Contents

1. عام شرائط اور تعریفیں
2. عام شرائط
3. عمومی بیٹنگ کے قواعد
   3.1. شرط پرچی فروخت
   3.2. شرط پرچی ترمیم
   3.3. پاور بیٹ
4. شرط کی اقسام
   4.1. سنگل شرط
   4.2. ایکومیولیٹر شرط
   4.3. سسٹم شرط
   4.4. چین
   4.5. ایڈوانسبیٹ
   4.6. پرومو کوڈ شرط
   4.7. ملٹی بیٹ
   4.8. اینٹی ایکومیولیٹر
   4.9. مشروط شرط
   4.10. لکی
   4.11. پیٹنٹ
5. خود اخراج
6. تنازعات کے حل
7. اکاؤنٹس ، ادائیگی اور بونس
   7.1. اکاؤنٹ
   7.2. خوراک اور ادائیگی
   7.3. بونس
8. براہ راست شرط لگانا
9. میچ کے نتائج ، تاریخیں اور ٹائمز شروع کرنا
10. کھیلوں کے قواعد
    10.1. بمبار
    10.2. آسٹریلیائی قواعد فٹ بال
    10.3. امریکی فٹ بال
    10.4. بیڈ منٹن ، ٹیبل ٹینس ، بیچ والی بال
    10.5. باسکٹ بال
    10.6. باسکٹ بال 3x3
    10.7. بیس بال ، سافٹ بال
    10.8. بائیتھلون
    10.9. باکسنگ ، مارشل آرٹس
    10.10. یو ایف سی

10.11. بائیسکل ریسنگ
10.12. واٹر پولو
10.13. والی بال
10.14. ہینڈ بال
10.15. گولف
10.16. ڈارٹس
10.17. کرلنگ
10.18. کرکٹ
10.19. بیچ ہینڈ بال
10.20. بیچ فٹ بال
10.21. رگبی
10.22. پارس ریسنگ
10.23. اسکواش
10.24. اسنوکر
10.25. ٹینس
10.26. فلور بال
10.27. فٹ بال
10.28. فٹ بال
10.29. فیلڈ ہاکی
10.30. ہینڈی
10.31. آئس ہاکی
10.32. پیالے
10.33. شطرنج
10.34. فارمولا ون ، موٹر سائیکلیں ، اسپیڈ وے
10.35. ریس بوٹ
10.36. کیرین
10.37. آٹو ریس (جاپانی اسپیڈ وے)
10.38. لاکروس
10.39. سکیٹ کراس
10.40. ٹی وی گیمز
10.41. سیاست
10.42. ای سپورٹس
10.43. اولمپک کھیل
10.44. موسم سرما کے کھیل
10.45. گیلک فٹ بال ، پھینکنا
10.46. موسم
10.47. مختصر فٹ بال
10.48. سٹریٹ فٹ بال 3x3
10.49. اسٹریٹ پاور فٹ بال 2x2. ورلڈ کپ

10.50. فٹ بال ٹینس
10.51. ہیڈیس
10.52. صابن فٹ بال (خواتین)
10.53. صابن فٹ بال (مردوں)
10.54. کراس والی
10.55. رینڈم لیگ
10.56. ایسپورٹس فٹ بال (فیفا)
10.57. کبڈی
10.58. مائی تھائی
10.59. یو ایف سی غیر منقولہ ٹورنامنٹ
10.60. انسداد ہڑتال اور سی ایس: گو ونگ مین
10.61. ایسپورٹس آئس ہاکی
10.62. ای سپورٹس یو ایف سی
10.63. یو ایف سی 4. اسٹریٹ فائٹ
10.64. ٹینکوں کی دنیا
10.65. ایسپورٹس ٹینس
10.66. ڈوٹا 2
10.67. کیڑے
10.68. ای سپورٹس. مارشل آرٹس. ڈبلیو ڈبلیو ای
10.69. ایسپورٹس کرکٹ
10.70. بگ بیش کرکٹ
10.71. مرٹل کمبٹ ایکس
10.72. ایسپورٹس ہینڈ بال
10.73. روئنگ، سیلنگ
10.74. ٹیک بال
10.75. کنگ والی بال
10.76. ٹیکولی
10.77. راکٹ لیگ
10.78. میدان جنگ
10.79. لاٹری
10.80. ایسپورٹس رگبی
10.81. ایسپورٹس امریکی فٹ بال
10.82. ایسپورٹس ریلی
10.83. ایسپورٹس گالف
10.84. ایسپورٹس بیس بال
10.85. اسٹریٹ فائٹر V
10.86. زلزلہ 4
10.87. کال آف ڈیوٹی
10.88. ہیرتھ اسٹون

10.89. ایسپورٹس لاکروس
10.90. کھڑی
10.91. کراس فٹ گیمز
10.92. ایسپورٹس فلور بال
10.93. ایسپورٹس فارمولا 1
10.94. ای سپورٹس ناراض پرندے
10.95. ناانصافی 2
10.96. پیساپالو
10.97. ٹیکن VII
10.98. خصوصی شرط
10.99. پیشہ ورانہ کشتی
10.100. کارڈ گیم "دورک"
10.101. کارڈ گیم
10.102. سیکا
10.103. پوکر
10.104. بیکارٹ
10.105. نرد
10.106. اسٹار کرافٹ
10.107. ڈسک جام
10.108. لیگ آف لیجنڈز (اے آر اے ایم)
10.109. لیگ آف لیجنڈز (کلاسک موڈ، پرولیو)
10.110. جنگجوؤں کا بادشاہ
10.111. طاقت اور جادو III کے ہیرو
10.112. ایسپورٹس ٹیبل ٹینس
10.113. ایسپورٹس پول
10.114. Esports پول (سنوکر)
10.115. فلیٹ آؤٹ 4
10.116. ایسپورٹس آئس ہاکی (شوٹ آؤٹ)
10.117. شوٹر PUBG
10.118. کوک بورو
10.119. این بی اے کھیل کے میدان
10.120. لیزر لیگ
10.121. بیٹلرائٹ ، ڈبلیو ڈبلیو ای بیٹل گراؤنڈز
10.122. میوٹنٹ فٹ بال لیگ
10.123. کراس آؤٹ
10.124. رینبو چھ محاصرہ
10.125. ایسپورٹس فٹ والی
10.126. ایسپورٹس منی آئس ہاکی
10.127. قاتل جبلت

10.128. سماجی فٹ بال
10.129. پکسل کپ فٹ بال
10.130. ایسپورٹس فوس بال
10.131. ٹیبل فٹ بال پرو
10.132. ایسپورٹس فٹ بال (PES)
10.133. ایسپورٹس آسٹریلوی فٹ بال
10.134. سپر آرکیڈ فٹ بال
10.135. ماربل فٹ بال
10.136. ماربل باسکٹ بال
10.137. ماربل گالف
10.138. سنگ مرمر کی شوٹنگ
10.139. ماربل فجیٹ اسپنرز
10.140. سنگ مرمر بلئرڈس
10.141. ماربل کرلنگ
10.142. سنگ مرمر کا تصادم
10.143. سنگ مرمر کی لہریں
10.144. ماربل گول پدف
10.145. ماربل گول پدف
10.146. ماربل سلائیڈز
10.147. سنگ مرمر کی دوڑ
10.148. ماربل ایم ایم اے
10.149. ماربل بلاک بریکر
10.150. ماربل لوٹو
10.151. ماربل بیس بال
10.152. ماربل والی بال
10.153. چھاپہ: شیڈو لیجنڈز
10.154. ایسپورٹس باسکٹ بال (کھیل کا میدان)
10.155. حملہ اسکوائر
10.156. رسی کاٹ
10.157. حادثہ
10.158. سب وے سرفرز
10.159. صوتی نسلیں
10.160. سپائیک بوٹس
10.161. بلیڈ اور روح
10.162. گیند پکڑنے والے
10.163. زیادہ پکایا
10.164. ایٹیکوانڈو
10.165. ایسپورٹس والی بال
10.166. جمپ فورس

10.167. مکمل طور پر درست جنگ سمیلیٹر (ٹیبز)
10.168. سیکیرو
10.169. ایسپورٹس سائیکل ریسنگ
10.170. رمبل ستارے
10.171. جھگڑا
10.172. جنگ کی گرج
10.173. روبوٹ چیمپئنز
10.174. کارڈ فٹ بال
10.175. سیگا فٹ بال
10.176. مردہ یا زندہ VI
10.177. ڈوٹا آٹو شطرنج
10.178. ڈارٹس لائیو
10.179. کوپانیٹو فٹ بال (سائبر)
10.180. سپر بلڈ ہاکی
10.181. سپر ککرز لیگ
10.182. جنگی جہاز
10.183. جنگی جہازوں کی دنیا
10.184. ٹیبل ہاکی
10.185. ٹیبل فٹ بال
10.186. ایئر ہاکی
10.187. ایئر ہاکی انفینٹی کپ
10.188. فتح کا فارمولا
10.189. روسی لوٹو
10.190. رگبال
10.191. مجرم گیئر
10.192. مردہ یا زندہ Vi ٹورنامنٹ
10.193. پکل بال
10.194. قاتل جوکر
10.195. سیٹ ای میزو
10.196. بگرمبل باکسنگ. عقیدہ چیمپئن شپ
10.197. فریسبی
10.198. کرسٹل
10.199. شارٹ اسٹرائیک ٹورنامنٹ
10.200. پائپر بریول
10.201. سبسوکر
10.202. سپر فٹ بال دھماکے. ورلڈ کپ
10.203. اعلی بمقابلہ کم
10.204. گیگاباش
10.205. گولڈ رش

10.206. Fast Bowling
10.207. CardsCricket
10.208. کارڈ باسکٹ بال
10.209. ای اسپورٹس کوئڈچ
10.210. Hellish Quart
10.211. Mortal Kombat 1
10.212. Roller Champions
10.213. Phygital Football
10.214. Fatal Fury
10.215. Overwatch
10.216. رولیٹ
10.217. Looney Tunes
10.218. Rematch. Cyber League
10.219. Mega Baseball
10.220. Tekken 8
10.221. Cuphead
11. مالی شرط
12. دستیاب مارکیٹس (نتائج)
13. OptionBet
14. اضافی شرط
15. مثالیں
15.1. سنگل شرط کی مثال
15.2. جمع کرنے والا شرط کی مثال
15.3. نظام شرط مثال
15.4. ایشیائی معذور سنگل شرط
15.5. ایشیائی معذور شرط کے حصے کے طور پر accumulator شرط
15.6. ایشیائی کل شرط
15.7. چین شرط کی مثال
16. مجموعی طور پر 15 ٹوٹو
16.1. بیچ شرط
16.2. عمومی اصطلاحات
16.3. انعام فنڈ کی تقسیم کی طرف سے
16.4. عمومی دفعات
16.5. ٹوٹو شرط لگانے کا طریقہ
16.6. جیک پاٹ ادائیگی
16.7. متنازعہ مقدمات
17. ٹوٹو "درست اسکور"
17.1. شرط لگانے کا طریقہ ٹوٹو "درست اسکور
18. ٹوٹیلیزٹر فٹ بال۔ٹوٹو
18.1. عمومی دفعات
18.2. ٹوٹو فٹ بال شرط
18.3. ٹوٹو فٹ بال کا حساب

18.4. انعام فنڈ کی تقسیم

18.5. جیت کا حساب

19. ٹوٹو "آئس ہاکی"

20. ٹوٹو"باسکٹ بال"

21. « فیفا » TOTO

22. ایسپورٹس ٹوٹو

22.1. انعام فنڈ اور جیک پاٹ کی تقسیم

23. مکمل مفت

24. معلومات کے اہم ذرائع

25. "جمع کرنے والا" اور "سسٹم" شرط کا حساب کتاب

26. کیسینو

26.1. پروموشنز

26.2. Wagering کھیل کی فہرست بند کرو

26.3. غلطیاں یا غلطیاں

26.4. فورس میجر ایونٹس

27. گولڈن ریس

27.1. ورچوئل فٹ بال

27.2. ورچوئل 3D

27.3. گریہاؤنڈ اور گھوڑے کی دوڑ

27.4. موٹر سائیکل کی ریس

27.5. اسپیڈ وے

28. عالمی شرط

28.1. ورچوئل فٹ بال

28.2. کتوں اور گھوڑوں پر شرطیں

28.3. فٹ بال لیگ

28.4. موٹر سائیکل اسپیڈ وے ریسز (صرف 4 شرکاء)

29. انصاف اور آر این جی ٹیسٹنگ کے طریقے

30. ذاتی ڈیٹا کی رازداری اور انتظام

30.1. رازداری

30.2. ذاتی ڈیٹا پروسیسنگ کے لئے رضامندی

30.3. معلومات جمع کرنے کے مقاصد

30.4. ڈیٹا جمع کرنے اور پروسیسنگ کے ذرائع

30.5. ڈیٹا کا استعمال

30.6. معلومات کا انکشاف

30.7. رسائی

30.8. کوکیز

30.9. الیکٹرانک سروس فراہم کرنے والوں کے استعمال کی رضامندی

30.10. سیکیورٹی جائزوں کے لیے رضامندی

30.11. سیکورٹی

30.12. نابالغوں کا تحفظ

30.13. بین الاقوامی منتقلی

30.14. تیسری پارٹی کے تعلقات

30.15. قانونی دستبرداری

30.16. رازداری کی پالیسی پر رضامندی

31. اینٹی منی لانڈرنگ/فنانسنگ کا مقابلہ کرنا

32. KYC پالیسیاں

33. ذمہ دار گیمنگ

1. عام شرائط اور تعریفیں

کتاب سازون اکسبیٹ سے متعلق درج ذیل بیٹنگ قواعد (اس کے بعد قواعد کے طور پر جانا جاتا ہے)

شرط کو قبول کرنے ، جیت کی ادائیگی اور تنازعات کو حل کرنے کے ساتھ ساتھ مخصوص کو بھی متعین کریں

کچھ کھیلوں پر کچھ شرطوں کی خصوصیات. یہ قواعد کسی دوسرے تعلقات پر حکومت کریں گے

کتاب سازون اکسبیٹ اور گاہک

یہ قواعد ویب سائٹ پر اورون اکسبیٹ بیٹنگ کی سہولیات پر شرط لگانے پر لاگو ہوں گے

شرط ۔

ممکنہ جیت کے مابین داخل ہونے کے لئے خطرہ سے چلنے والا معاہدہ ہے

قائم کردہ قواعد کے تحت گاہک اور کتاب ساز ، جہاں تکمیل

اس طرح کے معاہدے کو کسی ایسے واقعے سے مشروط کیا جاتا ہے جس کا نتیجہ ابھی باقی ہے

پرعزم. کتاب ساز کے ذریعہ پیش کردہ شرائط پر بیٹس قبول کیے جاتے ہیں

نتیجہ ۔ ایونٹ (واقعات) کا نتیجہ ہے جس پر شرط رکھی گئی تھی

کسٹمر ۔ ایک فرد ہے جو کتاب ساز کے ساتھ کسی نتیجے پر شرط لگاتا ہے

شرط منسوخ کرنا ۔

ایک ایسا نتیجہ ہے جس پر شرط طے نہیں کی جاتی ہے اور جیت کی ادائیگی نہیں کی جاتی ہے. کے مطابق

قواعد ، " شرط منسوخی " کی صورت میں ، کے مابین ایک انتظام

کتاب ساز اور صارف کو غیر تسلی بخش سمجھا جائے گا اور داؤ پر لگے گا

واپس کردیا جائے

باقاعدہ وقت ۔

میچ کی مدت متعلقہ کھیل کے ضوابط سے مشروط ہے

ریفری کے ذریعہ شامل وقت سمیت. باقاعدہ وقت میں اضافی وقت شامل نہیں ہوتا ہے

اوور ٹائم (زبانیں) ، پنلٹی شوٹ آؤٹ وغیرہ

2. عام شرائط

1. پالتو جانور صرف ان افراد کے ذریعہ رکھے جاسکتے ہیں جن کی عمر 18 سال ہے یا ان کی ریاست میں اکثریت کی عمر (اگر اکثریت کی عمر 18 سال سے زیادہ ہے) اور بیٹنگ سے اتفاق کرتے ہیں کتاب ساز کے ذریعہ پیش کردہ قواعد. اس ضابطے کی خلاف ورزی کے لئے صارف کو ذمہ دار ٹھہرایا جائے گا
ویب سائٹ پر اندراج اور کھیل کر ، آپ اس بات کی تصدیق کرتے ہیں کہ آپ جوئے کی لت میں مبتلا نہیں ہیں
2. مندرجہ ذیل افراد کو شرط لگانے کی اجازت نہیں ہے
وہ افراد جو تقرری کے وقت 18 سال سے کم عمر ہیں
وہ افراد جو براہ راست واقعات میں حصہ لیتے ہیں جن پر شرط لگائی جارہی ہے (جیسے کھیلوں کے لوگ کوچ ، ریفری ، کلب مالکان یا کلب مینجمنٹ ، یا دوسرے افراد جو کر سکتے ہیں
ایونٹ کے نتائج پر اثر انداز کریں) ، نیز کسی بھی فرد کی طرف سے کام کرنے والے افراد یا
ان سے وابستہ
دوسرے بک میکرز کی نمائندگی کرنے والے افراد
وہ افراد جن کو کتاب ساز کے ساتھ معاہدہ کرنے سے منع کیا گیا ہے
موثر قانون سازی
3. ویب سائٹ تک رسائی اور / یا استعمال کرنے کا حق (بشمول ویب سائٹ کے ذریعہ پیش کی جانے والی کسی بھی یا تمام مصنوعات سمیت) بعض ممالک میں غیر قانونی سمجھا جاسکتا ہے (مثال کے طور پر ، امریکہ, برطانیہ ، قبرص ، نیدرلینڈز وغیرہ). ہمارا ارادہ نہیں ہے کہ ہماری ویب سائٹ کھیلوں کی بیٹنگ ، جوئے یا دیگر مقاصد کے لئے استعمال کی جائے جو ان ممالک یا دائرہ اختیار میں رہتے ہیں جن میں اس طرح کی سرگرمی غیر قانونی ہے
4. حقیقت یہ ہے کہ ہماری ویب سائٹ ایسے ملک اور / میں دستیاب ہے/یا دائرہ اختیار یا یہ کہ ان ممالک میں سے کسی کی سرکاری زبان میں یہ ظاہر کیا جاسکتا ہے کہ وہ ہماری ویب سائٹ کو استعمال کرنے اور فنڈز کو آپ کے اکاؤنٹ میں جمع کرنے کے لئے سرکاری اجازت یا قانونی بنیاد نہیں سمجھا جاسکتا یا اپنی جیت واپس لے لو. ویب سائٹ کی دستیابی کا مطلب یہ نہیں ہے کہ اس میں بیٹنگ کے استعمال یا سبسکرائب کرنے کے لئے کوئی تجاویز ، اشتعال انگیزی یا دعوت نامہ موجود ہے, جوا یا کسی بھی دائرہ اختیار میں دوسری خدمات میں سے جہاں ایسی سرگرمی غیر قانونی ہے
5. آپ اس بات کا تعین کرنے کے ذمہ دار ہیں کہ آیا آپ تک رسائی اور/یا ویب سائٹ کا استعمال آپ کے دائرہ اختیار میں قابل اطلاق قوانین کے مطابق ہے اور آپ ہمیں اس بات کی ضمانت دیتے ہیں کہ جہاں آپ رہتے ہیں اس علاقے میں جوا قانونی ہے. جب کوئی اکاؤنٹ کھولتے ہو اور / یا ہماری ویب سائٹ کا استعمال کرتے ہو تو آپ کو یہ یقینی بنانا ہوگا کہ آپ جس علاقے میں رہتے ہیں اس میں آپ کے اقدامات قانونی ہیں. آپ اس بات کی بھی ضمانت دیتے ہیں اور اس سے اتفاق کرتے ہیں کہ ہماری ویب سائٹ پر اندراج کرنے سے پہلے آپ کو قانونی مشورہ ملا ہے. اگر ہم جانتے ہیں کہ آپ اس ملک میں رہائشی ہیں جہاں ہماری ویب سائٹ کا استعمال غیر قانونی سمجھا جاتا ہے
ہمیں یہ حق حاصل ہوگا کہ آپ اپنا اکاؤنٹ بند کردیں اور اس کی بندش کے وقت آپ کے اکاؤنٹ میں کوئی باقی توازن واپس کردیں (آپ کی حالیہ رقم کے بعد جمع ہونے والی کسی بھی جیت کی کٹوتی کے بعد) بنایا گیا تھا)
6. کتاب ساز ان صارفین سے شرط لگانے سے انکار کرنے کا حقدار ہوگا جو ان قواعد کی پاسداری میں ناکام رہتے ہیں
کتاب ساز کسی بھی صارف سے کسی بھی قسم کی شرط قبول کرنے سے انکار کرنے کا حق محفوظ رکھتا ہے کیا انہیں طرز عمل اور عوامی نظم و ضبط کے معاشرتی معیار کی خلاف ورزی کرنی چاہئے
7. کتاب ساز کو یہ حق حاصل ہے کہ وہ کسی بھی فرد سے شرط قبول کرنے سے انکار کرے بغیر

