

# Γενικοί Κανόνες Στοιχηματισμού

## 1. Αποδόσεις

Όλες οι αποδόσεις υπόκεινται σε αλλαγές και ενδέχεται, κατά περίπτωση, να περιορίζονται σε ορισμένα επίπεδα στοιχηματισθέντων ποσών. Οι αποδόσεις που προσφέρονται μέσω των διαφορετικών καναλιών δραστηριότητας ενδέχεται να ποικίλλουν. Οι αποδόσεις σε όλες τις επιλογές αλλάζουν τακτικά προκειμένου να αντικατοπτρίζουν τις διακυμάνσεις στην αγορά και τις αλλαγές στα ίδια τα γεγονότα, όπως το σκοράρισμα ενός γκολ. Οι αλλαγές των αποδόσεων δεν επηρεάζουν στοιχήματα που έχουν ήδη κατατεθεί και επικυρωθεί.

Οι αποδόσεις που προσφέρονται στο live στοιχηματισμό δεν είναι εγγυημένα διαθέσιμες καθ' όλη τη διάρκεια ενός γεγονότος, ενώ ο χρήστης που καταθέτει ένα στοίχημα για ένα live γεγονός αποδέχεται ότι περαιτέρω στοιχήματα σε ένα live γεγονός ενδέχεται να μην είναι διαθέσιμα.

## 2. Μέγιστα Κέρδη

Το μέγιστο ποσό που μπορεί να κερδίσει κανείς με οποιοδήποτε δελτίο είναι €500.000.

## 3. Μатаιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

Εκτός εάν ορίζεται διαφορετικά στους κανόνες ενός συγκεκριμένου αθλήματος, όλα τα στοιχήματα επί ματαιωθέντων ή αναβληθέντων αγώνων θα ακυρώνονται, εκτός εάν ο αγώνας προγραμματιστεί εκ νέου και παιχτεί εντός 24 ωρών. Σε αυτή την περίπτωση τα στοιχήματα θα συνεχίζουν να ισχύουν. Όλα τα ειδικά στοιχήματα που έχουν κριθεί τη στιγμή της διακοπής ή ματαίωσης θα διευθετούνται σύμφωνα με το αποτέλεσμα κατά τη στιγμή της διακοπής ή ματαίωσης.

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

## 4. Αλλαγή Χώρου

Εάν μια ομάδα δεν παίξει τελικά στο χώρο που είχε αρχικά διαφημιστεί, τα στοιχήματα επί του αγώνα συνεχίζουν να ισχύουν, εφόσον ο χώρος δεν έχει αλλάξει σε αυτόν του αντιπάλου (στην περίπτωση διεθνών αγώνων, εφόσον ο χώρος έχει παραμείνει στην ίδια χώρα). Ωστόσο, ο «Όνομα Πελάτη» επιφυλάσσεται του δικαιώματός του να ακυρώσει οποιοδήποτε *στοίχημα*, εάν θεωρηθεί ότι η αλλαγή του χώρου έφερε σημαντικό αντίκτυπο στις αποδόσεις του αγώνα.

## 5. Σφάλματα

Ο <ΦΟΡΕΑΣ ΕΚΜΕΤΑΛΛΕΥΣΗΣ> καταβάλλει κάθε δυνατή προσπάθεια για να διασφαλίζει την αποδοχή στοιχημάτων χωρίς σφάλματα. Ωστόσο εάν, λόγω ανθρωπίνου λάθους ή προβλημάτων στο σύστημα, ένα στοίχημα γίνει αποδεκτό σε απόδοση (που περιλαμβάνει τις τιμές αποδόσεων, το χάντικαπ και άλλους όρους και προϋποθέσεις ή λεπτομέρειες του στοιχήματος) που είναι σημαντικά διαφορετική από αυτή που διατίθεται στη γενική αγορά τη στιγμή κατάθεσης του στοιχήματος, τότε ο <ΦΟΡΕΑΣ

ΕΚΜΕΤΑΛΛΕΥΣΗΣ> έχει το δικαίωμα να ακυρώσει όλες τις επιλογές που έχουν επηρεαστεί. Στοιχήματα που έχουν κατατεθεί και γίνει αποδεκτά έγκαιρα δεν δύνανται να ανακληθούν ή να αλλάξουν. Επομένως, επαφίεται αποκλειστικά στο χρήστη να διασφαλίζει ότι όλα τα στοιχεία των στοιχημάτων του είναι σωστά.

## 6. Σχετικές Έκτακτες Περιπτώσεις

Συνδυαστικά/ πολλαπλά στοιχήματα δεν γίνονται αποδεκτά εάν το αποτέλεσμα ενός μέρος του στοιχήματος συμβάλλει στο αποτέλεσμα του άλλου. Εάν κάτι τέτοιο γίνει αποδεκτό κατά λάθος, θα ακυρωθεί η επιλογή με τη χαμηλότερη απόδοση.

Εάν οι σχετικές επιλογές έχουν διαφορετικές ημερομηνίες διευθέτησης, θα ακυρωθεί το αποτέλεσμα με την ύστερη ημερομηνία διευθέτησης (π.χ. οδηγός να κερδίσει το βρετανικό Grand Prix και ο ίδιος οδηγός να κερδίσει το Πρωτάθλημα).

## 7. Εκπρόθεσμα Στοιχήματα

Στοιχήματα μπορούν να κατατεθούν μόνο επί του αποτελέσματος μελλοντικών γεγονότων. Εάν το αποτέλεσμα είναι ήδη γνωστό και αυτό δεν αντικατοπτρίζεται στις αποδόσεις, τότε όλα τα σχετικά στοιχήματα ακυρώνονται (π.χ. η αποδοχή ενός στοιχήματος για τον πρώτο σκόρερ ενώ έχει ήδη μπει το πρώτο γκολ). Εάν το στοιχίωμα κατατεθεί μετά την έναρξη του γεγονότος στοιχηματισμού ή εάν το στοιχηματισθέν ποσό δεν καταβληθεί έγκαιρα, το στοιχίωμα ακυρώνεται (δεν αφορά το live στοιχηματισμό).

## 8. Διευθέτηση

Αναφορικά με τη διευθέτηση, το αρχικό επίσημο αποτέλεσμα που δημοσιεύεται από τον επίσημο φορέα μετά το τέλος ενός αγώνα/ γεγονότος θα θεωρείται τελικό μετά τη λήξη του γεγονότος. Ο κανόνας αυτός ισχύει για όλα τα γεγονότα, εκτός εάν ορίζεται διαφορετικά στους κανόνες συγκεκριμένου αθλήματος.

- Οποιαδήποτε επακόλουθη αλλαγή των αποτελεσμάτων, είτε λόγω πειθαρχικών ακροάσεων ή για άλλους λόγους, δεν θα λαμβάνεται υπόψη.
- Εάν το επίσημο αποτέλεσμα ενός αθλητικού γεγονότος δεν είναι διαθέσιμο, το αποτέλεσμα θα καθορίζεται από το <ΦΟΡΕΑ ΕΚΜΕΤΑΛΛΕΥΣΗΣ> βάσει όλων των διαθέσιμων στοιχείων.

Ο <ΦΟΡΕΑΣ ΕΚΜΕΤΑΛΛΕΥΣΗΣ> επιφυλάσσεται του δικαιώματός του να εφαρμόζει μείωση σε οποιοδήποτε γεγονός σε περίπτωση ισοβαθμίας (dead heat), στο οποίο ανακηρύσσονται περισσότεροι νικητές από αυτούς που είχαν ορισθεί. Οι κανόνες dead heat ισχύουν για οποιοδήποτε ειδικό στοιχίωμα στο οποίο ανακηρύσσονται περισσότεροι νικητές από αυτούς που είχαν ορισθεί.

## 9. Δεδομένα Live Σκορ

Παρακαλείσθε να προσέξετε ότι δεδομένα όπως το τρέχον σκορ, η διάρκεια του αγώνα και ο χρόνος που έχει παρέλθει, τα οποία εμφανίζονται στα τερματικά, προκύπτουν από ζωντανή ροή δεδομένων που παρέχει τρίτο μέρος κι έτσι ενδέχεται να υπάρχουν καθυστερήσεις ή/και ανακρίβειες. Ο πελάτης φέρει ο ίδιος την αποκλειστική ευθύνη εάν βασίζεται σε αυτά τα δεδομένα για το στοιχηματισμό, ενώ ο <ΦΟΡΕΑΣ ΕΚΜΕΤΑΛΛΕΥΣΗΣ> δεν φέρει καμία ευθύνη για οποιαδήποτε ζημία (άμεση ή έμμεση) στην οποία υπόκειται ο πελάτης λόγω των δεδομένων live σκορ.

## 10. Αθέμιτη Σύμπραξη

Οι πελάτες οφείλουν να καταχωρούν τα στοιχήματά τους ατομικά. Επαναλαμβανόμενα αιτήματα στοιχηματισμού με τις ίδιες επιλογές δύνανται να ακυρωθούν. Εάν ο <ΦΟΡΕΑΣ ΕΚΜΕΤΑΛΛΕΥΣΗΣ> κρίνει ότι οι πελάτες δρουν με αθέμιτη σύμπραξη ή ως ομάδα, ή ότι τα εν λόγω στοιχήματα κατατέθηκαν από έναν ή περισσότερους πελάτες σε πολύ σύντομο χρονικό διάστημα, ενδέχεται να ακυρώσει αυτές τις επιλογές στοιχηματισμού.

## 11. Νόθευση

Σε περίπτωση που η εταιρεία υποψιαστεί οποιαδήποτε χειραγώγηση γεγονότος, διατηρεί το δικαίωμα, κατά την απόλυτη διακριτική της ευχέρεια, να:

- αναβάλει την προσφορά αυτού του γεγονότος ή μιας σειράς γεγονότων για οποιοδήποτε ειδικό στοιχείο, και
- καθυστερήσει ή/και να αναστείλει την πληρωμή οποιουδήποτε γεγονότος ή σειράς γεγονότων σε οποιοδήποτε ειδικό στοιχείο, μέχρι να επιβεβαιωθεί από τη σχετική ομοσπονδία αθλητισμού η ακεραιότητα αυτού του γεγονότος ή της σειράς γεγονότων.

Επιπλέον, σε περίπτωση επιβεβαίωσης από τους αρμόδιους φορείς χειραγώγησης ενός γεγονότος ή μια σειράς γεγονότων, η εταιρεία δικαιούται, κατά την απόλυτη διακριτική της ευχέρεια, να ακυρώσει οποιαδήποτε στοιχήματα είχαν κατατεθεί σε αυτά τα γεγονότα, είτε από άτομο που έχει ταυτοποιηθεί ως κάτοχος εμπιστευτικών πληροφοριών και γνώσεων για το στοιχηματισμό ή από οποιοδήποτε άλλο άτομο το οποίο, κατά την εύλογη κρίση της εταιρείας, συνδέεται με το ανωτέρω αναφερόμενο άτομο, έχοντας συμπράξει ή εμπλακεί με οποιοδήποτε τρόπο με αυτό.

## 12. Μη Αποδεκτοί Παίκτες

Δεν επιτρέπονται στοιχήματα επί γεγονότων στα οποία συμμετέχει ο παίκτης (ο όρος «συμμετέχει» αναφέρεται σε αθλητές, ιδιοκτήτες, προπονητές ή υπαλλήλους μιας ομάδας) ή στοιχήματα τα οποία χρηματοδοτούνται από το συμμετέχοντα. Επιπρόσθετα, ο στοιχηματισμός σε λίγκες, κύπελλα ή άλλα γεγονότα στα οποία συμμετέχει ή αντίστοιχη ομάδα/ οργανισμός δεν δύνανται να κατατεθούν ή να πληρωθούν από άτομα που θεωρούνται ότι συμμετέχουν στο αντίστοιχο γεγονός. Σε περίπτωση παραβίασης αυτών των κανονισμών, η εταιρεία δικαιούται να αρνηθεί την πληρωμή κερδών και την επιστροφή των στοιχηματισθέντων ποσών, καθώς και να ακυρώσει στοιχήματα. Η εταιρεία δεν είναι υπεύθυνη να γνωρίζει εάν ο χρήστης εμπίπτει στα ανωτέρω περιγραφόμενα άτομα. Αντιστοίχως, ο <ΦΟΡΕΑΣ ΕΚΜΕΤΑΛΛΕΥΣΗΣ> δικαιούται να αξιώνει την επιστροφή χρημάτων οποιαδήποτε στιγμή χρησιμοποιώντας όλα τα απαραίτητα μέσα, εάν γνωστοποιηθεί μη αποδεκτός παίκτης ή συνδεδεμένα μέρη στο <ΦΟΡΕΑ ΕΚΜΕΤΑΛΛΕΥΣΗΣ>, καθώς και να αναφέρει αυτή την ενέργεια στις αρμόδιες αθλητικές αρχές.

# Κανόνες Μεμονωμένων Αθλημάτων

## 13. Αμερικανικό ποδόσφαιρο

### 13.1. Γενικοί Κανόνες

Όλοι οι αγώνες, συμπεριλαμβανομένων αυτών που παίζονται στη Βόρειο Αμερική, αναφέρονται ως Γηπεδούχος ενάντια σε Φιλοξενούμενη.

#### 13.1.1. Διευθέτηση

Εκτός εάν ορίζεται διαφορετικά, όλα τα ειδικά στοιχήματα διευθετούνται μετά την παράταση.

Εάν το αποτέλεσμα είναι ισοπαλία, αλλά δεν προσφέρονται αποδόσεις για αυτό το αποτέλεσμα, όλα τα στοιχήματα σε αυτή την αγορά ακυρώνονται. Για παράδειγμα, εάν ένας αγώνας λήξει με ισοπαλία (μετά την παράταση), όλα τα στοιχήματα στην αγορά «Money Line» ακυρώνονται.

#### 13.1.2. Μатаιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

Όλα τα στοιχήματα επί ματαιωθέντων ή αναβληθέντων αγώνων θα ακυρώνονται, εκτός εάν ο αγώνας προγραμματιστεί εκ νέου και πραγματοποιηθεί εντός 24 ωρών. Σε αυτή την περίπτωση τα στοιχήματα συνεχίζουν να ισχύουν. Όλα τα ειδικά στοιχήματα που έχουν κριθεί τη στιγμή της διακοπής ή ματαίωσης θα διευθετούνται σύμφωνα με το αποτέλεσμα κατά τη στιγμή της διακοπής ή ματαίωσης. Για παράδειγμα, όλα τα στοιχήματα σε Total Points (Σύνολο Πόντων) στα οποία έχει επιτευχθεί ο τιθέμενος αριθμός (π.χ. 34.5) θα διευθετούνται. Όλα τα στοιχήματα σε ειδικές αγορές που το αποτέλεσμα δεν έχει κριθεί ακυρώνονται.

### 13.2. Money Line

Επιλέξτε το νικητή του αγώνα. Εάν το αποτέλεσμα είναι ισοπαλία μετά το τέλος της παράτασης, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

### 13.3. Fulltime Result (excl. OT) [Τελικό (χωρίς παράταση)]

Επιλέξτε το αποτέλεσμα του αγώνα στην κανονική του διάρκεια, χωρίς να λαμβάνεται υπόψη η παράταση.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

### 13.4. Point Spread/ Handicap (Χάντικαπ)

Επιλέξτε ποιος θα είναι ο νικητής αφού εφαρμοστεί το χάντικαπ στο επίσημο τελικό αποτέλεσμα. Σε περίπτωση ισοπαλίας σε ένα γεγονός μετά την εφαρμογή του χάντικαπ, τα ειδικά στοιχήματα διπλής επιλογής ακυρώνονται.

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

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

### 13.5. Winning Margin (Διαφορά Νίκης)

Επιλέξτε τη διαφορά με την οποία μια συγκεκριμένη ομάδα θα κερδίσει τον αγώνα, λαμβάνοντας υπόψη και την παράταση. Μπορείτε να επιλέξετε μεταξύ δύο διαφορετικών πεδίων:

1. Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος με 1-6 Πόντους, Γηπεδούχος με 7-12 Πόντους, Γηπεδούχος με 12+ Πόντους, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη με 1-6 Πόντους, Φιλοξενούμενη με 7-12 Πόντους, Φιλοξενούμενη με 12+ Πόντους.

2. Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος με 1-7 Πόντους, Γηπεδούχος με 8-14 Πόντους, Γηπεδούχος με 15+ Πόντους, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη με 1-7 Πόντους, Φιλοξενούμενη με 8-14 Πόντους, Φιλοξενούμενη με 15+ Πόντους.

### 13.6. 1<sup>st</sup> Half – Result (1<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Αποτέλεσμα)

Επιλέξτε το αποτέλεσμα του ημιχρόνου.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

### 13.7. 1<sup>st</sup> Half – Draw No Bet (1<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Στοιχήμα Χωρίς Ισοπαλία)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει το πρώτο ημίχρονο.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

### 13.8. 1<sup>st</sup> Half – Point Spread/ 1<sup>st</sup> Half – Handicap (1<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Χάντικαπ)

Επιλέξτε ποιος θα είναι ο νικητής αφού εφαρμοστεί το χάντικαπ στο αποτέλεσμα του πρώτου ημιχρόνου. Σε περίπτωση ισοπαλίας σε ένα γεγονός μετά την εφαρμογή του χάντικαπ, τα ειδικά στοιχήματα διπλής επιλογής ακυρώνονται.

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

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

### 13.9. Halftime/ Fulltime (Ημίχρονο/ Τελικό)

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

Η παράταση **δεν** μετράει.

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

### 13.10. Total Points (2way) [Σύνολο Πόντων (διπλή επιλογή)]

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

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

### **13.11. Total Points (3way) [Σύνολο Πόντων (τριπλή επιλογή)]**

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

Πιθανές επιλογές: Under x Πόντους, Between x και y Πόντους, Over y Πόντους.

### **13.12. Total Points – Home Team (2way) [Σύνολο Πόντων – Γηπεδούχος (διπλή επιλογή)]**

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

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

### **13.13. Total Points – Home Team (3way) [Σύνολο Πόντων – Γηπεδούχος (τριπλή επιλογή)]**

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

Πιθανές επιλογές: Under x Πόντους, Between x και y Πόντους, Over y Πόντους.

### **13.14. Total Points – Away Team (2way) [Σύνολο Πόντων – Φιλοξενούμενη (διπλή επιλογή)]**

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

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

### **13.15. Total Points – Away Team (3way) [Σύνολο Πόντων – Φιλοξενούμενη (τριπλή επιλογή)]**

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

Πιθανές επιλογές: Under x Πόντους, Between x και y Πόντους, Over y Πόντους.

### **13.16. Total Field Goals (Σύνολο Field Goal)**

Επιλέξτε το συνολικό αριθμό των field goal του αγώνα.

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

### **13.17. Total Touchdowns (Σύνολο Touchdown)**

Επιλέξτε το συνολικό αριθμό των touchdown του αγώνα.

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

### **13.18. Point Spreads & Total Points/ Handicap & Total Points (Χάντικαπ & Σύνολο Πόντων)**

Επιλέξτε ποιος θα είναι ο νικητής αφού εφαρμοστεί το χάντικαπ και το σύνολο πόντων του αγώνα. Τα στοιχήματα θα πρέπει να περιλαμβάνουν και τα δύο.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος & Over, Γηπεδούχος & Under, Φιλοξενούμενη & Over, Φιλοξενούμενη & Under.

### **13.19. 1<sup>st</sup> Half – Total Points (1<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Σύνολο Πόντων)**

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

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

### **13.20. 1<sup>st</sup> Half – Total Points – Home Team (1<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Σύνολο Πόντων – Γηπεδούχος)**

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

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

### **13.21. 1<sup>st</sup> Half – Total Points – Away Team (1<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Σύνολο Πόντων – Φιλοξενούμενη)**

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

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

### **13.22. Highest Scoring Half (Ημίχρονο με το Υψηλότερο Σκορ)**

Επιλέξτε το ημίχρονο με τον υψηλότερο αριθμό πόντων. Η παράταση **δεν** μετράει.

Πιθανές επιλογές: 1<sup>ο</sup> Ημίχρονο, 2<sup>ο</sup> Ημίχρονο, Ίσα.

### **13.23. Highest Scoring Quarter (Περίοδος με το Υψηλότερο Σκορ)**

Επιλέξτε την Περίοδο με τον υψηλότερο αριθμό πόντων. Η παράταση **δεν** προσμετράται στην 4<sup>η</sup> Περίοδο.

Πιθανές επιλογές: 1<sup>η</sup> Περίοδος, 2<sup>η</sup> Περίοδος, 3<sup>η</sup> Περίοδος, 4<sup>η</sup> Περίοδος, Ίσες.

Οι Περίοδοι είναι ίσες, εάν τουλάχιστον δύο εξ αυτών έχουν τον υψηλότερο αριθμό πόντων.

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

Επιλέξτε εάν ο αγώνας θα πάει σε παράταση.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

**13.25. Odd/ Even (incl. OT) [Μονά/ Ζυγά (με παράταση)]**

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

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

**13.26. Odd/ Even (excl. OT) [Μονά/ Ζυγά (χωρίς παράταση)]**

Επιλέξτε εάν το σύνολο των πόντων του αγώνα **κατά τη λήξη της κανονικής διάρκειας** θα είναι μονό ή ζυγό. Τα σκορ και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

**13.27. 1<sup>st</sup> Half – Odd/ Even (1<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Μονά/ Ζυγά)**

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

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

**13.28. X<sup>th</sup> Quarter – Winner (X Περίοδος – Νικητής)**

Επιλέξτε το αποτέλεσμα συγκεκριμένης Περιόδου. Η επιλογή της ισοπαλίας είναι δυνατή. Η παράταση **δεν** προσμετράται στο στοιχηματισμό για την 4<sup>η</sup> Περίοδο.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

**13.29. X<sup>th</sup> Quarter – Point Spreads/ X<sup>th</sup> Quarter – Handicap (X Περίοδος – Χάντικαπ)**

Επιλέξτε ποιος θα είναι ο νικητής της συγκεκριμένης Περιόδου (X) αφού το χάντικαπ έχει εφαρμοστεί στο επίσημο αποτέλεσμα της εν λόγω Περιόδου. Σε περίπτωση ισοπαλίας σε ένα γεγονός μετά την εφαρμογή του χάντικαπ, τα ειδικά στοιχήματα διπλής επιλογής ακυρώνονται.

Η παράταση **δεν** προσμετράται στο στοιχηματισμό για την 4<sup>η</sup> Περίοδο.

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

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

**13.30. X<sup>th</sup> Quarter – Total Points (2way) [X Περίοδος – Σύνολο Πόντων (διπλής επιλογής)]**

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

Η παράταση **δεν** προσμετράται στο στοιχηματισμό για την 4<sup>η</sup> Περίοδο.



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

**13.31. X<sup>th</sup> Quarter – Total Points (3way) [X Περίοδος – Σύνολο Πόντων (τριπλής επιλογής)]**

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των πόντων που θα σημειωθούν σε συγκεκριμένη Περίοδο (X) θα είναι μεγαλύτερος (over), μεταξύ (between) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό πόντων.

Η παράταση **δεν** προσμετράται στο στοιχηματισμό για την 4<sup>η</sup> Περίοδο.

Πιθανές επιλογές: Under x Πόντους, Between x και y Πόντους, Over y Πόντους.

**13.32. X<sup>th</sup> Quarter – Field Goal (X Περίοδος – Field Goal)**

Επιλέξτε εάν θα υπάρξει field goal στην εν λόγω Περίοδο (X) ή όχι.

Η παράταση **δεν** προσμετράται στο στοιχηματισμό για την 4<sup>η</sup> Περίοδο.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

**13.33. X<sup>th</sup> Quarter – Touchdown (X Περίοδος – Touchdown)**

Επιλέξτε εάν θα υπάρξει touchdown στην εν λόγω Περίοδο (X) ή όχι.

Η παράταση **δεν** προσμετράται στο στοιχηματισμό για την 4<sup>η</sup> Περίοδο.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

**13.34. Next Points (Team) [Επόμενοι Πόντοι (Ομάδα)]**

Επιλέξτε ποια θα είναι η επόμενη ομάδα που θα σκοράρει.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Καμία, Φιλοξενούμενη.

**13.35. 1<sup>st</sup> Half – Next Points (Team) [1<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Επόμενοι Πόντοι (Ομάδα)]**

Επιλέξτε ποια ομάδα θα είναι η επόμενη που θα σκοράρει στο πρώτο ημίχρονο.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Καμία, Φιλοξενούμενη.

**13.36. Next Points (kind) [Επόμενοι Πόντοι (είδος)]**

Επιλέξτε πώς θα σκοράρει οποιαδήποτε ομάδα τους επόμενους πόντους.

Πιθανές επιλογές: Touchdown, Field Goal, Safety, Τίποτα.

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

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

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

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

**13.38. Field Goals Miss (Αστοχία Field Goal)**

Επιλέξτε εάν στον αγώνα θα υπάρξει αστοχία field goal ή όχι.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

### **13.39. Field Goal #X (Field Goal υπ' αριθμόν X)**

Επιλέξτε ποιος θα σκοράρει το X field goal.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Όχι X Field Goal, Φιλοξενούμενη.

### **13.40. Touchdown #X (Touchdown υπ' αριθμόν X)**

Επιλέξτε ποιος θα σκοράρει το X touchdown.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Όχι X Touchdown, Φιλοξενούμενη.

### **13.41. Double Chance (1X – 12 – X2) [Διπλή Ευκαιρία (1X – 12 – X2)]**

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

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

### **13.42. Overtime 3way (Παράταση τριπλής επιλογής)**

Επιλέξτε το νικητή της παράτασης.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

### **13.43. Outrights (Μακροπρόθεσμα Στοιχήματα)**

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

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

#### **13.43.1. Διευθέτηση**

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

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

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

## 14. Κανόνες Αυστραλιανού Ποδοσφαίρου

### 14.1. Γενικοί Κανόνες

#### 14.1.1. Ματαιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

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

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

### 14.2. Match Betting (Στοιχηματισμός σε Αγώνα)

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

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

### 14.3. Outrights (Μακροπρόθεσμα Στοιχήματα)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει μια Λίγκα/ ένα Πρωτάθλημα.

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

#### 14.3.1. Διευθέτηση

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

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

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

## 15. Μπάντμιντον

### 15.1. Γενικοί Κανόνες

#### 15.1.1. Διευθέτηση

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

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

#### 15.1.2. Ματαιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

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

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

### 15.2. Match Betting (Στοιχηματισμός σε Αγώνα)

Επιλέξτε ποιος παίκτης θα κερδίσει τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1, Παίκτης 2.

### 15.3. Set Betting (Στοιχηματισμός σε Σετ)

Επιλέξτε το τελικό αποτέλεσμα του αγώνα σε σετ.

Πιθανές επιλογές: 2:0, 2:1, 1:2, 0:2.

### 15.4. Total Points (Σύνολο Πόντων)

Επιλέξτε πόσους πόντους θα έχει ο αγώνας.

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

### 15.5. Point Handicap (Χάντικαπ Πόντων)

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

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

### 15.6. Total Sets (Σύνολο Σετ)

Επιλέξτε πόσα σετ θα έχει ο αγώνας.

Πιθανές επιλογές: 2, 3.

### 15.7. X<sup>th</sup> Set Winner (Νικητής Χ Σετ)

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

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1, Παίκτης 2.

### 15.8. X<sup>th</sup> Set – Race to Y Points (Χ Σετ – Πρώτος που θα φτάσει Y Πόντους)

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

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

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1, Παίκτης 2.

### 15.9. X<sup>th</sup> Set – Total Points (Χ Σετ – Σύνολο Πόντων)

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

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

### 15.10. X<sup>th</sup> Set – Odd/ Even Points (Χ Σετ – Μονός/ Ζυγός Αριθμός Πόντων)

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

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

### 15.11. X<sup>th</sup> Set – Handicap (Χ Σετ – Χάντικαπ)

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

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

## 16. Μπάντι

### 16.1. Γενικοί Κανόνες

#### 16.1.1. Διευθέτηση

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

#### 16.1.2. Μатаιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

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

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

### 16.2. Fulltime Result (Τελικό Αποτέλεσμα)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

### 16.3. Total Goals (Σύνολο Γκολ)

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

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

## 17. Μπέιζμπολ

### 17.1. Γενικοί Κανόνες

Όλοι οι αγώνες, συμπεριλαμβανομένων αυτών που παίζονται στη Βόρειο Αμερική, αναφέρονται ως Γηπεδούχος ενάντια σε Φιλοξενούμενη.

Τα στοιχήματα θα προσφέρονται χωρίς ονόματα ριπτών (pitcher). Τα στοιχήματα θα ισχύουν ανεξάρτητα από τις αλλαγές ριπτών.

#### 17.1.1. Διευθέτηση

Εκτός εάν ορίζεται διαφορετικά, όλα τα ειδικά στοιχήματα διευθετούνται μετά την παράταση.

#### 17.1.2. Ματαιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

Όλα τα στοιχήματα επί ματαιωθέντων ή αναβληθέντων αγώνων θα ακυρώνονται, εκτός εάν ο αγώνας προγραμματιστεί εκ νέου και ολοκληρωθεί την ίδια ημέρα (τοπική ώρα γηπέδου). Σε αυτή την περίπτωση τα στοιχήματα συνεχίζουν να ισχύουν.

Σε περίπτωση που έχουν προγραμματιστεί δύο (doubleheader) ή περισσότεροι αγώνες μεταξύ των δύο ίδιων ομάδων την ίδια ημέρα (τοπική ώρα γηπέδου), τα στοιχήματα θα αναφέρονται στον αγώνα με την ισχύουσα επίσημη ώρα έναρξης.

#### 4 ½ Innings Rule – Money Line (Κανόνας 4 ½ Περιόδων – Money Line)

Σε περίπτωση ματαίωσης ενός παιχνιδιού, θα πρέπει να έχουν παιχτεί 5 Περίοδοι ή να προηγηθεί η γηπεδούχος μετά από 4 ½ Περιόδους για να ισχύουν τα στοιχήματα.

Εάν το παιχνίδι λήξει μετά από αυτό το σημείο, ο νικητής καθορίζεται από το αποτέλεσμα της τελευταίας πλήρους Περιόδου, εκτός εάν η γηπεδούχος σκοράρει για την ισοπαλία, ή προηγηθεί κατά την επίθεσή της (bottom inning), στην οποία περίπτωση ο νικητής καθορίζεται από το σκορ τη στιγμή λήξης του αγώνα. Οι αναβληθέντες αγώνες δεν μεταφέρονται.

Σε περίπτωση εφαρμογής ενός Κανόνα Ελέους (Mercy Rule), όλα τα στοιχήματα συνεχίζουν να ισχύουν βάσει του σκορ εκείνης της στιγμής.

### 17.2. Money Line

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τον αγώνα. Εάν οποιοσδήποτε αγώνας λήξει με ισοπαλία, συμπεριλαμβανομένης της παράτασης, εάν υπάρξει, όλα τα στοιχήματα Money Line ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

### 17.3. Run Spread/ Handicap/ Runline (Χάντικαπ Πόντων)

Επιλέξτε ποιος θα είναι ο νικητής αφού εφαρμοστεί το χάντικαπ στο επίσημο τελικό αποτέλεσμα. Σε περίπτωση ισοπαλίας σε ένα γεγονός μετά την εφαρμογή του χάντικαπ, τα ειδικά στοιχήματα διπλής επιλογής ακυρώνονται.

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

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

#### 17.4. Total Runs (Σύνολο Πόντων)

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

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

#### 17.5. Total Runs – Home Team (Σύνολο Πόντων – Γηπεδούχος)

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

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

#### 17.6. Total Runs – Away Team (Σύνολο Πόντων – Φιλοξενούμενη)

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

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

#### 17.7. Total Runs – Odd/ Even (Σύνολο Πόντων – Μονά/ Ζυγά)

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός πόντων θα είναι μονός ή ζυγός. Τα σκορ και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

#### 17.8. Winning Margin (Διαφορά Νίκης)

Επιλέξτε τη διαφορά με την οποία μια συγκεκριμένη ομάδα θα κερδίσει τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος > 4, Γηπεδούχος 3-4, Γηπεδούχος 1-2, Φιλοξενούμενη 1-2, Φιλοξενούμενη 3-4, Φιλοξενούμενη > 4.

