отбележи последния фийлдгол: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи последния фийлдгол.

Първият отбор, който ще направи първи опит: Трябва да прогнозирате кой отбор първи ще направи първи опит.

Първият отбор, който ще запише първата загуба на топката в мача: Трябва да прогнозирате кой отбор ще запише първата загуба на топката в мача.

Отбор да има най-дългият фийлдгол: Трябва да прогнозирате кой отбор ще има най-дългият фийлдгол.

Първият отбор, който ще запише прието наказание: Трябва да прогнозирате кой отбор ще запише първото прието наказание.

Отбор да има най-дългият фийлдгол: Трябва да прогнозирате кой отбор ще има най-дългият фийлдгол.

Отбор с най-много пасови ярдове: Трябва да прогнозирате кой отбор ще има най-много пасови ярдове.

Отбор с най-много бягащи ярдове: Трябва да прогнозирате кой отбор ще има най-много бягащи ярдове.

Отбор с най-много загуби на топката: Трябва да прогнозирате кой отбор ще запише най-много загуби на топката.

Последният отбор, който ще отбележи през първото полувреме: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи последен през първото полувреме.

Отбор да отбележи X-ия тъчдаун: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи X-ия тъчдаун.

Ще отбележат ли Домакин/Гост при първото си нападение: Трябва да прогнозирате дали Домакин/Гост ще отбележат при първото си нападение.

X-та четвърт - Общо фийлдголове на Домакин/Гост: Трябва да прогнозирате колко фийлдголове (над/под) ще отбележат Домакин и Гост в X-та четвърт.

Първото нападение, преминаващо 50-ярдова линия: Трябва да прогнозирате кой отбор първи ще премине 50-ярдовата линия.

Отбор да има най-късият фийлдгол: Трябва да прогнозирате кой отбор ще има най-късият фийлдгол.

Отбор с най-високо резултатна четвърт: Трябва да прогнозирате кой отбор ще има най-високо резултатна четвърт.

Отбор с най-ниско резултатна четвърт: Трябва да прогнозирате кой отбор ще има най-ниско резултатна четвърт.

Отбор да направи първото предизвикателство от треньора: Трябва да прогнозирате кой отбор ще направи първото предизвикателство от треньора.

Отбор да поиска първия таймаут: Трябва да прогнозирате кой отбор ще поиска първия таймаут.

Отбор да направи първото събаряне: Трябва да прогнозирате кой отбор ще направи първото събаряне.

Отбор да поиска първия таймаут: Трябва да прогнозирате кой отбор ще поиска първия таймаут.

Най-голяма преднина (който и да е отбор) над/под: Трябва да прогнозирате коя ще бъде най-голямата преднина в играта (над/под) от който и да е отбор.

Ще спечели ли отборът, който спечели хвърлянето на монета, и мача: Трябва да прогнозирате дали отборът, който спечели хвърлянето на монета, ще спечели и мача.

Ще спечели ли Домакин/Гост хвърлянето на монета и мача: Трябва да прогнозирате дали Домакин/Гост ще спечели хвърлянето на монета и мача.

Ще имат ли двата отбора преднина през първото полувреме: Трябва да прогнозирате дали двата отбора ще имат преднина през първото полувреме.

Ще имат ли двата отбора преднина през второто полувреме: Трябва да прогнозирате дали двата отбора ще имат преднина през второто полувреме.

Ще имат ли двата отбора преднина през четвъртата четвърт: Трябва да прогнозирате дали двата отбора ще имат преднина през четвъртата четвърт.

Отборът, който отбележи пръв, ще спечели: Трябва да прогнозирате дали отборът, който отбележи пръв, ще спечели и мача.

Отборът, който отбележи последен, ще спечели: Трябва да прогнозирате дали отборът, който отбележи последен, ще спечели и мача.

Който и да е отбор да отбележи четири пъти подред: Трябва да прогнозирате дали който и да е отбор ще отбележи четири пъти подред.

Всеки отбор да отбележи поне един тъчдаун във всяко полувреме: Трябва да прогнозирате дали всеки отбор ще отбележи поне един тъчдаун във всяко полувреме.

Всеки отбор да отбележи поне два тъчдауна във всяко полувреме: Трябва да прогнозирате дали всеки отбор ще отбележи поне два тъчдауна във всяко полувреме.

Ще отбележи ли който и да е отбор 40+ точки: Трябва да прогнозирате дали който и да е отбор ще отбележи 40+ точки.

Три последователни точки от който и да е отбор : Трябва да прогнозирате дали който и да е отбор ще отбележи три последователни точки в мача .

Ще отбележат ли Домакин/Гост при първото си нападение: Трябва да прогнозирате дали Домакин или Гост ще отбележат при първото си нападение.

Двата отбора да отбележат 19.5 / 24.5 / 29.5 : Трябва да прогнозирате дали двата отбора ще отбележат 19.5, 24.5 или 29.5 точки в мача .

Общо точки на домакински/гостуващ отбор : Трябва да прогнозирате броя точки, които домакинският или гостуващият отбор ще отбележи в мача.

Общо нападателни ярдове на домакински/гостуващ отбор : Трябва да прогнозирате общия брой ярдове, постигнати от домакинския или гостуващия отбор по време на мача.

Общо тъчдауни от бягане на домакински/гостуващ отбор : Трябва да прогнозирате общия брой тъчдауни, отбелязани чрез бягане от домакинския или гостуващия отбор по време на мача.

Общо хващания на домакински/гостуващ отбор : Трябва да прогнозирате общия брой успешно уловени подавания от играчи на съответния отбор по време на мача.

Общо загубени фъмбъли на домакински/гостуващ отбор : Трябва да прогнозирате общия брой загубени фъмбъли от съответния отбор по време на мача.

Общо загубени фъмбъли : Трябва да прогнозирате общия брой загубени фъмбъли от двата отбора за целия мач.

Защитата или специалните отбори на домакински/гостуващ отбор да отбележат тъчдаун : Трябва да прогнозирате дали защитното звено или специалните отбори (напр. при връщане на начален удар) на съответния отбор ще отбележат тъчдаун по време на мача.

Общо ярдове от хващания на домакински/гостуващ отбор : Трябва да прогнозирате общия брой ярдове, спечелени от съответния отбор чрез уловени подавания по време на мача.

Общо тъчдауни от хващания на домакински/гостуващ отбор : Трябва да прогнозирате общия брой тъчдауни, отбелязани чрез уловени подавания от съответния отбор по време на мача.

Общо подавателни тъчдауни на домакински/гостуващ отбор : Трябва да прогнозирате общия брой тъчдауни, подадени от куотърбековете на съответния отбор по време на мача.

Общо ярдове от подавания на домакински/гостуващ отбор : Трябва да прогнозирате общия брой ярдове, спечелени от куотърбековете на съответния отбор чрез успешни подавания по време на мача.

Общо тъчдауни в нападение на домакински/гостуващ отбор : Трябва да прогнозирате общия брой тъчдауни, отбелязани в нападение от съответния отбор по време на мача.

Общо ярдове от бягане и хващания на домакински/гостуващ отбор : Трябва да прогнозирате общия брой ярдове, спечелени от съответния отбор чрез бягане и хващания по време на мача.

Общо защитни такли на домакински/гостуващ отбор : Трябва да прогнозирате общия брой такли, извършени от защитата на съответния отбор по време на мача.

Общо защитни такли и асистенции на домакински/гостуващ отбор : Трябва да прогнозирате общия брой самостоятелни и асистирани такли, извършени от защитата на съответния отбор по време на мача.

Общ брой опити за бягане на домакински/гостуващ отбор: Трябва да прогнозирате колко общо бягащи игри ще извърши съответният отбор по време на мача.

Общо подавателни ярдове (брутно) на домакински/гостуващ отбор : Трябва да прогнозирате общия брой ярдове, постигнати от съответния отбор чрез подавания (вкл. и тези, при които има загуба на ярдове) по време на мача.

Общо успешни опити за 2 точки на домакински/гостуващ отбор: Трябва да прогнозирате колко успешни опита за 2 допълнителни точки след тъчдаун ще реализира съответният отбор.

Общо опити за 2 точки на домакински/гостуващ отбор: Трябва да прогнозирате общия брой опити за реализиране на 2 точки след тъчдаун от съответния отбор.

Общо фъмбъли на домакински/гостуващ отбор : Трябва да прогнозирате общия брой фъмбъли (загубени или възстановени) на съответния отбор по време на мача.

Други статистически пазари

Най-дългият фийлдгол: Трябва да прогнозирате кой ще бъде най-дългият фийлдгол (над/под), отбелязан в мача.

Най-късият фийлдгол: Трябва да прогнозирате кой ще бъде най-късият фийлдгол (над/под), отбелязан в мача.

Резултат от първото нападение : Трябва да прогнозирате резултата от първото нападение.

Първата нападателна игра на мача : Трябва да прогнозирате коя ще бъде първата нападателна игра на мача.

Общо приети наказания: Трябва да прогнозирате колко ще бъдат общо приетите наказания (над/под) в мача.

Общо опити за подаване: Трябва да прогнозирате колко ще бъдат общо опитите за подаване (над/под) в мача.

Общо успешни подавания: Трябва да прогнозирате колко ще бъдат общо успешните подавания (над/под) в мача.

Общо пасови ярдове: Трябва да прогнозирате колко ще бъдат общо пасовите ярдове (над/под) в мача.

Общо първи опити: Трябва да прогнозирате колко ще бъдат общо първите опити (над/под) в мача.

Общо удари: Трябва да прогнозирате колко ще бъдат общо ударите (над/под) в мача.

Общо тъчдауни - 2 начина: Трябва да прогнозирате колко ще бъдат общо тъчдауните (над/под) в мача.

Общо прехващания: Трябва да прогнозирате колко ще бъдат общо прехващанията (над/под) в мача.

Общо защитни такъли: Трябва да прогнозирате колко ще бъдат общо защитните такъли (над/под) в мача.

Най-дългият отбелязан тъчдаун: Трябва да прогнозирате кой ще бъде най-дългият отбелязан тъчдаун (над/под) в мача.

Най-късият отбелязан тъчдаун: Трябва да прогнозирате кой ще бъде най-късият отбелязан тъчдаун (над/под) в мача.

X-та четвърт - Общо тъчдауни: Трябва да прогнозирате колко ще бъдат общо тъчдауните (над/под) в X-та четвърт.

X-та четвърт - Фийлдголове: Трябва да прогнозирате колко ще бъдат общо полевите голове (над/под) в X-та четвърт.

Общо номера на фланелките на отбелязалите тъчдаун играчи (двуточковите преобразувания не се броят): Трябва да прогнозирате какъв ще бъде общият брой на фланелките на отбелязалите тъчдаун играчи (над/под) в мача.

Ще има ли пропусната допълнителна точка след тъчдаун? (Само шут): Трябва да прогнозирате дали ще има пропусната допълнителна точка след тъчдаун (само шут).

Ще бъде ли решена играта с точно 3 точки: Трябва да прогнозирате дали играта ще бъде решена с точно 3 точки.

Ще има ли двуточково преобразуване: Трябва да прогнозирате дали ще има двуточково преобразуване.

Играта да завърши наравно след 0-0: Трябва да прогнозирате дали играта ще завърши наравно след 0-0.

Общо тъчдауни - 3 начина: Трябва да прогнозирате колко ще бъдат общо тъчдауните (над/под) в мача.

Първи начин на отбелязване - 3 начина: Трябва да прогнозирате какъв ще бъде първият начин на отбелязване (3-странен).

Първи начин на отбелязване - 6 начина: Трябва да прогнозирате какъв ще бъде първият начин на отбелязване (6 начина).

Първият тип загуба на топката - 3 начина: Трябва да прогнозирате кой ще бъде първият тип загуба на топката (3-странен).

Първата нападателна игра в мача: Трябва да прогнозирате коя ще бъде първата нападателна игра в мача.

Последният начин на отбелязване: Трябва да прогнозирате какъв ще бъде последният начин на отбелязване.

Резултат от първото предизвикателство на треньора: Трябва да прогнозирате какъв ще бъде резултатът от първото предизвикателство на треньора.

Колко играчи ще направят опит за подаване: Трябва да прогнозирате колко играчи (над/под) ще направят опит за подаване.

Кой ще направи повече първи опити: Трябва да прогнозирате кой ще направи най-много първи опити.

Ще бъде ли отбелязано сейфти: Трябва да прогнозирате дали ще бъде отбелязано сейфти.

Успешно двуточково преобразуване: Трябва да прогнозирате дали ще има успешно двуточково преобразуване.

Пауза по средата на играта - Общо песни: Трябва да прогнозирате колко песни ще бъдат изпълнени по време на паузата.

Номер на фланелката на първия отбелязал тъчдаун играч: Трябва да прогнозирате номера на фланелката на първия отбелязал тъчдаун играч.

Общо ярдове при удари: Трябва да прогнозирате колко ще бъдат общо ярдовете при удари (над/под) в мача.

Дължина (ярдове) на най-дългото нападение: Трябва да прогнозирате колко ще бъде дължината на най-дългото нападение (над/под ярдове) в мача.

Чисто постигнати ярдове при откриващо нападение: Трябва да прогнозирате колко чисто постигнати ярдове ще има при откриващо нападение (над/под).

Ярдове при първо отбелязване: Трябва да прогнозирате колко ще бъдат ярдовете при първо отбелязване (над/под).

Ярдове при първи тъчдаун: Трябва да прогнозирате колко ще бъдат ярдовете при първи тъчдаун (над/под).

Разстояние на първия успешен фийлдгол: Трябва да прогнозирате колко ще бъде разстоянието на първия успешен фийлдгол (над/под ярдове) в мача.

Общо ярдове при фийлдголове: Трябва да прогнозирате колко ще бъдат общо ярдовете при фийлдголове (над/под) в мача.

Общо преобразувания на 3-ти даун: Трябва да прогнозирате колко ще бъдат общо преобразуванията на 3-ти даун (над/под) в мача.

Общо преобразувания на 4-ти даун: Трябва да прогнозирате колко ще бъдат общо преобразуванията на 4-ти даун (над/под) в мача.

Общо начални удари: Трябва да прогнозирате колко ще бъдат общо началните удари (над/под) в мача.

Общо чисти нападателни ярдове: Трябва да прогнозирате колко ще бъдат общо чистите нападателни ярдове (над/под) в мача.

Общо играчи с опит за подаване: Трябва да прогнозирате колко ще бъдат общо играчите с опит за подаване (над/под) в мача.

Общо играчи с прихващания: Трябва да прогнозирате колко ще бъдат общо играчите с прихващания (над/под) в мача.

Общо играчи с опити за бягане: Трябва да прогнозирате колко ще бъдат общо играчите с опити за бягане (над/под) в мача.

Общо опити за бягане: Трябва да прогнозирате колко ще бъдат общо опитите за бягане (над/под) в мача.

Общо ярдове при тъчдауни: Трябва да прогнозирате колко ще бъдат общо ярдовете при тъчдауни (над/под) в мача.

Общо пасове при тъчдауни: Трябва да прогнозирате колко ще бъдат общо пасовете при тъчдауни (над/под) в мача.

Най-голямата преднина в играта: Трябва да прогнозирате коя ще бъде най-голямата преднина (над/под) в мача.

Най-много последователни успешни подавания от който и да е начален куотърбек: Трябва да прогнозирате колко ще бъдат най-много последователните успешни подавания от който и да е начален куотърбек.

Успешно двуточково преобразуване: Трябва да прогнозирате дали ще има успешно двуточково преобразуване.

Правилно отгатнато хвърляне на монета: Трябва да прогнозирате дали хвърлянето на монета ще бъде правилно отгатнато.

Откриващият начален удар да бъде тачбек: Трябва да прогнозирате дали откриващият начален удар ще бъде тачбек.

Ще удари ли който и да е шут гредите: Трябва да прогнозирате дали който и да е шут ще удари гредите.

Ще има ли октопод: Трябва да прогнозирате дали ще има октопод.

Ще завърши ли който и да е удар с тачбек: Трябва да прогнозирате дали който и да е удар ще завърши с тачбек.

Ще има ли блокиран удар: Трябва да прогнозирате дали ще има блокиран удар.

Ще има ли фалшив удар или фийлдгол: Трябва да прогнозирате дали ще има фалшив удар или фийлдгол.

Ще има ли удар, върнат за тъчдаун: Трябва да прогнозирате дали ще има удар, върнат за тъчдаун.

1-во нападение - Отбелязан фийлдгол: Трябва да прогнозирате дали ще има фийлдгол при 1-во нападение.

Който и да е отбор да отбележи тъчдаун при откриващо нападение: Трябва да прогнозирате дали който и да е отбор ще отбележи тъчдаун при откриващо нападение.

Нападателно точкуване при 1-во нападение на играта: Трябва да прогнозирате дали ще има нападателно точкуване при 1-во нападение на играта.

1-ви фийлдгол - при изминали 14:00: Трябва да прогнозирате дали 1-ви фийлдгол ще бъде отбелязан при изминали 14:00 минути.

1-во отбелязване - при изминали 7:00: Трябва да прогнозирате дали 1-во отбелязване ще бъде отбелязано при изминали 07:00 минути.

1-ви тъчдаун - при изминали 10:00: Трябва да прогнозирате дали 1-ви тъчдаун ще бъде отбелязан при изминали 10:00 минути.

Ще има ли успешен фийлдгол във всички четвърти: Трябва да прогнозирате дали ще има успешен фийлдгол във всички четвърти.

Първият резултат в играта е тъчдаун: Трябва да прогнозирате дали първият резултат в играта е тъчдаун.

Ще има ли безрезултатен четвърт: Трябва да прогнозирате дали ще има безрезултатен четвърт.

Откриващият начален удар да бъде тачбек: Трябва да прогнозирате дали откриващият начален удар ще бъде тачбек.

Ще има ли пропуснат фийлдгол или допълнителна точка: Трябва да прогнозирате дали ще има пропуснат фийлдгол или допълнителна точка.

Ще има ли прихващане за тъчдаун: Трябва да прогнозирате дали ще има прихващане за тъчдаун.

Отбелязан тъчдаун от специални отбори или защита: Трябва да прогнозирате дали ще има отбелязан тъчдаун от специални отбори или защита.

Ще запише ли който и да е играч дълъг пас: Трябва да прогнозирате дали който и да е играч ще запише дълъг пас.

Ще има ли изгонване: Трябва да прогнозирате дали ще има изгонване.

Ще има ли опит за flee-flicker: Трябва да прогнозирате дали ще има опит за флейфликър.

Ще има ли удар при началния удар за тъчдаун: Трябва да прогнозирате дали ще има удар при началния удар за тъчдаун.

Точкуване в последните 2 минути на 1-вото полувреме: Трябва да прогнозирате дали ще има точкуване в последните 2 минути на 1-вото полувреме.

Ще има ли обръщане на резултата в четвъртата четвърт: Трябва да прогнозирате дали ще има обръщане на резултата в четвъртата четвърт.

Последната игра в мача ще бъде коленичене от куотърбека: Трябва да прогнозирате дали последната игра в мача ще бъде коленичене от куотърбека.

Ще има ли точкуване при последната игра на мача: Трябва да прогнозирате дали ще има точкуване при последната игра на мача.

Последната игра в мача ще бъде куотърбек ръш: Трябва да прогнозирате дали последната игра в мача ще бъде куотърбек ръш.

Най-много първи опити: Трябва да прогнозирате кой ще направи най-много първи опити.

Продължителност на националния химн: Трябва да прогнозирате колко ще бъде продължителността на националния химн.

Резултат от хвърлянето на монета: Трябва да прогнозирате какъв ще бъде резултатът от хвърлянето на монета.

Цвят на Гаторейда, излят върху победоносния треньор: Трябва да прогнозирате какъв ще бъде цветът на Гаторейда, който ще бъде излят върху победоносния треньор.

На кого ще благодари първо MVP на Супербоул: Трябва да прогнозирате на кого ще благодари първо MVP на Супербоул.

Позиция на MVP: Трябва да прогнозирате каква ще бъде позицията на MVP.

Първо точкуване: Трябва да прогнозирате какво ще бъде първото точкуване.

Откриващият начален удар да бъде върнат за тъчдаун: Трябва да прогнозирате дали откриващият начален удар ще бъде върнат за тъчдаун.

Четвърт на първия тъчдаун: Трябва да прогнозирате коя ще бъде четвъртината на първия тъчдаун.

Първата загуба на топката в играта ще бъде: Трябва да прогнозирате каква ще бъде първата загуба на топката в играта.

Общо тъчдауни - Точно: Трябва да прогнозирате точно колко ще бъдат общо тъчдауните в мача.

<u>Американски футбол – дългосрочни резултати</u>

Победител: Трябва да прогнозирате победителя на дадения турнир според официалната класация на състезанието.

Победител в дивизия / конференция: Трябва да прогнозирате победителя на дадената дивизия или конференция според официалната класация на състезанието.

Победи в редовния сезон - Отбор: Трябва да прогнозирате колко победи (над/под) ще отбележи споменатият отбор в редовния сезон на даденото състезание, според официалната класация на състезанието.

Ще достигнат ли плейофите? - Отбор: Трябва да прогнозирате дали споменатият отбор ще достигне плейофите на дадения турнир според официалната класация на състезанието.

Топ4, Топ6, Топ8, Топ10: Трябва да прогнозирате дали избраният отбор ще завърши на съответното топ място, когато състезанието приключи.

X-ти избор в драфта: Трябва да прогнозирате кой ще бъде X-ти избор в споменатия драфт.

Позиция в драфта - Играч: Трябва да прогнозирате на каква позиция ще бъде споменатият играч в споменатия драфт.

H2H - Точен резултат на серията: Трябва да прогнозирате крайния резултат на серията от мачове между посочените 2 отбора. За целите на отчитането ще бъдат валидни само официалните сайтове на всяко състезание.

H2H - Кога ще приключи серията?: Трябва да прогнозирате в колко мача ще приключи серията от мачове между посочените 2 отбора. За целите на отчитането ще бъдат валидни само официалните сайтове на всяко състезание.

H2H - Победител: Трябва да прогнозирате кой от двата посочени отбора ще се класира в дадената квалификационна фаза или плейоф.

Да достигнат плейофите: Трябва да прогнозирате дали избраният отбор ще достигне плейофите (Да) или не (Не) по време на турнира според официалната класация на състезанието.

Награди - Най-ценен играч: Трябва да прогнозирате кой ще спечели наградата Най-ценен играч за съответния сезон (само редовен сезон).

Награди - Офанзивен новак на годината: Трябва да прогнозирате кой ще спечели наградата Новак на годината за офанзивен играч за съответния сезон (само редовен сезон).

Награди - Дефанзивен новак на годината: Трябва да прогнозирате кой ще спечели наградата Новак на годината за дефанзивен играч за съответния сезон (само редовен сезон).

Да достигнат Супербоул: Трябва да прогнозирате дали избраният отбор ще достигне Супербоул (Да) или не (Не) по време на турнира според официалната класация на състезанието.

Отбор - Позиция в драфта: Трябва да прогнозирате каква ще бъде позицията на отбора в споменатия драфт.

Супербоул - Победител в конференцията: Трябва да прогнозирате от коя конференция ще бъде победителят в Супербоул.

Супербоул - Победител в дивизията: Трябва да прогнозирате от коя дивизия ще бъде победителят в Супербоул.

Супербоул - Отбор да спечели хвърлянето на монета: Трябва да прогнозирате кой отбор ще спечели хвърлянето на монета в Супербоул.

Супербоул - Най-ценен играч: Трябва да прогнозирате кой играч ще бъде най-ценният играч в Супербоул.

Време на първото отбелязване (минути): Трябва да прогнозирате кога ще бъде отбелязана първата точка (минута).

Общо първи опити (вкл. продължения): Трябва да прогнозирате колко първи опити ще бъдат отбелязани (вкл. продължения).

Сейфти (вкл. продължения): Трябва да прогнозирате дали ще има сейфти в мача (вкл. продължения).

Отбелязан тъчдаун от защита или специални отбори (вкл. продължения): Трябва да прогнозирате дали ще има отбелязан тъчдаун от защита или специални отбори (вкл. продължения).

Най-много първи опити (вкл. продължения): Трябва да прогнозирате кой отбор ще направи най-много първи опити (вкл. продължения).

Голяма победа или малка победа: Трябва да прогнозирате дали домакинският или гостуващият отбор ще спечели с 14+ точки (голяма победа) или с 1-13 точки (малка победа).

БЕЙЗБОЛ

ПРАВИЛА ЗА БЕЙЗБОЛ

MLB (или други бейзболни лиги): Залогът на Moneyline (пазар за победител) се счита за решен, ако официалните лица на лигата считат мача за приключил и ако:

1. Са изиграни поне 5 ининга ИЛИ

2. Са изиграни 4,5 ининга и домакинският отбор (или отборът, който бие втори) води. Във всички други случаи залозите на Moneyline се анулират.

За избягване на съмнение, залозите на всички други пазари (напр. Общо, Хендикап и т.н.) остават валидни, освен ако вече не са решени, ако:

1. Са изиграни поне 9 ининга ИЛИ

2. Са изиграни 8,5 ининга и домакинският отбор (или отборът, който бие втори) води. Във всички други случаи залозите се анулират. В случай на прилагане на Mercy Rule, всички залози остават валидни спрямо резултата към момента.

MLB (или други бейзболни лиги), всички линии за питчъри (PL пазари за Moneyline, Хендикап и Общо) се анулират при смяна на обявения стартов питчър. Залозите на пазари за линиите на питчърите ще включват индикацията (PL) вътре в талона за залози и на страниците с историята на залозите. В случай, че индикацията (PL) не е видима в талона за залози, залогът се прави на Action Line и ще бъде уреден съответно. Action линиите се уреждат въз основа на резултата от събитието, независимо от всякакви промени в питчърите. Всякакви нови предложени линии на питчърите ще следват горепосочените правила. Action линиите следват общите правила с изключенията относно MLB (или други бейзболни лиги), както е описано по-горе.

В бейзбола и в случай на мач от 7 ининга, залозите на всички други пазари (напр. Общо, Хендикап и т.н.) остават валидни, освен ако вече не са решени, ако:

1. Са изиграни поне 7 ининга ИЛИ

2. Са изиграни 6,5 ининга и домакинският отбор (или отборът, който бие втори) води.

Изключение е Moneyline (пазар за победител), който се счита за решен, ако:

1. Са изиграни поне 5 ининга ИЛИ

2. Са изиграни 4,5 ининга и домакинският отбор (или отборът, който бие втори) води. Във всички други случаи залозите на Moneyline се анулират.

Общо бази: са само тези, които идват от удари на батиращия като единични, двойни, тройни или хоумрън. Общо бази - Хоумрънът е 4 общи бази, тройният удар е 3, двойният е 2, а единичният е 1. Разходките, удрянето с топка (HBP), кражбата на база, достигането на база чрез грешка или по избор на фелдера НЕ се броят към общите бази - само удари.

*Общите бази се изчисляват, като се събират всички удари, които играчът прави, според следното: Единичен удар = 1 база, Двоен удар = 2, Троен удар = 3, Хоумрън = само тези се броят.

Основни пазари:

Moneyline (1/2) : Прогнозирате печелившия отбор, независимо от стартовия питчър.

Хендикап : Трябва да прогнозирате победителя в мача, като добавите или извадите указания спред към резултата от мача.

Общо : В този залог трябва да посочите общия брой рънове, постигнати от двата отбора.

Общо рънове за домакински отбор : В този залог трябва да посочите общия брой рънове, постигнати от домакинския отбор.

Общо рънове за гостуващ отбор : В този залог трябва да посочите общия брой рънове, постигнати от гостуващия отбор.

Общо удари : В този залог трябва да посочите общия брой удари, постигнати от двата отбора.

Общо удари за домакински отбор : В този залог трябва да посочите общия брой удари, постигнати от домакинския отбор.

Общо удари за гостуващ отбор : В този залог трябва да посочите общия брой удари, постигнати от гостуващия отбор.

Победа в текущ или следващ ининг: Прогнозирате дали домакинският или гостуващият отбор ще спечели текущия или следващия ининг. Първата и втората част на посочения ининг трябва да бъдат завършени, освен когато отборът, който бие втори, води, когато мачът е спрян или прекратен.

Общо рънове в X ининг: В този залог трябва да посочите общия брой рънове, постигнати от двата отбора в X-ия ининг. Първата и втората част на конкретния ининг трябва да бъдат завършени, освен ако пазарът вече не е определен.

Резултат на текущия или следващия ининг: Прогнозирате резултата на текущия или следващия ининг. Първата и втората част на конкретния ининг трябва да бъдат завършени, освен ако залогът вече не е решен.

Пазар за текущ ининг / Удар в 1/2 ининг или следващ ининг: Първата и втората част на конкретния ининг трябва да бъдат завършени, освен ако не е завършен рън или не е направен удар, когато мачът е спрян или прекратен.

Отборът, който ще направи най-много удари в текущия или следващия ининг: За да бъде валиден залогът, първата и втората част на конкретния ининг трябва да бъдат завършени, освен ако залогът вече не е решен.

Общо удари в текущия или следващия ининг или общо рънове в текущия или следващия ининг: Първата и втората част на конкретния ининг трябва да бъдат завършени, освен ако залогът вече не е уреден.

Лидер след XX ининга: За да бъде валиден залогът, първата и втората част на конкретния ининг трябва да бъдат завършени, освен ако залогът вече не е уреден.