وجہ
پروسیسنگ سینٹر کے ذریعہ فراہم کردہ ڈیٹا کی بنیاد پر تمام شرطیں طے کی جائیں گی
8. سرکاری تاریخ سے 30 (تیس) کیلنڈر دن کے اندر بیٹٹر کو جیت کی ادائیگی کی جائے گی
شرط پرچی پر تازہ ترین ایونٹ کے نتائج کی اشاعت
9. اگر کسٹمر کے ذریعہ رکھی گئی شرط جیت جاتی ہے تو اگر اس طرح کی شرط میں بیان کردہ تمام نتائج ہوتے ہیں صحیح پیش گوئی کی گئی ہے
10. شرط لگانے کی شرائط (odds ، معذور ، کل ، زیادہ سے زیادہ داؤ کی حدود وغیرہ) مختلف حالت سے مشروط ہوسکتی ہیں
شرط لگانے کے بعد ، لیکن اس سے شرط لگانے کے وقت ان شرائط پر کوئی اثر نہیں پڑتا ہے
کسی انتظام میں داخل ہونے سے پہلے ، صارف موجودہ پریمچ مارکیٹوں میں تمام تبدیلیوں کی جانچ کرے گا
11. تکنیکی ناکامیوں اور نامکمل ندیوں وغیرہ کی صورت میں. ایسپورٹس براہ راست پر شرط صرف اس صورت میں واپس کردی جائے گی جب زیربحث واقعہ پیش نہ آئے یا کتاب ساز کے ذریعہ ایونٹ پر شرط نہ لگائی جائے
12. اگر کوئی ملازم شرط قبول کرتے ہوئے غلطی کرتا ہے (واقعات کی فہرست میں واضح غلط نشانات
پیش کردہ بیٹنگ مارکیٹوں اور شرط وغیرہ کے مابین مشکلات کی عدم مطابقت ، یا ان قواعد کی خلاف ورزی کرتے ہوئے شرط کو قبول کرلیا جاتا ہے ، یا اگر کوئی اور اشارے ملتے ہیں کہ شرط غلط ہے تو, کتاب ساز کو اس طرح کے دائو کو کالعدم قرار دینے کا حق محفوظ ہے. اس طرح کے دائو پر واپسی کی ادائیگی ہوگی
1 کی مشکلات
13. . واضح طور پر غلط مشکلات کی صورت میں ، اس طرح کی شرط کو حتمی نتائج کی بنیاد پر مخصوص مارکیٹ پر لاگو موثر مشکلات کی بنیاد پر طے کیا جائے گا
14. میچوں کی غیر منقولہ شکل میں شکوک و شبہات کی صورت میں ، کمپنی کو کسی بین الاقوامی تنظیم کے حتمی اختتام سے قبل کھیلوں کے پروگرام پر شرط لگانے کا حق محفوظ ہے اور
شرط کو غلط قرار دیں اگر غیر منقولہ کھیل کی حقیقت کا تعین کیا جائے. ان دائو کی ادائیگی مشکلات "1" سے کی گئی ہے". انتظامیہ صارفین کو ثبوت اور نتائج پیش کرنے کا پابند نہیں ہے
15. ون اکسبیٹ کھیل میں منصفانہ کھیل کو یقینی بنانے کے لئے پرعزم ہے اور اسے پوری طرح معلوم ہے کہ کھیلوں کے واقعات (نیز دیگر واقعات) کی ہیرا پھیری مجرمانہ کارروائیوں (منظم میچ فکسنگ) سے منسلک ہے, بدعنوانی وغیرہ) بشمول منظم مجرمانہ سرگرمیاں ، نیز بین الاقوامی اور سرحد پار سے منظم جرائم. اس کے نتیجے میں ، ون اکسبیٹ " کھیلوں کی مقابلوں کے نظم و نسق سے متعلق یورپ کنونشن کے اہداف اور بنیادی مقاصد کی مکمل تعمیل کرتا ہے " (CETS
نمبر 215) ، نیز متعلقہ قانون سازی کی ضروریات
کتاب ساز کالعدم شرط لگانے کا حقدار ہے اگر گندے کھیل (مچ فکسنگ) کا کوئی شبہ یا تصدیق ہو تو ، کسی دوسرے صارف کے اکاؤنٹ کا استعمال کرتے ہوئے شرط لگائے جارہے ہیں, کسی تیسرے فریق یا کسی غیر معمولی بیٹنگ سرگرمی کے ذریعہ کسی صارف کے اکاؤنٹ کا استعمال (یعنی قسم ، سائز ، حجم اور شرط لگانے کے انداز میں کوئی فرق)
اصطلاح " فول پلے " سے مراد وہ پسندیدہ ہے جو جان بوجھ کر میچ یا میچ فکسنگ سے محروم ہوتا ہے جیسا کہ مالی، مسابقتی یا دیگر وجوہات کی بناء پر مقابلہ کے قواعد کے مطابق بیان کیا گیا ہے, نیز متعلقہ کھیل کے قواعد کی کوئی اور خلاف ورزی
16. . اگر ان قواعد میں ترمیم کی جائے تو ، صارفین کو اسی کے مطابق مطلع کیا جائے گا. مقررہ تاریخ کے بعد قبول کردہ بٹس ترمیم شدہ قواعد کے تابع ہوں گی. اس سے قبل شرطیں کوئی تبدیلی نہیں رہیں گی
17. کسی شرط کی تصدیق حاصل کرنے کے دوران کنکشن کی ناکامی میں اس طرح کی شرط منسوخ کرنے کی

ضرورت نہیں ہوگی

18. شرط لگانے سے اس بات کا ثبوت ملتا ہے کہ گاہک ان بیٹنگ قواعد سے اتفاق کرتا ہے اور اسے قبول کرتا ہے
19. بیٹس طے کیے جائیں گے اور جیت کا تعین صرف کتاب ساز کے اعلان کردہ نتائج کی بنیاد پر کیا جائے گا. ایونٹ کے نتائج ، تاریخ اور اصل آغاز کے وقت کے بارے میں کسی بھی شکایات پر متعلقہ کھیلوں کی فیڈریشنوں کی سرکاری دستاویزات کے ساتھ مل کر غور کیا جائے گا
20. کسی ٹیم کے نام کی نقل حرفی (یا ترجمہ) کے سلسلے میں یا پیدا ہونے والی کوئی شکایت نہیں
پلیئر کا کنیت ، یا کھیلوں کے مقام پر کتاب ساز غور کریں گے. صرف سہولت کے لئے ٹورنامنٹ کا عنوان دیا جاتا ہے. ٹورنامنٹ کے عنوان میں کسی غلطی کے نتیجے میں حصص کی واپسی نہیں ہوگی
21. کسی بھی صورت میں کتاب ساز ون اکسبیٹ کو کسی بھی بالواسطہ ، خودکش حملہ کے لئے گاہک کے لئے ذمہ دار نہیں ٹھہرایا جائے گا
یا حادثاتی نقصانات یا نقصانات (بشمول منافع کا نقصان) ، حالانکہ وہ ہوسکتے ہیں
مطلع کیا گیا ہے کہ اس طرح کے نقصانات یا نقصانات ہونے کا امکان ہے
22. کتاب ساز ان قواعد کو اپ ڈیٹ کرنے اور کسی بھی وقت نئی دفعات شامل کرنے کا حق محفوظ رکھتا ہے
اس طرح کے نئے قواعد یا ترامیم ویب سائٹ پر اشاعت کے فورا. بعد نافذ ہوں گی
23. ون اکسبیٹ صارفین کو جیتنے کی مشکلات اور ممکنہ نتائج اور کے بارے میں آگاہ کیا جاتا ہے
ہارنے کے خطرات
"میرا اکاؤنٹ" سیکشن کے ذریعے آپ کی واپسی اور ذخائر تک رسائی حاصل کی جاسکتی ہے

3. عمومی بیٹنگ کے قواعد

کتاب ساز مشکلات کے ساتھ بیٹنگ مارکیٹوں کی فہرست کی بنیاد پر شرط قبول کرتا ہے جو سمجھے جانے والے خیال کی عکاسی کرتا ہے
ہر نتائج کا امکان

1. کسی بھی انتخاب پر کم سے کم داؤ $ 0.30 / € 0.20 ہے
2. کتاب ساز کے ذریعہ ہر انتخاب کے لئے کم سے کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ کا تعین کیا جاتا ہے
الگ سے. کھیل اور واقعہ کے ذریعہ زیادہ سے زیادہ داؤ کی حدود مختلف ہوتی ہیں. جب بھی جمع کرنے والا (نظام)
شرط میں متعدد ٹانگوں پر مشتمل ہے جس میں مختلف داؤ کی حدود ہیں ، سب سے کم زیادہ سے زیادہ داؤ کی حد ہوگی
درخواست دیں
3. زیادہ سے زیادہ واپسی € 50،000 (یا غیر ملکی کرنسی میں مساوی رقم) فی شرط تک محدود ہے
4. کمپنی کو مخصوص مارکیٹوں پر زیادہ سے زیادہ داؤ اور مشکلات کو محدود کرنے کا حق محفوظ ہے
نیز زیادہ سے زیادہ داؤ اور مشکلات کو محدود یا بڑھانا ، اور کسی بھی دوسری پابندی کو عائد کرنا
بغیر اطلاع کے یا کسی وجہ کے انفرادی صارفین پر
5. کتاب ساز کو درست پیش گوئی کی گئی متعدد شرطوں (بیٹس پر) کا اعلان کرنے کا حق محفوظ ہے
ایک ہی نتیجہ یا نتائج کا مجموعہ اگرچہ مختلف مشکلات کے ساتھ) باطل. اس طرح کے دائو ہوں گے
اگر ان داؤوں کی کل رقم زیادہ سے زیادہ داؤ کی حد سے زیادہ ہو تو 1.00 کی مشکلات پر طے شدہ
کتاب ساز کے ذریعہ مقرر کیا گیا ہے
6. سرور اور اس کی آن لائن رجسٹریشن کے بعد ایک شرط قبول کی جاتی ہے
تصدیق. رجسٹرڈ شرطوں کو تبدیل یا منسوخ نہیں کیا جاسکتا ہے
7. پالتو جانوروں کو صرف اس رقم میں قبول کیا جاتا ہے جو گاہک کے موجودہ توازن سے زیادہ نہیں ہوتا ہے
اکاؤنٹ. ایک بار جب شرط رجسٹرڈ ہوجائے تو ، داؤ اکاؤنٹ سے ڈیبٹ ہوجاتا ہے. شرط لگانے کے بعد
طے پایا ، واپسی گاہک کے اکاؤنٹ میں جمع ہوجاتی ہے
8. ایونٹ کے آغاز سے پہلے ہی پالتو جانور قبول کیے جاتے ہیں۔ متعلقہ تاریخ ، شروع ہونے کا وقت ، اور
اسپورٹس سیکشن میں دکھائی جانے والی تفسیر اشارے ہیں. ایونٹ کے بعد رکھی گئی کوئی شرط ہے
کسی بھی وجہ سے شروع کیا جائے گا ، سوائے پلے (براہ راست) شرط کے ، جو شرط لگائے جاتے ہیں
جب ایک واقعہ ہورہا ہے. میچ کے اختتام تک اس طرح کے دائو کو درست سمجھا جائے گا
9. اسپرٹ اور زندہ دائو کو تبدیل یا حذف نہیں کیا جاسکتا ہے سوائے اس کے کہ کچھ معاملات میں بیان کیا گیا ہو پیراگراف 10–14
10. اگر کسی ایک شرط کو منسوخ کردیا جاتا ہے تو ، متعلقہ داؤ واپس کردیا جاتا ہے. جمع کرنے والوں اور سسٹم کی شرطوں میں
جب کوئی ٹانگ یا ٹانگیں منسوخ ہوجاتی ہیں تو ، اس طرح کی ٹانگوں کو شرط کے تصفیے سے خارج کردیا جائے گا
11. اگر شرط غلط طریقے سے طے کی جاتی ہے (جیسے نتائج غلطی سے داخل ہوئے تھے) ، تو اس طرح کے دائو لگائے جائیں گے
دوبارہ گنتی. تاہم ، غلط تصفیہ اور کے درمیان مدت میں شرطیں رکھی گئیں

دوبارہ گنتی کو درست سمجھا جائے گا. اگر شرط لگانے والے کا اکاؤنٹ منفی ثابت ہوتا ہے
اس طرح کی دوبارہ گنتی کے بعد ، جب تک شرط لگانے والے نے کافی رقم جمع نہیں کی تب تک کوئی شرط نہیں رکھی جاسکتی ہے

12. کھیلوں کے کسی بھی پروگرام کو دوبارہ شیڈول یا منسوخ نہیں سمجھا جائے گا جب تک کہ اس کا اعلان نہ کیا جائے
ایونٹ آرگنائزر کے ذریعہ ، کھیلوں کے فیڈریشنوں کی سرکاری ویب سائٹوں پر ، سرکاری دستاویزات جاری کی گئیں
کھیلوں کے کلبوں کی ویب سائٹ ، یا کھیلوں کی معلومات کے دوسرے ذرائع سے. واقعات میں اشارہ کیا گیا کھیلوں کے حصے کو اسی کے مطابق ایڈجسٹ کیا جائے گا
13. اگر صارف جان بوجھ کر عملے کو گمراہ کرے تو شرط منسوخ کردی جائے گی (بک میکر)
ملازمین) جھوٹے اعداد و شمار اور بیٹنگ ، ادائیگی ، نتائج سے متعلق درخواستیں جمع کر کے
واقعہ ، یا اس طرح کی نوعیت کی کوئی اور تفصیلات یا درخواستیں. یہ قاعدہ نابالغوں پر بھی لاگو ہوگا
(18 سال سے کم عمر افراد) اور ان کے والدین
14. اگر کسی معروف نتائج پر یہ شرط رکھی گئی ہو تو شرط منسوخ کردی جائے گی (واقعہ ختم ہوچکا ہے ، لیکن نتائج کو اپ ڈیٹ نہیں کیا گیا ہے)
15. " بیک وقت ختم " قاعدہ وہ نتیجہ ہے جس میں ایک سے زیادہ فاتح ہوتے ہیں
ایونٹ ، ٹورنامنٹ ، چیمپئن شپ وغیرہ. اگر دو فاتحین کا اعلان کیا جائے تو پھر داؤ کی رقم ہے
شرط لگانے کے دوران 2 میں تقسیم. اگر تین یا زیادہ فاتحین کا اعلان کیا جائے تو شرط لگائے گی
" 1 " کے برابر مشکلات کے ساتھ طے کیا جائے. یہ قاعدہ مارکیٹوں پر لاگو نہیں ہوتا ہے " اعلی ہونے کے لئے /"
"مچ اپ"
16. ایس پی (اسٹارٹنگ پرائس) – مشکلات شروع کرنا. اس اصطلاح سے مراد ریس کے آغاز میں مشکلات ہیں ، جو ہیں ریس سے پہلے کسی مقابلے کے منتظمین کی پیش کردہ مشکلات کو اوسط کرکے حساب کیا جاتا ہے
شروع ہوتا ہے. اگر کسی مدمقابل کو ایونٹ کے آغاز سے پہلے ہی واپس لے لیا جاتا ہے یا ریس میں حصہ نہیں لیتا ہے
(متعلقہ سرکاری ٹورنامنٹ پروٹوکول کے مطابق) اور ایک نئی ایس پی مارکیٹ نہیں ہے
تشکیل دیا گیا ، اس مدمقابل پر رکھے گئے تمام شرطیں کالعدم ہوں گی (1.00 کی مشکلات پر قائم)
17. علاقائی چیمپین شپ (فٹ بال ، فٹ بال ، ہاکی ، وغیرہ) کے پالتو جانور 10 دن کے اندر اندر آباد ہیں
اس کی سرکاری ویب سائٹوں پر نتائج کی اشاعت. آپ سرکاری ویب سائٹوں کی فہرست تلاش کرسکتے ہیں
"معلومات کے اہم ذرائع" کے حصے میں". اگر ٹیموں میں سے کوئی ظاہر نہیں کرتا ہے تو ، تمام شرطیں لگائیں گی
ایک (ریفنڈ) کی مشکلات پر طے کیا جائے. اس صورت میں غیر شریک کھیل کو ضبط کرتا ہے
18. واقعات کے لئے قبول شدہ مخففات
    1. سی کے ۔ کونے کی لات
    2. ACE - aces
    3. ایس او – بھیجنے کا کام ختم
    4. پی ٹی – جرمانے کا وقت
    5. وائی سی ۔ پیلے کارڈ
    6. YRC - کارڈ (پیلا اور سرخ کارڈ)

7. ایم ایس ۔ یاد آرہا ہے
8. SOT - ہدف پر شاٹس
9. آف ۔ آفسائڈس
10. F - frugs
11. ایس او جی ۔ گول پر شاٹس
12. ای بی ۔ اضافی شرط
13. ایس ۔ سیریز
14. ایف ٹی – نے مفت تھرو اسکور کیا
15. 2P – نے 2 نکاتی فیلڈ گول اسکور کیے
16. 3P – نے 3 نکاتی فیلڈ گول اسکور کیے
17. R - ریباؤنڈز
18. AST - مدد کرتا ہے
19. TOV - کاروبار
20. BLK - بلاکس
21. ڈی ایف ۔ ڈبل غلطیاں
22. پی سی ۔ ایک پوسٹ یا کراس بار کو مارنا
23. بی ایس ۔ مسدود شاٹس
24. سی ۔ جانچ پڑتال
25. میں ۔ آئیکنگ
26. ڈبلیو ایف ۔ جیتنے والا چہرہ

3.1. شرط پرچی فروخت

کمپنی "بیٹ سلپ فروخت" کی خصوصیت پیش کرتی ہے. اگر صارف ان کی شرط تک انتظار نہیں کرنا چاہتا ہے

طے پایا ، وہ شرط پرچی کو جزوی طور پر یا مکمل طور پر کمپنی کو فروخت کرسکتے ہیں اور ان میں رقم حاصل کرسکتے ہیں

فورا. اکاؤنٹ. یہ خدمت "میرا اکاؤنٹ – شرط کی تاریخ" میں یا "میری بیٹس" ٹیب میں دستیاب ہے

شرط پرچی

صارف شرط پرچی فروخت ڈائیلاگ ونڈو میں مکمل یا جزوی فروخت کے درمیان انتخاب کرسکتا ہے. اس میں

ونڈو ، صارف اپنے داؤ کا وہ حصہ منتخب کرسکتا ہے جسے وہ اپنے گیمنگ اکاؤنٹ میں واپس کرنا چاہتے ہیں.

داؤ کا باقی حصہ ان کی شرط پرچی پر رہے گا اور جب شرط لگے گی تو اس کو بھی مدنظر رکھا جائے گا

آباد ہے. "سیل" بٹن دبانے سے مقدار کی تصدیق ہوجاتی ہے

کم سے کم اور زیادہ سے زیادہ رقم جو گاہک اپنے اکاؤنٹ میں واپس لے سکتا ہے اس کا تعین کیا جاتا ہے

کیس بہ کیس کی بنیاد پر ، مخصوص شرط پر منحصر ہے. کچھ معاملات میں صارف صرف کرسکتا ہے

شرط پرچی مکمل طور پر بیچ دیں. دوسرے معاملات میں ، شرط پر منحصر ہے ، صارف شاید فروخت کرنے کے قابل ہو

حصص کی رقم کے اندر ، حصوں میں ، اور متعدد لین دین میں شرط لگائیں

جب بھی گاہک کھولنے کے بعد شرط پرچی فروخت ڈائیلاگ ونڈو پر خرچ کرتا ہے تو

شرط پرچی فروخت کرنے کے لئے پیش کی جانے والی رقم میں تبدیلی آئے گی. اگر آس پاس کی صورتحال

ایونٹ میں تبدیلی آتی ہے ، شرط پرچی کی فروخت کے لئے پیش کردہ قیمت بھی تبدیل ہوسکتی ہے

سنگل ، جمع کرنے والے شرط اور سسٹم بیٹس کے لئے شرط پرچی فروخت ممکن ہے

شرط پرچی فروخت ناممکن ہے اگر:

- شرط طے ہوگئی ہے;
- شرط پرچی پر ایک یا زیادہ نتائج مسدود کردیئے گئے ہیں;
- شرط پرچی میں نتائج شامل ہیں جو فروخت نہیں ہوسکتے ہیں;
- شرط پرچی پہلے ہی فروخت ہوچکی ہے;
- شرط پرچی کے لئے گاہک کو پیش کی جانے والی قیمت تبدیل ہوگئی ہے. اس معاملے میں گاہک کو چاہئے

شرط پرچی فروخت ڈائیلاگ ونڈو میں نئی مقدار کا انتخاب کریں.