#### 17.9. Fulltime Result (excl. Extra Innings) [Τελικό (χωρίς παράταση)]

Επιλέξτε το νικητή του αγώνα κατά την κανονική διάρκεια.

Η παράταση **δεν** μετράει.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

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

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



Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

**17.11. Race to X Runs (Πρώτη που θα Σημειώσει X Πόντους)**

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

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

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

**17.12. X<sup>th</sup> Inning – Winner (X Περίοδος – Νικητής)**

Επιλέξτε το αποτέλεσμα της X Περιόδου.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

**17.13. X<sup>th</sup> Inning – Total Runs (2way) [X Περίοδος – Σύνολο Πόντων (διπλής επιλογής)]**

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

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

**17.14. Runs In Inning X (Πόντοι σε X Περίοδο)**

Επιλέξτε τον ακριβή αριθμό πόντων συγκεκριμένης Περιόδου (X).

Πιθανές επιλογές: 0, 1, 2, 3+.

**17.15. Highest Inning Total Runs (Συνολικοί Πόντοι στην Περίοδο με το Υψηλότερο Σκορ)**

Επιλέξτε τους συνολικούς πόντους στην Περίοδο με το υψηλότερο σκορ. Τα σκορ και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

Πιθανές επιλογές: 1, 2, 3, 4 και 5+.

**17.16. 1<sup>st</sup> 5 Innings Winner (Νικητής Πρώτων 5 Περιόδων)**

Επιλέξτε την ομάδα που θα προηγείται μετά από τις πρώτες 5 Περιόδους.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

**17.17. 1<sup>st</sup> 5 Innings – Draw No Bet (Πρώτες 5 Περιόδους – Στοιχήμα Χωρίς Ισοπαλία)**

Επιλέξτε την ομάδα που θα προηγείται μετά από τις πρώτες 5 Περιόδους. Σε περίπτωση ισοπαλίας, όλα τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

### **17.18. 1<sup>st</sup> 5 Innings Handicap/ 1<sup>st</sup> 5 Innings Run Spread (Χάντικαπ Πρώτων 5 Περιόδων)**

Επιλέξτε ποιος θα είναι ο νικητής αφού εφαρμοστεί το χάντικαπ στο αποτέλεσμα των πρώτων 5 Περιόδων. Σε περίπτωση ισοπαλίας σε ένα γεγονός μετά την εφαρμογή του χάντικαπ, τα ειδικά στοιχήματα διπλής επιλογής ακυρώνονται.

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

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

### **17.19. 1<sup>st</sup> 5 Innings Runs (Πόντοι Πρώτων 5 Περιόδων)**

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των πρώτων 5 Περιόδων θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό πόντων. Εάν ως ορισμένος αριθμός πόντων προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το συνολικό σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται. Τα σκορ και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

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

### **17.20. 1<sup>st</sup> 7 Innings Winner (Νικητής Πρώτων 7 Περιόδων)**

Επιλέξτε την ομάδα που θα προηγείται μετά από τις πρώτες 7 Περιόδους.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

### **17.21. 1<sup>st</sup> 7 Innings – Draw No Bet (Πρώτες 7 Περίοδοι – Στοιχήμα Χωρίς Ισοπαλία)**

Επιλέξτε την ομάδα που θα προηγείται μετά από τις πρώτες 7 Περιόδους. Σε περίπτωση ισοπαλίας, όλα τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

### **17.22. 1<sup>st</sup> 7 Innings Handicap/ 1<sup>st</sup> 7 Innings Run Spread (Χάντικαπ Πρώτων 7 Περιόδων)**

Επιλέξτε ποιος θα είναι ο νικητής αφού εφαρμοστεί το χάντικαπ στο αποτέλεσμα των πρώτων 7 Περιόδων. Σε περίπτωση ισοπαλίας σε ένα γεγονός μετά την εφαρμογή του χάντικαπ, τα ειδικά στοιχήματα διπλής επιλογής ακυρώνονται.

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

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

### **17.23. 1<sup>st</sup> 7 Innings Runs (Πόντοι Πρώτων 7 Περιόδων)**

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των πρώτων 7 Περιόδων θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό πόντων. Εάν ως ορισμένος αριθμός πόντων προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το συνολικό σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται. Τα σκορ και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

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

#### **17.24. Money Line & Total Runs (Money Line & Σύνολο Πόντων)**

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

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

#### **17.25. Extra Inning Yes/ No (Παράταση Ναι/ Όχι)**

Επιλέξτε εάν θα υπάρξει παράταση τουλάχιστον μίας Περιόδου ή όχι.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

#### **17.26. Outrights (Μακροπρόθεσμα Στοιχήματα)**

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει ένα Πρωτάθλημα/ μια Λίγκα.

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

#### *10.14.1 Διευθέτηση*

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

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

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

## 18. Μπάσκετ

### 18.1. Γενικοί Κανόνες

Όλοι οι αγώνες, συμπεριλαμβανομένων αυτών που παίζονται στη Βόρειο Αμερική, αναφέρονται ως Γηπεδούχος ενάντια σε Φιλοξενούμενη.

#### 18.1.1. Διευθέτηση

Όλα τα ειδικά στοιχήματα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα, συμπεριλαμβανομένου αυτού της παράτασης, εκτός εάν ορίζεται διαφορετικά στην περιγραφή του ειδικού στοιχήματος. Η διάρκεια κάθε Περιόδου δεν αναφέρεται στο τερματικό. Σε περίπτωση ματαίωσης αγώνα, εάν το αποτέλεσμα ειδικού στοιχήματος έχει καθοριστεί πριν από τη ματαίωση, π.χ. Winner of the 1<sup>st</sup> Quarter (Νικητής 1<sup>ης</sup> Περιόδου), όλα τα στοιχήματα αυτής της ειδικής αγοράς συνεχίζουν να ισχύουν.

Εάν το αποτέλεσμα ειδικού στοιχήματος διπλής επιλογής είναι ισοπαλία ή ισοβαθμία, τα στοιχήματα ακυρώνονται, εκτός εάν προσφέρονται αποδόσεις για την ισοπαλία ή ισοβαθμία.

#### 18.1.2. Μатаιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

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

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

### 18.2. Match Betting/ Moneyline (Στοιχηματισμός σε Αγώνα/ Moneyline)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

### 18.3. Fulltime Result (excl. OT) [Τελικό (χωρίς παράταση)]

Επιλέξτε το τελικό αποτέλεσμα του αγώνα.

Η παράταση **δεν** μετράει.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

### 18.4. Point Spread/ Handicap (Χάντικαπ)

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

Η παράταση μετράει.

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

### 18.5. Total Points (Σύνολο Πόντων)

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των πόντων που θα σημειωθούν στον αγώνα θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον αριθμό που επιλέγετε. Εάν ως ορισμένος αριθμός συνολικών

πόντων χρησιμοποιείται ένας ακέραιος αριθμός και το συνολικό σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται. Τα σκορ και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

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

#### **18.6. Totals Home Team (Σύνολο Γηπεδούχου)**

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

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

#### **18.7. Totals Away Team (Σύνολο Φιλοξενούμενης)**

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

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

#### **18.8. Odd/ Even Points (Μονός/ Ζυγός Αριθμός Πόντων)**

Επιλέξτε εάν ο αριθμός πόντων του αγώνα θα είναι μονός ή ζυγός. Τα σκορ και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

#### **18.9. Total Points & Money Line (Σύνολο Πόντων & Money Line)**

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

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

#### **18.10. Winning Margin (Διαφορά Νίκης)**

Επιλέξτε τη διαφορά με την οποία μια συγκεκριμένη ομάδα θα κερδίσει τον αγώνα, λαμβάνοντας υπόψη και την παράταση.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος 1-5, Γηπεδούχος 6-10, Γηπεδούχος 11 ή Περισσότερους, Φιλοξενούμενη 1-5, Φιλοξενούμενη 6-10, Φιλοξενούμενη 11 ή Περισσότερους.

#### **18.11. Halftime/ Fulltime (Ημίχρονο/ Τελικό)**

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

Η παράταση **δεν** μετράει.

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

#### **18.12. Will there be Overtime? (Θα υπάρξει Παράταση;)**

Επιλέξτε εάν ο αγώνας θα πάει σε παράταση ή όχι.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

#### **18.13. Highest Scoring Quarter (Περίοδος με το Υψηλότερο Σκορ)**

Επιλέξτε την Περίοδο με τον υψηλότερο αριθμό πόντων. Η παράταση **δεν** μετράει.

Πιθανές επιλογές: 1<sup>η</sup> Περίοδος, 2<sup>η</sup> Περίοδος, 3<sup>η</sup> Περίοδος, 4<sup>η</sup> Περίοδος, Ίσες.

Οι Περίοδοι είναι ίσες, εάν τουλάχιστον δύο εξ αυτών έχουν τον υψηλότερο αριθμό πόντων.

#### **18.14. Race to X Points (Πρώτη που θα Σημειώσει X Πόντους)**

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

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

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

#### **18.15. 1<sup>st</sup> Half – Betting/ 1<sup>st</sup> Half – Money Line (1<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Στοιχηματισμός/ 1<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Money Line)**

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει το πρώτο ημίχρονο. Τα ειδικά στοιχήματα διπλής επιλογής ακυρώνονται εάν υπάρχει ισοπαλία στο σκορ του ημιχρόνου στο τέλος του πρώτου ημιχρόνου.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

#### **18.16. 1<sup>st</sup> Half – Result (1<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Αποτέλεσμα)**

Επιλέξτε το αποτέλεσμα του πρώτου ημιχρόνου, συμπεριλαμβανομένης της ισοπαλίας.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

#### **18.17. 1<sup>st</sup> Half – Point Spread/ 1<sup>st</sup> Half – Handicap (1<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Χάντικαπ)**

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

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

#### **18.18. 1<sup>st</sup> Half – Total Points (1<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Σύνολο Πόντων)**

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

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

**18.19. 1<sup>st</sup> Half – Odd/ Even (1<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Μονά/ Ζυγά)**

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

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

**18.20. 2<sup>nd</sup> Half – Draw No Bet (2<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Στοιχημα Χωρίς Ισοπαλία)**

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει το δεύτερο ημίχρονο. Τα ειδικά στοιχήματα διπλής επιλογής ακυρώνονται εάν υπάρχει ισοπαλία στο σκορ του δεύτερου ημιχρόνου.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

**18.21. 2<sup>nd</sup> Half – Result (2<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Αποτέλεσμα)**

Επιλέξτε το αποτέλεσμα του δεύτερου ημιχρόνου, συμπεριλαμβανομένης της ισοπαλίας.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

**18.22. 2<sup>nd</sup> Half – Total Points (2<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Σύνολο Πόντων)**

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

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

**18.23. 2<sup>nd</sup> Half – Odd/ Even Points (2<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Μονός/ Ζυγός Αριθμός Πόντων)**

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

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

**18.24. X<sup>th</sup> Quarter – Winner/ X<sup>th</sup> Quarter – Moneyline (2Way) [X Περίοδος – Νικητής/ X Περίοδος – Moneyline (διπλής επιλογής)]**

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει σε συγκεκριμένη Περίοδο. Τα ειδικά στοιχήματα διπλής επιλογής θα ακυρώνονται εάν υπάρχει ισοπαλία στο σκορ της Περιόδου στο τέλος αυτής.

Η παράταση **δεν** προσμετράται στο στοιχηματισμό για την 4<sup>η</sup> Περίοδο.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

**18.25. X<sup>th</sup> Quarter – Result (3Way) [X Περίοδος – Αποτέλεσμα (τριπλής επιλογής)]**

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει σε συγκεκριμένη Περίοδο (X), συμπεριλαμβανομένης της ισοπαλίας.

Η παράταση **δεν** προσμετράται στο στοιχηματισμό για την 4<sup>η</sup> Περίοδο.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

### **18.26. X<sup>th</sup> Quarter – Point Spread/ X<sup>th</sup> Quarter – Handicap (X Περίοδος – Χάντικαπ)**

Επιλέξτε ποιος θα είναι ο νικητής της συγκεκριμένης Περιόδου (X) αφού το χάντικαπ έχει εφαρμοστεί στο επίσημο αποτέλεσμα της εν λόγω Περιόδου.

Η παράταση **δεν** προσμετράται στο στοιχηματισμό για την 4<sup>η</sup> Περίοδο.

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

### **18.27. X<sup>th</sup> Quarter – Total Points (X Περίοδος – Σύνολο Πόντων)**

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

Η παράταση **δεν** προσμετράται στο στοιχηματισμό για την 4<sup>η</sup> Περίοδο.

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

### **18.28. X<sup>th</sup> Quarter – Odd/ Even (X Περίοδος – Μονά/ Ζυγά)**

Επιλέξτε εάν ο αριθμός πόντων στη συγκεκριμένη Περίοδο (X) θα είναι μονός ή ζυγός. Τα σκορ και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά για αυτή την Περίοδο.

Η παράταση **δεν** προσμετράται στο στοιχηματισμό για την 4<sup>η</sup> Περίοδο.

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

### **18.29. Outrights (Μακροπρόθεσμα Στοιχήματα)**

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

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

#### **18.29.1. Διευθέτηση**

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

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

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

### **18.30. Placebet 1-3 (Θέσεις 1-3)**

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

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



### 18.30.1. Διευθέτηση

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

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

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

## 19. Ποδόσφαιρο Άμμου

### 19.1. Γενικοί Κανόνες

#### 19.1.1. Διευθέτηση

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

#### 19.1.2. Μатаιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

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

### 19.2. Fulltime Result (Τελικό Αποτέλεσμα)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

### 19.3. Total Goals (Σύνολο Γκολ)

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

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

### 19.4. Handicap (Χάντικαπ)

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

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

### 19.5. Outrights (Μακροπρόθεσμα Στοιχήματα)

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

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

#### 19.5.1. Διευθέτηση

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

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

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

## 19.6. Placebet 1-3 (Θέσεις 1-3)

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

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

### 19.6.1. Διευθέτηση

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

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

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

## 20. Μπιτς Βόλεϊ

### 20.1. Γενικοί Κανόνες

#### 20.1.1. Διευθέτηση

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

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

#### 20.1.2. Μатаιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

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

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

### 20.2. Match Betting (Στοιχηματισμός σε Αγώνα)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

### 20.3. Total Points (Σύνολο Πόντων)

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

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

### 20.4. Point Handicap (Χάντικαπ Πόντων)

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

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

### 20.5. Set Betting (Στοιχηματισμός σε Σετ)

Επιλέξτε το τελικό αποτέλεσμα του αγώνα σε σετ.

Πιθανές επιλογές: 2:0, 2:1, 1:2, 0:2.

### 20.6. Total Sets (Σύνολο Σετ)

Επιλέξτε πόσα σετ θα έχει ο αγώνας.

Πιθανές επιλογές: 2, 3.

#### **20.7. X<sup>th</sup> Set – Winner (X Σετ – Νικητής)**

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

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

#### **20.8. X<sup>th</sup> Set – Total Points (X Σετ – Σύνολο Πόντων)**

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

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

#### **20.9. X<sup>th</sup> Set – Handicap (X Σετ – Χάντικαπ)**

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

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

#### **20.10. X<sup>th</sup> Set – Race to Y Points (X Σετ – Πρώτη που θα φτάσει Y Πόντους)**

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

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

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

#### **20.11. X<sup>th</sup> Set – Odd/ Even Points (X Σετ – Μονός/ Ζυγός Αριθμός Πόντων)**

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

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

## 21. Bowls

### 21.1. Γενικοί Κανόνες

#### 21.1.1. Διευθέτηση

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

#### 21.1.2. Μатаιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

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

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

### 21.2. Match Betting (Στοιχηματισμός σε Αγώνα)

Επιλέξτε ποιος παίκτης θα κερδίσει τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1, Παίκτης 2.

### 21.3. Correct Score (Ακριβές Σκορ)

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

Πιθανές επιλογές: 2:0, 2:1, 1.5:0,5, 0,5:1,5, 1:2, 0:2.

### 21.4. Total Number of Sets (Συνολικός Αριθμός Σετ)

Επιλέξτε το συνολικό αριθμό σετ του αγώνα.

Πιθανές επιλογές: 2, 3.

### 21.5. Set Totals (Σύνολο Πόντων Σετ)

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

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

### 21.6. X<sup>th</sup> Set – Handicap (X Σετ – Χάντικαπ)

Επιλέξτε το νικητή του συγκεκριμένου σετ (X) αφού η διαφορά του χάντικαπ έχει εφαρμοστεί στο τελικό σκορ του σετ.

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

## 22. Πυγμαχία

### 22.1. Γενικοί Κανόνες

#### 22.1.1. Διευθέτηση

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

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

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

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

#### 22.1.2. Ματαιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

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

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

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

### 22.2. Bout Betting (Στοιχηματισμός σε Αγώνα)

Επιλέξτε ποιος πυγμάχος θα κερδίσει τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Πυγμάχος 1, Ισοπαλία, Πυγμάχος 2.

### 22.3. Draw No Bet (Στοιχίωμα Χωρίς Ισοπαλία)

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

Πιθανές επιλογές: Πυγμάχος 1, Πυγμάχος 2.

#### **22.4. Method of Victory (Μέθοδος Νίκης)**

Επιλέξτε ποιος πυγμάχος και πώς θα κερδίσει τον αγώνα.

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

#### **22.5. How Bout Ends (Πώς θα λήξει ο Αγώνας)**

Επιλέξτε πώς θα κριθεί ο αγώνας.

Πιθανές επιλογές: Νοκ Άουτ, Πόντοι, Ισοπαλία.

#### **22.6. Grouped Bout End (Πότε θα Λήξει ο Αγώνας)**

Επιλέξτε πότε θα κριθεί ο αγώνας.

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

#### **22.7. Round Betting (Στοιχηματισμός στο Γύρο)**

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

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

#### **22.8. Grouped Round Betting (Στοιχηματισμός σε Ομάδες Γύρων)**

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

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

#### **22.9. Bout Goes The Distance (Ολοκλήρωση Γύρων σε Αγώνα)**

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

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

#### **22.10. Total Rounds Completed (Σύνολο Ολοκληρωμένων Γύρων)**

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

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

#### **22.11. Bout Ends in Round X (Λήξη Αγώνα στο X Γύρο)**

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

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



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

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

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

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

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

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

## 23. Κρίκετ

### 23.1. Γενικοί Κανόνες

Σειρά αναφοράς των συμμετεχουσών ομάδων: Γηπεδούχος ενάντια σε Φιλοξενούμενη.

#### 23.1.1. Διευθέτηση

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

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

#### 23.1.2. Μатаιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

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

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

### 23.2. Match Betting (Στοιχηματισμός σε Αγώνα)

Επιλέξτε το νικητή του αγώνα.

Πιθανές επιλογές:

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

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

#### 23.2.1. Διευθέτηση

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

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

### 23.3. Highest Opening Partnership (Υψηλότερη Opening Partnership)

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

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

#### **23.4. Highest X Overs (Υψηλότερα X Over)**

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

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

#### **23.5. Top Team Runscorer (Κορυφαίος Runscorer Ομάδας)**

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

Πιθανές επιλογές: Όλοι οι παίκτες της ομάδας.

##### *23.5.1. Διευθέτηση*

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

#### **23.6. Top Team Bowler (Κορυφαίος Bowler Ομάδας)**

Επιλέξτε τον παίκτη που θα σημειώσει τα περισσότερα wickets.

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

##### *23.6.1. Διευθέτηση*

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

#### **23.7. Player Runs (Runs Παίκτη)**

Επιλέξτε τον αριθμό των runs που θα σημειώσει συγκεκριμένος παίκτης.

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

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

##### *23.7.1. Διευθέτηση*

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

#### **23.8. Innings X – Total Runs Player (X Περίοδοι – Σύνολο Runs Παίκτη)**

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

### 23.8.1. Διευθέτηση

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

### 23.9. Team – Total Runs (Ομάδα – Σύνολο Runs)

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

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

### 23.9.1. Διευθέτηση

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

### 23.10. Innings – Total Runs (Περίοδοι – Σύνολο Runs)

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

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

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

### 23.10.1. Διευθέτηση

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

### 23.11. Most Sixes (Περισσότερα Sixes)

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

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

### 23.11.1. Διευθέτηση

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

### 23.12. Total Match Sixes (Σύνολο Sixes Αγώνα)

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

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

#### 23.12.1. Διευθέτηση

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

#### 23.13. Team – Total Sixes (Ομάδα – Σύνολο Sixes)

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

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

#### 23.13.1. Διευθέτηση

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

#### 23.14. Total Match Wides (Σύνολο Wides Αγώνα)

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

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

#### 23.14.1. Διευθέτηση

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

#### 23.15. Team – Total Wides (Ομάδα – Σύνολο Wides)

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

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

#### 23.15.1. Διευθέτηση

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

#### 23.16. Most Fours (Περισσότερα Fours)

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

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

#### 23.16.1. Διευθέτηση

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

#### 23.17. Total Match Fours (Σύνολο Fours Αγώνα)

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

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

#### 23.17.1. Διευθέτηση

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

#### 23.18. Team – Total Fours (Ομάδα – Σύνολο Fours)

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

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

#### 23.18.1. Διευθέτηση

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

#### 23.19. Total Match Run Outs (Συνολικά Run Outs Αγώνα)

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

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

#### 23.19.1. Διευθέτηση

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

#### 23.20. Team – Run Outs (Ομάδα – Run Outs)

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

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

### 23.20.1. Διευθέτηση

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

### 23.21. Most Boundaries (Περισσότερα Boundaries)

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

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

#### 23.21.1. Διευθέτηση

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

### 23.22. Total Match Boundaries (Σύνολο Boundaries Αγώνα)

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

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

#### 23.22.1. Διευθέτηση

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

### 23.23. Team – Total Boundaries (Ομάδα – Σύνολο Boundaries)

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

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

#### 23.23.1. Διευθέτηση

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

### 23.24. Total Match Stumpings (Σύνολο Stumpings Αγώνα)

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

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

### 23.24.1. Διευθέτηση

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

### 23.25. Total Match Ducks (Σύνολο Ducks Αγώνα)

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

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

### 23.25.1. Διευθέτηση

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

### 23.26. Team – Fall of 1<sup>st</sup> Wicket (Ομάδα – Πτώση του 1<sup>ου</sup> Wicket)

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

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

### 23.26.1. Διευθέτηση

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

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

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

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

### 23.27.1. Διευθέτηση

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

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

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

Πιθανές επιλογές: Παίκτης X, Παίκτης Y.



### **23.29. Innings X – Match Bet (X Περίοδοι – Στοιχήμα Αγώνα)**

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

Πιθανές επιλογές: Παίκτης Χ, Παίκτης Υ.

#### **23.29.1. Διευθέτηση**

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

### **23.30. Dismissal Method – X<sup>th</sup> Wicket (Μέθοδος Αποβολής – X Wicket)**

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

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

Πιθανές επιλογές:

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

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

### **23.31. Team – 1<sup>st</sup> Over Runs (Ομάδα – Runs 1<sup>ου</sup> Over)**

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

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

### **23.32. 1<sup>st</sup> Over – Odd/ Even (1<sup>ο</sup> Over – Μονά/ Ζυγά)**

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

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

### **23.33. Runs in the X<sup>th</sup> Over (Runs στο X Over)**

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

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

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

#### 23.33.1. Διευθέτηση

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

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

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

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι

#### 23.35. X<sup>th</sup> Over – Odd/ Even (X Over – Μονά/ Ζυγά)

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

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

#### 23.35.1. Διευθέτηση

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

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

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

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

#### 23.36.1. Διευθέτηση

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

#### 23.37. Runs after X Overs (Runs μετά από X Over)

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

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

#### 23.37.1. Διευθέτηση

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

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

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

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

#### 23.38.1. Διευθέτηση

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

### **23.39. Any Player to score 50 (Οποιοσδήποτε Παίκτης που θα Σκοράρει 50)**

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

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

#### *23.39.1. Διευθέτηση*

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

### **23.40. Player to score 100 (Παίκτης που θα Σκοράρει 100)**

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

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι

#### *23.40.1. Διευθέτηση*

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

### **23.41. Player to score 50 (Παίκτης που θα Σκοράρει 50)**

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

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι

#### *23.41.1. Διευθέτηση*

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

### **23.42. Odd/ Even Number of Runs (Μονός/ Ζυγός Αριθμός Runs)**

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

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

#### *23.42.1. Διευθέτηση*

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

### **23.43. Super Overs Yes/ No (Super Overs Ναι/ Όχι)**

Επιλέξτε εάν θα υπάρξει Super Over στον αγώνα ή όχι.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

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

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

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

#### 23.44.1. Διευθέτηση

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

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

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

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

#### 23.46. Match Tie (Ισοπαλία Αγώνα)

Επιλέξτε εάν ο αγώνας θα λήξει με ισοπαλία ή όχι.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι

#### 23.47. Win Toss (Νικητήρια Ομάδα Ρίψης Νομίσματος)

Επιλέξτε σε ποια ομάδα θα κερδίσει τη ρίψη νομίσματος.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

## 24. Κέρλινγκ

### 24.1. Γενικοί Κανόνες

#### 24.1.1. Διευθέτηση

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

#### 24.1.2. Μатаιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

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

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

### 24.2. Match Betting (Στοιχηματισμός σε Αγώνα)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

### 24.3. Outrights (Μακροπρόθεσμα Στοιχήματα)

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

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

#### 24.3.1. Διευθέτηση

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

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

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

### 24.4. Placebet 1-3 (Θέσεις 1-3)

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

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

#### 24.4.1. Διευθέτηση

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

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

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

## 25. Ποδηλασία

### 25.1. Γενικοί Κανόνες

#### 25.1.1. Διευθέτηση

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

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

#### 25.1.2. Μатаιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

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

### 25.2. Tour Winner (Νικητής Διοργάνωσης)

Προβλέψτε το νικητή μιας διοργάνωσης.

### 25.3. Classification Winner (Νικητής Κατάταξης)

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

### 25.4. Stage Winner (Νικητής Σταδίου)

Επιλέξτε το νικητή του σταδίου.

### 25.5. Podium Finish (Τερματισμός στο Βάθρο)

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

#### 25.5.1. Διευθέτηση

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

## 26. Βελάκια

### 26.1. Γενικοί Κανόνες

#### 26.1.1. Διευθέτηση

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

#### 26.1.2. Ματαιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

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

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

### 26.2. Match Betting (Στοιχηματισμός σε Αγώνα)

Επιλέξτε το νικητή του αγώνα.

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

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

#### 26.2.1. Διευθέτηση

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

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

### 26.3. Handicap Betting (Στοιχηματισμός με Χάντικαπ)

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

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

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

### 26.4. Total Sets Over/ Under (Σύνολο Σετ Over/ Under)

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

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



### **26.5. Total Legs (Σύνολο Σκελών)**

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

### **26.6. Correct Score (Ακριβές Σκορ)**

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

Πιθανές επιλογές: Οποιαδήποτε πιθανή έκβαση.

### **26.7. Winner Set X (Νικητής X Σετ)**

Επιλέξτε το νικητή του συγκεκριμένου σετ X.

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1, Παίκτης 2.

### **26.8. 1. Set – Leg Handicap (Χάντικαπ Σετ – Σκέλους)**

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

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

### **26.9. Set X – Leg Y Winner (Νικητής X Σετ – Y Σκέλους)**

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

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1, Παίκτης 2.

### **26.10. Winner Leg X (Νικητής X Σκέλους)**

Επιλέξτε τον παίκτη που θα κερδίσει το ορισμένο σκέλος X.

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1, Παίκτης 2.

### **26.11. 180's Match Bet (Στοιχήμα Αγώνα στα 180άρια)**

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

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1, Ισοπαλία, Παίκτης 2.

### **26.12. 180's Match Bet Handicap (Χάντικαπ σε Στοιχήμα Αγώνα στα 180άρια)**

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

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

### **26.13. Total Match 180's (Συνολικά 180άρια σε Αγώνα)**

Επιλέξτε το συνολικό αριθμό σε 180άρια του αγώνα.

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

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

#### **26.14. Player 180's (180άρια Παίκτη)**

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

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

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

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

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

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1, Ισπαλία, Παίκτης 2.

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

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

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

#### **26.17. Highest Checkout (Υψηλότερο Checkout)**

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

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1, Παίκτης 2.

#### **26.18. Highest Match Checkout (Υψηλότερο Checkout στον Αγώνα)**

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

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

#### **26.19. Highest Checkout Player X (Υψηλότερο Checkout X Παίκτη)**

Επιλέξτε το υψηλότερο σκορ checkout που θα σημειώσει συγκεκριμένος παίκτης.

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

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

#### **26.20. Leg X Checkout (Checkout X Σκέλους)**

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

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

#### **26.21. Set X – Leg Y Winning Checkout (Νικητήριο Checkout X Σετ – Y Σκέλους)**

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

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

#### **26.22. Leg X Double Colour (Χρώμα Διπλής Γραμμής X Σκέλους)**

Επιλέξτε το χρώμα του checkout σε συγκεκριμένο σκέλος.

Πιθανές επιλογές: Κόκκινο, Πράσινο.

#### **26.23. Leader after 4 Legs (Πρώτος μετά από 4 Σκέλη)**

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

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1, Ισοπαλία, Παίκτης 2.

#### **26.24. Score after 4 Legs (Σκορ μετά από 4 Σκέλη)**

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

Πιθανές επιλογές: Οποιαδήποτε πιθανή έκβαση.

#### **26.25. Race to 3 Legs (Πρώτος στα 3 Σκέλη)**

Επιλέξτε τον παίκτη που θα κερδίσει πρώτος τρία σκέλη.

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1, Παίκτης 2.

#### **26.26. Total Sets Odd/ Even (Σύνολο Σετ Μονά/ Ζυγά)**

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

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

#### **26.27. Total Legs Odd/ Even (Σύνολο Σκελών Μονά/ Ζυγά)**

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

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

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

#### **26.28. Outright Winner (Νικητής Διοργάνωσης)**

Επιλέξτε ποιος παίκτης θα κερδίσει τη διοργάνωση.

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

##### **26.28.1. Διευθέτηση**

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

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

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

## 27. Ηλεκτρονικά Αθλήματα (E-Sports)

### 27.1. Γενικοί Κανόνες

#### 27.1.1. Διευθέτηση

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

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

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

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

#### 27.1.2. Μатаιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

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

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

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

## 27.2. Κανόνες για το League of Legends

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

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

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

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

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

## 27.3. Κανόνες για το DOTA2

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

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

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

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

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

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

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

#### 27.4. Κανόνες για το Counter Strike: GO

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

### **27.5. Match Betting (Στοιχηματισμός σε Αγώνα)**

Επιλέξτε το νικητή του αγώνα.

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

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

### **27.6. Handicap Betting (Στοιχηματισμός με Χάντικαπ)**

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

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

### **27.7. Correct Score (Ακριβές Σκορ)**

Επιλέξτε το ακριβές σκορ της κανονικής διάρκειας του αγώνα.

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

### **27.8. Team to Score a Quadra Kill (Ομάδα που θα Σημειώσει Τετραπλή Θανάτωση)**

Επιλέξτε την ομάδα που θα σημειώσει τετραπλή θανάτωση.

Πιθανές επιλογές: Ομάδα 1, Ομάδα 2.

### **27.9. Map X Winner (Νικητής X Χάρτη)**

Επιλέξτε το νικητή του αριθμημένου χάρτη.

Πιθανές επιλογές: Ομάδα 1, Ομάδα 2.

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

Επιλέξτε ποια ομάδα θα σκοτώσει πρώτη στον αριθμημένο χάρτη.

Πιθανές επιλογές: Ομάδα 1, Ομάδα 2.

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

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

Πιθανές επιλογές: Ομάδα 1, Ομάδα 2.

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

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

Πιθανές επιλογές: Ομάδα 1, Ομάδα 2.

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

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

Πιθανές επιλογές: Ομάδα 1, Ομάδα 2.

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

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

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

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

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

Πιθανές επιλογές: Ομάδα 1, Ισοπαλία, Ομάδα 2.

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

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

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.