'Състезание до XX' пазари / Отборни Общи / Общ брой удари: Правилото за 8 ½ ининга ще важи, освен ако залозите вече не са уредени или естествените финали на мача (например без спиране на мача) не определят залозите. Ако мач завърши наравно и естественият край на мача (например без спиране на мача) изисква победител, залозите на пазара 'Състезание до XX' ще бъдат анулирани. Например, ако MLB (или други бейзболни лиги) мач е спрян или прекратен, или спрян при 3-3 гола след 10 ининга, тогава залозите на пазара 'Състезание до 4' ще бъдат анулирани. Залозите на 'Състезание до 5', 6 или 7 пазари ще бъдат уредени като анулирани.

Следващият отбор, който ще отбележи: В случай че мачът е спрян, всички залози на вече отбелязани рънове ще се зачитат. Залозите на следващото състезание в момента на спирането или прекратяването ще бъдат анулирани.

Разлика в победата: Пазар за залагания, който прогнозира разликата в резултата, която един отбор ще има спрямо опонента си в края на мача, например домакински отбор с 1-3 рънa. Правилото за 8 ½ ининга ще важи. Включва допълнителни ининги за MLB (или други бейзболни лиги). За MLB (или други бейзболни лиги), ако мачът завърши наравно, залозите, които не предлагат опция за равенство, ще бъдат анулирани; в случай на събития извън MLB, където мачът може да завърши наравно, тогава тази опция ще бъде налична.

ВАЖНО: Препоръчваме ви да разгледате следния пример на пазара за разлика в победата в нашия режим на живо. Нашата платформа може да покаже пазара по следния начин: +3 (рънове), -3 (рънове) Където знакът (+) означава домакински отбор, а знакът (-) гостуващ отбор, > = +3 и < = -3, където първото означава повече или равно на 3 рънa за домакински отбор, а второто по-малко или равно на 3 рънa за гостуващ отбор.

Кога ще бъде отбелязан първият рън : Прогнозирате в кой ининг ще бъде отбелязан първият рън.

Победител и Общо: Този пазар за залагания комбинира два основни пазара за залагания, където трябва да прогнозирате кой ще спечели мача и колко общо рънове (над/под) ще бъдат отбелязани в мача.

Максимален брой последователни рънове от който и да е отбор: Трябва да прогнозирате какъв ще бъде максималният брой последователни рънове, отбелязани от който и да е отбор.

Точен брой рънове в най-високо резултатния ининг: Трябва да прогнозирате точния брой рънове в ининга с най-висок резултат.

Диапазон на рънове : Трябва да прогнозирате диапазон, в който ще попадне общият брой рънове в събитието.

Резултат от X-ия удар: Трябва да прогнозирате резултата от споменатия удар.

Удар при X-ия удар: Трябва да прогнозирате дали ще има удар при споменатия удар или не.

Хоумрън при X-ия удар: Трябва да прогнозирате дали ще има хоумрън при споменатия удар или не.

Общи бази Над/Под: Трябва да предвидите дали общият брой на спечелените бази по време на мача ще бъде Над или Под зададена линия.
Общо хоумръни Над/Под: Трябва да предвидите дали общият брой хоумръни, отбелязани от двата отбора, ще бъде Над или Под зададена линия.
Хоумръни на домакините Над/Под: Трябва да предвидите дали общият брой хоумръни, постигнати от домакинския отбор, ще бъде Над или Под зададена линия.
Хоумръни на гостите Над/Под: Трябва да предвидите дали общият брой хоумръни, постигнати от гостуващия отбор, ще бъде Над или Под зададена линия.
Сингли на домакините Над/Под: Трябва да предвидите дали броят на синглите, записани от домакинския отбор, ще бъде Над или Под зададена линия.
Сингли на гостите Над/Под: Трябва да предвидите дали броят на синглите, записани от гостуващия отбор, ще бъде Над или Под зададена линия.
Дабъли на домакините Над/Под: Трябва да предвидите дали броят на дабълите, записани от домакинския отбор, ще бъде Над или Под зададена линия.
Дабъли на гостите Над/Под: Трябва да предвидите дали броят на дабълите, записани от гостуващия отбор, ще бъде Над или Под зададена линия.
Трипъли на домакините Над/Под: Трябва да предвидите дали броят на трипълите, записани от домакинския отбор, ще бъде Над или Под зададена линия.
Трипъли на гостите Над/Под: Трябва да предвидите дали броят на трипълите, записани от гостуващия отбор, ще бъде Над или Под зададена линия.
Общи бази на домакините Над/Под: Трябва да предвидите дали общият брой бази, спечелени от домакинския отбор, ще бъде Над или Под зададена линия.
Общи бази на гостите Над/Под: Трябва да предвидите дали общият брой бази, спечелени от гостуващия отбор, ще бъде Над или Под зададена линия.
Страйкаути от питчърите на домакините Над/Под: Трябва да предвидите дали общият брой страйкаути, реализирани от питчърите на домакините, ще бъде Над или Под зададена линия.
Страйкаути от питчърите на гостите Над/Под: Трябва да предвидите дали общият брой страйкаути, реализирани от питчърите на гостите, ще бъде Над или Под зададена линия.
Откраднати бази на домакините Над/Под: Трябва да предвидите дали общият брой откраднати бази от домакинския отбор ще бъде Над или Под зададена линия.
Откраднати бази на гостите Над/Под: Трябва да предвидите дали общият брой откраднати бази от гостуващия отбор ще бъде Над или Под зададена линия.
RBIs на домакините Над/Под: Трябва да предвидите дали общият брой точки, вкарани чрез удари (RBIs) от домакинския отбор, ще бъде Над или Под зададена линия.
RBIs на гостите Над/Под: Трябва да предвидите дали общият брой точки, вкарани чрез удари (RBIs) от гостуващия отбор, ще бъде Над или Под зададена линия.
Батер уолкове на домакините Над/Под: Трябва да предвидите дали общият брой на уолковете (разходки по база) от играчи на домакините ще бъде Над или Под зададена линия.

Батер уолкове на гостите Над/Под: Трябва да предвидите дали общият брой на уолковете (разходки по база) от играчи на гостите ще бъде Над или Под зададена линия.
Ще отбележи ли домакинският отбор първия хит в мача?
Трябва да предвидите дали домакинският отбор ще запише първия хит в мача.
Ще отбележи ли гостуващият отбор първия хит в мача?
Трябва да предвидите дали гостуващият отбор ще запише първия хит в мача.
Ще отбележи ли домакинският отбор първото бягане в мача?
Трябва да предвидите дали домакинският отбор ще отбележи първия рън (точка) в мача.
Ще отбележи ли гостуващият отбор първото бягане в мача?
Трябва да предвидите дали гостуващият отбор ще отбележи първия рън (точка) в мача.
Ще запише ли домакинският отбор първия RBI в мача?
Трябва да предвидите дали домакинският отбор ще запише първото RBI (точка, отбелязана след удар) в мача.
Ще запише ли гостуващият отбор първия RBI в мача?
Трябва да предвидите дали гостуващият отбор ще запише първото RBI в мача.
Ще отбележи ли домакинският отбор първия хоумрън в мача?
Трябва да предвидите дали домакинският отбор ще отбележи първия хоумрън в мача.
Ще отбележи ли гостуващият отбор първия хоумрън в мача?
Трябва да предвидите дали гостуващият отбор ще отбележи първия хоумрън в мача.
Страйкаути от питчъри Над/Под:
Трябва да предвидите дали общият брой страйкаути, реализирани от всички питчъри в мача, ще бъде Над или Под зададената линия.
RBIs Над/Под:
Трябва да предвидите дали общият брой отбелязани RBI в мача ще бъде Над или Под зададената линия.
Батер уолкове Над/Под:
Трябва да предвидите дали общият брой уолкове (разходки до база) от батери ще бъде Над или Под зададената линия.
Откраднати бази Над/Под:
Трябва да предвидите дали общият брой откраднати бази в мача ще бъде Над или Под зададената линия.

<u>Пазари за ининги:</u>

X-и ининг - 1X2: Прогнозирате изхода на споменатия ининг.

X-и ининг - Общо: В този залог трябва да посочите общия брой рънове, постигнати от двата отбора в споменатия ининг.

X-и ининг - отбор да отбележи: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи в споменатия ининг.

X-и ининг - хендикап: Трябва да прогнозирате победителя в споменатия ининг, като добавите или извадите указания спред към резултата от мача.

X-и ининг - общ брой удари: Трябва да прогнозирате общия брой удари в споменатия ининг.

X-и ининг - общ брой удари за отбор: Трябва да прогнозирате общия брой удари за домакинския или гостуващия отбор в споменатия ининг.

Ининги 1 до 5 - 1X2: Прогнозирате изхода на ининги 1 до 5.

Ининги 1 до 5 - Общо: В този залог трябва да посочите общия брой рънове, постигнати от двата отбора в ининги 1 до 5.

Ининги 1 до 5 - хендикап: Трябва да прогнозирате победителя в ининги 1 до 5, като добавите или извадите указания спред към резултата от мача.

Ининги 1 до 5 - общ брой удари: Трябва да прогнозирате общия брой удари в ининги 1 до 5.

Ининги 1 до 5 - общ брой удари за отбор: Трябва да прогнозирате общия брой удари за домакинския или гостуващия отбор в ининги 1 до 5.

Отбор, спечелил повече ининги: Трябва да прогнозирате кой отбор ще спечели повече ининги в мача.

Отбор с най-високо резултатен ининг: Трябва да прогнозирате кой отбор ще има най-висок резултат в един ининг (или дали ще има равенство).

Ще има ли допълнителен ининг: Прогнозирате дали събитието (да-не) ще има допълнителни ининги.

Първи X ининга 1x2 и 1x2 : Трябва да прогнозирате резултата от първите X ининга, както и резултата в края на мача.

Двата отбора над X.5: Трябва да прогнозирате дали двата отбора ще отбележат повече от X.5 рънa в мача или не.

Състезание до X рънa: Трябва да прогнозирате кой отбор ще достигне първи до X рънa.

Домакински отбор да бие в 9-ия ининг: Трябва да прогнозирате дали домакинският отбор ще бие в 9-ия ининг.

Общо нулеви ининги: Трябва да прогнозирате колко ининги ще завършат без резултат (0-0).

Ининг с най-висок резултат: Трябва да прогнозирате кой ще бъде инингът с най-висок резултат.

Кога ще бъде решен мачът: Трябва да прогнозирате в кой ининг ще бъде решен мачът.

Следващ ининг Удар (да/не): Трябва да прогнозирате дали ще има удар в следващия ининг.

X-и ининг Удар (да/не): Трябва да прогнозирате дали ще има удар в X-ия ининг.

<u>Специални пазари за бейзболни играчи:</u>

Всички специални пазари за бейзболисти се уреждат според съответния официален източник. Потенциални допълнителни ининги (extra innings), ако се изиграят, се включват при уреждането на всички налични пазари.

Всички пазари в секцията **„Специални залози за играчи“** следват следното правило:
Ако посоченият играч не е в стартовия състав на мача, залозите се уреждат като невалидни.
Пазари Играч срещу играч (H2H):
Ако посоченият играч изобщо не вземе участие в мача, залозите се уреждат като невалидни.
В случай на равенство между играчите, залозите се уреждат като невалидни.

Страйкаутове за играч: Състои се в прогнозиране на броя на страйкаутове, които конкретният играч ще запише.

Страйкаутове за играч (поне): Състои се в прогнозиране на поне колко страйкаутове ще запише конкретният играч.

Удари за играч (поне): Състои се в прогнозиране на поне колко удара ще запише конкретният играч.

Общо бази за играч (поне): Състои се в прогнозиране на поне колко общи бази ще запише конкретният играч.

Удари + рънове + RBI за играч: Състои се в прогнозиране на общия брой комбинирани удари, рънове и RBI, които конкретният играч ще запише.

Удари + рънове + RBI за играч (поне): Състои се в прогнозиране на поне колко комбинирани удари, рънове и RBI ще запише конкретният играч.

Хоумръни за играч (поне): Състои се в прогнозиране на поне колко хоумръна ще запише конкретният играч.

Общо бази в директен двубой: Състои се в прогнозиране кой от споменатите играчи ще запише най-много общи бази в мача.

Страйкаутове в директен двубой: Състои се в прогнозиране кой от споменатите играчи ще запише най-много страйкаутове в мача.

Удари + общи бази за играч: Състои се в прогнозиране на общия брой комбинирани удари и общи бази, които конкретният играч ще запише.

Общо бази + рънове + RBI за играч: Състои се в прогнозиране на общия брой комбинирани общи бази, рънове и RBI, които конкретният играч ще запише.

Удари за батиращ: Състои се в прогнозиране на броя удари, които конкретният батиращ ще запише.

Общо бази за батиращ: Състои се в прогнозиране на броя общи бази, които конкретният батиращ ще запише.

Страйкаутове за питчър: Състои се в прогнозиране на броя страйкаутове, които конкретният питчър ще запише.

Резултат от X-ия път на батиращия: Трябва да прогнозирате резултата от X-ия път на батиращия.

X-ият играч да бъде изведен при N-ия път на батиране: Трябва да прогнозирате дали X-ият играч ще бъде изведен при N-ия път на батиране.

Най-много общи бази: Трябва да прогнозирате кой отбор ще запише най-много общи бази.

Най-много страйкаутове: Трябва да прогнозирате кой отбор ще запише най-много страйкаутове.

Рънове за играч: Състои се в прогнозиране на броя рънове, които конкретният играч ще запише.

Общо удари, позволени от питчър: Общо удари, позволени от питчър, показва броя на ударите, които питчърът позволява на противниковите батиращи да направят по време на престоя си на плейта.

Позволени точки от питчър – Над/Под:
Трябва да предвидите дали общият брой на заработените точки (earned runs), които даден питчър ще позволи по време на мача, ще бъде Над или Под зададена линия.
Позволени хитове от питчър – Над/Под:
Трябва да предвидите дали броят на хитовете, които даден питчър ще позволи, ще бъде Над или Под зададена линия.
Хоумръни – Над/Под (играч):
Трябва да предвидите дали общият брой хоумръни, постигнати от конкретен играч, ще бъде Над или Под зададена линия.
RBIs – Над/Под (играч):
Трябва да предвидите дали общият брой отбелязани RBIs (точки, отбелязани след удар) от конкретен играч ще бъде Над или Под зададена линия.
Аутове от питчър – Над/Под:
Трябва да предвидите дали даден питчър ще запише повече или по-малко аутове от зададената линия, преди да бъде сменен от играта.
Разходки и удряне с топка – Над/Под (играч):
Трябва да предвидите дали даден играч ще запише общо (разходки по база + удряне с топка) Над или Под зададена линия по време на мача.
Хитове + Точки + RBIs – Над/Под (играч):
Трябва да предвидите дали сумата от хитовете, точките и RBIs, постигнати от конкретен батер по време на мача, ще бъде Над или Под зададена линия.
Хитове/Без хитове – Над/Под (играч):
Трябва да предвидите дали общият брой Хитове или Без хитове, записани от конкретен батер, ще бъде Над или Под зададена линия.
Ще запише ли Питчър Z първия страйкаут в мача?
Трябва да предвидите дали Питчър Z ще бъде първият, който ще запише страйкаут в мача.
Ще запише ли Питчър Z първата позволена точка (earned run) в мача?
Трябва да предвидите дали Питчър Z ще позволи първата заработена точка в мача.
Сингли – Над/Под (играч):
Трябва да предвидите дали броят на синглите, постигнати от даден играч, ще бъде Над или Под зададена линия.
Дабъли – Над/Под (играч):
Трябва да предвидите дали броят на дабълите, постигнати от даден играч, ще бъде Над или Под зададена линия.

Трипъли – Над/Под (играч):
Трябва да предвидите дали броят на трипълите, постигнати от даден играч, ще бъде Над или Под зададена линия.
Бази – Над/Под (играч):
Трябва да предвидите дали общият брой бази, постигнати от даден играч, ще бъде Над или Под зададена линия.

Допълнителни пазари:

С каква скорост ще бъде хвърлен следващият питч?:

Трябва да прогнозирате диапазона на скоростта, с която питчърът ще хвърли топката в конкретния питч. Възможните резултати са 5: Под 80 mph, между 80-89 mph, между 90-95 mph, между 96-99 mph, над 99 mph.

Резултат от питч:

1. Намесата на кетчера анулира всички пазари за резултат от питч.

2. Нарушение на времето за хвърляне от питчър или батиращ анулира всички пазари за резултат от питч.

3. Резултатите за скорост и тип на питча ще се базират на официалните статистики от управляващия орган на лигата.

Какъв ще бъде следващият тип питч?:

Трябва да прогнозирате типа хвърляне, което питчърът ще направи в конкретния питч. Възможните резултати са 7: Fastball, cutter, sinker, curve, slider, changeup, други.

Резултат от питч:

1. Намеса на кетчера анулира всички пазари за резултат от питч.

2. Нарушение на времето за хвърляне от питчър или батиращ анулира всички пазари за резултат от питч.

3. Резултатите за скорост и тип на питча ще се базират на официалните статистики от управляващия орган на лигата.

а) „Суийпъри“ и „слървс“ ще се считат за „слайдъри“.

б) Всеки друг тип хвърляне, който не е изрично посочен в пазарните опции, ще бъде класифициран като „Други“.

Какъв ще бъде резултатът от следващото батиране?:

Трябва да прогнозирате резултата на споменатия батиращ в споменатото излизане на плейта. Възможните резултати са 9: хоумрън, strikeout looking, единичен удар, тройка, fly out, разходка, strikeout swinging, двойка, ground out.

<u>Резултат от батиране:</u>

1. Батирането трябва да се състои в посочения ининг срещу посочения питчър. Ако не, залозите ще бъдат анулирани.
2. Ако инингът завърши преди края на батирането (например, базовият бегач бъде хванат при опит за кражба или отстранен), залозите ще бъдат анулирани.
3. Залозите ще бъдат анулирани в случай на автоматична умишлена разходка.
4. Намеса на кетчера ще се урежда като достигане до база чрез грешка.

Какъв ще бъде следващият питч?:

Трябва да прогнозирате резултата от конкретния хвърлен питч. Възможните резултати са 4: strike, ball, inplay hit, inplay out.

Резултат от питч:

1. Намеса на кетчера анулира всички пазари за резултат от питч.
2. Нарушение на времето за хвърляне от питчър или батиращ анулира всички пазари за резултат от питч.
3. Резултатите за скорост и тип на питча ще се базират на официалните статистики от управляващия орган на лигата.

Батер X – Плоча Z – Да достигне база: Трябва да прогнозирате дали Батер X ще успее да достигне до база по време на дадено излизане на батера или за брой излизания.
Какъв ще бъде изходът от излизането на батера (4 възможности)?
Батер X – Плоча Z:
Хит
(Батерът уцелва топката и достига поне до първа база успешно, без защитата да допусне грешка)
Уок
(Питчърът хвърля четири топки – хвърляния извън страйк зоната, по които батерът не замахва – и батерът получава право да отиде на първа база безпрепятствено)
Страйк
(Хвърляне, което се брои срещу батера)
Аут в игра
(Батерът удря топката в рамките на игралното поле, но е изгорен (чрез хвърляне или маркиране), преди да достигне база)

<u>Пазари за дългосрочен резулатт в бейзбола:</u>

Победител: Трябва да прогнозирате победителя в дадената надпревара според официалното класиране на надпреварата. Победител в дивизия/конференция: Трябва да прогнозирате победителя в дадената дивизия или конференция според официалното класиране на надпреварата.

Точки през редовния сезон - Отбор: Трябва да прогнозирате колко точки (над/под) ще събере посоченият отбор според официалното класиране на надпреварата.

H2H - Точен резултат в серия: Трябва да прогнозирате крайния резултат от серията мачове между двата посочени отбора. За целите на отчитането ще се считат за валидни само официалните сайтове на всяко състезание.

H2H - Кога ще приключи серията?: Трябва да прогнозирате в колко мача ще завърши серията мачове между посочените два отбора. За целите на отчитането ще се считат за валидни само официалните сайтове на всяко състезание.

H2H - Победител: Трябва да прогнозирате кой от двата посочени отбора ще се класира в дадената фаза на квалификации или плейофи.

Ще стигнат ли до плейофите? - Отбор: Трябва да прогнозирате дали посоченият отбор ще достигне плейофите на дадения турнир според официалното класиране на надпреварата.

Топ 4, Топ 6, Топ 8, Топ 10: Трябва да прогнозирате дали избраният отбор ще завърши в съответната топ позиция, когато състезанието приключи.

РЪГБИ / РЪГБИ ЛИГА

Освен ако не е посочено друго, всички залози на мачове по ръгби/ръгби лига се изчисляват за 80 минути игра, което включва всяко добавено време по преценка на съдията. Ако мачът бъде спрян преди края на редовното време, всички залози на този мач ще бъдат анулирани, освен за тези пазари, които вече са уредени.

Основни пазари:

1X2: Трябва да прогнозирате изхода на мача. Има три възможни резултата: 1 (домакинският отбор печели), X (равенство), 2 (гостуващият отбор печели).

Двоен шанс: Трябва да прогнозирате изхода на мача. Има три възможни резултата: 1X (в края на мача домакинът печели или завършва наравно), X2 (в края на мача гостът печели или завършва наравно), 12 (в края на мача домакинът или гостът печели).

Залог без равенство: Този пазар изисква задължително да има победител в мача. Ако мачът завърши наравно, залогът се анулира и парите се връщат.

Хендикап: Залог, при който победителят трябва да бъде определен с разлика в точките. След добавяне или изваждане на посочените точки в хендикапа към крайния резултат се определя победителят: домакин, равенство или гост.

Хендикап (3-странен): Трябва да прогнозирате крайния резултат, като вземете предвид хендикапа в скобите. Например, (0:1) показва, че гостът има предимство от един гол, а (1:0) показва, че домакинът има предимство от един гол.

Общо: Трябва да прогнозирате дали общият брой точки, отразени по време на мача ще бъде над или под посочения праг.

Общо точки на отбор: Трябва да прогнозирате дали общият брой точки, отбелязани от домакинския или гостуващия отбор по време на мача, ще бъде над или под посочения спред.

Победна разлика: Трябва да прогнозирате разликата в точките, с която домакинският или гостуващият отбор ще спечели, или дали мачът ще завърши наравно.

Първо полувреме/Краен резултат: Трябва да прогнозирате резултата от първото полувреме и крайния резултат от мача. Възможните резултати са: (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X и 2/2).

Най-резултатно полувреме: Прогнозирате кое от двете полувремена ще има повече точки.

Нечетно/Четно: Трябва да прогнозирате дали крайният резултат на мача ще бъде нечетно или четно число. Ако резултатът е „0:0“, залозите се смятат за „четни“.

Диапазон на точки: Трябва да прогнозирате диапазона на точките по време на мача.

Квалификация: Трябва да прогнозирате дали посоченият отбор ще се класира за следващата фаза на турнира.

Кой отбор ще спечели финала: Трябва да прогнозирате кой отбор ще спечели финала на избрания турнир.

Кой отбор ще спечели мача за 3-то място: Трябва да прогнозирате кой отбор ще завърши на трето място в избрания турнир.

Кой отбор ще спечели остатъка от мача: Залагате на това кой ще спечели остатъка от мача. От момента на поставяне на залога резултатът се брои като 0:0, независимо от действителния резултат на мача.

Продължения - 1X2: Трябва да прогнозирате кой отбор ще спечели периода на продълженията в мача.

Първо отбелязване на точка (Преди предаване на живо): Трябва да прогнозирате как ще бъдат отбелязани първите точки в мача. Възможните резултати са 6:

домакин с трай

гост с трай

домакин с наказание

гост с наказание

домакин с дроп гол

гост с дроп гол

Състезание до X точки: Трябва да прогнозирате кой отбор първи ще достигне до X точки по време на мача.

Следващо точкуване (На живо): Трябва да прогнозирате как ще бъдат отбелязани X точки в мача. Възможните резултати са същите като при Първо отбелязване на точка.

Тип на отбелязване на първата точка: Трябва да прогнозирате как ще бъдат отбелязани първите точки в мача. Възможни резултати са:

с трай

с наказание

с дроп гол

Тип на отбелязване на последна точка в мача: Трябва да прогнозирате как ще бъдат отбелязани последните точки в мача. Възможни резултати са:

с трай

с наказание

с дроп гол

с конверсия

Отбелязване на последна точка: Трябва да прогнозирате как ще бъдат отбелязани последните точки в мача. Възможните резултати са 10:

домакин с трай

домакин с наказание

домакин с дроп гол

домакин с конверсия

домакин с пропусната конверсия

гост с трай

гост с наказание

гост с дроп гол

гост с конверсия

гост с пропусната конверсия

Отбор, който ще отбележи първи: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи първите точки в мача.

Отбор, който ще отбележи последен: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи последните точки в мача.

Първо полувреме/Краен резултат с включено равенство: Трябва да прогнозирате резултата от първото и второто полувреме.

И двете полувремена - Първо отбелязване на точка: Трябва да прогнозирате как ще бъдат отбелязани първите точки през първото и второто полувреме. Възможни резултати:

домакин с трай

домакин с наказание

домакин с дроп гол

гост с трай

гост с наказание

гост с дроп гол

Всяко полувреме - Първо отбелязване на точка: Трябва да прогнозирате как ще бъдат отбелязани първите точки през първото или второто полувреме. Възможни резултати:

домакин с трай

домакин с наказание

домакин с дроп гол

гост с трай

гост с наказание

гост с дроп гол

И двете полувремена - Тип на отбелязване на първата точка: Трябва да прогнозирате как ще бъдат отбелязани първите точки през първото и второто полувреме. Възможни резултати:

с трай

с наказание

с дроп гол

Всяко полувреме - Тип на отбелязване на първата точка: Трябва да прогнозирате как ще бъдат отбелязани първите точки през първото или второто полувреме. Възможни резултати:

с трай

с наказание

с дроп гол

И двете полувремена - Хендикап: Залог, при който победителят от първото и второто полувреме трябва да бъде определен с предимство в точките. След добавяне или изваждане на предложените точки в хендикапа към крайния резултат се определя победителят: домакин, равенство или гост.

Всяко полувреме - Хендикап: Залог, при който победителят от първото или второто полувреме трябва да бъде определен с предимство в точките. След добавяне или изваждане на предложените точки в хендикапа към крайния резултат се определя победителят: домакин, равенство или гост.

И двете полувремена - Тип на отбелязване на последната точка в мача: Трябва да прогнозирате как ще бъдат отбелязани последните точки през първото и второто полувреме. Възможни резултати:

с трай

с наказание

с дроп гол

с конверсия

Всяко полувреме - Тип на отбелязване на последната точка: Трябва да прогнозирате как ще бъдат отбелязани последните точки през първото или второто полувреме. Възможни резултати:

с трай

с наказание

с дроп гол

с конверсия

И двете полувремена - отбелязване на последната точка: Трябва да прогнозирате как ще бъдат отбелязани последните точки през първото и второто полувреме. Възможни резултати:

домакин с трай

домакин с наказание

домакин с дроп гол

домакин с конверсия

домакин с пропусната конверсия

гост с трай

гост с наказание

гост с дроп гол

гост с конверсия

гост с пропусната конверсия

Всяко полувреме - Тип на отбелязване на последната точка: Трябва да прогнозирате как ще бъдат отбелязани последните точки през първото или второто полувреме. Възможни резултати са същите като при „И двете полувремена - Тип на отбелязване на последната точка“.

И двете полувремена - Резултат на мача: Трябва да прогнозирате резултата от първото и второто полувреме.

Всяко полувреме - Резултат на мача: Трябва да прогнозирате резултата от първото или второто полувреме.

И двете полувремена - състезание до X точки: Трябва да прогнозирате кой отбор първи ще достигне до X точки през първото и второто полувреме.

Всяко полувреме - състезание до X точки: Трябва да прогнозирате кой отбор първи ще достигне до X точки през първото или второто полувреме.

И двете полувремена - отборът, който ще отбележи първи: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи първите точки през първото и второто полувреме.

Всяко полувреме - отборът, който ще отбележи първи: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи първите точки през първото или второто полувреме.

И двете полувремена - отборът, който ще отбележи последен: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи последните точки през първото и второто полувреме.

Всяко полувреме - отборът, който ще отбележи последен: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи последните точки през първото или второто полувреме.

Общо дроп голове - домакински/гостуващ отбор: Трябва да прогнозирате колко дроп гола ще бъдат отбелязани от домакинския/гостуващия отбор по време на мача.

И двете полувремена - Общо точки за домакински/гостуващ отбор: Трябва да прогнозирате дали общият брой точки, отбелязани от домакинския или гостуващия отбор през първото и второто полувреме, ще бъде над или под посочения спред.

Всяко полувреме - Общо точки: Трябва да прогнозирате дали общият брой точки, отбелязани през първото или второто полувреме, ще бъде над или под посочения спред.

Всяко полувреме - Общо точки за домакински/гостуващ отбор: Трябва да прогнозирате дали общият брой точки, отбелязани от домакинския или гостуващия отбор през първото или второто полувреме, ще бъде над или под посочения спред.

И двете полувремена - Общо точки: Трябва да прогнозирате дали общият брой точки, отбелязани през първото и второто полувреме, ще бъде над или под посочения спред.

Всяко полувреме - Нечетно/Четно: Трябва да прогнозирате дали общият брой точки, отбелязани от двата отбора през първото или второто полувреме, ще бъде нечетно или четно число. Ако резултатът е „0:0“, залозите се смятат за „четни“.

И двете полувремена - Общо дроп голове за домакински/гостуващ отбор: Трябва да прогнозирате колко дроп гола ще бъдат отбелязани от домакинския/гостуващия отбор през първото и второто полувреме.