- بیٹنگ کمپنی کی صوابدید پر شرط پرچی فروخت بھی مسدود کی جاسکتی ہے.

کمپنی ان معاملات میں ذمہ دار نہیں ہے جہاں تکنیکی ناکامی کی وجہ سے خدمت دستیاب نہیں ہے.

کمپنی کو بغیر کسی شرط کے کسی بھی واقعے کے سلسلے میں کسی بھی وقت سروس معطل کرنے کا حق محفوظ ہے

ایک وجہ بتاتے ہوئے. اگر تکنیکی پریشانی ہو تو شرط پرچی فروخت کا لین دین منسوخ کیا جاسکتا ہے

فروخت کے کسی بھی مرحلے پر پتہ چلا. ایسے تمام معاملات میں ، ایونٹ کی بنیاد پر شرط معمول کے مطابق طے کی جاتی ہے

نتیجہ

کمپنی اس بات کی ضمانت نہیں دیتی ہے کہ ویب سائٹ پر رکھی گئی کوئی شرط فروخت کی جاسکتی ہے. صارف کر سکتا ہے

صرف یہ معلوم کریں کہ شرط قبول ہونے کے بعد شرط فروخت کی جاسکتی ہے یا نہیں. شرط بیچنے کی قیمت

کمپنی کی طرف سے پیش کردہ پرچی مذاکرات کے لئے تیار نہیں ہے. صارف کو شرائط کو قبول کرنے کا حق ہے

فروخت کی یا مخصوص قیمت پر شرط پرچی فروخت کرنے سے انکار کریں

ایک " آٹو فروخت " فنکشن بھی دستیاب ہے. کسٹمر اس رقم کی نشاندہی کرتا ہے جسے وہ بیچنا چاہتا ہے

شرط کے لئے پرچی. شرط پرچی فروخت کی قیمت کو مشکلات کے مطابق مستقل طور پر ایڈجسٹ کیا جائے گا ، اور

جب قیمت مطلوبہ رقم تک پہنچ جاتی ہے تو شرط کی پرچی خود بخود فروخت ہوجاتی ہے

شرط خود بخود فروخت ہونے سے پہلے ، ایک صارف خود شرط کی پرچی کو پورے یا جزوی طور پر فروخت کرسکتا ہے. میں

اس معاملے میں "آٹو سیل" فنکشن کو غیر فعال کردیا جائے گا

"آٹو فروخت" کی شرائط "بیٹ سلپ فروخت" کے قواعد اور اس کی پابندیوں کے ساتھ پوری طرح مطابقت رکھتی ہیں

3.2. شرط پرچی ترمیم

شرط پرچی ایڈیٹنگ فنکشن پری میچ میں سنگل اور جمع کرنے والے شرط کے لئے دستیاب ہے اور اس مدت میں رہتا ہے جبکہ شرط پرچی فروخت دستیاب ہے

بیٹ سلپ ایڈیٹنگ آپشن گاہک کو جمع کرنے والے سے شرط کو تبدیل ، شامل کرنے یا حذف کرنے کے قابل بناتا ہے. ایک یا ایک سے زیادہ دائو کو تبدیل ، شامل یا حذف کیا جاسکتا ہے. تاہم ، داؤ کو تبدیل نہیں کیا جاسکتا

شرط کی جگہ:

اگر ایک یا ایک سے زیادہ شرط جمع کرنے والے میں تبدیل کردی جاتی ہے, کمیشن کے برابر رقم میں ایک کمیشن کاٹا جائے گا جس پر مکمل شرط پرچی فروخت کی صورت میں چارج کیا جاتا

ایک شرط کو صرف ایک اور شرط کے ساتھ تبدیل کیا جاسکتا ہے جو اسی مارکیٹ سے متعلق ہے. مثال کے طور پر ، اگر ڈبلیو 1 کو ابتدائی طور پر منتخب کیا گیا تھا ، تو اسے صرف ایکس (ڈرا) یا ڈبلیو 2 میں تبدیل کیا جاسکتا ہے. کسٹمر کو چیک کرنا چاہئے

جب وہ تبدیلی کرنے کی کوشش کر رہے ہیں تو وہ جو شرط شامل کرنا چاہتے ہیں وہ اب بھی دستیاب ہے

شرط ختم کرنا:

ایک یا زیادہ شرطیں حذف کی جاسکتی ہیں

اگر ایک یا ایک سے زیادہ شرط جمع کرنے والے سے حذف کردی جاتی ہے, کمیشن کے برابر رقم میں ایک کمیشن کاٹا جائے گا جس پر مکمل شرط پرچی فروخت کی صورت میں چارج کیا جاتا

شرط شامل کرنا:

ایک یا زیادہ شرطیں شامل کی جاسکتی ہیں

اگر ایک یا ایک سے زیادہ شرطیں شرط پرچی میں شامل کی جائیں تو کمیشن پر الزام نہیں عائد کیا جائے گا

جب شرط میں شرط شامل کرتے ہو تو ابتدائی طور پر منتخب کردہ شرطوں کی مشکلات تبدیل نہیں ہوں گی

اگر شرط پرچی کی قسم کو تبدیل کردیا جاتا ہے تو ، کمیشن کے برابر رقم میں ایک کمیشن کاٹا جائے گا جس پر مکمل شرط پرچی فروخت کی صورت میں چارج کیا جاتا تھا. اس صورت میں شرط کی مشکلات

ابتدائی طور پر منتخب کیا جائے گا (سوائے اس کے کہ جب شرط پرچی کی قسم کو ایک سے جمع کرنے والے میں تبدیل کردیا جائے).

" محفوظ تبدیلیاں " دبانے سے شرط پرچی میں کسی بھی تبدیلی کی تصدیق ہونی چاہئے.

اگر شرط جزوی طور پر فروخت کردی گئی ہو تو شرط پرچی ترمیم کی اجازت نہیں ہے. شرط پرچی ترمیم کی بھی اجازت نہیں ہے اگر شرط کی پرچی بونس آفرز یا پروموشنز میں داخل ہو

3.3. پاور بیٹ

بیٹٹرز کو براہ راست یا پری میچ سنگل شرط پر " پاور بیٹ " کی خصوصیت پیش کی جاتی ہے. اس خصوصیت کو استعمال کیا جاسکتا ہے جبکہ بیٹ سلپ سیل دستیاب ہے
" پاوربیٹ " خصوصیت آپ کو ایک ایسی شرط کو فروغ دینے کی اجازت دیتی ہے جو آپ نے پہلے ہی کسی خاص مارکیٹ میں رکھی ہے اور ، اگر معاملات آپ کے حق میں نکلے تو ، آپ اور بھی جیت سکتے ہیں, اپنی ابتدائی داؤ میں اضافہ کیے بغیر
" پاوربیٹ " اس شرط پر استعمال کیا جاسکتا ہے جو آپ نے پہلے ہی رکھا ہے. مثال کے طور پر ، اگر آپ نے کل اوور مارکیٹ پر شرط لگائی ہے تو ، آپ کل اوور کی قیمت کو بڑھانے کے لئے پاور بٹ استعمال کرسکتے ہیں. اس سے آپ کو ابتدائی شرط طے ہونے سے پہلے ہی آپ کی ممکنہ جیت کو شرط میں پرچی سے بڑھانے کا موقع ملتا ہے

4. شرط کی اقسام

کتاب ساز مندرجہ ذیل قسم کے دائو پیش کرتا ہے:

4.1. سنگل شرط

ایک ہی شرط کسی خاص نتائج پر شرط ہے. ایک ہی شرط پر واپسی کا حساب لگانے کے لئے ، داؤ ہے آپ کے انتخاب کی مشکلات سے کئی گنا بڑھ گیا.

4.2. ایکومیولیٹر شرط

1. ایک جمع کرنے والا شرط ایک شرط ہے جس میں غیر متعلقہ واقعات پر متعدد انتخاب ہوتے ہیں. جمع کرنے والے پر واپسی کا حساب لگانے کے لئے ، داؤ جمع کرنے والے کے اندر موجود تمام انتخابوں کی اسی مشکلات سے کئی گنا بڑھ جاتا ہے. اگر کم از کم ایک ٹانگ ناکام ہوجائے تو ، پوری شرط ختم ہوجاتی ہے
2. جمع کرنے والے میں کوئی متعلقہ نتائج شامل نہیں ہوسکتے ہیں. اگر جمع کرنے والا (نظام) دو یا زیادہ متعلقہ نتائج پر مشتمل ہو تو ، سب سے کم مشکلات کے ساتھ نتائج کو جمع کرنے والے (نظام) سے خارج کردیا جائے گا
3. متعلقہ نتائج (متعلقہ واقعات) وہ ہوتے ہیں جب شرط کا ایک حصہ شرط کے دوسرے حصے کو متاثر کرتا ہے

4.3. سسٹم شرط

سسٹم کی شرط ایک شرط ہے جس میں نتائج کی پہلے سے طے شدہ تعداد پر ایک ہی سائز کے متعدد جمع کرنے والے شامل ہیں

سسٹم کے اندر جمع کرنے والوں کی زیادہ سے زیادہ تعداد 184756 ہے

سسٹم کے اندر نتائج کی زیادہ سے زیادہ تعداد 20 ہے

ادائیگی کا حساب لگانے کے لئے ، سسٹم میں شامل تمام جمع کرنے والوں پر واپسی شامل کی جاتی ہے

سسٹم میں جمع کرنے والوں کی تعداد کا جدول

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

125970	75582	43758	24310	12870	6435	3003	1287	495	165	45	9	8
167960	92378	48620	24310	11440	5005	2002	715	220	55	10		9
184756	92378	43758	19448	8008	3003	1001	286	66	11			10
167960	75582	31824	12376	4368	1365	364	78	12				11
125970	50388	18564	6188	1820	455	91	13					12
77520	27132	8568	2380	560	105	14						13
38760	11628	3060	680	120	15							14
15504	3876	816	136	16								15
4845	969	153	17									16
1140	171	18										17
190	19											18
20												19

4.4. چین

ایک سلسلہ غیر متعلقہ نتائج پر کئی ایک شرط پر مشتمل ہے. ہر ایک شرط میں داؤ لگانا پہلے ہی انتخاب میں رکھے ہوئے داؤ کے برابر ہے جو ہر شرط جیت کے ساتھ گھومتا ہے. شرط لگانے والا طے کرتا ہے
زنجیر کے اندر شرط لگانے کا حکم اور زنجیر میں پہلے انتخاب پر شرط لگاتا ہے. شرط طے کرنے کے مقاصد کے لئے ، "چین اکاؤنٹ" کا تصور استعمال کیا جاتا ہے. چونکہ چین میں ہر ایک شرط طے ہوجاتی ہے ، اسی کے مطابق "چین اکاؤنٹ" پر توازن ایڈجسٹ کیا جاتا ہے. ابتدائی طور پر ، توازن پہلے داؤ کے برابر ہوتا ہے
جیسا کہ چین ترقی کرتا ہے ، کیا چین اکاؤنٹ میں توازن پہلے سے طے شدہ داؤ سے کم ہونا چاہئے ، اس باقی توازن کو اگلے انتخاب پر رکھا جائے گا
زنجیر تاریخی طور پر بجائے شرط پرچی پر شرط لگانے کے حکم کی بنیاد پر طے کی گئی ہے. تمام دائو طے ہونے کے بعد "چین اکاؤنٹ" پر باقی توازن ادا کیا جائے گا. اگر "چین اکاؤنٹ" پر توازن کسی بھی مقام پر صفر پر گر جاتا ہے تو ، زنجیر ختم کردی جاتی ہے اور شرط ضائع ہوجاتی ہے

4.5. ایڈوانسبیٹ

1. غیر آباد شرطوں سے ممکنہ واپسی کی بنیاد پر کسٹمر کو ایڈوانس بیٹس کی پیش کش کی جاتی ہے
2. ون اکسبیٹ اس طرح کے دائو کو پیش کرنے یا انکار کرنے کا حق محفوظ رکھتا ہے بغیر کسی وجہ کے اپنے مطلق صوابدید پر
3. دستیاب ایڈوانسبیٹ رقم آپ کی شرط پرچی پر دیکھی جاسکتی ہے
4. ایڈوانس بیٹس کو یا تو براہ راست کھیلوں کے واقعات پر یا کھیلوں کے واقعات پر رکھا جاسکتا ہے جو 48 گھنٹوں کے اندر شروع ہونے والے ہیں
5. دستیاب ایڈوانسبیٹ رقم کا حساب لگاتے وقت ، صرف 48 گھنٹوں کے اندر شروع ہونے والے واقعات پر شرط کو مدنظر رکھا جاتا ہے
6. ایڈوانس بیٹس سے پہلے رکھے جانے والے تمام دائو اور ایڈوانس بیٹس کی تقرری کے بعد 48 گھنٹوں کے اندر

اندر طے شدہ ایڈوانس بیٹس کی ادائیگی کے لئے استعمال ہوں گے
7. ایڈوانسبیٹ کی پیش کش کی جاسکتی ہے یہاں تک کہ اگر آپ کے پاس پہلے سے ہی غیر آباد ایڈوانس بیٹ موجود ہیں
8. اگر ایڈوانس بیٹس کی تقرری سے قبل رکھے گئے طے شدہ شرطوں پر ادائیگی ایڈوانس بیٹ کی ادائیگی کے لئے کافی نہیں ہے تو ، اس طرح کے ایڈوانس بیٹس کو باطل سمجھا جائے گا
9. ایڈوانسبیٹس کے استعمال کے بعد کی جانے والی ذخائر کو اس طرح کے ایڈوانس بیٹس کی ادائیگی کے لئے استعمال نہیں کیا جاسکتا

مثال

آپ کے اکاؤنٹ کا توازن € 260 ہے. آپ نے مندرجہ ذیل شرطیں بنائیں
€ 100 کی مشکلات میں 1.5 — ممکنہ واپسی € 150 ہیں
€ 150 2 — ممکنہ واپسی کی مشکلات میں € 300 ہیں
اب آپ کا دستیاب توازن € 10 ہے
ون اکسبیٹ آپ کو € 100 کا ایڈوانسبیٹ پیش کرتا ہے. اب آپ € 110 کی کل داؤ کی قیمت پر شرط لگانے کے اہل ہیں
اس کے بعد آپ 1.5 کی مشکلات پر € 30 (€ 10 اپنے دستیاب توازن سے دور اور € 20 ایڈوانسبیٹ رقم) کی شرط لگائیں
ممکنہ واپسی € 45 ہیں
آپ 2 کی مشکلات پر € 50 (اپنے ایڈوانسبیٹ بیلنس سے) کی شرط بھی رکھتے ہیں. ممکنہ واپسی € 100 ہیں

آئیے ممکنہ نتائج پر غور کریں

1. ایڈوانس بیٹس کا استعمال کرتے ہوئے تیار کردہ بیٹس جیت چکے ہیں. متوقع ادائیگی € 45 اور € 100 ہیں. آپ کے اپنے فنڈز سے بنی بیٹس کھو چکے ہیں. ایڈوانس بیٹس کے ساتھ بنی ہوئی بیٹس کو باطل سمجھا جائے گا. آپ کا اپنا € 10 جس نے آپ کے ایڈوانس بیٹ داؤ کا حصہ تشکیل دیا ہے آپ کے اکاؤنٹ میں واپس کردیا جائے گا
2. ایڈوانس بیٹس کے ساتھ بنی بیٹس کھو چکے ہیں. آپ کے اپنے فنڈز سے بنی بیٹس جیت چکے ہیں. ادائیگی ہے (150 + 300) = € 450. € 50 اور € 20 ایڈوانڈیبیٹس کے طور پر استعمال ہوتے تھے (علاوہ € 10 آپ کے اپنے فنڈز). رقم
ایڈوانس بیٹس کی ادائیگی (150 + 300) ـ50- 20 = € 380 سے کٹوتی کی جائے گی. لہذا ، € 380 آپ کے اکاؤنٹ میں جمع ہوجائے گا
3. ایڈوانس بیٹس کا استعمال کرتے ہوئے بنائے گئے بیٹس کھو چکے ہیں. آپ کے اپنے فنڈز سے بنی بیٹس کھو چکے ہیں. اس معاملے میں ، ایڈوانس بیٹس کے طور پر بنائے گئے دائو کو کالعدم کردیا جائے گا. آپ کا اپنا € 10 جس نے آپ کے ایڈوانس بیٹ داؤ کا ایک حصہ تشکیل دیا
کھو جائے گا

4.6. پرومو کوڈ شرط

1. کتاب ساز "پرومو کوڈ" بونس شرط پیش کرتا ہے
2. کتاب ساز کی مطلق صوابدید پر کسی فرد کسٹمر کو پرومو کوڈ دیا جاتا ہے
3. کسٹمر کے آن لائن اکاؤنٹ میں پرومو کوڈ کو ٹیکسٹ کیا جاسکتا ہے یا "میرے پیغامات" کے ذریعہ بھیجا جاسکتا ہے.