## 28. Χόκεϊ

### 28.1. Γενικοί Κανόνες

#### 28.1.1. Διευθέτηση

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

#### 28.1.2. Μатаιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

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

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

### 28.2. Fulltime Result (Τελικό Αποτέλεσμα)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

### 28.3. Total Goals (Σύνολο Γκολ)

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

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

### 28.4. Outrights (Μακροπρόθεσμα Στοιχήματα)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τη διοργάνωση.

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

#### 28.4.1. Διευθέτηση

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

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

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

### 28.5. Placebet 1-3 (Θέσεις 1-3)

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

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

#### *28.5.1. Διευθέτηση*

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

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

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

## 29. Φλόρμπολ

### 29.1. Γενικοί Κανόνες

#### 29.1.1. Διευθέτηση

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

#### 29.1.2. Ματαιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

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

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

### 29.2. Fulltime Result (Τελικό Αποτέλεσμα)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τον αγώνα στην κανονική διάρκεια.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

### 29.3. Total Goals (Σύνολο Γκολ)

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

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

## 30. Ποδόσφαιρο Σάλας

### 30.1. Γενικοί Κανόνες

#### 30.1.1. Διευθέτηση

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

#### 30.1.2. Ματαιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

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

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

### 30.2. Fulltime Result (Τελικό Αποτέλεσμα)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

### 30.3. Total Goals (Σύνολο Γκολ)

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

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

### 30.4. Handicap (Χάντικαπ)

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

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

### 30.5. Draw No Bet (Στοιχήμα Χωρίς Ισοπαλία)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

#### 30.5.1. Διευθέτηση

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

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

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

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

### 30.7. Next Goal (Επόμενο Γκολ)

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

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Όχι Γκολ, Φιλοξενούμενη.

### 30.8. Double Chance (Διπλή Ευκαιρία)

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

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

#### 30.8.1. Διευθέτηση

Το στοιχείο κερδίζει εάν επιβεβαιωθεί ένα από τα δύο αποτελέσματα.

### 30.9. Goals Home Team (Γκολ Γηπεδούχου)

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

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

### 30.10. Goals Away Team (Γκολ Φιλοξενούμενης)

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

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

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

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

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι

### 30.12. Odd/ Even Goals (Μονά/ Ζυγά Γκολ)

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

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

### **30.13. 1<sup>st</sup> Half – Result (1<sup>o</sup> Ημίχρονο – Αποτέλεσμα)**

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει το πρώτο ημίχρονο.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

### **30.14. 1<sup>st</sup> Half – Total Goals (1<sup>o</sup> Ημίχρονο – Σύνολο Γκολ)**

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

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

### **30.15. 1<sup>st</sup> Half – Who Wins The Rest (1<sup>o</sup> Ημίχρονο – Ποιος θα Κερδίσει στον Υπόλοιπο Χρόνο)**

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

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

### **30.16. 1<sup>st</sup> Half – Next Goal (1<sup>o</sup> Ημίχρονο – Επόμενο Γκολ)**

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

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Όχι Γκολ, Φιλοξενούμενη.

### **30.17. Overtime – 3Way (Παράταση – Τριπλή Επιλογή)**

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

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

### **30.18. Overtime – Total Goals (Παράταση – Σύνολο Γκολ)**

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

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

### **30.19. To Win the Rest of the OT (Να Κερδίσει την Υπόλοιπη Παράταση)**

Επιλέξτε το νικητή της περιόδου από τη στιγμή της κατάθεσης του στοιχήματος έως και τη λήξη της παράτασης. Για το συγκεκριμένο ειδικό στοιχείο, οι ομάδες ξεκινούν με το εικονικό σκορ 0:0. Το σκορ

που παρατίθεται εντός παρένθεσης, π.χ. (σκορ 3:2), είναι το τρέχον σκορ του αγώνα. Μετρούν μόνο τα γκολ που σημειώνονται μετά την κατάθεση του στοιχήματος. Τυχόν γκολ που έχουν σημειωθεί πριν από το χρόνο κατάθεσης του στοιχήματος δεν λαμβάνονται υπόψη για το σκοπό του παρόντος στοιχήματος. Στο στοιχήμα αυτό δεν λαμβάνεται υπόψη η διαδικασία των πέναλτι.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

### **30.20. Next Goal During Overtime (Επόμενο Γκολ στην Παράταση)**

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

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Όχι Γκολ, Φιλοξενούμενη.

### **30.21. Penalty Shootout – Winner (Διαδικασία Πέναλτι – Νικητής)**

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τη διαδικασία των πέναλτι.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

### **30.22. Next Goal (Penalty Shootout) [Επόμενο Γκολ (Διαδικασία Πέναλτι)]**

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

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

## 31. Γκολφ

### 31.1. Γενικοί Κανόνες

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

#### 31.1.1. Διευθέτηση

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

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

### 31.2. 3balls (Στοιχήμα για 3 μπάλες)

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

### 31.3. 2balls (Στοιχήμα για 2 μπάλες)

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

### 31.4. Finishing Position Player X (Θέση Τερματισμού X Παίκτη)

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

### 31.5. To Make The Cut (Πρόκριση)

Επιλέξτε εάν ο συγκεκριμένος παίκτης θα προκριθεί ή όχι.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

### 31.6. Outright Winner (Νικητής Τουρνουά)

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

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

#### 31.6.1. Διευθέτηση

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

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

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



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

### **31.7. 1<sup>st</sup> Round Leader (Πρώτος 1<sup>ου</sup> Γύρου)**

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

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

#### *31.7.1. Διευθέτηση*

Εφαρμόζεται κανόνας dead heat.

### **31.8. Winning Margin (Διαφορά Νίκης)**

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

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

### **31.9. Winning Score (Νικητήριο Σκορ)**

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

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

### **31.10. Will there be a Playoff (Θα υπάρξει Πλεί Οφ;)**

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

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

### **31.11. Region of Winner (Περιοχή Νικητή)**

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

#### *31.11.1. Διευθέτηση*

Εφαρμόζεται κανόνας dead heat.

### **31.12. Top Regional Player (Κορυφαίος Παίκτης Περιοχής)**

Επιλέξτε ποιος θα είναι ο καλύτερος παίκτης συγκεκριμένης περιοχής.

#### *31.12.1. Διευθέτηση*

Εφαρμόζεται κανόνας dead heat.

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

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

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

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

Επιλέξτε τον παίκτη που θα τερματίσει στις θέσεις που αναφέρονται.

#### 31.14.1. Διευθέτηση

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

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

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

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

## 32. Κυνοδρομίες

### 32.1. Γενικοί Κανόνες

Όταν στοιχηματίζετε σε μια κυνοδρομία, συνήθως επιλέγετε μεταξύ των αποδόσεων που σας προσφέρονται κατά τη στιγμή κατάθεσης του στοιχήματός σας, δηλαδή μεταξύ των αποδόσεων εκκίνησης. Οι αποδόσεις εκκίνησης είναι οι αποδόσεις των κυνοδρομιών που ανακοινώνονται κατά την έναρξη της κυνοδρομίας από διάφορους φορείς, συμπεριλαμβανομένων των εφημερίδων του Ομίλου Mirror, του Press Association και ελεύθερων επαγγελματιών, αλλά κυρίως από γραφεία στοιχημάτων εντός των κυνοδρομιών. Στις κυνοδρομίες, οι αποδόσεις στα συμμετέχοντα λαγωνικά ενδέχεται να παρουσιάζουν πολύ μεγάλες διακυμάνσεις πριν από την εκκίνηση της κούρσας. Ωστόσο, κατά την εκκίνηση της κούρσας, σε κάθε ένα από τα συμμετέχοντα λαγωνικά δίνεται μια «απόδοση εκκίνησης». Στα αγγλικά, η απόδοση αυτή ενίοτε αναφέρεται και ως «SP» (Starting Price).

Τα ονόματα των λαγωνικών, όπου εμφανίζονται, χρησιμοποιούνται μόνο για πληροφοριακούς σκοπούς, ενώ όλα τα στοιχήματα κατατίθενται βάσει του αριθμού του κλουβιού. Η μόνη εξαίρεση σε αυτόν τον κανόνα είναι τα πρώτα στοιχήματα σε κυνοδρομίες στα οποία επιστρέφεται το στοιχηματισθέν ποσό.

#### 32.1.1. Διευθέτηση

Όλα τα στοιχήματα σε κυνοδρομίες θα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα, όταν αυτό επιβεβαιωθεί με το πράσινο φως, μέσω σχετικής ανακοίνωσης ή σε οθόνη. Τυχόν μεταγενέστεροι αποκλεισμοί δεν μετρούν για τη διευθέτηση. Σε περίπτωση που η συνάντηση δεν ξεκινήσει ή αν κανένα συμμετέχον λαγωνικό δεν τερματίσει, όλα τα στοιχήματα ακυρώνονται και το στοιχηματισθέν ποσό επιστρέφεται (απόδοση: 1.00).

Σε περίπτωση που μια κυνοδρομία κηρυχθεί «no-race» (ότι δεν θα διεξαχθεί) και επαναληφθεί σε μεταγενέστερο χρόνο, τα στοιχήματα διευθετούνται για την επανάληψη αυτής.

(Tattersall's Rule 4) Κανόνας Tattersalls 4

Εάν ένα λαγωνικό δεν εκκινήσει στην κυνοδρομία, τα στοιχήματα θα διευθετούνται βάσει του κανόνα Tattersalls 4(c), σύμφωνα με τον οποίο σε όσους έχουν στοιχηματίσει στο λαγωνικό που αποσύρθηκε θα επιστραφεί το στοιχηματισθέν ποσό τους.

Εάν δεν υπάρχει χρόνος για την αναδιαμόρφωση του ειδικού στοιχήματος, θα γίνονται παρακρατήσεις από τα κέρδη (εκτός του στοιχηματισθέντος ποσού), σύμφωνα με τον παρακάτω πίνακα.

Στην περίπτωση περισσότερων από μία αποσύρσεων από την κυνοδρομία, η συνολική παρακράτηση δεν θα ξεπερνά τα 0,90p για 1,00 Λίρα Αγγλίας.

Όταν υπάρχει χρόνος για την αναδιαμόρφωση του ειδικού στοιχήματος, οι παρακρατήσεις εφαρμόζονται μόνο σε στοιχήματα με αποδόσεις που είχαν προσφερθεί πριν από την ανακοίνωση της απόσυρσης.

|   |                  |     |    |              |     |
|---|------------------|-----|----|--------------|-----|
| A | 1/9 ή μεγαλύτερη | 90p | K  | 5/4 έως 6/4  | 40p |
| B | 2/11 έως 2/17    | 85p | IB | 8/5 έως 7/4  | 35p |
| Γ | 1/4 έως 1/5      | 80p | IF | 9/5 έως 9/4  | 30p |
| Δ | 3/10 έως 2/7     | 75p | ID | 12/5 έως 3/1 | 25p |
| E | 2/5 έως 1/3      | 70p | IE | 16/5 έως 4/1 | 20p |

|   |               |     |     |                  |                      |
|---|---------------|-----|-----|------------------|----------------------|
| A | 8/15 έως 4/9  | 65p | ΙΣΤ | 9/2 έως 11/2     | 15p                  |
| Z | 8/13 έως 4/7  | 60p | ΙΖ  | 6/1 έως 9/1      | 10p                  |
| H | 4/5 έως 4/6   | 55p | Υ   | 10/1 έως<br>14/1 | 5p                   |
| Θ | 20/21 έως 5/6 | 50p | ΙΘ  | πάνω από<br>14/1 | Καμία<br>παρακράτηση |
| I | 1/1 έως 6/5   | 45p |     |                  |                      |

Εάν αγωνισθεί εφεδρικό λαγωνικό, ισχύουν όλα τα στοιχήματα. Ωστόσο, εάν έχει επιλεγεί πρώτη απόδοση και το επιλεχθέν λαγωνικό τελικά δεν συμμετάσχει, τότε όλα τα στοιχήματα σε αυτή την πρώτη απόδοση ακυρώνονται. Οι θέσεις άφιξης οποιουδήποτε εκ των εφεδρικών λαγωνικών μετρούν, ανεξάρτητα από το εάν έχουν προσφερθεί σχετικές αποδόσεις ή όχι. Οι αποδόσεις τυχόν εφεδρικών λαγωνικών που συμμετέχουν θα συμψηφίζονται έναντι οποιασδήποτε παρακράτησης βάσει του Κανόνα 4 που εφαρμόζεται εξαιτίας ενός ή περισσότερων μη συμμετεχόντων.

Εάν το επιλεχθέν λαγωνικό αποσυρθεί, όλα τα στοιχήματα σε αυτό ακυρώνονται. Σε περίπτωση ταυτόχρονης άφιξης δύο ή περισσότερων επιλεχθέντων λαγωνικών, το στοιχείο ισομοιράζεται μεταξύ του αριθμού των ταυτόχρονα αφιχθέντων λαγωνικών.

Σε οποιαδήποτε κυνοδρομία με λιγότερα από 5 συμμετέχοντα λαγωνικά, όλα τα στοιχήματα πλασέ ακυρώνονται.

### 32.1.2. Μатаιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

Εάν μια κυνοδρομία πραγματοποιηθεί σε διαφορετικό χώρο, όλα τα στοιχήματα που κατατέθηκαν για την κυνοδρομία πριν από την ανακοίνωση ακυρώνονται.

## 32.2. Race Winner (Νικητής Κυνοδρομίας)

Επιλέξτε το νικητή της κυνοδρομίας.

### 32.3. Each Way (E/W)

Με το στοιχείο Each Way μπορείτε να στοιχηματίσετε ότι ένα λαγωνικό θα τερματίσει είτε στην πρώτη είτε στη δεύτερη θέση, καταθέτοντας δύο μονά στοιχήματα. Θα λάβετε το σύνολο των κερδών ή ένα ποσοστό (π.χ. ¼, που αναφέρεται πάνω από τα κουμπιά EW) +1 από τις κλασματικές αποδόσεις. Επομένως, εάν στοιχηματίσετε σε ένα λαγωνικό 20 Λίρες Αγγλίας με απόδοση νίκης 13 Λιρών Αγγλίας και το λαγωνικό αυτό τερματίσει δεύτερο, θα λάβετε 40 Λίρες. Σε περίπτωση που κερδίσει το λαγωνικό Β, θα κερδίσετε 130 Λίρες και επιπλέον 40 Λίρες για το στοιχείο πλασέ, δηλαδή συνολικά 170 Λίρες.

#### 32.3.1. Διευθέτηση

Τα συνδυαστικά στοιχήματα Each Way διευθετούνται ως στοιχήματα win-to-win (νίκη προς νίκη) και place-to-place (πλασέ προς πλασέ).

## 32.4. Forecast (Φορκάστ)

Υπάρχουν δύο διαθέσιμοι τρόποι υποβολής στοιχήματος Forecast. Με το στοιχείο Straight Forecast ποντάρετε ότι δύο επιλεγμένα λαγωνικά θα τερματίσουν στην πρώτη και τη δεύτερη θέση με τη σωστή σειρά. Με το στοιχείο Combination Forecast, επιλέγοντας τα λαγωνικά με το κουμπί «Any»,

έχετε περισσότερες πιθανότητες να κερδίσετε. Πρέπει να ποντάρετε ότι δύο επιλεγμένα λαγωνικά θα τερματίσουν στην πρώτη και τη δεύτερη θέση, και κερδίζετε εάν τερματίσουν είτε στην πρώτη είτε στη δεύτερη. Δεν έχει σημασία η ακριβής σειρά τερματισμού στην πρώτη και τη δεύτερη θέση, αρκεί και τα δύο λαγωνικά να τερματίσουν στις πρώτες δύο θέσεις.

#### 32.4.1. Διευθέτηση

Πρέπει να υπάρχουν τουλάχιστον τρία συμμετέχοντα λαγωνικά και πρέπει να ξεκινήσουν και τα δύο λαγωνικά που έχουν επιλεγεί. Διαφορετικά, το στοίχημα Forecast ακυρώνεται.

### 32.5. Tricast (Τρικόστ)

Με το στοίχημα Tricast επιλέγετε τρία αντί για δύο λαγωνικά που θα τερματίσουν στις τρεις πρώτες θέσεις. Και σε αυτή την περίπτωση μπορείτε να στοιχηματίσετε είτε στην ακριβή σειρά άφιξης (straight), δηλαδή στο ότι τα λαγωνικά θα τερματίσουν με την ακριβή σειρά που έχετε επιλέξει στο στοίχημά σας, ή μπορείτε να παίξετε ένα Combination Tricast, επιλέγοντας τα λαγωνικά με το κουμπί «Any», που σημαίνει ότι τα επιλεχθέντα τρία λαγωνικά πρέπει να τερματίσουν στις τρεις πρώτες θέσεις ανεξαρτήτως από το ποιο από αυτά τερμάτισε πρώτο, δεύτερο ή τρίτο.

Τα στοιχήματα Tricast γίνονται δεκτά μόνο ως μονά στοιχήματα. Τα στοιχηματισθέντα ποσά για κάθε διπλό, τριπλό κ.λπ. στοίχημα tricast που γίνεται αποδεκτό κατά λάθος θα διαιρούνται ισομερώς προκειμένου να καλύπτουν κάθε κυνοδρομία tricast μόνο σε μονά στοιχήματα tricast.

#### 32.5.1. Διευθέτηση

Όλα τα στοιχήματα Tricast που γίνονται δεκτά κατά λάθος για κυνοδρομίες στις οποίες δεν έχει ανακοινωθεί απόδοση Tricast, θα διευθετούνται ως στοιχήματα computerised Straight Forecast (φορκάστ σε σωστή σειρά) στα λαγωνικά που επιλέχθηκαν για να τερματίσουν στην πρώτη και τη δεύτερη θέση, ενώ η επιλογή για την τρίτη θέση δεν θα λαμβάνεται υπόψη.

Εάν το στοίχημα Tricast περιλαμβάνει ένα μη συμμετέχον λαγωνικό, το συνολικό στοιχηματισθέν ποσό θα παίζεται ως στοίχημα Straight Forecast στις εναπομείνουσες δύο επιλογές με τη σειρά που επιλέχθηκε. Σε περίπτωση στοιχημάτων Combination Tricast, το συνολικό στοιχηματισθέν ποσό θα παίζεται ως στοίχημα Combination Forecast στις εναπομείνουσες δύο επιλογές.

Εάν σε μια κυνοδρομία Tricast τερματίσουν λιγότερα από τρία λαγωνικά, θα ανακοινωθεί απόδοση για τα λαγωνικά που τερμάτισαν.

Εάν ένα στοίχημα Tricast περιλαμβάνει δύο μη συμμετέχοντα λαγωνικά, θα διευθετείται ως μονό στην Τιμή Εκκίνησης (SP).

## 33. Χάντμπολ

### 33.1. Γενικοί Κανόνες

#### 33.1.1. Διευθέτηση

Όλα τα ειδικά στοιχήματα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα μετά από την κανονική διάρκεια του αγώνα (60 λεπτά), εκτός εάν ορίζεται διαφορετικά στην περιγραφή του ειδικού στοιχήματος.

#### 33.1.2. Μαιτωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

Όλα τα στοιχήματα επί μαιτωθέντων ή αναβληθέντων αγώνων ακυρώνονται, εκτός εάν ο αγώνας προγραμματιστεί εκ νέου και ολοκληρωθεί εντός 24 ωρών. Σε αυτή την περίπτωση τα στοιχήματα συνεχίζουν να ισχύουν. Εάν ένα ειδικό στοιχείο έχει καθοριστεί πριν από τη ματαίωση π.χ. Over 45.5 Γκολ, όλα τα στοιχήματα που έχουν κατατεθεί για αυτό το ειδικό στοιχείο ισχύουν.

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

### 33.2. Match Betting (Στοιχηματισμός σε Αγώνα)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

### 33.3. Handicap (Χάντικαπ)

Επιλέξτε ποιος θα είναι ο νικητής αφού εφαρμοστεί το χάντικαπ στο επίσημο τελικό αποτέλεσμα.

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

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

### 33.4. Draw No Bet (Στοιχήμα Χωρίς Ισοπαλία)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

#### 33.4.1. Διευθέτηση

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

### 33.5. Double Chance (Διπλή Ευκαιρία)

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

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

### 33.5.1. Διευθέτηση

Το στοίχημα κερδίζει εάν επιβεβαιωθεί ένα από τα δύο αποτελέσματα.

### 33.6. Winning Margin (Διαφορά Νίκης)

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

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος με Περισσότερα από 10 Γκολ, Γηπεδούχος με 6 έως 10 Γκολ, Γηπεδούχος με 1 έως 5 Γκολ, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη με Περισσότερα από 10 Γκολ, Φιλοξενούμενη με 6 έως 10 Γκολ, Φιλοξενούμενη με 1 έως 5 Γκολ.

### 33.7. Halftime/ Fulltime (Ημίχρονο/ Τελικό)

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

Η παράταση δεν μετράει.

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

### 33.8. Total Goals (Σύνολο Γκολ)

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

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

### 33.9. Total Goals Home (Σύνολο Γκολ Γηπεδούχου)

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

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

### 33.10. Total Goals Away (Σύνολο Γκολ Φιλοξενούμενης)

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

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

### 33.11. Total Goals – Odd/ Even (Σύνολο Γκολ – Μονά/ Ζυγά)

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

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

### **33.12. Total Goals & Match Betting (Σύνολο Γκολ & Αποτέλεσμα Αγώνα)**

Επιλέξτε το τελικό αποτέλεσμα και το σύνολο των γκολ που θα σημειωθούν. Τα στοιχήματα πρέπει να υποδεικνύουν τον τελικό νικητή και το σύνολο των γκολ.

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

### **33.13. Highest Scoring Half (Ημίχρονο με το Υψηλότερο Σκορ)**

Επιλέξτε σε ποιο ημίχρονο θα σημειωθούν περισσότερα γκολ.

Πιθανές επιλογές: 1<sup>ο</sup> Ημίχρονο, 2<sup>ο</sup> Ημίχρονο, Ίσα.

### **33.14. Race to X Goals (Πρώτη που θα Σημειώσει X Γκολ)**

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

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

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

### **33.15. Who Scores Goal X (Ποια θα Σκοράρει το X Γκολ)**

Επιλέξτε την ομάδα που θα σκοράρει ένα συγκεκριμένο γκολ (X) του αγώνα. Για αυτό το ειδικό στοιχείο λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά τα προηγούμενα γκολ και των δύο ομάδων.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

#### *33.15.1. Διευθέτηση*

Εάν το άθροισμα των γκολ είναι μικρότερο από τον ορισμένο αριθμό γκολ, όλα τα στοιχήματα σε αυτή την αγορά ακυρώνονται.

### **33.16. 1<sup>st</sup> Half – Result (1<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Αποτέλεσμα)**

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει το πρώτο ημίχρονο.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

### **33.17. 1<sup>st</sup> Half – Draw No Bet (1<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Στοιχήμα Χωρίς Ισοπαλία)**

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει το πρώτο ημίχρονο.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

#### *33.17.1. Διευθέτηση*

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

### **33.18. 1<sup>st</sup> Half – Handicap (1<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Χάντικαπ)**

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



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

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

### **33.19. 1<sup>st</sup> Half – Double Chance (1<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Διπλή Ευκαιρία)**

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

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

### **33.20. 1<sup>st</sup> Half – Total Goals (1<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Σύνολο Γκολ)**

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

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

### **33.21. 1<sup>st</sup> Half – Odd/ Even (1<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Μονά/ Ζυγά)**

Επιλέξτε εάν το σύνολο των γκολ στο πρώτο ημίχρονο θα είναι μονό ή ζυγό.

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

### **33.22. 2<sup>nd</sup> Half – Result (2<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Αποτέλεσμα)**

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει το δεύτερο ημίχρονο.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

### **33.23. 2<sup>nd</sup> Half – Draw No Bet (2<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Στοιχημα Χωρίς Ισοπαλία)**

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει το δεύτερο ημίχρονο.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

#### **33.23.1. Διευθέτηση**

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

### **33.24. 2<sup>nd</sup> Half – Double Chance (2<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Διπλή Ευκαιρία)**

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

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

### **33.25. 2<sup>nd</sup> Half – Odd/ Even (2<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Μονά/ Ζυγά)**

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

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

### **33.26. Outrights (Μακροπρόθεσμα Στοιχήματα)**

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

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

#### **33.26.1. Διευθέτηση**

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

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

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

### **33.27. Placebet 1-3 (Θέσεις 1-3)**

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

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

#### **33.27.1. Διευθέτηση**

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

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

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

## 34. Ιπποδρομίες

### 34.1. Γενικοί Κανόνες

Όταν στοιχηματίζετε σε μια ιπποδρομία, συνήθως επιλέγετε μεταξύ των αποδόσεων που σας προσφέρονται κατά τη στιγμή κατάθεσης του στοιχήματός σας, δηλαδή μεταξύ των αποδόσεων εκκίνησης. Οι αποδόσεις εκκίνησης είναι οι αποδόσεις των ιπποδρομιών που ανακοινώνονται κατά την έναρξη της ιπποδρομίας από διάφορους φορείς, συμπεριλαμβανομένων των εφημερίδων του Ομίλου Mirror, του Press Association και ελεύθερων επαγγελματιών, αλλά κυρίως από γραφεία στοιχημάτων εντός των υποδρόμων. Στις ιπποδρομίες, οι αποδόσεις στους συμμετέχοντες ίππους ενδέχεται να παρουσιάζουν πολύ μεγάλες διακυμάνσεις πριν από την εκκίνηση της κούρσας. Ωστόσο, κατά την εκκίνηση της κούρσας, σε κάθε έναν από τους συμμετέχοντες ίππους δίνεται μια «απόδοση εκκίνησης». Στα αγγλικά, η απόδοση αυτή ενίοτε αναφέρεται και ως «SP» (Starting Price).

#### 34.1.1. Διευθέτηση

Όλα τα στοιχήματα σε ιπποδρομίες θα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα, όταν αυτό επιβεβαιωθεί με το πράσινο φως, μέσω σχετικής ανακοίνωσης ή σε οθόνη. Τυχόν μεταγενέστεροι αποκλεισμοί δεν μετρούν για τη διευθέτηση. Σε περίπτωση που η συνάντηση δεν ξεκινήσει ή αν κανένας συμμετέχων ίππος δεν τερματίσει, όλα τα στοιχήματα ακυρώνονται και το στοιχηματισθέν ποσό επιστρέφεται (απόδοση: 1.00).

Σε περίπτωση που μια ιπποδρομία κηρυχθεί «no-race» (ότι δεν θα διεξαχθεί) και επαναληφθεί σε μεταγενέστερο χρόνο, τα στοιχήματα διευθετούνται για την επανάληψη αυτής.

#### Κανόνας Tattersalls 4

Εάν ένας ίππος δεν εκκινήσει στην ιπποδρομία, τα στοιχήματα θα διευθετούνται βάσει του κανόνα Tattersalls 4(c), σύμφωνα με τον οποίο σε όσους έχουν στοιχηματίσει στον ίππο που αποσύρθηκε θα επιστραφεί το στοιχηματισθέν ποσό τους.

Εάν δεν υπάρχει χρόνος για την αναδιαμόρφωση του ειδικού στοιχήματος, θα γίνονται παρακρατήσεις από τα κέρδη (εκτός του στοιχηματισθέντος ποσού), σύμφωνα με τον παρακάτω πίνακα.

Στην περίπτωση περισσότερων από μία αποσύρσεων από την ιπποδρομία, η συνολική παρακράτηση δεν θα ξεπερνά τα 0,90p για 1,00 Λίρα Αγγλίας.

Όταν υπάρχει χρόνος για την αναδιαμόρφωση του ειδικού στοιχήματος, οι παρακρατήσεις εφαρμόζονται μόνο σε στοιχήματα με αποδόσεις που είχαν προσφερθεί πριν από την ανακοίνωση της απόσυρσης.

|    |                  |     |     |                  |     |
|----|------------------|-----|-----|------------------|-----|
| A  | 1/9 ή μεγαλύτερη | 90p | IA  | 5/4 έως 6/4      | 40p |
| B  | 2/11 έως 2/17    | 85p | IB  | 8/5 έως 7/4      | 35p |
| Γ  | 1/4 έως 1/5      | 80p | IG  | 9/5 έως 9/4      | 30p |
| Δ  | 3/10 έως 2/7     | 75p | ID  | 12/5 έως 3/1     | 25p |
| E  | 2/5 έως 1/3      | 70p | IE  | 16/5 έως 4/1     | 20p |
| ΣΤ | 8/15 έως 4/9     | 65p | IΣΤ | 9/2 έως 11/2     | 15p |
| Z  | 8/13 έως 4/7     | 60p | IZ  | 6/1 έως 9/1      | 10p |
| H  | 4/5 έως 4/6      | 55p | IΗ  | 10/1 έως<br>14/1 | 5p  |

|   |               |     |    |                  |                      |
|---|---------------|-----|----|------------------|----------------------|
| Θ | 20/21 έως 5/6 | 50p | ΙΘ | πάνω από<br>14/1 | Καμία<br>παρακράτηση |
| Ι | 1/1 έως 6/5   | 45p |    |                  |                      |

Εάν αγωνισθεί εφεδρικός ίππος, ισχύουν όλα τα στοιχήματα. Ωστόσο, εάν επιλεγθεί πρώιμη απόδοση και ο επιλεγθείς ίππος τελικά δεν συμμετάσχει, τότε όλα τα στοιχήματα σε αυτή την πρώιμη απόδοση ακυρώνονται. Οι θέσεις άφιξης οποιουδήποτε εκ των εφεδρικών ίππων μετρούν, ανεξάρτητα από το εάν έχουν προσφερθεί σχετικές αποδόσεις ή όχι. Οι αποδόσεις τυχόν εφεδρικών ίππων που συμμετέχουν θα συμψηφίζονται έναντι οποιασδήποτε παρακράτησης βάσει του Κανόνα 4 που εφαρμόζεται εξαιτίας ενός ή περισσότερων μη συμμετεχόντων.

Εάν ο επιλεγθείς ίππος αποσυρθεί, όλα τα στοιχήματα σε αυτόν ακυρώνονται. Σε περίπτωση ταυτόχρονης άφιξης δύο ή περισσότερων επιλεγθέντων ίππων, το στοιχείο ισομοιράζεται μεταξύ του αριθμού των ταυτόχρονα αφιχθέντων ίππων.

Σε οποιαδήποτε ιπποδρομία με λιγότερους από 5 συμμετέχοντες ίππους, όλα τα στοιχήματα πλασέ ακυρώνονται.

#### 34.1.2. *Ματαιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα*

Εάν μια ιπποδρομία πραγματοποιηθεί σε διαφορετικό χώρο, όλα τα στοιχήματα που κατατέθηκαν για την ιπποδρομία πριν από την ανακοίνωση ακυρώνονται.

### 34.2. Race Winner (Νικητής Ιπποδρομίας)

Επιλέξτε το νικητή της ιπποδρομίας.

### 34.3. Each Way (E/W)

Το στοιχείο Each Way σας βοηθά να στοιχηματίσετε ότι ένας ίππος θα τερματίσει είτε στην πρώτη είτε στη δεύτερη θέση, καταθέτοντας δύο μονά στοιχήματα. Θα λάβετε το σύνολο των κερδών ή ένα ποσοστό (π.χ. ¼, που αναφέρεται πάνω από τα κουμπιά EW) +1 από τις κλασματικές αποδόσεις. Επομένως, εάν στοιχηματίσετε σε έναν ίππο 20 Λίρες Αγγλίας με απόδοση νίκης 13 Λιρών Αγγλίας και ο ίππος αυτός τερματίσει δεύτερος, θα λάβετε 40 λίρες. Σε περίπτωση που κερδίσει ο ίππος Β, θα κερδίσετε 130 Λίρες και επιπλέον 40 Λίρες για το στοιχείο πλασέ, δηλαδή συνολικά 170 Λίρες.

#### 34.3.1. *Διευθέτηση*

Τα συνδυαστικά στοιχήματα Each Way διευθετούνται ως στοιχήματα win-to-win (νίκη προς νίκη) και place-to-place (πλασέ προς πλασέ).