Всяко полувреме - Общо дроп голове за домакински/гостуващ отбор: Трябва да прогнозирате колко дроп гола ще бъдат отбелязани от домакинския/гостуващия отбор през първото или второто полувреме.

И двете полувремена - Нечетно/Четно за домакински/гостуващ отбор: Трябва да прогнозирате дали общият брой точки, отбелязани от домакинския или гостуващия отбор през първото и второто полувреме, ще бъде нечетно или четно число. Ако резултатът е „0:0“, залозите се смятат за „четни“.

Всяко полувреме - Нечетно/Четно за домакински/гостуващ отбор: Трябва да прогнозирате дали общият брой точки, отбелязани от домакинския или гостуващия отбор през първото или второто полувреме, ще бъде нечетно или четно число. Ако резултатът е „0:0“, залозите се смятат за „четни“.

И двете полувремена - победител: Трябва да прогнозирате дали домакинът или гостът ще спечели и двете полувремена.

Първо полувреме - Всеки момент играч, отбелязал трай: Трябва да прогнозирате кой играч ще отбележи през първото полувреме.

Второ полувреме - Всеки момент играч, отбелязал трай: Трябва да прогнозирате кой играч ще отбележи през второто полувреме.

И двете полувремена - Всеки момент играч, отбелязал трай: Трябва да прогнозирате кой играч ще отбележи и през двете полувремена.

Класиране: Трябва да прогнозирате кой отбор ще се класира за следващия кръг, етап от турнира или ще спечели определена фаза от надпреварата.

Кой отбор ще спечели финала: Трябва да прогнозирате кой отбор ще спечели финалния мач от състезанието.

Кой отбор ще спечели мача за трето място: Трябва да прогнозирате кой от двата отбора ще завърши на трето място в турнира.

Кой отбор ще спечели остатъка от мача: Трябва да прогнозирате победителя в мача след настъпването на конкретно събитие (например след определен ининг или момент в играта).

Победна разлика: Трябва да прогнозирате точната разлика в рънове, с която даден отбор ще спечели мача.

Диапазон на победа: Трябва да прогнозирате в какъв диапазон от точки (рънове) ще бъде победата на даден отбор в мача.

Продължения – 1X2: Трябва да прогнозирате изхода от мача след редовното време, включително евентуални допълнителни ининги, ако резултатът е равен в края на редовното време.

Хендикап 2-посочно залагане: Трябва да прогнозирате кой отбор ще спечели след като към резултата се добави или извади посочената точкова разлика. Има само два възможни изхода. Равенството не се включва.
Домакин – Общо точки: Трябва да прогнозирате дали общият брой точки, отбелязани от Домакина по време на мача, ще бъде над или под зададено число.
Гост – Общо точки: Трябва да прогнозирате дали общият брой точки, отбелязани от Гостуващия отбор по време на мача, ще бъде над или под зададено число.
Домакин – Победа с разлика: Трябва да прогнозирате с колко точки Домакинът ще има повече от Госта в края на мача.
Гост – Победа с разлика: Трябва да прогнозирате с колко точки Гостът ще има повече от Домакина в края на мача.
Общо точки и на двата отбора: Трябва да прогнозирате дали общият брой точки, отбелязани от Домакина и Госта заедно по време на мача, ще бъде над или под зададено число.
Полувреме с най-много точки: Трябва да прогнозирате кое от двете полувремена ще има най-много отбелязани точки общо.
Отбор да вкара и в двете полувремена: Трябва да прогнозирате дали определен отбор ще отбележи точки и в двете полувремена на мача.
Отбор да спечели което и да е полувреме: Трябва да прогнозирате дали даден отбор ще спечели първото или второто полувреме на мача. Достатъчно е отборът да спечели едно от двете полувремена, за да бъде залогът успешен. Няма значение какво се случва в другото полувреме.
Победа с точно x точки разлика: Трябва да прогнозирате дали победата на дадения отбор ще бъде с точно x точки разлика.

Пазари за 1-во полувреме:

1-во полувреме - 1X2: Трябва да прогнозирате изхода на първото полувреме. Има три възможни резултата: 1 (домакинът печели), X (равенство), 2 (гостът печели).

1-во полувреме - Двоен шанс: Трябва да прогнозирате изхода на първото полувреме. Има три възможни резултата: 1X (домакинът печели или завършва наравно), X2 (гостът печели или завършва наравно), 12 (домакинът или гостът печели).

1-во полувреме - Залог без равенство: Този пазар изисква задължително да има победител в първото полувреме. Ако полувремето завърши наравно, залогът се анулира и парите се връщат.

1-во полувреме - Хендикап: Залог, при който победителят от първото полувреме трябва да бъде определен с разлика в точките.

1-во полувреме - Хендикап (3-странен): Трябва да прогнозирате резултата от първото полувреме, като вземете предвид хендикапа в скобите.

1-во полувреме - Общо: Трябва да прогнозирате дали общият брой точки, отбелязани през първото полувреме, ще бъде над или под посочения спред.

1-во полувреме - Общо точки на отбор: Трябва да прогнозирате дали общият брой точки, отбелязани от домакинския или гостуващия отбор през първото полувреме, ще бъде над или под посочения спред.

1-во полувреме - Общо трайове: Трябва да прогнозирате дали общият брой трайове, отбелязани през първото полувреме, ще бъде над или под посочения спред.

1-во полувреме - Общо трайове на отбор: Трябва да прогнозирате дали общият брой трайове, отбелязани от домакинския или гостуващия отбор през първото полувреме, ще бъде над или под посочения спред.

1-во полувреме - Нечетно/Четно: Трябва да прогнозирате дали общият брой точки, отбелязани през първото полувреме, ще бъде нечетно или четно число. Ако резултатът е „0:0“, залозите се смятат за „четни“.

1-во полувреме - кой отбор ще спечели остатъка: Залагате на това кой ще спечели остатъка от първото полувреме.

1-во полувреме - Разлика в победата: Трябва да прогнозирате разликата в точките, с която отборът ще спечели първото полувреме, или дали полувремето ще завърши наравно.

1-во полувреме - Диапазон на точките: Трябва да прогнозирате диапазона на точките през първото полувреме.

1-во полувреме - Състезание до X точки: Трябва да прогнозирате кой отбор първи ще достигне до X точки през първото полувреме.

1-во полувреме - Трай - 1X2: Трябва да прогнозирате изхода на първото полувреме в отбелязани трайове. Има три възможни резултата: 1 (домакинът печели), X (равенство), 2 (гостът печели).

1-во полувреме - Трай - Двоен шанс: Трябва да прогнозирате изхода на първото полувреме в отбелязани трайове. Има три възможни резултата: 1X (домакинът печели или завършва наравно), X2 (гостът печели или завършва наравно), 12 (домакинът или гостът печели).

1-во полувреме - Трай - Залог без равенство: Този пазар изисква задължително да има победител в отбелязани трайове през първото полувреме. Ако полувремето завърши наравно, залогът се анулира и парите се връщат.

1-во полувреме - Трай - Хендикап: Залог, при който победителят в отбелязаните трайове през първото полувреме трябва да бъде определен с предимство в точките.

1-во полувреме - Трай - Хендикап (3-странен): Залог, при който победителят в отбелязаните трайове през първото полувреме трябва да бъде определен с предимство в точките.

1-во полувреме - Първо отбелязване на точка: Трябва да прогнозирате как ще бъдат отбелязани първите точки през първото полувреме. Възможни резултати са същите като при „Първо отбелязване на точка (Преди излъчване на живо)“.

1-во полувреме - Тип на отбелязване на първата точка: Трябва да прогнозирате как ще бъдат отбелязани първите точки през първото полувреме. Възможни резултати:

с трай

с наказание

с дроп гол

1-во полувреме - Тип на отбелязване на последната точка: Трябва да прогнозирате как ще бъдат отбелязани последните точки през първото полувреме. Възможни резултати:

с трай

с наказание

с дроп гол

с конверсия

1-во полувреме - Тип на отбелязване на последната точка: Трябва да прогнозирате как ще бъдат отбелязани последните точки през първото полувреме. Възможни резултати са същите като при „Отбелязване на последна точка (Преди излъчване на живо)“.

1-во полувреме - състезание до X трайове: Трябва да прогнозирате кой отбор първи ще достигне до X трайове през първото полувреме.

1-во полувреме - отборът, който ще отбележи първи: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи първите точки през първото полувреме.

1-во полувреме - отборът, който ще отбележи първи трай: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи първия трай през първото полувреме.

1-во полувреме - отборът, който ще отбележи последен: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи последните точки през първото полувреме.

1-во полувреме - отборът, който ще отбележи последния трай: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи последния трай през първото полувреме.

1-во полувреме - Нечетно/Четно трайове за домакински/гостуващ отбор: Трябва да прогнозирате дали резултатът от първото полувреме в отбелязани трайове от домакинския или гостуващия отбор ще бъде нечетен или четен. Ако резултатът е „0:0“, залозите се смятат за „четни“.

1-во полувреме - Най-много трайове: Трябва да прогнозирате дали домакинът или гостът ще отбележи най-много трайове през първото полувреме.

1-во полувреме - Първи играч, отбелязал трай: Трябва да прогнозирате кой играч ще отбележи първия трай през първото полувреме.

1-во полувреме - Първи играч, отбелязал трай за домакински/гостуващ отбор: Трябва да прогнозирате кой играч от домакинския/гостуващия отбор ще отбележи първия трай през първото полувреме.

1-во полувреме - Последен играч, отбелязал трай: Трябва да прогнозирате кой играч ще отбележи последния трай през първото полувреме.

1-во полувреме - Последен играч, отбелязал трай за домакински/гостуващ отбор: Трябва да прогнозирате кой играч от домакинския/гостуващия отбор ще отбележи последния трай през първото полувреме.

1-во полувреме - Общо дроп голове за домакински/гостуващ отбор: Трябва да прогнозирате колко дроп гола ще бъдат отбелязани от домакинския/гостуващия отбор през първото полувреме.

1-во полувреме – победна разлика: Трябва да прогнозирате разликата в резултата в края на първото полувреме.

1-во полувреме – общ брой точки: Трябва да прогнозирате общия брой точки, които ще бъдат отбелязани през първото полувреме на мача.

1-во полувреме – Хендикап: Трябва да прогнозирате кой отбор ще спечели 1-вото полувреме след като към резултата се добави или извади посочената точкова разлика.
1-во полувреме – Домакин – Победа с разлика: Трябва да прогнозирате с колко точки Домакинът ще има повече от Госта в края на 1-вото полувреме на мача.
1-во полувреме – Гост – Победа с разлика: Трябва да прогнозирате с колко точки Гостът ще има повече от Домакина в края на 1-вото полувреме на мача.
1-во полувреме – Общо точки и на двата отбора: Трябва да прогнозирате дали общият брой точки, отбелязани от Домакина и Госта заедно по време на 1-вото полувреме, ще бъде над или под зададено число.
1-во полувреме – Най-много есета: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи най-много есета по време на 1-вото полувреме на мача.
1-во полувреме – Общо есета: Трябва да прогнозирате дали общият брой есета, отбелязани по време на 1-вото полувреме, ще бъде над или под зададено число.
1-во полувреме – Гост – Общо есета: Трябва да прогнозирате дали общият брой есета, отбелязани от Гостуващия отбор през 1-вото полувреме, ще бъде над или под зададено число.

1-во полувреме – Домакин – Общо есета: Трябва да прогнозирате дали общият брой есета, отбелязани от Домакина през 1-вото полувреме, ще бъде над или под зададено число.
1-во полувреме – Нечетен/четен брой есета: Трябва да прогнозирате дали общият брой есета, отбелязани през 1-вото полувреме на мача, ще бъде нечетен или четен.
1-во полувреме – Гост – Нечетен/четен брой есета: Трябва да прогнозирате дали общият брой есета, отбелязани от Гостуващия отбор през 1-вото полувреме, ще бъде нечетен или четен.
1-во полувреме – Домакин – Нечетен/четен брой есета: Трябва да прогнозирате дали общият брой есета, отбелязани от Домакина през 1-вото полувреме, ще бъде нечетен или четен.

<u>Пазари за 2-ро полувреме:</u>

2-ро полувреме - Първо отбелязване на точка: Трябва да прогнозирате как ще бъдат отбелязани първите точки през второто полувреме. Възможни резултати:

Отборът домакин с есе
Отборът домакин с наказателен удар
Отборът домакин с дроп гол
Гостуващият отбор с есе
Гостуващият отбор с наказателен удар
Гостуващият отбор с дроп гол

2-ро полувреме - Тип на отбелязване на първата точка: Трябва да прогнозирате как ще бъдат отбелязани първите точки през второто полувреме. Възможни резултати:

с трай

с наказание

с дроп гол.

2-ро полувреме - Хендикап: Залог, при който победителят във второто полувреме трябва да бъде определен с оглед на съответната разлика в точките (хендикап). Крайният резултат се добавя към или се изважда от предварително предложените точки по хендикапа и след извършването на тази операция се определя кой печели: отборът домакин, равенство или гостуващият отбор.

2-ро полувреме - Тип на отбелязване на последна точка: Трябва да прогнозирате как ще бъдат отбелязани последните точки през второто полувреме. Възможни резултати са:

с трай

с наказание

с дроп гол

с конверсия

2-ро полувреме - Отбелязване на последна точка: Трябва да прогнозирате как ще бъдат отбелязани последните точки през второто полувреме. Възможни резултати:

Отборът домакин с есе
Отборът домакин с наказателен удар
Отборът домакин с дроп гол
Отборът домакин с реализирана добавка
Отборът домакин с пропусната добавка
Гостуващият отбор с есе
Гостуващият отбор с наказателен удар
Гостуващият отбор с дроп гол
Гостуващият отбор с реализирана добавка
Гостуващият отбор с пропусната добавка

2-ро полувреме - Състезание до X точки: Трябва да прогнозирате кой отбор първи ще достигне до X точки през второто полувреме.

2-ро полувреме - Състезание до X трайове: Трябва да прогнозирате кой отбор първи ще достигне до X трайове през второто полувреме.

2-ро полувреме - отборът, който ще отбележи първи: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи първите точки през второто полувреме.

2-ро полувреме - отборът, който ще отбележи първия трай: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи първия трай през второто полувреме.

2-ро полувреме - отборът, който ще отбележи последен: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи последните точки през второто полувреме.

2-ро полувреме - отборът, който ще отбележи последния трай: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи последния трай през второто полувреме.

2-ро полувреме - Общо трайове: Трябва да прогнозирате дали общият брой трайове, отбелязани през второто полувреме, ще бъде над или под посочения спред.

2-ро полувреме - Най-много трайове: Трябва да прогнозирате дали домакинът или гостът ще отбележи най-много трайове през второто полувреме.

2-ро полувреме - Първи играч, отбелязал трай: Трябва да прогнозирате кой играч ще отбележи първия трай през второто полувреме.

2-ро полувреме - Последен играч, отбелязал трай: Трябва да прогнозирате кой играч ще отбележи последния трай през второто полувреме.

2-ро полувреме - Общо дроп голове за домакински/гостуващ отбор: Трябва да прогнозирате колко дроп гола ще бъдат отбелязани от домакинския/гостуващия отбор през второто полувреме.

2-ро полувреме - Общо трайове за домакински/гостуващ отбор: Трябва да прогнозирате дали общият брой трайове, отбелязани от домакинския или гостуващия отбор през второто полувреме, ще бъде над или под посочения спред.

2-ро полувреме - Първи играч, отбелязал трай за домакински/гостуващ отбор: Трябва да прогнозирате кой играч от домакинския/гостуващия отбор ще отбележи първия трай през второто полувреме.

2-ро полувреме - Последен играч, отбелязал трай за домакински/гостуващ отбор: Трябва да прогнозирате кой играч от домакинския/гостуващия отбор ще отбележи последния трай през второто полувреме.

Второ полувреме – Хендикап: Трябва да прогнозирате кой отбор ще спечели второто полувреме, след като се добави или извади посочената разлика в точките към резултата.

Второ полувреме – 1X2: Трябва да прогнозирате кой отбор ще спечели второто полувреме.

Второ полувреме – Отбор домакин – разлика в победата: Трябва да прогнозирате с колко точки отборът домакин ще води пред гостуващия отбор в края на второто полувреме.

Второ полувреме – Гостуващ отбор – разлика в победата: Трябва да прогнозирате с колко точки гостуващият отбор ще води пред отбора домакин в края на второто полувреме.

Второ полувреме – Общо: Трябва да прогнозирате дали общият брой точки, отбелязани през второто полувреме на мача, ще бъде над или под предварително определено число.

Комбинирани пазари:

1X2 & Общо: Този пазар комбинира два основни пазара, където трябва да прогнозирате кой ще спечели мача (или равенство) и колко общо точки (над/под) ще бъдат отбелязани в мача.

Първи отбелязал / Краен изход: Трябва да прогнозирате както отбора, който ще отбележи първи, така и крайния победител в мача.

Първи отбелязал / Полувреме / Краен изход: Този залог изисква да прогнозирате:

Отбора, който ще отбележи първи;

Резултата на полувремето (кой отбор ще води или дали ще е равенство);

Крайния резултат след редовното време (кой отбор ще спечели).

Пазари за трайове:

Трай - 1X2: Трябва да прогнозирате изхода на мача в отбелязани трайове. Има три възможни резултата: 1 (домакинът печели), X (равенство), 2 (гостът печели).

Трай - Двоен шанс: Трябва да прогнозирате изхода на мача в отбелязани трайове. Има три възможни резултата: 1X (домакинът печели или завършва наравно), X2 (гостът печели или завършва наравно), 12 (домакинът или гостът печели).

Трай - Залог без равенство: Този пазар изисква задължително да има победител в отбелязаните трайове. Ако мачът завърши наравно в отбелязани трайове, залогът се анулира и парите се връщат.

Трай - Хендикап: Залог, при който победителят в отбелязаните трайове трябва да бъде определен с разлика в точките.

Трай - Хендикап (3-странен): Залог, при който победителят в отбелязаните трайове трябва да бъде определен с предимство в точките.

Трай - Общо трайове: Трябва да прогнозирате дали общият брой трайове, отбелязани през мача, ще бъде над или под посочения спред.

Трай - Общо трайове на отбор: Трябва да прогнозирате дали общият брой трайове, отбелязани от домакинския или гостуващия отбор през мача, ще бъде над или под посочения спред.

Трай - Нечетно/Четно: Трябва да прогнозирате дали крайният резултат в отбелязани трайове ще бъде нечетен или четен. Ако резултатът е „0:0“, залозите се смятат за „четни“.

Отборът, който ще отбележи първия трай: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи първия трай в мача.

Отборът, който ще отбележи последния трай: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи последния трай в мача.

Най-много трайове (вклю ET): Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи най-много трайове в мача.

Първи играч, отбелязал трай: Трябва да прогнозирате кой играч ще отбележи първия трай в мача.

Последен играч, отбелязал трай: Трябва да прогнозирате кой играч ще отбележи последния трай в мача.

Всеки момент играч, отбелязал трай: Трябва да прогнозирате кой играч ще отбележи трай по време на мача.

И двете полувремена - отборът, който ще отбележи първия трай: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи първия трай през първото и второто полувреме.

Всяко полувреме - отборът, който ще отбележи първия трай: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи първия трай през първото или второто полувреме.

И двете полувремена - отборът, който ще отбележи последния трай: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи последния трай през първото и второто полувреме.

Всяко полувреме - отборът, който ще отбележи последния трай: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи последния трай през първото или второто полувреме.

И двете полувремена - Общо трайове за домакински/гостуващ отбор: Трябва да прогнозирате дали общият брой трайове, отбелязани от домакинския или гостуващия отбор през първото и второто полувреме, ще бъде над или под посочения спред.

Всяко полувреме - Общо трайове за домакински/гостуващ отбор: Трябва да прогнозирате дали общият брой трайове, отбелязани от домакинския или гостуващия отбор през първото или второто полувреме, ще бъде над или под посочения спред.

Нечетно/Четно трайове за домакински/гостуващ отбор: Трябва да прогнозирате дали резултатът в отбелязани трайове от домакинския или гостуващия отбор ще бъде нечетен или четен. Ако резултатът е „0:0“, залозите се смятат за „четни“.

И двете полувремена - Най-много трайове: Трябва да прогнозирате дали домакинът или гостът ще отбележи най-много трайове през първото и второто полувреме.

Всяко полувреме - Най-много трайове: Трябва да прогнозирате дали домакинът или гостът ще отбележи най-много трайове през първото или второто полувреме.

И двете полувремена - състезание до X трайове: Трябва да прогнозирате кой отбор първи ще достигне до X трайове през първото и второто полувреме.

Всяко полувреме - състезание до X трайове: Трябва да прогнозирате кой отбор първи ще достигне до X трайове през първото или второто полувреме.

Първи играч, отбелязал трай за домакински/гостуващ отбор: Трябва да прогнозирате кой играч от домакинския/гостуващия отбор ще отбележи първия трай в мача.

И двете полувремена - Първи играч, отбелязал трай: Трябва да прогнозирате кой играч ще отбележи първия трай през първото и второто полувреме.

Последен играч, отбелязал трай за домакински/гостуващ отбор: Трябва да прогнозирате кой играч от домакинския/гостуващия отбор ще отбележи последния трай в мача.

И двете полувремена - Последен играч, отбелязал трай: Трябва да прогнозирате кой играч ще отбележи последния трай през първото и второто полувреме.

Първи тъч / Краен резултат: Трябва да прогнозирате:

Кой отбор ще отбележи първия тъч в мача;

Кой отбор ще спечели мача.
И двете прогнози трябва да са правилни, за да бъде залогът печеливш.

Първи тъч / Резултат на полувреме: Трябва да прогнозирате:

Кой отбор ще отбележи първия тъч в мача;

Кой отбор ще води на полувремето.
И двете условия трябва да бъдат изпълнени, за да спечелите залога.

Отбор, който ще отбележи първия тъч: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи първия тъч в мача, независимо кой ще спечели.

Отбор, който ще отбележи последния тъч: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи последния тъч в мача.

Първият тъч ще бъде преобразуван: Трябва да прогнозирате дали първият тъч в мача ще бъде успешно преобразуван в гол от изпълнителя.

Първи преобразуван трай: Трябва да прогнозирате дали първият трай в мача ще бъде преобразуван в успешен гол от кикъра.

Най-много трайове: Трябва да прогнозирате кой отбор ще постигне най-много трайове по време на мача.

Гостуващ отбор – Общо трайове: Трябва да прогнозирате дали общият брой трайове, отбелязани от гостуващия отбор по време на мача, ще бъде над или под предварително определено число.
Отбор домакин – Общо трайове: Трябва да прогнозирате дали общият брой трайове, отбелязани от отбора домакин по време на мача, ще бъде над или под предварително определено число.
Нечетен/Четен брой трайове: Трябва да прогнозирате дали общият брой трайове, отбелязани по време на мача, ще бъде нечетно или четно число.
Гостуващ отбор – Нечетен/Четен брой трайове: Трябва да прогнозирате дали броят на трайовете, отбелязани от гостуващия отбор по време на мача, ще бъде нечетно или четно число.
Отбор домакин – Нечетен/Четен брой трайове: Трябва да прогнозирате дали броят на трайовете, отбелязани от отбора домакин по време на мача, ще бъде нечетно или четно число.
Общ брой трайове: Трябва да прогнозирате дали общият брой трайове, отбелязани по време на мача, ще бъде над или под предварително определено число.
Гостуващ отбор – Последен реализатор на трай: Трябва да прогнозирате кой играч от гостуващия отбор ще отбележи последния трай в мача.

<u>Пазари за дългосрочни резултати в ръгби/ръгби лига:</u>

Победител: Трябва да прогнозирате победителя в дадения турнир според официалното класиране на състезанието.

Победи през редовния сезон - Отбор: Трябва да прогнозирате колко победи (над/под) ще събере посоченият отбор според официалното класиране на състезанието.

Най-много загуби през редовния сезон - Отбор: Трябва да прогнозирате колко загуби (над/под) ще събере посоченият отбор според официалното класиране на състезанието.

H2H - Победител: Трябва да прогнозирате кой от двата посочени отбора ще се класира в дадената фаза на квалификациите или плейофите.

Да стигне до Големия финал: Трябва да прогнозирате дали избраният отбор ще стигне до Големия финал (Да) или не (Не) по време на турнира според официалното класиране на състезанието.

Да стигне до плейофите: Трябва да прогнозирате дали избраният отбор ще стигне до плейофите (Да) или не (Не) по време на турнира според официалното класиране на състезанието.

Топ 4, Топ 6, Топ 8: Трябва да прогнозирате дали избраният отбор ще завърши в съответната топ позиция, когато състезанието приключи.

МОТОРНИ СПОРТОВЕ

Изходът на залог за събитие във Формула 1/Наскар/Индикар/Рали се основава на първите публикувани официални резултати. Решенията, взети от официалната федерация (включително, но не само FIA), които променят или коригират резултата на състезанието, няма да бъдат взети под внимание.

Всяко състезание започва с обиколката за загряване. Ако избраният от потребителя пилот не е на стартовата решетка за обиколката за загряване или не е готов да стартира състезанието от питлейна, залогът ще бъде анулиран и сумата на залога ще бъде възстановена. Ако състезанието бъде прекъснато и няма официално обявен резултат, всички залози за това състезание ще бъдат анулирани.

Пазари за моторни спортове:

Победител (Състезание): Прогнозирате дали избраният пилот ще бъде победител в състезанието.

Победител конструктор (Състезание): Трябва да прогнозирате към кой отбор принадлежи победителят в състезанието.

Разлика в победата (Състезание): Трябва да прогнозирате кой отбор/пилот ще спечели състезанието с приложената разлика.

Групов победител (Състезание): Прогнозирате дали избраният пилот ще бъде победител в избраната група по време на състезанието.

Топ 3 (Състезание): Трябва да прогнозирате дали избраният пилот ще достигне до подиумната позиция.

Топ 6 (Състезание): Трябва да прогнозирате дали избраният пилот ще завърши състезанието в първите шест позиции. За да бъде считан за победител, пилотът трябва да завърши поне 90% от обиколките, завършени от победителя, закръглени надолу до най-близкия пълен брой обиколки.

Топ 10 (Състезание): Трябва да прогнозирате дали избраният пилот ще завърши състезанието в първите десет позиции. За да бъде считан за победител, пилотът трябва да завърши поне 90% от обиколките, завършени от победителя, закръглени надолу до най-близкия пълен брой обиколки.

H2H (Състезание): Трябва да прогнозирате кой от двамата посочени пилоти в залога ще постигне най-добра позиция в състезанието. Ако тези пилоти се оттеглят или бъдат дисквалифицирани в една и съща обиколка, този тип залог ще бъде анулиран. Ако един или повече от пилотите, посочени в залога, не успеят да участват в състезанието, този тип залог ще бъде считан за невалиден.

И двата автомобила да завършат в точките: Трябва да прогнозирате дали и двата автомобила от избрания отбор ще завършат състезанието в първите десет позиции.

И двата автомобила класирани: Трябва да прогнозирате дали и двата автомобила от избрания отбор ще бъдат класирани според официалния доклад на федерацията (включително, но не само FIA).

Всеки пилот да спечели състезание, Пол Позиция и Най-бърза обиколка: Това се нарича "Хеттрик" и трябва да прогнозирате кой пилот ще спечели състезанието, пол позицията и най-бързата обиколка.

Първият пилот, който ще направи пит стоп: Прогнозирате кой пилот ще направи първия пит стоп по време на състезанието.

Стартова позиция на победителя: Прогнозирате стартовата позиция на стартовата решетка на пилота, победител в състезанието.

Победител по националност: Прогнозирате националността на победителя в състезанието.

Брой класирани пилоти: Трябва да прогнозирате колко автомобила/пилоти ще бъдат класирани според доклада на федерацията (включително, но не само FIA), публикуван след основното състезание.

Най-бърза обиколка: Трябва да прогнозирате кой пилот ще постигне най-бързата обиколка по време на основното състезание.

Първото оттегляне на пилот: Трябва да прогнозирате кой пилот ще се оттегли първи по време на основното състезание. Пилот, който е дисквалифициран или има инцидент, се счита за оттеглен. Ако двама или повече пилоти се оттеглят по време на една и съща обиколка, те ще се считат за равни, независимо от реда, в който са се оттеглили.

Първото оттегляне на конструктор: Трябва да прогнозирате кой отбор ще се оттегли първи по време на основното състезание. Пилот, който е дисквалифициран или има инцидент, се счита за оттеглен. Ако двама или повече пилоти се оттеглят по време на една и съща обиколка, те ще се считат за равни, независимо от реда, в който са се оттеглили.

Колата за сигурност: Трябва да прогнозирате дали колата за сигурност ще излезе на пистата по време на състезанието.

Виртуална кола за сигурност: Трябва да прогнозирате дали виртуалната кола за сигурност ще излезе на пистата по време на състезанието.

Победител (Пол Позиция): Прогнозирате дали избраният пилот ще постигне най-добрата позиция по време на квалификационната сесия.

Подиум (Пол Позиция): Прогнозирате дали избраният пилот ще завърши квалификационната сесия на първо, второ или трето място.

H2H (Пол Позиция): Трябва да прогнозирате кой от двамата пилоти, посочени в залога, ще постигне най-добра позиция в квалификационната сесия.

Разлика в победата (Пол Позиция): Трябва да прогнозирате кой отбор/пилот ще спечели пол позицията с приложената разлика.

Групов победител (Пол Позиция): Прогнозирате дали избраният пилот ще бъде победител в избраната група по време на квалификационната сесия.

Победител (Тренировка): Прогнозирате дали избраният пилот ще постигне най-добрата позиция по време на тренировката.