4. ہر پرومو کوڈ کی اپنی شرائط و استعمال کی شرائط ہیں. آپ پرومو سیکشن ("پرومو کوڈ چیک") میں ہر پرومو کوڈ کی شرائط تلاش کرسکتے ہیں
5. پرومو کوڈز کے استعمال سے بنی بیٹس ناقابل واپسی ہیں
6. مستقبل میں ہونے والی کسی بھی پروموشنز کے لئے پرومو کوڈز کے استعمال سے بنی بٹس کو خاطر میں نہیں لیا جاتا ہے
7. ایک صارف کے ذریعہ قائم کردہ متعدد اکاؤنٹس فروغ میں حصہ نہیں لے سکتے ہیں. بونس صرف ایک بار فی شخص ، اکاؤنٹ ، پتہ ، ای میل ایڈریس ، کریڈٹ / ڈیبٹ کارڈ نمبر یا آئی پی سے نوازا جاسکتا ہے پتہ.
8. کتاب ساز پرومو کوڈز کے استعمال سے بنی کسی بھی مفت شرط کو روکنے کا حق محفوظ رکھتا ہے اگر سیکیورٹی ڈیپارٹمنٹ کو شبہ ہے کہ پروموشنز کا غلط استعمال کیا جارہا ہے یا اگر شرط کی کوئی غیر معمولی سیریز ہے پتہ چلا
9. . ایک مفت شرط جزوی طور پر استعمال نہیں کی جاسکتی ہے

اگر آپ کو متن کے ذریعہ کوڈ مل جاتا ہے تو پرومو کوڈ کا استعمال کرتے ہوئے کس طرح شرط لگائیں

- اپنے پرومو کوڈ کو چیک کرنے کے لئے ، پرومو - پرومو پر جائیں اور "پرومو کوڈ چیک" پر کلک کریں". متن سے کوڈ درج کریں. تمام دستیاب پرومو کوڈز کو دیکھنے کے لئے "تاریخ دیکھیں" پر کلک کریں
- اسپرٹ یا زندہ حصوں پر جائیں اور پرومو کوڈ (سنگل یا جمع کرنے والے شرط) کی شرائط کے مطابق کوئی نتیجہ منتخب کریں
- اپنی شرط پرچی پر ڈالنے کے لئے منتخب کردہ نتائج پر کلک کریں.
- شرط پرچی پر پرومو کوڈ کو "پرومو کوڈ" فیلڈ میں داخل کریں. داؤ پر نہ لگائیں
- "ایک شرط لگائیں" پر کلک کریں"
- اگر آپ کی شرط جیت جاتی ہے تو ، جیت آپ کے اکاؤنٹ میں جمع ہوجائے گی

4.7. ملٹی بیٹ

ایک ملٹی بیٹ جمع کرنے والوں اور سنگل شرطوں کا ایک سیٹ ہے. ملٹی بیٹ میں لابی شرط شامل ہوسکتی ہے یا ایسا نہیں ہوسکتا ہے

لابی کے ساتھ ایک ملٹی بیٹ کو ایک جمع کرنے والے کے طور پر بیان کیا جاسکتا ہے جس میں دو شرط شامل ہیں: لابی شرط اور متعدد انتخاب پر مشتمل ایک سسٹم شرط

ایک لابی ایک ایسا نتیجہ ہے جس پر ملٹی بیٹ کی جیت کا انحصار ہوتا ہے. لابی کو ایک شرط کے طور پر یا جمع کرنے والے کے طور پر رکھا جاسکتا ہے

ملٹی بٹ بنانے کے a ، شرط پرچی پر کم از کم تین انتخاب ہونا ضروری ہے (کسی بھی لابی کے علاوہ

اگر لابی ہار جاتی ہے تو ، پوری شرط ہار جاتی ہے. اگر سسٹم شرط ختم ہوجائے تو ، پوری شرط ہار جاتی ہے

کیا لابی اور سسٹم کی ایک یا ایک سے زیادہ ٹانگیں جیت جائیں, لابی کی مشکلات کو نظام کی مشکلات سے کئی گنا بڑھایا جائے گا (اس بات پر منحصر ہے کہ نظام کی کتنی ٹانگیں جیت گئیں) اور داؤ پر لگے

سسٹم کے اندر ایک ٹانگ پر. اگر کسی لابی کو ملٹی بٹ میں شامل نہیں کیا جاتا ہے تو ، شرط پرچی کو سسٹم کی شرط کے طور پر سمجھا جائے گا. لابی کے بغیر ایک ملٹی بٹ اور صرف ایک شرط پر مشتمل ایک ملٹی بٹ کو بطور علاج کیا

جائے گا

سسٹم شرط

مثال. آئیے مندرجہ ذیل ملٹی بٹ (ایک لابی ، دو سنگل شرط اور ایک) کے تصفیہ پر غور کریں

جمع کرنے والا)

لابی – مشکلات 1.8

بلاک 1 – مشکلات 1.39

بلاک 2 – مشکلات 1.78

بلاک 3 – مشکلات 2.44

اسٹیک – € 300

سسٹم میں ایک ٹانگ پر داؤ 300/3 = € 100 کے برابر ہے

پہلا آپشن

لابی ہار گئی. شرط پرچی ہار گئی

دوسرا آپشن

2 سنگل شرط اور جمع کرنے والا کا نظام ہار جاتا ہے. شرط پرچی ہار گئی

تیسرا آپشن

لابی جیت گئی

2 سنگل بیٹس پر مشتمل سسٹم کی ایک ٹانگ جیت جاتی ہے: بلاک 1 + بلاک 3. ایک ٹانگ پر داؤ

سسٹم € 100 کے برابر ہے. (1.39 610 € = 100 € x 6.1 = 1.8 x (2.44 x

چوتھا آپشن

لابی جیت گئی

سسٹم میں تمام ٹانگیں جیت جاتی ہیں. سسٹم میں ایک ٹانگ پر داؤ € 100 کے برابر ہے

(1.39 €1,836 = €100 x 18.36 = 1.8 x (2.44 x 1.78 + 1.78 x 1.39 + 2.44 x.

4.8. اینٹی ایکومیولیٹر

اینٹی جمع کرنے والا شرط طے کرنے کے معاملے میں جمع کرنے والے کے برعکس ہوتا ہے ، جس کا مطلب ہے کہ اگر متعلقہ جمع کرنے والا ہار جاتا ہے تو شرط جیت جاتی ہے. شرط میں غیر متعلقہ واقعات پر دو یا دو سے زیادہ انتخاب شامل ہونا ضروری ہے ، اور شرط جیت میں کم از کم ایک انتخاب ضائع ہونا چاہئے

اینٹی سمیلیٹر کی مشترکہ مشکلات کا حساب اسی ٹانگوں پر مشتمل جمع کرنے والے کے جیتنے کے امکان کے برعکس کیا جاتا ہے

مثال. شرط پرچی میں 3 انتخاب شامل ہیں

انتخاب 1 – مشکلات 1.25

انتخاب 2 – مشکلات 1.65

انتخاب 3 – مشکلات 1.85

اس جمع کرنے والے کے لئے مشترکہ مشکلات 3.81 ہیں. ہمارے سافٹ ویئر کے ذریعہ حساب کردہ متعلقہ اینٹی آکومیولیٹر کی جیتنے والی مشکلات 1.17 کے برابر ہیں. اینٹی سمیلیٹر شرط طے کی جاسکتی ہے

مندرجہ ذیل

پہلا آپشن

اگر کم از کم ایک انتخاب جیت نہیں جاتا ہے (صحیح طریقے سے پیش گوئی نہیں کی جاتی ہے) ، اور دیگر انتخاب جیت جاتے ہیں تو ، واپسی 100 117 € = 1.17 x ہوگی

دوسرا آپشن

اگر سلیکشن 3 پر 1.00 کی مشکلات کا معاوضہ ہے تو ، جمع کرنے والے کی حتمی مشکلات 2.06 ہوں گی. اس کے مطابق ، متعلقہ اینٹی سمیلیٹر کی جیتنے والی مشکلات 1.17 سے بڑھ کر 1.58 ہوجائیں گی. اگر سلیکشن 1 یا سلیکشن 2 نہیں جیت پاتے (صحیح طریقے سے پیش گوئی نہیں کی جاتی ہے) تو ، اینٹی سمیلیٹر شرط جیت جائے گی اور واپسی 100 158 € = 1.58 x ہوگی

تیسرا آپشن

اگر سلیکشن 2 اور سلیکشن 3 پر 1.00 کی مشکلات میں ادائیگی ہوتی ہے تو ، جمع کرنے والے کی حتمی مشکلات 1.25 ہوں گی. اس کے مطابق ، متعلقہ اینٹی سمیلیٹر کی جیتنے والی مشکلات 1.17 سے بڑھ کر 3.16 ہوجائیں گی. اگر سلیکشن 1 نہیں جیتا (صحیح طریقے سے پیش گوئی نہیں کی گئی ہے) ، اینٹی سمیلیٹر جیت جائے گا اور ادائیگی 100 = 3.16 x 316 € ہوگی

چوتھا آپشن

اگر انتخاب میں سے کوئی جیت جاتا ہے (صحیح طریقے سے پیش گوئی کی جاتی ہے) اور کیا باقی انتخابوں پر 1.00 کی مشکلات کی ادائیگی ہونی چاہئے تو ، اینٹی سمیلیٹر شرط ختم ہوجائے گی. اگر 1.00 کی مشکلات میں تینوں انتخابوں کے لئے ادائیگی ہو تو ، اس داؤ کو کسٹمر کے اکاؤنٹ میں واپس کردیا جائے گا

4.9. مشروط شرط

ایک مشروط شرط غیر متعلقہ نتائج پر شرط (سنگل شرط اور جمع کرنے والے) کا مجموعہ ہے. شرط لگانے والا اپنی صوابدید پر مشروط شرط میں شامل نتائج کا حکم طے کرسکتا ہے

تمام نتائج شرط پرچی پر بیان کردہ آرڈر میں طے کیے جائیں گے. بیٹٹر اپنی صوابدید پر ہر نتائج پر داؤ لگانے کا تعین کرسکتا ہے

اس کے بعد کے ہر نتائج پر داؤ زیادہ نہیں ہوسکتا ہے

پچھلے نتائج سے واپسی. شرط لگانے والا صرف ابتدائی داؤ کی وضاحت بھی کرسکتا ہے. اس صورت میں ، مشروط شرط میں اس کے بعد کے ہر نتائج پر داؤ پچھلے انتخاب سے زیادہ سے زیادہ (100٪) واپسی کے برابر ہوگا. اگر پہلا انتخاب ہار جاتا ہے تو ، مشروط شرط ہار جاتی ہے. مشروط شرط کا تصفیہ ختم کردیا جائے گا اگر انتخاب میں سے ایک ہار جاتا ہے اور اس کے بعد کے داؤ پر لگنے کے لئے کوئی فنڈز باقی نہیں ہیں

مثال. مشروط شرط تین بلاکس پر مشتمل ہے

بلاک 1 – مشکلات 1.15 ، داؤ € 100 (جب شرط قبول کی جاتی ہے تو گاہک کے ذریعہ ادا کردہ داؤ)

بلاک 2 – بالترتیب 1.39 اور 1.13 کی مشکلات میں ڈبل. داؤ کی رقم زیادہ سے زیادہ مقرر کی گئی ہے

بلاک 3 – مشکلات 1.13 ، داؤ € 100

پہلا آپشن

بلاک 1 ہار گیا. پوری شرط ہار جاتی ہے کیونکہ اس کے بعد کے بلاکس کے لئے کوئی داؤ دستیاب نہیں ہوتا ہے

دوسرا آپشن

بلاک 1 جیت. واپسی € 115 کے برابر ہے.

بلاک 2 (ایک ڈبل) ، داؤ زیادہ سے زیادہ (€ 115) مقرر کیا گیا ہے. یہ جیت اور اسی طرح واپسی (1.39 x 115 x 1.13) ہے = 1.57 x 115 = € 180.63

واپسی سے بلاک 3 کے لئے داؤ کاٹا جاتا ہے. بلاک 3 کے لئے داؤ € 100 کے برابر ہے. 180.63 – 100 = € 80.63. € 80.63 کی رقم مشروط شرط اکاؤنٹ میں جمع کی جاتی ہے

بلاک 3 ہار گیا

مشروط شرط اکاؤنٹ میں توازن € 80.63 کے برابر ہے. واپسی € 80.63 ہے

تیسرا آپشن

بلاک 1 جیت. واپسی € 115 کے برابر ہے

بلاک 2 (ایک ڈبل) ، داؤ زیادہ سے زیادہ (€ 115) مقرر کیا گیا ہے. واپسی ہے (1.39 = 115 x 1.57 = 115 x (1.13 € 180.63

واپسی سے بلاک 3 کے لئے داؤ کاٹا جاتا ہے. بلاک 3 کے لئے داؤ € 100 ہے. 180.63 – 100 = € 80.63. € 80.63 کی رقم مشروط شرط اکاؤنٹ میں جمع کی جاتی ہے

بلاک 3 جیت ـ 100 € 113 = 1.13 x

واپسی کی مقدار 80.63 + 113 = € 193.63 ہے

چوتھا آپشن

بلاک 1 جیت. واپسی € 115 کے برابر ہے

بلاک 2 (ایک ڈبل) ہار گیا. بلاک 2 کا داؤ زیادہ سے زیادہ مقرر کیا گیا ہے ، لہذا € 115 کی رقم ضائع ہوجاتی ہے

بلاک 3 جیتیں. داؤ € 100 ہے. جیسا کہ بلاک 2 ہار گیا ، اس میں کوئی داؤ نہیں ہے

شرط پرچی ہار گئی

4.10. لکی

ایک لکی شرط ایک مخصوص تعداد میں انتخاب کے لئے واحد شرط اور تمام وابستہ دستیاب جمع کرنے والوں کا مجموعہ ہے

انتخاب کی کم از کم تعداد 2 ہے

انتخاب کی زیادہ سے زیادہ تعداد 8 ہے

ادائیگی حاصل کرنے کے لئے

کم از کم ایک انتخاب کی صحیح پیش گوئی کرنے کی ضرورت ہے

مثال. شرط پرچی میں 4 انتخاب شامل ہیں

انتخاب 1 – مشکلات 2

انتخاب 2 – مشکلات 3.5

انتخاب 3 – مشکلات 4

انتخاب 4 – مشکلات 1.5

داؤ € 150 ہے

لکی شرط میں مندرجہ ذیل شرط شامل ہوں گے

4 سنگل شرط

6 پرڈ ڈبلز

4 پرادیں

1 چار گنا جمع کرنے والا

آپ کے پاس مجموعی طور پر 15 شرط ہیں. داؤ پر لگ بھگ حساب کیا جائے گا

€ 150/15 شرط = € 10 فی شرط

€ 10 ہر ایک کے 4 سنگل شرط

Selections	Odds	Return
Event 1	2.00	20
Event 2	3.50	35
Event 3	4.00	40
Event 4	1.50	15

€ 10 میں سے 6 پرمد ڈبلز

Selections	Odds	Return
Event 1 + Event 2	2.00	70 x 3.50
Event 1 + Event 3	2.00	80 x 4.00
Event 1+ Event 4	2.00	30 x 1.50
Event 2 + Event 3	3.50	140 x 4.00
Event 2 + Event 4	3.50	52.5 x 1.50
Event 3+ Event 4	4.00	60 x 1.50

€ 10 ہر ایک کے 4 پیرڈ ٹریلس

Selections	Odds	Return
Event 1 + Event 2 + Event 3	2.00	280 x 3.50 x 4.00
Event 1 + Event 2 + Event 4	2.00	105 x 3.50 x 1.50
Event 1 + Event 3 + Event 4	2.00	120 x 4.00 x 1.50
Event 2+ Event 3 + Event 4	3.50	210 x 4.00 x 1.50

€ 10 کا 1 چار گنا جمع کرنے والا

Selections	Odds	Return
Event 1 + Event 2 + Event 3 + Event 4	2.00	420 x 3.50 x 4.00 x 1.50

اگر تمام سنگل شرط جیت جاتے ہیں تو ، شرط پرچی پر موجود دیگر تمام اختیارات کو جیت سمجھا جائے گا. تمام ریٹرن €

1،677.50 تک شامل ہوں گے

اگر صرف ایک ہی انتخاب جیت ، مثال کے طور پر سلیکشن 4 ، واپسی 1.5 15 € = 10 € x ہوگی. باقی 14 اختیارات ضائع ہوجائیں گے

4.11. پیٹنٹ

ایک پیٹنٹ میں انتخاب کی ایک مقررہ تعداد سے اخذ کردہ تمام ممکنہ جمع کرنے والے شامل ہیں

انتخاب کی کم از کم تعداد 3 ہے اور انتخاب کی زیادہ سے زیادہ تعداد 8 ہے

جیتنے کے لئے ، کم از کم ایک جمع کرنے والے کی صحیح پیش گوئی کرنے کی ضرورت ہے (اس کا مطلب ہے کہ کم از کم دو انتخاب کی صحیح پیش گوئی کی جانی چاہئے)

مثال. شرط پرچی پر 4 انتخاب ہیں

انتخاب 1 – مشکلات 2

انتخاب 2 – مشکلات 3.5

انتخاب 3 – مشکلات 4

انتخاب 4 – مشکلات 1.5

داؤ € 110 ہے

پیٹنٹ میں درج ذیل شرطیں شامل ہوں گی

6 پرڈ ڈبلز

4 پرادیں

1 چار گنا جمع کرنے والا

11 مجموعے ہیں. داؤ کا حساب مندرجہ ذیل ہے: € 110/11 مجموعہ = € 10 فی

مجموعہ

دس یورو میں سے 6 پرمد ڈبلز

Return	Odds	Selections
70 x 3.50	2.00	Event 1 + Event 2
80 x 4.00	2.00	Event 1 + Event 3
30 x 1.50	2.00	Event 1 + Event 4
140 x 4.00	3.50	Event 2 + Event 3

Selections	Odds	Return
Event 2 + Event 4	3.50	1.50 x 52.5
Event 3 + Event 4	4.00	1.50 x 60

دس یورو کے 4 درخت

Selections	Odds	Return
Event 1 + Event 2 + Event 3	2.00	4.00 x 3.50 x 280
Event 1 + Event 2 + Event 4	2.00	1.50 x 3.50 x 105
Event 1 + Event 3 + Event 4	2.00	1.50 x 4.00 x 120
Event 2 + Event 3 + Event 4	3.50	1.50 x 4.00 x 210

دس یورو کا 1 چار گنا جمع کرنے والا

Selections	Odds	Return
Event 1 + Event 2 + Event 3 + Event 4	2.00	1.50 x 4.00 x 3.50 x 420

اگر تمام ایک شرط جیت جاتی ہے ، تو پھر اس شرط پرچی میں موجود تمام اختیارات کو جیت سمجھا جائے گا. تمام ریٹرن شامل ہوجاتے ہیں

1،567.50 €

اگر پیش گوئی کے مطابق چار انتخابوں میں سے صرف ایک ہی انتخاب ختم ہوجائے تو ، اس شرط پرچی میں موجود تمام اختیارات کو کھو سمجھا جائے گا

5. خود اخراج

1. ہمارے صارفین کے پاس خود کو چھوڑ کر آپشن ہے
2. براہ کرم کسٹمر سپورٹ کو لکھیں
block@1xBet-team.com
اور اگر ضروری ہو تو خود پابندی کا آپشن بھی استعمال کریں
3. ہم جوئے کے ممکنہ مسائل والے کھلاڑیوں کو مدد فراہم کرتے ہیں جو آسانی سے دستیاب ، منظم طریقے سے مہیا اور لاگ ان ہوتے ہیں. ہم تمام درخواستوں کی نگرانی کرتے ہیں
4. ون اکسبیٹ ایک خود کو نشان زد کرنے والا آپشن پیش کرتا ہے جو آپ کو ایک خاص مدت کے لئے اپنا اکاؤنٹ بند کرنے کی اجازت دیتا ہے: ایک ہفتہ ، ایک مہینہ ، 6 ماہ ، ایک سال. مکمل طور پر تصدیق ہونے کے بعد ہی آپ کا اکاؤنٹ مسدود کردیا جائے گا. برائے مہربانی مشورہ دیا جائے کہ آپ کی شناخت / پاسپورٹ کی تصویر کو خود پر پابندی کے لئے آپ کی درخواست سے منسلک ہونا چاہئے. اگر آپ اس خصوصیت کو چالو کرتے ہیں تو آپ ون اکسبیٹ پر جوا کھیلنے سے قاصر ہوں گے

6. تنازعات کے حل

1. موضوع ، اگر کسٹمر اور بک میکر کے مابین بیٹنگ کے انتظام کی پابندی اور تکمیل سے متعلق کسی بھی معاملے پر کتاب ساز سے متفق نہیں ہے
بشمول ادائیگیوں ، نتائج ، مشکلات اور انتظامات کی دیگر مادی شرائط کے ساتھ ساتھ اس طرح کے انتظامات کو غیر مہذب یا کالعدم قرار دینا, گاہک اس بات پر متفق ہے کہ کتاب ساز کو شکایت پیش کرکے کسی بھی تنازعہ کو حل کیا جائے گا
2. مقدمے کی سماعت سے پہلے کے طریقہ کار کے تحت ، گاہک اپنے حقوق کی خلاف ورزی کا دعوی کرتا ہے وہ ای میل کے ذریعے بک میکر کو تحریری شکایت پیش کرے گا
3. (دس) دن کے اندر شکایت کی جائے گی جب گاہک واقف ہوا یا ان کے حقوق کی خلاف ورزی سے آگاہ ہونا چاہئے. اس طرح کی شکایت کی حمایت اور ثابت کرنے والے دستاویزات منسلک ہوں گے. شکایت کے لئے کافی بنیادوں کے پہلے سے طے شدہ طور پر ، وہی امتحان کے بغیر واپس کیا جائے گا. سائبر لائیو کھیلوں کے لئے تمام شرط کے حساب کتاب کے دعوے کھیل کے اختتام کے لمحے سے 72 گھنٹوں کے اندر قبول کیے جاتے ہیں
4. کسٹمر سپورٹ ٹیم شکایت پیش کرنے کی تاریخ سے تیس (30) دن کے اندر ، شکایت کے سلسلے میں کلائنٹ کو مکمل اور تفصیلی جواب فراہم کرنے کا وعدہ کرتی ہے. اس کے علاوہ ، جہاں قرارداد مزید معلومات فراہم کرنے کے لئے موکل پر منحصر ہے ، تیس (30) دن کی مدت میں توسیع کی جائے گی جب تک کہ تمام ضروری معلومات پیش نہ کی جائیں
5. شرط لگانے والا بھی ویب سائٹ پر مہر کے ذریعے شکایت کو پُر کرنے کا حقدار ہے
1xbet.com
6. ایک متنازعہ صورتحال میں ، جب ایک ہی واقعہ کے مختلف نتائج مختلف ذرائع کے ذریعہ شائع کیے جاتے ہیں ، ان کی واضح غلطیوں کے ساتھ, کمپنی کے ذریعہ شرط طے کرنے کے نتائج کے عزم کے بارے میں حتمی فیصلہ کیا گیا ہے. مثال کے بغیر متنازعہ حالات میں ، حتمی فیصلہ کتاب ساز نے کیا ہے
7. کلائنٹ کو صرف کراؤ ای گیمنگ سے رابطہ کرنا چاہئے. (ماسٹر۔لائسنس) جب وہ / اس کا خیال ہے کہ کمپنی لائسنس کی خلاف ورزی کر رہی ہے. کمپنی کے ساتھ ادائیگی کے بارے میں تمام تنازعات ، ایک
مسدود اکاؤنٹ ، تاخیر ، ٹوٹی ہوئی خصوصیات اور اسی طرح ، پہلے کتاب ساز کے ساتھ براہ راست لیا جانا چاہئے