### 34.4. Forecast (Φορκάστ)

Υπάρχουν δύο διαθέσιμοι τρόποι υποβολής στοιχήματος Forecast. Με το στοιχείο Straight Forecast ποντάρετε ότι δύο επιλεγμένοι ίπποι θα τερματίσουν στην πρώτη και τη δεύτερη θέση με τη σωστή σειρά. Με το στοιχείο Combination Forecast, επιλέγοντας τους ίππους με το κουμπί «Any», έχετε περισσότερες πιθανότητες να κερδίσετε. Πρέπει να ποντάρετε ότι δύο επιλεγμένοι ίπποι θα τερματίσουν στην πρώτη και τη δεύτερη θέση, και κερδίζετε εάν τερματίσουν είτε στην πρώτη είτε στη δεύτερη. Δεν έχει σημασία η ακριβής σειρά τερματισμού στην πρώτη και τη δεύτερη θέση, αρκεί και οι δύο ίπποι να τερματίσουν στις πρώτες δύο θέσεις.

#### 34.4.1. Διευθέτηση

Πρέπει να υπάρχουν τουλάχιστον τρεις συμμετέχοντες ίπποι και πρέπει να ξεκινήσουν και οι δύο ίπποι που έχουν επιλεγεί. Διαφορετικά, το στοίχημα Forecast ακυρώνεται.

### 34.5. Tricast (Τρικόστ)

Με το στοίχημα Tricast επιλέγετε τρεις αντί για δύο ίππους που θα τερματίσουν στις τρεις πρώτες θέσεις. Και σε αυτή την περίπτωση μπορείτε να στοιχηματίσετε είτε στην ακριβή σειρά άφιξης (straight), δηλαδή στο ότι οι ίπποι θα τερματίσουν με την ακριβή σειρά που έχετε επιλέξει στο στοίχημά σας, ή μπορείτε να παίξετε ένα Combination Tricast, επιλέγοντας τους ίππους με το κουμπί «Any», που σημαίνει ότι οι επιλεγμένοι τρεις ίπποι πρέπει να τερματίσουν στις τρεις πρώτες θέσεις ανεξαρτήτως από το ποιος από αυτούς τερμάτισε πρώτος, δεύτερος ή τρίτος.

Τα στοιχήματα Tricast γίνονται δεκτά μόνο ως μονά στοιχήματα. Τα στοιχηματισθέντα ποσά για κάθε διπλό, τριπλό κ.λπ. στοίχημα tricast που γίνεται αποδεκτό κατά λάθος θα διαιρούνται ισομερώς προκειμένου να καλύπτουν κάθε ιπποδρομία tricast μόνο σε μονά στοιχήματα tricast.

#### 34.5.1. Διευθέτηση

Όλα τα στοιχήματα Tricast που γίνονται δεκτά κατά λάθος για ιπποδρομίες όπου δεν έχει ανακοινωθεί απόδοση Tricast, θα διευθετούνται ως στοιχήματα computerised Straight Forecast (φορκάστ σε σωστή σειρά) στους ίππους που επιλέχθηκαν για να τερματίσουν στην πρώτη και τη δεύτερη θέση, ενώ η επιλογή για την τρίτη θέση δεν θα λαμβάνεται υπόψη.

Εάν το στοίχημα Tricast περιλαμβάνει ένα μη συμμετέχοντα ίππο, το συνολικό στοιχηματισθέν ποσό θα παίζεται ως στοίχημα Straight Forecast στις εναπομείνουσες δύο επιλογές με τη σειρά που επιλέχθηκε. Σε περίπτωση στοιχημάτων Combination Tricast, το συνολικό στοιχηματισθέν ποσό θα παίζεται ως στοίχημα Combination Forecast στις εναπομείνουσες δύο επιλογές.

Εάν σε μια ιπποδρομία Tricast τερματίσουν λιγότεροι από τρεις ίπποι, θα ανακοινωθεί απόδοση για τους ίππους που τερμάτισαν.

Εάν ένα στοίχημα Tricast περιλαμβάνει δύο μη συμμετέχοντες ίππους, θα διευθετείται ως μονό στην Τιμή Εκκίνησης (SP).

## 35. Χόκεϊ Επί Πάγου

### 35.1. Γενικοί Κανόνες

#### 35.1.1. Διευθέτηση

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

#### 35.1.2. Ματαιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

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

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

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

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

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

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

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

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

### 35.4. Handicap (60 min) [Χάντικαπ (60 λεπτά)]

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

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

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

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

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

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

### 35.5.1. Διευθέτηση

Το στοίχημα κερδίζει εάν επιβεβαιωθεί ένα από τα δύο αποτελέσματα.

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

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

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

### 35.6.1. Διευθέτηση

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

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

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

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

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

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

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

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

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

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Όχι Γκολ, Φιλοξενούμενη.

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

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

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Όχι Γκολ, Φιλοξενούμενη.

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

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

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

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

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

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

### **35.13. Correct Score (60 min) [Ακριβές Σκορ (60 λεπτά)]**

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

Πιθανές επιλογές: διάφορες εκβάσεις.

### **35.14. Highest Scoring Period (Περίοδος με το Υψηλότερο Σκορ)**

Επιλέξτε την Περίοδο με το υψηλότερο συνολικό σκορ.

Η παράταση **δεν** προσμετράται στο στοιχηματισμό στην 3<sup>η</sup> Περίοδο.

Πιθανές επιλογές: 1<sup>η</sup> Περίοδος, 2<sup>η</sup> Περίοδος, 3<sup>η</sup> Περίοδος, Ίσες.

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

### **35.15. Goals Home Team (60 min) [Γκολ Γηπεδούχου (60 λεπτά)]**

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

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

### **35.16. Goals Away Team (60 min) [Γκολ Φιλοξενούμενης (60 λεπτά)]**

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

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

### **35.17. Next Goal (60 min) [Επόμενο Γκολ (60 λεπτά)]**

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

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Όχι Γκολ, Φιλοξενούμενη.

### **35.18. Total Goals Home Team (60 min) [Συνολικά Γκολ Γηπεδούχου (60 λεπτά)]**

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

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

### **35.19. Total Goals Away Team (60 min) [Συνολικά Γκολ Φιλοξενούμενης (60 λεπτά)]**

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



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

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

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

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

### **35.21. Result of Period X (Αποτέλεσμα X Περιόδου)**

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

Η παράταση **δεν** προσμετράται στο στοιχηματισμό στην 3<sup>η</sup> Περίοδο.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

### **35.22. X<sup>th</sup> Period – Double Chance (X Περίοδος – Διπλή Ευκαιρία)**

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

Η παράταση **δεν** προσμετράται στο στοιχηματισμό στην 3<sup>η</sup> Περίοδο.

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

#### **35.22.1. Διευθέτηση**

Το στοιχήμα κερδίζει εάν επιβεβαιωθεί ένα από τα δύο αποτελέσματα.

### **35.23. X<sup>th</sup> Period – Over/ Under (X Περίοδος – Over/ Under)**

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

Η παράταση **δεν** προσμετράται στο στοιχηματισμό στην 3<sup>η</sup> Περίοδο.

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

### **35.24. Will there be Overtime? (Θα Υπάρξει Παράταση;)**

Επιλέξτε εάν ο αγώνας θα πάει σε παράταση ή όχι.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

### **35.25. Penalty Shootout – Winner (Διαδικασία Πέναλτι – Νικητής)**

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τη διαδικασία των πέναλτι.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

### **35.26. Rest Of The Match (60 min) [Υπόλοιπο Αγώνα (60 λεπτά)]**

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

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

### **35.27. To Win the Rest of Period X (Να Κερδίσει την Υπόλοιπη Περίοδο X)**

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

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

### **35.28. To Win the Rest of the OT (Να Κερδίσει την Υπόλοιπη Παράταση)**

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

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

### **35.29. Next Goal During Overtime (Επόμενο Γκολ στην Παράταση)**

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

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Όχι Γκολ, Φιλοξενούμενη.

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

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

Η παράταση ΔΕΝ μετράει.

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

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

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

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

### 35.32. X<sup>th</sup> Period Handicap (Χάντικαπ Χ Περιόδου)

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

Η παράταση **δεν** προσμετράται στο στοιχηματισμό στην 3<sup>η</sup> Περίοδο.

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

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

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

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

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

### 35.34. Handicap (Incl. OT) [Χάντικαπ (συμπ. παράτασης)]

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

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

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

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

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

### 35.35. X<sup>th</sup> Period – Draw No Bet (X Περίοδος – Στοιχήμα Χωρίς Ισοπαλία)

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

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

### 35.36. X<sup>th</sup> Period – Odd/ Even (X Περίοδος – Μονά/ Ζυγά)

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

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

### **35.37. Outrights (Μακροπρόθεσμα Στοιχήματα)**

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

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

#### *35.37.1. Διευθέτηση*

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

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

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

### **35.38. Placebet 1-3 (Θέσεις 1-3)**

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

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

#### *35.38.1. Διευθέτηση*

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

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

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

## 36. MMA

### 36.1. Γενικοί Κανόνες

#### 36.1.1. Διευθέτηση

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

#### 36.1.2. Μатаιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

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

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

### 36.2. Fight Winner (Νικητής Πυγμαχίας)

Επιλέξτε τον πυγμάχο που θα κερδίσει.

Πιθανές επιλογές: Πυγμάχος 1, Πυγμάχος 2.

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

Επιλέξτε εάν ο συγκεκριμένος X γύρος θα ξεκινήσει ή όχι.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

### 36.4. Method of Victory (Μέθοδος Νίκης)

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

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

### 36.5. Double Chance (Διπλή Ευκαιρία)

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

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

### 36.6. Round Betting (Στοιχηματισμός στο Γύρο)

Επιλέξτε ποιος πυγμάχος θα κερδίσει και σε ποιο γύρο.

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

### **36.7. How Fight will End (Πώς θα Κριθεί η Πυγμαχία)**

Επιλέξτε πώς θα κριθεί η πυγμαχία.

Πιθανές επιλογές: Νοκ Άουτ, Υποταγή, Στους Πόντους.

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

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

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

## 37. Μηχανοκίνητος Αθλητισμός

### 37.1. Γενικοί Κανόνες

#### 37.1.1. Διευθέτηση

Ως αποτέλεσμα μετρά αυτό που ανακοινώνεται στην τελετή απονομής (ή σε παρόμοια τελετή). Τυχόν μεταγενέστερες αλλαγές στο επίσημο αποτέλεσμα δεν επηρεάζουν τη διευθέτηση των στοιχημάτων.

Οι κανόνες dead heat εφαρμόζονται όταν περισσότεροι από τους αναμενόμενους συμμετέχοντες καταλάβουν την ίδια θέση, π.χ. δύο οδηγοί ισοφαρίζουν στην τρίτη θέση του πρωταθλήματος οδηγών.

#### 37.1.2. Μатаιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

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

Εάν ένας αγώνας ματαιωθεί, και ανακοινωθεί επίσημο αποτέλεσμα, η διευθέτηση των στοιχημάτων πραγματοποιείται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα, ακόμα κι αν ο αγώνας ήταν συντομότερος από ό,τι είχε αρχικά ανακοινωθεί.

### 37.2. Championship Winner (Νικητής Πρωταθλήματος)

Προβλέψτε το νικητή ενός πρωταθλήματος. Η διευθέτηση των στοιχημάτων πραγματοποιείται μετά από τον τελευταίο αγώνα του πρωταθλήματος. Τυχόν μεταγενέστερες αλλαγές δεν επηρεάζουν τη διευθέτηση.

### 37.3. Race Winner (Νικητής Αγώνα)

Επιλέξτε το νικητή του αγώνα. Η διευθέτηση των στοιχημάτων πραγματοποιείται σύμφωνα με την τελετή απονομής. Τυχόν μεταγενέστερες αλλαγές στο αποτέλεσμα δεν επηρεάζουν τη διευθέτηση. Εφαρμόζεται κανόνας dead heat.

### 37.4. Winning Car (Όχημα που θα Κερδίσει)

Επιλέξτε το όχημα που θα κερδίσει τον αγώνα. Η διευθέτηση των στοιχημάτων πραγματοποιείται σύμφωνα με την τελετή απονομής. Τυχόν μεταγενέστερες αλλαγές στο αποτέλεσμα δεν επηρεάζουν τη διευθέτηση. Εφαρμόζεται κανόνας dead heat.

### 37.5. Winning Margin (Διαφορά Νίκης)

Επιλέξτε τη διαφορά μεταξύ του νικητή και της 2<sup>ης</sup> θέσης. Η διευθέτηση των στοιχημάτων θα πραγματοποιείται σύμφωνα με την επίσημη κατάταξη κατά την τελετή απονομής.

### 37.6. Race Top 3/ Podium Finish (Να Τερματίσει στις 3 Πρώτες Θέσεις του Αγώνα/ Να Ανέβει στο Βάθρο)

Επιλέξτε το συμμετέχοντα που θα καταλάβει μία από τις τρεις πρώτες θέσεις του αγώνα. Εφαρμόζεται κανόνας dead heat.

### 37.7. Number of Classified Drivers (Αριθμός Οδηγών που θα Λάβουν Σειρά Κατάταξης)

Επιλέξτε πόσοι οδηγοί θα λάβουν σειρά κατάταξης στην επίσημη κατάταξη του επίσημου φορέα του αθλήματος. Οι οδηγοί που έχουν συμπληρώσει 90% ή μεγαλύτερο ποσοστό του αριθμού των γύρων που συμπλήρωσε ο νικητής (στρογγυλοποιημένο προς τα κάτω στον πλησιέστερο ακέραιο αριθμό γύρων) θεωρούνται τερματίσαντες, σύμφωνα με την επίσημη κατάταξη της FIA κατά την τελετή απονομής.

### 37.8. Will There Be a Safety Car Period During the Race? (Θα Υπάρξει Περίοδος με Αυτοκίνητο Ασφαλείας στον Αγώνα;)

Επιλέξτε εάν θα υπάρχει περίοδος με αυτοκίνητο ασφαλείας κατά τη διάρκεια του αγώνα ή όχι. Ως περίοδος με αυτοκίνητο ασφαλείας ορίζεται η ανάγκη να κινείται το αυτοκίνητο ασφαλείας μπροστά από το προπορευόμενο αυτοκίνητο κατά τη διάρκεια ενός αγώνα. Εάν ο αγώνας ξεκινήσει με αυτοκίνητο ασφαλείας, τότε όλα τα ειδικά στοιχεία που αφορούν το αυτοκίνητο ασφαλείας θα διευθετούνται ως Ναι. Εάν ο αγώνας τελειώσει με το αυτοκίνητο ασφαλείας στην πίστα, αλλά αυτό δεν προλάβει να λάβει θέση μπροστά από το προπορευόμενο αυτοκίνητο, τότε αυτό το ειδικό στοιχείο θα διευθετείται ως Ναι. **Οι περίοδοι με εικονικό αυτοκίνητο ασφαλείας δεν μετρούν.**

### 37.9. Qualifying Winner (Νικητής Προκριματικών)

Επιλέξτε το νικητή των προκριματικών. Νικητής θα είναι ο συμμετέχων με τον ταχύτερο γύρο στο τελευταίο σκέλος των προκριματικών. Τυχόν μεταγενέστερες προσαρμογές στις θέσεις εκκίνησης δεν μετρούν.

Εάν δύο ή περισσότεροι συμμετέχοντες έχουν τον ίδιο χρόνο, μετρά η απόφαση του επίσημου φορέα.

### 37.10. Qualifying Top 3 (Στις 3 Πρώτες Θέσεις των Προκριματικών)

Επιλέξτε το συμμετέχοντα που θα καταλάβει μία από τις τρεις πρώτες θέσεις των προκριματικών. Οι πρώτοι 3 είναι οι συμμετέχοντες που σημείωσαν τους ταχύτερους γύρους στο τελευταίο σκέλος των προκριματικών. Τυχόν μεταγενέστερες προσαρμογές στις θέσεις εκκίνησης δεν μετρούν.

Εάν δύο ή περισσότεροι συμμετέχοντες έχουν τον ίδιο χρόνο, μετρά η απόφαση του επίσημου οργάνου.

### 37.11. Fastest Lap of the Race (Ταχύτερος Γύρος Αγώνα)

Προβλέψτε το συμμετέχοντα που θα σημειώσει τον ταχύτερο γύρο κατά τη διάρκεια του αγώνα.

### 37.12. Head to Head (Υψηλότερη Θέση Μεταξύ 2)

Επιλέξτε ποιος συμμετέχων από τους προσφερόμενους θα επιτύχει καλύτερη θέση στον αγώνα/ στα προκριματικά.

#### 37.12.1. Προκριματικά:

Τα στοιχεία ακυρώνονται εάν τουλάχιστον ένας από τους δύο Οδηγούς/ Αναβάτες/ Κατασκευαστές δεν συμμετάσχει. Σημείωση: οποιοσδήποτε οδηγός που επιλέξει να μην συμμετάσχει σε σκέλος των προκριματικών αφού έχει προχωρήσει από το προηγούμενο σκέλος, π.χ. Q1, Q2 και Q3 στη Formula 1, θα κατατάσσεται κάτω από τον αντίπαλό του.



### 37.12.2. Αγώνας:

Τα στοιχήματα ακυρώνονται εάν οποιοσδήποτε από τους δύο συμμετέχοντες δεν ξεκινήσει τον αγώνα. Οι γύροι προθέρμανσης μετρούν ως μέρος του αγώνα.

Εάν κανένας από τους δύο συμμετέχοντες δεν τερματίσει των αγώνα, νικητής είναι εκείνος που έχει συμπληρώσει τους περισσότερους γύρους. Εάν κανένας από τους δύο συμμετέχοντες δεν τερματίσει τον αγώνα, αλλά αμφότεροι συμπληρώσουν τον ίδιο αριθμό γύρων, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

## 38. Pesarallo (Φινλανδικό Μπέιζμπολ)

### 38.1. Γενικοί Κανόνες

#### 38.1.1. Διευθέτηση

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

#### 38.1.2. Μатаιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

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

### 38.2. Fulltime Result (Τελικό Αποτέλεσμα)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

### 38.3. Outrights (Μακροπρόθεσμα Στοιχήματα)

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

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

#### 38.3.1. Διευθέτηση

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

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

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

### 38.4. Placebet 1-3 (Θέσεις 1-3)

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

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

#### 38.4.1. Διευθέτηση

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

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

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

## 39. Ράγκμπι Λιγκ

### 39.1. Γενικοί Κανόνες

#### 39.1.1. Διευθέτηση

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

#### 39.1.2. Ματαιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

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

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

### 39.2. Fulltime Result (Τελικό Αποτέλεσμα)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

### 39.3. Halftime/ Fulltime (Ημίχρονο/ Τελικό)

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

Η παράταση δεν μετράει.

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

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

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

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

### 39.5. Total Points (Σύνολο Πόντων)

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

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

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

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

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

### 39.7. Over/ Under Points Home Team (Over/ Under Πόντοι Γηπεδούχου)

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

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

### 39.8. Over/ Under Points Away Team (Over/ Under Πόντοι Φιλοξενούμενης)

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

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

### 39.9. Handicap (Χάντικαπ)

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

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

### 39.10. 1<sup>st</sup> Half – Result (1<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Αποτέλεσμα)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει το πρώτο ημίχρονο.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

### 39.11. 1<sup>st</sup> Half – Draw No Bet (1<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Στοιχήμα Χωρίς Ισοπαλία)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει το πρώτο ημίχρονο.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

#### 39.11.1. Διευθέρηση

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

### 39.12. 1<sup>st</sup> Half – Odd/ Even (1<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Μονά/ Ζυγά)

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

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

### **39.13. 1<sup>st</sup> Half – Handicap (1<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Χάντικαπ)**

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

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

### **39.14. Highest Scoring Half (Ημίχρονο με το Υψηλότερο Σκορ)**

Επιλέξτε σε ποιο ημίχρονο θα σημειωθούν περισσότεροι πόντοι.

Πιθανές επιλογές: 1<sup>ο</sup> Ημίχρονο, 2<sup>ο</sup> Ημίχρονο, Ίσα.

### **39.15. To Win the Rest of the Match (Να Κερδίσει στον Υπόλοιπο Αγώνα)**

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

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

### **39.16. 1<sup>st</sup> Half – Who Wins the Rest (1<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Ποιος θα Κερδίσει το Υπόλοιπο)**

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

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

### **39.17. Double Chance (Διπλή Ευκαιρία)**

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

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

### **39.18. Draw No Bet (Στοίχημα Χωρίς Ισοπαλία)**

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

#### **39.18.1. Διευθέρηση**

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

### **39.19. 1<sup>st</sup> Half – Total Points (1<sup>o</sup> Ημίχρονο – Σύνολο Πόντων)**

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

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

### **39.20. 1<sup>st</sup> Half Double Chance (1<sup>o</sup> Ημίχρονο Διπλή Ευκαιρία)**

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

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

### **39.21. Race to X Points (Πρώτη που θα Σημειώσει X Πόντους)**

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

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

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

### **39.22. 1<sup>st</sup> Half – Totals Home Team (1<sup>o</sup> Ημίχρονο – Σύνολο Πόντων Γηπεδούχου)**

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

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

### **39.23. 1<sup>st</sup> Half – Totals Away Team (1<sup>o</sup> Ημίχρονο – Σύνολο Πόντων Φιλοξενούμενης)**

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

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

### **39.24. 1<sup>st</sup> Half – Handicap (3 Way) [1<sup>o</sup> Ημίχρονο – Χάντικαπ (τριπλής επιλογής)]**

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

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

## **39.25. Outrights (Μακροπρόθεσμα Στοιχήματα)**

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

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

### *39.25.1. Διευθέτηση*

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

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

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

## **39.26. Placebet (Στοιχήμα Πλασέ)**

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

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

### *39.26.1. Διευθέτηση*

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

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

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

## **40. Ράγκμπι Γιούνιον**

### **40.1. Γενικοί Κανόνες**

#### *40.1.1. Διευθέτηση*

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



#### 40.1.2. Ματαιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

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

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

#### 40.2. Fulltime Result (Τελικό Αποτέλεσμα)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

#### 40.3. Halftime/ Fulltime (Ημίχρονο/ Τελικό)

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

Η παράταση δεν μετράει.

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

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

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

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

#### 40.5. Total Points (Σύνολο Πόντων)

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

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

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

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

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

#### 40.7. Over/ Under Points Home Team (Over/ Under Πόντοι Γηπεδούχου)

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

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

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

#### **40.8. Over/ Under Points Away Team (Over/ Under Πόντοι Φιλοξενούμενης)**

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

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

#### **40.9. Handicap (Χάντικαπ)**

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

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

#### **40.10. 1<sup>st</sup> Half – Result (1<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Αποτέλεσμα)**

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει το πρώτο ημίχρονο.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

#### **40.11. 1<sup>st</sup> Half – Draw No Bet (1<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Στοιχημα Χωρίς Ισοπαλία)**

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει το πρώτο ημίχρονο.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

##### *40.11.1. Διευθέτηση*

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

#### **40.12. 1<sup>st</sup> Half – Odd/ Even (1<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Μονά/ Ζυγά)**

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

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

#### **40.13. 1<sup>st</sup> Half – Handicap (1<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Χάντικαπ)**

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

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

#### **40.14. Highest Scoring Half (Ημίχρονο με το Υψηλότερο Σκορ)**

Επιλέξτε σε ποιο ημίχρονο θα σημειωθούν περισσότεροι πόντοι.

Πιθανές επιλογές: 1<sup>ο</sup> Ημίχρονο, 2<sup>ο</sup> Ημίχρονο, Ίσα.

#### **40.15. To Win the Rest of the Match (Να Κερδίσει στον Υπόλοιπο Αγώνα)**

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

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

#### **40.16. 1<sup>st</sup> Half – Who Wins the Rest (1<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Ποιος θα Κερδίσει το Υπόλοιπο)**

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

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

#### **40.17. Double Chance (Διπλή Ευκαιρία)**

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

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

#### **40.18. Draw No Bet (Στοιχείο Χωρίς Ισοπαλία)**

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

##### *40.18.1. Διευθέτηση*

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

#### **40.19. 1<sup>st</sup> Half – Total Points (1<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Σύνολο Πόντων)**

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

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

#### **40.20. 1<sup>st</sup> Half Double Chance (1<sup>ο</sup> Ημίχρονο Διπλή Ευκαιρία)**

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

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

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

#### **40.21. Race to X Points (Πρώτη που θα Σημειώσει X Πόντους)**

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

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

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

#### **40.22. 1<sup>st</sup> Half – Totals Home Team (1<sup>o</sup> Ημίχρονο – Σύνολο Πόντων Γηπεδούχου)**

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

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

#### **40.23. 1<sup>st</sup> Half – Totals Away Team (1<sup>o</sup> Ημίχρονο – Σύνολο Πόντων Φιλοξενούμενης)**

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

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

#### **40.24. 1<sup>st</sup> Half – Handicap (3 Way) [1<sup>o</sup> Ημίχρονο – Χάντικαπ (τριπλής επιλογής)]**

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

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

#### **40.25. Outrights (Μακροπρόθεσμα Στοιχήματα)**

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

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

##### **40.25.1. Διευθέτηση**

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

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

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

#### **40.26. Placebet (Στοιχήμα Πλασέ)**

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

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

##### *40.26.1. Διευθέτηση*

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

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

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

## 41. Σνούκερ

### 41.1. Γενικοί Κανόνες

#### 41.1.1. Διευθέτηση

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

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

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

#### 41.1.2. Μатаιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

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

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

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

Επιλέξτε το νικητή του αγώνα.

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

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

### 41.3. Handicap (Χάντικαπ)

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

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

### 41.4. Total Frames (Σύνολο Frames)

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

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

### 41.5. Correct Score (Ακριβές Σκορ)

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

Πιθανές επιλογές: Οποιαδήποτε πιθανή έκβαση.

### 41.6. Match Centuries (Centuries Αγώνα)

Επιλέξτε πόσα centuries θα υπάρξουν σε όλο τον αγώνα.

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

#### **41.7. Player 1 – Match Centuries (Παίκτης 1 – Centuries Αγώνα)**

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

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

#### **41.8. Player 2 – Match Centuries (Παίκτης 2 – Centuries Αγώνα)**

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

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

#### **41.9. Highest Break in Match (Υψηλότερο Break στον Αγώνα)**

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

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1, Ισοπαλία, Παίκτης 2.

#### **41.10. Match Highest Break (Υψηλότερο Break Αγώνα)**

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

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

#### **41.11. Player 1 – Highest Break (Παίκτης 1 – Υψηλότερο Break)**

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

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

#### **41.12. Player 2 – Highest Break (Παίκτης 2 – Υψηλότερο Break)**

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

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

#### **41.13. Frame X – Winner (X Frame – Νικητής)**

Επιλέξτε τον παίκτη που θα κερδίσει το ορισμένο Frame X.

Πιθανές επιλογές: Συμμετέχων 1, Συμμετέχων 2.

#### **41.14. Frame X – Total Points (X Frame – Σύνολο Πόντων)**

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

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

#### **41.15. Frame X – Highest Break (X Frame – Υψηλότερο Break)**

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

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

#### **41.16. Frame X – Break Y + (X Frame – Y+ Break)**

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

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

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

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

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

#### **41.18. Frame X – 1<sup>st</sup> Red Potted (X Frame – 1<sup>η</sup> Κόκκινη στην Τρύπα)**

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

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1, Παίκτης 2.

#### **41.19. Frame X – 1<sup>st</sup> Colour Potted (X Frame – 1<sup>η</sup> Χρωματιστή στην Τρύπα)**

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

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

#### **41.20. Who Wins the Rest of the Match (Ποιος θα Κερδίσει στον Υπόλοιπο Αγώνα)**

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

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1, Ισοπαλία, Παίκτης 2.

#### **41.21. Outrights (Μακροπρόθεσμα Στοιχήματα)**

Επιλέξτε ποιος παίκτης θα κερδίσει το τουρνουά.

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



#### 41.21.1. Διευθέτηση

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

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

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

## 42. Ποδόσφαιρο

### 42.1. Γενικοί Κανόνες

#### 42.1.1. Διευθέτηση

Όλα τα ειδικά στοιχήματα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα μετά από την κανονική διάρκεια του αγώνα (90 λεπτά), εκτός εάν ορίζεται διαφορετικά στην περιγραφή του ειδικού στοιχήματος. Η κανονική διάρκεια περιλαμβάνει τυχόν επιπλέον χρόνο τραυματισμών ή καθυστερήσεων, αλλά δεν περιλαμβάνει την παράταση, το χρόνο της διαδικασίας των πέναλτι ή του χρυσού γκολ.

Από αυτόν τον κανόνα εξαιρούνται τα φιλικά παιχνίδια, όπου όλα τα ειδικά στοιχήματα αγώνα διευθετούνται βάσει του πραγματικού αποτελέσματος όταν τελειώσει το παιχνίδι (εξαιρουμένης οποιασδήποτε παράτασης), ανεξάρτητα από το αν ολοκληρωθούν 90 λεπτά αγώνα.

Ορισμένα παιχνίδια εφήβων λήγουν μετά τα 80 λεπτά παιχνιδιού, γεγονός το οποίο δεν πρέπει να αναφέρεται στο τερματικό.

#### 42.1.2. Μатаιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

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

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

### 42.2. Fulltime Result (Τελικό Αποτέλεσμα)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

### 42.3. To Qualify (Να Προκριθεί)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα προκριθεί.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

#### 42.3.1. Διευθέτηση

Όλα τα στοιχήματα επί ματαιωθέντων ή αναβληθέντων αγώνων ακυρώνονται, εκτός εάν ο αγώνας προγραμματιστεί εκ νέου και πραγματοποιηθεί εντός 24 ωρών. Σε αυτή την περίπτωση τα στοιχήματα συνεχίζουν να ισχύουν. Αναφορικά με τη διευθέτηση, το αρχικό επίσημο αποτέλεσμα που δημοσιεύεται από τον επίσημο φορέα μετά το τέλος ενός αγώνα/ γεγονότος θα θεωρείται τελικό.

### 42.4. Draw No Bet (Στοιχήμα Χωρίς Ισοπαλία)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

#### 42.4.1. Διευθέτηση

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

#### 42.5. Handicap (Χάντικαπ)

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

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

#### 42.6. Halftime/ Fulltime (Ημίχρονο/ Τελικό)

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

Η παράταση δεν μετράει.

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

#### 42.7. Double Chance (Διπλή Ευκαιρία)

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

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

#### 42.7.1. Διευθέτηση

Το στοίχημα κερδίζει εάν επιβεβαιωθεί ένα από τα δύο αποτελέσματα.

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

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

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

#### 42.9. Rest of Match Total Goals (Σύνολο Γκολ Υπόλοιπου Παιχνιδιού)

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

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

#### 42.10. Asian Handicap (Ασιατικό Χάντικαπ)

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

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

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

Διπλό χάντικαπ: Θα δοθεί χάντικαπ ενός τετάρτου του γκολ ή παραπάνω (+/- 0.25, 1.25, 2.25 κ.ο.κ.) σε κάθε μία από τις ομάδες. Το στοιχηματισθέν ποσό θα ισομοιράζεται μεταξύ των δύο στοιχημάτων, με το μισό ποσό να στοιχηματίζεται επί του χάντικαπ ολόκληρου γκολ, π.χ. +/- 0.0, 1.0, 2.0 κ.ο.κ. (scratch), και με το υπόλοιπο ποσό να στοιχηματίζεται επί του χάντικαπ μισού γκολ, π.χ. +/- 0.5, 1.5, 2.5 κ.ο.κ., το οποίο θα προστίθεται ή θα αφαιρείται από το συνολικό αριθμό γκολ που σημείωσε κάθε ομάδα. Το διπλό χάντικαπ είναι πάντα στη μέση ανάμεσα στο χάντικαπ ολόκληρου γκολ και στο χάντικαπ μισού γκολ.

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

#### 42.11. Asian Total Goals (Ασιατικό Σύνολο Γκολ)

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των γκολ που θα σημειωθούν στην κανονική διάρκεια του αγώνα θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό.

Whole goal line (Αποτέλεσμα Ολόκληρων Γκολ): Εάν ως ορισμένος αριθμός προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός (π.χ. 3.0 ή 4.0) και το συνολικό σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Over x.0, Under x.0.

Half goal line (Αποτέλεσμα Μισών Γκολ): Στοιχήματα με x.5, βλέπε Soccer Total Goals (Σύνολο Γκολ Ποδοσφαίρου).