Подиум (Тренировка): Прогнозирате дали избраният пилот ще завърши тренировката на първо, второ или трето място.

Разлика в победата (Тренировка): Трябва да прогнозирате кой отбор/пилот ще спечели тренировката с приложената разлика.

Победител в шампионата (Пилоти и Конструктори): Този тип пазар ще бъде уреден въз основа на общия брой точки, постигнати от пилотите, веднага след церемонията по награждаването на последното Гран При за сезона.

Шампионат Пилот/Отбор H2H (Общо): Прогнозирате кой пилот/отбор ще постигне най-добро класиране в текущото първенство на пилотите. Ако и двамата пилоти/отбори постигнат еднакъв брой точки през сезона, победителят ще бъде обявен според същите критерии, използвани от официалната федерация (включително, но не само FIA), което означава, че само най-добрите класирания през сезона ще бъдат взети под внимание за определяне на победителя.

МОТОЦИКЛЕТИ

Изходът на залог за събитие в MotoGP, Moto2, Moto3, Супербайк, Спидуей се основава на първите публикувани официални резултати. Решенията, взети от официалната федерация (включително, но не само FIM), които променят или коригират резултата на състезанието, няма да бъдат взети под внимание. Когато състезание бъде официално отложено или прекъснато, всички свързани залози ще останат валидни, ако събитието се проведе преди полунощ на деня, следващ датата, първоначално определена за мача. Ако състезанието не бъде възобновено или завършено в рамките на посочения период, всички залози, свързани с това събитие, ще бъдат считани за невалидни.

Пазари за мотоциклети:

Победител (Състезание): Прогнозирате дали избраният пилот ще бъде победител в състезанието.

Подиум (Състезание): Прогнозирате дали избраният пилот ще достигне до подиумната позиция (първо, второ или трето място).

H2H (Състезание): Трябва да прогнозирате кой от двамата пилоти, посочени в залога, ще постигне най-добра позиция в състезанието. В случай, че и двамата пилоти се оттеглят или бъдат дисквалифицирани в една и съща обиколка, този тип залог ще бъде считан за невалиден.

Победител (Пол Позиция): Прогнозирате дали избраният пилот ще постигне най-добрата позиция по време на квалификационната сесия.

Подиум (Пол Позиция): Прогнозирате дали избраният пилот ще завърши квалификационната сесия на първо, второ или трето място.

H2H (Пол Позиция): Трябва да прогнозирате кой от двамата пилоти, посочени в залога, ще постигне най-добра позиция в квалификационната сесия.

КОЛОЕЗДЕНЕ

Изходът на залог за състезание по колоездене се основава на първите публикувани официални резултати. Ако състезанието бъде съкратено или по друг начин засегнато от метеорологичните условия, залозите ще бъдат уредени съгласно решенията на турнирните служители. Ако състезанието бъде официално отменено, всички свързани залози ще бъдат считани за невалидни. Когато етапно състезание бъде отложено или прекъснато, всички свързани залози ще останат валидни, докато състезанието не бъде завършено или отменено. Победителят в състезанието ще бъде този, който заеме първото място на подиума. Всяка дисквалификация, наложена след състезанието, няма да бъде взета под внимание при уреждането на залозите.

Пазари за колоездене:

Победител: Трябва да прогнозирате победителя в състезанието или надпреварата.

Групов победител: Трябва да прогнозирате кой от изброените в залога колоездачи ще постигне най-добро класиране в групата. Ако един или повече колоездачи от групата се оттеглят преди началото на състезанието, всички залози ще бъдат анулирани.

Подиум: Трябва да прогнозирате дали избраният колоездач ще достигне до подиумната позиция (първо, второ или трето място).

Топ 6: Трябва да прогнозирате дали избраният колоездач ще завърши състезанието в първите шест позиции.

Топ 10: Трябва да прогнозирате дали избраният колоездач ще завърши състезанието в първите десет позиции.

H2H: Трябва да прогнозирате кой от двамата колоездачи, посочени в залога, ще постигне най-добра позиция в общото класиране. Ако един от двамата колоездачи бъде дисквалифициран по време на напреднал етап на състезанието, който неговият противник все още не е достигнал, дисквалифицираният участник ще се счита за победител.

Всички резултати се основават на първите публикувани оригинални резултати.

Победител в етап: Победителят в етапа ще бъде този, който заеме първото място на подиума. Никоя дисквалификация няма да бъде взета под внимание при уреждането на залозите.

Неучастващи: Ако колоездач се оттегли от състезанието или бъде дисквалифициран, след като състезанието или етапът вече са започнали, залозите на този колоездач ще бъдат уредени като загубени.

КЪРЛИНГ

Пазарите се считат за решени, ако мачът е официално завършен или отстъпен от победения отбор. Допълнителните ендове ще се броят за уреждане на залозите. В случай, че мачът бъде отложен или прекъснат, без да бъде възобновен в рамките на 48 часа, всички нерешени пазари се считат за анулирани.

Основни пазари за кърлинг:

Победител (включително допълнителни ендове): Трябва да прогнозирате победителя в мача, независимо от разликата в точките.

Общо точки (включително допълнителни ендове): Трябва да прогнозирате дали общият брой точки от двата отбора ще бъде над или под избраното число.

Хендикап (включително допълнителни ендове): Трябва да прогнозирате победителя в мача, като добавите или извадите посочения спред към резултата на мача.

Пазари за дългосрочни резултати в кърлинг:

Победител: Трябва да прогнозирате победителя в дадения турнир според официалното класиране на състезанието.

ЗИМНИ СПОРТОВЕ

Отнася се за зимни спортове като ски бягане, алпийски ски, ски скокове, биатлон, бобслей, фристайл ски, фигурно пързаляне, сноуборд, скелетон, кънки на лед, шорттрек, шейни, северна комбинация и др. Подиумните позиции ще се считат за официални резултати, независимо от всякаква последваща дисквалификация. Ако няма церемония за подиума, резултатът ще се определи според официалния резултат, обявен в края на състезанието от регулаторната организация.

Отложени или отменени събития: Ако поради някаква причина събитие (освен Олимпийските игри или Световните първенства) бъде отложено или отменено, всички залози на това събитие ще бъдат анулирани. Освен ако състезанието не се проведе в рамките на 48 часа след времето, първоначално насрочено за начало, или не бъде обявен официален резултат от регулаторната организация в рамките на 48 часа. Ако поради някаква причина състезание на Олимпийски или Световно първенство бъде отложено или отменено, всички залози на това събитие ще бъдат анулирани, освен ако събитието не се проведе преди церемонията по закриване на игрите.

Пазари за зимни спортове:

Победител: Трябва да прогнозирате победителя в състезанието.

Подиум: Прогнозирате дали избраният състезател ще достигне до подиумната позиция (първо, второ или трето място).

H2H: Ако един от двамата участници не стартира, залозите ще бъдат анулирани. Ако нито един от участниците не завърши състезанието, залозите ще бъдат анулирани. Ако един от участниците успее да завърши състезанието, а другият не, първият ще бъде обявен за победител. Ако единият състезател не завърши, а другият не се класира след предварителния етап, по-високо класираният състезател в предварителния етап ще бъде обявен за победител. Ако нито един от участниците не се класира след предварителния етап, по-добре класираният в предварителния етап ще бъде обявен за победител. Ако един от участниците не завърши след преминаване на предварителния етап, а другият не успее да премине предварителния етап, първият ще бъде обявен за победител.

Победител - група: Трябва да прогнозирате кой от посочените в този тип залог състезатели ще постигне най-добро класиране в събитието. Ако нито един от състезателите не завърши състезанието, победителят ще бъде този, който е постигнал най-добро време по време на предишния етап. В случай на състезания, състоящи се от два пробега, ако и двамата състезатели се оттеглят в първия пробег, залогът ще бъде обявен за невалиден.

<u>БОКС/ММА</u>

Звукът на камбаната е сигнал за начало на първия рунд за целите на залагането. Когато един боец не може да отговори на камбаната за следващия рунд, тогава другият боец ще се счита за победител в предишния рунд.

В бокса, рунд се счита за изцяло изигран, когато са изиграни 1:30 минути от рунда.

ММА рунд се счита за изцяло изигран, когато са изиграни 2:30 минути от рунда. Когато мачът бъде обявен за "Няма мач" (Мач без решение), всички залози ще бъдат анулирани, с изключение на тези залози, които вече са уредени въз основа на развитието на събитието.

Равенство или техническо равенство:
Равенство е, когато има равенство в точките. Техническо равенство е, когато съдията спре битката преди началото на петия рунд по каквато и да е причина, различна от нокаут, технически нокаут или дисквалификация.

Нокаут:
Нокаут е, когато боец не се изправи след преброяване до 10. Технически нокаут е, когато се прилага правилото за три нокдауна или когато съдията реши така. Всяко оттегляне в ъгъла ще се счита за технически нокаут, освен ако битката не се реши по точки от съдиите или ако е обявена като "Без резултат" (No contest).

Техническо решение:
Определя се по точките на съдиите във всеки момент, различен от края на битката.

Значителни удари:
Това са всички удари от дистанция или удари в клинч/на земята, които официалните

оценители считат за "силни удари" (Power Strikes). Значителният удар се брои едновременно като удар и като значителен удар и носи общо 0.4 точки.

Нокдаун:
Присъжда се на боец, който поваля противника си поради изтощение за значително време, според оценката на официалните оценители.

В MMA и UFC:
Обикновените удари се отнасят до всяка законна техника за удар, включително удари с ръце, ритници, лакти и колене, които боецът използва, за да атакува противника си. Тези удари се броят към общата статистика на ударите на боеца.
От друга страна, значителните удари са подмножество на обикновените удари и се определят като удари, които имат ясен ефект върху противника, като например удряне със значителна сила или видимо въздействие върху противника.
Значителните удари се използват за измерване на ефективността на ударите на боеца по време на мача и често са ключов фактор при определянето на изхода от битката.
В обобщение, докато обикновените удари обхващат всички законни техники за удряне, значителните удари се отнасят конкретно до онези удари, които имат видимо въздействие върху противника.

<u>Пазари за бокс/ММА:</u>

Победител (1,2): Това е залог за един боец срещу друг, при който трябва да бъде избран победителят.

Победител (1X2): Трябва да прогнозирате изхода на мача. Има три възможни изхода: 1 (боец 1 печели), X (равенство), 2 (боец 2 печели).

Общо рундове: Залог, при който трябва да се посочи броят на рундовете, достигнати в мача.

Метод на победа: Трябва да прогнозирате кой ще спечели и по какъв начин (Нокаут, решение) или равенство.

Ще се играе ли целият мач (да/не): Трябва да прогнозирате дали мачът ще продължи докрай (играчите ще изиграят всички рундове до края, без нокаут/решение).

Победител и точен брой рундове: Трябва да прогнозирате кой ще бъде победителят и в точно колко рунда (или решение), или равенство.

Победител и диапазон на рундове: Трябва да прогнозирате кой ще бъде победителят и в кой диапазон от рундове (или решение), или равенство.

Залагане по групи рундове: За целите на залагането на рундове или групи от рундове, залогът е за боец да спечели чрез KO (Нокаут), TKO (Технически нокаут) или дисквалификация по време на този рунд или група рундове. В случай на Техническо решение преди края на мача, всички залози ще бъдат уредени като победа чрез решение.

Равенство: Равенството е равенство по точки. Техническото равенство е, ако рефериът спре мача преди началото на петия рунд поради друга причина, освен нокаут, технически нокаут или дисквалификация. В случай на обявяване на мач като "Няма мач", всички залози ще бъдат анулирани и залозите ще бъдат върнати.

Равенство по групи рундове и победител (Боец X): Трябва да прогнозирате победителя в мача и в кой диапазон от рундове ще бъде победата. В случай на Техническо решение преди края на мача, всички залози ще бъдат уредени като победа чрез решение.

Равенство: Равенството е равенство по точки. Техническото равенство е, ако рефериът спре мача преди началото на петия рунд поради друга причина, освен нокаут, технически нокаут или дисквалификация. В случай на обявяване на мач като "Няма мач", всички залози ще бъдат анулирани и залозите ще бъдат върнати. В случай на оттегляне на боец между рундове, например между рундове 9 и 10, това ще се счита за рунд 9 за целите на уреждането на залозите, т.е. последният напълно завършен рунд.

Боец X да отбележи нокдаун: Трябва да прогнозирате дали Боец X ще отбележи нокдаун по време на мача. За целите на уреждането на залозите, нокдаун се дефинира като боец, който получава задължително броене до 8 (това, което рефериът смята за подхлъзване, няма да се брои).

И двамата бойци да отбележат нокдаун: Трябва да прогнозирате дали и двамата бойци ще отбележат нокдаун по време на мача. За целите на уреждането на залозите, нокдаун се дефинира като боец, който получава задължително броене до 8 (това, което рефериът смята за подхлъзване, няма да се брои).

Един от бойците да отбележи нокдаун: Трябва да прогнозирате дали поне един от двамата бойци ще отбележи нокдаун по време на мача. За целите на уреждането на залозите, нокдаун се дефинира като боец, който получава задължително броене до 8 (това, което рефериът смята за подхлъзване, няма да се брои).

Залагане на нокдаун по рунд (Боец X): Трябва да прогнозирате дали Боец X ще отбележи нокдаун по време на този рунд. За целите на уреждането на залозите, нокдаун се дефинира като боец, който получава задължително броене до 8 (това, което рефериът смята за подхлъзване, няма да се брои).

Залагане на нокдаун по рунд (Всеки боец): Трябва да прогнозирате дали ще има нокдаун по време на този рунд. За целите на уреждането на залозите, нокдаун се дефинира като боец, който получава задължително броене до 8 (това, което рефериът смята за подхлъзване, няма да се брои).

Общо нокдауни (над/под): Трябва да прогнозирате дали общият брой нокдауни, отбелязани по време на целия мач, ще бъде над или под посочената стойност. За целите на уреждането на залозите, нокдаун се дефинира като боец, който получава задължително броене до 8 (това, което рефериът смята за подхлъзване, няма да се брои).

Общо нокдауни за Боец X: Трябва да прогнозирате дали общият брой нокдауни, отбелязани от Боец X по време на целия мач, ще бъде над или под посочената стойност. За целите на уреждането на залозите, нокдаун се дефинира като боец, който получава задължително броене до 8 (това, което рефериът смята за подхлъзване, няма да се брои).

Боец X да бъде в нокдаун и да спечели (Да/Не): Трябва да прогнозирате дали Боец X ще бъде в нокдаун по време на мача и ще спечели или не мача. За целите на уреждането на залозите, нокдаун се дефинира като боец, който получава задължително броене до 8 (това, което рефeрът смята за подхлъзване, няма да се брои).

Боец Удара: Трябва да прогнозирате колко удари ще постигне Боец X по време на мача.

Общо Удари (Над/Под): Трябва да прогнозирате колко общо удари ще бъдат направени в мача от двамата бойци (например над/под 220.5).

Значителни Удари за Боец X: Трябва да прогнозирате колко значителни удари ще постигне Боец X по време на мача.

Общо Значителни Удари (Над/Под): Трябва да прогнозирате колко общо значителни удари ще бъдат постигнати в мача от двамата бойци.

Залагане на Удари по Рунд (Боец X): Трябва да прогнозирате колко удари ще постигне Боец X в даден рунд.

Общо Удари в Рунд 1 (Над/Под): Трябва да прогнозирате колко удари ще бъдат постигнати в Рунд 1 от двамата бойци.

Залагане на Удари по Рунд (Всеки Боец): Трябва да прогнозирате дали ще има значителен удар по време на даден рунд.

Общо Значителни Удари в Рунд 1 (Над/Под): Трябва да прогнозирате колко значителни удари ще бъдат постигнати в Рунд 1 от двамата бойци.

Боец удара в Рунд 1: Трябва да прогнозирате колко удари ще постигнат бойци в Рунд 1.

Общо удари в Рунд 1 за всеки боец: Трябва да прогнозирате колко общо удари ще постигнат бойци в Рунд 1.

значителни удари в рунд 1 за боец X: Трябва да прогнозирате колко значителни удари ще постигне Боец X в Рунд 1.

общо значителни удари в Рунд 1: Трябва да прогнозирате колко значителни удари ще бъдат постигнати в Рунд 1 от двамата бойци.

Най-много Удари (1x2): Трябва да прогнозирате кой ще постигне най-много удари в мача.

Най-много значителни удари (1x2): Трябва да прогнозирате кой ще постигне най-много значителни удари в мача.

Най-много удари в Рунд 1 (1x2): Трябва да прогнозирате кой ще постигне най-много удари в Рунд 1.

Най-много значителни удари в Рунд 1 (1x2): Трябва да прогнозирате кой ще постигне най-много значителни удари в Рунд 1.

Удари, извършени от Боец: Трябва да прогнозирате броя на ударите, които Боец X ще извърши по време на мача.

Общо удари извършени от двамата бойци: Трябва да прогнозирате броя на ударите, които ще бъдат извършени от двамата бойци по време на мача.

Най-много удари: Трябва да прогнозирате кой боец ще извърши най-много удари по време на мача.

Най-много извършени удари: Трябва да прогнозирате кой боец ще извърши най-много удари по време на мача.

ВОЛЕЙБОЛ

Волейбол мачът няма специфична продължителност; той зависи от броя на спечелените сетове от всеки отбор. Мачът завършва, когато един отбор спечели 3 сета с максимум от 5 сета.

Ако мачът не бъде завършен, залозите в края на мачовете ще бъдат анулирани и залозите ще бъдат възстановени, освен ако пазарите за залагания вече не са определени, както е при балансите за игри на живо.

Основни пазари:

Някои от посочените по-долу пазари могат да се прилагат и за E-Volleyball (електронен волейбол) (прилагат се същите правила).

Победител: Прогнозирате дали победителят в мача ще бъде домакинският отбор (1) или гостуващият отбор (2).

Точков хендикап: Трябва да прогнозирате победителя в мача (в спечелени точки), като добавите или извадите посочения хендикап към резултата от мача (в точки).

Общ брой точки: Прогнозирате дали общият брой точки, спечелени от двата отбора, ще бъде повече или по-малко от посоченото число в избрания пазар за залагания.

Точен брой сетове: Прогнозирате дали общият брой сетове, изиграни в мача, ще бъде повече или по-малко от посоченото число в избрания пазар за залагания.

Ще има ли 4-ти сет?: (Да - Не) Трябва да се изиграе 4-ти сет на мача.

Ще има ли 5-ти сет?: (Да - Не) Трябва да се изиграе 5-ти сет, за да се определи победителят.

Точен резултат: Трябва да прогнозирате точния резултат на мача по отношение на спечелените сетове от всеки отбор.

Домакински отбор да спечели сет: Трябва да прогнозирате дали домакинският отбор ще спечели поне един сет.

Гостуващ отбор да спечели сет: Трябва да прогнозирате дали гостуващият отбор ще спечели поне един сет.

Домакински отбор да спечели точно един сет: Трябва да прогнозирате дали домакинският отбор ще спечели точно един сет.

Гостуващ отбор да спечели точно един сет: Трябва да прогнозирате дали гостуващият отбор ще спечели точно един сет.

Домакински отбор да спечели точно два сета: Трябва да прогнозирате дали домакинският отбор ще спечели точно два сета.

Гостуващ отбор да спечели точно два сета: Трябва да прогнозирате дали гостуващият отбор ще спечели точно два сета.

Колко сета ще се решат с допълнителни точки?: Прогнозирате колко сета ще достигнат до допълнителни точки (победителят на сета има повече от 25 точки).

X-ти сет - N-та точка: Трябва да прогнозирате кой отбор ще спечели точка N от сет X.

Пазари за сетове:

1-ви/2-ри/3-ти/4-ти/5-ти сет - Победител: Прогнозирате дали победителят в посочения сет ще бъде домакинският отбор (1) или гостуващият отбор (2).

1-ви/2-ри/3-ти/4-ти/5-ти сет - Общ брой точки: Прогнозирате дали общият брой точки, натрупани от двата отбора в даден сет, ще бъде над или под посоченото число в пазара.

1-ви/2-ри/3-ти/4-ти/5-ти сет - Точков хендикап: Трябва да прогнозирате победителя в посочения сет (в спечелени точки), като добавите или извадите посочения хендикап към резултата от мача (в точки).

1-ви/2-ри/3-ти/4-ти/5-ти сет - нечетно/четно: Прогнозирате дали общият брой точки, натрупани от двата отбора в съответния мач или сет, ще бъде нечетно или четно число.

1-ви/2-ри/3-ти/4-ти/5-ти сет - състезание до X точки: Трябва да прогнозирате кой отбор ще достигне първи до X точки за посочения сет.

Пазари за крайни резултати:

Победител: Трябва да прогнозирате победителя в дадения турнир според официалното класиране на състезанието.

Топ 4, Топ 6, Топ 8, Топ 10: Трябва да прогнозирате дали избраният отбор ще завърши в съответната топ позиция, когато завърши състезанието.

ПЛАЖЕН ВОЛЕЙБОЛ

Ако мачът по плажен волейбол започне, но не бъде завършен, всички залози, базирани на крайния резултат, ще се считат за невалидни, с изключение на пазарите, където изходът вече е определен.

Основни пазари:

Победител: Прогнозирате дали победителят в мача ще бъде домакинският отбор (1) или гостуващият отбор (2).

Точен брой сетове: Прогнозирате дали общият брой сетове, изиграни в мача, ще бъде повече или по-малко от посоченото число в избрания пазар за залагания.

Точен резултат: Трябва да прогнозирате точния резултат на мача по отношение на спечелените сетове от всеки отбор.

Точков хендикап: Трябва да прогнозирате победителя в мача (в спечелени точки), като добавите или извадите посочения хендикап към резултата от мача (в точки).

Общ брой точки: Прогнозирате дали общият брой точки, спечелени от двата отбора, ще бъде повече или по-малко от посоченото число в избрания пазар за залагания.

Колко сета ще се решат с допълнителни точки?: Прогнозирате колко сета ще достигнат до допълнителни точки.

Пазари за сетове:

1-ви/2-ри/3-ти/4-ти/5-ти сет - Победител: Прогнозирате дали победителят в посочения сет ще бъде домакинският отбор (1) или гостуващият отбор (2).

1-ви/2-ри/3-ти/4-ти/5-ти сет - Общ брой точки: Прогнозирате дали общият брой точки, натрупани от двата отбора в даден сет, ще бъде над или под посоченото число в пазара.

1-ви/2-ри/3-ти/4-ти/5-ти сет - Точков хендикап: Трябва да прогнозирате победителя в посочения сет (в спечелени точки), като добавите или извадите посочения хендикап към резултата от мача (в точки).

1-ви/2-ри/3-ти/4-ти/5-ти сет - нечетно/четно: Прогнозирате дали общият брой точки, натрупани от двата отбора в съответния мач или сет, ще бъде нечетно или четно число.

1-ви/2-ри/3-ти/4-ти/5-ти сет - състезание до X точки: Трябва да прогнозирате кой отбор ще достигне първи до X точки за посочения сет.

1-ви/2-ри/3-ти/4-ти/5-ти сет - X точка: Трябва да прогнозирате кой отбор ще спечели X точка за посочения сет.

Пазари за крайни резултати:

Победител: Трябва да прогнозирате победителя в дадения турнир според официалното класиране на състезанието.

ДАРТС

Мачът по дартс се счита за започнат, когато първата стрела бъде хвърлена в първия рунд на първия сет. Ако посоченият брой сетове не бъде завършен, залозите за точен резултат ще бъдат анулирани. Най-високият възможен резултат с три стрели е 180, когато и трите стрели попаднат в тройното 20 (терминът може да се срещне в много пазари).

Основни пазари:

1X2: Трябва да прогнозирате изхода на мача. Има три възможни изхода: 1 (победа за домакина), X (равенство) или 2 (победа за госта).

Хендикап на сетове: Трябва да прогнозирате резултата в сетове, спечелени от всеки играч, като добавите или извадите посочения хендикап към крайния резултат.

Общо 180-ки: Трябва да прогнозирате дали общият брой на постигнатите 180-ки в мача от двамата играчи ще бъде над или под посочената стойност.

Най-много 180-ки: Трябва да прогнозирате кой играч ще постигне най-много 180-ки в мача (или дали ще има равенство).

Хендикап на 180-ки: Трябва да прогнозирате резултата по отношение на постигнатите 180-ки от всеки играч, като добавите или извадите посочения хендикап.

Общо 180-ки за домакина: Трябва да прогнозирате дали общият брой на постигнатите 180-ки от играч 1 ще бъде над или под посочената стойност.

Общо 180-ки за госта: Трябва да прогнозирате дали общият брой на постигнатите 180-ки от играч 2 ще бъде над или под посочената стойност.

Хендикап на сетове (3-път): Трябва да прогнозирате резултата по отношение на спечелените сетове от всеки играч, като добавите или извадите посочения хендикап.

Точен резултат (в сетове): Трябва да прогнозирате точния резултат в сетове на мача.

Играч да отбележи 180: Трябва да прогнозирате кой играч ще постигне избраната 180-ка в мача (или дали няма да има такава).

Кралят на Oche (Тройка за мача): Кралят на Oche е играч, който печели мача, отбелязва повече 180-ки от противника си и има най-високото чек-аут постижение в мача.

Играч с най-висок чек-аут: Трябва да прогнозирате кой играч ще постигне най-високото чек-аут постижение в отделен лег.

Най-висок чек-аут в мача: Какво ще бъде най-високото чек-аут постижение в мача, постигнато от някой играч.

Общо чек-аут X+: Прогнозирате дали общият брой точки при чек-аут ще бъде над определено число (например над/под 100+ чек-аут).

Победител в мача и най-висок чек-аут: Трябва да прогнозирате кой играч ще спечели мача и кой ще има най-високия чек-аут. Най-високият чек-аут може да бъде равен.

Победител в мача и най-много 180-ки: Трябва да прогнозирате кой играч ще спечели мача и кой ще отбележи най-много 180-ки, като 180-ките могат да бъдат равни.

Най-висок чек-аут и най-много 180-ки: Трябва да прогнозирате кой играч ще има най-високия чек-аут и кой ще отбележи най-много 180-ки. И двата показателя могат да бъдат равни.

Водещ след X-ти лег: Трябва да прогнозирате кой ще бъде водещият играч след X-ти лег. Три възможни изхода: играч 1, равенство, играч 2.

X-ти лег - общ сбор на чек-аут: Какъв ще бъде сборът на чек-аут за конкретен лег, обикновено се предлага над/под 40.5.

Резултат след X-ти лег: Какъв ще бъде резултатът след X-ти лег в играта.

170 чек-аут в мача: Трябва да прогнозирате дали някой играч ще постигне най-високия чек-аут в играта (170) {T20, T20, BULL}.

<u>Бързи пазари:</u>

X-ти сет - N-ти лег победител: Трябва да прогнозирате кой играч ще спечели N-ти лег от X-ти сет.

X-ти сет - точен резултат (в легове): Прогнозирате точния резултат в легове на посочения сет.

X-ти сет - хендикап на легове: Трябва да прогнозирате победителя в посочения сет (в легове), като добавите или извадите посочения хендикап към резултата на мача (в легове).

X-ти сет - общ брой легове: Прогнозирате дали общият брой легове, изиграни в дадения сет, ще бъде над или под посоченото число в пазара.

X-ти сет - нечетно/четно легове: Прогнозирате дали общият брой легове, изиграни в дадения сет, ще бъде нечетно или четно число.

X-ти сет - лег X - общо стрели: Трябва да прогнозирате дали общият брой стрели, хвърлени от играч, за да спечели конкретен лег, ще бъде над или под посочената стойност.

X-ти сет - лег X - най-висок резултат от играч на X-та визита: Трябва да прогнозирате кой играч ще постигне повече точки при конкретна визита.

X-ти сет - лег X - диапазон на точки при X-та визита: Трябва да прогнозирате какъв ще бъде диапазонът на точките при конкретна визита на играч.

X-ти сет - лег X - чек-аут точка X: Трябва да прогнозирате дали чек-аут точката на конкретен лег ще бъде над или под 40.5.

X-ти сет - лег X - цвят на чек-аут: Трябва да прогнозирате дали чек-аут цветът на конкретен лег ще бъде червен или зелен.

X-ти сет - най-много 180-ки: Трябва да прогнозирате кой играч ще постигне най-много 180-ки в посочения сет (или дали ще има равенство).

X-ти сет - общо 180-ки: Трябва да прогнозирате дали общият брой 180-ки, постигнати в посочения сет от двамата играчи, ще бъде над или под посочената стойност.

X-ти сет - общо 180-ки за домакина: Трябва да прогнозирате дали общият брой 180-ки, постигнати в посочения сет от играч 1, ще бъде над или под посочената стойност.

X-ти сет - лег X - всеки играч да отбележи 180: Трябва да прогнозирате дали някой играч ще постигне 180 в посочения сет и лег (или дали няма да има такава).

X-ти сет - лег X - домакински отбор да отбележи 180: Трябва да прогнозирате дали играч 1 ще постигне 180 в посочения сет и лег (или дали няма да има такава).

X-ти сет - лег X - гостуващ отбор да отбележи 180: Трябва да прогнозирате дали играч 2 ще постигне 180 в посочения сет и лег (или дали няма да има такава).

<u>Пазари за крайни резултати:</u>

Победител: Трябва да прогнозирате победителя в дадения турнир според официалното класиране на състезанието.

Топ 2: Трябва да прогнозирате финалистите в дадения турнир според официалното класиране на състезанието.

Кой ще стигне по-далеч: Прогнозирате кой от посочените играчи ще стигне до по-късен етап (или същия).