7. اکاؤنٹس ، ادائیگی اور بونس

7.1. اکاؤنٹ

1. ہر رجسٹرڈ گاہک کو صرف ایک اکاؤنٹ رکھنے کی اجازت ہے. صارفین کو ہر خاندان ، پتہ ، ای میل ایڈریس ، آئی پی ایڈریس ، کریڈٹ / ڈیبٹ کارڈ ، ایولٹ یا الیکٹرانک ادائیگی کے طریقہ کار میں صرف ایک اکاؤنٹ رجسٹر کرنے کی اجازت ہے. بصورت دیگر کسی صارف سے وابستہ افراد کو ویب سائٹ پر اندراج کرنے کی اجازت نہیں ہوگی
2. کسی بھی رجسٹرڈ صارف کو نئے صارف کی حیثیت سے دوبارہ اندراج کرنے کی اجازت نہیں ہے (نئے نام کے تحت ، ایک نیا ای میل پتہ وغیرہ کے ساتھ)
3. ڈپلیکیٹ رجسٹریشن کی صورت میں (جس میں ایک نئے نام کے تحت اندراج بھی شامل ہے) ، کسی اور کی پیش کش ، غلط, یا جعلی دستاویزات (جن میں وہ بھی شامل ہیں جن میں کسی بھی قسم کے سافٹ ویئر یا گرافک ایڈیٹر کا استعمال کرکے ترمیم کی گئی ہے) بیٹنگ کمپنی کے ٹی اینڈ کی متعدد خلاف ورزیوں&C گاہک کی شناخت یا ان کی فراہم کردہ معلومات کے بارے میں شکوک و شبہات (یعنی پتہ ، کریڈٹ / ڈیبٹ کارڈ کی تفصیلات, دوسرے اعداد و شمار) آپ کے ذریعہ یا کسی دوسرے شخص کے ذریعہ آپ کے مفادات میں کام کرنے یا آپ کے ساتھ ملی بھگت میں کسی بھی قسم کی دھوکہ دہی کا ارتکاب کیا گیا ہے ، بشمول لیکن اس تک محدود نہیں
a) رقم کی واپسی یا ریک فراڈ
ب) آپ کے فنڈز کے ذریعہ چوری شدہ یا غیر تصدیق شدہ بینک کارڈ کا استعمال
ج) آپ نے جو بھی اقدامات انجام دیئے ہیں یا انجام دینے کی کوشش کی ہے جس کو کسی بھی قابل اطلاق دائرہ اختیار میں معقول حد تک غیر قانونی سمجھا جاسکتا ہے ، جو جان بوجھ کر یا دھوکہ دہی اور / کے ارادے سے کیا گیا تھا/یا قانون میں طے شدہ رکاوٹوں کو قطع نظر اس سے قطع نظر کہ یہ کارروائی یا کوشش بالآخر آپ کے اکاؤنٹ میں نقصان یا نقصان کا سبب بنتی ہے
جب گاہک نے شرط رکھی, ان کے پاس اس واقعے کے نتیجے کے بارے میں معلومات تھیں کہ صارف میچ میں براہ راست شرکت (کھیلوں کے افراد ، کوچ ، ریفری وغیرہ) کی وجہ سے کسی پروگرام کے نتائج کو متاثر کرنے میں کامیاب تھا.) یا اس وجہ سے کہ انہوں نے کام کیا
شرکاء کی جانب سے بیٹٹرز کے ایک گروپ نے کنسرٹ میں کام کرنے والے (ایک سنڈیکیٹ کے طور پر) کے ذریعہ شرط لگائے تھے تاکہ کتاب ساز کی مقرر کردہ حدود سے تجاوز کیا جاسکے, حاصل کرنے کے ل دوسروں کے ساتھ مل کر
بونس اسکیموں یا ہمارے ذریعہ پیش کردہ کسی بھی دوسری پروموشنز کے ذریعہ غیر منصفانہ فائدہ پر شرط لگانے والے کو خصوصی سافٹ ویئر یا ہارڈ ویئر استعمال کرنے کا شبہ ہے جو خودکار بیٹنگ کی سہولت فراہم کرتا ہے, ہماری پیش کردہ خدمات (جس میں شرط لگانا بھی شامل ہے) کے سلسلے میں ہمارے سافٹ ویئر میں چڑیلوں ، غلطیوں یا غلطیوں کے استعمال تک محدود نہیں ہے; آپ کے بدمعاش سامان اور پروگراموں یا تجزیاتی نظاموں کا استعمال ، بشمول سافٹ ویئر تک محدود نہیں ہے جو آپ کو انسانی مداخلت (مثال کے طور پر ، بوٹس) وغیرہ کے بغیر شرط لگانے کی اجازت دیتا ہے
کسی بھی طرح کے غیر منصفانہ ذرائع کا استعمال کمپنی کے ذریعہ عائد کردہ معلومات یا طواف کی پابندیوں کے حصول کے لئے کیا گیا تھا
کمپنی کا انتظام ان کی صوابدید پر درخواست کرنے کا حقدار ہے کہ وہ اپنی شناخت یا ان کے فراہم کردہ دیگر اعداد و شمار کی تصدیق کرنے والے بیٹٹر سے کسی بھی دستاویزات کی درخواست کریں (مثال کے طور پر ، پاسپورٹ کی تفصیلات ، رہائشی پتہ), اس کے ساتھ ساتھ اس طرح کی تمام تفصیلات کی تصدیق ہونے تک کسی

بھی ادائیگی کو منسوخ کرنا.
کمپنی کا انتظام شناختی توثیق کے عمل کے ایک حصے کے طور پر ویڈیو کانفرنس کرنے کا حق محفوظ رکھتا ہے ، اور / یا پوسٹ کے ذریعہ دستاویزات بھیجنے کی درخواست کرتا ہے
دستاویزات کی وصولی سے تصدیق میں 72 گھنٹے لگ سکتے ہیں. ویڈیو کانفرنس کا نتیجہ ویڈیو کانفرنس ہونے کے 5 کاروباری دنوں کے اندر گاہک کو فراہم کیا جاسکتا ہے. اگر یہ ثابت ہوتا ہے کہ جو ڈیٹا فراہم کیا گیا تھا وہ درست نہیں ہے
کمپنی کسی بھی معقول اقدامات اٹھانے کا حقدار ہے جس میں تمام شرطوں کو منسوخ کرنے اور ان کی تفتیش کی مدت کے لئے تمام لین دین معطل کرنے تک محدود نہیں ہے, اور اکاؤنٹ کی مکمل تصدیق کے ساتھ آگے بڑھنے کے لئے ایک بار جب کوئی دستاویزات درکار ہوں
تصدیق کے طریقہ کار کی درخواست کی گئی ہے

4. اگر صارف تصدیق سے گزرنے سے انکار کرتا ہے تو ، کمپنی اپنے دائو کو کالعدم کرنے کا حق محفوظ رکھتی ہے (جس میں ڈپلیکیٹ اکاؤنٹس سے رکھے گئے شرط بھی شامل ہے). مزید برآں ، انتظامیہ کے ذخائر کسی بھی معقول اقدامات کرنے کا حق ، بشمول اکاؤنٹ کو روکنے اور دستیاب فنڈز کو منجمد کرنے تک محدود نہیں ہے جب تک کہ اکاؤنٹ ہولڈر قائم نہ ہوجائے اور ان کے جمع کرنے کے طریقوں کی تصدیق ہوجائے
5. تفتیش کی تکمیل کے بعد ، کمپنی کوئی فیصلہ کر سکتی ہے جسے وہ سمجھا جاتا ہے
منصفانہ اور معقول: اکاؤنٹ (کسی بھی ڈپلیکیٹ اکاؤنٹس سمیت) کو مسدود کرنے (قریب) ، جس میں شامل ہوسکتے ہیں
تمام بونس ، مفت شرط اور جیت ان بونس اور مفت شرطوں سے موصول ہوئی جب اس ڈپلیکیٹ اکاؤنٹ کو باطل ہونے کا استعمال کرتے ہوئے اور ہماری صوابدید پر آپ کو کھو جاتے ہیں, تمام جیت کو منسوخ کرنے اور تفتیش کے آغاز پر اپنے اکاؤنٹ کا توازن واپس کرنے کے ل ((مائنس کسی بھی منسوخ شدہ جیت) کو آپ کے اہم اور ڈپلیکیٹ اکاؤنٹس سے بنایا گیا. ہمیں یہ بھی حق حاصل ہے کہ وہ کسی بھی رقم کو واپس کرے جو اس ڈپلیکیٹ اکاؤنٹ کے سلسلے میں ہمارے پاس واجب الادا ہے ، براہ راست آپ میں سے کسی سے
اکاؤنٹس (کسی دوسرے ڈپلیکیٹ اکاؤنٹ سمیت)
ہماری واحد صوابدید پر (غیر معمولی معاملات میں) ، مرکزی اکاؤنٹ کے مستقل استعمال کی اجازت دینے اور اسے درست تسلیم کرنے کے لئے, جب کہ آپ کے ذریعہ ڈپلیکیٹ اکاؤنٹ سے رکھے گئے تمام شرطیں کالعدم ہوں گی ، لیکن ڈپلیکیٹ اکاؤنٹ (زبانیں) کو مسدود کردیا جائے گا اور / یا فیصلے کے ذریعہ منسوخ کردیا جائے گا کمپنی (تصدیق کی حد کے مطابق ، ہر خاص معاملے کے لئے انفرادی طور پر فیصلہ کیا جاتا ہے)

6. گاہک رجسٹریشن میں موصولہ پاس ورڈ اور اکاؤنٹ نمبر کو خفیہ رکھنے کے لئے ذمہ دار ہوگا. کتاب ساز کے ساتھ رجسٹرڈ تمام شرطیں درست ہوں گی. شرط منسوخ کرنا
ان قواعد کے تابع ہوں گے. اگر کسٹمر کے لاگ ان کی تفصیلات کسی تیسری پارٹی کے قبضے میں آئیں تو ، کتاب ساز کو آگاہ کیا جانا چاہئے ، کسٹمر کو اپنا صارف نام اور پاس ورڈ اور ان کا ای میل پاس ورڈ مضبوط لوگوں میں تبدیل کرنا چاہئے. اپنے فون نمبر کو کسی تیسری پارٹی میں تبدیل کرنے کے ل You آپ کو کسی بھی نقد انخلا کے کوڈ یا کوڈ کا انکشاف نہیں کرنا چاہئے
7. اکاؤنٹ ہولڈر اس بات کی تصدیق کرتا ہے کہ اکاؤنٹ میں کوئی بھی سرگرمیاں خود ہی انجام دیتی ہیں. اگر اکاؤنٹ کا انتظام کسی تیسری پارٹی کے ذریعہ کیا جاتا ہے تو ، اکاؤنٹ ہولڈر اکاؤنٹ تک رسائی کی خصوصی ذمہ داری قبول کرے گا
8. اگر کوئی اکاؤنٹ 3 ماہ سے غیر فعال ہے تو ، کمپنی اسے روکنے کا حق محفوظ رکھتی ہے. اکاؤنٹ کو غیر مسدود کرنے ، براہ کرم ہماری سیکیورٹی ٹیم سے رابطہ کری
security-en@1xBet-team.com

9. اگر کسی صارف اکاؤنٹ کو کسی وجہ سے مسدود کردیا جاتا ہے تو ، لائسنس ہولڈر Caecus N.V. سے وابستہ تمام ویب سائٹوں تک رسائی محدود ہوگی. اس کا مطلب یہ ہے کہ صارف ان ویب سائٹوں کے ذریعہ فراہم کردہ کسی بھی خدمات یا خصوصیات کو لاگ ان یا ان تک رسائی حاصل نہیں کرسکے گا جب تک کہ ان کا اکاؤنٹ غیر مسدود نہ ہوجائے

یہ پالیسی Caecus N.V. سے وابستہ ویب سائٹوں کی سلامتی اور سالمیت کو یقینی بنانے اور لائسنس ہولڈر اور ان کے صارفین کے مفادات کے تحفظ کے لئے ہے. صارفین کے لئے یہ ضروری ہے کہ وہ ان ویب سائٹوں کے استعمال کی شرائط و ضوابط کی تعمیل کریں تاکہ ان کے اکاؤنٹ کو مسدود کرنے سے گریز کریں

7.2. خوراک اور ادائیگی

1. کسٹمر کے اکاؤنٹ سے رقوم جمع کرنے اور واپس لینے کے مختلف طریقے ہیں. تمام جمع اور انخلا کے طریقے " ادائیگیوں " سیکشن میں مل سکتے ہیں
2. انخلا کی تمام درخواستوں پر 24/7 پر کارروائی کی جاتی ہے
3. ون اکسبیٹ سیکیورٹی سروس کا حقدار ہے

اگر ای ادائیگی کے نظام کے ذریعہ جمع کروائے گئے تھے تو نقد واپسی کی درخواستوں کو مسترد کردیں. کسی بھی انخلا سے انکار کریں اگر جمع یا واپسی کی رقم کو شرط سے مطابقت نہیں رکھنا چاہئے (کسٹمر کو داؤ پر لگا دینا ہوگا جو تمام ذخائر کی رقم میں اضافہ کرتا ہے

اور شرطوں میں کم از کم 1.1 کی مشکلات ہونی چاہئیں۔ آپ کے توازن پر کم سے کم اثر ڈالنے والے شرطوں کی ایک اعلی مقدار رکھنا ، یعنی اس کو مدنظر نہیں رکھا جائے گا. رولیٹی ، بیککارٹ ، کریپس اور ڈائس جیسے کھیلوں میں مخالف نتائج پر شرط لگائی گئی ہے. اجازت شدہ انخلا کی رقم کا حساب کسی بھی شرط سے رکھے جانے والے شرط کی رقم کی بنیاد پر کیا جائے گا

ڈپازٹ دیا گیا ہے۔ اگر بیٹنگ اکاؤنٹ کا غلط استعمال کیا گیا تو کسی بھی انخلا سے انکار کریں. اس معاملے میں واپسی ہونے سے پہلے آپ کے اکاؤنٹ کی تصدیق کرنی ہوگی

4. ون اکسبیٹ سیکیورٹی سروس صارفین کی سفارش نہیں کرتی ہے
    - ایک ادائیگی کے نظام سے دوسرے کو فنڈز کی منتقلی
    - شرط لگائے بغیر فنڈز جمع کرو اور واپس لے لو

    مذکورہ واقعات میں ، فنڈز آپ کے اکاؤنٹ میں واپس کردیئے جائیں گے
5. آپ صرف وہی ادائیگی کی تفصیلات کا استعمال کرتے ہوئے فنڈز واپس لے سکتے ہیں جو آپ کے اکاؤنٹ میں فنڈز جمع کرنے کے لئے استعمال ہوتے تھے. اگر آپ جمع کرنے کے ل different مختلف طریقے استعمال کرتے ہیں تو ، واپسی کسی خاص طریقہ کا استعمال کرتے ہوئے جمع کردہ ذخائر کے متناسب ہونا چاہئے
6. ون اکسبیٹ ادائیگی کے نظام کے ذریعے یا نقد رقم میں واپسی سے انکار کرسکتا ہے اور متبادل کے طور پر بینک ٹرانسفر پیش کرسکتا ہے. کمپنی ، اپنی صوابدید پر ، ادائیگی کے ایک یا زیادہ طریقوں کو محدود کرسکتی ہے جو آپ جمع اور / یا واپس لینے کیلئے use استعمال کرتے ہیں
7. . توجہ! ہماری انتظامیہ کسی اور کے الیکٹرانک پرس کا استعمال کرتے ہوئے ذخائر بنانے اور رقوم واپس لینے کی سفارش نہیں کرتی ہے. ہماری سیکیورٹی ٹیم کو یہ حق محفوظ ہے کہ وہ اس طرح کے ذخائر کو دھوکہ دہی کا نشانہ بنائے اور صارفین کو بلاک کرے ' پیشگی اطلاع کے بغیر لین دین کو روک دے

ہماری انتظامیہ ادائیگی کی تفصیلات کا استعمال کرتے ہوئے فنڈز کی واپسی سے انکار کرنے کا حقدار ہے جس کا تعلق اکاؤنٹ ہولڈر سے نہیں ہے

8. کچھ حالات میں اور کچھ صارفین کے سلسلے میں ون اکسبیٹ ذخائر یا واپسی پر ادائیگی کے نظام کے ذریعہ

عائد کردہ سروس چارجز کی ادائیگی نہ کرنے کا فیصلہ کرسکتا ہے ، جو ون اکسبیٹ عام طور پر معاوضہ دیتا ہے

9. کچھ معاملات میں ، کمپنی کو یہ حق حاصل ہے کہ وہ یکطرفہ طور پر کسی صارف کی ادائیگیوں کی توثیق کا طریقہ کار شروع کرے اور ادائیگی کے نظام سے اضافی معلومات کی درخواست کرے
تصدیق کے عمل کے دوران مالی طریقہ کار کے مقاصد کے لئے صارف کا اکاؤنٹ مسدود کیا جاسکتا ہے. کچھ ادائیگی کے نظام کی شرائط کے مطابق ، توثیق کا طریقہ کار زیادہ سے زیادہ 180 دن تک جاری رہ سکتا ہے
10. اگر کوئی صارف کمپنی کے قواعد کی تعمیل نہیں کرتا ہے (مثال کے طور پر ٹی اینڈ سی کی خلاف ورزی کرکے ، واپسی کی درخواست کرنے سے پہلے شرط نہیں لگا کر), کمپنی کو یہ حق حاصل ہے کہ وہ اس صارف کو انخلا کی اجازت دینے سے انکار کرے
11. سروس چارج عائد کیا جاتا ہے اگر بٹ کوائن ادائیگی کے نظام کا استعمال کرتے ہوئے بی ٹی سی کرنسی میں صارف کے اکاؤنٹ میں رقم جمع یا واپس لی جاتی ہے

7.3. بونس

1. اس حصے میں بیٹنگ کمپنی کے ذریعہ پیش کردہ بونس پروگراموں کا احاطہ کیا گیا ہے
2. بونس صرف رجسٹرڈ صارفین کے لئے دستیاب ہے
3. گاہک کے اکاؤنٹ میں موجود تمام ذاتی ڈیٹا فیلڈز کو پُر کرنا ہوگا
4. میرے اکاؤنٹ میں "بونس آفرز میں حصہ لیں" باکس کو ٹک کرنا ہوگا
5. کمپنی کو کسی بھی وجہ سے صارفین کے لین دین کے ریکارڈ اور نوشتہ جات کا جائزہ لینے کا حق محفوظ ہے. اگر ، اس طرح کے جائزے پر ، یہ ظاہر ہوتا ہے کہ کوئی صارف یا صارفین ان حکمت عملیوں میں حصہ لے رہے ہیں جو کمپنی ، اپنی صوابدید پر ، مکروہ سمجھے, کمپنی کو ایسے صارفین کے استحقاق کو فروغ دینے اور بونس کو کالعدم قرار دینے کا حق محفوظ ہے
6. صرف ایک بونس کی اجازت ہر صارف ، کنبہ ، پتہ ، مشترکہ کمپیوٹر ، مشترکہ IP ایڈریس ، اور کسی بھی طرح کے اکاؤنٹ کی تفصیلات بشمول ای میل ایڈریس ، بینک اکاؤنٹ کی تفصیلات, کریڈٹ کارڈ کی معلومات اور ادائیگی کا نظام اکاؤنٹ. بونس کی پیش کش کے کسی بھی غلط استعمال سے سوال میں اکاؤنٹ بند ہونے کا سبب بنے گا
7. کسٹمر کو اپنی شناخت (KYC) کی تصدیق کیلئے to اگر ضروری ہو تو ، شناختی دستاویزات فراہم کرنا ہوں گی. جب سیکیورٹی ٹیم کے ذریعہ درخواست کی جائے تو ان دستاویزات کو تیار کرنے میں ناکامی کے نتیجے میں کسی بونس / وننگز کو ضبط کیا جائے گا. کمپنی کو کسی بھی وقت درخواست کرنے کا حق محفوظ ہے, کہ صارف اپنی شناخت رکھنے کا فوٹو گرافی کا ثبوت فراہم کرتا ہے (صارف کا چہرہ تصویر میں واضح طور پر نظر آتا ہے) یا ٹیلیفون کے ذریعے شناخت کی مکمل توثیق کرتا ہے
8. اگر کمپنی کو بونس کی پیش کش کے غلط استعمال کے ثبوت کا پتہ چلتا ہے تو ، وہ مجرم صارف کے خلاف درج ذیل اقدامات کرنے کا حق محفوظ رکھتا ہے: تمام موجودہ بونس اور بونس جیت کو منسوخ کریں, اور گاہک کا اکاؤنٹ مسدود کریں
9. کمپنی کو بونس کی پیش کش کی شرائط میں ردوبدل کرنے ، یا کسی بھی وقت اسے معطل یا ختم کرنے کا حق محفوظ ہے

رجسٹریشن بونس

جمع کروائیں
پہلے ڈپازٹ بونس کو ڈپازٹ کی رقم کو بڑھا کر چھڑایا جانا چاہئے

ایک بار بونس کی میعاد ختم ہونے کے بعد ، اسے کھو سمجھا جاتا ہے
" پہلے ڈپازٹ " بونس کی مکمل شرائط و ضوابط (ایک ہائپر لنک بنائیں)

ڈسپوزٹ بونس

صرف فعال صارفین جو اپنے اکاؤنٹ کا استعمال کرتے ہوئے روزانہ لین دین کرتے ہیں وہ اس پیش کش کے اہل ہیں.