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

Split goal line (Διπλό Αποτέλεσμα Γκολ): Το στοιχηματισθέν ποσό ισομοιράζεται μεταξύ δύο στοιχημάτων, με το μισό ποσό να στοιχηματίζεται στο στοιχήμα ολόκληρου γκολ και με το υπόλοιπο ποσό να στοιχηματίζεται στο στοιχήμα μισού γκολ. Το split goal line είναι πάντα στη μέση ανάμεσα στο whole goal line και στο half goal line.

Πιθανές επιλογές x.25: Over x.25, Under x.25 (π.χ. Over 3.25: το μισό στοιχηματισθέν ποσό στο Over 3.0 και το άλλο μισό στο Over 3.5).

Πιθανές επιλογές x.75: Over x.75, Under x.75 (π.χ. Over 3.75: το μισό στοιχηματισθέν ποσό στο Over 3.5 και το άλλο μισό στο Over 4.0).

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

Επιλέξτε εάν αμφότερες οι ομάδες θα σκοράρουν ή όχι στην κανονική διάρκεια του αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

#### **42.13. Total Goals (Σύνολο Γκολ)**

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

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

#### **42.14. Total Goals (aggregated) [Σύνολο Γκολ (αθροιστικά)]**

Επιλέξτε πόσα γκολ θα σημειωθούν στον αγώνα.

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

#### **42.15. Total Goals (exactly) [Σύνολο Γκολ (ακριβής αριθμός)]**

Επιλέξτε πόσα γκολ θα σημειωθούν στον αγώνα.

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

#### **42.16. Which Team To Score (Ποια Ομάδα θα Σκοράρει)**

Επιλέξτε ποια ομάδα θα σκοράρει ή όχι.

Πιθανές επιλογές: Μόνο Γηπεδούχος, Μόνο Φιλοξενούμενη, Και οι Δύο Ομάδες, Όχι Γκολ.

#### **42.17. Total Home Team (Σύνολο Γηπεδούχου)**

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

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

#### **42.18. Total Away Team (Σύνολο Φιλοξενούμενης)**

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

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

#### **42.19. Goals Home Team (Γκολ Γηπεδούχου)**

Επιλέξτε τον αριθμό των γκολ που θα σκοράρει η γηπεδούχος ομάδα.

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

#### **42.20. Goals Away Team (Γκολ Φιλοξενούμενης)**

Επιλέξτε τον αριθμό των γκολ που θα σκοράρει η φιλοξενούμενη ομάδα.

Πιθανές επιλογές: Όχι Γκολ, Ακριβώς 1 Γκολ, Ακριβώς 2 Γκολ, 3 ή Περισσότερα Γκολ.

#### **42.21. Odd or Even goals (Μονά ή Ζυγά Γκολ)**

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των γκολ που σημειώνονται στην κανονική διάρκεια του αγώνα θα είναι μονός ή ζυγός.

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

##### *42.21.1. Διευθέτηση*

Οποιοσδήποτε αγώνας έχει ως αποτέλεσμα το 0:0 θα διευθετείται ως Ζυγά.

#### **42.22. Correct Score (Ακριβές Σκορ)**

Επιλέξτε το ακριβές σκορ της κανονικής διάρκειας του αγώνα.

Πιθανές επιλογές: π.χ. Γηπεδούχος Κερδίζει 1:0, Ισοπαλία 1:1, Φιλοξενούμενη Κερδίζει 3:2, ..., Γηπεδούχος Κερδίζει 6:0, Ισοπαλία 3:3, Φιλοξενούμενη Κερδίζει 6:0, Οποιοδήποτε Άλλο.

#### **42.23. Winning Margin (Διαφορά Νίκης)**

Επιλέξτε την ομάδα που θα κερδίσει και την ακριβή διαφορά γκολ που θα έχει από την αντίπαλη ομάδα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος με 1, Γηπεδούχος με 2, Γηπεδούχος με 3+, Φιλοξενούμενη με 1, Φιλοξενούμενη με 2, Φιλοξενούμενη με 3+, Ισοπαλία.

##### *42.23.1. Διευθέτηση*

π.χ. Εάν η γηπεδούχος κερδίσει τον αγώνα 3:1, η επιλογή «Γηπεδούχος με 2» είναι αυτή που κερδίζει.

#### **42.24. Matchflow (1<sup>st</sup> Goal/ Fulltime Result) [Matchflow (1<sup>ο</sup> Γκολ/ Τελικό Αποτέλεσμα)]**

Επιλέξτε ποια ομάδα θα σημειώσει το πρώτο γκολ και ποια ομάδα θα κερδίσει τον αγώνα. Τα στοιχήματα πρέπει να υποδεικνύουν την ομάδα που σκοράρει το πρώτο γκολ και τον τελικό νικητή. Τα αυτογκόλ μετρούν.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος/ Γηπεδούχος, Γηπεδούχος/ Ισοπαλία, Γηπεδούχος/ Φιλοξενούμενη, Φιλοξενούμενη/ Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη/ Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη/ Φιλοξενούμενη, Όχι Γκολ.

#### **42.25. Total Goals & Match Betting (Σύνολο Γκολ & Αποτέλεσμα Αγώνα)**

Επιλέξτε το τελικό αποτέλεσμα και το σύνολο των γκολ που θα σημειωθούν. Τα στοιχήματα πρέπει να υποδεικνύουν τον τελικό νικητή και το σύνολο των γκολ.

Πιθανές επιλογές: Under x.5 Γκολ και Γηπεδούχος, Under x.5 Γκολ και Ισοπαλία, Under x.5 Γκολ και Φιλοξενούμενη, Over x.5 Γκολ και Γηπεδούχος, Over x.5 Γκολ και Ισοπαλία, Over x.5 Γκολ και Φιλοξενούμενη.

#### **42.26. Matchbet & Both Teams to Score (Matchbet & Να Σκοράρουν και οι Δύο Ομάδες)**

Επιλέξτε το τελικό αποτέλεσμα και εάν θα σκοράρουν και οι δύο ομάδες. Τα στοιχήματα θα πρέπει να περιλαμβάνουν και τα δύο.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος & Ναι, Γηπεδούχος & Όχι, Ισοπαλία & Ναι, Ισοπαλία & Όχι, Φιλοξενούμενη & Ναι, Φιλοξενούμενη & Όχι.

#### **42.27. Both Teams to Score & Total Goals (Να Σκοράρουν και οι Δύο Ομάδες & Σύνολο Γκολ)**

Επιλέξτε εάν θα σκοράρουν και οι δύο ομάδες και το σύνολο των γκολ που θα σημειωθούν. Τα στοιχήματα θα πρέπει να περιλαμβάνουν και τα δύο.

Πιθανές επιλογές: Ναι & Over, Ναι & Under, Όχι & Over, Όχι & Under.

#### **42.28. Double Chance & Both Teams to Score (Διπλή Ευκαιρία & Να Σκοράρουν και οι Δύο Ομάδες)**

Επιλέξτε τη Διπλή Ευκαιρία για το τελικό αποτέλεσμα και εάν θα σκοράρουν και οι δύο ομάδες ή όχι. Τα στοιχήματα πρέπει να υποδεικνύουν τον τελικό νικητή και το σύνολο των γκολ.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος/ Ισοπαλία & Ναι, Φιλοξενούμενη/ Ισοπαλία & Ναι, Γηπεδούχος/ Φιλοξενούμενη & Ναι, Γηπεδούχος/ Ισοπαλία & Όχι, Φιλοξενούμενη/ Ισοπαλία & Όχι, Γηπεδούχος/ Φιλοξενούμενη & Όχι.

#### **42.29. Double Chance & Total Goals (Διπλή Ευκαιρία & Σύνολο Γκολ)**

Επιλέξτε τη Διπλή Ευκαιρία για το τελικό αποτέλεσμα και τα συνολικά γκολ που θα σημειωθούν. Τα στοιχήματα πρέπει να υποδεικνύουν τον τελικό νικητή και το σύνολο των γκολ.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος/ Ισοπαλία & Over, Φιλοξενούμενη/ Ισοπαλία & Over, Γηπεδούχος/ Φιλοξενούμενη & Over, Γηπεδούχος/ Ισοπαλία & Under, Φιλοξενούμενη/ Ισοπαλία & Under, Γηπεδούχος/ Φιλοξενούμενη & Under.

#### **42.30. No Draw Both Teams to Score (Να Σκοράρουν και οι Δύο Ομάδες Χωρίς Ισοπαλία)**

Επιλέξτε ότι θα κερδίσει μια από τις δύο ομάδες και ότι και οι δύο ομάδες θα σκοράρουν κατά την κανονική διάρκεια του αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

#### **42.31. Clean Sheet – Home Team (Ανέπαφη Εστία – Γηπεδούχος)**

Επιλέξτε εάν η γηπεδούχος δεν θα δεχτεί γκολ στην κανονική διάρκεια του αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

#### **42.32. Clean Sheet – Away Team (Ανέπαφη Εστία – Φιλοξενούμενη)**

Επιλέξτε εάν η φιλοξενούμενη δεν θα δεχτεί γκολ στην κανονική διάρκεια του αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

#### **42.33. Home No Bet (Στοιχήμα Χωρίς Νίκη Γηπεδούχου)**

Επιλέξτε το αποτέλεσμα του αγώνα μετά την κανονική διάρκεια. Στην περίπτωση νίκης της γηπεδούχου, τα στοιχήματα σε αυτή την ειδική αγορά ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

#### **42.34. Away No Bet (Στοιχήμα Χωρίς Νίκη Φιλοξενούμενης)**

Επιλέξτε το αποτέλεσμα του αγώνα μετά την κανονική διάρκεια. Στην περίπτωση νίκης της φιλοξενούμενης, τα στοιχήματα σε αυτή την ειδική αγορά ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία.

#### **42.35. Home Win to Nil (Νίκη Γηπεδούχου Χωρίς να Δεχθεί Γκολ)**

Επιλέξτε εάν η γηπεδούχος θα κερδίσει τον αγώνα χωρίς να δεχτεί κανένα γκολ.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

#### **42.36. Away Win to Nil (Νίκη Φιλοξενούμενης Χωρίς να Δεχθεί Γκολ)**

Επιλέξτε εάν η φιλοξενούμενη θα κερδίσει τον αγώνα χωρίς να δεχτεί κανένα γκολ.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

#### **42.37. Highest Scoring Half (Ημίχρονο με το Υψηλότερο Σκορ)**

Επιλέξτε σε ποιο ημίχρονο θα σημειωθούν τα περισσότερα γκολ.

Πιθανές επιλογές: 1<sup>ο</sup> Ημίχρονο, 2<sup>ο</sup> Ημίχρονο, Ίσα.

#### **42.38. First Team to Score (Πρώτη Ομάδα που θα Σκοράρει)**

Επιλέξτε ποια ομάδα θα σκοράρει πρώτη στην κανονική διάρκεια του αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη, Όχι Γκολ.

#### **42.39. Next Goal (Επόμενο Γκολ)**

Επιλέξτε ποια θα είναι η επόμενη ομάδα που θα σκοράρει. Μετρά μόνο η κανονική διάρκεια του αγώνα μετά την κατάθεση του στοιχήματος, και το «Όχι Γκολ» (No Goal) είναι μία από τις επιλογές.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Όχι Γκολ, Φιλοξενούμενη.

#### **42.40. Last Team to Score (Τελευταία Ομάδα που θα Σκοράρει)**

Επιλέξτε ποια ομάδα θα σκοράρει τελευταία στην κανονική διάρκεια του αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη, Όχι Γκολ.

#### **42.41. Scoring Teams (Ομάδες που θα Σκοράρουν)**

Επιλέξτε ποια ομάδα/ ποιες ομάδες θα σκοράρει/ουν στην κανονική διάρκεια του αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Και οι Δύο, Μόνο η Γηπεδούχος, Μόνο η Φιλοξενούμενη, Όχι Γκολ.

#### **42.42. Home Team To Win Both Halves (Η Γηπεδούχος να Κερδίσει και τα Δύο Ημίχρονα)**

Επιλέξτε εάν η γηπεδούχος θα κερδίσει και τα δύο ημίχρονα ή όχι.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.



**42.43. Away Team To Win Both Halves (Η Φιλοξενούμενη να Κερδίσει και τα Δύο Ημίχρονα)**

Επιλέξτε εάν η φιλοξενούμενη θα κερδίσει και τα δύο ημίχρονα ή όχι.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

**42.44. Home Team To Win Either Half (Η Γηπεδούχος να Κερδίσει Ένα από τα Δύο Ημίχρονα)**

Επιλέξτε εάν η γηπεδούχος θα κερδίσει τουλάχιστον ένα από τα δύο ημίχρονα.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

**42.45. Away Team To Win Either Half (Η Φιλοξενούμενη να Κερδίσει Ένα από τα Δύο Ημίχρονα)**

Επιλέξτε εάν η φιλοξενούμενη θα κερδίσει τουλάχιστον ένα από τα δύο ημίχρονα.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

**42.46. Both Teams to Score in 1<sup>st</sup> Half/ 2<sup>nd</sup> Half (Και οι Δύο Ομάδες να Σκοράρουν στο 1<sup>ο</sup> Ημίχρονο/ 2<sup>ο</sup> Ημίχρονο)**

Επιλέξτε εάν αμφότερες οι ομάδες θα σκοράρουν στο πρώτο ημίχρονο ή όχι και εάν θα σκοράρουν στο δεύτερο ημίχρονο ή όχι.

Πιθανές επιλογές: Όχι/ Όχι, Ναι/ Όχι, Ναι/ Ναι, Όχι/ Ναι.

**42.47. Home Team To Score in Both Halves (Η Γηπεδούχος να Σκοράρει και στα Δύο Ημίχρονα)**

Επιλέξτε εάν η γηπεδούχος θα σκοράρει και στα δύο ημίχρονα ή όχι.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

**42.48. Away Team To Score in Both Halves (Η Φιλοξενούμενη να Σκοράρει και στα Δύο Ημίχρονα)**

Επιλέξτε εάν η φιλοξενούμενη θα σκοράρει και στα δύο ημίχρονα ή όχι.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

**42.49. First Goalscorer (Πρώτος Σκόρερ)**

Επιλέξτε τον παίκτη που θα σκοράρει το πρώτο γκολ του αγώνα.

Πιθανές επιλογές: όλοι οι παίκτες των αντίστοιχων ομάδων.

**42.49.1. Διευθέτηση**

Εάν ο παίκτης δεν συμμετέχει στον αγώνα ή μπει στο γήπεδο αφού μπει το πρώτο γκολ, τα στοιχήματα για αυτή την ειδική αγορά ακυρώνονται. Τα αυτογκόλ δεν μετρούν.

#### **42.50. Anytime Goalscorer (Παίκτης να Σκοράρει Οποιαδήποτε Στιγμή)**

Επιλέξτε τον παίκτη που θα σκοράρει οποιαδήποτε στιγμή κατά τη διάρκεια του αγώνα. Η παράταση δεν μετράει.

Πιθανές επιλογές: όλοι οι παίκτες των ομάδων.

##### *42.50.1. Διευθέτηση*

Εάν ένας παίκτης δεν συμμετέχει στον αγώνα, τα στοιχήματα σε αυτό τον παίκτη ακυρώνονται. Για να ισχύουν τα στοιχήματα, δεν είναι απαραίτητο ο παίκτης να ξεκινήσει στον αγώνα, αλλά να μπει στο γήπεδο οποιαδήποτε στιγμή κατά την κανονική διάρκεια του αγώνα. Τα αυτογκόλ δεν μετρούν.

#### **42.51. Next Goalscorer (Επόμενος Σκόρερ)**

Επιλέξτε τον επόμενο παίκτη που θα σκοράρει.

Πιθανές επιλογές: όλοι οι παίκτες που βρίσκονται στο γήπεδο ή που μπορούν να μπουν στο γήπεδο αφού κατατεθεί το στοίχημα.

##### *42.51.1. Διευθέτηση*

Οι αλλαγές παικτών δεν επηρεάζουν τη διευθέτηση και το στοίχημα δεν ακυρώνεται.

#### **42.52. Last Goalscorer (Τελευταίος Σκόρερ)**

Επιλέξτε τον παίκτη που θα σκοράρει το τελευταίο γκολ του αγώνα.

Πιθανές επιλογές: όλοι οι παίκτες των αντίστοιχων ομάδων.

##### *42.52.1. Διευθέτηση*

Για να ισχύουν τα στοιχήματα, δεν είναι απαραίτητο ο παίκτης να ξεκινήσει στον αγώνα, αλλά να μπει στο γήπεδο οποιαδήποτε στιγμή κατά την κανονική διάρκεια του αγώνα. Τα αυτογκόλ δεν μετρούν.

#### **42.53. 1<sup>st</sup> Half – Result (1<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Αποτέλεσμα)**

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει το πρώτο ημίχρονο.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

#### **42.54. 1<sup>st</sup> Half – Draw No Bet (1<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Στοίχημα Χωρίς Ισοπαλία)**

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει το πρώτο ημίχρονο. Εάν το αποτέλεσμα του ημιχρόνου είναι ισοπαλία, όλα τα στοιχήματα σε αυτό το ειδικό στοίχημα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

#### **42.55. 1<sup>st</sup> Half – Handicap (1<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Χάντικαπ)**

Επιλέξτε το νικητή του πρώτου ημιχρόνου αφού εφαρμοστεί το χάντικαπ στο αποτέλεσμα του πρώτου ημιχρόνου.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

#### 42.56. 1<sup>st</sup> Half – Double Chance (1<sup>o</sup> Ημίχρονο – Διπλή Ευκαιρία)

Επιλέξτε μία από τις τρεις επιλογές για το πρώτο ημίχρονο, να κερδίσει ή να έρθει σε ισοπαλία η γηπεδούχος ομάδα (Γηπεδούχος/ Ισοπαλία), να κερδίσει ή να έρθει σε ισοπαλία η φιλοξενούμενη ομάδα (Φιλοξενούμενη/ Ισοπαλία) ή να κερδίσει οποιαδήποτε από τις δύο ομάδες (Γηπεδούχος/ Φιλοξενούμενη).

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος/ Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη/ Ισοπαλία, Γηπεδούχος/ Φιλοξενούμενη.

#### 42.57. 1<sup>st</sup> Half – Who Wins the Rest (1<sup>o</sup> Ημίχρονο – Ποιος θα Κερδίσει το Υπόλοιπο)

Επιλέξτε το νικητή της περιόδου από τη στιγμή της κατάθεσης του στοιχήματος έως και τη λήξη του πρώτου ημιχρόνου. Για το συγκεκριμένο ειδικό στοιχείο, οι ομάδες ξεκινούν με το εικονικό σκορ 0:0. Το σκορ που παρατίθεται εντός παρένθεσης, π.χ. (σκορ 3:2), είναι το τρέχον σκορ του αγώνα. Μετρούν μόνο τα γκολ που σημειώνονται μετά την κατάθεση του στοιχήματος. Τυχόν γκολ που έχουν σημειωθεί πριν από το χρόνο κατάθεσης του στοιχήματος δεν λαμβάνονται υπόψη για το σκοπό του παρόντος στοιχήματος.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

#### 42.58. Rest of 1<sup>st</sup> Half – Total Goals (Σύνολο Γκολ – Υπόλοιπο Πρώτου Ημιχρόνου)

Επιλέξτε το σύνολο των γκολ από τη στιγμή της κατάθεσης του στοιχήματος έως και τη λήξη του πρώτου ημιχρόνου. Για το συγκεκριμένο ειδικό στοιχείο, οι ομάδες ξεκινούν με το εικονικό σκορ 0:0. Το σκορ που παρατίθεται εντός παρένθεσης, π.χ. (σκορ 3:2), είναι το τρέχον σκορ του αγώνα. Μετρούν μόνο τα γκολ που σημειώνονται μετά την κατάθεση του στοιχήματος. Τυχόν γκολ που έχουν σημειωθεί πριν από το χρόνο κατάθεσης του στοιχήματος δεν λαμβάνονται υπόψη για το σκοπό του παρόντος στοιχήματος.

Πιθανές επιλογές: Over x.x, Under x.x.

#### 42.59. 1<sup>st</sup> Half – Asian Handicap (1<sup>o</sup> Ημίχρονο – Ασιατικό Χάντικαπ)

Επιλέξτε το νικητή αφού εφαρμοστεί ορισμένο χάντικαπ στο επίσημο αποτέλεσμα του πρώτου ημιχρόνου.

Χάντικαπ ολόκληρου γκολ: θα δοθεί χάντικαπ +/- ενός ή περισσότερων γκολ σε κάθε μία από τις ομάδες, το οποίο θα προστεθεί στον πραγματικό αριθμό γκολ που σημειώθηκαν. Τα κατατεθειμένα στοιχήματα θα ακυρώνονται εάν το πρώτο ημίχρονο λήξει με ισοπαλία μετά από την εφαρμογή της διαφοράς του χάντικαπ (spread) στις ομάδες.

Χάντικαπ μισού γκολ: θα δοθεί χάντικαπ μισού γκολ ή παραπάνω (+/- 0.5, 1.5, 2.5 κ.ο.κ.) σε κάθε μία από τις ομάδες, το οποίο θα προστεθεί στον πραγματικό αριθμό γκολ που σημειώθηκαν. Τα στοιχήματα που κατατίθενται δεν μπορούν να οδηγούν σε ισοπαλία.

Διπλό χάντικαπ: θα δοθεί χάντικαπ ενός τετάρτου του γκολ ή παραπάνω (+/- 0.25, 1.25, 2.25 κ.ο.κ.) σε κάθε μία από τις ομάδες. Το στοιχηματισθέν ποσό θα ισομοιράζεται μεταξύ των δύο στοιχημάτων, με το μισό να στοιχηματίζεται επί του χάντικαπ ολόκληρου γκολ, π.χ. +/- 0.0, 1.0, 2.0 κ.ο.κ. (scratch), και με το άλλο μισό να στοιχηματίζεται επί του χάντικαπ μισού γκολ, π.χ. +/- 0.5, 1.5, 2.5 κ.ο.κ., το οποίο θα προστίθεται ή θα αφαιρείται από το συνολικό αριθμό γκολ που σημείωσε κάθε ομάδα στο

πρώτο ημίχρονο. Το διπλό χάντικαπ είναι πάντα στη μέση ανάμεσα στο χάντικαπ ολόκληρου γκολ και στο χάντικαπ μισού γκολ.

Πιθανές επιλογές: x.x-Χάντικαπ Γηπεδούχου, x.x-Χάντικαπ Φιλοξενούμενης.

#### **42.60. 1<sup>st</sup> Half – Asian Total Goals(1<sup>o</sup> Ημίχρονο – Ασιατικό Σύνολο Γκολ)**

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των γκολ που θα σημειωθούν στο πρώτο ημίχρονο θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό.

Whole goal line (Αποτέλεσμα Ολόκληρων Γκολ): Εάν ως ορισμένος αριθμός προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός (π.χ. 1.0 ή 2.0) και το συνολικό σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Over x.0, Under x.0.

Half goal line (Αποτέλεσμα Μισών Γκολ): Στοιχήματα με x.5, βλέπε Soccer 1<sup>st</sup> Half – Total Goals (1<sup>o</sup> Ημίχρονο – Σύνολο Γκολ Ποδοσφαίρου).

Πιθανές επιλογές: Over x.5, Under x.5.

Split goal line (Διπλό Αποτέλεσμα Γκολ): Το στοιχηματισθέν ποσό ισομοιράζεται μεταξύ δύο στοιχημάτων, με το μισό ποσό να στοιχηματίζεται στο στοίχημα ολόκληρου γκολ και με το υπόλοιπο ποσό να στοιχηματίζεται στο στοίχημα μισού γκολ. Το split goal line είναι πάντα στη μέση ανάμεσα στο whole goal line και στο half goal line.

Πιθανές επιλογές x.25: Over x.25, Under x.25 (π.χ. Over 1.25: το μισό στοιχηματισθέν ποσό στο Over 1.0 και το άλλο μισό στο Over 1.5).

Πιθανές επιλογές x.75: Over x.75, Under x.75 (π.χ. Over 1.75: το μισό στοιχηματισθέν ποσό στο Over 1.5 και το άλλο μισό στο Over 2.0).

#### **42.61. 1<sup>st</sup> Half – Both Teams to Score (1<sup>o</sup> Ημίχρονο – Να Σκοράρουν και οι Δύο Ομάδες)**

Επιλέξτε εάν αμφότερες οι ομάδες θα σκοράρουν ή όχι στο πρώτο ημίχρονο.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

#### **42.62. 1<sup>st</sup> Half – Total Goals (1<sup>o</sup> Ημίχρονο – Σύνολο Γκολ)**

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των γκολ που θα σημειωθούν στο πρώτο ημίχρονο θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό. Εάν ως ορισμένος αριθμός προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το συνολικό σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται. Τα σκορ και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Γκολ, Under x.5 Γκολ.

#### **42.63. 1<sup>st</sup> Half – Totals (exactly) [1<sup>o</sup> Ημίχρονο – Σύνολο Γκολ (ακριβής αριθμός)]**

Επιλέξτε πόσα γκολ θα σημειωθούν και από τις δύο ομάδες στο πρώτο ημίχρονο.

Πιθανές επιλογές: Όχι Γκολ, Ακριβώς 1 Γκολ, 2 ή Περισσότερα Γκολ.

**42.64. 1<sup>st</sup> Half – First Team to Score (1<sup>o</sup> Ημίχρονο – Πρώτη Ομάδα που θα Σκοράρει)**

Επιλέξτε ποια ομάδα θα είναι η πρώτη που θα σκοράρει στο πρώτο ημίχρονο.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη, Όχι Γκολ.

**42.65. 1<sup>st</sup> Half – Next Goal (1<sup>o</sup> Ημίχρονο – Επόμενο Γκολ)**

Επιλέξτε ποια ομάδα θα είναι η επόμενη που θα σκοράρει στο πρώτο ημίχρονο.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Όχι Γκολ, Φιλοξενούμενη.

**42.66. 1<sup>st</sup> Half – Goals Home Team (1<sup>o</sup> Ημίχρονο – Γκολ Γηπεδούχου)**

Επιλέξτε τον αριθμό των γκολ που θα σκοράρει η γηπεδούχος ομάδα στο πρώτο ημίχρονο.

Πιθανές επιλογές: Όχι Γκολ, Ακριβώς 1 Γκολ, Ακριβώς 2 Γκολ, 3 ή Περισσότερα Γκολ.

**42.67. 1<sup>st</sup> Half – Goals Away Team (1<sup>o</sup> Ημίχρονο – Γκολ Φιλοξενούμενης)**

Επιλέξτε τον αριθμό των γκολ που θα σκοράρει η φιλοξενούμενη ομάδα στο πρώτο ημίχρονο.

Πιθανές επιλογές: Όχι Γκολ, Ακριβώς 1 Γκολ, Ακριβώς 2 Γκολ, 3 ή Περισσότερα Γκολ.

**42.68. 1<sup>st</sup> Half – Clean Sheet Home Team (1<sup>o</sup> Ημίχρονο – Ανέπαφη Εστία Γηπεδούχου)**

Επιλέξτε εάν η γηπεδούχος δεν θα δεχτεί γκολ στο πρώτο ημίχρονο.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

**42.69. 1<sup>st</sup> Half – Clean Sheet Away Team (1<sup>o</sup> Ημίχρονο – Ανέπαφη Εστία Φιλοξενούμενης)**

Επιλέξτε εάν η φιλοξενούμενη δεν θα δεχτεί γκολ στο πρώτο ημίχρονο.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

**42.70. 1<sup>st</sup> Half – Odd/ Even (1<sup>o</sup> Ημίχρονο – Μονά/ Ζυγά)**

Επιλέξτε εάν το σύνολο των γκολ στο πρώτο ημίχρονο θα είναι μονό ή ζυγό.

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

**42.70.1. Διευθέτηση**

Οποιοσδήποτε αγώνας έχει ως αποτέλεσμα το 0:0 θα διευθετείται ως Ζυγά.

**42.71. 1<sup>st</sup> Half – Correct Score (1<sup>o</sup> Ημίχρονο – Ακριβές Σκορ)**

Επιλέξτε το ακριβές σκορ του πρώτου ημιχρόνου.

Πιθανές επιλογές: π.χ. Γηπεδούχος Κερδίζει 1:0, Ισοπαλία 0:0, Φιλοξενούμενη Κερδίζει 1:0, ..., Γηπεδούχος Κερδίζει 2:1, Ισοπαλία 2:2, Φιλοξενούμενη Κερδίζει 2:1, Οποιοδήποτε Άλλο Αποτέλεσμα (μόνο pre-game).

**42.72. 1<sup>st</sup> Half – Totals & 1<sup>st</sup> Half Result (1<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Σύνολο Γκολ & Αποτέλεσμα 1<sup>ου</sup> Ημιχρόνου)**

Επιλέξτε το αποτέλεσμα του πρώτου ημιχρόνου και το σύνολο των γκολ που θα σημειωθούν στο πρώτο ημίχρονο. Τα στοιχήματα θα πρέπει να περιλαμβάνουν και τα δύο.

Πιθανές επιλογές: Under x.5 Γκολ και Γηπεδούχος, Under x.5 Γκολ και Ισοπαλία, Under x.5 Γκολ και Φιλοξενούμενη, Over x.5 Γκολ και Γηπεδούχος, Over x.5 Γκολ και Ισοπαλία, Over x.5 Γκολ και Φιλοξενούμενη.

**42.73. 1<sup>st</sup> Half – Matchbet & Both Teams to Score (1<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Matchbet & Να Σκοράρουν και οι Δύο Ομάδες)**

Επιλέξτε το αποτέλεσμα του πρώτου ημιχρόνου και το εάν θα σκοράρουν αμφότερες οι ομάδες στο πρώτο ημίχρονο. Τα στοιχήματα θα πρέπει να περιλαμβάνουν και τα δύο.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος & Ναι, Γηπεδούχος & Όχι, Ισοπαλία & Ναι, Ισοπαλία & Όχι, Φιλοξενούμενη & Ναι, Φιλοξενούμενη & Όχι.

**42.74. 2<sup>nd</sup> Half – Result (2<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Αποτέλεσμα)**

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει το δεύτερο ημίχρονο.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

**42.75. 2<sup>nd</sup> Half – Draw No Bet (2<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Στοιχημα Χωρίς Ισοπαλία)**

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει το δεύτερο ημίχρονο. Εάν το αποτέλεσμα του δεύτερου ημιχρόνου είναι ισοπαλία, όλα τα στοιχήματα σε αυτό το ειδικό στοιχημα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

**42.76. 2<sup>nd</sup> Half – Handicap (2<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Χάντικαπ)**

Επιλέξτε το νικητή του δεύτερου ημιχρόνου αφού εφαρμοστεί το χάντικαπ στο αποτέλεσμα του δεύτερου ημιχρόνου.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

**42.77. 2<sup>nd</sup> Half – Double Chance (2<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Διπλή Ευκαιρία)**

Επιλέξτε μία από τις τρεις επιλογές για το δεύτερο ημίχρονο, να κερδίσει ή να έρθει σε ισοπαλία η γηπεδούχος ομάδα (Γηπεδούχος/ Ισοπαλία), να κερδίσει ή να έρθει σε ισοπαλία η φιλοξενούμενη ομάδα (Φιλοξενούμενη/ Ισοπαλία) ή να κερδίσει οποιαδήποτε από τις δύο ομάδες (Γηπεδούχος/ Φιλοξενούμενη).

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος/ Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη/ Ισοπαλία, Γηπεδούχος/ Φιλοξενούμενη.

**42.78. 2<sup>nd</sup> Half – Both Teams to Score (2<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Να Σκοράρουν και οι Δύο Ομάδες)**

Επιλέξτε εάν αμφότερες οι ομάδες θα σκοράρουν ή όχι στο δεύτερο ημίχρονο.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

#### **42.79. 2<sup>nd</sup> Half – Total Goals (2<sup>o</sup> Ημίχρονο – Σύνολο Γκολ)**

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των γκολ που θα σημειωθούν στο δεύτερο ημίχρονο θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό. Εάν ως ορισμένος αριθμός προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το συνολικό σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται. Τα σκορ και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Γκολ, Under x.5 Γκολ.