Етап на елиминация: Прогнозирате в кой кръг избраният играч ще бъде елиминиран.

Националност на победителя: Трябва да прогнозирате националността на победителя.

Половина на победителя: Трябва да прогнозирате дали победителят на турнира ще дойде от горната или долната половина.

Победител от четвъртината: Трябва да прогнозирате дали победителят на турнира ще дойде от 1-ва/2-ра/3-та/4-та четвъртина.

Ще има ли нов победител?: Трябва да прогнозирате дали ще има нов победител или не.

Победител от X-та четвъртина: Трябва да прогнозирате победителя на посочената четвъртина (1-ва/2-ра/3-та/4-та).

ФУТЗАЛ
Един мач по футбол на закрито се счита за официален, ако се играе 40 минути. Всички мачове ще се определят с крайния резултат от редовното време, освен ако не е указано друго.

За да бъдат валидни залозите, редовното време трябва да бъде завършено, освен ако не е посочено друго.
Залозите ще бъдат валидни в рамките на редовното време, включително времето, добавено от съдията заради загубено време поради контузии и смени. Продължения, златен гол и решението на мача чрез дузпи не са валидни за уреждане на залозите в този спорт.

<u>Футзал пазари:</u>
Победител - 1X2: В този случай има три възможности: домакинският отбор да спечели (1), крайният резултат да бъде равенство (X) или гостуващият отбор да спечели (2).

Двоен шанс (1X-12-X2): пазар за залог, при който играчът може да увеличи шансовете си за печалба, покривайки се с два изхода: 1X (победа за домакина или равенство), 12 (победа за домакина или госта) и X2 (равенство или победа за госта).

Ако мачът се играе на неутрален терен, първият посочен отбор се счита за домакин.

Следващ гол: Залог за прогнозиране кой от двата отбора ще отбележи следващия гол. Можете също така да заложите на "без гол" (няма да бъде отбелязан гол).

Двата отбора да отбележат: Има две възможности (да-не) дали и двата отбора ще отбележат поне по един гол.

Четен/нечетен брой голове за домакина, госта и общо голове: Залогът се състои в прогнозиране дали общият брой голове в мача ще бъде четен или нечетен. Ако мачът завърши наравно с 0-0, той ще бъде уреден като четен брой голове. Ако мачът бъде прекъснат, всички залози за мача ще бъдат анулирани.

Общо (Общо за домакина - Общо за госта): Състои се от залог за броя на головете в мача, отбелязани от двата отбора или от всеки отбор поотделно. Например, ако решите да заложите на „Над“, това означава, че залагате на повече от определен брой голове. Обратно, ако залагате на „Под“, тогава залагате на по-малко от определен брой голове.

Кой ще спечели остатъка от мача? (Приложими за залагане на живо): Това е пазар за залагане на живо, в който залагате кой ще спечели остатъка от мача. От момента на поставяне на залога резултатът се брои като 0:0, независимо от действителния резултат на мача.

Залог при равенство: Този пазар за залагане се състои в следното: за да се определи залогът като печеливш, задължително трябва да има печеливш отбор, което означава, че ако мачът завърши наравно, заложените пари ще бъдат възстановени. Например, ако крайният резултат е равенство, залогът ще бъде уреден като невалиден.

Хендикап: Залог, при който победителят в играта трябва да бъде определен с определена разлика в головете. Правилният резултат се добавя или изважда от головете, предложени в хендикапа, и след тази операция ще бъде определено кой печели: домакинският отбор, равенство или гостуващият отбор.

Резултат или точен резултат: Залог за точния резултат от мача, тоест за точния резултат в края на 40 минути.

Печеливша разлика: При този тип залози се предвижда кой отбор ще спечели и с колко разлика ще спечели.

Голова линия на домакинския отбор: Прогнозирате в избран диапазон колко гола общо ще бъдат отбелязани от домакинския отбор.

Голова линия на гостуващия отбор: Прогнозирате в избран диапазон колко гола общо ще бъдат отбелязани от гостуващия отбор.

Пазари за първо полувреме:
1во полувреме - 1x2: Трябва да Прогнозирате резултата от първото полувреме. Има 3 възможни изхода: 1 (домакинският отбор печели), X (отборите ще завършат наравно), 2 (гостуващият отбор печели).

1во полувреме - x-ти гол: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи следващия гол в първото полувреме. Има 3 възможни изхода: 1 (домакинският отбор отбелязва), без гол, 2 (гостуващият отбор отбелязва).

1во полувреме - хендикап: Трябва да прогнозирате крайния резултат от първото полувреме, като вземете предвид хендикапа в скоби.

1во полувреме - общо: Трябва да прогнозирате дали общият брой голове, отбелязани през първото полувреме, ще бъде над или под посочената линия.

Други пазари:
Продължения - 1x2: Трябва да предвидите изхода от продълженията. Има 3 възможни изхода: 1 (домакинският отбор печели), X (отборите ще завършат наравно), 2 (гостуващият отбор печели).

Продължения - кой отбор ще спечели остатъка: Независимо от действителния резултат на продълженията, по време на поставянето на залога резултатът от събитието ще се счита за 0-0.

Продължения - х-ти гол: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи следващия гол в продълженията. Има 3 възможни изхода: 1 (домакинският отбор отбелязва), няма гол, 2 (гостуващият отбор отбелязва).

Продължения - общо: Трябва да Прогнозирате дали общият брой голове, отбелязани през продълженията, ще бъде над или под посочената линия.

Дузпи - победител: Трябва да предвидите победителя в дузпите.
Дузпи - х-ти гол: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи х-ти гол в дузпите.

СНУКЪР
Ако мачът започне, но не бъде завършен поради някаква причина, всички залози за крайния резултат от мача са невалидни. За целите на залагането ще се броят само топките, които са влезли "законно", например когато има "фал", влезлите топки няма да се считат. Залозите ще бъдат уредени съответно.

Пазари на Снукър:

В случай на прекратяване на който и да е фрейм, ще се прилагат следните правила:
Победител на фрейма: всички залози са валидни и ще бъдат уредени според официалния победител на фрейма.
Нерешени залози: всички залози, чиито резултати не са били определени преди прекратяването, ще бъдат уредени само според събитията, настъпили след прекратяването. Всяко събитие преди прекратяването ще бъде ирелевантно за залагането.
Всички залози, свързани с крайния резултат от фрейма (например общи залози, четни/нечетни залози), ще бъдат уредени според официалния резултат от фрейма.

Залог за фрейм (точен резултат): Залогът се отнася до точния краен резултат в общия брой изиграни фреймове.

Победител на фрейма: Този залог се отнася до победителя на даден фрейм. За да са валидни залозите, този фрейм трябва да бъде завършен.

Общо: Прогнозирате общия брой точки, които ще бъдат спечелени в мача.
Първи, който достигне 3 фрейма: Прогнозирате кой ще бъде първият, който ще достигне 3 фрейма. Един от играчите трябва да достигне 3 фрейма, за да бъдат залозите валидни.
Пазари за крайни резултати:

Победител: Трябва да предвидите победителя в даден турнир според официалната класация на състезанието.

ГОЛФ

Правилото за "dead heat" се прилага за пазари, където не се предлага опция за равенство, като например пазарите за 2-ма или 3-ма играчи.

"Dead heat" е събитие, при което има двама или повече победители със същите резултати. Правилата за "dead heat" гласят, че залогът трябва да се раздели на броя на състезателите, участващи в "dead heat", и след това да се уреди при нормалните коефициенти. С правилото за "dead heat" потенциалните печалби се преизчисляват въз основа на броя на състезателите със същите постижения.

Играчът се счита, че е започнал да играе, след като е започнал да удря. В случай на оттегляне на играч след началото на играта, залозите ще бъдат загубени за крайни резултати, групови залози или залози за 18 дупки.
Ако турнирът е съкратен от планирания брой дупки поради някаква причина (напр. неблагоприятни метеорологични условия), крайните залози, поставени преди последния завършен кръг, ще бъдат уредени с играча, който получи трофея, ако са изиграни 36 дупки от турнира. Ако са изиграни по-малко от 36 дупки или крайните залози са поставени след последния завършен кръг, залозите ще бъдат анулирани.
Крайните/предварителните залози на играч, който участва в квалификационен турнир, но след това не успее да се класира за основния турнир, ще се считат за загубени.
Турнирите за "Skins" ще бъдат подложени на правилата за "dead heat" в случай на играчи, спечелили еднакви суми награден фонд в края на състезанието. Ако се играят допълнителни дупки за определяне на един победител, това ще се използва за целите на уреждането.

Голф пазари:

Победител в турнира: Трябва да предвидите победителя в турнира.
Победител в групата: Трябва да предвидите кой от именуваните играчи в залога ще постигне най-добро крайно класиране в турнира.
Подиум: Трябва да предвидите дали избраният от вас играч ще завърши в топ 3 в турнира, включително равенства.
Топ 6: Трябва да предвидите дали избраният от вас играч ще завърши в топ 6 в турнира, включително равенства.
Топ 10: Трябва да предвидите дали избраният от вас играч ще завърши в топ 10 в турнира, включително равенства.
Топ 20: Трябва да предвидите дали избраният от вас играч ще завърши в топ 20 в турнира, включително равенства.
Топ националност: Трябва да предвидите кой от именуваните играчи от избраната националност, включени в залога, ще постигне най-добро крайно класиране в турнира.
Топ континент: Трябва да предвидите кой от именуваните играчи от избрания континент, включени в залога, ще постигне най-добро крайно класиране в турнира.
Печеливша разлика: Базирано на броя удари между победителя и този, който завършва втори (включва опция за турнира да премине в плейоф). В случай на неблагоприятни метеорологични условия, които влияят на турнира, уреждането ще продължи, стига да са изиграни минимум 36 дупки.

Ще има ли плейоф?: Трябва да предвидите дали ще има плейоф (допълнителна дупка) или не в споменатия тур.
Ще има ли дупка в едно?: Отнася се за отбелязване на дупка в едно (играч постига една дупка с един удар) в определените кръгове на определен турнир. В случай на неблагоприятни метеорологични условия, които влияят на турнира, залозите ще продължат, стига да са изиграни минимум 36 дупки. В случай на отбелязване на дупка в едно, но ако не са изиграни 36 дупки, тогава опцията „да“ - „да се постигне дупка в едно“ - ще се счита за печеливша.
Топ левичар: Трябва да предвидите кой от именуваните левичари, включени в залога, ще постигне най-добро крайно класиране в турнира.
Топ бивш победител: Трябва да предвидите кой от именуваните играчи, които са спечелили споменатата титла в миналото, включени в залога, ще постигне най-добро крайно класиране в турнира.

Играч да премине кята: Да премине/Не премине кята - За да бъдат валидни залозите, трябва да бъде приложен кът на турнира. В случай на турнир с многократна система за кът, уреждането ще се определи от това дали играчът ще участва или няма да участва в следващия кръг след първия официален кът.
Лидер на първи кръг: Трябва да предвидите кой от именуваните играчи, включени в залога, ще постигне най-добро крайно класиране в първия кръг.
Топ X (5,10,20) в първи кръг: Трябва да предвидите дали именуваните играчи, включени в залога, ще постигнат топ X позиция в първия кръг.
Залог за краен резултат, включително 'Field': Залог "Без участник - без залог", освен за 'The Field'. Цената за 'The Field' включва всички играчи, които не са посочени в този пазар. Залозите се приемат само за победа. Приложимите горепосочени правила за крайни залози се отнасят и за този случай.
Залагане без номиниран играч/играчи: Правилата за "dead heat" се прилагат към печелившите залози, освен ако изключеният играч/играчи не спечели турнира. Правилата за "dead heat" се прилагат и за частта с места на залог Each-Way.
Групово залагане: Победителят ще бъде играчът, който постигне най-високо класиране в края на турнира.
Всеки играч, който пропусне кът, ще се счита за загубил. Ако всички играчи пропуснат кът, тогава най-ниският резултат след този кът ще определи уреждането. Правилата за "dead heat" се прилагат, освен когато победителят е определен чрез плейоф.
Ако турнирът е засегнат от неблагоприятни метеорологични условия, залозите ще бъдат уредени, при условие че има определен победител в турнира и са изиграни минимум 36 дупки. Победителят ще бъде играчът, който води в края на последния завършен кръг.

Крайно класиране на номиниран играч: В случай на равенство за крайно класиране, равенството ще се брои. Например, равенство с 5 други играчи за 8-мо място ще се брои като крайно класиране на 8-мо място.
залагания за 54, 72 и 90-дупки: Ако турнирът е засегнат от неблагоприятни метеорологични условия, залозите ще бъдат уредени, при условие че има определен победител в турнира и са изиграни минимум 36 дупки. Победителят ще бъде играчът, който води в края на последния завършен кръг.
Ако един играч пропусне кът, тогава другият играч ще бъде считан за победител. Ако и двамата играчи пропуснат кът, тогава най-ниският резултат след този кът ще определи уреждането.
Ако играч бъде дисквалифициран или се оттегли след старта на турнира, преди завършването на два кръга или след като и двамата играчи са минали даден кът, тогава другият играч ще

бъде считан за победител.
Цена ще бъде предложена за равенство и в случай на равенство залозите за даден играч да спечели ще бъдат загубени.

Турнирен мач: Както по-горе, но залозите са невалидни в случай на равенство.
Six shooter: Правилата за "dead heat" се прилагат. Правило 4 може да се прилага в случай на неучастващ играч. Играчите, които започват, но не завършват рунда си, ще се считат за загубили.
Five shooter: Както по-горе, но с петима голфъри, групирани заедно.
залагания за 18-дупки: Победителят ще бъде играчът с най-нисък резултат за 18 дупки. Играчите са сдвоени, те могат или не могат да играят заедно.
залагания за 18-дупки на две и три топки: Залозите остават валидни, след като играчите са започнали първата дупка. Ако кръгът бъде изоставен, залозите за този кръг ще бъдат невалидни.
Залозите на 2 или 3-топки ще останат валидни, независимо дали действителните сдвоявания/групи могат да се различават. За турнирите, използващи системата за оценяване "Stableford", играчът с най-високи точки по време на рунда ще се счита за победител. Неучастващите - залозите на 2 и 3-топки са невалидни. При залагания на 2-топки, ако не се предлага цена за равенство, залозите ще бъдат невалидни в случай на равенство. Ако се предлага цена за равенство, това ще определи уреждането. При залагания на 3-топки се прилагат правилата за "dead heat".
За всички останали залози, включващи групи от повече от 3 играчи заедно за 18 дупки (напр. 7-топки, 9-топки и т.н.), се прилагат правилата за "dead heat". Неучастващите - без залог. Ще се прилагат намаленията в съответствие с правилото 4(c) на Tattersalls.
Четворки: Залозите остават валидни, след като и двете двойки са започнали първата дупка.
Хендикап залагания: Извадете хендикапа от крайния общ резултат, за да определите победителя. Турнирът трябва да бъде завършен, в противен случай залозите са невалидни. Всеки играч, който пропусне кът, ще се счита за загубил. Всеки неучастващ - правилото 4 и условията за място по SP ще бъдат приложимми. Прилагат се правилата за "dead heat".
Митични мачове: Победителят ще бъде играчът с най-нисък резултат за 18 дупки. Ако резултатите са равни след 18 дупки, залозите ще бъдат невалидни.
Играч за най-нисък рунд: Прилагат се правилата за "dead heat".
Резултат на индивидуален играч за рунда: Линията може да бъде коригирана по време на игра. Всички залози ще бъдат невалидни, ако играчът не завърши рунда.
Хендикап на следващата дупка - 3 топки: Прилагат се правилата за "dead heat", където е приложимо. Всички залози ще бъдат невалидни, ако всичките 3 играчи не започнат номинираната дупка. Уреждането на залозите се определя, когато играчите напуснат грийна.
Победител на следващата дупка - 2 топки: Всички залози ще бъдат невалидни, ако двамата играчи не започнат номинираната дупка. Уреждането на залозите се определя, когато играчите напуснат грийна.
Общо за следващата дупка: Залозите се уреждат на комбинирания резултат на именуваните играчи за посочената дупка. Всички залози ще бъдат невалидни, ако всички играчи не завършат посочената дупка. Уреждането на залозите се определя, когато играчите напуснат грийна.
Резултат на избран играч за следващата дупка: Всички залози ще бъдат невалидни, ако играчът не завърши номинираната дупка. Уреждането на залозите се определя, когато играчът напусне грийна.
Лидер в края на рунда: Трябва да предвидите кой ще бъде лидер в края на посочения рунд. Прилагат се правилата за "dead heat".

Залагания за мачплей: Ако мачът не започне (например играчът е контузен или дисквалифициран преди началото на мача), всички залози за този мач ще бъдат невалидни. Залозите на пазари, които могат да бъдат уредени, използвайки официалните резултати от турнира и мача (включително точен резултат на финалния мач и индивидуални залози за мач), ще бъдат уредени, използвайки тези резултати. Това включва и случаите, когато мачът приключи по-рано, било то по споразумение на играчите или поради контузия.
Всички други пазари, при които мачът приключва преди завършването на 18 дупки (например по споразумение), като резултат от мача, ще бъдат уредени, сякаш оставащите незавършени дупки са равенства. Например, играч с преднина от 2 на 13-тата дупка, когато мачът приключва, ще се счита за спечелил с резултат 2 и 1 (на 17-тата дупка). Незавършените залози на отделни дупки ще бъдат невалидни.
Greensomes: Залозите се уреждат според официалния резултат от тура.
Foursomes: Залозите остават валидни, след като и двете двойки са започнали първата дупка.
Залагане на мач с 36-дупки: Уреждането ще се извърши на играча, който постигне най-високо класиране в края на 36 дупки. Ако броят на изиграните кръгове е намален, например поради лошо време, залозите ще бъдат уредени, при условие че играчът е спечелил трофея (залозите ще останат валидни, стига да има определен победител и минимум 18 дупки са завършени).
Ако играч бъде дисквалифициран или се оттегли след старта на турнира, преди завършването на два кръга, тогава другият играч ще бъде считан за победител.
Цена ще бъде предложена за равенство и в случай на равенство залозите за даден играч да спечели ще бъдат загубени.

Купата Ryder/Solheim/Walker/Warburg и всякакви други "международни мачове"
Всички пазари, включително крайни, залог без равенство, хендикап, най-добър резултат по точки, пазари за точен резултат, ще бъдат уредени според официалния резултат, освен ако не е посочено друго. В Presidents Cup, ‘Да спечели трофея’ (без опция за равенство), се прилагат правилата за "dead heat".
Индивидуални мачове: Ако даден мач завърши наравно, тогава залозите ще бъдат невалидни.
Пазари за точен резултат: Всички планирани мачове трябва да бъдат завършени напълно, за да бъдат валидни залозите, независимо дали мачовете са отложени.
Лидери на дневния формат: Уреждането ще се основава на резултата след планирания брой мачове в посочения формат, независимо дали мачовете са отложени.
Най-много точки в мачове: Пазарите ще бъдат уредени за целия турнир. Ако даден мач завърши наравно, залозите ще бъдат невалидни. Залозите ще останат валидни, след като играчът е започнал първата дупка.
Печеливш резултат: Уреждането ще се извърши след завършването на 72 дупки (или 90 за турнири, където е приложимо), в противен случай залозите ще бъдат невалидни.
Да спечели/да не спечели мейджър: Четирите мейджъра са US Open, US Masters, USPGA и British Open.

Разширена победа: Отнася се за залагане на крайния победител в турнира.
Мачове да стигнат до 18-тата дупка: Планираният брой мачове трябва да започне, за да имат действие залозите. Броят на мачовете, където и двата отбора са започнали на 18-тата дупка, ще се използва за целите на уреждането.

Отбор, който ще спечели първия пълен точков резултат: За целите на уреждането победителят ще бъде първият отбор, който спечели планиран мач и в резултат на това

придобие пълен точков резултат. В случай, че всеки планиран мач завърши наравно, залозите ще бъдат невалидни.

КРИКЕТ

Всички залози ще бъдат уредени според официалния резултат.
Крикет мачовете се състоят от един или две ининга, пазарите за 1-ви ининг за мач, играни с един ининг (напр. събития T10, T20) се считат за пазари за пълно време за уреждане на резултатите. В мач с два ининга (напр. Тестови серии) пазарите за 1-ви ининг и 2-ри ининг ще съответстват на всеки ининг отделно за уреждане на резултатите, кумулативните пазари за пълно време няма да включват никакви ининги в описанието на пазарите.
Ако мачът бъде отменен преди да е започнал, всички пазари се считат за невалидни, освен ако мачът не бъде преигран в рамките на 48 часа от първоначалното време на започване. В случай на незавършване на оувър, всички нерешени пазари за този конкретен оувър се считат за невалидни, освен ако инингът не е достигнал естествения си край (напр. декларация, всички изкарани ининги и др.).
Ако пазарите останат отворени с неправилен резултат, който оказва значително влияние върху цените, ние си запазваме правото да анулираме залозите.
В случай на съкращаване на броя на оувърите за един или двата отбора (напр. от 50 до 35 оувъра поради лоши метеорологични условия), ние си запазваме правото да анулираме всички нерешени залози, поставени на първоначалния формат, и да коригираме коефициентите и пазарите/линиите съответно, за да бъдат предложени отново въз основа на новия формат.
Резултатът от супер оувър е включен само в пазарите с индикация за включен супер оувър (incl. super over).
Ако мач бъде създаден в неправилен формат (напр. T10 вместо T20), залозите ще бъдат анулирани и ще бъде създаден нов мач.
При мачове с ограничен брой оувъри трябва да бъдат изиграни поне 80% от първоначално определените оувъри за всеки ининг, освен ако уреждането вече не е решено или мачът е достигнал естествения си край, без нито един ининг да бъде съкратен до по-малко от 80% от първоначално определените оувъри. При първокласни или тестови мачове се брои целият мач, но в случай на завършен мач трябва да бъдат изиграни поне 200 оувъра в мача.

Крикет пазари:
Победител (включително супер оувър): Прогнозирате победителя в мача (резултатът включва супер оувър).
Общо (Над/Под): Прогнозирате дали бройката на рановете ще бъде над или под определена бройка за цялото събитие.
Азиатски хендикап: Прогнозирате кой ще спечели играта с хендикап (без равенство).
1X2: Прогнозирате победителя в мача (резултатът не включва супер оувър). Налични опции: Домакин, Равенство, Гост.
Точен резултат: Прогнозирате какъв ще бъде резултатът в края на играта.
Двоен шанс: Трябва да предвидите изхода от мача. Има 3 възможни изхода: 1X (в края на мача домакинът печели или равенства), X2 (в края на мача гостът печели или равенства), 12 (в края на мача домакинът печели или гостът печели).

Без равенство (Draw No Bet): Трябва да прогнозирате кой отбор ще спечели мача, като всички залози ще бъдат анулирани, ако мачът завърши наравно. Ако резултатът е *tie* (равенство по точки), залогът се урежда като *dead heat* (разделена печалба).

Най-много четворки: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи повече *четворки*. Четири ръна се присъждат, ако топката се удари в земята или се търкаля по нея, преди да докосне или премине границата на игралното поле. Ако не докосне границата, тя трябва да се приземи извън нея, за да бъдат отчетени четири ръна.

Кой ще отбележи най-много шестици: Кой отбор ще отбележи най-много шестици. Шестици е термин в крикета, който означава, че топката прелита над границата, без да докосне земята в полето, което дава на батсмана 6 точки вместо 4.
Общо (Над/Под) - Шестици в мача: Ще бъде ли общият брой шестици в играта над/под определена линия.
Общо (Над/Под) - Домакински/Гостуващ отбор: Прогнозирате дали ръновете ще бъдат над или под определена бройка за целия мач за домакинския/гостуващия отбор. Резултатът включва супер оувър.
Четен/нечетен: Прогнозирате дали общият брой рънове, постигнати през определен период от време, ще бъде четен или нечетен.
Четен/нечетен за домакински/гостуващ отбор: Прогнозирате дали общият брой рънове, постигнати през определен период от време, ще бъде четен или нечетен за домакинския/гостуващия отбор.
Най-високо партньорство при отваряне: Кой отбор ще отбележи най-много рънове преди загубата на първия си уикет.
Метод на първия уикет: Прогнозирате какъв ще бъде методът на първия уикет. Наличните опции са: Caught, Bowled, LBW, Run Out, Stumped или друг.
Метод на отстраняване - 6 начина: Какъв ще бъде методът на отстраняване. Наличните опции са: Caught, Bowled, LBW, Run Out, Stumped или друг (включва s Sent Off/Retired Out). Ако не падат повече уикети, всички залози ще бъдат невалидни.
Метод на отстраняване: Ще бъде ли следващото отстраняване чрез хващане или не. Наличните опции са: : Caught, Not Caught.
Рънове при падане на уикет за домакински/гостуващ отбор: Общ брой рънове за домакински/гостуващ отбор след падане на уикета на другия отбор.
Оувър при падане на уикет за домакински/гостуващ отбор: Прогнозирате в кой оувър ще падне следващият уикет на домакинския/гостуващия отбор. Например, ако уикет падне след 6.2 оувъра, уреждането се извършва на 7-ия оувър. Ако уреждането на залозите може да бъде определено, те ще бъдат уредени съответно. Например, ако отборът напусне полето поради прекъсване по време на 15-ия оувър, предишните оувъри под това ще бъдат уредени. Въпреки това, оувърите над това ще бъдат невалидни.
Общо рънове четен/нечетен брой в оувър: Прогнозирате дали общият брой рънове, постигнати през определен оувър, ще бъде четен или нечетен.
Общо рънове четен/нечетен брой в оувър - Домакински/гостуващ отбор: Прогнозирате дали общият брой рънове, постигнати през определен оувър, ще бъде четен или нечетен за домакинския/гостуващия отбор.

Общ брой рънове в оувър: Прогнозирате дали броят рънове ще бъде над или под предварително зададено число в конкретен оувър. Оувърът трябва да бъде изигран докрай, за да важи залогът, освен ако резултатът вече не е решен.

Общ брой рънове в оувър – Домакински/Гостуващ отбор: Прогнозирате дали броят рънове, направени от домакинския или гостуващия отбор в конкретен оувър, ще бъде над или под зададената стойност. Оувърът трябва да бъде завършен, за да важи залогът, освен ако резултатът вече не е решен.

Общо рънове в оувър - Домакински/гостуващ отбор 1ви ининг: Прогнозирате дали рънovете ще бъдат над или под определена бройка за посочения оувър за домакинския/гостуващия отбор в 1ви ининг. Оувърът трябва да бъде завършен, за да бъдат валидни залозите, освен ако резултатът вече не е определен.
Общо рънове в оувър - Домакински/гостуващ отбор 2ри ининг: Прогнозирате дали рънovете ще бъдат над или под определена бройка за посочения оувър за домакинския/гостуващия отбор във 2ри ининг. Оувърът трябва да бъде завършен, за да бъдат валидни залозите, освен ако резултатът вече не е определен.
Уикет в оувър - Домакински/гостуващ отбор: Прогнозирате дали ще има уикет или не в посочения оувър за домакинския/гостуващия отбор. Ако инингът завърши по време на оувър, този оувър ще се счита за завършен, освен ако инингът не завърши поради лошо време, в който случай всички нерешени залози ще бъдат невалидни.
Рънове от X-ти удар - Домакински/гостуващ отбор: Прогнозирате дали броят на рънovете за домакинския/гостуващия отбор в X-ти удар ще бъде над/под определена линия.
Да спечели жребия: Прогнозирате кой отбор ще спечели хвърлянето на монета в началото на играта.
Ще бъде отбелязана петдесетка в мача: Прогнозирате дали ще има поне един батсман, който да отбележи 50 рънове или повече. Ако мачът е съкратен в оувъри и има официален резултат от мача, всички залози ще останат валидни. В случай на прекъсване и мачът не бъде възобновен в рамките на 48 часа, всички нерешени залози ще бъдат невалидни.
Ще бъде отбелязана стотица в мача: Прогнозирате дали ще има поне един батсман, който да отбележи 100 рънове или повече. Ако мачът е съкратен в оувъри и има официален резултат от мача, всички залози ще останат валидни. В случай на прекъсване и ако мачът не бъде възобновен в рамките на 48 часа, всички нерешени залози ще бъдат невалидни.
Най-много избягвания: Прогнозирате кой отбор ще има най-много избягвания. Избягването обикновено се случва, когато батсманите се опитват да тичат между уикетите и отборът на полето успява да изпрати топката до един уикет, преди батсманът да достигне своето място в края. Ако мачът бъде прекратен поради някаква причина, всички нерешени залози ще бъдат невалидни, освен ако уреждането вече не е определено. Ако мачът е съкратен в оувъри и има резултат от мача, тогава отборът, който постигне най-много избягвания, ще бъде победител, независимо от броя на изиграните оувъри.
Най-добър батсман в мача: Прогнозирате най-добрия батсман. Батсманът, който направи най-много рънове, ще бъде победител. Тези, които започнат мача, но не излязат на батиране, ще се считат за загубили. Залозите, направени на играч, който не участва в мача, ще бъдат невалидни. Ако двама или повече играчи отбележат същия брой рънове, ще се прилагат правилата за "dead heat".
Най-добър боулер в мача: Прогнозирате най-добрия боулер. Боулерът, който вземе най-много уикети, ще бъде победител. Ако всички боулери имат 0 уикета, тогава всички залози ще бъдат невалидни. Залозите, направени на играч, който не участва в мача, ще бъдат невалидни. Ако двама или повече боулери вземат същия брой уикети, боулерът, който е допуснал най-малко рънове, ще бъде победител. Ако има двама или повече боулери с еднакъв брой взети уикети и допуснати рънове, ще се прилагат правилата за "dead heat".
Човек на мача: Прогнозирате кой играч ще бъде най-добрият играч в мача. Залозите ще бъдат уредени според официално обявения играч на мача.
Батсман да отбележи петдесетка в мача: Прогнозирате кой играч ще отбележи петдесетка в мача.