جمع کروائیں

بونس کو جمع رقم میں اضافے کے ذریعہ چھڑایا جانا چاہئے

ایک بار بونس کی میعاد ختم ہونے کے بعد ، اسے کھو سمجھا جاتا ہے

" لکی جمعہ " بونس (ایک ہائپر لنک بنائیں) کی مکمل شرائط و ضوابط " x2 بدھ " بونس (ایک ہائپر لنک بنائیں) GIFTS ایک تحفہ ہے خاص قسم کا بونس جس کے لئے جمع کروانے کی ضرورت ہوتی ہے (جب تک کہ قواعد میں دوسری صورت میں متعین نہ ہو). تحفے میں مفت گھماؤ شامل ہے جس میں یا بغیر کسی تقاضوں کے ، اور ساتھ ہی

اصلی رقم کی اجرت کی ضروریات کے ساتھ یا اس کے بغیر مفت گھماؤ اور بونس فنڈز کے لئے پرومو کوڈ کے طور پر

تحفے کو خاص شرائط و ضوابط سے احاطہ کیا جاسکتا ہے ، لہذا ان کو چالو کرنے سے پہلے ہم سختی سے مشورہ دیتے ہیں کہ آپ اپنے آپ کو ان قواعد (بونس کی رقم ، اجرت کی ضروریات وغیرہ) سے احتیاط سے واقف کریں.) مزید تفصیلی معلومات کے ل your اور کسی غلط فہمی سے بچنے کے ل your اپنے اکاؤنٹ کے متعلقہ حصے میں

ایک تحفہ دو طریقوں میں سے ایک میں دیا جاسکتا ہے: یا تو گاہک کے اکاؤنٹ (بونس اور تحائف) کے مناسب حصے میں فوری طور پر دستیاب کردیا گیا ہے یا انہیں پرومو کوڈ کے طور پر بھیجا گیا ہے (کسی شراکت دار سائٹ کے ذریعہ ، ذاتی پیغام میں ، وغیرہ میں.) جو بونس اور تحائف سیکشن میں مناسب فیلڈ میں داخل ہونا ضروری ہے

تحفہ کا استعمال خود گاہک کو جمع کرنے کی ضرورت نہیں ہے. تاہم ، تحفہ کا استعمال کرتے ہوئے جیتنے والے کسی بھی فنڈ کو استعمال کرنے کے لئے متعدد شرائط کو اکثر پورا کرنا ضروری ہے

ایک وقت میں صرف ایک تحفہ فعال ہوسکتا ہے. کسی بھی دوسرے کو غیر فعال ، معطل یا منسوخ ہونا چاہئے. پرومو کوڈ کے طور پر جمع کردہ پرومو کوڈ اور تحائف صرف گاہک کے مرکزی بٹوے پر چالو ہوسکتے ہیں. دوسری کرنسی کے بٹوے پر پرومو کوڈ کا استعمال کرنے کے نتیجے میں پیش کش کی منسوخی اور کسی بھی طرح کی بڑھتی ہوئی پیشرفت کا نقصان ہوگا

اس کے ساتھ حاصل کردہ تحفہ اور کسی بھی جیت کی میعاد ختم ہونے کی تاریخ کے بعد ختم ہوجائے گی. میعاد ختم ہونے کی تاریخ گاہک کے اکاؤنٹ کے بونس اور تحائف سیکشن میں ظاہر ہوتی ہے

جب کوئی تحفہ فعال ہوتا ہے تو ، صارفین اب بھی اپنے مرکزی اکاؤنٹ سے فنڈز کا استعمال کرتے ہوئے شرط لگا سکتے ہیں. ایسا کرنے سے کسی فعال تحفہ کی پیش کش کی میعاد ختم نہیں ہوگی

تحائف کے فنڈز جن کی اجرت کی ضروریات پوری ہوچکی ہیں اس وقت کے 24 (بیسواں) گھنٹوں کے اندر اندر گاہک کے اکاؤنٹ بیلنس میں جمع ہوجائیں گے جب تک کہ دوسری صورت میں اس کی وضاحت نہ کی جائے

(ون اکسبیٹ پروموشنز پیج سے 2 روابط)

ٹورنامنٹس

ٹورنامنٹس میں حصہ لینے کیلئے آپ کو پیش کش والے صفحے پر " حصہ لیں " بٹن دبانے سے اندراج کرنا ہوگا

تمام انعامات متعلقہ ٹورنامنٹ کے اختتام کے 72 گھنٹوں کے اندر ٹورنامنٹ کے فاتحین کو جمع کردیئے جاتے ہیں. ایسی صورت میں جب انعام جیتنے والی جگہ پر دو صارفین کا قبضہ ہو ، فاتح پہلا ہوگا

گاہک نے ٹورنامنٹ کی شرائط کو پورا کیا. جب نتائج کا حساب لگاتے ہو تو ، صرف حقیقی فنڈز کے ساتھ رکھے جانے والے شرطوں کی گنتی کی جائے گی

8. براہ راست شرط لگانا

1. مرکزی منڈیوں (جیت ، کل ، معذور) اور اضافی منڈیوں (HT-FT وغیرہ) پر براہ راست شرط قبول کی جاتی ہے. آپ سنگل براہ راست شرط لگا سکتے ہیں یا جمع کرنے والوں میں ان کو جوڑ سکتے ہیں
2. سرور پر رجسٹرڈ ہونے کے بعد شرط کو قبول سمجھا جائے گا اور آن لائن تصدیق موصول ہوگئی ہے. قبول ہونے کے بعد آپ شرط کو تبدیل نہیں کرسکتے ہیں. اگر پی میں بیان کردہ حالات. " عام شرائط " کے 2.7 ، براہ راست شرط مشکلات میں طے کی جاسکتی ہے 1 کا
3. کتاب ساز موجودہ میچوں کے سلسلے میں کسی غلطی کی کوئی ذمہ داری قبول نہیں کرتا ہے جس پر براہ راست شرط قبول کی جارہی ہے. صارفین کو معلومات کے دیگر آزاد ذرائع کا حوالہ دینا چاہئے
4. کوئی براہ راست شرط ترمیم یا حذف نہیں کیا جاسکتا ہے

9. میچ کے نتائج ، تاریخیں اور ٹائمز شروع کرنا

جب کتاب ساز غلط نتائج پیش کرتا ہے تو شرط تصفیہ میں ترمیم کی جاسکتی ہے

1. اس واقعے کے اصل آغاز کے وقت کی بنیاد پر بیٹس طے کیے جاتے ہیں ، جو واقعات کو منظم کرنے والے اداروں کی سرکاری دستاویزات کے مطابق تقریبا determined طے کیا جاتا ہے. اس طرح کی ناکامی موثر دستاویزات ، معلومات کھیلوں کے فیڈریشنوں کی سرکاری ویب سائٹوں ، کھیلوں کے کلبوں کی ویب سائٹوں ، اور کھیلوں کی معلومات کے دیگر ذرائع سے لی جائیں گی
2. کتاب ساز بیان کردہ تاریخ اور وقت اور کسی پروگرام کی اصل تاریخ اور وقت کے مابین تضاد کی کوئی ذمہ داری قبول نہیں کرتا ہے. ایونٹ کی تاریخ اور آغاز کا وقت جیسا کہ " اسپورٹس " سیکشن میں دکھایا گیا ہے. اس طرح کے پروگرام کے منتظم کی سرکاری دستاویزات میں بیان کردہ کسی پروگرام کے اصل آغاز کے وقت کے تحت بیٹس طے کیے جاتے ہیں
3. کتاب ساز کسی چیمپئن شپ کے نام یا میچ (کھیلوں کے پروگرام) کے دورانیے کے غلط حوالوں کی کوئی ذمہ داری قبول نہیں کرتا ہے. " کھیلوں میں دکھائی گئی تفصیلات " یا " براہ راست " حصے اشارے ہیں. متعلقہ کھیلوں کے پروگرام کی تفصیلات معلوم کرنے کے لئے صارفین کو معلومات کے دیگر آزاد ذرائع کا استعمال کرنا چاہئے
4. اسپورٹ اور زندہ حصوں میں موسم کی معلومات اشارے ہیں. بے ضابطگیوں کی
اسپورٹ اور زندہ حصوں میں موسم کی صورتحال رکھے ہوئے شرطوں کو منسوخ کرنے کی وجہ نہیں ہوسکتی ہے
5. ایونٹ کے اختتام سے 10 کیلنڈر دن کے اندر نتائج کے بارے میں شکایات پیش کی جانی چاہئیں اگر اس پروگرام کے منتظم کے ذریعہ جاری کردہ ایونٹ کے نتائج سے متعلق سرکاری دستاویزات موجود ہوں
6. ایونٹ کے آغاز کے وقت کے بعد رکھے گئے بیٹس کو 1 کی مشکلات سے طے کیا جائے گا (سوائے براہ راست شرط کے)؛ جمع کرنے والے میں ، اس طرح کی ٹانگوں کی مشکلات 1 کے طور پر لی جائیں گی
7. اگر کسٹمر کسی ایسے واقعے پر شرط لگاتا ہے جس کا نتیجہ ان کو معلوم ہوتا ہے تو ، اس طرح کی شرط منسوخ کردی جائے گی. اس ایونٹ میں ، کتاب ساز خصوصی نجی کے بعد ہی فیصلہ کرے گا
تفتیش. اس طرح کی شرط سے متعلق کسی بھی سرگرمی کو عارضی طور پر معطل کردیا جائے گا
8. پہلے سے میچ بیٹنگ. اگر اس ایونٹ پر تمام شرطوں کو کالعدم قرار دیا جائے تو 48 گھنٹے سے زیادہ کے لئے میچ یا مقابلہ ملتوی کردیا جاتا ہے (یہ ایک متوقع وقت ہے, کتاب ساز اس طرح کے دائو کو تنازعات سے بچنے کے لئے اپنی مطلق صوابدید پر کھڑا رکھنے کا حقدار ہوگا جو اس صورت میں پیدا ہوسکتا ہے جب میچ کو سرکاری سے 48 گھنٹے سے زیادہ کے لئے ملتوی کردیا گیا ہو شیڈول شروع ہونے کا وقت). ایونٹ کو ملتوی یا دوبارہ شیڈول سمجھا جائے گا
اگر ایونٹ کے سرکاری شیڈول شروع ہونے والے وقت میں ردوبدل کیا گیا ہے
9. براہ راست بیٹنگ. اگر کسی بھی وجہ سے میچ یا مقابلہ میں خلل پڑتا ہے اور اس کے آغاز سے 5 گھنٹے کے اندر جاری رہتا ہے تو ، تمام شرطیں کھڑی ہوجائیں گی. جب تک کہ رکاوٹ والا میچ یا مقابلہ شروع سے 5 گھنٹے کے اندر جاری نہیں رہتا ، تمام شرطیں 1 کی مشکلات سے طے ہوجائیں گی ، سوائے اس کے کہ جب شرط کا نتیجہ پہلے ہی طے کرلیا گیا ہو. یہ قاعدہ ان واقعات پر لاگو نہیں ہوتا ہے جو 5 گھنٹے سے زیادہ کی مدت کے اندر ان کے قواعد کے تابع ہوسکتے ہیں (دیکھیں پی. 9 " کھیلوں کے قواعد ")
10. اگر کوئی میچ ختم نہیں ہوتا ہے اور اسے ترک کردیا جاتا ہے (دیکھیں پی. 9 " کھیلوں کے قواعد ") ، اس طرح کے ترک کرنے سے پہلے طے شدہ نتائج (مثال کے طور پر ، پہلی نصف مارکیٹیں ، پہلا گول اور اس کا ٹائم مارکیٹ وغیرہ)

شرط طے کرنے پر حساب کتاب کیا جائے گا. باقی تمام شرطیں 1 کی مشکلات سے طے کی جائیں گی

11. اگر کوئی شریک کسی پروگرام کے آغاز سے پہلے ہی دستبردار ہوجاتا ہے ، تو پھر اس طرح کے شریک پر تمام دائو کو کالعدم قرار دیا جائے گا
12. اگر کوئی شریک کسی بھی وجہ سے مقابلہ کے دوران باہر نکل جاتا ہے (خشک ، دستبرداری وغیرہ) ، مقابلہ کے آخری دور کے آغاز سے پہلے رکھے گئے تمام شرطیں جس میں وہ/اس نے حصہ لیا کھڑا ہوگا. دوسرے تمام دائو کو کالعدم قرار دیا جائے گا. اگر کوئی کھلاڑی ٹینس میچ سے دستبردار ہوجاتا ہے تو ، پی کے قواعد کے تحت شرط طے کی جائے گی. 9.23
13. اگر کسی ٹیم کے ممبر (فٹ بال ، ہاکی ، باسکٹ بال پلیئر ، وغیرہ) نے کھیل میں حصہ نہیں لیا ہے, ان کے احترام میں جیتنے والی مشکلات کو 1 کے برابر سمجھا جائے گا جب تک کہ دوسری صورت میں اس کی وضاحت نہ کی جائے
14. اگر ٹینس میچ شروع ہونے سے پہلے دستبرداری یا نااہلی ہوتی ہے تو ، جیتنے والی مشکلات 1 کے برابر ہوں گی, سوائے سوال میں شریک کی جیت پر شرط لگانے کے (اس طرح کی شرطیں ضائع سمجھی جائیں گی). اگر ٹینس میچ میں خلل پڑتا ہے تو ، اسی دن ختم نہیں ہوتا ہے اور ملتوی کردیا جاتا ہے ، تمام دائو ٹورنامنٹ کے اختتام تک کھڑے ہوں گے جس کے اندر میچ شیڈول تھا, جب تک میچ نہ کھیلا جائے یا کوئی شریک واپس نہ آجائے. اگر کوئی کھلاڑی ٹینس میچ سے دستبردار ہوجاتا ہے
شرطیں پی کے قواعد کے تحت طے کی جائیں گی. 9.23
15. جب دو خاص نامزد مخالفین (ٹیموں ، کھیلوں کے لوگوں) سے توقع کی جاتی ہے کہ وہ کسی پروگرام (میچ ، مقابلہ یا لڑائی) میں حصہ لیں ، لیکن بعد میں ان میں سے ایک یا دونوں مخالفین بدل جاتے ہیں, ایونٹ پر تمام شرط منسوخ کردی جائے گی
16. ٹیم کے مقابلوں میں جب کسی بھی وجہ سے کسی بھی ٹیم میں ایک یا متعدد کھلاڑیوں کی جگہ لی جاتی ہے تو ، میچ کے نتیجے میں تمام شرطیں کھڑی ہوجائیں گی
17. ڈبلز میچوں میں جب جوڑے کے نام بتائے جاتے ہیں اور کم از کم ایک شریک کو متبادل بنایا جاتا ہے تو ، جیتنے والی مشکلات 1 ہوں گی. جب جوڑے کے نام بیان نہیں کیے جاتے ہیں تو ، تمام شرطیں
کھڑے ہو جائیں گے
18. ان مقابلوں میں جہاں شرائط " ہوم " اور " دور " استعمال ہوتی ہیں ، اگر ایونٹ مختلف مقام پر ہوتا ہے تو ، درج ذیل کا اطلاق ہوتا ہے
اگر غیر جانبدار مقام ہے تو ، شرطیں کھڑی ہوں گی۔ اگر مخالف ٹیم کا مقام ہے تو ، شرط لگے گی
19. جب شرائط " ہوم " اور " دور " کسی پروگرام پر لاگو نہیں ہوتی ہیں (مثال کے طور پر دوہری یا انفرادی کھیلوں میں), اگر کوئی واقعہ کسی مقام پر اس مخصوص مقام سے مختلف ہو تو ، تمام شرطیں کھڑی ہوں گی. این بی اے ، این ایچ ایل ، اے ایچ ایل ، سی ایچ ایل ، او ایچ ایل ، ڈبلیو ایچ ایل اور ایسٹ کوسٹ ہاکی لیگ کی ٹیموں کو براہ راست آرڈر (گھر ۔ دور) اور الٹ ترتیب میں دکھایا جاسکتا ہے. اگر مؤخر الذکر معاملہ ہے تو ، کوئی داؤ واپس نہیں کیا جاتا ہے
20. دوستی میں ، بشمول کلب دوست ، جب ایونٹ مختلف مقام پر ہوتا ہے تو ، تمام شرطیں کھڑی ہوجائیں گی
21. اگر کسی خاص کھیل یا صورتحال کے لئے شرط طے کرنے کی کوئی تفصیل نہیں ہے تو ، عام شرائط کے ذریعہ بھی اسی پر حکومت کی جائے گی
22. جب پہلی بار کسی خاص قسم کا تنازعہ ہوتا ہے تو ، کتاب ساز حتمی فیصلہ کرے گا
23. ایسے معاملات میں جب سرکاری اور آزاد ذرائع کے اعدادوشمار مختلف ہوتے ہیں تو ، کمپنی کو ویڈیو ریکارڈنگ یا آزاد ماخذ سے حاصل کردہ اعدادوشمار کی بنیاد پر شرط طے کرنے کا حق محفوظ ہوتا ہے
24. معلومات کے مختلف ذرائع (تاریخ ، وقت ، نتیجہ ، ٹیم کا عنوان) کے اعداد و شمار میں تضاد کی صورت میں ،

کتاب ساز اس وقت تک ادائیگی معطل کردے گا جب تک کہ تفتیش کے ذریعہ اس طرح کے اعداد و شمار کی صداقت قائم نہ ہوجائے. اگر کسی سرکاری ویب سائٹ پر شائع ہونے والے پروگرام کا نتیجہ ٹی وی نشریات میں دکھائے جانے والے پروگرام سے مختلف ہو تو ، کتاب ساز ٹی وی نشریات کی بنیاد پر شرط لگانے کا حق محفوظ رکھتا ہے

25. اگر مشکلات کی پیداوار کی درخواست میں کوئی غلطی ہے اور کتاب ساز اس طرح کی غلطی کا اعتراف کرتا ہے تو ، اس طرح کے انتخاب پر تمام دائو جیت سمجھا جائے گا اور ادائیگی 1 کی مشکلات میں کی جائے گی
26. بیٹنگ کمپنی ان شرائط کو مختلف زبانوں میں شائع کرسکتی ہے ، ہر ایک میں ایک ہی اصولوں کا اظہار کرتی ہے یہ صارفین کو معلومات اور مدد فراہم کرنے کے لئے کیا گیا ہے. ایک ہی وقت میں ، یہ انگریزی ورژن ہے جو گاہک اور بیٹنگ کمپنی کے مابین تعلقات کی قانونی بنیاد کا کام کرتا ہے. شرائط کے انگریزی متن اور دوسری زبانوں میں متن کے مابین کسی قسم کی تضاد کی صورت میں ، انگریزی متن غالب ہوگا
27. اگر کسی تیار شدہ پروگرام کے ابتدائی نتائج کو بعد میں کسی وجہ سے ترمیم کیا جاتا ہے اور ایک فریق کھیل کو ضبط کرتا ہے (ابینڈونمنٹ کو نظرانداز کیا جائے گا), تمام دائو ابتدائی (اصل) کے تحت ادا کیا جائے گا نتیجہ. اصل نتیجہ یہ ہے کہ ایونٹ کے اختتام کے فورا. بعد سرکاری منٹ اور معلومات کے دیگر سرکاری ذرائع کی بنیاد پر اعلان کیا گیا