#### **42.80. 2<sup>nd</sup> Half – Totals (exactly) [2<sup>o</sup> Ημίχρονο – Σύνολο Γκολ (ακριβής αριθμός)]**

Επιλέξτε πόσα γκολ θα σημειωθούν και από τις δύο ομάδες στο δεύτερο ημίχρονο.

Πιθανές επιλογές: Όχι Γκολ, Ακριβώς 1 Γκολ, 2 ή Περισσότερα Γκολ.

#### **42.81. 2<sup>nd</sup> Half – First Team to Score (2<sup>o</sup> Ημίχρονο – Πρώτη Ομάδα που θα Σκοράρει)**

Επιλέξτε ποια ομάδα θα είναι η πρώτη που θα σκοράρει στο δεύτερο ημίχρονο.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη, Όχι Γκολ.

#### **42.82. 2<sup>nd</sup> Half – Odd/ Even (2<sup>o</sup> Ημίχρονο – Μονά/ Ζυγά)**

Επιλέξτε εάν το σύνολο των γκολ στο δεύτερο ημίχρονο θα είναι μονό ή ζυγό.

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

#### **42.83. 2<sup>nd</sup> Half – Correct Score (2<sup>o</sup> Ημίχρονο – Ακριβές Σκορ)**

Επιλέξτε το ακριβές σκορ του δεύτερου ημιχρόνου.

Πιθανές επιλογές: π.χ. Γηπεδούχος Κερδίζει 1:0, Ισοπαλία 0:0, Φιλοξενούμενη Κερδίζει 1:0, ..., Γηπεδούχος Κερδίζει 2:1, Ισοπαλία 2:2, Φιλοξενούμενη Κερδίζει 2:1, Οποιοδήποτε Άλλο Αποτέλεσμα (μόνο pre-game).

#### **42.84. Both Halves Over 1.5 Goals (Και στα Δύο Ημίχρονα Over 1.5 Γκολ)**

Επιλέξτε εάν θα σημειωθούν περισσότερα από ένα γκολ σε κάθε ένα από τα δύο ημίχρονα ή όχι.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

#### **42.85. Both Halves Under 1.5 Goals (Και στα Δύο Ημίχρονα Under 1.5 Γκολ)**

Επιλέξτε εάν θα σημειωθούν λιγότερα από δύο γκολ σε κάθε ένα από τα δύο ημίχρονα ή όχι.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

#### **42.86. First 10 Minutes Result (Αποτέλεσμα Πρώτων 10 Λεπτών)**

Επιλέξτε την ομάδα που θα προηγείται μετά από 10 λεπτά αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

#### **42.87. Match Result after X Minutes (Αποτέλεσμα μετά από X Λεπτά Αγώνα)**

Επιλέξτε την ομάδα που θα προηγείται μετά από X λεπτά αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

#### **42.88. Total Goals after X Minutes (Σύνολο Γκολ Μετά από X Λεπτά)**

Επιλέξτε πόσα γκολ θα σημειωθούν μετά από ένα δεδομένο αριθμό λεπτών (π.χ. Σύνολο Γκολ Μετά από 15 Λεπτά: Πόσα γκολ θα σημειωθούν από την έναρξη του αγώνα έως το 14:59).

Πιθανές επιλογές: Over x.5, Under x.5.

#### **42.89. Time of First Goal (Χρόνος Πρώτου Γκολ)**

Επιλέξτε σε ποιο διάστημα λεπτών αγώνα θα σημειωθεί το πρώτο γκολ. Τυχόν χρόνοι τραυματισμών ή καθυστερήσεων προσμετρώνται στο 45<sup>ο</sup>/ 90<sup>ο</sup> λεπτό. Διάρκεια διαστήματος: 15 λεπτά.

Πιθανές επιλογές: 00:00 – 14:59, 15:00 – 29:59, 30:00 – Ημίχρονο, Ημίχρονο – 59:59, 60:00 – 74:59, 75:00 – Λήξη, Όχι Γκολ.

#### **42.90. Time of Next Goal (Χρόνος Επόμενου Γκολ)**

Επιλέξτε πότε θα σημειωθεί το επόμενο γκολ. Το σκορ που παρατίθεται εντός παρένθεσης, π.χ. (σκορ 3:2), είναι το τρέχον σκορ του αγώνα.

Πιθανές επιλογές διαστήματος 10 λεπτών: 00:00 – 09:59, 10:00 – 19:59, 20:00 – 29:59, 30:00 – 39:59, 40:00 – 49:59, 50:00 – 59:59, 60:00 – 69:59, 70:00 – 79:59, 80:00 – Λήξη, Όχι Γκολ.

Πιθανές επιλογές διαστήματος 15 λεπτών: 00:00 – 14:59, 15:00 – 29:59, 30:00 – Ημίχρονο, Ημίχρονο – 59:59, 60:00 – 74:59, 75:00 – Λήξη, Όχι Γκολ.

##### **42.90.1. Διευθέτηση**

Σε περίπτωση που το επόμενο γκολ σημειωθεί στην παράταση, κερδίζει η επιλογή «Όχι Γκολ».

#### **42.91. Corner Bet (Περισσότερα Κόρνερ)**

Επιλέξτε ποια ομάδα θα έχει τα περισσότερα κόρνερ στον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

#### **42.92. Corner Handicap (Χάντικαπ Κόρνερ)**

Επιλέξτε την ομάδα με τα περισσότερα κόρνερ αφού εφαρμοστεί το χάντικαπ στο αποτέλεσμα των κόρνερ.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

#### **42.93. Total Corners (Σύνολο Κόρνερ)**

Επιλέξτε εάν τα συνολικά κόρνερ του αγώνα θα είναι περισσότερα (over) ή λιγότερα (under) από τον ορισμένο αριθμό. Εάν ως ορισμένος αριθμός προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και τα συνολικά κόρνερ ισούνται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται. Τα κόρνερ και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Κόρνερ, Under x.5 Κόρνερ.



#### **42.94. Total Corner (aggregated) [Συνολικά Κόρνερ (αθροιστικά)]**

Επιλέξτε πόσα κόρνερ θα έχουν και οι δύο ομάδες από τρεις ορισμένες επιλογές. Τα κόρνερ και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

Πιθανές επιλογές: Λιγότερα από 9 Κόρνερ, 9 έως 11 Κόρνερ, 12 ή Περισσότερα Κόρνερ.

#### **42.95. Total Corners – Home Team (Σύνολο Κόρνερ – Γηπεδούχος)**

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός κόρνερ της γηπεδούχου στον αγώνα θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Κόρνερ, Under x.5 Κόρνερ.

#### **42.96. Total Corners – Away Team (Σύνολο Κόρνερ – Φιλοξενούμενη)**

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός κόρνερ της φιλοξενούμενης στον αγώνα θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Κόρνερ, Under x.5 Κόρνερ.

#### **42.97. Corners – Home Team (Κόρνερ – Γηπεδούχος)**

Επιλέξτε πόσα κόρνερ θα έχει η γηπεδούχος από τέσσερις ορισμένες επιλογές.

Πιθανές επιλογές: Λιγότερα από 3 Κόρνερ, 3 ή 4 Κόρνερ, 5 ή 6 Κόρνερ, 7 ή Περισσότερα Κόρνερ.

#### **42.98. Corners – Away Team (Κόρνερ – Φιλοξενούμενη)**

Επιλέξτε πόσα κόρνερ θα έχει η φιλοξενούμενη από τέσσερις ορισμένες επιλογές.

Πιθανές επιλογές: Λιγότερα από 3 Κόρνερ, 3 ή 4 Κόρνερ, 5 ή 6 Κόρνερ, 7 ή Περισσότερα Κόρνερ.

#### **42.99. Corners – Odd/ Even (Κόρνερ – Μονά/ Ζυγά)**

Επιλέξτε εάν το σύνολο των κόρνερ του αγώνα θα είναι μονό ή ζυγό. Τα κόρνερ και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

#### **42.100. First Corner (Πρώτο Κόρνερ)**

Επιλέξτε ποια ομάδα θα έχει το πρώτο κόρνερ του αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη, Καμία.

#### **42.101. Next Corner Team (Ομάδα που θα Έχει το Επόμενο Κόρνερ)**

Επιλέξτε την ομάδα που θα έχει το επόμενο κόρνερ. Το σκορ των κόρνερ που παρατίθεται εντός παρένθεσης, π.χ. (σκορ 3:2), είναι το τρέχον σκορ των κόρνερ.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Όχι Κόρνερ, Φιλοξενούμενη.

#### **42.102. Last Corner (Τελευταίο Κόρνερ)**

Επιλέξτε ποια ομάδα θα έχει το τελευταίο κόρνερ του αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη, Καμία.

#### **42.103. 1<sup>st</sup> Half – Corner Bet (1<sup>o</sup> Ημίχρονο – Περισσότερα Κόρνερ)**

Επιλέξτε ποια ομάδα θα έχει τα περισσότερα κόρνερ στο πρώτο ημίχρονο.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

#### **42.104. 1<sup>st</sup> Half – Corner Handicap (1<sup>o</sup> Ημίχρονο – Χάντικαπ Κόρνερ)**

Επιλέξτε την ομάδα με τα περισσότερα κόρνερ στο πρώτο ημίχρονο αφού εφαρμοστεί το χάντικαπ στο σκορ των κόρνερ του πρώτου ημιχρόνου.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

#### **42.105. 1<sup>st</sup> Half – Total Corners (1<sup>o</sup> Ημίχρονο – Σύνολο Κόρνερ)**

Επιλέξτε εάν τα συνολικά κόρνερ του πρώτου ημιχρόνου θα είναι περισσότερα (over) ή λιγότερα (under) από τον ορισμένο αριθμό. Εάν ως ορισμένος αριθμός προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και τα συνολικά κόρνερ ισούνται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται. Τα κόρνερ και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Κόρνερ, Under x.5 Κόρνερ.

#### **42.106. 1<sup>st</sup> Half – Total Corners (aggregated) [1<sup>o</sup> Ημίχρονο – Σύνολο Κόρνερ (αθροιστικά)]**

Επιλέξτε πόσα κόρνερ θα έχουν και οι δύο ομάδες στο πρώτο ημίχρονο. Τα κόρνερ και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

Πιθανές επιλογές: Λιγότερα από 5 Κόρνερ, 5 έως 6 Κόρνερ, 7 ή Περισσότερα Κόρνερ.

#### **42.107. 1<sup>st</sup> Half – Total Corners – Home Team (1<sup>o</sup> Ημίχρονο – Σύνολο Κόρνερ – Γηπεδούχος)**

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός κόρνερ της γηπεδούχου στο πρώτο ημίχρονο θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Κόρνερ, Under x.5 Κόρνερ.

#### **42.108. 1<sup>st</sup> Half – Total Corners – Away Team (1<sup>o</sup> Ημίχρονο – Σύνολο Κόρνερ – Φιλοξενούμενη)**

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός κόρνερ της φιλοξενούμενης στο πρώτο ημίχρονο θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Κόρνερ, Under x.5 Κόρνερ.

#### **42.109. 1<sup>st</sup> Half – Corners – Home Team (1<sup>o</sup> Ημίχρονο – Κόρνερ – Γηπεδούχος)**

Επιλέξτε πόσα κόρνερ θα έχει η γηπεδούχος στο πρώτο ημίχρονο από τέσσερις ορισμένες επιλογές.

Πιθανές επιλογές: 0 ή 1 Κόρνερ, Ακριβώς 2 Κόρνερ, Ακριβώς 3 Κόρνερ, 4 ή Περισσότερα Κόρνερ.

**42.110. 1<sup>st</sup> Half – Corners – Away Team (1<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Κόρνερ – Φιλοξενούμενη)**

Επιλέξτε πόσα κόρνερ θα έχει η φιλοξενούμενη στο πρώτο ημίχρονο από τέσσερις ορισμένες επιλογές.

Πιθανές επιλογές: 0 ή 1 Κόρνερ, Ακριβώς 2 Κόρνερ, Ακριβώς 3 Κόρνερ, 4 ή Περισσότερα Κόρνερ.

**42.111. 1<sup>st</sup> Half – Corners – Odd/ Even (1<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Κόρνερ – Μονά/ Ζυγά)**

Επιλέξτε εάν το σύνολο των κόρνερ στο πρώτο ημίχρονο θα είναι μονό ή ζυγό. Τα κόρνερ και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη συνδυαστικά.

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

**42.112. 1<sup>st</sup> Half – First Corner (1<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Πρώτο Κόρνερ)**

Επιλέξτε ποια ομάδα θα έχει το πρώτο κόρνερ στο πρώτο ημίχρονο.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη, Καμία.

**42.113. 1<sup>st</sup> Half – Last Corner (1<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Τελευταίο Κόρνερ)**

Επιλέξτε ποια ομάδα θα έχει το τελευταίο κόρνερ στο πρώτο ημίχρονο.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη, Καμία.

**42.114. Sending Off? (Αποβολή;)**

Επιλέξτε εάν οποιοσδήποτε παίκτης εντός αγωνιστικού χώρου θα δεχτεί κόκκινη κάρτα κατά την κανονική διάρκεια του αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

**42.115. 1<sup>st</sup> Half – Red Card (1<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Κόκκινη Κάρτα)**

Επιλέξτε εάν οποιοσδήποτε παίκτης εντός αγωνιστικού χώρου θα δεχτεί κόκκινη κάρτα στο πρώτο ημίχρονο.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

**42.116. Red Card – Home Team (Κόκκινη Κάρτα – Γηπεδούχος)**

Επιλέξτε εάν οποιοσδήποτε παίκτης της γηπεδούχου θα δεχτεί κόκκινη κάρτα κατά την κανονική διάρκεια του αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

**42.117. Red Card – Away Team (Κόκκινη Κάρτα – Φιλοξενούμενη)**

Επιλέξτε εάν οποιοσδήποτε παίκτης της φιλοξενούμενης θα δεχτεί κόκκινη κάρτα κατά την κανονική διάρκεια του αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

#### **42.118. 1<sup>st</sup> Half – Red Card Home Team (1<sup>o</sup> Ημίχρονο – Κόκκινη Κάρτα Γηπεδούχου)**

Επιλέξτε εάν οποιοσδήποτε παίκτης της γηπεδούχου θα δεχτεί κόκκινη κάρτα στο πρώτο ημίχρονο.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

#### **42.119. 1<sup>st</sup> Half – Red Card Away Team (1<sup>o</sup> Ημίχρονο – Κόκκινη Κάρτα Φιλοξενούμενης)**

Επιλέξτε εάν οποιοσδήποτε παίκτης της φιλοξενούμενης θα δεχτεί κόκκινη κάρτα στο πρώτο ημίχρονο.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

#### **42.120. Match Bookings (Περισσότερες Κάρτες στον Αγώνα)**

Επιλέξτε ποια ομάδα θα δεχθεί τις περισσότερες κάρτες στην κανονική διάρκεια του αγώνα.

Υπολογισμός μονάδων καρτών:

- Κίτρινη Κάρτα = 1 μονάδα.
- Κόκκινη Κάρτα = 2 μονάδες.
- Κίτρινη + Κίτρινη Κάρτα, που οδηγούν σε Κόκκινη Κάρτα = 3 μονάδες.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

#### **42.121. Total Bookings (Σύνολο Καρτών)**

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός καρτών στην κανονική διάρκεια του αγώνα θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό. Εάν ως ορισμένος αριθμός προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το σύνολο των καρτών ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται. Οι κάρτες και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

Υπολογισμός μονάδων καρτών:

- Κίτρινη Κάρτα = 1 μονάδα.
- Κόκκινη Κάρτα = 2 μονάδες.
- Κίτρινη + Κίτρινη Κάρτα, που οδηγούν σε Κόκκινη Κάρτα = 3 μονάδες.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Μονάδες Καρτών, Under x.5 Μονάδες Καρτών.

#### **42.122. Total Bookings (exactly) [Σύνολο Καρτών (ακριβής αριθμός)]**

Επιλέξτε πόσες κάρτες θα λάβουν και οι δύο ομάδες στην κανονική διάρκεια του αγώνα. Οι κάρτες και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

Υπολογισμός μονάδων καρτών:

- Κίτρινη Κάρτα = 1 μονάδα.
- Κόκκινη Κάρτα = 2 μονάδες.
- Κίτρινη + Κίτρινη Κάρτα, που οδηγούν σε Κόκκινη Κάρτα = 3 μονάδες.

Πιθανές επιλογές: 3 ή Λιγότερες, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 ή Περισσότερες.

#### **42.123. Bookings – Home Team (Κάρτες – Γηπεδούχος)**

Επιλέξτε εάν ο αριθμός καρτών που θα δεχθεί η γηπεδούχος στην κανονική διάρκεια του αγώνα θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό. Εάν ως ορισμένος αριθμός προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το σύνολο των καρτών ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Υπολογισμός μονάδων καρτών:

- Κίτρινη Κάρτα = 1 μονάδα.
- Κόκκινη Κάρτα = 2 μονάδες.
- Κίτρινη + Κίτρινη Κάρτα, που οδηγούν σε Κόκκινη Κάρτα = 3 μονάδες.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Μονάδες Καρτών, Under x.5 Μονάδες Καρτών.

#### **42.124. Bookings – Away Team (Κάρτες – Φιλοξενούμενη)**

Επιλέξτε εάν ο αριθμός καρτών που θα δεχθεί η φιλοξενούμενη στην κανονική διάρκεια του αγώνα θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό. Εάν ως ορισμένος αριθμός προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το σύνολο των καρτών ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Υπολογισμός μονάδων καρτών:

- Κίτρινη Κάρτα = 1 μονάδα.
- Κόκκινη Κάρτα = 2 μονάδες.
- Κίτρινη + Κίτρινη Κάρτα, που οδηγούν σε Κόκκινη Κάρτα = 3 μονάδες.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Μονάδες Καρτών, Under x.5 Μονάδες Καρτών.

#### **42.125. First Booking (Πρώτη Κάρτα)**

Επιλέξτε ποια ομάδα θα δεχτεί την πρώτη κάρτα στην κανονική διάρκεια του αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη, Όχι Κάρτες.

#### **42.126. Next Carded Team (Ομάδα που θα Δεχτεί την Επόμενη Κάρτα)**

Επιλέξτε την ομάδα που θα δεχτεί την επόμενη κάρτα. Το σκορ των καρτών που παρατίθεται εντός παρένθεσης, π.χ. (σκορ 3:2), είναι το τρέχον σκορ των καρτών.

Κάρτες:

- Κίτρινη Κάρτα: 1 Κάρτα.
- Κόκκινη Κάρτα: 1 Κάρτα.
- Κίτρινη-Κόκκινη Κάρτα: 2 Κάρτες.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Όχι Κάρτες, Φιλοξενούμενη.

#### **42.127. 1<sup>st</sup> Half – First Team Booked (1<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Πρώτη Ομάδα που θα Δεχτεί Κάρτα)**

Επιλέξτε ποια ομάδα θα δεχτεί την πρώτη κάρτα στο πρώτο ημίχρονο.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη, Όχι Κάρτες.

#### 42.128. 1<sup>st</sup> Half – Match Bookings (1<sup>o</sup> Ημίχρονο – Περισσότερες Κάρτες)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα δεχτεί τις περισσότερες κάρτες στο πρώτο ημίχρονο.

Υπολογισμός μονάδων καρτών:

- Κίτρινη Κάρτα = 1 μονάδα.
- Κόκκινη Κάρτα = 2 μονάδες.
- Κίτρινη + Κίτρινη Κάρτα, που οδηγούν σε Κόκκινη Κάρτα = 3 μονάδες.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

#### 42.129. 1<sup>st</sup> Half – Total Bookings (1<sup>o</sup> Ημίχρονο – Σύνολο Καρτών)

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των καρτών στο πρώτο ημίχρονο θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό. Εάν ως ορισμένος αριθμός προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το σύνολο των καρτών ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται. Οι κάρτες και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

Υπολογισμός μονάδων καρτών:

- Κίτρινη Κάρτα = 1 μονάδα.
- Κόκκινη Κάρτα = 2 μονάδες.
- Κίτρινη + Κίτρινη Κάρτα, που οδηγούν σε Κόκκινη Κάρτα = 3 μονάδες.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Μονάδες Καρτών, Under x.5 Μονάδες Καρτών.

#### 42.130. 1<sup>st</sup> Half – Total Bookings (Exactly) [1<sup>o</sup> Ημίχρονο – Σύνολο Καρτών (ακριβής αριθμός)]

Επιλέξτε πόσες κάρτες θα λάβουν και οι δύο ομάδες στο πρώτο ημίχρονο. Οι κάρτες και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

Υπολογισμός μονάδων καρτών:

- Κίτρινη Κάρτα = 1 μονάδα.
- Κόκκινη Κάρτα = 2 μονάδες.
- Κίτρινη + Κίτρινη Κάρτα, που οδηγούν σε Κόκκινη Κάρτα = 3 μονάδες.

Πιθανές επιλογές: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6 ή Περισσότερες.

#### 42.131. 1<sup>st</sup> Half – Total Bookings – Home Team (1<sup>o</sup> Ημίχρονο – Σύνολο Καρτών – Γηπεδούχος)

Επιλέξτε εάν ο αριθμός καρτών που θα δεχθεί η γηπεδούχος στο πρώτο ημίχρονο θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό. Εάν ως ορισμένος αριθμός προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το σύνολο των καρτών ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Υπολογισμός μονάδων καρτών:

- Κίτρινη Κάρτα = 1 μονάδα.
- Κόκκινη Κάρτα = 2 μονάδες.
- Κίτρινη + Κίτρινη Κάρτα, που οδηγούν σε Κόκκινη Κάρτα = 3 μονάδες.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Μονάδες Καρτών, Under x.5 Μονάδες Καρτών.

#### **42.132. 1<sup>st</sup> Half – Total Bookings – Away Team (1<sup>o</sup> Ημίχρονο – Σύνολο Καρτών – Φιλοξενούμενη)**

Επιλέξτε εάν ο αριθμός καρτών που θα δεχθεί η φιλοξενούμενη στο πρώτο ημίχρονο θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό. Εάν ως ορισμένος αριθμός προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το σύνολο των καρτών ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Υπολογισμός μονάδων καρτών:

- Κίτρινη Κάρτα = 1 μονάδα.
- Κόκκινη Κάρτα = 2 μονάδες.
- Κίτρινη + Κίτρινη Κάρτα, που οδηγούν σε Κόκκινη Κάρτα = 3 μονάδες.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Μονάδες Καρτών, Under x.5 Μονάδες Καρτών.

#### **42.133. 1<sup>st</sup> Half – First Bookings (1<sup>o</sup> Ημίχρονο – Πρώτη Κάρτα)**

Επιλέξτε ποια ομάδα θα δεχτεί την πρώτη κάρτα στο πρώτο ημίχρονο.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη, Όχι Κάρτες.

#### **42.134. Team with Most Bookings Points (Ομάδα με τους Περισσότερους Πόντους Καρτών)**

Επιλέξτε ποια ομάδα θα λάβει περισσότερους πόντους καρτών.

Πόντοι καρτών:

- Κίτρινη Κάρτα = 10 πόντοι.
- Κόκκινη Κάρτα = 25 πόντοι.
- Δύο Κίτρινες Κάρτες που οδηγούν αυτόματα σε μία Κόκκινη = 35 πόντοι.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

#### **42.135. Bookings Points Handicap (Χάντικαπ Πόντων Καρτών)**

Επιλέξτε την ομάδα που θα έχει τους περισσότερους πόντους καρτών αφού εφαρμοστεί ορισμένο χάντικαπ.

Πόντοι καρτών:

- Κίτρινη Κάρτα = 10 πόντοι.
- Κόκκινη Κάρτα = 25 πόντοι.
- Δύο Κίτρινες Κάρτες που οδηγούν αυτόματα σε μία Κόκκινη = 35 πόντοι.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

#### **42.136. Total Booking Points (Σύνολο Πόντων Καρτών)**

Επιλέξτε εάν οι συνολικοί πόντοι καρτών στην κανονική διάρκεια του αγώνα θα είναι περισσότεροι (over) ή λιγότεροι (under) από τον ορισμένο αριθμό. Εάν ως ορισμένος αριθμός προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το σύνολο των πόντων καρτών ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται. Οι πόντοι καρτών και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

Πόντοι καρτών:

- Κίτρινη Κάρτα = 10 πόντοι.

- Κόκκινη Κάρτα = 25 πόντοι.
- Δύο Κίτρινες Κάρτες που οδηγούν αυτόματα σε μία Κόκκινη = 35 πόντοι.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Πόντους Καρτών, Under x.5 Πόντους Καρτών.

#### **42.137. Total Booking Points (Σύνολο Πόντων Καρτών)**

Επιλέξτε πόσους πόντους καρτών θα έχουν και οι δύο ομάδες κατά την κανονική διάρκεια του αγώνα. Οι πόντοι καρτών και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

Πόντοι καρτών:

- Κίτρινη Κάρτα = 10 πόντοι.
- Κόκκινη Κάρτα = 25 πόντοι.
- Δύο Κίτρινες Κάρτες που οδηγούν αυτόματα σε μία Κόκκινη = 35 πόντοι.

Πιθανές επιλογές: 0 έως 30, 31 έως 45, 46 έως 60, 61 έως 75, 76 ή Περισσότεροι.

#### **42.138. 1<sup>st</sup> Half – Total Booking Points (1<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Σύνολο Πόντων Καρτών)**

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των πόντων καρτών στο πρώτο ημίχρονο θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό. Εάν ως ορισμένος αριθμός προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το σύνολο των πόντων καρτών ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται. Οι πόντοι καρτών και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

Πόντοι καρτών:

- Κίτρινη Κάρτα = 10 πόντοι.
- Κόκκινη Κάρτα = 25 πόντοι.
- Δύο Κίτρινες Κάρτες που οδηγούν αυτόματα σε μία Κόκκινη = 35 πόντοι.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Πόντους Καρτών, Under x.5 Πόντους Καρτών.

#### **42.139. 1<sup>st</sup> Half – Total Booking Points (Aggregated) [1<sup>ο</sup> Ημίχρονο – Σύνολο Πόντων Καρτών(αθροιστικά)]**

Επιλέξτε πόσους πόντους καρτών θα έχουν και οι δύο ομάδες στο πρώτο ημίχρονο. Οι πόντοι καρτών και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

Πόντοι καρτών:

- Κίτρινη Κάρτα = 10 πόντοι.
- Κόκκινη Κάρτα = 25 πόντοι.
- Δύο Κίτρινες Κάρτες που οδηγούν αυτόματα σε μία Κόκκινη = 35 πόντοι.

Πιθανές επιλογές: 0 έως 10, 11 έως 25, 26 έως 40, 40 ή Περισσότεροι.

#### **42.140. How will the Match be Decided (Πώς θα Κριθεί ο Αγώνας)**

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει σε αγώνες νοκ άουτ.

Πιθανές επιλογές: Να Κερδίσει η Γηπεδούχος στην Κανονική Διάρκεια, Να Κερδίσει η Γηπεδούχος στις Καθυστερήσεις, Να Κερδίσει η Γηπεδούχος στα Πέναλτι, Να Κερδίσει η Φιλοξενούμενη στην Κανονική Διάρκεια, Να Κερδίσει η Φιλοξενούμενη στις Καθυστερήσεις, Να Κερδίσει η Φιλοξενούμενη στα Πέναλτι.



#### 42.141. Will there be Overtime? (Θα Υπάρξει Παράταση;)

Επιλέξτε εάν ο αγώνας θα πάει σε παράταση ή όχι.

Το στοίχημα αυτό δεν είναι διαθέσιμο σε κάθε αγώνα, αλλά μόνο στους αγώνες όπου είναι δυνατόν να υπάρξει παράταση.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

#### 42.142. Overtime – 3Way (Παράταση – Τριπλή Επιλογή)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει την παράταση. Η διαδικασία των πέναλτι δεν μετράει. Μετρούν μόνο τα γκολ που σημειώνονται κατά τη διάρκεια της παράτασης.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

#### 42.143. To Win the Rest of the OT (Να Κερδίσει την Υπόλοιπη Παράταση)

Επιλέξτε το νικητή της περιόδου από τη στιγμή της κατάθεσης του στοιχήματος έως και τη λήξη της παράτασης. Για το συγκεκριμένο ειδικό στοίχημα, οι ομάδες ξεκινούν με το εικονικό σκορ 0:0. Το σκορ που παρατίθεται εντός παρένθεσης, π.χ. (σκορ 3:2), είναι το τρέχον σκορ του αγώνα. Μετρούν μόνο τα γκολ που σημειώνονται μετά την κατάθεση του στοιχήματος. Τυχόν γκολ που έχουν σημειωθεί πριν από το χρόνο κατάθεσης του στοιχήματος δεν λαμβάνονται υπόψη για το σκοπό του παρόντος στοιχήματος. Στο στοίχημα αυτό δεν λαμβάνεται υπόψη η διαδικασία των πέναλτι.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

#### 42.144. Overtime – Asian Handicap (Παράταση – Ασιατικό Χάντικαπ)

Επιλέξτε το νικητή της παράτασης αφού εφαρμοστεί το χάντικαπ στο επίσημο αποτέλεσμα της παράτασης.

Χάντικαπ ολόκληρου γκολ: Θα δοθεί χάντικαπ +/- ενός ή περισσότερων γκολ σε κάθε μία από τις ομάδες, το οποίο θα προστεθεί στον πραγματικό αριθμό γκολ που σημειώθηκαν. Τα κατατεθειμένα στοιχήματα ακυρώνονται εάν ο αγώνας λήξει με ισοπαλία μετά από την εφαρμογή της διαφοράς του χάντικαπ (spread) στις ομάδες.

Χάντικαπ μισού γκολ: Θα δοθεί χάντικαπ μισού γκολ ή παραπάνω (+/- 0.5, 1.5, 2.5 κ.ο.κ.) σε κάθε μία από τις ομάδες, το οποίο θα προστεθεί στον πραγματικό αριθμό γκολ που σημειώθηκαν. Τα στοιχήματα που κατατίθενται δεν μπορούν να οδηγήσουν σε ισοπαλία.

Διπλό χάντικαπ: Θα δοθεί χάντικαπ ενός τετάρτου του γκολ ή παραπάνω (+/- 0.25, 1.25, 2.25 κ.ο.κ.) σε κάθε μία από τις ομάδες. Το στοιχηματισθέν ποσό θα ισομοιράζεται μεταξύ των δύο στοιχημάτων, με το μισό ποσό να στοιχηματίζεται επί του χάντικαπ ολόκληρου γκολ, π.χ. +/- 0.0, 1.0, 2.0 κ.ο.κ. (scratch), και με το υπόλοιπο ποσό να στοιχηματίζεται επί του χάντικαπ μισού γκολ, π.χ. +/- 0.5, 1.5, 2.5 κ.ο.κ., το οποίο θα προστίθεται ή θα αφαιρείται από το συνολικό αριθμό γκολ που σημείωσε κάθε ομάδα. Το διπλό χάντικαπ είναι πάντα στη μέση ανάμεσα στο χάντικαπ ολόκληρου γκολ και στο χάντικαπ μισού γκολ.

Πιθανές επιλογές: x.x-Χάντικαπ Γηπεδούχου, x.x-Χάντικαπ Φιλοξενούμενης.

#### 42.145. Overtime – Total Goals (Παράταση – Σύνολο Γκολ)

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των γκολ στην παράταση θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό. Εάν ως ορισμένος αριθμός προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός

και το συνολικό σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται. Τα σκορ και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά. Μετρούν μόνο τα γκολ που σημειώνονται κατά τη διάρκεια της παράτασης.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Γκολ, Under x.5 Γκολ.

#### **42.146. Overtime – Asian Total Goals (Παράταση – Ασιατικό Σύνολο Γκολ)**

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των γκολ στην παράταση θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό.

Whole goal line (Αποτέλεσμα Ολόκληρων Γκολ): Εάν ως ορισμένος αριθμός προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός (π.χ. 1.0 ή 2.0) και το συνολικό σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Over x.0, Under x.0.

Half goal line (Αποτέλεσμα Μισών Γκολ): Στοιχήματα με x.5, βλέπε Soccer Overtime – Total Goals (Παράταση – Σύνολο Γκολ Ποδοσφαίρου).

Πιθανές επιλογές: Over x.5, Under x.5.