Начин на отстраняване на батсмана: Прогнозирате как ще бъде отстранен посоченият батсман. Ако посоченият батсман не бъде отстранен, всички залози се анулират. Ако батсманът се оттегли (*retires*) и не се върне да батира по-късно, всички залози се анулират.

Ако се върне и бъде отстранен, залозите остават валидни. *Caught and bowled* се счита за улов от полеви играч.
Най-висок резултат през първите 6 оувъра: Прогнозирате кой отбор ще има най-много рънове, сравнявайки първите 6 оувъра за двата отбора. В случай на еднакъв брой рънове за двата отбора, залозите ще бъдат невалидни.
Играч да отбележи най-много шестици: Прогнозирате кой играч ще отбележи най-много шестици в мача. Когато двама или повече играчи отбележат същия брой шестици, ще се прилагат правилата за "dead heat".
Играч да бъде хванат през 1ви/2ри ининг: Прогнозирате дали индивидуален играч ще бъде хванат през първия или втория ининг. Налични изходи: Да/Не
Общо рънове на играч четен/нечетен брой през 1ви/2ри ининг: Прогнозирате дали броят на рановете, постигнати от индивидуален играч, ще бъде четен или нечетен през първия или втория ининг.
Най-висок индивидуален резултат: Прогнозирате дали най-високият индивидуален резултат в рънове, постигнат от някой играч, ще бъде над/под определена линия.
Общо (Над/Под) - Брояч на широко изхвърляне: Прогнозирате дали броят на широко изхвърляне в мача ще бъде над/под определена линия.
Общо (Над/Под) - Брояч на "duck": Прогнозирате дали броят на "duck" в мача ще бъде над/под определена линия.
Общо (Над/Под) - Уикети: Прогнозирате дали броят на уикетите, взети в мача, ще бъде над/под определена линия.
Общо (Над/Под) - Допълнителни: Прогнозирате дали броят на допълнителните в мача ще бъде над/под определена линия.
Падане на първия уикет: Колко рънове ще бъдат отбелязани при падането на първия уикет.
Падане на първия уикет - Домакински/гостуващ отбор: Колко рънове ще отбележи домакинският/гостуващият отбор при падането на първия уикет.
Отбор на най-добрия батсман: Прогнозирате в кой отбор ще бъде най-добрият батсман в мача.
Отбор на най-добрия боулер: Прогнозирате в кой отбор ще бъде най-добрият боулер в мача.
Общо (Над/Под) на най-добрия батсман: Прогнозирате дали резултатът в рънове за най-добрия батсман ще бъде над/под определена линия.
1ви ининг Х-ти оувър - Отстраняване - Домакински/гостуващ отбор: Прогнозирате дали ще има отстраняване в Х-ти оувър на първия ининг за домакинския/гостуващия отбор.
Най-висок резултат в оувър - Общо (Над/Под): Прогнозирате дали резултатът в най-високо-резултатния оувър ще бъде над/под определена линия.
Общо (Над/Под) - Избягвания: Прогнозирате дали броят на избягванията ще бъде над/под определена линия.
Хендикап на мача: Кой отбор ще спечели мача с хендикап на уикети и рънове.
Да спечели жребия и мача: Кой отбор ще спечели хвърлянето на монета и мача.
Общо (Над/Под) - 1ви оувър: Прогнозирате дали резултатът в рънове в 1ви оувър ще бъде над/под определена линия.
Ще стигне ли мачът до супер оувър?: Прогнозирате дали ще има супер оувър в мача.
Мачови постижения: Прогнозирате колко от посочените постижения (50/100) ще бъдат отбелязани общо в мача. Това се определя от броя на индивидуалните рънове над 50 или 100, отбелязани в мача. Резултат над 100 ще се брои както за 50, така и за 100.

Равен мач: Прогнозирате дали мачът ще завърши наравно. Равенство е налице, когато в края на играта двата отбора са завършили своите ининги и резултатите им са равни.

Завършен мач: Прогнозирате дали мачът ще бъде завършен. Мачът се счита за завършен, ако има официален резултат.

Резултат в първите X оувъра: Прогнозирате изхода по рънове след първите X оувъра. Възможни резултати: Домакин, Равенство, Гост.

Играч да достигне X рънa – Да/Не: Прогнозирате дали определен играч ще отбележи зададен брой рънове в мача.

Общ брой четворки в мача – Нечетно или Четно: Прогнозирате дали общият брой удари за четири (четворки) в мача ще бъде нечетно или четно число.

Общ брой шестици в мача – Нечетно или Четно: Прогнозирате дали общият брой удари за шест (шестици) в мача ще бъде нечетно или четно число.

Общо рънове в първите X оувъра – Домакин/Гост – Над/Под: Прогнозирате дали даден отбор ще отбележи над или под определена стойност рънове в първите X оувъра.

Общо рънове в първите X оувъра – Домакин/Гост – Нечетно или Четно: Прогнозирате дали общият брой рънове на отбор в първите X оувъра ще бъде нечетен или четен.

Първи оувър – Допълнителни точки (екстра) – Да/Не – Домакин/Гост: Прогнозирате дали ще има допълнителни точки (напр. уайд, ноубол, бай, лег бай) в първия оувър на съответния отбор.

Първи оувър – Четворка от удар – Да/Не – Домакин/Гост: Прогнозирате дали ще бъде отбелязана четворка в първия оувър от съответния отбор.

Първи оувър – Шестица от удар – Да/Не – Домакин/Гост: Прогнозирате дали ще бъде отбелязана шестица в първия оувър от съответния отбор.

Падане на първия уикет – Общо рънове – Нечетно или Четно – Домакин/Гост: Прогнозирате дали сборът от рънове на отбора към момента на първия паднал уикет ще бъде нечетно или четно число.

Първо подаване – Общо рънове – Домакин/Гост: Прогнозирате колко рънa ще бъдат отбелязани от отбора при първото подаване.

Първо подаване – Над/Под – Домакин/Гост: Прогнозирате дали рънoвете на отбора при първото подаване ще бъдат над или под определена стойност.

Общ брой четворки – Нечетно или Четно – Домакин/Гост: Прогнозирате дали броят на четворките, отбелязани от съответния отбор, ще бъде нечетен или четен.

X удар от X оувър в X ининг – Точен брой рънове – Домакин/Гост: Специален пазар, например: „Точен брой рънове при 3-тото подаване от 5-ия оувър в 1-вия ининг“.

X-и ининг – Състезание до X рънa: Прогнозирате кой отбор пръв ще достигне определен брой рънове в зададения ининг.

X-и ининг – Общо подавания, срещнати от играч – Над/Под: Прогнозирате дали даден играч ще посрещне повече или по-малко подавания от определено число (броят на законните топки, които той посреща по време на своята серия).

X-и ининг – Рънове, допуснати от играч – Над/Под: Прогнозирате дали даден боулър ще допусне повече или по-малко рънове от зададената стойност по време на своите оувъри.

X-и ининг – X-та граница с удар – Четворка или Шестица – Домакин/Гост: Прогнозирате дали X-тата граница, отбелязана от играч на съответния отбор, ще бъде четворка (4 рънa) или шестица (6 рънa).

Общо постижения на батсмани (50/100): Прогнозирате броя на постигнатите полусотиници (50 рънa) и стотици (100 рънa) от батсмани по време на мача.

X оувър от X ининг – Обхват на рънове – Домакин/Гост: Прогнозирате в какъв диапазон ще бъдат рънoвете, отбелязани от отбора в конкретен оувър от конкретен ининг (напр. между 6–15 рънa в 5-ия оувър на първия ининг).

X ининг – Обхват на общи рънове – Домакин/Гост: Прогнозирате диапазона на общите рънове, които даден отбор ще отбележи в конкретен ининг (напр. между 229 и 310+ рънa в първия ининг).

X ининг – Общ брой граници от конкретен играч – Над/Под: Прогнозирате колко четворки и/или шестици ще отбележи даден играч по време на своята серия.

X ининг – Брой топки, посрещнати от конкретен играч – Над/Под: Прогнозирате колко подавания (топки) ще посрещне определен играч по време на своята серия.

X ининг – Обхват от рънове на конкретен играч: Прогнозирате в какъв диапазон от рънове ще попадне представянето на даден играч, напр. 0–24, 25–30 и т.н.

<u>Пазари за крайни резултати:</u>
Победител: Трябва да предвидите победителя в даден турнир според официалната класация на състезанието.
Победител в серията: Трябва да предвидите кой отбор ще спечели серията (няколко мача).

Е-СПОРТ

Общи Правила

Всички пазари за е-спорт се базират на събития или резултати в играта, както и на резултата в края на планирания мач/карта. Всички резултати ще бъдат установени според официалния резултат и резултатите, обявени на официалния видео стрийм или стрийма в играта на съответните мачове.

Всички дати и часове на започване на мачовете, посочени за е-спорт събития, са само за ориентировъчни цели и не се гарантира, че са точни. Залозите ще останат валидни, и ако мачът е предложен с неправилна дата и/или час.

Ако мачът бъде поставен на пауза/отложен и не бъде пренасрочен в рамките на 48 часа след първоначално планираното начало, всички залози на този мач ще бъдат анулирани.

Ако името на играч/отбор/турнир е написано неправилно, всички залози ще останат валидни, освен ако не е очевидно, че неправилното име се отнася до различнен обект.

Ако името на отбор бъде променено поради напускане на организацията, присъединяване към друга организация или поради официална промяна на името на отбора, всички залози ще останат валидни.

Ако организаторът на събитието позволява заместванията и има официален резултат, всички залози ще бъдат отчетени нормално.

В случай на отменяне на резултата от мача от организатора поради непредвидени обстоятелства - като измама - всички залози на този мач ще бъдат анулирани.

Ако мачът е обявен за победа без игра (walkover) от организатора на турнира, всички залози ще бъдат анулирани.

Ако един отбор се оттегли по време на мач, само залозите на завършените карти ще бъдат отчетени. Залозите на пазарите за мача, страничните пазари на мача и всички други незавършени пазари за карти ще бъдат анулирани.

Всички пазари включват продължения, освен ако не е посочено друго в името на пазара.

Ако форматът на мача е променен или се различава от предложения, ние си запазваме правото да анулираме всички залози.

Ако мачът е посочен неправилно, ние си запазваме правото да анулираме всички залози.

Ако мачът се играе преди насрочената дата/час на започване, всички залози, направени след реалното начало на мача, ще бъдат възстановени. Всички залози, направени преди реалното начало на мача, ще останат валидни.

Ако мачът или картата се преиграват поради организаторски или технически проблеми, всички незавършени пазари ще бъдат анулирани, като преиграните мачове или карти ще бъдат третирани като нови мачове.

Ако крайната продължителност на играта е равна на определен праг, тя ще се разглежда като „Над“.

Ако едно събитие включва едни и същи два играча или отбора, играещи няколко игри или карти, например „най-добрият от 3“, и една или повече игри или карти не се изиграват, защото резултатът от събитието вече е определен, залозите на неизиграните игри или карти са невалидни и залозите се възстановяват.

Датите и часовете на започване са посочени само за информация и може да не са точни.

Ако събитието бъде отменено, отложено или прекъснато и не бъде завършено в рамките на 48 часа след първоначално планираното време на започване, залозите на това събитие са невалидни и залозите се възстановяват. Въпреки това, игрите или картите, които са завършени в рамките на 48 часа, се уреждат нормално, дори ако допълнителните игри или карти, които е трябвало да бъдат част от същото събитие, са отменени или допълнително отложени.

Залозите се уреждат въз основа на официалното излъчване на играта от издателя или организатора на събитието. Когато излъчването посочва брояч на спечелени рундове, убийства, дракони, кули и т.н., това обикновено се използва за уреждане на съответните залози. Ако резултатът от залога не е ясен от излъчването или ако няма излъчване, тогава статистическият API на играта ще се използва, ако е наличен.

В случай на индексирани или номерирани пазари (като победител в определен рунд в Counter Strike: GO или отборът, който ще отбележи определено убийство в League of Legends или DOTA2), индексът определя целта, която се брои. Думи като „следващ“ в името на пазара не са гарантирани за правилни, тъй като излъчванията може да се забавят и не винаги можем да определим индекса точно, когато целта е постигната или рундът е завършен. Всички залози се уреждат на базата на конкретния номериран рунд или посочената цел, независимо от друга формулировка в името на пазара или времето на поставяне на залога.

Ако планираният брой рундове или карти бъде променен или ако пазарите са погрешно предложени въз основа на различен брой рундове или карти от реално планирания брой, тогава залозите на маржа на победата (включително хендикап), общите рундове/карти, точните резултати и т.н. са невалидни и залозите се възстановяват.

Залозите за победител на карта и мач остават валидни. Ако някоя карта не бъде изиграна или бъде присъдена на играч или отбор по служебен път без започване на играта, всички залози на тази карта и на мача като цяло са невалидни и залозите се възстановяват. Залозите, отнасящи се само за изиграните карти, остават валидни. Карта се счита за започната веднага щом игровият часовник стартира или когато някой отбор или играч предприеме игрово действие, свързано с тази карта, включително избори, забрани и покупки на оръжия.

Това правило се прилага за всички залози, поставени на мачове, където настъпва прекъсване на връзката или технически проблем за състезателя.

Ако състезател прекъсне връзката или напусне след 10-тата минута от започването на карта, залозите ще бъдат активни според официалния резултат, предоставен чрез комбинация от източници, включително страницата на мача в Dotabuff и съответните клипове в Twitch.

Това правило важи за всички е-спортове, с изключение на CS.

В CS, ако играч прекъсне връзката и никой не го замени, ако решат да играят 4 срещу 5 и изиграят ПОНЕ 3 рунда след момента на прекъсването на връзката, всички незавършени пазари на карти, включително основния пазар за мача и всички незавършени странични пазари за мача, са невалидни.

При някои пазари, дадена карта може да бъде посочена като игра.

Правила за Counter-Strike: GO

Когато може да се играе продължение, то ще бъде включено в уреждането на пазарите; освен ако не е посочен участник за равенство на определен пазар, в който случай уреждането ще се основава на обичайния брой рундове.

Повечето залози за карти се базират на планирания брой рундове, изключвайки допълнителни рундове, изиграни в случай на равенство. Ако обаче се предлага пазар за победител на карта без опция за „равенство“, тогава този залог се урежда в полза на общия победител на картата, включително продълженията, ако бъдат изиграни.

Терминология, специфична за играта:

T/CT (Терористи/Контратерористи): Специфични имена на Тъмния/ Светлия отбор.

Рунд: Отборите печелят рундове, за да спечелят карта. Рундът се печели, когато: 1) един отбор елиминира другия; 2) терористите успешно взривят бомбата; 3) контратерористите предотвратят взривяването на бомбата в рамките на 120 секунди от началото на рунда. Първият отбор, който спечели 13 рунда, печели картата.

Продължение: В случай на равенство на карта се играе първо продължение във формат Bo6. В случай на ново равенство се играе следващо продължение със същите правила. Този процес се повтаря, докато един отбор не спечели продължението. Правилата за продълженията могат да бъдат специфични за турнира.

Пистолетен рунд: 1-вият и 13-тият рунд на конкретна карта.

<u>Правила за Dota2</u>

За залози, свързани с кули, всички унищожени кули се считат за унищожени от противниковия отбор, дори ако последният удар е направен от миньон.

За залози, свързани с казарми, всички унищожени казарми се считат за унищожени от противниковия отбор, дори ако последният удар е направен от миньон. Далекобойните и меле казармите в двойката се броят за отделни казарми, така че всеки отбор има общо шест казарми.

За залози, свързани с убийства (освен „Първа кръв“), официалното излъчване или API на играта, ако е наличен, е определящ за установяването дали смъртта на герой се брои като убийство. Например, ако герой бъде убит от кула или миньон без участието на вражески герой, това може да не бъде регистрирано като убийство в излъчването, в който случай то не се брои като убийство за целите на уреждането на залозите.

За залози на „Първа кръв“, официалното излъчване или официалният API резултат трябва да регистрира убийството като „Първа кръв“. Например, ако убийството бъде отказано от съотборник, то може да не бъде броено като „Първа кръв“ (независимо дали е регистрирано като убийство в брояча за убийства в излъчването), в който случай то няма да се брои като „Първа кръв“ за целите на уреждането на залозите. За избягване на съмнение, всички пазари за убийства, различни от „Първа кръв“, се уреждат въз основа на брояча на убийствата, но

убийство, което е регистрирано в брояча на убийствата, ще се брои като „Първа кръв“ само ако е обявено като такова.

За залози на Рошани, отборът, който нанесе последния удар на Рошан, както е определено от излъчването или API на играта, ако е наличен, се счита за убил Рошан, независимо от играча, който вземе аегиса на безсмъртието.

За залози, свързани със следващия отбор, който ще постигне определена цел, или отбора, който ще постигне най-много от определена цел, ако се предлага опция „нито един“ или „равенство“ и тя е печелившият резултат, залозите на всеки отбор са загубени. Ако такава опция не е предложена и нито един отбор не е победител, всички залози на пазара са невалидни и залозите се възстановяват.

Когато един отбор се предаде, залозите остават валидни и се уреждат по следния начин. За залози, свързани с победителя на картата, печелившият отбор е отборът, който не се е предал. Залозите, свързани с Рошани, казарми и убийства, се уреждат въз основа на ситуацията към момента на предаването. Залозите, свързани с кули, се уреждат така, сякаш печелившият отбор е унищожил минималния брой допълнителни кули, необходими теоретично да спечели играта нормално от позицията, в която е станало предаването. Например, ако печелившият отбор е унищожил всички кули от ниво 1 и една кула от ниво 2, тогава се счита, че е унищожил още три кули (общо седем), тъй като би трябвало да унищожи поне една кула от ниво 3 и двете древни кули, за да спечели играта нормално от тази позиция.

Специфична за играта терминология:

Древен: Основната цел на картата. Първият отбор, който унищожи древния на противниковия отбор, печели картата.

GG: Това позволява на съответния отбор да се предаде на картата, когато бъде въведено в общия чат.

Dire/Radiant: Специфични за заглавието имена на противоположните отбори.

Убийство: Резултатът на отборите, който представлява общия брой пъти, когато членовете на противниковия отбор са били убити.

Аегис: Предмет, който се появява след като целта Рошан е убита. Той може да бъде взет от играч.

Кула: Специфична за отбора игрова цел, която може да бъде унищожена от противниковия отбор.

Казарма: Специфична за отбора игрова цел, която може да бъде унищожена от противниковия отбор.

<u>Правила за League of Legends (LoL)</u>

За залози, свързани с кули, всички унищожени кули се считат за унищожени от противниковия отбор, дори ако последният удар е направен от миньон.

За залози, свързани с инхибитори, всички унищожени инхибитори се считат за унищожени от противниковия отбор, дори ако последният удар е направен от миньон. За залози, свързани с броя унищожени инхибитори, всеки от шестте инхибитора се брои само веднъж, дори ако е унищожен, възроден и отново унищожен. За залози, свързани със следващия унищожен инхибитор, всяко унищожение на инхибитор се брои отделно, дори ако е възроден и се унищожава за втори или следващ път.

За залози, свързани с убийства (включително „Първа кръв“, която в League of Legends е синоним на първото убийство на картата), официалното излъчване или API на играта, ако е наличен, е определящо за установяването дали смъртта на герой се брои като убийство. Например, ако герой бъде убит от кула или миньон без участието на вражески герой, това може да не бъде регистрирано като убийство в излъчването, в който случай то не се брои като убийство за целите на уреждането на залозите.

За залози, свързани със следващия отбор, който ще постигне определена цел, или отбора, който ще постигне най-много от определена цел, ако се предлага опция „нито един“ или „равенство“ и тя е печелившият резултат, залозите на всеки отбор са загубени. Ако такава опция не е предложена и нито един отбор не е победител, всички залози на пазара са невалидни и залозите се възстановяват.

Когато един отбор се предаде, залозите остават валидни и се уреждат по следния начин. За залози, свързани с победителя на картата, печелившият отбор е отборът, който не се е предал. Залозите, свързани с дракони, барони и убийства, се уреждат въз основа на ситуацията към момента на предаването. Залозите, свързани с кули и инхибитори, се уреждат така, сякаш печелившият отбор е унищожил минималния брой допълнителни кули и/или инхибитори, необходими теоретично да спечели играта нормално от позицията, в която е станало предаването. Например, ако инхибитор на загубилия отбор е разрушен към момента на предаването, не се счита, че допълнителен инхибитор е бил разрушен. Ако няма разрушен инхибитор на загубилия отбор, тогава печелившият отбор се счита, че е разрушил един допълнителен инхибитор, като се дава приоритет на инхибитор, който вече е разрушен, ако такъв инхибитор съществува и е възроден. Ако печелившият отбор е унищожил всички кули от ниво 1 и една кула от ниво 2, тогава се счита, че е унищожил още три кули (общо седем), тъй като би трябвало да унищожи поне една кула от ниво 3 и двете кули на нексуса, за да спечели играта нормално от тази позиция.

Специфична за играта терминология:

Nexus (Нексус): Основната цел на картата. Първият отбор, който унищожи нексуса на противниковия отбор, печели картата.

Kill (Убийство): Резултатът на отборите, който представлява общия брой пъти, когато членовете на противниковия отбор са били убити.

Turret (Кула): Специфична за отбора игрова цел, която може да бъде унищожена от противниковия отбор.

Inhibitor (Инхибитор): Специфична за отбора игрова цел, която може да бъде унищожена от противниковия отбор.

Dragon (Дракон): Цел на играта, която може да бъде убита от играчи.

Baron (Барон): Цел на играта, която може да бъде убита от играчи.

Общи Пазари*

*Един или повече пазари от този раздел могат да бъдат открити за различни е-спорт заглавия, които се предлагат на нашата платформа за спортни залози. Някои от тези заглавия са: KoG (Kings of Glory), Rainbow Six, Starcraft, WoW (World of Warcraft), VALORANT, GoW (God of War), HALO, HOTS (Heroes of the Storm), Rocket League, SMITE.

Победител (1,2): Определя победителя в играта (x карти) според броя на картите, предлагани в събитието.

Победител (1X2): Определя победителя в играта (x карти) според броя на картите, предлагани в събитието, или дали мачът ще завърши наравно.

Хендикап на карта: Залог, при който победителят в мача трябва да бъде определен с определен марж на картите. Коректният резултат се добавя или изважда от предложените карти в хендикапа, и след извършването на тази операция ще се определи кой печели: домакинският отбор или гостуващият отбор.

Общ брой карти: Този пазар се отнася до броя на картите, които ще има в играта.

Точен резултат (по карти): Този пазар се отнася до точния и окончателен резултат на мача, като се предлагат опции като 0:2, 1:2.

Първа карта - победител - Втора карта - победител: Този пазар определя само победителя в първата или втората карта на събитието.

Първа карта - победител 1X2: В този пазар се предлагат трите стандартни опции: (Домакин - Гост - Равенство), които се определят според картата, която е в игра в момента.

Точен резултат от мача: Трябва да прогнозирате точния краен резултат от мача между два отбора.

Допълнителни пазари за е-спортове

Карта X – Отбор да направи първото убийство: Трябва да прогнозирате кой отбор ще направи първото убийство на конкретната карта. Убийства от кули или чудовища не се зачитат. Първото убийство трябва да бъде извършено от играч.

Карта X – Отбор да убие Z-ия Рошан: Трябва да прогнозирате кой отбор ще убие първи Z-ия Рошан по време на мача на карта X.

Карта X – Отбор да убие Rift Herald: Трябва да прогнозирате кой отбор ще убие първи Rift Herald по време на мача на карта X.

Хендикап по рундове: В този пазар можете да дадете на отбора X преднина или изоставане спрямо общия брой спечелени рундове в мача.

Общ брой убийства – Над/Под: Трябва да прогнозирате дали общият брой убийства в мача ще бъде над или под предварително зададена стойност.

Общ брой рундове: Трябва да прогнозирате колко общо рунда ще бъдат изиграни в мача.

Карта X – Общ брой убити Barons – Над/Под: Трябва да прогнозирате дали общият брой убити Barons на карта X ще бъде над или под определена стойност.

Карта X – Общ брой убити дракони – Над/Под: Трябва да прогнозирате дали общият брой убити дракони на карта X ще бъде над или под определена стойност.

Карта X – Общ брой унищожени Inhibitors – Над/Под: Трябва да прогнозирате дали общият брой разрушени Inhibitors на карта X ще бъде над или под зададена стойност.

Карта X – Общ брой убити Рошани – Над/Под: Трябва да прогнозирате дали общият брой убити Рошани в мача на карта X ще бъде над или под определено число.

Карта X – Победител в Pistol Round Z: Трябва да прогнозирате кой отбор ще спечели избрания Z-и пистолетен рунд на карта X от мача.

Карта X – Убийство с нож?: Трябва да прогнозирате дали поне един играч ще направи убийство с нож на карта X по време на мача.

Карта X – Кой отбор ще има по-висока нетна стойност (Net Worth) в Z-та минута?: Трябва да прогнозирате кой отбор ще има по-голяма нетна стойност (злато) в дадената минута от мача на карта X.

Карта X – Отбор N – Общо унищожени кули: Трябва да прогнозирате общия брой кули, унищожени от Отбор N на карта X по време на мача.

Четен/Нечетен брой карти: Залог дали общият брой карти, изиграни в мача, ще бъде четен или нечетен.

Карта X – Играч Z – Общо убийства: Залог за общия брой убийства, извършени от Играч Z на конкретната карта.

Общо рундове: Общият брой рундове, изиграни от състезател X на конкретна карта. Залогът се урежда според това дали резултатът е над или под избраната граница, като се изключват продълженията.

Карта X – Продължителност на картата: Трябва да прогнозирате общата продължителност на мача на карта X.
Залагането се извършва върху продължителността в минути (Над/Под), измерена чрез вградения таймер в играта.
Пример: При залог за „над 40.5“, мачът трябва да продължи **поне 40 минути и 30 секунди**, за да е печеливш. Ако продължи **40:29 или по-малко**, залогът губи.

Карта X – Общо рундове за CT: Прогнозирате колко рунда ще спечели страната на контра-терористите на карта X.

Карта X – Общо рундове за терористите: Прогнозирате колко рунда ще спечели страната на терористите на карта X.

Играч Z – Общо рундове: Общият брой рундове, в които участва Играч Z, включително рундовете в продължения. Залогът се урежда като Над/Под спрямо зададената линия.

Карта X – Първо полувреме – Хендикап по рундове: Давате преднина или изоставане на отбор, изразено чрез брой спечелени/загубени рундове в първото полувреме на карта X.

Карта X – Първо полувреме – Отбор N – Общо рундове: Залог дали Отбор N ще спечели повече или по-малко рундове от посочената стойност в първото полувреме на карта X.

Карта X – Второ полувреме – Победител 1X2: Залог за победителя във второто полувреме на карта X. Продълженията не се зачитат.

Карта X – Второ полувреме – Общо рундове: Залог за общия брой рундове, изиграни във второто полувреме на карта X.
Пример: Залог „над 22“, но се изиграят само 20 рунда → залогът губи. Ако залогът е „под 22“ и се изиграят точно 22 рунда → залогът печели.
Забележка: Във формат MR12 (максимум 12 рунда на полувреме) максимумът е 24 рунда.

Карта X – Отбор N – Общо рундове: Прогнозирате дали Отбор N ще спечели повече или по-малко рундове от зададената стойност на карта X.

Карта X – Първи убит куриер: Прогнозирате кой отбор ще убие вражеския куриер първи на карта X. Ако по време на картата няма убийство на куриер, залогът се урежда с коефициент 1 (невалиден).

Карта X – Divine Rapier: Прогнозирате дали Divine Rapier ще бъде придобито от който и да е играч на карта X.

Хендикап по убийства (мач): Прогнозирате общия брой убийства на отбор, като към него се добавя или изважда хендикап.

Отбор N – Общо убийства в мача: Прогнозирате общия брой убийства, които ще постигне Отбор N по време на мача.

Карта X – Точен резултат от пистолетни рундове: Прогнозирате точния резултат от пистолетните рундове – колко такива ще спечели всеки отбор на карта X.

Карта X – Отбор N – Общо убийства: Залог за общия брой убийства, извършени от Отбор N на конкретната карта.

Карта X – Ще има ли убийство с HE граната?: Прогнозирате дали поне един играч ще направи убийство с HE граната на карта X.

Карта X – Ще има ли убийство с Molotov (запалителна граната)?: Прогнозирате дали поне един играч ще направи убийство с Molotov на карта X.

Карта X – Ще има ли убийство със Zeus X27?: Прогнозирате дали поне един играч ще направи убийство със Zeus X27 на карта X.

Карта X – Продължение Z – 1X2: Прогнозирате изхода от Z-тото продължение на карта X – победа за единия отбор или равенство.

Карта X – Продължение Z – Хендикап по рундове: Трябва да прогнозирате изхода от продължение Z на карта X, като се взема предвид хендикап, който дава предимство или изоставане на единия отбор по отношение на рундовете.

Карта X – Продължение Z – Общо рундове: Трябва да прогнозирате общия брой рундове, които ще се изиграят в продължение Z на карта X.

Карта X – Отбор Z да спечели картата + Продължителност на картата: Трябва да прогнозирате, че Отбор Z ще спечели карта X и в същото време колко ще продължи мачът на тази карта.