10. کھیلوں کے قواعد

10.1. بمبار

1. بمبار مین ایک لائیو اسٹریم ملٹی پلیئر گیم ہے ۔
2. تمام شرطیں ایونٹ کے اختتام کے بعد طے ہوجاتی ہیں ۔
3. چار کھلاڑیوں کے درمیان میچ پر شرط لگائی جاتی ہے ۔ ایک میچ کھلاڑیوں میں سے ایک تک جاری رہتا ہے3 بار جیت لیا ہے. ہر راؤنڈ 2 منٹ تک جاری رہتا ہے ۔
4. فاتح وہ کھلاڑی ہے جو آخری زندہ ہے ۔ اگر ایک سے زیادہ کھلاڑی آخر میں زندہ ہیںایک راؤنڈ کا ، پھر اس راؤنڈ کا نتیجہ ایک ڈرا ہے. اگر ، راؤنڈ کے دوران ، آخری زندہ بچ جانے والے کھلاڑیایک ہی وقت میں پھٹا ، پھر اس راؤنڈ کا نتیجہ ڈرا ہے ۔
5. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
6. اسٹیک کی حدود کو بغیر کسی پیشگی اطلاع کے بک میکر کے ذریعہ تبدیل کیا جاسکتا ہے ۔
7. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےکھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
8. میچ کے آغاز سے پہلے اور میچ کے دوران (براہ راست) شرطیں قبول کی جاتی ہیں ۔ تمام بمبارمیچز آن لائن نشر کیے جاتے ہیں ۔
9. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
    - ایک راؤنڈ پر:
        - راؤنڈ میں جیت
        - گول دورانیہ* (اوور / انڈر)
    - ایک ٹورنامنٹ پر:
        - انفرادی کل (ٹورنامنٹ میں ایک کھلاڑی جیتنے والے راؤنڈ کی تعداد)
        - ٹورنامنٹ کا نتیجہ (ٹورنامنٹ میں 3 جیت تک پہنچنے والا پہلا کھلاڑی سمجھا جاتا ہےفاتح بنیں)
        - یہاں تک کہ / مشکلات
        - معذور (پہلے اور دوسرے سے جیتنے والے راؤنڈ کی تعداد میں فرقکھلاڑی)

* راؤنڈ کا دورانیہ سیکنڈ کی تعداد ہے جو میچ شروع ہونے کے بعد سے گزر چکے ہیں ۔ یہنمبر کا حساب اس نمبر کو کاٹ کر کیا جاتا ہے جس پر ٹائمر 120 سیکنڈ سے رک جاتا ہے (پہلے سے طے شدہایک راؤنڈ کے آغاز میں ٹائمر پر نمبر).

10.2. آسٹریلیائی قواعد فٹ بال

1. کتاب ساز شرط قبول کرتا ہے

باقاعدگی سے 80 منٹ کے وقت (ہر ایک میں 40 منٹ کے ہر یا دو حصوں میں سے 20 منٹ کے چار چوتھائی) اوور ٹائم سمیت (ٹیبل " اوور ٹائم " کو چھوڑ کر). کتاب ساز میچ کی مدت کے کسی غلط اعلان کی کوئی ذمہ داری

قبول نہیں کرتا ہے۔ " کھیلوں میں دکھائی گئی تفصیلات " اور " براہ راست " حصے صرف اشارے ہیں۔ کسٹمر کو سرکاری ذرائع کے خلاف قواعد کی جانچ کرنی چاہئے

2. اگر 80 منٹ کی میعاد ختم ہونے سے پہلے کسی میچ میں خلل پڑتا ہے تو ، اس پر تمام شرطیں 1 کی مشکلات پر طے ہوجائیں گی, سوائے ان مارکیٹوں کے جو میچ میں خلل ڈالنے کے وقت پہلے ہی غیر مشروط طور پر طے شدہ تھے
3. اگر میچ کا مقام تبدیل کردیا جاتا ہے تو پھر پہلے سے رکھے گئے شرطیں گھریلو ٹیم کی فراہمی کو ابھی بھی اس طرح نامزد کیا گیا ہے
4. پہلے مقصد کو اسکور کرنے کے لئے۔ اگر کھلاڑی نے میچ میں حصہ نہیں لیا ہے یا پہلے گول کے اسکور ہونے کے بعد متبادل کے طور پر متعارف کرایا گیا ہے تو ، اس کھلاڑی پر تمام شرطیں کالعدم سمجھی جائیں گی۔ پہلے گول اسکور ہونے سے پہلے ان کھلاڑیوں پر بیٹ جو متبادل یا بھیجے گئے تھے وہ ہار جائیں گے۔ اگر پہلا گول کسی ایسے کھلاڑی کے ذریعہ اسکور کیا جاتا ہے جس پر کوئی قیمت پیش
نہیں کی گئی ہے تو ، دوسرے کھلاڑیوں پر تمام شرطیں ضائع ہوجائیں گی ، سوائے " کوئی دوسرا پلیئر " مارکیٹ کے۔ اگر پہلے میچ سے پہلے میچ میں خلل پڑا ہے
گول اسکور کیا جاتا ہے ، تمام شرطیں منسوخ کردی جائیں گی
5. ایک مقصد (6 پوائنٹس) وہ ہے جب گیند کو کسی دوسرے کھلاڑی کو چھوئے بغیر اندرونی گول پوسٹوں کے مابین لات ماری جاتی ہے ، اور اسکورنگ ٹیم کو 6 پوائنٹس ملتے ہیں
6. پیچھے (1 نقطہ) یہ ہے کہ جب گیند کو اندرونی گول پوسٹ اور بیرونی پیچھے والی پوسٹ کے درمیان لات ماری جاتی ہے ، یا گیند گول پوسٹ سے ٹکرا جاتی ہے, یا گیٹ لائن یا پیچھے والی لائن سے گزرتا ہے
7. " HT-FT " مارکیٹوں کو آدھے وقت اور پورے میچ پر قبول کیا جاتا ہے

10.3. امریکی فٹ بال

1. شرطیں بشمول زائد وقت باقاعدہ وقت پر قبول کی جاتی ہیں، جب تک کہ دوسری صورت میں بیان نہ کیا گیا ہو۔
2. اگر کوئی میچ شروع ہوتا ہے لیکن مکمل نہیں ہو پاتا، تو درج ذیل صورتوں کے علاوہ تمام شرطیں 1.00 کے امکانات پر طے کی جائیں گی:
   - اگر میچ رکنے کے وقت شرط کا نتیجہ پہلے ہی واضح طور پر طے پا چکا ہو۔
   - اگر میچ رکنے کے وقت میچ میں کم از کم 55 منٹ کھیلے جا چکے ہوں۔ اس صورت میں، میچ کو مکمل تصور کیا جائے گا، اور شرطیں اصل اسکور کی بنیاد پر طے کی جائیں گی۔
3. "ٹورنامنٹ کے اختتام پر برتر ہوگا" منڈیوں پر شرط لگانے کے لیے، اگر ٹیمیں گروپ سے کوالیفائی کرنے میں ناکام رہتی ہیں، تو ترجیح گروپ میں ان کی متعلقہ پوزیشنز کی بنیاد پر دی جائے گی، اور پھر جیت کے تناسب یا پوائنٹس کی تعداد پر۔
4. "سب سے زیادہ (سب سے کم) اسکور والا کوارٹر ـ کل"۔ اگر دو یا دو سے زیادہ کوارٹرز کا اختتام ایک جیسے سب سے زیادہ یا سب سے کم اسکور پر ہوتا ہے، تو شرطیں اصل مجموعے کی بنیاد پر طے کی جائیں گی۔ ایسی صورتحال میں، کوئی ریفنڈ فراہم نہیں کیا جاتا۔
5. "سب سے زیادہ اسکور والا کوارٹر"۔ اگر سب سے زیادہ اسکورز والے کوارٹر کا تعین کرنا ناممکن ہو (یعنی جب دو یا زیادہ کوارٹرز ایک جیسے اسکور کیے گئے پوائنٹس پر ختم ہوئے ہوں) تو ایسے کوارٹرز پر شرطیں 1.00 کے امکانات پر طے کی جائیں گی۔ دیگر کوارٹرز پر لگائی گئی شرطیں ہار جائیں گی۔
6. "سب سے زیادہ اسکور والا ہاف"۔ اس صورت میں کہ اگر دونوں ہاف ایک ہی جیسے اسکور کیے گئے پوائنٹس کے ساتھ ختم ہوں، تو شرطیں 1.00 کے امکانات پر طے کی جائیں گی۔

7. اگر میچ (زائد وقت سمیت) برابر ہو جاتا ہے، تو W1 اور W2 کی شرطیں 1.00 کے امکانات پر طے کی جائیں گی۔ کل اور ہینڈی کیپس پر لگائی گئی شرطیں میچ کے اصل نتیجے کی بنیاد پر طے کی جائیں گی۔
8. کھلاڑیوں کے ٹچ ڈاؤنز (کسی بھی وقت، پہلا/آخری، کل) پر شرطوں میں رشنگ، ریسیوینگ، انٹرسیپشن ریٹرن، کک آف ریٹرن، پنٹ ریٹرن، اور فمبل ریٹرن کے ذریعے کیے گئے ٹچ ڈاؤنز شامل ہیں۔
9. "ڈرائیو کا نتیجہ (X)"۔ اگر ہاف یا میچ کے ختم ہونے کی وجہ سے ڈرائیو مکمل نہیں ہوتی ہے، تو اس مارکیٹ پر لگائی گئی شرطیں 1.00 کے امکانات پر طے کی جائیں گی۔
   - ٹچ ڈاؤن: یہ شرط اس صورت میں جیت جائے گی جب ڈرائیو کے آغاز پر گیند کا قبضہ رکھنے والی ٹیم ٹچ ڈاؤن اسکور کرے، بشمول آفینسیو لائن یا اسپیشل ٹیموں کی کارروائیوں (جیسے کک آف ریٹرن) کے نتیجے میں۔
   - فیلڈ گول: یہ شرط کامیاب اور ناکام دونوں کوششوں (بشمول بلاک، مِس، یا کراس بار سے ٹکرا کر واپس آنا) پر جیت جائے گی، سوائے اس صورت کے جب دفاعی ٹیم گیند کو ٹچ ڈاؤن کے لیے واپس لے جائے۔ ایسی صورت میں، "ٹرن اوور" پر لگائی گئی شرطیں جیت جائیں گی۔
   - ٹرن اوور۔ اس میں انٹرسیپشنز، فمبلز، ٹرن اوورز آن ڈاؤنز، اور دفاعی ٹیم کے ذریعے کیے گئے تمام ٹچ ڈاؤنز شامل ہیں، خواہ وہ دفاعی دستے نے کیے ہوں یا اسپیشل ٹیم نے۔
   - پنٹ۔ یہ شرط صرف اس صورت میں جیتے گی جب پنٹ کے بعد گیند کا قبضہ دوسری ٹیم کے پاس چلا جائے، سوائے درج ذیل صورتوں کے:
     - اگر کھیل کے دوران جارحانہ ٹیم ٹچ ڈاؤن اسکور کر لیتی ہے، تو "ٹچ ڈاؤن" پر لگائی گئی شرطیں جیت جائیں گی۔
     - اگر کھیل کے دوران دفاعی ٹیم ٹچ ڈاؤن اسکور کر لیتی ہے، تو "ٹرن اوور" پر لگائی گئی شرطیں جیت جائیں گی۔
   - کوئی اور: یہ شرط کسی بھی دوسرے مکمل نتیجے کے طور پر جیت جائے گی جو اوپر دی گئی کیٹیگریز میں نہیں آتا۔
10. "ڈرائیو میں پہلا ڈاؤن (X) - ہاں/نہیں"
   - ہاں: یہ شرط اس صورت میں جیت جائے گی اگر ٹیم کم از کم ایک فرسٹ ڈاؤن حاصل کر لے، بشمول پینلٹیز کی وجہ سے ملنے والے خودکار فرسٹ ڈاؤنز کے۔
   - نہیں: یہ شرط اس صورت میں جیت جائے گی اگر ڈرائیو کے دوران کوئی فرسٹ ڈاؤن حاصل نہیں ہوا تھا۔
   - اگر ہاف یا میچ کے ختم ہونے کی وجہ سے ڈرائیو مکمل نہیں ہوتی، اور شرط کا نتیجہ غیر واضح رہتا ہے، تو اس مارکیٹ پر لگائی گئی شرطیں 1.00 کے امکانات پر طے کی جائیں گی۔

10.4. بیڈ منٹن ، ٹیبل ٹینس ، بیچ والی بال

1. اگر میچ کا آغاز تاخیر یا کسی وجہ سے ملتوی کردیا جاتا ہے, میچ یا ٹورنامنٹ تک تمام شرطیں کھڑی ہوں گی جس میں میچ کی خصوصیات کا اختتام ہوا ہے یا کسی میں سے کسی کو واپس لینے تک
شرکاء
2. اگر پہلے کھیل / سیٹ میں کسی بھی ٹیم کی واپسی یا نااہلی کی وجہ سے میچ میں خلل پڑتا ہے تو ، تمام شرطیں 1 کی مشکلات میں طے ہوجائیں گی, سوائے ان مارکیٹوں کے جو پہلے ہی موجود تھے
میچ میں خلل پڑنے کے وقت غیر مشروط طور پر طے کیا گیا تھا. اس معاملے میں میچ جیتنے والے پر بٹس 1 کی مشکلات سے طے ہوجائیں گی
3. اگر کسی بھی ٹیم کی واپسی یا نااہلی کی وجہ سے میچ میں خلل پڑتا ہے تو ، میچ کے فاتح کو کھڑے ہونے کے

لئے پہلے کھیل / سیٹ کو مکمل کرنا ضروری ہے, بصورت دیگر اس نتائج پر تمام شرطیں 1 کی مشکلات سے طے ہوجائیں گی. کسی کھلاڑی کی واپسی یا نااہلی کی صورت میں ، ضبط کرنے کا اعلان کیا جائے گا

4. اگر کوئی میچ شروع ہوتا ہے ، لیکن کسی وجہ سے مکمل نہیں ہوتا ہے (مثال کے طور پر ، اگر مخالفین میں سے کوئی بھی جاری رکھنے سے انکار کرتا ہے یا نااہل ہوجاتا ہے) اور دو سے زیادہ کھیل / سیٹ کھیلے گئے ہیں, میچ میں رکاوٹ پیدا ہونے کے وقت جو نتائج پہلے ہی غیر مشروط طور پر طے کیے گئے تھے (مثال کے طور پر ، پہلے کھیل / سیٹ کا نتیجہ ، پہلا کھیل / سیٹ وغیرہ.) شرط طے کرنے کی طرف اعتماد کرے گا. میچ کے فاتح پر شرط لگانے کے علاوہ دوسرے دائو پر ادائیگی 1 کی مشکلات میں ہوگی. وہ ٹیم جو اگلے راؤنڈ میں داخل ہوئی ہے یا ٹورنامنٹ کا فاتح میچ کا فاتح سمجھا جائے گا
5. اسپورٹس مین / اسپورٹس وومین (مثال کے طور پر ، بی) کے آغاز میں غلط پرنٹ کی وجہ سے کوئی شرط منسوخ نہیں کی جائے گی. اے کے بجائے اسمتھ. اسمتھ). اس ایونٹ میں ، شرطیں کھڑی ہوں گی
6. "ون دی میچ". اگر نتائج میں نامزد کسی بھی کھلاڑی کو میچ کے آغاز سے پہلے ہی تبدیل کردیا جاتا ہے تو ، تمام شرطوں کو باطل سمجھا جائے گا
7. مذکورہ بالا کھیلوں کے لئے ہینڈیکیپس اور مجموعی طور پر پوائنٹس میں بیان کرنا ضروری ہے سوائے " ہینڈیکیپ بذریعہ سیٹ " اور " کل سیٹ " مارکیٹیں
8. "فاتح". ٹورنامنٹ میں پہلی پوزیشن حاصل کرنے والے اسپورٹس مین / اسپورٹس وومین (ٹیم) کو فاتح سمجھا جائے گا. اگر اسپورٹس مین / اسپورٹس وومین ٹورنامنٹ سے دستبردار ہوجاتا ہے
اس کے شروع ہونے سے پہلے ، اس کھیل کے کھلاڑی / اسپورٹس وومین پر دائو 1 کی مشکلات پر طے ہوجائے گا
9. "کوالیفائز کرنا". کسٹمر کو پیش گوئی کرنی چاہئے کہ ٹورنامنٹ بریکٹ میں درج دونوں میں سے کون سا کھلاڑی آگے بڑھے گا. اگر دونوں کھلاڑیوں کو ٹورنامنٹ سے ختم کردیا جاتا ہے تو ، وہ جس کے پاس ہے
بریکٹ میں مزید ترقی یافتہ فاتح سمجھا جائے گا. اگر دونوں کھلاڑیوں کو ایک ہی دور سے ختم کردیا جاتا ہے تو ، شرط 1 کی مشکلات پر طے ہوجائے گی. اگر کھلاڑی ٹورنامنٹ سے دستبردار ہوجاتا ہے
شروع ہونے سے پہلے ، شرط 1 کی مشکلات پر طے ہوجائے گی

10.5. باسکٹ بال

1. کتاب ساز شرط قبول کرتا ہے
   - باقاعدہ وقت پر (کھیل کا وقت 48 منٹ ہوسکتا ہے جس میں ہر ایک یا 40 منٹ میں چار چوتھائی 12 منٹ پر مشتمل ہوتا ہے جس میں ہر ایک میں 10 منٹ کے چار کوارٹر ہوتے ہیں; این سی اے اے <ٹی اے جی 1> ہر ایک میں 20 منٹ کے دو حصے)
   - اوور ٹائم سمیت باقاعدہ وقت پر (" اوور ٹائم " سمیت). اسٹیٹس پر موجود بٹس میں OT شامل ہوتا ہے جب تک کہ دوسری صورت میں بیان نہ کیا جائے. بیٹنگ سیکشن میں بیٹنگ کی دیگر شرائط بتائی جاسکتی ہیں
2. اگر کوئی میچ شروع ہوتا ہے لیکن مکمل نہیں ہوتا ہے تو ، میچ پر تمام شرطیں 1 کی مشکلات پر طے ہوجائیں گی, سوائے ان مارکیٹوں کے جو میچ میں خلل ڈالنے کے وقت پہلے ہی طے ہوچکے تھے
3. اگر میچ کی مدت 40 منٹ ہے تو ، کھڑے ہونے کے لئے شرط لگانے کے لئے کم از کم 35 منٹ کھیلنا ضروری ہے. اگر میچ کی مدت 48 منٹ ہے تو ، کھڑے ہونے کے لئے شرط لگانے کے لئے کم از کم 40 منٹ کھیلنا ضروری ہے. ان معاملات میں ، میچ میں خلل پڑنے کے وقت تمام دائو نتائج کی بنیاد پر طے کیا جائے گا
4. باسکٹ بال میچوں میں (" نامزد کردہ واقعات کے لئے
5. این بی اے ٹیموں کو براہ راست آرڈر (گھر سے دور) کے ساتھ ساتھ الٹ ترتیب میں بھی دکھایا جاسکتا ہے. اگر