Split goal line (Διπλό Αποτέλεσμα Γκολ): Το στοιχηματισθέν ποσό ισομοιράζεται μεταξύ δύο στοιχημάτων, με το μισό ποσό να στοιχηματίζεται στο στοιχείο ολόκληρου γκολ και με το υπόλοιπο ποσό να στοιχηματίζεται στο στοιχείο μισού γκολ. Το split goal line είναι πάντα στη μέση ανάμεσα στο whole goal line και στο half goal line.

Πιθανές επιλογές x.25: Over x.25, Under x.25 (π.χ. Over 1.25: το μισό στοιχηματισθέν ποσό στο Over 1.0 και το άλλο μισό στο Over 1.5).

Πιθανές επιλογές x.75: Over x.75, Under x.75 (π.χ. Over 0.75: το μισό στοιχηματισθέν ποσό στο Over 0.5 και το άλλο μισό στο Over 1.0).

#### **42.147. Overtime Goal Yes/ No (Γκολ στην Παράταση Ναι/ Όχι)**

Επιλέξτε εάν θα υπάρξει παράταση και εάν θα σημειωθεί τουλάχιστον ένα γκολ σε αυτήν. Η διαδικασία των πέναλτι δεν λαμβάνεται υπόψη.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

#### **42.148. Next Goal During Overtime (Επόμενο Γκολ στην Παράταση)**

Επιλέξτε ποια θα είναι η επόμενη ομάδα που θα σκοράρει στην παράταση. Τα γκολ κατά τη διαδικασία των πέναλτι δεν λαμβάνονται υπόψη.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Όχι Γκολ, Φιλοξενούμενη.

#### **42.149. Overtime 1<sup>st</sup> Half – 3way (1<sup>ο</sup> Ημίχρονο Παράτασης – Τριπλή Επιλογή)**

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει το πρώτο ημίχρονο της παράτασης.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

#### 42.150. Overtime 1<sup>st</sup> Half – Asian Handicap (1<sup>ο</sup> Ημίχρονο Παράτασης – Ασιατικό Χάντικαπ)

Επιλέξτε το νικητή αφού εφαρμοστεί ορισμένο χάντικαπ στο επίσημο αποτέλεσμα του πρώτου ημιχρόνου της παράτασης.

Χάντικαπ ολόκληρου γκολ: Θα δοθεί χάντικαπ +/- ενός ή περισσότερων γκολ σε κάθε μία από τις ομάδες, το οποίο θα προστεθεί στον πραγματικό αριθμό γκολ που σημειώθηκαν. Τα κατατεθειμένα στοιχήματα θα ακυρώνονται εάν το πρώτο ημίχρονο λήξει με ισοπαλία μετά από την εφαρμογή της διαφοράς του χάντικαπ (spread) στις ομάδες.

Χάντικαπ μισού γκολ: Θα δοθεί χάντικαπ μισού γκολ ή παραπάνω (+/- 0.5, 1.5, 2.5 κ.ο.κ.) σε κάθε μία από τις ομάδες, το οποίο θα προστεθεί στον πραγματικό αριθμό γκολ που σημειώθηκαν. Τα στοιχήματα που κατατίθενται δεν μπορούν να οδηγούν σε ισοπαλία.

Διπλό χάντικαπ: Θα δοθεί χάντικαπ ενός τετάρτου του γκολ ή παραπάνω (+/- 0.25, 1.25, 2.25 κ.ο.κ.) σε κάθε μία από τις ομάδες. Το στοιχηματισθέν ποσό θα ισομοιράζεται μεταξύ των δύο στοιχημάτων, με το μισό να στοιχηματίζεται επί του χάντικαπ ολόκληρου γκολ, π.χ. +/- 0.0, 1.0, 2.0 κ.ο.κ. (scratch), και με το άλλο μισό να στοιχηματίζεται επί του χάντικαπ μισού γκολ, π.χ. +/- 0.5, 1.5, 2.5 κ.ο.κ., το οποίο θα προστίθεται ή θα αφαιρείται από το συνολικό αριθμό γκολ που σημείωσε κάθε ομάδα στο πρώτο ημίχρονο. Το διπλό χάντικαπ είναι πάντα στη μέση ανάμεσα στο χάντικαπ ολόκληρου γκολ και στο χάντικαπ μισού γκολ.

Πιθανές επιλογές: x.x-Χάντικαπ Γηπεδούχου, x.x-Χάντικαπ Φιλοξενούμενης.

#### 42.151. Overtime 1<sup>st</sup> Half – Asian Total Goals (1<sup>ο</sup> Ημίχρονο Παράτασης – Ασιατικό Σύνολο Γκολ)

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των γκολ που θα σημειωθούν στο πρώτο ημίχρονο της παράτασης θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό.

Whole goal line (Αποτέλεσμα Ολόκληρων Γκολ): Εάν ως ορισμένος αριθμός προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός (π.χ. 1.0 ή 2.0) και το συνολικό σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Over x.0, Under x.0.

Half goal line (Αποτέλεσμα Μισών Γκολ): Στοιχήματα με x.5, βλέπε Soccer Overtime 1<sup>st</sup> Half – Total Goals (1<sup>ο</sup> Ημίχρονο Παράτασης – Σύνολο Γκολ Ποδοσφαίρου).

Πιθανές επιλογές: Over x.5, Under x.5.

Split goal line (Διπλό Αποτέλεσμα Γκολ): Το στοιχηματισθέν ποσό ισομοιράζεται μεταξύ δύο στοιχημάτων, με το μισό ποσό να στοιχηματίζεται στο στοιχείο ολόκληρου γκολ και με το υπόλοιπο ποσό να στοιχηματίζεται στο στοιχείο μισού γκολ. Το split goal line είναι πάντα στη μέση ανάμεσα στο whole goal line και στο half goal line.

Πιθανές επιλογές x.25: Over x.25, Under x.25 (π.χ. Over 1.25: το μισό στοιχηματισθέν ποσό στο Over 1.0 και το άλλο μισό στο Over 1.5).

Πιθανές επιλογές x.75: Over x.75, Under x.75 (π.χ. Over 0.75: το μισό στοιχηματισθέν ποσό στο Over 0.5 και το άλλο μισό στο Over 1.0).

#### **42.152. Penalty Shootout (Διαδικασία Πέναλτι)**

Επιλέξτε εάν ο αγώνας θα πάει σε διαδικασία πέναλτι.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

#### **42.153. Which Team Will Win the Penalty Shootout? (Ποια Ομάδα θα Κερδίσει τη Διαδικασία των Πέναλτι;)**

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τη διαδικασία των πέναλτι.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

#### **42.154. Next Goal (Penalty Shootout) [Επόμενο Γκολ (διαδικασία πέναλτι)]**

Επιλέξτε ποια ομάδα θα είναι η επόμενη που θα σκοράρει στη διαδικασία των πέναλτι.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

#### **42.155. Which Team has Kick Off? (Ποια Ομάδα θα Κάνει Σέντρα;)**

Επιλέξτε την ομάδα που θα κάνει σέντρα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

#### **42.156. Outrights (Μακροπρόθεσμα Στοιχήματα)**

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει ένα Πρωτάθλημα/ μια Λίγκα/ ένα Κύπελλο.

Πιθανές επιλογές: Όλες οι ομάδες που έχουν την ευκαιρία να κερδίσουν το Πρωτάθλημα/ τη Λίγκα/ το Κύπελλο.

##### *42.156.1. Διευθέτηση*

Όλα τα στοιχήματα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα μετά από τον τελευταίο αγώνα του Πρωταθλήματος/ της Λίγκας/ του Κυπέλλου. Οι μεταγενέστερες αλλαγές με οποιονδήποτε τρόπο δεν επηρεάζουν τη διευθέτηση.

Εάν μια ομάδα δεν συμμετέχει στη διοργάνωση, όλα τα μακροπρόθεσμα στοιχήματα (outrights) σε αυτή την ομάδα ακυρώνονται.

Ο χρόνος που αναφέρεται στα τερματικά δεν πρέπει να αντιστοιχεί στην προγραμματισμένη λήξη της διοργάνωσης.

#### **42.157. Placebet 1-3 (Θέσεις 1-3)**

Επιλέξτε ποια ομάδα θα καταλάβει μία από τις τρεις πρώτες θέσεις της διοργάνωσης.

Πιθανές επιλογές: Όλες οι ομάδες που έχουν την ευκαιρία να καταλάβουν μία από τις τρεις πρώτες θέσεις του Πρωταθλήματος/ της Λίγκας/ του Κυπέλλου.

##### *42.157.1. Διευθέτηση*

Όλα τα στοιχήματα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα μετά από τον τελευταίο αγώνα του Πρωταθλήματος/ της Λίγκας/ του Κυπέλλου. Οι μεταγενέστερες αλλαγές με οποιονδήποτε τρόπο δεν επηρεάζουν τη διευθέτηση.

Εάν μια ομάδα δεν συμμετέχει στη διοργάνωση, όλα τα placebets σε αυτή την ομάδα ακυρώνονται.

Ο χρόνος που αναφέρεται στα τερματικά δεν πρέπει να αντιστοιχεί στην προγραμματισμένη λήξη της διοργάνωσης.

#### **42.158. Top Goalscorer (Πρώτος Σκόρερ)**

Επιλέξτε τον παίκτη που θα σκοράρει τα περισσότερα γκολ της διοργάνωσης.

Πιθανές επιλογές: Επιλεγμένοι παίκτες της διοργάνωσης.

##### *42.158.1. Διευθέτηση*

Εάν δύο ή περισσότεροι παίκτες σκοράρουν τον ίδιο αριθμό γκολ, ισχύουν οι κανόνες dead heat. Οι μέθοδοι countback/ tiebreak που εφαρμόζονται από τον επίσημο φορέα δεν μετρούν για αυτό το ειδικό στοίχημα. Οι ασίστ δεν μετρούν.

#### **42.159. Next Permanent Manager (Επόμενος Μόνιμος Μάνατζερ)**

Επιλέξτε ποιος θα είναι ο επόμενος μόνιμος μάνατζερ που θα ανακοινωθεί από την ομάδα/ομοσπονδία.

Πιθανές επιλογές: Διάφοροι μάνατζερ.

##### *42.159.1. Διευθέτηση*

Για τη διευθέτηση δεν μετρούν προσωρινοί ή υπηρεσιακοί μάνατζερ.

## 43. Ειδικές Αγορές – Διαγωνισμός Τραγουδιού Eurovision

### 43.1. Γενικοί Κανόνες

#### 43.1.1. Διευθέτηση

Όλες οι χώρες που συμμετέχουν σε οποιαδήποτε προκριματική φάση θεωρούνται ότι συμμετέχουν στο στοίχημα για το σκοπό της διευθέτησης. Τα αποτελέσματα των ημιτελικών θα διευθετούνται μετά τον τελικό, το βράδυ του Σαββάτου.

### 43.2. Winner (Νικητής)

Επιλέξτε ποια χώρα θα κερδίσει το διαγωνισμό.

Πιθανές επιλογές: Όλες οι χώρες που συμμετέχουν στο διαγωνισμό.

### 43.3. Top 3 (Πρώτες 3 Θέσεις)

Επιλέξτε ποια χώρα θα καταλάβει μία από τις τρεις πρώτες θέσεις του διαγωνισμού.

Πιθανές επιλογές: Όλες οι χώρες που συμμετέχουν στο διαγωνισμό.

### 43.4. Top 10 (Πρώτες 10 Θέσεις)

Επιλέξτε ποια χώρα θα καταλάβει μία από τις δέκα πρώτες θέσεις του διαγωνισμού.

Πιθανές επιλογές: Όλες οι χώρες που συμμετέχουν στο διαγωνισμό.

### 43.5. Semi Final Winner (Νικητής Ημιτελικού)

Επιλέξτε ποια χώρα θα κερδίσει τον ημιτελικό.

Πιθανές επιλογές: Όλες οι χώρες που συμμετέχουν στο συγκεκριμένο ημιτελικό.

### 43.6. Semi Final Qualification (Πρόκριση από τον Ημιτελικό)

Επιλέξτε εάν μια συγκεκριμένη χώρα θα προκριθεί στον τελικό.

Πιθανές επιλογές: Όλες οι χώρες που συμμετέχουν στο συγκεκριμένο ημιτελικό.

### 43.7. To Qualify (Να Προκριθεί)

Επιλέξτε εάν μια συγκεκριμένη χώρα θα προκριθεί στον τελικό ή όχι.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

### 43.8. Nil Points (Μηδέν Βαθμοί)

Επιλέξτε εάν σε μια συγκεκριμένη χώρα δεν θα δοθεί κανένας βαθμός στον τελικό.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

## 44. Ειδικές Αγορές – Πολιτική

### 44.1. Γενικοί Κανόνες

#### 44.1.1. Διευθέτηση

Για τη διευθέτηση ισχύουν τα αρχικώς ανακοινωθέντα αποτελέσματα των εκλογών και τυχόν μεταγενέστερες νομικές ή συνταγματικές ενστάσεις δεν επηρεάζουν τη διευθέτηση.

Τα στοιχήματα που συνδυάζουν αποτελέσματα της ίδιας διαδικασίας εκλογών δεν επιτρέπονται.

### 44.2. UK General Election – Winner (Γενικές Εκλογές ΗΒ – Νικητής)

Επιλέξτε ποιο κόμμα θα κερδίσει τις εκλογές.

Πιθανές επιλογές: Όλα τα κόμματα που συμμετέχουν στις εκλογές.

#### 44.2.1. Διευθέτηση

Η διευθέτηση των στοιχημάτων για το νικητή των γενικών εκλογών βασίζεται στο κόμμα που κερδίζει τις περισσότερες έδρες στο κοινοβούλιο.

### 44.3. US Presidential Election – Winner (Προεδρικές Εκλογές ΗΠΑ – Νικητής)

Επιλέξτε ποιο κόμμα θα κερδίσει τις εκλογές.

Πιθανές επιλογές: Δημοκρατικοί, Ρεπουμπλικάνοι, Ανεξάρτητοι.

#### 44.3.1. Διευθέτηση

Η διευθέτηση όλων των στοιχημάτων γίνεται βάσει του κόμματος του νικητή των προεδρικών εκλογών των ΗΠΑ, όχι βάσει του προσώπου που ανακηρύσσεται Πρόεδρος.

### 44.4. Who Will Win the US Presidential Election (Ποιος θα Κερδίσει τις Προεδρικές Εκλογές των ΗΠΑ)

Επιλέξτε το νικητή των προεδρικών εκλογών των ΗΠΑ.

Πιθανές επιλογές: Όλοι οι υποψήφιοι.

#### 44.4.1. Διευθέτηση

Η διευθέτηση όλων των στοιχημάτων γίνεται βάσει του νικητή των προεδρικών εκλογών των ΗΠΑ, όχι βάσει του προσώπου που ανακηρύσσεται Πρόεδρος. Εάν ένας υποψήφιος παραιτηθεί, τα στοιχήματα που έχουν κατατεθεί σε αυτόν συνεχίζουν να ισχύουν. Εάν στις προεδρικές εκλογές των ΗΠΑ συμμετάσχει κάποιος επιπρόσθετος υποψήφιος, τα στοιχήματα που έχουν κατατεθεί στους υπάρχοντες υποψηφίους συνεχίζουν να ισχύουν.

## 45. Σκουός

### 45.1. Γενικοί Κανόνες

#### 45.1.1. Διευθέτηση

Όλα τα ειδικά στοιχήματα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο τελικό αποτέλεσμα του αγώνα, εκτός εάν ορίζεται διαφορετικά στην περιγραφή του ειδικού στοιχήματος. Εάν ένα ειδικό στοιχήμα έχει κριθεί πριν από τη ματαίωση του αγώνα [π.χ. Winner of the 1<sup>st</sup> Set (Νικητής του 1<sup>ου</sup> Σετ)], όλα τα στοιχήματα αυτής της ειδικής αγοράς συνεχίζουν να ισχύουν.

Εάν ο συνολικός αριθμός σετ που θα παιχτούν αλλάξει, τα στοιχήματα του αγώνα συνεχίζουν να ισχύουν, αλλά τα στοιχήματα σε Correct Score (Ακριβές Σκορ), Total Sets (Σύνολο Σετ), Point Handicap (Χάντικαπ Πόντων) και Total Points (Σύνολο Πόντων) ακυρώνονται.

#### 45.1.2. Μатаιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

Εάν ένας αγώνας αναβληθεί ή προγραμματιστεί εκ νέου, τα στοιχήματα συνεχίζουν να ισχύουν εφόσον ο αγώνας ολοκληρωθεί πριν από το τέλος της διοργάνωσης.

Στοιχήματα σε αγώνες που έχουν διακοπεί ή αναβληθεί και δεν διεξάγονται στο πλαίσιο μιας διοργάνωσης (π.χ. φιλικά παιχνίδια) κηρύσσονται άκυρα εάν οι αγώνες δεν πραγματοποιηθούν και ολοκληρωθούν εντός 24 ωρών.

### 45.2. Match Betting (Στοιχηματισμός σε Αγώνα)

Επιλέξτε το νικητή του αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1, Παίκτης 2.

### 45.3. Point Handicap (Χάντικαπ Πόντων)

Επιλέξτε ποιος θα είναι ο νικητής αφού εφαρμοστεί το χάντικαπ στο σύνολο των πόντων κάθε παίκτη σύμφωνα με το επίσημο τελικό αποτέλεσμα.

Πιθανές επιλογές: x.x-Χάντικαπ για Παίκτη 1, x.x-Χάντικαπ για Παίκτη 2.

### 45.4. X<sup>th</sup> Set Winner (Νικητής X Σετ)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει το συγκεκριμένο σετ (X).

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1, Παίκτης 2.

### 45.5. Total Number of Sets (Σύνολο Σετ)

Επιλέξτε πόσα σετ θα έχει ο αγώνας.

Πιθανές επιλογές (στα 3 σετ): 2, 3.

Πιθανές επιλογές (στα 5 σετ): 3, 4, 5.

### 45.6. Totals (Σύνολο Πόντων)

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των πόντων που θα σημειώσει ο Παίκτης 1 και ο Παίκτης 2 στον αγώνα θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον αριθμό που επιλέγετε.

Πιθανές επιλογές: Over x.5, Under x.5.



#### 45.7. Correct Set Score (Ακριβές Σκορ σε Σετ)

Επιλέξτε το τελικό σκορ σε σετ.

Πιθανές επιλογές (στα 3 σετ): 2:0, 2:1, 1:2, 0:2.

Πιθανές επιλογές (στα 5 σετ): 3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3, 0:3.

#### 45.8. X<sup>th</sup> Set Handicap (Χάντικαπ Χ Σετ)

Επιλέξτε ποιος θα είναι ο νικητής του συγκεκριμένου σετ (Χ) αφού το χάντικαπ έχει εφαρμοστεί στο επίσημο σκορ του σετ.

Πιθανές επιλογές: x.x-Χάντικαπ για Παίκτη 1, x.x-Χάντικαπ για Παίκτη 2.

#### 45.9. X<sup>th</sup> Set Total (Σύνολο Πόντων Χ Σετ)

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των πόντων που θα σημειώσει ο Παίκτης 1 και ο Παίκτης 2 στο συγκεκριμένο σετ (Χ) θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον αριθμό που επιλέγετε.

Πιθανές επιλογές: Over x.5, Under x.5.

#### 45.10. X<sup>th</sup> Set Odd/ Even Points (Μονός/ Ζυγός Αριθμός Πόντων Χ Σετ)

Επιλέξτε εάν το σύνολο των πόντων του συγκεκριμένου σετ (Χ) θα είναι μονό ή ζυγό. Τα σκορ και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

#### 45.11. Race to X Points in Y Set (Πρώτος που θα Σημειώσει Χ Πόντους στο Y Σετ)

Επιλέξτε τον παίκτη που θα σημειώσει πρώτος έναν ορισμένο (Χ) αριθμό πόντων στο συγκεκριμένο (Y) σετ.

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1, Παίκτης 2.

## 46. Πινγκ Πονγκ

### 46.1. Γενικοί Κανόνες

#### 46.1.1. Διευθέτηση

Όλα τα ειδικά στοιχήματα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο τελικό αποτέλεσμα του αγώνα, εκτός εάν ορίζεται διαφορετικά στην περιγραφή του ειδικού στοιχήματος. Εάν ένα ειδικό στοιχείο έχει κριθεί πριν από τη ματαίωση του αγώνα [π.χ. Winner of the 1<sup>st</sup> Set (Νικητής του 1<sup>ου</sup> Σετ)], όλα τα στοιχήματα αυτής της ειδικής αγοράς συνεχίζουν να ισχύουν.

Εάν ο συνολικός αριθμός σετ που θα παιχτούν αλλάξει, τα στοιχήματα του αγώνα συνεχίζουν να ισχύουν, αλλά τα στοιχήματα σε Correct Score (Ακριβές Σκορ), Total Sets (Σύνολο Σετ) και Total Points (Σύνολο Πόντων) ακυρώνονται.

#### 46.1.2. Ματαιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

Εάν ένας αγώνας αναβληθεί ή προγραμματιστεί εκ νέου, τα στοιχήματα συνεχίζουν να ισχύουν εφόσον ο αγώνας ολοκληρωθεί πριν από το τέλος της διοργάνωσης.

Στοιχήματα σε αγώνες που έχουν διακοπεί ή αναβληθεί και δεν διεξάγονται στο πλαίσιο μιας διοργάνωσης (π.χ. φιλικά παιχνίδια) κηρύσσονται άκυρα εάν οι αγώνες δεν πραγματοποιηθούν και ολοκληρωθούν εντός 24 ωρών.

### 46.2. Match Betting (Στοιχηματισμός σε Αγώνα)

Επιλέξτε ποιος παίκτης θα κερδίσει τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1, Παίκτης 2.

### 46.3. X<sup>th</sup> Set Handicap (Χάντικαπ Χ Σετ)

Επιλέξτε ποιος θα είναι ο νικητής του συγκεκριμένου σετ (X) αφού το χάντικαπ έχει εφαρμοστεί στο επίσημο σκορ του σετ.

Πιθανές επιλογές: x.x-Χάντικαπ για Παίκτη 1, x.x-Χάντικαπ για Παίκτη 2.

### 46.4. Totals (Σύνολο Πόντων)

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των πόντων που θα σημειώσουν και οι δύο παίκτες στον αγώνα θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον αριθμό που επιλέγετε.

Πιθανές επιλογές: Over x.5, Under x.5.

### 46.5. X<sup>th</sup> Set Winner (Νικητής Χ Σετ)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει το συγκεκριμένο σετ (X).

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1, Παίκτης 2.

### 46.6. X<sup>th</sup> Set Total (Σύνολο Πόντων Χ Σετ)

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των πόντων που θα σημειώσει ο Παίκτης 1 και ο Παίκτης 2 στο συγκεκριμένο σετ (X) θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον αριθμό που επιλέγετε.

Πιθανές επιλογές: Over x.5, Under x.5.

#### **46.7. X<sup>th</sup> Set Odd/ Even Points (Μονός/ Ζυγός Αριθμός Πόντων Χ Σετ)**

Επιλέξτε εάν το σύνολο των πόντων του συγκεκριμένου σετ (X) θα είναι μονό ή ζυγό. Τα σκορ και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

#### **46.8. Race to N Points in Set X (Πρώτη που θα Σημειώσει N Πόντους στο X Σετ)**

Επιλέξτε την ομάδα που θα σημειώσει πρώτη έναν ορισμένο αριθμό πόντων στο συγκεκριμένο (X) σετ.

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1, Παίκτης 2.

## 47. Τένις

### 47.1. Γενικοί Κανόνες

#### 47.1.1. Διευθέτηση

Για να ισχύουν όλα τα στοιχήματα, πρέπει ο αγώνας να ολοκληρωθεί, εκτός εάν ένα ειδικό στοιχείο έχει ήδη επιβεβαιωθεί πριν κριθεί το τελικό αποτέλεσμα του αγώνα. Στην περίπτωση αυτή, για τα στοιχήματα που έχουν ήδη κριθεί [π.χ. Winner of the 1<sup>st</sup> Set (Νικητής 1<sup>ου</sup> Σετ)], όλα τα στοιχήματα σε αυτές τις ειδικές αγορές εξακολουθούν να ισχύουν.

Εάν ο συνολικός αριθμός σετ που θα παιχτούν αλλάξει, τα στοιχήματα του αγώνα συνεχίζουν να ισχύουν, αλλά τα στοιχήματα σε Correct Score (Ακριβές Σκορ), Total Sets (Σύνολο Σετ) και Total Points (Σύνολο Πόντων) ακυρώνονται. Στην περίπτωση αλλαγής από κλειστό σε ανοιχτό γήπεδο ή αντίστροφα για έναν αγώνα (π.χ. τουρνουά ανοιχτού γηπέδου που αλλάζει έναν αγώνα σε κλειστό γήπεδο λόγω κακοκαιρίας), όλα τα στοιχήματα συνεχίζουν να ισχύουν.

#### 47.1.2. Ματαιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

Εάν ένας αγώνας αναβληθεί ή προγραμματιστεί εκ νέου, τα στοιχήματα συνεχίζουν να ισχύουν εφόσον ο αγώνας ολοκληρωθεί πριν από το τέλος της διοργάνωσης.

Στοιχήματα σε αγώνες που έχουν διακοπεί ή αναβληθεί και δεν διεξάγονται στο πλαίσιο μιας διοργάνωσης (π.χ. φιλικά παιχνίδια) κηρύσσονται άκυρα εάν οι αγώνες δεν πραγματοποιηθούν και ολοκληρωθούν εντός 24 ωρών.

Όλα τα ειδικά στοιχήματα του pre-game και του live που έχουν κριθεί τη στιγμή της διακοπής, του αποκλεισμού ή της ματαίωσης θα διευθετούνται σύμφωνα με το αποτέλεσμα τη στιγμή της διακοπής, του αποκλεισμού ή της ματαίωσης. Για παράδειγμα, όλα τα στοιχήματα σε Total Games (Σύνολο Γκέιμ) στα οποία έχει επιτευχθεί ο τιθέμενος αριθμός (π.χ. 15.5) θα διευθετούνται. Όλα τα στοιχήματα σε ειδικές αγορές που το αποτέλεσμα δεν έχει κριθεί ακυρώνονται.

**Κύπελλο Davis ή Κύπελλο Fed:** Τα στοιχήματα σε αγώνες που διακόπηκαν ή αναβλήθηκαν ακυρώνονται εάν οι αγώνες δεν πραγματοποιηθούν και ολοκληρωθούν εντός 24 ωρών.

**Τουρνουά Round Robin:** Τα στοιχήματα σε αγώνες που διακόπηκαν ή αναβλήθηκαν ακυρώνονται εάν οι αγώνες δεν πραγματοποιηθούν και ολοκληρωθούν εντός 24 ωρών.

**Παραίτηση/ Αποκλεισμός παίκτη:** Ανεξαρτήτως του χρόνου παραίτησης/ αποκλεισμού του παίκτη, όλα τα στοιχήματα στις ειδικές αγορές που δεν έχουν κριθεί ακυρώνονται.

**Walkover:** όλα τα στοιχήματα ακυρώνονται.

### 47.2. Match Betting (Στοιχηματισμός σε Αγώνα)

Επιλέξτε ποιος παίκτης θα κερδίσει τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1, Παίκτης 2.

### 47.3. Set Betting (Στοιχηματισμός σε Σετ)

Επιλέξτε το τελικό αποτέλεσμα του αγώνα σε σετ.

Πιθανές επιλογές: 2:0, 2:1, 1:2, 0:2, (στα 5: 3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3, 0:3)

#### 47.4. Total Sets (Σύνολο Σετ)

Επιλέξτε πόσα σετ θα έχει ο αγώνας.

Πιθανές επιλογές (στα 3): 2, 3.

Πιθανές επιλογές (στα 5): 3, 4, 5.

#### 47.5. Set Handicap (Χάντικαπ Σετ)

Επιλέξτε ποιος θα είναι ο νικητής αφού εφαρμοστεί το χάντικαπ στο σύνολο των σετ κάθε παίκτη σύμφωνα με το επίσημο τελικό αποτέλεσμα.

Πιθανές επιλογές: x.5-Χάντικαπ για Παίκτη 1, x.5-Χάντικαπ για Παίκτη 2.

#### 47.6. Game Handicap (Χάντικαπ Γκέιμ)

Επιλέξτε ποιος θα είναι ο νικητής αφού εφαρμοστεί το χάντικαπ στο σύνολο των γκέιμ κάθε παίκτη σύμφωνα με το επίσημο τελικό αποτέλεσμα.

Πιθανές επιλογές για στοιχήματα διπλής επιλογής: x.5-Χάντικαπ για Παίκτη 1, x.5-Χάντικαπ για Παίκτη 2.

Πιθανές επιλογές για στοιχήματα τριπλής επιλογής: Παίκτης 1, Ισοπαλία, Παίκτης 2.

#### 47.7. Total Games (Σύνολο Γκέιμ)

Επιλέξτε εάν τα συνολικά γκέιμ του αγώνα θα είναι περισσότερα (over) ή λιγότερα (under) από τον ορισμένο αριθμό. Εάν ως ορισμένος αριθμός προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το συνολικό σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Γκέιμ, Under x.5 Γκέιμ.

#### 47.8. Total Games Player 1 (Σύνολο Γκέιμ Παίκτη 1)

Επιλέξτε εάν τα συνολικά γκέιμ που θα κερδίσει ο Παίκτης 1 στον αγώνα θα είναι περισσότερα (over) ή λιγότερα (under) από τον ορισμένο αριθμό. Εάν ως ορισμένος αριθμός προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το συνολικό σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Γκέιμ, Under x.5 Γκέιμ.

#### 47.9. Total Games Player 2 (Σύνολο Γκέιμ Παίκτη 2)

Επιλέξτε εάν τα συνολικά γκέιμ που θα κερδίσει ο Παίκτης 2 στον αγώνα θα είναι περισσότερα (over) ή λιγότερα (under) από τον ορισμένο αριθμό. Εάν ως ορισμένος αριθμός προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το συνολικό σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Γκέιμ, Under x.5 Γκέιμ.

#### 47.10. Most Games (Περισσότερα Γκέιμ)

Επιλέξτε τον παίκτη που θα κερδίσει τα περισσότερα γκέιμ στον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1, Παίκτης 2.

#### 47.11. Odd/ Even Games (Ζυγά/ Μονά Γκέιμ)

Επιλέξτε εάν το σύνολο των γκέιμ του αγώνα θα είναι μονό ή ζυγό.

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

**47.12. Double Result (1<sup>st</sup> Set/ Match) [Διπλό Αποτέλεσμα (1<sup>ο</sup> Σετ/ Αγώνα)]**

Επιλέξτε ποιος παίκτης θα κερδίσει το πρώτο σετ και ποιος παίκτης θα κερδίσει τον αγώνα. Τα στοιχήματα πρέπει να υποδεικνύουν και τα δύο· το νικητή του πρώτου σετ και το νικητή του αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1/ Παίκτης 1, Παίκτης 1/ Παίκτης 2, Παίκτης 2/ Παίκτης 1, Παίκτης 2/ Παίκτης 2.

**47.13. Win 1<sup>st</sup> Set and Win Match (Να Κερδίσει το 1<sup>ο</sup> Σετ και να Κερδίσει τον Αγώνα)**

Επιλέξτε τον παίκτη που θα κερδίσει το 1<sup>ο</sup> σετ και τον αγώνα. Τα στοιχήματα πρέπει να υποδεικνύουν και τα δύο· το νικητή του πρώτου σετ και το νικητή του αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1, Παίκτης 2.

**47.14. Lose 1<sup>st</sup> Set and Win Match (Να Χάσει το 1<sup>ο</sup> Σετ και να Κερδίσει τον Αγώνα)**

Επιλέξτε τον παίκτη που θα χάσει το 1<sup>ο</sup> σετ και θα κερδίσει τον αγώνα. Τα στοιχήματα πρέπει να υποδεικνύουν και τα δύο· τον παίκτη που θα χάσει το πρώτο σετ και το νικητή του αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1, Παίκτης 2.