Карта X – Победа в Z полувреме + Победа на картата: Трябва да прогнозирате кой отбор ще спечели първото или второто полувреме на карта X, и кой ще спечели самата карта.

Карта X – Победа в първия пистолетен рунд + Победа на картата: Прогнозирате кой отбор ще спечели първия пистолетен рунд на карта X и кой ще спечели самата карта.

Карта X – Победа във втория пистолетен рунд + Победа на картата: Прогнозирате кой отбор ще спечели втория пистолетен рунд на карта X и кой ще спечели картата.

Карта X – Победа в първия пистолетен рунд + Победа в първото полувреме: Трябва да прогнозирате кой отбор ще спечели първия пистолетен рунд и кой ще спечели първото полувреме на карта X.

Карта X – Общ брой разрушени бараки: Залог за общия брой бараки, унищожени на карта X.

Общо разрушени бараки за целия мач: Прогнозирате колко общо бараки ще бъдат разрушени от двата отбора по време на целия мач.

Карта X – Победител по брой убити Рошани: Прогнозирате кой отбор ще убие най-много Рошани по време на мача на карта X. При равенство в броя – залогът се анулира.

Карта X – 1X2 по брой убити Рошани: Прогнозирате кой отбор ще убие най-много Рошани на карта X. При равенство залогът се уреди като „равен“.

Карта X – Троен кил: Залог дали играч ще направи троен кил (убийство на трима противници) на карта X.

Карта X – И двата отбора убиват първите два Rift Scuttlers: Прогнозирате дали и двата отбора ще успеят да убият по един от първите два Rift Scuttlers на карта X.

Карта X – Rift Herald да бъде убит в първите 10 минути: Прогнозирате дали Rift Herald ще бъде убит от някой отбор между 00:00 и 09:59 по вграденото време на играта.

Карта X – И двата отбора убиват Rift Herald: Прогнозирате дали и двата отбора ще успеят да убият Rift Herald по време на мача на карта X.

Карта X – И двата отбора ще убият първите два дракона: Залог дали и двата отбора ще успеят да убият първите два дракона на карта X.

Карта X – Дракон да бъде откраднат: Прогнозирате дали драконът („drake“) ще бъде отнет от противниковия отбор, който първоначално е опитал да го убие.

Карта X – Dragon Soul: Залог дали някой отбор ще получи Dragon Soul (при убийство на четири дракона).

Карта X – Baron да бъде откраднат: Залог дали някой отбор ще успее да открадне Baron от другия отбор, който е започнал да го убива.

Карта X – Общо убийства преди 10-тата минута: Общият брой убийства, направени преди 10:00 мин. (според игровия таймер).

Карта X – Най-висок индивидуален брой убийства – Над/Под: Прогнозирате дали най-високият брой убийства, постигнат от играч на карта X, ще бъде над или под зададена стойност.

Карта X – Общо Ace-ове: Общият брой „Ace“-ове на карта X (Ace = когато един играч от отбора убие всичките 5 противникови играчи).

Карта X – Убийство на първия Rift Scuttler в горната река: Прогнозирате кой отбор ще убие първия Rift Scuttler, разположен в горната част на реката на карта X.

Карта X – Убийство на първия Rift Scuttler в долната река: Прогнозирате кой отбор ще убие първия Rift Scuttler, разположен в долната част на реката на карта X.

Карта X – Брой герои, които ще получат Hand of Baron след първия Baron:
Прогнозирате колко шампиони ще получат баф след убийството на първия Baron на карта X.

Карта X – Ще се възроди ли разрушен Inhibitor: Залог дали разрушен Inhibitor ще се възроди отново по време на мача на карта X.

Карта X – Първата кула ще бъде унищожена преди 13-тата минута: Залог дали първата кула ще бъде унищожена преди да изтекат 13 минути (00:00 – 12:59) игрово време.

Карта X – Ще бъде ли убит Elder Dragon: Прогнозирате дали Elder Dragon ще бъде убит в рамките на мача на карта X.

Карта X – Асистенции при First Blood: Залог за броя играчи, които ще получат асистенция при първото убийство (First Blood) на карта X.

Карта X – Хендикап за убити дракони: Прогнозирате колко дракона ще убие всеки отбор, като единият получава хендикап (добавени или извадени убийства) на карта X.

Карта X – Общо разрушени кули: Залог за общия брой кули, разрушени от двата отбора на карта X.

Карта X – Общо разрушени кули на високата земя (High Ground): Прогнозирате общия брой разрушени кули от високата земя от двата отбора на карта X.

Карта X – First Blood в рамките на 6 минути: Прогнозирате дали първото убийство (First Blood) ще бъде извършено в първите 6 минути на мача (00:00 – 05:59).

Карта X – Победител по разрушени кули: Прогнозирате кой отбор ще разруши повече кули на карта X. При равенство залогът е невалиден.

Карта X – 1X2 по разрушени кули: Прогнозирате кой отбор ще разруши повече кули на карта X. В този пазар е включена и опцията за равенство.

Карта X – Общо убийства: Залог за общия брой убийства, извършени на карта X. Включват се всички убийства, направени преди края на мача, дори след въвеждане на „GG“ в чата. Броят се само убийствата, признати от официалната статистика след мача (убийства, отчетени към противника).

Карта X – Общо смърти: Залог за общия брой смърти на карта X. Включват се всички смърти до края на мача, включително такива след „GG“, стига да са отчетени към противниковия отбор.

Карта X – И двата отбора ще разрушат бараки: Залог дали и двата отбора ще успеят да разрушат поне една барака по време на мача на карта X.

Карта X – И двата отбора ще убият Рошан: Залог дали и двата отбора ще убият поне веднъж Рошан по време на мача на карта X.

Карта X – Общо рундове: Прогнозирате общия брой рундове, изиграни на карта X.

Карта X – Четен/нечетен брой рундове: Прогнозирате дали общият брой рундове, изиграни на карта X, ще бъде четно или нечетно число.

Карта X – Общо убийства: Трябва да прогнозирате общия брой убийства, които ще бъдат извършени по време на мача на карта X.

Карта X – Ще има ли Асе: Прогнозирате дали някой отбор ще постигне „Асе“ по време на мача на карта X. Асе се счита, когато един отбор елиминира всичките петима играчи от противниковия отбор, без нито един от неговите собствени да загине в тази размяна.

Карта X – Победител: Трябва да прогнозирате кой отбор ще спечели мача на карта X.

Карта X – Хендикап по рундове: Прогнозирате изхода от мача на карта X, като се прилага хендикап спрямо броя спечелени рундове на единия отбор.

Карта X – Общо асистенции: Трябва да прогнозирате общия брой асистенции, направени по време на мача на карта X.

Карта X – Играч да направи асистенция: Залог дали определен играч ще запише асистенция по време на мача на карта X.

Карта X – Отбор/скуад да постигне целта: Трябва да прогнозирате дали конкретен отбор (или група/скуад) ще изпълни определена цел на карта X.

Карта X – Победна разлика по убийства: Прогнозирате каква ще бъде разликата в броя на убийствата между двата отбора в края на картата.

Карта X – Общо убийства – Четно/Нечетно: Прогнозирате дали общият брой убийства в X-та карта ще бъде четен или нечетен.

Игра X – Общо убийства: Трябва да прогнозирате дали общият брой убийства, извършени по време на Игра X, ще бъде над или под предварително зададено число.
Игра X – Нечетен/Четен брой убийства: Трябва да прогнозирате дали общият брой убийства, извършени по време на Игра X, ще бъде нечетно или четно число.
Игра X – Ще направи ли играч убийство: Трябва да прогнозирате дали конкретен играч ще извърши поне едно убийство по време на Игра X.
Игра X – Общо асистенции: Трябва да прогнозирате дали общият брой асистенции, направени по време на Игра X, ще бъде над или под предварително зададено число.
Игра X – Ще направи ли играч асистенция: Трябва да прогнозирате дали конкретен играч ще направи поне една асистенция по време на Игра X.
Игра X – Ще завърши ли отборът в топ позиции: Трябва да прогнозирате дали даден отбор ще завърши в топ X позиции (напр. топ 3, топ 5, топ 8) в края на Игра X.
Игра X – Победна разлика по убийства: Трябва да прогнозирате с колко убийства печелившият отбор ще води пред опонента си в края на Игра X.
Игра X – Ще завърши ли играчът в топ позиции: Трябва да прогнозирате дали даден играч ще завърши в топ X позиции (напр. топ 3, топ 5, топ 8) в края на Игра X.
Игра X – Победител: Трябва да прогнозирате кой ще спечели Игра X.
Игра X – Азиатски хендикап: Трябва да прогнозирате победителя в Игра X, като се добави или извади посочената разлика в убийства към крайния резултат.
Игра X – Общо точки Над/Под: Трябва да прогнозирате дали общият брой точки, отбелязани по време на Игра X, ще бъде над или под предварително зададено число.
Игра X – Нечетно/Четно: Трябва да прогнозирате дали общият брой убийства в играта ще бъде нечетно или четно число.
Игра X – Точен резултат по рундове: Трябва да прогнозирате точния резултат по рундове по време на Игра X.
Игра X – Fatality: Трябва да прогнозирате дали някой играч ще използва Fatality по време на Игра X.
Игра X – Brutality: Трябва да прогнозирате дали някой играч ще използва Brutality по време на Игра X.
Игра X – Отбор домакин – Fatal Blow: Трябва да прогнозирате дали отборът домакин ще използва Fatal Blow по време на Игра X.
Игра X – Гостуващ отбор – Fatal Blow: Трябва да прогнозирате дали гостуващият отбор ще използва Fatal Blow по време на Игра X.
Игра X – Рунд Z – Победител: Трябва да прогнозирате победителя в Рунд Z на Игра X.
Рунд Z – Победител: Трябва да прогнозирате победителя в Рунд Z.
Игра X – Най-много убийства: Трябва да прогнозирате кой отбор ще направи най-много убийства по време на Игра X.

Игра X – Победна разлика по топ позиции: Трябва да прогнозирате с колко топ позиции печелившият отбор ще води пред опонента в края на Игра X.
Общо убийства за първите Y игри: Трябва да прогнозирате дали общият брой убийства, направени по време на първите Y игри, ще бъде над или под предварително зададено число.

CS:GO Пазари

Победител: Определя победителя в играта (x карти) според броя на картите, предлагани в събитието.

Първа карта - общ брой рундове: Този пазар определя дали картата, която се играе, ще има над 26,5 рунда или под 26,5 рунда.

Първа карта - хендикап на рундове: В този пазар за залози можете да дадете на отбор X предимство или хендикап спрямо общия брой рундове, които картата има. Примерен мач Ffamix срещу Exdt:

Ffamix (-2.5): Този пазар означава, че Ffamix ще спечели първата карта дори при предимство от -2,5 точки (ако картата завърши 20-10 в полза на Ffamix, той все пак ще спечели линията на залог, тъй като ще остане с резултат в негова полза от 17,5-10).

Exdt (+2.5): Този пазар означава, че играчът на Exdt ще спечели рундовете с предимство от +2,5 точки. Ако крайният резултат е 15-15, победител в тези рундове е Exdt с резултат от 17,5 точки.

Продължение на X-тата карта (да/не): Прогнозирате дали ще има продължение на X-тата карта.

X-та карта - 1-ви пистолетен рунд победител: Прогнозирате кой ще спечели 1-вия пистолетен рунд на X-тата карта.

X-та карта - 2-ри пистолетен рунд победител: Прогнозирате кой ще спечели 2-рия пистолетен рунд на X-тата карта.

X-та карта - отбор, който ще спечели N-тия рунд: Прогнозирате кой отбор ще спечели N-тия рунд на X-тата карта.

X-та карта - надпревара до 3/6/9/12 рунда: Прогнозирате кой отбор ще достигне 3/6/9/12 рунда първи на X-тата карта.

Допълнителни CS: GO Пазари

Отбор да спечели поне 1 карта (да/не): Прогнозирате дали даден отбор ще спечели поне една карта в конкретния мач.

Продължение (да/не): Прогнозирате дали ще има продължение.

Победител в пистолетен рунд (първи, втори пистолетен рунд): Кой отбор (терористи/контратерористи) ще спечели посочения пистолетен рунд (1-ви/16-ти рунд).

Победител в първото полувреме: Кой отбор (терористи/контратерористи) има по-висок брой спечелени рундове след първите 12 рунда.

Победител във второто полувреме: Кой отбор (терористи/контратерористи) има по-висок брой спечелени рундове след първите 12 рунда и преди картата да бъде завършена с равенство или спечелена от един от отборите.

Dota2 Пазари

Победител: Определя победителя в играта (х карти) според броя на картите, предлагани в събитието.

Х-та карта - 1-ви аегис: Урегулирането на залога се определя от отбора, който вземе аегиса на безсмъртието, а не от този, който убие Рошан.

Х-та карта - 1-ва кула: В този пазар можете да изберете кой от двата отбора ще унищожи първа кула.

Х-та карта - 1-ва казарма: В този пазар можете да изберете кой от двата отбора ще унищожи първа казарма.

Първа карта - победител: Този пазар определя победителя в първата карта.

Втора карта - победител: Този пазар определя победителя във втората карта.

Първа карта - убийства, без опция за равенство: Този пазар определя победителя в първата карта на база броя на убийствата, като ако събитието завърши с равенство, залогът се анулира.

Първа карта - хендикап на смърти: В този пазар можем да дадем предимство или хендикап на избрания отбор Х като този, който ще има повече убийства на първата карта.

Общ брой карти: Този пазар се отнася до броя на картите, които ще има в играта.

Хендикап на карта: Залог, при който победителят в мача трябва да бъде определен с определен марж на картите. Коректният резултат се добавя или изважда от предложените карти в хендикапа, и след извършването на тази операция ще се определи кой печели: домакинският отбор или гостуващият отбор.

Х-та карта - отбор, който ще унищожи следващата кула: Прогнозирате кой отбор ще унищожи следващата кула на конкретната карта.

Х-та карта - отбор, който ще постигне първа кръв: Прогнозирате кой отбор ще направи първото убийство на конкретната карта.

Х-та карта - отбор, който ще постигне най-много убийства: Прогнозирате кой отбор ще направи най-много убийства на конкретната карта (или равенство).

Х-та карта - отбор, който ще постигне следващото убийство (#): Прогнозирате кой отбор ще направи следващото убийство (#).

X-та карта - общ брой убийства нечетно/четно: Прогнозирате дали общият брой убийства на X-тата карта ще бъде нечетен или четен.

X-та карта - общ брой убийства над/под: Този пазар се отнася до броя на убийствата, които ще има на конкретната карта.

X-та карта - общ брой Рошан убит над/под: Този пазар се отнася до броя на убитите Рошан, които ще има на конкретната карта (над/под).

X-та карта - общ брой унищожени кули: Този пазар се отнася до точния брой унищожени кули на конкретната карта.

X-та карта - общ брой унищожени кули над/под: Този пазар се отнася до броя на унищожените кули на конкретната карта (над/под).

Допълнителни Dota2 Пазари

Отбор да спечели поне 1 карта (да/не): Прогнозирате дали даден отбор ще спечели поне една карта в конкретния мач.

Продължителност на картата: Прогнозирате дали продължителността на картата ще бъде над или под определена стойност.

Резултати: Продължителност, която е равна на прага, се урежда като избор "над". Продължителността се урежда на база окончателния екран с резултати, който е наличен от официалния API на Steam, когато картата завърши.

Убийства на X-та карта: Победител в този пазар е отборът, който прави убийство, довеждайки общия брой убийства за двата отбора до N.

Карта Rampage: Дали поне един играч от тъмния или светлия отбор е постигнал 5 или повече убийства в кратък период от време и това събитие е обявено в играта.

Карта Ultrakill: Дали поне един играч от тъмния или светлия отбор е постигнал 4 или повече убийства в кратък период от време и това събитие е обявено в играта.

Карта Beyond Godlike: Дали поне един играч от тъмния или светлия отбор е постигнал 10 или повече убийства без да умира и това събитие е обявено в играта.

Карта Megacreeps: Дали всички тъмни или светли казарми са унищожени и това събитие е обявено в играта.

Карта Тип на активирана руна, която се появява в определено време на картата: Типът руна, която се появява в определено време на играта (прагове) и е активирана (или събрана и активирана по-късно) от един от играчите.

League of Legends Пазари

Победител: Определя победителя в играта (x карти) според броя на картите, предлагани в събитието.

Хендикап на карта: Залог, при който победителят в мача трябва да бъде определен с определен марж на картите. Коректният резултат се добавя или изважда от предложените карти в хендикапа, и след извършването на тази операция ще се определи кой печели: домакинският отбор или гостуващият отбор.

Общ брой карти: Този пазар се отнася до броя на картите, които ще има играта.

Точен резултат (по карти): Този пазар се отнася до точния и окончателен резултат на мача, като се предлагат опции като 0:2, 1:2, 2:0, 2:1.

Първа карта - първи инхибитор: В този пазар можете да изберете кой от двата отбора ще унищожи първия инхибитор на първата карта.

Първа карта - 1-ва кула: В този пазар можете да изберете кой от двата отбора ще унищожи първата кула на първата карта.

Първа карта - първи дракон: В този пазар можете да изберете кой от двата отбора ще убие първия дракон на първата карта.

Първа карта - първи барон: В този пазар можете да изберете кой от двата отбора ще убие първия барон на първата карта.

Първа карта - първо убийство: В този пазар можете да изберете кой от двата отбора ще извърши първото убийство на първата карта.

X-та карта - отбор, който ще унищожи следващата кула: Прогнозирате кой отбор ще унищожи следващата кула на конкретната карта.

X-та карта - отбор, който ще постигне първа кръв: Прогнозирате кой отбор ще извърши първото убийство на конкретната карта.

X-та карта - отбор, който ще постигне най-много убийства: Прогнозирате кой отбор ще извърши най-много убийства на конкретната карта (или равенство).

X-та карта - отбор, който ще извърши следващото убийство (#): Прогнозирате кой отбор ще извърши следващото убийство (#).

X-та карта - общ брой убийства нечетно/четно: Прогнозирате дали общият брой убийства на X-тата карта ще бъде нечетен или четен.

X-та карта - общ брой убийства над/под: Този пазар се отнася до броя на убийствата, които ще има на конкретната карта.

X-та карта - общ брой унищожени кули над/под: Този пазар се отнася до броя на унищожените кули на конкретната карта (над/под).

X-та карта - общо игрово време над/под: Трябва да прогнозирате колко минути ще се играе X-тата карта - над/под.

X-та карта - отбор, който ще постигне най-много убийства с хендикап: Залог, при който победителят в мача трябва да бъде определен с определен марж на убийствата. Коректният резултат се добавя или изважда от предложените убийства в хендикапа, и след извършването на тази операция ще се определи кой печели: домакинският отбор или гостуващият отбор.

X-та карта - надпревара до 5/10/15/20 убийства: Прогнозирате кой отбор ще достигне първи до 5/10/15/20 убийства на X-тата карта.

X-та карта - двата отбора да унищожат инхибитор: Прогнозирате дали и двата отбора ще унищожат инхибитор на конкретната карта или не.

X-та карта - двата отбора да убият барон: Прогнозирате дали и двата отбора ще убият барон на конкретната карта или не.

X-та карта - двата отбора да убият дракон: Прогнозирате дали и двата отбора ще убият дракон на конкретната карта или не.

X-та карта - отбор, който ще унищожи следващия инхибитор: Прогнозирате кой отбор ще унищожи следващия инхибитор на конкретната карта.

X-та карта - отбор, който ще убие следващия барон: Прогнозирате кой отбор ще убие следващия барон на конкретната карта.

X-та карта - отбор, който ще убие следващия дракон: Прогнозирате кой отбор ще убие следващия дракон на конкретната карта.

X-та карта - общ брой убити барони: Този пазар се отнася до точния брой на убитите барони, които ще има на конкретната карта.

X-та карта - общ брой убити барони над/под: Този пазар се отнася до броя на убитите барони, които ще има на конкретната карта (над/под).

X-та карта - общ брой убити дракони: Този пазар се отнася до точния брой на убитите дракони, които ще има на конкретната карта.

X-та карта - общ брой убити дракони над/под: Този пазар се отнася до броя на убитите дракони, които ще има на конкретната карта (над/под).

X-та карта - общ брой унищожени инхибитори: Този пазар се отнася до точния брой на унищожените инхибитори, които ще има на конкретната карта.

X-та карта - общ брой унищожени инхибитори над/под: Този пазар се отнася до броя на унищожените инхибитори, които ще има на конкретната карта (над/под).

Отбор да постигне Penta Kill: Трябва да прогнозирате кой отбор (или нито един) ще постигне пента убийство. Пента убийството е изключително постижение, при което един играч убива 5 врагове в кратък период от време. Ако няма Penta Kill на картата, залогът се счита за загубен.

Отбор да постигне Quadra Kill: Трябва да прогнозирате кой отбор (или нито един) ще постигне квадра убийство. Квадра убийството е изключително постижение, при което един играч убива 4 врагове в кратък период от време. Ако няма Quadra Kill на картата, залогът се счита за загубен.

X-та карта - отбор, който ще убие Rift Herald: Прогнозирате кой отбор ще убие Rift Herald на конкретната карта.

Допълнителни League of Legends Пазари

Отбор да спечели поне 1 карта (да/не): Прогнозирате дали даден отбор ще спечели поне една карта в конкретния мач.

Продължителност на картата: Прогнозирате дали продължителността на картата ще бъде над или под определена стойност.

Резултати: Продължителност, която е равна на прага, се урежда като избор "над". Продължителността се урежда на база окончателния екран с резултати, който е наличен от официалния API на Steam, когато картата завърши.

Убийства на X-та карта: Победител в този пазар е отборът, който прави убийство, довеждайки общия брой убийства за двата отбора до N.

Общо брой кули на картата: Дали крайният брой унищожени кули (според видимия резултат в играта, който е сумата от унищожените кули на Червените и Сините) в определена карта е над или под определена стойност.

QuadraKill на картата: Дали поне един играч от Червения или Синия отбор ще постигне 4 или повече убийства в кратък период от време и това събитие ще бъде обявено в играта.

PentaKill на картата: Дали поне един играч от Червения или Синия отбор ще постигне 5 или повече убийства в кратък период от време и това събитие ще бъде обявено в играта.

X-ти тип дракон на картата: Типът първи/втори дракон, който ще се появи на картата от началото на играта.

Тип на драконовата душа на картата: Типът на третия дракон, който ще се появи на картата от началото на играта.

Убийство на определен тип дракон на картата: Дали дракон от определен тип ще бъде убит поне веднъж в определена карта.

Карта X – Убийство на втория Rift Herald: Трябва да прогнозирате дали даден отбор ще успее да убие втория Rift Herald по време на мача на карта X (напр. Summoner's Rift).

Call of Duty Пазари

Победител: Определя победителя в играта (x карти) според броя на картите, предлагани в събитието.

Хендикап на карта: Залог, при който победителят в мача трябва да бъде определен с определен марж на картите. Коректният резултат се добавя или изважда от предложените карти в хендикапа, и след извършването на тази операция ще се определи кой печели: домакинският отбор или гостуващият отбор.

Общ брой карти: Този пазар се отнася до броя на картите, които ще има играта.

Точен резултат (по карти): Този пазар се отнася до точния и окончателен резултат на мача, като се предлагат опции като 0:2, 1:2, 2:0, 2:1.

X-та карта - отбор, който ще спечели N-тия рунд: Прогнозирате кой отбор ще спечели N-тия рунд на X-тата карта.

X-та карта - надпревара до 3/6/9/12 рунда: Прогнозирате кой отбор ще достигне 3/6/9/12 рунда първи на X-тата карта.

X-та карта - общ брой рундове: Този пазар определя дали картата, която се играе, ще има над 26,5 рунда или под 26,5 рунда.

X-та карта - хендикап на рундове: В този пазар за залози можете да дадете на отбор X предимство или хендикап спрямо общия брой рундове, които картата има. Примерен мач Ffamix срещу Exdt:

Ffamix (-2.5): Този пазар означава, че Ffamix ще спечели първата карта дори при предимство от -2,5 точки (ако картата завърши 20-10 в полза на Ffamix, той все пак ще спечели линията на залог, тъй като ще остане с резултат в негова полза от 17,5-10).

Exdt (+2.5): Този пазар означава, че играчът на Exdt ще спечели рундовете с предимство от +2,5 точки. Ако крайният резултат е 15-15, победител в тези рундове е Exdt с резултат от 17,5 точки.

Продължение на X-тата карта (да/не): Прогнозирате дали ще има продължение на X-тата карта.

X-та карта - общ брой точки над/под: Този пазар се отнася до броя на точките, които ще има на конкретната карта.

Overwatch Пазари

Победител: Определя победителя в играта (x карти) според броя на картите, предлагани в събитието.

Хендикап на карта: Залог, при който победителят в мача трябва да бъде определен с определен марж на картите. Коректният резултат се добавя или изважда от предложените карти в хендикапа, и след извършването на тази операция ще се определи кой печели: домакинският отбор или гостуващият отбор.

Общ брой карти: Този пазар се отнася до броя на картите, които ще има играта.

Точен резултат (по карти): Този пазар се отнася до точния и окончателен резултат на мача, като се предлагат опции като 0:2, 1:2, 2:0, 2:1.

X-та карта - отбор, който ще спечели N-тия рунд: Прогнозирате кой отбор ще спечели N-тия рунд на X-тата карта.

X-та карта - надпревара до 3/6/9/12 рунда: Прогнозирате кой отбор ще достигне 3/6/9/12 рунда първи на X-тата карта.

X-та карта - общ брой рундове: Този пазар определя дали картата, която се играе, ще има над 26,5 рунда или под 26,5 рунда.

X-та карта - хендикап на рундове: В този пазар за залози можете да дадете на отбор X предимство или хендикап спрямо общия брой рундове, които картата има. Примерен мач Ffamix срещу Exdt:

Ffamix (-2.5): Този пазар означава, че Ffamix ще спечели първата карта дори при предимство от -2,5 точки (ако картата завърши 20-10 в полза на Ffamix, той все пак ще спечели линията на залог, тъй като ще остане с резултат в негова полза от 17,5-10).

Exdt (+2.5): Този пазар означава, че играчът на Exdt ще спечели рундовете с предимство от +2,5 точки. Ако крайният резултат е 15-15, победител в тези рундове е Exdt с резултат от 17,5 точки.

Продължение на X-тата карта (да/не): Прогнозирате дали ще има продължение на X-тата карта.

X-та карта - общ брой точки над/под: Този пазар се отнася до броя на точките, които ще има на конкретната карта.

FIFA Пазари

1X2: Трябва да прогнозирате изхода мача. Възможните резултати са три:**1** – победа за домакина, **X** – равенство, **2** – победа за госта.

Draw no bet (DNB): Този пазар за залози се състои в следното: за да бъде залогът печеливш, трябва непременно да има печеливш отбор, което означава, че ако мачът завърши наравно, заложените пари ще бъдат върнати. Например, ако крайният резултат е равен, залогът се урежда като анулиран.

Общ брой голове (над/под): Трябва да прогнозирате дали общият брой голове, отбелязани по време на мача, ще бъде над или под зададената линия.

NBA 2K Пазари

Победител в мача 1X2: Прогнозирате дали победителят ще бъде домакинският или гостуващият отбор, с опцията да изберете равенство.

Money Line (Победител 1,2): Прогнозирате победителя в мача независимо от разликата в точките.

Общ брой точки (над/под): Състои се в прогнозиране дали общият брой точки, отбелязани от двата отбора, ще бъде повече или по-малко от зададената линия в избрания пазар за залози. Например: Над 215.5 - Под 215.5.

Хендикап (разлика): Трябва да прогнозирате победителя в мача, като добавите или извадите посочената разлика към резултата от мача.

Е-Баскетбол

1-во полувреме – Без равенство (Draw No Bet):
Трябва да прогнозирате победителя в първото полувреме. Ако полувремето завърши наравно – всички залози се анулират. Ако полувремето не бъде завършено – пазарът се счита за невалиден.

Победител:
Трябва да прогнозирате крайния победител в мача.

Общо точки:
Прогнозирате общия брой точки, отбелязани от двата отбора в мача.

Четно/Нечетно:
Прогнозирате дали общият резултат от мача ще бъде четно или нечетно число.

Плажен футбол

Всички залози на плажен футбол се основават на редовното време, освен ако е посочено друго в наименованието на пазара.

Основни пазари

1X2: Трябва да прогнозирате изхода от мача (3 части по 12 минути). Възможните резултати са: **1** – победа за домакина, **X** – равенство, **2** – победа за госта.

Дългосрочни резултати

Победител: Трябва да прогнозирате победителя в дадения турнир според официалната класация на състезанието.

Победител в група: Залагате на отбора, който завършва с най-много точки в своята група.

БАДМИНТОН

Основни пазари

Победител (1,2): Залагането включва предвиждане на победителя в мача, независимо от разликата в точките.

Точен резултат: Трябва да прогнозирате точния резултат на мача в сетове, спечелени от всеки играч. Ако един играч се оттегли по време на мача, всички незавършени залози ще се считат за невалидни.

Хендикап на точки: Трябва да прогнозирате победителя в мача (в спечелени точки), като добавите или извадите посочената разлика към резултата от мача (в точки).

Общ брой точки: Състои се в предвиждане дали общият брой точки, отбелязани от двата отбора, ще бъде над или под посоченото число в избрания пазар за залози.

X-ти гейм - Победител: Прогнозирате победителя в споменатия гейм.

X-ти гейм - Общ брой точки: Прогнозирате дали общият брой точки, натрупани от двата отбора в даден гейм, ще бъде над или под посоченото число в пазара.