**47.15. Player 1 to Win a Set (Παίκτης 1 να Κερδίσει ένα Σετ)**

Επιλέξτε εάν ο παίκτης 1 θα κερδίσει ένα σετ ή όχι.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

**47.16. Player 2 to Win a Set (Παίκτης 2 να Κερδίσει ένα Σετ)**

Επιλέξτε εάν ο παίκτης 2 θα κερδίσει ένα σετ ή όχι.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

**47.17. Any Set to Nil (Οποιοδήποτε Σετ με Μηδέν)**

Επιλέξτε εάν οποιοδήποτε σετ θα λήξει με σκορ 6:0 ή 0:6.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

**47.18. Winner Set X (Νικητής X Σετ)**

Επιλέξτε ποιος παίκτης θα κερδίσει το συγκεκριμένο σετ (X).

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1, Παίκτης 2.

**47.19. Set X – Handicap (X Σετ – Χάντικαπ)**

Επιλέξτε ποιος θα είναι ο νικητής αφού εφαρμοστεί το χάντικαπ στο σύνολο των γκέμ κάθε παίκτη σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα του συγκεκριμένου σετ.

Πιθανές επιλογές: x.x-Χάντικαπ για Παίκτη 1, x.x-Χάντικαπ για Παίκτη 2.

#### **47.20. X<sup>th</sup> Set – Total Games (X Σετ – Σύνολο Γκέιμ)**

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των γκέιμ ενός σετ (X) θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό. Εάν ως ορισμένος αριθμός προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και τα συνολικά γκέιμ ισούνται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Γκέιμ, Under x.5 Γκέιμ.

#### **47.21. Set X – Correct Score (X Σετ – Ακριβές Σκορ)**

Επιλέξτε το ακριβές σκορ του σετ.

Πιθανές επιλογές: 6:0, 6:1, 6:2, 6:3, 6:4, 7:5, 7:6, 6:7, 5:7, 4:6, 3:6, 2:6, 1:6, 0:6.

#### **47.22. Odd/ Even Games in Set X (Μονά/ Ζυγά Γκέιμ στο X Σετ)**

Επιλέξτε εάν το σύνολο των γκέιμ του συγκεκριμένου σετ (X) θα είναι μονό ή ζυγό.

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

#### **47.23. Winner Game X of Set N (Νικητής X Γκέιμ του N Σετ)**

Επιλέξτε ποιος θα κερδίσει το συγκεκριμένο γκέιμ X στο συγκεκριμένο σετ Y, για παράδειγμα ποιος θα κερδίσει το 5<sup>ο</sup> γκέιμ του 2<sup>ου</sup> σετ.

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1, Παίκτης 2. Εάν δεν παιχτεί το γκέιμ X, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

#### **47.24. Player 1 First Service Game Winner (Νικητής Γκέιμ από Πρώτο Σερβίς Παίκτη 1)**

Επιλέξτε τον παίκτη που θα κερδίσει το γκέιμ που θα ξεκινήσει με το πρώτο σερβίς του παίκτη 1.

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1, Παίκτης 2.

#### **47.25. Player 2 First Service Game Winner (Νικητής Γκέιμ από Πρώτο Σερβίς Παίκτη 2)**

Επιλέξτε τον παίκτη που θα κερδίσει το γκέιμ που θα ξεκινήσει με το πρώτο σερβίς του παίκτη 2.

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1, Παίκτης 2.

#### **47.26. Score of Game X of Set N (Σκορ X Γκέιμ του N Σετ)**

Επιλέξτε το ακριβές σκορ του γκέιμ.

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1 στο 0, Παίκτης 1 στο 15, Παίκτης 1 στο 30, Παίκτης 1 στο 40, Παίκτης 2 στο 0, Παίκτης 2 στο 15, Παίκτης 2 στο 30, Παίκτης 2 στο 40.

#### **47.27. Score of Game X of Set N or Break (Σκορ X Γκέιμ του N Σετ ή μπρέικ)**

Επιλέξτε το ακριβές σκορ του γκέιμ.

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1 στο 0, Παίκτης 1 στο 15, Παίκτης 1 στο 30, Παίκτης 1 στο 40, Παίκτης 2 στο 0, Παίκτης 2 στο 15, Παίκτης 2 στο 30, Παίκτης 2 στο 40, Μπρέικ.

#### **47.28. Game X to Deuce of Set N (X Γκέιμ να Φτάσει σε Ισοφάριση στο N Σετ)**

Επιλέξτε εάν το σκορ του συγκεκριμένου γκέιμ θα είναι ισόπαλο.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

**47.29. Tie Break Played? (Θα Υπάρξει Τάι Μπρέικ;)**

Επιλέξτε εάν ο αγώνας θα πάει σε τάι μπρέικ.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

**47.30. Tie Break in Set X? (Θα Υπάρξει Τάι Μπρέικ στο X Σετ;)**

Επιλέξτε εάν το συγκεκριμένο σετ θα πάει σε τάι μπρέικ.

Πιθανές επιλογές: Ναι, Όχι.

**47.31. To Win Tie Break in Set X (Να Κερδίσει το Τάι Μπρέικ στο X Σετ)**

Επιλέξτε ποιος θα κερδίσει το τάι μπρέικ στο συγκεκριμένο σετ.

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1, Παίκτης 2.

**47.32. Correct Score in Tie Break in Set X (Ακριβές Σκορ Τάι Μπρέικ στο X Σετ)**

Επιλέξτε το ακριβές σκορ του τάι μπρέικ στο συγκεκριμένο σετ.

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1 7:0, Παίκτης 2 7:0, Παίκτης 1 7:1, Παίκτης 2 7:1, Παίκτης 1 7:2, Παίκτης 2 7:2, Παίκτης 1 7:3, Παίκτης 2 7:3, Παίκτης 1 7:4, Παίκτης 2 7:4, Παίκτης 1 7:5, Παίκτης 2 7:5, Παίκτης 1 με Οποιοδήποτε Άλλο Σκορ, Παίκτης 2 με Οποιοδήποτε Άλλο Σκορ.

**47.33. Winner Point Y of Game X of Set N (Νικητής Y Πόντου του X Γκέιμ του N Σετ)**

Επιλέξτε ποιος θα κερδίσει το συγκεκριμένο πόντο Y στο γκέιμ X στο συγκεκριμένο σετ N, για παράδειγμα ποιος θα κερδίσει το 2<sup>ο</sup> πόντο του 5<sup>ου</sup> γκέιμ του 2<sup>ου</sup> σετ.

Πιθανές επιλογές: Παίκτης 1, Παίκτης 2.

**47.34. Outrights (Μακροπρόθεσμα Στοιχήματα)**

Επιλέξτε ποιος παίκτης/ ποια ομάδα θα κερδίσει ένα Τουρνουά/ Κύπελλο.

Πιθανές επιλογές: Όλοι οι παίκτες/ όλες οι ομάδες που έχουν την ευκαιρία να κερδίσουν το Τουρνουά/ Κύπελλο.

**47.34.1. Διευθέτηση**

Όλα τα στοιχήματα θα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα μετά από τον τελευταίο αγώνα του Τουρνουά/ Κυπέλλου. Οι μεταγενέστερες αλλαγές με οποιονδήποτε τρόπο δεν επηρεάζουν τη διευθέτηση.

Εάν ένας παίκτης/ μια ομάδα δεν συμμετέχει στη διοργάνωση, όλα τα μακροπρόθεσμα στοιχήματα (outrights) σε αυτό τον παίκτη/ την ομάδα ακυρώνονται.

Ο χρόνος που αναφέρεται στα τερματικά ενδέχεται να μην αντιστοιχεί στην προγραμματισμένη λήξη της διοργάνωσης.



## 48. Βόλει

### 48.1. Γενικοί Κανόνες

#### 48.1.1. Διευθέτηση

Όλα τα ειδικά στοιχήματα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο τελικό αποτέλεσμα του αγώνα, εκτός εάν ορίζεται διαφορετικά στην περιγραφή του ειδικού στοιχήματος. Εάν ένα ειδικό στοιχήμα έχει κριθεί πριν από τη ματαίωση π.χ. Winner of the 1<sup>st</sup> Set (Νικητής 1<sup>ου</sup> Σετ), όλα τα στοιχήματα σε αυτό το ειδικό στοιχήμα ισχύουν.

#### 48.1.2. Ματαιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

Σε περίπτωση διακοπής ή αναβολής ενός αγώνα, τα στοιχήματα που κατατίθενται σε αγώνες της διοργάνωσης συνεχίζουν να ισχύουν μέχρι την ολοκλήρωση του αγώνα. Ωστόσο, στοιχήματα σε αγώνες που έχουν διακοπεί ή αναβληθεί και δεν διεξάγονται στο πλαίσιο μιας διοργάνωσης (π.χ. φιλικά παιχνίδια) ακυρώνονται εάν ο αγώνας δεν πραγματοποιηθεί και ολοκληρωθεί εντός 24 ωρών.

### 48.2. Match Betting (Στοιχηματισμός σε Αγώνα)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

### 48.3. Total Sets (Σύνολο Σετ)

Επιλέξτε πόσα σετ θα έχει ο αγώνας.

Πιθανές επιλογές: 3, 4, 5.

### 48.4. Point Handicap (Χάντικαπ Πόντων)

Επιλέξτε ποιος θα είναι ο νικητής αφού εφαρμοστεί το χάντικαπ στο σύνολο των πόντων κάθε ομάδας σύμφωνα με το επίσημο τελικό αποτέλεσμα.

Πιθανές επιλογές: x.x-Χάντικαπ Γηπεδούχου, x.x-Χάντικαπ Φιλοξενούμενης.

### 48.5. Total Points (Σύνολο Πόντων)

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός πόντων του αγώνα θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό πόντων. Εάν ως ορισμένος αριθμός προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το συνολικό σκορ ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Πόντους, Under x.5 Πόντους.

### 48.6. Set Betting (Στοιχηματισμός σε Σετ)

Επιλέξτε το τελικό αποτέλεσμα του αγώνα.

Πιθανές επιλογές: 3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3, 0:3.

### 48.7. Winner Set X (Νικητής X Σετ)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει το συγκεκριμένο σετ (X).

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

#### **48.8. X<sup>th</sup> Set – Handicap (X Σετ – Χάντικαπ)**

Επιλέξτε το νικητή του συγκεκριμένου σετ αφού το χάντικαπ πόντων έχει εφαρμοστεί στο σύνολο πόντων κάθε ομάδας.

Πιθανές επιλογές: x.x-Χάντικαπ Γηπεδούχου, x.x-Χάντικαπ Φιλοξενούμενης.

#### **48.9. X<sup>th</sup> Set – Race to Y Points (X Σετ – Πρώτη που θα φτάσει Y Πόντους)**

Επιλέξτε την ομάδα που θα σημειώσει πρώτη έναν ορισμένο (Y) αριθμό πόντων στο συγκεκριμένο σετ (X).

Εάν καμία ομάδα δεν σημειώσει τον ορισμένο (Y) αριθμό πόντων, τα στοιχήματα ακυρώνονται.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Φιλοξενούμενη.

#### **48.10. X<sup>th</sup> Set – Total Points (X Σετ – Σύνολο Πόντων)**

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των πόντων που θα σημειωθούν σε συγκεκριμένο σετ (X) θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον ορισμένο αριθμό πόντων. Εάν ως ορισμένος αριθμός προσφέρεται ένας ακέραιος αριθμός και το σύνολο ισούται με αυτό τον αριθμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται. Οι πόντοι και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Πόντους, Under x.5 Πόντους.

#### **48.11. X<sup>th</sup> Set – Odd/ Even Points (X Σετ – Μονός/ Ζυγός Αριθμός Πόντων)**

Επιλέξτε εάν ο αριθμός πόντων στο συγκεκριμένο σετ (X) θα είναι μονός ή ζυγός.

Πιθανές επιλογές: Μονά, Ζυγά.

## 49. Υδατοσφαίριση

### 49.1. Γενικοί Κανόνες

#### 49.1.1. Διευθέτηση

Όλα τα ειδικά στοιχήματα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα μετά από την κανονική διάρκεια του αγώνα, εκτός εάν ορίζεται διαφορετικά στην περιγραφή του ειδικού στοιχήματος. Εάν ένα ειδικό στοιχήμα έχει κριθεί πριν από τη ματαίωση π.χ. Over 0.5 Goals (Over 0.5 Γκολ), όλα τα στοιχήματα που έχουν κατατεθεί για αυτό το ειδικό στοιχήμα ισχύουν.

#### 49.1.2. Μатаιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

Όλα τα στοιχήματα επί ματαιωθέντων ή αναβληθέντων αγώνων ακυρώνονται, εκτός εάν ο αγώνας προγραμματιστεί εκ νέου και ολοκληρωθεί εντός 24 ωρών. Σε αυτή την περίπτωση τα στοιχήματα συνεχίζουν να ισχύουν.

### 49.2. Fulltime Result (Τελικό Αποτέλεσμα)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει τον αγώνα στην κανονική διάρκεια.

Πιθανές επιλογές: Γηπεδούχος, Ισοπαλία, Φιλοξενούμενη.

### 49.3. Total Goals (Σύνολο Γκολ)

Επιλέξτε εάν ο συνολικός αριθμός των γκολ που θα σημειωθούν θα είναι μεγαλύτερος (over) ή μικρότερος (under) από τον αριθμό που επιλέγετε. Εάν αυτός ο αριθμός ισούται ακριβώς με το σκορ, τα στοιχήματα ακυρώνονται. Τα σκορ και των δύο ομάδων λαμβάνονται υπόψη αθροιστικά.

Πιθανές επιλογές: Over x.5 Γκολ, Under x.5 Γκολ.

### 49.4. Outrights (Μακροπρόθεσμα Στοιχήματα)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα κερδίσει ένα Πρωτάθλημα/ μια Λίγκα/ ένα Κύπελλο.

Πιθανές επιλογές: Όλες οι ομάδες που έχουν την ευκαιρία να κερδίσουν το Πρωτάθλημα/ τη Λίγκα/ το Κύπελλο.

#### 49.4.1. Διευθέτηση

Όλα τα στοιχήματα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα μετά από τον τελευταίο αγώνα του Πρωταθλήματος/ της Λίγκας/ του Κυπέλλου. Οι μεταγενέστερες αλλαγές με οποιονδήποτε τρόπο δεν επηρεάζουν τη διευθέτηση.

Εάν μια ομάδα δεν συμμετέχει στη διοργάνωση, όλα τα μακροπρόθεσμα στοιχήματα σε αυτή την ομάδα ακυρώνονται.

Ο χρόνος που αναφέρεται στα τερματικά δεν πρέπει να αντιστοιχεί στην προγραμματισμένη λήξη της διοργάνωσης.

### 49.5. Placebet 1-3 (Θέσεις 1-3)

Επιλέξτε ποια ομάδα θα καταλάβει μία από τις τρεις πρώτες θέσεις της διοργάνωσης.

Πιθανές επιλογές: Όλες οι ομάδες που έχουν την ευκαιρία να καταλάβουν μία από τις τρεις πρώτες θέσεις του Πρωταθλήματος/ της Λίγκας/ του Κυπέλλου.

#### 49.5.1. Διευθέτηση

Όλα τα στοιχεία διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα μετά από τον τελευταίο αγώνα του Πρωταθλήματος/ της Λίγκας/ του Κυπέλλου. Οι μεταγενέστερες αλλαγές με οποιονδήποτε τρόπο δεν επηρεάζουν τη διευθέτηση.

Εάν μια ομάδα δεν συμμετέχει στη διοργάνωση, όλα τα placebets σε αυτή την ομάδα ακυρώνονται.

Ο χρόνος που αναφέρεται στα τερματικά ενδέχεται να μην αντιστοιχεί στην προγραμματισμένη λήξη της διοργάνωσης.

## 50. Χειμερινά Αθλήματα

### 50.1. Γενικοί Κανόνες

#### 50.1.1. Διευθέτηση

Ως αποτέλεσμα μετρά η τελετή απονομής, εάν υφίσταται. Τυχόν μεταγενέστερες αλλαγές στο επίσημο αποτέλεσμα δεν επηρεάζουν τη διευθέτηση των στοιχημάτων.

Εάν υπάρχουν περισσότεροι συμμετέχοντες στο σχετικό αριθμό θέσεων σε σχέση με αυτούς που ορίζονται στον τίτλο του στοιχήματος, εφαρμόζεται ο κανόνας dead heat για τους υπεράριθμους. Για παράδειγμα, σε ένα ειδικό στοιχείο Top 5 (Πρώτες 5 Θέσεις), εάν δύο συμμετέχοντες ισοφαρίσουν στην πέμπτη θέση, ο πρώτος, ο δεύτερος, ο τρίτος και ο τέταρτος συμμετέχων θα λάβουν πλήρη απόδοση, αλλά οι συμμετέχοντες που ισοφάρισαν στην πέμπτη θέση θα λάβουν απόδοση ως dead heat διπλής επιλογής. Σε ένα ειδικό στοιχείο Top 5 (Πρώτες 5 Θέσεις) όπου έχουν ισοφαρίσει τέσσερις συμμετέχοντες στην τρίτη θέση, οι συμμετέχοντες που τερμάτισαν πρώτος και δεύτερος θα λάβουν πλήρη απόδοση, ενώ οι τέσσερις συμμετέχοντες που ισοφάρισαν στην πέμπτη θέση θα λάβουν απόδοση dead heat για τις εναπομείνουσες τρεις θέσεις, δηλαδή 75% της αξίας του δελτίου σε αυτή την περίπτωση.

#### 50.1.2. Μатаιωθέντα/ Αναβληθέντα Γεγονότα

Εάν ένα γεγονός ματαιωθεί και δεν ανακοινωθεί επίσημο αποτέλεσμα, τα στοιχήματα ακυρώνονται. Εάν ένα γεγονός ματαιωθεί, και ανακοινωθεί επίσημο αποτέλεσμα, η διευθέτηση των στοιχημάτων πραγματοποιείται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα.

Εάν ένα γεγονός αναβληθεί, και ξεκινήσει στον ίδιο χώρο εντός των επόμενων δύο (2) ημερών, όλα τα στοιχήματα στο γεγονός αυτό εξακολουθούν να ισχύουν. Εάν αναβληθεί και πραγματοποιηθεί σε άλλο χώρο, όλα τα στοιχήματα στο γεγονός αυτό ακυρώνονται.

### 50.2. Championship Outrights (Μακροπρόθεσμο Στοιχείο Πρωταθλήματος)

Επιλέξτε ποιος συμμετέχων θα κερδίσει τη διοργάνωση.

Πιθανές επιλογές: Όλες οι ομάδες/ συμμετέχοντες που έχουν την ευκαιρία να κερδίσουν τη διοργάνωση.

#### 50.2.1. Διευθέτηση

Όλα τα στοιχήματα θα διευθετούνται σύμφωνα με το επίσημο αποτέλεσμα μετά από τον τελευταίο αγώνα της διοργάνωσης. Οι μεταγενέστερες αλλαγές με οποιονδήποτε τρόπο δεν επηρεάζουν τη διευθέτηση.

Εάν μια ομάδα/ συμμετέχων δεν συμμετέχει στον αγώνα, όλα τα μακροπρόθεσμα στοιχήματα σε αυτή την ομάδα/ συμμετέχοντα ακυρώνονται.

Ο χρόνος που αναφέρεται στα τερματικά ενδέχεται να μην αντιστοιχεί στην προγραμματισμένη λήξη της διοργάνωσης.

### 50.3. Race Winner (Νικητής Αγώνα)

Επιλέξτε ποιος συμμετέχων θα κερδίσει τον αγώνα.

Πιθανές επιλογές: Όλες οι ομάδες/ συμμετέχοντες που θα συμμετέχουν στον αγώνα.

### 50.3.1. Διευθέτηση

Όλα τα στοιχήματα θα διευθετούνται σύμφωνα με την τελετή απονομής, εάν υφίσταται. Οι μεταγενέστερες αλλαγές με οποιονδήποτε τρόπο δεν επηρεάζουν τη διευθέτηση.

Εφαρμόζεται κανόνας dead heat.

Εάν μια ομάδα/ συμμετέχων δεν συμμετέχει στον αγώνα, όλα τα μακροπρόθεσμα στοιχήματα σε αυτή την ομάδα/ συμμετέχοντα ακυρώνονται.

Ο χρόνος που αναφέρεται στα τερματικά δεν πρέπει να αντιστοιχεί στην προγραμματισμένη λήξη της διοργάνωσης.

## 50.4. Podium Finish (Τερματισμός στο Βάθρο)

Επιλέξτε ποιος συμμετέχων/ ποια ομάδα θα καταλάβει μία από τις τρεις πρώτες θέσεις της διοργάνωσης.

Πιθανές επιλογές: Όλοι οι συμμετέχοντες/ ομάδες που συμμετέχουν στη διοργάνωση.

### 50.4.1. Διευθέτηση

Όλα τα στοιχήματα διευθετούνται σύμφωνα με την τελετή απονομής, εάν υφίσταται. Οι μεταγενέστερες αλλαγές με οποιονδήποτε τρόπο δεν επηρεάζουν τη διευθέτηση.

Εφαρμόζεται κανόνας dead heat.

Εάν μια ομάδα/ συμμετέχων δεν συμμετέχει στη διοργάνωση, όλα τα μακροπρόθεσμα στοιχήματα σε αυτή την ομάδα/ συμμετέχοντα ακυρώνονται.

Ο χρόνος που αναφέρεται στα τερματικά ενδέχεται να μην αντιστοιχεί στην προγραμματισμένη λήξη της διοργάνωσης.

## 50.5. Head to Head (Υψηλότερη Θέση Μεταξύ 2)

Επιλέξτε το διαγωνιζόμενο/ την ομάδα που θα καταλάβει την υψηλότερη θέση στον τερματισμό.

Πιθανές επιλογές: Συμμετέχων 1, Συμμετέχων 2.

### 50.5.1. Διευθέτηση

Εάν οποιοσδήποτε από τους διαγωνιζόμενους/ οποιαδήποτε από τις ομάδες δεν ξεκινήσει το διαγωνισμό, τα στοιχήματα ακυρώνονται. Εάν κανένας διαγωνιζόμενος/ καμία ομάδα δεν τερματίσει σε ένα γεγονός με δύο ή περισσότερες καταβάσεις, ο αριθμός επιτυχημένων καταβάσεων είναι αυτός που καθορίζει το νικητή. Εάν και οι δύο διαγωνιζόμενοι δεν προκριθούν στη δεύτερη κατάβαση, νικητής είναι ο διαγωνιζόμενος που έλαβε την καλύτερη θέση στην πρώτη κατάβαση.

## 51. Εικονικά Αθλήματα

### 51.1 Γενικοί Κανόνες

Η συμμετοχή σε κάθε είδους εικονικά αθλήματα και εικονικά γεγονότα (συμπεριλαμβανομένων των Ιπποδρομιών και Κυνοδρομιών) που γίνεται στο πλαίσιο της διεξαγωγής στοιχημάτων, επαφίεται

στην αποκλειστική ευθύνη του κάθε συμμετέχοντα και σε συνέχεια την πλήρους, απόλυτης και ανεπιφύλακτης εκ μέρους του αποδοχής των Όρων και Προϋποθέσεων της ΟΠΑΠ οι οποίοι και τα διέπουν.

Τα εικονικά γεγονότα, είτε αφορούν σε αγώνες ή κούρσες, αποτελούν την οπτικοποίηση των αποτελεσμάτων των κληρώσεων που παράγει μια πιστοποιημένη από ανεξάρτητη εταιρία διεξαγωγής ελέγχων Γεννήτρια Τυχαίων Αριθμών (RNG). Από τις κληρώσεις αυτές, προκύπτει η επιλογή του γεγονότος που θα κερδίσει.

Οι ίδιοι κανόνες που ισχύουν για τα στοιχήματα προκαθορισμένων αποδόσεων επί πραγματικών αθλητικών γεγονότων, διέπουν κατά περίπτωση και τα στοιχήματα επί εικονικών γεγονότων.

Σε περίπτωση που εμφανιστεί οποιαδήποτε τεχνική, ηλεκτρονική ή άλλη κρίσιμη δυσλειτουργία που θα επηρεάσει το εικονικό γεγονός με οποιονδήποτε τρόπο, τα στοιχήματα επί του γεγονότος αυτού καθίστανται άκυρα και επιστρέφονται. Εξαίρεση αποτελούν οι περιπτώσεις όπου το αποτέλεσμα έχει διαμορφωθεί και ακολούθως καταχωρηθεί στη βάση δεδομένων της ΟΠΑΠ. Σε οποιαδήποτε περίπτωση έγκυρο αποτέλεσμα θεωρείται αυτό που έχει διαμορφωθεί και καταχωρηθεί στην βάση δεδομένων της ΟΠΑΠ.

Λόγω της φύσης της σύνδεσης και της μετάδοσης των δεδομένων είναι πιθανό, παρά την επιτυχή διαμόρφωση και καταχώρηση στη βάση δεδομένων της ΟΠΑΠ του αποτελέσματος του εικονικού γεγονότος, το γεγονός αυτό, λόγω τεχνικών ή οποιονδήποτε άλλων περιορισμών, να μη μεταδίδεται σε επαρκή ποιότητα ή και καθόλου. Στην περίπτωση αυτή, το αποτέλεσμα του εικονικού γεγονότος θεωρείται έγκυρο και τα στοιχήματα ισχύουν κανονικά, καθώς αυτό έχει ήδη διαμορφωθεί και καταχωρηθεί στη βάση. Αντιστοίχως, στις περιπτώσεις όπου η ροή ή ακόμη και ο σχολιασμός ενός εικονικού γεγονότος είναι εκτός συγχρονισμού, όλα τα στοιχήματα παραμένουν σε ισχύ.

Ως ελάχιστο ποσό στοιχήματος ορίζεται στα 0,25€, με την τυπική διάρκεια κάθε εικονικού γεγονότος να κυμαίνεται μεταξύ 1 και 4 λεπτών.

Όλα τα στοιχήματα τοποθετούνται μόνο πριν από την έναρξη του γεγονότος. Οι αγορές ενός γεγονότος Virtual Sports θα αποσύρονται και δεν θα είναι δυνατόν να επιλεγούν από τη στιγμή της έναρξης του γεγονότος και μετά. Οποιοδήποτε στοιχίμα γίνει αποδεκτό μετά την έναρξη του εικονικού γεγονότος θα ακυρώνεται και θα επιστρέφεται.

Μετά το τέλος του γεγονότος τόσο οι επιλογές που κερδίζουν όσο και οι αποδόσεις θα εμφανιστούν στη ροή (stream) για σύντομο χρονικό διάστημα.

Με το ξεκίνημα ενός εικονικού γεγονότος, οι αγορές στοιχημάτων ανανεώνονται για να εμφανιστούν οι επιλογές στοιχηματισμού του επόμενου γεγονότος.

Επιτρέπονται τα πολλαπλά στοιχήματα μεταξύ εικονικών γεγονότων.

Δεν επιτρέπονται τα πολλαπλά στοιχήματα μεταξύ πραγματικών και εικονικών γεγονότων.

Σε κάθε εικονικό γεγονός ποδοσφαίρου ή/και μπάσκετ, προβάλλονται στιγμιότυπα (highlights) με τις κορυφαίες φάσεις, ενώ κάθε στιγμιότυπο παρουσιάζει είτε κάποιο γκολ/καλάθι, είτε κάποια αστοχία ή κάποια απόκρουση από τερματοφύλακα. Στα εικονικά γεγονότα τένις, ιπποδρομιών, κυνοδρομιών, ποδηλασίας ή/και speedway, προβάλλεται ολόκληρο το παιχνίδι ή η κούρσα.

Πριν από την έναρξη κάθε εικονικού γεγονότος ποδοσφαίρου, μπάσκετ ή και τένις, υπάρχει παρουσίαση των αντιπάλων όσον αφορά την αξιολόγηση/βαθμολογία τους επιπλέον του μέσου όρου τερμάτων/ πόντων και της απόδοσης κατά τους τελευταίους 5 αγώνες τους και / ή οποιεσδήποτε άλλες πληροφορίες που μπορούν να διατίθενται κατά περιόδους, όπως ιστορικό αποτελεσμάτων μεταξύ των ομάδων, ενώ στα εικονικά γεγονότα ιπποδρομιών, κυνοδρομιών, ποδηλασίας ή/και speedway δίνονται στοιχεία για τη φόρμα των συμμετεχόντων.

## 51.2 Εικονικό Ποδόσφαιρο

### 51.2.1 Διευθέτηση

Όλα τα στοιχήματα διευθετούνται σύμφωνα με το αποτέλεσμα μετά από το τέλος του αγώνα.

### 51.2.2 Αγορές

Αποτέλεσμα αγώνα: Ο παίκτης καλείται να προβλέψει το τελικό αποτέλεσμα του αγώνα.

Τελικό σκορ: Ο παίκτης καλείται να προβλέψει το ακριβές σκορ του αγώνα.

Διπλή ευκαιρία: Ο παίκτης καλείται να επιλέξει ανάμεσα από τρεις διαθέσιμες επιλογές για το αποτέλεσμα του αγώνα, 1X νίκη της γηπεδούχου ή ισοπαλία, X2 ισοπαλία ή νίκη της φιλοξενούμενης ομάδας, 12 νίκη της γηπεδούχου ή της φιλοξενούμενης ομάδας

Συνολικά γκολ: Ο παίκτης καλείται να προβλέψει τον ακριβή αριθμό γκολ που θα επιτευχθούν στον αγώνα. Μπορούν να σημειωθούν μέχρι 6 γκολ το μέγιστο.

Γκολ Over/Under: Ο παίκτης καλείται να προβλέψει αν θα σημειωθούν περισσότερα ή λιγότερα από 2,5 γκολ στον αγώνα.

## 51.3 Εικονικό Μπάσκετ

### 51.3.1 Διευθέτηση

Όλα τα στοιχήματα διευθετούνται σύμφωνα με το αποτέλεσμα μετά από το τέλος του αγώνα.

### 51.3.2 Αγορές

Νικητής αγώνα: Ο παίκτης καλείται να προβλέψει τον νικητή του αγώνα.

Over/Under Σύνολο Πόντων: Ο παίκτης καλείται να προβλέψει τους συνολικούς πόντους που θα σημειώσουν οι δύο ομάδες.



Over/Under Σύνολο Πόντων Γηπεδούχου: Ο παίκτης καλείται να προβλέψει τους συνολικούς πόντους που θα σημειώσει η Γηπεδούχος ομάδα.

Over/Under Σύνολο Πόντων Φιλοξενούμενης: Ο παίκτης καλείται να προβλέψει τους συνολικούς πόντους που θα σημειώσει η Φιλοξενούμενη ομάδα.

Χάντικαπ: Ο παίκτης καλείται να προβλέψει το Χάντικαπ του Συνόλου Πόντων μεταξύ Φιλοξενούμενης και Γηπεδούχου.

## **51.4 Εικονικό Τένις**

### *51.4.1 Διευθέτηση*

Ο αγώνας εικονικού τένις αποτελείται από ένα ολόκληρο τένις game.

Το σύνολο των πόντων εμφανίζεται στη ροή (stream).

Όλα τα στοιχήματα διευθετούνται σύμφωνα με το αποτέλεσμα μετά από το τέλος του game.

### *51.4.2 Αγορές*

Νικητής : Ο παίκτης καλείται να προβλέψει τον νικητή του game.

Σκορ παιχνιδιού: Ο παίκτης καλείται να προβλέψει το σκορ του game.

Συνολικοί Πόντοι: Ο παίκτης καλείται να προβλέψει τους συνολικούς πόντους του game.

## **51.5 Εικονικές Ιπποδρομίες / Ποδηλασία / Κυνοδρομίες / Speedway**

### *51.5.1 Διευθέτηση*

Το πλασάρισμα (θέση) του κάθε αλόγου εμφανίζεται στη ροή συνεχώς. Το φώτο-φίνις παρέχεται στο τέλος κάθε κούρσας για να διευκρινιστούν οι τρεις (Ιπποδρομίες / Ποδηλασία) ή οι δύο (Κυνοδρομίες/Speedway) πρώτες θέσεις.

### *51.5.2 Αγορές*

Νικητής: Ο παίκτης καλείται να προβλέψει τον νικητή της Ιπποδρομίας / Ποδηλασίας / Κυνοδρομίας / Speedway