X-ти гейм - Хендикап на точки: Трябва да прогнозирате победителя в споменатия гейм (в спечелени точки), като добавите или извадите посочената разлика към резултата от гейма (в точки).

X-ти гейм - нечетно/четно: Прогнозирате дали общият брой точки, натрупани от двата отбора в съответния гейм, ще бъде нечетен или четен брой.

X-ти гейм - надпревара до X точки: Трябва да прогнозирате кой отбор ще достигне X точки пръв за споменатия гейм.

X-ти гейм - N-та точка: Трябва да прогнозирате кой отбор ще спечели N-та точка за споменатия гейм.

Дългосрочни резултати

Победител: Трябва да прогнозирате победителя в дадения турнир според официалната класация на състезанието.

БИАТЛОН / ЛЕКА АТЛЕТИКА

Победител: Трябва да прогнозирате дали избраният играч ще бъде победител в турнира/събитието.

H2H: Трябва да прогнозирате кой от двамата играчи, посочени в залога, ще постигне най-добра позиция в турнира/събитието. В случай, че и двамата играчи се оттеглят или бъдат дисквалифицирани на същия етап от състезанието, този тип залог ще се счита за невалиден.

ПЕСАПАЛО

Всички залози на песапало се основават на редовното време, освен ако е посочено друго в наименованието на пазара.

Основни пазари

1X2: Трябва да прогнозирате изхода от мача. Има 3 възможни изхода: 1 (домакинският отбор печели), X (отборите завършват наравно), 2 (гостуващият отбор печели).

Дългосрочни резултати

Победител: Трябва да прогнозирате победителя в дадения турнир според официалната класация на състезанието.

СКУОШ

Ако играч се оттегли, загуби мача поради неявяване или бъде дисквалифициран, всички незавършени пазари се считат за невалидни. Ако съдията присъди наказателни точки, всички залози на този гейм остават валидни.

Основни пазари

Победител (1,2): Залагането включва предвиждане на победителя в мача, независимо от разликата в точките.

Точен резултат: Трябва да прогнозирате точния резултат на мача в сетове, спечелени от всеки играч. Ако един играч се оттегли по време на мача, всички незавършени залози ще се считат за невалидни.

X-ти гейм - Победител: Прогнозирате победителя в споменатия гейм.

X-ти гейм - Общ брой точки: Прогнозирате дали общият брой точки, натрупани от двата отбора в даден гейм, ще бъде над или под посоченото число в пазара.

X-ти гейм - Хендикап на точки: Трябва да прогнозирате победителя в споменатия гейм (в спечелени точки), като добавите или извадите посочената разлика към резултата от гейма (в точки).

X-ти гейм - нечетно/четно: Прогнозирате дали общият брой точки, натрупани от двата отбора в съответния гейм, ще бъде нечетен или четен брой.

X-ти гейм - надпревара до X точки: Трябва да прогнозирате кой отбор ще достигне X точки пръв за споменатия гейм.

X-ти гейм - N-та точка: Трябва да прогнозирате кой отбор ще спечели N-та точка за споменатия гейм.

Дългосрочни резултати

Победител: Трябва да прогнозирате победителя в дадения турнир според официалната класация на състезанието.

СКИ СКОКОВЕ

Победител: Трябва да прогнозирате победителя в турнира.

Топ 3: Трябва да прогнозирате дали вашият избран играч ще завърши в топ 3 на турнира, включително равенства.

H2H: Трябва да прогнозирате кой от двамата играчи, посочени в залога, ще постигне най-добра позиция в турнира. В случай, че и двамата играчи се оттеглят или бъдат дисквалифицирани на същия етап от състезанието, този тип залог ще се счита за невалиден.

ГАЛСКИ ХЪРЛИНГ

Всички залози на галски хърлинг се основават на редовното време, освен ако е посочено друго в наименованието на пазара.

Основни пазари

1X2: Трябва да прогнозирате изхода от мача. Има 3 възможни изхода: 1 (домакинският отбор печели), X (отборите завършват наравно), 2 (гостуващият отбор печели).

Дългосрочни резултати

Победител: Трябва да прогнозирате победителя в дадения турнир според официалната класация на състезанието.

АВСТРАЛИЙСКИ ФУТБОЛ

Всички пазари изключват продължения, освен ако не е посочено друго. Пазарите се базират на резултата в края на планираните 80 минути игра, освен ако не е посочено друго. Това включва всяко добавено време за контузии или спирания на играта, но не включва продължения.

Основни пазари

1X2: Трябва да прогнозирате изхода от мача. Има 3 възможни изхода: 1 (домакинският отбор печели), X (отборите завършват наравно), 2 (гостуващият отбор печели).

Залог без равенство (DNB): Този пазар за залози се състои в следното: за да бъде залогът печеливш, трябва непременно да има печеливш отбор, което означава, че ако мачът завърши наравно, заложените пари ще бъдат върнати. Например, ако крайният резултат е равен, залогът се урежда като анулиран.

Хендикап: Трябва да прогнозирате победителя в мача, като добавите или извадите посочената разлика към резултата от мача.

Общо (над/под): Трябва да прогнозирате дали общият брой голове, отбелязани в мача, ще бъде над или под посочената стойност.

Общо за домакински отбор: Трябва да прогнозирате дали общият брой голове, отбелязани от домакинския отбор в мача, ще бъде над или под посочената стойност.

Общо за гостуващ отбор: Трябва да прогнозирате дали общият брой голове, отбелязани от гостуващия отбор в мача, ще бъде над или под посочената стойност.

Нечетно/Четно: Трябва да прогнозирате дали резултатът от мача ще бъде нечетен или четен. Ако резултатът от мача е "0:0", залозите се считат за "четен".

Нечетно/Четно за домакин: Трябва да прогнозирате дали броят на головете, отбелязани от домакинския отбор в мача, ще бъде нечетен или четен. Ако домакинският отбор не отбележи гол, печелившият избор е четен.

Нечетно/Четно за гост: Трябва да прогнозирате дали броят на головете, отбелязани от гостуващия отбор в мача, ще бъде нечетен или четен. Ако домакинският отбор не отбележи гол, печелившият избор е четен.

1X2 и Общо: Трябва да прогнозирате изхода от мача заедно с броя на головете, отбелязани по време на мача, като се вземе предвид посочената стойност. Възможни са шест изхода: 1 и Над "X", X и Над "X", 2 и Над "X", 1 и Под "X", X и Под "X", 2 и Под "X".

Първи отбор, който ще отбележи: Трябва да прогнозирате кой отбор ще отбележи първи по време на мача.

Първи начин на отбелязване: Трябва да прогнозирате какъв ще бъде първият начин на отбелязване на точки в мача.

1-во полувреме – Хендикап: Трябва да прогнозирате победителя в първото полувреме, като се добави или извади посочената разлика в резултата. Ако първото полувреме не бъде завършено, пазарът се анулира.

Резултат на полувремето (с равенство): Трябва да прогнозирате изхода от първото полувреме – възможностите са 1 – домакин, 2 – гост, и X – равенство. Ако полувремето не бъде завършено, залогът е невалиден.

Първо/Краен резултат: Трябва да прогнозирате изхода от първото полувреме заедно с крайния резултат от мача. Възможните изходи са: (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X и 2/2).

Полувреме с най-много точки: Трябва да прогнозирате кое от двете полувремена ще има най-висок общ сбор от точки на двата отбора.

Първи голмайстор: Трябва да прогнозирате дали избраният играч ще отбележи първия гол в мача. Ако играчът не участва или влезе на терена след първия гол, залогът се анулира.

Последен голмайстор: Трябва да прогнозирате дали избраният играч ще отбележи последния гол в мача. Ако играчът не участва или влезе след първия гол, залогът се анулира.

Резултат на полувремето: Трябва да прогнозирате изхода от първото полувреме – възможностите са 1 – домакин, 2 – гост. Ако полувремето не бъде завършено, пазарът се анулира.

Първи отбор до 20 точки: Трябва да прогнозирате кой отбор ще достигне пръв 20 точки по време на мача.

Първи отбор до 15 точки: Трябва да прогнозирате кой отбор ще достигне пръв 15 точки по време на мача.

1-во полувреме – Общо Над/Под: Трябва да прогнозирате дали общият брой голове в първото полувреме ще бъде над или под посочената граница. Ако полувремето не бъде завършено, залогът се анулира.

Последен начин на отбелязване: Трябва да прогнозирате какъв ще бъде последният начин на отбелязване на точки в мача.

Голмайстор по всяко време: Трябва да прогнозирате, че избраният играч ще отбележи поне един гол по време на мача. Ако играчът не участва в мача, залогът се анулира.

30 или повече реализирани отигравания: Трябва да прогнозирате дали избраният играч ще регистрира 30 или повече отигравания по време на мача. Ако не участва, залогът се анулира.

20 или повече реализирани отигравания: Трябва да прогнозирате дали избраният играч ще регистрира 20 или повече отигравания по време на мача. Ако не участва, залогът се анулира.

25 или повече реализирани отигравания: Трябва да прогнозирате дали избраният играч ще регистрира 25 или повече отигравания по време на мача. Ако не участва, залогът се анулира.

35 или повече реализирани отигравания: Трябва да прогнозирате дали избраният играч ще регистрира 35 или повече отигравания по време на мача. Ако не участва, залогът се анулира.

40 или повече реализирани отигравания: Трябва да прогнозирате дали избраният играч ще регистрира 40 или повече отигравания по време на мача. Ако не участва, залогът се анулира.

Голмайстор №1 на мача: Трябва да прогнозирате кой играч ще отбележи най-много голове по време на мача.

Пазари за четвърт

Четвърт 1x2: Трябва да прогнозирате изхода от дадената четвърт, като изборите са: 1-домакински отбор, 2-гостуващ отбор и X-равенство. Ако тази четвърт не е завършена, този пазар ще бъде анулиран.

Четвърт Залог без равенство: Трябва да прогнозирате победителя в дадената четвърт, ако тази четвърт завърши с равенство, всички залози ще бъдат анулирани за този пазар. Ако тази четвърт не е завършена, този пазар ще бъде анулиран.

Четвърт Хендикап: Трябва да прогнозирате победителя в дадената четвърт, като добавите или извадите посочената разлика към резултата от тази четвърт. Ако тази четвърт не е завършена, този пазар ще бъде анулиран.

Четвърт Общо: Трябва да прогнозирате дали общият брой голове, отбелязани по време на дадената четвърт, ще бъде над или под посочената стойност. Ако тази четвърт не е завършена, този пазар ще бъде анулиран.

Четвърт Общо Домакин/Гост: Трябва да прогнозирате дали общият брой голове, отбелязани от посочения отбор (домакин или гост) по време на дадената четвърт, ще бъде над или под посочената стойност. Ако тази четвърт не е завършена, този пазар ще бъде анулиран.

Четвърт Разлика в резултата: Залог, който предвижда разликата, която един отбор ще има от своя опонент в края на избраната четвърт.

Четвърт Нечетно/Четно: Трябва да прогнозирате дали резултатът от тази четвърт ще бъде нечетен или четен. Ако резултатът от мача е "0:0", залозите се считат за "четен".

Дългосрочни резултати

Победител: Трябва да прогнозирате победителя в дадения турнир според официалната класация на състезанието.

Топ 4, Топ 8: Трябва да прогнозирате дали избраният отбор ще завърши на съответната топ позиция, когато състезанието приключи.

Да достигне до финал: Трябва да прогнозирате дали избраният отбор ще достигне до финала на състезанието.

Най-много победи/загуби в редовния сезон: Трябва да прогнозирате кой отбор ще запише най-много победи/загуби по време на дадения турнир според официалната класация на състезанието.

ТЕНИС НА МАСА

Основни пазари

Някои от изброените по-долу пазари могат да се прилагат и за Е-Тенис на маса (важат същите правила)

Ако играч се оттегли, всички пазари, които са решени на терена, се уреждат съответно, а всички останали се обявяват за невалидни и анулирани. За избягване на съмнение, ако играчът в тениса на маса се оттегли преди последната точка да бъде изиграна, пазарът за победител в мача е невалиден, но всички пазари, свързани с конкретни игри или точки, които са решени, се уреждат съответно.

Победител (1,2): Залагането включва предвиждане на победителя в мача, независимо от разликата в точките.

Хендикап игри (разлика): Трябва да прогнозирате победителя на мача, като добавите или извадите посочената разлика към резултата от мача.

Общо геймове (над/под): Трябва да прогнозирате дали общият брой изиграни геймове в мача ще бъде над или под посочената стойност.

Точен резултат: Трябва да прогнозирате точния резултат на мача в геймове, спечелени от всеки играч. Ако един играч се оттегли по време на мача, всички незавършени залози ще се считат за невалидни.

Хендикап на точки: Трябва да прогнозирате победителя в целия мач (в спечелени точки), като добавите или извадите посочената разлика към резултата от мача (в точки).

Общо точки: Състои се в предвиждане дали общият брой точки, отбелязани от двата отбора, ще бъде над или под посоченото число в избрания пазар за залози.

Колко геймове ще бъдат решени с допълнителни точки?: Прогнозирате колко геймове ще достигнат допълнителни точки (победителят в сета има повече от 11 точки).

Точен брой геймове: Трябва да прогнозирате точния брой геймове по време на мача.

Пазари за геймове

X-ти гейм- Победител: Прогнозирате дали победителят в споменатия гейм ще бъде домакинският отбор (1) или гостуващият отбор (2).

X-ти гейм - Общ брой точки: Прогнозирате дали общият брой точки, натрупани от двата отбора в даден гейм, ще бъде над или под посоченото число в пазара.

X-ти гейм - Хендикап на точки: Трябва да прогнозирате победителя в посочения гейм (в спечелени точки), като добавите или извадите посочената разлика към резултата от играта (в точки).

X-ти гейм - нечетно/четно: Прогнозирате дали общият брой точки, натрупани от двата отбора в посочения гейм, ще бъде нечетен или четен брой.

X-ти гейм - надпревара до X точки: Трябва да прогнозирате кой отбор ще достигне X точки пръв за посочения гейм.

Хендикап за гейм: Трябва да прогнозирате победителя в гейма, като към резултата се добавя или изважда предварително зададен хендикап (точкова разлика).

Игра X – Общо точки на Играч N: Трябва да прогнозирате дали общият брой точки, отбелязани от Играч N по време на Игра X, ще бъде над или под посочената граница.
Игра X – Победна разлика: Трябва да прогнозирате с колко точки Играч N ще победи своя опонент в края на Игра X, например: Играч N с 1–5 точки разлика.

БАСКЕТБОЛ 3x3

Всички залози на Баскетбол 3 x 3 се основават на редовното време, освен ако е посочено друго в наименованието на пазара.

Основни пазари

Money Line (Победител): Прогнозирате победителя в мача, независимо от разликата в точките.

Общо (над/под): Състои се в предвиждане дали общият брой точки, отбелязани от двата отбора, ще бъде над или под посочената стойност в избрания пазар за залози. Например: Над 215.5 - Под 215.5.

Хендикап (разлика): Трябва да прогнозирате победителя в мача, като добавите или извадите посочената разлика към резултата от мача.

Победител в мача 1X2: Прогнозирате дали победителят ще бъде домакинският или гостуващият отбор, с опцията да изберете равенство.

Нечетно/Четно: Тук предвиждате дали резултатът от мача ще бъде нечетен или четен.

Общо точки на отбор (домакин/гост): Състои се в предвиждане дали общият брой точки, отбелязани от домакинския или гостуващия отбор, ще бъде над или под посочената стойност в избрания пазар за залози. Например: Над 215.5 - Под 215.5.

БАНДИ

Всички залози на Банди се основават на редовното време, освен ако е посочено друго в наименованието на пазара.

Основни пазари

1X2: Трябва да прогнозирате изхода от мача. Има 3 възможни изхода: 1 (домакинският отбор печели), X (отборите завършват наравно), 2 (гостуващият отбор печели).

Общо (над/под): Трябва да прогнозирате дали общият брой голове, отбелязани по време на мача, ще бъде над или под посочената стойност.

БАНДИ - *Дългосрочни резултати*

Победител: Трябва да прогнозирате победителя в дадения турнир според официалната класация на състезанието.

ФЛОРБОЛ

Всички залози на Флорбол се основават на редовното време, освен ако е посочено друго в наименованието на пазара

Основни пазари

1X2: Трябва да прогнозирате изхода от мача. Има 3 възможни изхода: 1 (домакинският отбор печели), X (отборите завършват наравно), 2 (гостуващият отбор печели).

Хендикап: Трябва да прогнозирате победителя в мача, като добавите или извадите посочената разлика към резултата от мача.

Общо (над/под): Трябва да прогнозирате дали общият брой голове, отбелязани по време на мача, ще бъде над или под посочената стойност.

ФЛОРБОЛ -Дългосрочни резултати

Победител: Трябва да прогнозирате победителя в дадения турнир според официалната класация на състезанието.

ВОДНА ТОПКА

Всички залози на Водна топка се основават на редовното време, освен ако е посочено друго в наименованието на пазара

Основни пазари

1X2: Трябва да прогнозирате изхода от мача. Има 3 възможни изхода: 1 (домакинският отбор печели), X (отборите завършват наравно), 2 (гостуващият отбор печели).

Общо (над/под): Трябва да прогнозирате дали общият брой голове, отбелязани по време на мача, ще бъде над или под посочената стойност.

ВОДНА ТОПКА - Дългосрочни резултати

Победител: Трябва да прогнозирате победителя в дадения турнир според официалната класация на състезанието.

КАБАДИ

Всички залози на Кабади се основават на редовното време, освен ако е посочено друго в наименованието на пазара

Основни пазари

1X2: Трябва да прогнозирате изхода от мача. Има 3 възможни изхода: 1 (домакинският отбор печели), X (отборите завършват наравно), 2 (гостуващият отбор печели).

Общо (над/под): Трябва да прогнозирате дали общият брой точки, отбелязани по време на мача, ще бъде над или под посочената стойност.

Двоен шанс: Трябва да прогнозирате изхода от мача. Има 3 възможни изхода: 1X (в края на мача домакинският отбор печели или завършва наравно), X2 (в края на мача гостуващият отбор печели или завършва наравно), 12 (в края на мача домакинският отбор печели или гостуващият отбор печели).

Залог без равенство (DNB): Този пазар за залози се състои в следното: за да бъде залогът печеливш, трябва непременно да има печеливш отбор, което означава, че ако мачът завърши наравно, заложените пари ще бъдат върнати. Например, ако крайният резултат е равен, залогът се урежда като анулиран.

Хендикап: Трябва да прогнозирате победителя в мача, като добавите или извадите посочения хендикап към резултата от мача.

Разлика в резултата: Залог, който предвижда разликата, която един отбор ще има от своя опонент в края на мача. Например домакинският отбор с 1-5 точки.

Полувреме/Краен резултат: Трябва да прогнозирате изхода от първото полувреме на мача заедно с изхода от мача. Възможните изходи са: (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X и 2/2).

Общо Домакински отбор: Трябва да прогнозирате дали общият брой точки, отбелязани от домакинския отбор по време на мача, ще бъде над или под посочената стойност.

Общо Гостуващ отбор: Трябва да прогнозирате дали общият брой точки, отбелязани от гостуващия отбор по време на мача, ще бъде над или под посочената стойност.

Полувреме с най-много точки: Трябва да прогнозирате кое полувреме ще има най-много отбелязани точки.

Нечетно/Четно: Трябва да прогнозирате дали резултатът от мача ще бъде нечетен или четен. Ако резултатът от мача е "0:0", залозите се считат за "четен".

Пазари за Първо полувреме

1-во полувреме – Без равенство (Draw No Bet): Трябва да прогнозирате победителя в първото полувреме. Ако полувремето завърши наравно – всички залози се анулират. Ако полувремето не бъде завършено – пазарът се счита за невалиден.

1-во полувреме – Двоен шанс: Трябва да прогнозирате изхода от първото полувреме. Възможни опции: **1X** – домакинът води или е равен в края на полувремето, **X2** – гостът води или е равен, **12** – единият отбор води (няма равенство).

1-во полувреме - Хендикап: Трябва да прогнозирате победителя в 1-вото полувреме, като добавите или извадите посочената разлика към резултата от полувремето. Ако полувремето не е завършено, този пазар ще бъде анулиран.

1-во полувреме - Общо (над/под): Трябва да прогнозирате дали общият брой точки, отбелязани по време на 1-вото полувреме, ще бъде над или под посочената стойност. Ако полувремето не е завършено, този пазар ще бъде анулиран.

1-во полувреме - Общо Домакин/Гост (над/под): Трябва да прогнозирате дали общият брой точки, отбелязани от посочения отбор (домакин или гост) по време на 1-вото полувреме, ще бъде над или под посочената стойност. Ако полувремето не е завършено, този пазар ще бъде анулиран.

1-во полувреме - нечетно/четно: Трябва да прогнозирате дали общият брой точки, отбелязани по време на 1-вото полувреме, ще бъде нечетен или четен. Ако полувремето не е завършено, този пазар ще бъде анулиран.

БОУЛС

Основни пазари

Победител (1,2): Залагането включва предвиждане на победителя в мача, независимо от разликата в точките.

Хендикап на сетове: Трябва да прогнозирате резултата в сетове, спечелени от всеки играч, като добавите или извадите към крайния резултат разликата, посочена в залога.

Точен резултат: Трябва да прогнозирате точния резултат на мача в сетове, спечелени от всеки играч. Ако един играч се оттегли по време на мача, всички незавършени залози ще се считат за невалидни.

Общо сетове (над/под): Трябва да прогнозирате дали общият брой сетове, изиграни в мача, ще бъде над или под посочената стойност.

X-ти сет - 1X2: Трябва да прогнозирате изхода от X-тия сет. Има 3 възможни изхода: 1 (играч 1 печели), X (играчите завършват наравно), 2 (играч 2 печели).

X-ти сет - Залог без равенство: Трябва да прогнозирате победителя в X-тия сет. Ако сетът завърши с равенство, всички залози ще бъдат анулирани. Ако сетът не е завършен, този пазар ще бъде анулиран.

X-ти сет - Хендикап: Трябва да прогнозирате победителя в споменатия сет (в спечелени точки), като добавите или извадите посочената разлика към резултата от сета (в точки).

X-ти сет - Общо: Прогнозирате дали общият брой точки, натрупани от двамата играчи в споменатия сет, ще бъде над или под посочената стойност.

X-ти сет - Общ брой точки за играч 1/2: Трябва да прогнозирате дали общият брой точки, отбелязани от посочения играч по време на дадения сет, ще бъде над или под посочената стойност. Ако сетът не е завършен, този пазар ще бъде анулиран.

БОУЛС

Дългосрочни резултати

Победител: Трябва да прогнозирате победителя в дадения турнир според официалната класация на състезанието.

ПАДЕЛ ТЕНИС

Основни пазари

Победител (1,2): Залагането включва предвиждане на победителя в мача, независимо от разликата в точките.

Хендикап на геймове (разлика): Трябва да прогнозирате победителя на мача, като добавите или извадите посочената разлика към резултата от мача.

Хендикап на сетове: Трябва да прогнозирате резултата в сетове, спечелени от всеки играч, като добавите или извадите към крайния резултат разликата, посочена в залога.

Точен резултат: Трябва да прогнозирате точния резултат на мача в сетове, спечелени от всеки играч. Ако един играч се оттегли по време на мача, всички незавършени залози ще се считат за невалидни.

Общо геймове (над/под): Трябва да прогнозирате дали общият брой изиграни геймове в мача ще бъде над или под посочената стойност.

Нечетно/Четно на геймове: Прогнозирате дали общият брой изиграни геймове ще бъде нечетен или четен.

Общо геймове (над/под) за играч 1: Трябва да прогнозирате дали общият брой геймове за играч 1 ще бъде над или под посочената стойност. Тайбрекът се смята за гейм. Броят на изиграните геймове ще бъде посочен в уреждането на залога с второто число в скоби. Ако мачът не е завършен, всички незавършени залози ще се считат за невалидни.

Общо геймове (над/под) за играч 2: Трябва да прогнозирате дали общият брой геймове за играч 2 ще бъде над или под посочената стойност. Тайбрекът се смята за гейм. Броят на изиграните геймове ще бъде посочен в уреждането на залога с второто число в скоби. Ако мачът не е завършен, всички незавършени залози ще се считат за невалидни.

Победител и Общо: Трябва да прогнозирате победителя на мача и дали броят на изиграните геймове е над или под посочената стойност.

Тайбрек (да/не): Трябва да прогнозирате дали ще има тайбрек в мача.

Равенство в гейма (да/не): "Равенство в гейма" означава, че резултатът от гейма ще достигне 40-40.

Победител в 1-ви сет: Трябва да прогнозирате победителя на първия сет. Залогът ще се счита за "невалиден", ако първият сет не е завършен.

Победител във 2-ри сет: Трябва да прогнозирате победителя на втория сет. Залогът ще се счита за "невалиден", ако този сет не е завършен.

Победител в сет "X": Трябва да прогнозирате победителя на сет "X". Залогът ще се счита за "невалиден", ако този сет не е завършен.

Двоен резултат (Първи сет/мач): Прогнозирате победителя на първия сет и в края на мача в един залог.

Играч 1 да спечели точно 1 сет: Прогнозирате дали играчът домакин ще спечели точно 1 сет по време на мача.

Играч 2 да спечели точно 1 сет: Прогнозирате дали гостуващият играч ще спечели точно 1 сет по време на мача.

Точен брой сетове: Трябва да прогнозирате точния брой сетове по време на мача.

Общо сетове: Трябва да прогнозирате дали общият брой изиграни сетове в мача ще бъде над или под посочената стойност.

Сет на нула: Прогнозирате дали поне един от сетовете на мача ще завърши с резултат 6-0 / 0-6.

Хендикап на геймове в сет "X": Трябва да прогнозирате победителя на сет "X", като добавите или извадите посочената разлика към резултата от мача. Ако мачът не е завършен, всички незавършени залози ще се считат за невалидни.

Общо геймове в сет "X": Трябва да прогнозирате дали общият брой изиграни геймове в сет "X" по време на мача ще бъде над или под посочената стойност.

Точен резултат в сет "X": Трябва да прогнозирате точния резултат на сет "X". Ако споменатият сет не е завършен, всички незавършени залози ще се считат за невалидни.

Играч 1 да спечели сет: Трябва да прогнозирате дали играч 1 ще спечели, или не, поне един сет в мача. Възможни са два изхода: ДА и НЕ.

Играч 2 да спечели сет: Трябва да прогнозирате дали играч 2 ще спечели, или не, поне един сет в мача. Възможни са два изхода: ДА и НЕ.

Нечетно/Четно в сет "X": Трябва да прогнозирате дали общият брой изиграни игри в сет "X" по време на мача ще бъде нечетен или четен.

Сет „X“ – Ще има ли тайбрек: Трябва да прогнозирате дали в сет „X“ ще се играе тайбрек.

Надпревара до X игри в сет "N": Трябва да прогнозирате кой играч ще достигне първи до X игри в съответния сет.

Кой ще спечели гейм X в сет N (включително залози на живо): Залог, който се състои в предвиждане на играча, който ще спечели гейм X от споменатия сет в пазара за залози.

Точен брой точки в гейм X (1-ви сет) (включително залози на живо): Прогнозирате точния брой изиграни точки в избрания гейм от пазара за първия сет.

Равенство в гейм да/не (включително залози на живо): "Равенство в гейм" означава, че резултатът от гейм ще достигне 40-40.

Резултат на гейм X (сет N) Играч 1 или 2 (0-15-30-40): Прогнозирате победителя в гейма и колко точки ще спечели опонентът (0-15-30-40). Например, ако изберете играч 1 с 30, това означава, че геймът е спечелен от играч 1, но играч 2 отбелязва 30 точки.

Нечетно/Четно точки в гейм X (сет N): Прогнозирате дали броят на изиграните точки в геймът на сет ще бъде нечетен или четен.

Точен резултат или брейк в гейм X (сет N): Прогнозирате победителя в играта и колко точки ще спечели опонентът (0-15-30-40), или дали ще има брейк на сервиса в посочения гейм.

Надпревара до X точки в гейм Y (сет N): Прогнозирате играча, който ще достигне пръв до X точки в посочения гейм.

Първите X точки в гейм Y (сет N): Прогнозирате играча, който ще спечели първите X точки в посочения гейм.

ФУТБОЛ НА МАЛКИ ВРАТИЧКИ

Всички залози на Футбол на малки вратички се основават на редовното време, освен ако е посочено друго в наименованието на пазара

Основни пазари

1-во полувреме – нечетно/четно: Трябва да предвидите дали общият брой голове, отбелязани през първото полувреме на футболния мач, ще бъде нечетно или четно число.

1X2: Трябва да предвидите изхода от мача. Възможни са три изхода: 1 – побеждава домакинът, X – равенство, 2 – побеждава гостуващият отбор.

1-во полувреме – двоен шанс: Трябва да предвидите изхода от първото полувреме. Възможни са три опции: 1X – до края на първото полувреме домакинът води или има равен резултат, X2 – до края на първото полувреме гостът води или има равен резултат, 12 – до края на първото полувреме побеждава или домакинът, или гостът.

Общо (Над/Под): Трябва да предвидите дали общият брой голове, отбелязани по време на мача, ще бъде над или под посочената линия.

1-во полувреме – Общо: Трябва да предвидите дали общият брой голове, отбелязани **само** през първото полувреме, ще бъде над или под посочената линия.

1-во полувреме – 1X2: Трябва да предвидите изхода само от първото полувреме на мача.

Нечетно/четно: Залагате дали общият брой голове в мача ще бъде нечетно или четно число.