مؤخر الذکر معاملہ ہے تو ، کوئی داؤ واپس نہیں کیا جاتا ہے

6. "ہغرٹ آف دی ٹورنامنٹ". اگر ٹیمیں اپنے گروپ سے کوالیفائی کرنے میں ناکام ہوجاتی ہیں تو ، گروپ کے اندر ختم ہونے والی جگہ کی بنیاد پر شرطیں طے کی جائیں گی. اگر ٹیمیں گروپ کے اندر مساوی مقامات پر فائز ہوں تو پھر ان کے اسکور کی بنیاد پر شرطیں طے ہوجائیں گی
7. کسٹمر کو سرکاری ذرائع کے ذریعہ باسکٹ بال دوست (چاہے کپ یا کلب دوست) کے قواعد کی جانچ کرنی چاہئے. اگر کوئی دوستانہ قرعہ اندازی میں ختم ہوجاتا ہے (مائیک کے قواعد کو تبدیل کردیا گیا ہے), فاتح پر شرط 1 کی مشکلات سے طے ہوجائے گی. تاہم ، اس کے نتیجے میں کل اور معذور منڈیوں پر شرطیں طے کی جائیں گی
8. اگر اوور ٹائم دو پیروں والے میچ کے مجموعی نتائج کی وجہ سے کپ تعلقات میں کھیلا جاتا ہے تو ، دوسرے میچ پر شرط لگانے کے لئے اوور ٹائم کو مدنظر رکھا جائے گا. اسی طرح ، دو پیروں والے میچ کے مجموعی نتائج کی وجہ سے اوور ٹائم کھیلا جاتا ہے " " کوالیفائی کرنے کے لئے ، " ہونا بھی شامل ہے فروغ / نامزد " ، " ٹورنامنٹ فاتح " اور اسی طرح کے دیگر دائو
9. کیا باسکٹ بال کا میچ قرعہ اندازی میں ختم ہونا چاہئے ، " اوور ٹائم ہوگا؟ ۔ ہاں " شرط جیت اور " کیا اوور ٹائم ہوگا؟ ۔ نہیں " شرط کھو جاتی ہے
10. "آدھا وقت / مکمل وقت" شرط لگاتا ہے. کھیلوں کے حصے میں ، " W " ایک جیت کی نمائندگی کرتا ہے اور " X " قرعہ اندازی کی نمائندگی کرتا ہے. پہلے نصف کا نتیجہ پہلے دکھایا گیا ہے ، اس کے بعد باقاعدہ وقت کے بعد کھیل کا نتیجہ نکلتا ہے. مثال کے طور پر ، W1W2 کا مطلب یہ ہے کہ ٹیم 1 نے پہلا ہاف جیتا (W1) ، جبکہ ٹیم 2 مستقل وقت کے اختتام پر فاتح (W2) تھی
"اوور ٹائم سمیت "آدھا وقت / مکمل وقت" شرطیں. کسٹمر کو یہ پیش گوئی کرنی ہوگی کہ کون سی ٹیم پہلا ہاف جیت جائے گی اور اوور ٹائم شامل کے ساتھ کون سی ٹیم کھیل جیت جائے گی. صارفین قرعہ اندازی پر شرط نہیں لگا سکتے ہیں
11. "اعلی ترین (کم سے کم) اسکورنگ کوارٹر – کل". اگر دو یا دو سے زیادہ اعلی (سب سے کم) اسکورنگ کوارٹرز میں ایک ہی کل ہے تو ، کوئی داؤ واپس نہیں کیا جائے گا. اس ایونٹ میں کل کی بنیاد پر شرطیں طے کی جائیں گی (جب چوتھی سہ ماہی کی کل رقم طے ہوجاتی ہے تو ، اوور ٹائم میں کوئی پوائنٹس گنتی نہیں ہوگا)
12. "اعلی ترین اسکورنگ کوارٹر". اگر سب سے زیادہ اسکورنگ کوارٹر غیر مشروط طور پر طے کرنا ناممکن ہے (یعنی جب دو یا زیادہ کوارٹر ایک ہی نتیجہ کے ساتھ ختم ہوچکے ہیں) تو ، اس طرح کے حلقوں پر شرطیں 1 کی مشکلات پر طے ہوجائیں گی. ایتھر کوارٹرز پر بیٹ ختم ہوجائیں گے (جب چوتھی سہ ماہی کا کل طے ہوجاتا ہے تو ، اوور ٹائم میں اسکور کرنے والے کسی بھی پوائنٹس کی گنتی نہیں ہوگی)
13. "اعلی ترین اسکورنگ نصف". اگر دونوں آدھے حصے ایک ہی نتیجے کے ساتھ ختم ہوچکے ہیں تو ، شرطیں 1 کی مشکلات سے طے ہوجائیں گی (جب دوسرے نصف حصے کی کل رقم طے ہوجاتی ہے تو ، اوور ٹائم میں کوئی پوائنٹس گنتی نہیں ہوگا)
14. "ٹیم ... دونوں کو جیتنے کے لئے – ہاں". جب دوسرے نصف حصے کا کل طے ہوجاتا ہے تو ، اوور ٹائم میں اسکور کردہ پوائنٹس کی گنتی نہیں ہوگی. "ٹیم ... دونوں کو جیتنے کے لئے – نہیں". شرط جیت جائے گی اگر مخصوص ٹیم نے کم از کم ایک آدھ ڈرا یا کھو دیا ہو
15. "ہر ٹیم 72.5 سے زیادہ اسکور کرے گی – ہاں". شرط جیت جائے گی اگر میچ کے دوران ہر ٹیم کے ذریعہ کل اسکور 73 یا اس سے زیادہ ہو
16. "ہر ٹیم 72.5 سے زیادہ اسکور کرے گی – نمبر". شرط جیت جائے گی اگر کم از کم ایک ٹیم حوالہ شدہ کل تک نہیں پہنچی ہے
17. "32.5 سے زیادہ ہر سہ ماہی کے لئے کل – ہاں". شرط جیت جائے گی اگر ہر سہ ماہی میں اسکور کردہ پوائنٹس

کی کل تعداد 33 یا اس سے زیادہ ہے

18. "پہلا فاؤل" اور "کل فاؤلز" شرطیں۔ شرط کا تصفیہ حتمی اسکور شیٹ کی بنیاد پر کیا جاتا ہے، جس میں کھلاڑیوں کے صرف ذاتی فاؤلز شامل ہیں۔ کسی کوچ، آفیشل ٹیم کے نمائندے، یا ریزرو بینچ پر موجود کھلاڑی کو ملنے والے تکنیکی فاؤلز پلے بائی پلے میں دکھائے جا سکتے ہیں، لیکن تصفیے میں شامل نہیں کیے جاتے۔
19. تاہم، آفیشل اسکورشیٹ میں درج تکنیکی فاؤلز شامل کیے جاتے ہیں۔
20. "پہلا پابند". پیش گوئی کریں کہ کون سی ٹیم صحت مندی لوٹنے والی پہلی ٹیم ہوگی.
21. " ٹرن اوور " مارکیٹوں کو صرف ٹیم کے اعدادوشمار کی بجائے کھلاڑیوں کے انفرادی اعدادوشمار کی بنیاد پر طے کیا جاتا ہے
22. کھلاڑیوں کے انفرادی اعدادوشمار اور ٹیم کے اعدادوشمار کی بنیاد پر "ریباؤنڈز" مارکیٹوں پر پالتو جانور آباد ہیں. این بی اے ، ڈبلیو این بی اے ، فرانسیسی لیگ (مرد) میچوں کے لئے صرف ذاتی صحت مندی لوٹنے پر غور کیا جاتا ہے
23. " ریس ٹو... پوائنٹس " " سیکشن میں مارکیٹیں دستیاب ہوسکتی ہیں: دو نتائج (W1، W2). اس طرح کے دائو کیلئے if اگر کوئی ٹیم پوائنٹس کی مخصوص تعداد کا اسکور نہیں کرتی ہے تو ، فاتح پر شرطیں کالعدم ہوجائیں گی (مثال کے طور پر ، اگر اسکور 19–19 ہے, " 20 پوائنٹس W1 " شرط باطل ہوگا)۔ تین نتائج (W1، W2، نہ ہی) ایسی صورت میں ، نتائج کے مطابق شرطیں طے کی جائیں گی
24. " اسکور بذریعہ کوارٹرز 2–0 " شرط جیت جائے گی اگر ٹیم 1 نے چار میں سے دو کوارٹر جیت لئے ہیں اور باقی دو کوارٹر قرعہ اندازی میں ختم ہوگئے ہیں. " اسکور بذریعہ کوارٹرز 1–1 " شرط جیت جائے گی اگر ایک ٹیم نے ایک چوتھائی کامیابی حاصل کی ہے تو ، دوسری ٹیم نے ایک اور سہ ماہی جیت لی ہے ، اور باقی دو کوارٹر قرعہ اندازی میں ختم ہوگئے ہیں
25. "ہینڈیکپ از کوارٹرز". مثال کے طور پر ، " 2 ہینڈیکیپ از کوارٹرز ـ2.5 ". آخری اسکور 81:102 (17:22 ، 26:25 ، 18:20 ، 20:35) ہے ، لہذا کوارٹر کے ذریعہ اسکور 1: 3 ہے (0: 1 ، 1: 0 ، 0: 1 ، 0:بالترتیب 1). شرط اس طرح ہار جاتی ہے جب ٹیم 2 میں معذور افراد کا اطلاق ہوتا ہے تو ، کوارٹرز کے ذریعہ اسکور ہوتا ہے 1: 0.5
26. " کل ڈرا کوارٹرز " ، " ہینڈیکپ از کوارٹرز " ، " اسکور بذریعہ کوارٹرز " اور " Win by Quarts " مارکیٹیں صرف اس کے نتیجے میں طے کی جاتی ہیں باقاعدہ وقت کے آخر میں
27. اگر ٹیم 1 اور ٹیم 2 کے ذریعہ اسکور کردہ پوائنٹس کی تعداد میں فرق ـ1 سے 9 " شرط جیت جاتا ہے تو پوائنٹس وقفہ میں " جیت جاتا ہے۔1 سے 9 پوائنٹس. مثال کے طور پر اسکور (85:90) ہے لہذا ٹیم 1 کا جیتنے والا مارجن ـ5 ہے اور اس طرح شرط ختم ہوجاتی ہے
28. " 2 نکاتی فیلڈ گول فیصد " پر بٹس, " 3 نکاتی فیلڈ گول فیصد " اور " مفت تھرو فیصد " مارکیٹیں سرکاری ویب سائٹ کے اعدادوشمار کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں جس کے تحت فیصد اقدار کو قریب ترین پوری تعداد میں گول کیا جاتا ہے
29. " کل پلے ٹائم " مارکیٹ پر پالتو جانوروں کو منٹ میں بیان کیا جانا چاہئے. اگر کل کا نام بالکل ٹھیک رکھا گیا ہے تو ، 1 کی مشکلات پر شرطیں طے کی جائیں گی. مثال کے طور پر ، شرط کے سلسلے میں " کل کیری 39.5 " سے زیادہ ارونگ ، اگر کھلاڑی کے کھیل کا کل وقت 39 منٹ 30 سیکنڈ کے برابر ہو تو ، شرط 1 کی مشکلات میں طے ہوجائے گی
30. نیٹ بال خواتین کی باسکٹ بال کی ایک قسم ہے (ہر ایک میں چار چوتھائی 15 منٹ). بٹس باقاعدہ وقت اور باقاعدگی سے وقت پر طے کی جاتی ہیں جن میں اوور ٹائم بھی شامل ہوتا ہے (ٹیبل " اوور ٹائم " سمیت)
31. باسکٹ بال. نتائج. ٹیم ٹورنامنٹ کے اختتام پر اعلی بننے کے لئے. سرکاری ویب سائٹ پر دستیاب اعدادوشمار کی بنیاد پر اس مارکیٹ میں بیٹ آباد ہیں
32. "سپر ٹوٹل () اوور / انڈر". کسٹمر کو یہ پیش گوئی کرنی چاہئے کہ آیا ٹیمیں کل سے زیادہ یا زیادہ پوائنٹس اسکور

کریں گی. مثال کے طور پر ، "سپر ٹوٹل: (166–167 ریفنڈ) 167.5 اوور" اگر ٹیمیں مجموعی طور پر 167.5 پوائنٹس سے زیادہ اسکور کرتی ہیں تو شرط جیت جائے گی. اگر ٹیمیں مجموعی طور پر 166 یا 167 پوائنٹس اسکور کرتی ہیں تو ، داؤ واپس کردیئے جائیں گے

33. "سپر ہینڈیکاپ 1/2 ()". کسٹمر کو پیش گوئی کرنی چاہئے کہ آیا ٹیم حوالہ جات والے معذور افراد کو مدنظر رکھتے ہوئے جیت جائے گی. مثال کے طور پر ، "سپر ہینڈیکپ 2: (–4؛ –3 رقم کی واپسی) –4.5". اگر ٹیم 2 کے حق میں اسکور کا فرق 5 پوائنٹس یا اس سے زیادہ ہو تو شرط جیت جائے گی. اگر معذور اقدار (–4) یا (–3) کے اطلاق کے بعد کوئی قرعہ اندازی ہوتی ہے تو ، داؤ واپس کردیئے جائیں گے
34. باقاعدہ این بی اے سیزن (پوائنٹس ، ریباؤنڈز ، اسسٹس ، بلاک شاٹس ، وغیرہ) کے دوران اوسط کھلاڑی کے اعدادوشمار پر پالتو جانور ٹورنامنٹ کی سرکاری ویب سائٹ پر دستیاب اعدادوشمار کی بنیاد پر طے کیے جاتے ہیں.
35. میچ میں ڈبل ڈبل (ٹرپل ڈبل). اس شرط کے لئے یہ پیش گوئی کرنا ضروری ہے کہ آیا کھلاڑی کی دو (ڈبل ڈبل) ، تین (ٹرپل ڈبل) میں ڈبل ہندسے کی کارکردگی ہوگی یا نہیں میچ میں زمرے. شماریاتی زمرے: پوائنٹس ، ریباؤنڈز ، اسسٹس ، بلاک شاٹس. اگر اسپورٹس مین کے پاس ٹرپل ڈبل تھا ، تو اس کھلاڑی پر ڈبل ڈبل شرط جیت کے طور پر طے ہوجائے گی
36. وقفے میں اسکور کریں. اس مارکیٹ کے لئے یہ اندازہ لگانے کی تجویز کی گئی ہے کہ آیا کوارٹر اسکور منتخب وقفہ میں ہوگا یا نہیں. بائیں حصے میں ، ٹیم کے پہلے اسکور کی حد کی نشاندہی کی گئی ہے ، دائیں حصے میں – دوسری ٹیم کے اسکور کی حد. مثال. "تجزیہ تیسری سہ ماہی میں اسکور کریں. 22–33: 8–19 – ہاں." شرط جیت جاتی ہے اگر تیسری سہ ماہی 24–15 کے اسکور کے ساتھ ختم ہوجاتی ہے
37. متبادل میچ. اس قسم کے ایونٹ میں ، مخصوص میچوں میں ٹیموں ' کے نتائج کا موازنہ کیا جاتا ہے (صرف باقاعدہ وقت). اگر ایک ٹیم کسی بھی میچ کو ضائع کردیتی ہے تو ، متبادل میچوں پر شرط 1.00 (پسندیدہ) کی مشکلات پر طے ہوجائے گی
38. باسکٹ بال 4x4. کھیلوں میں دو ادوار ہوتے ہیں جو ہر ایک میں 10 منٹ تک رہتے ہیں. اگر کوئی کھیل ٹائی میں ختم ہوتا ہے تو ، اوور ٹائم کے 5 منٹ کھیلے جاتے ہیں

کھیل میں کلیدی اختلافات

- ایک معیاری مقصد 2 پوائنٹس کے قابل ہے
- فیلڈ گول (3 نکاتی لائن سے) اسکور 3 پوائنٹس
- ایک سلیم ڈنک اسکور 3 پوائنٹس
- ٹیموں کے پاس جارحیت کے دوران گولی مارنے کے لئے 24 سیکنڈ ہیں

10.6. باسکٹ بال 3x3

1. 1. کھیل ایک دورانیے پر مشتمل ہوتا ہے جو 10 منٹ کا ہوتا ہے۔ کھیل کو اُس وقت مکمل تصور کیا جائے گا جب وقت ختم ہو جائے یا ٹیموں میں سے کوئی ایک 21 پوائنٹس حاصل کر لیتی ہے۔ اگر کھیل برابر پر ختم ہو جائے تو زائد وقت کھیلا جائے گا جب تک کوئی ایک ٹیم 2 پوائنٹس اسکور نہ کر لے۔
2. 2. گیم کھیلنے میں بنیادی فرق:
   - درمیانے فاصلے سے لگایا گیا شاٹ 1 پوائنٹ شمار ہوتا ہے
   - طویل فاصلے سے لگایا گیا شاٹ (تین پوائنٹ لائن کے باہر سے) 2 پوائنٹس شمار ہوتا ہے
   - شاٹ کلاک 12 سیکنڈ تک جاری رہتا ہے۔
3. باسکٹ بال 3x3 پر باسکٹ بال کے عمومی قوانین بھی لاگو ہوتے ہیں:

- اگر میچ شروع ہو جائے لیکن مکمل نہ ہو سکے، تو اس پر لگائی گئی تمام شرطیں 1.00 کے امکانات پر طے کی جائیں گی، سوائے اُن منڈیوں کے جن کا تعین میچ روکے جانے کے وقت تک ہو چکا تھا۔
- اعداد و شمار پر شرطیں زائد وقت کو شامل کرتی ہیں تاوقتیکہ کچھ اور بیان نہ کیا گیا ہو۔
- "کیا زائد وقت ہو گا؟ ۔ ہاں" پر شرط جیتتی ہے؛ "کیا زائد وقت ہو گا؟ ۔ نہیں" پر شرط ہار جاتی ہے۔
- "2-پوائنٹ فیلڈ گول فیصد"، "3-پوائنٹ فیلڈ گول فیصد" اور "آزاد تھرو فیصد" منڈیوں پر شرطیں آفیشل ویب سائٹ کے اعداد و شمار کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں اور فیصد کی قدریں سب سے نزدیکی سالم نمبر پر راؤنڈ کی جاتی ہیں۔
- کھلاڑیوں کے اوسط اعداد و شمار پر شرطیں ٹورنامنٹ کی آفیشل ویب سائٹ کے اعداد و شمار کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں۔
- "پہلا فاؤل" اور "کل فاؤلز" پر شرطیں۔ شرطیں طے کرتے وقت، صرف وہ ذاتی فاؤلز شمار کیے جاتے ہیں جو احاطے میں موجود کھلاڑیوں نے کیے ہوں۔
- تکنیکی فاؤلز جو کوچ، ٹیم کے حکام، یا بینچ پر موجود کھلاڑیوں کو موصول ہوتے ہیں، انہیں شمار نہیں کیا جاتا۔

10.7. بیس بال ، سافٹ بال

1. بیس بال میچوں پر پالتو جانوروں کو اضافی اننگز کے ساتھ قبول کیا جاتا ہے
شرط قبولیت کے وقت شروع کرنے والے گھڑے کے ناموں کو مدنظر رکھا جائے گا اگر اس پروگرام کے سلسلے میں نام بتائے جائیں. دونوں درج شدہ گھڑے شروع کرنا ہوں گے اور ہر پچ کو کم سے کم ایک بار شرط لگانے کے لئے. اگر درج شدہ گھڑے میں سے کوئی بھی شروع کرنے میں ناکام ہوجاتا ہے
کسی بھی وجہ سے ، اس کھیل پر تمام دائو کو باطل سمجھا جائے گا. اگر شروع کرنے والے گھڑے درج نہیں ہیں تو ، شرطیں قبول کی جائیں گی قطع نظر اس سے کہ وہ کون شروع کرنے والے گھڑے ہیں
2. اگر ٹورنامنٹ کے قواعد و ضوابط کے مطابق اننگز کی منصوبہ بند تعداد کو کم کیا جاتا ہے یا ٹیموں میں سے کسی ایک کی غیر متوقع برتری رکھنے کی وجہ سے میچ کم ہوجاتا ہے تو بیٹس کھڑے ہوتے ہیں
3. "ہوم ۔ اوے"۔ اگر کسی گیم کے دن کے اندر، کم از کم ایک میچ منسوخ، ملتوی ہو جائے یا مکمل نہ ہو، اور اس کو نہ ہونے والا سمجھا جائے (5 سے کم مکمل اننگز کھیلی گئی ہوں)، تو اس منڈی پر شرطیں امکانات 1.00 پر طے کی جائیں گی۔
4. جس ٹیم کو اننگ کے نچلے حصے میں بیٹنگ ہوتی ہے اسے کھیل کے مقام کے باوجود ہوم ٹیم سمجھا جائے گا
5. تمام شرطیں سرکاری میچ کے نتائج پر طے کی جاتی ہیں جن میں تمام اضافی اننگز شامل ہیں (سوائے میچ کے کچھ حصوں پر لگائے جانے والے شرط کے)
6. اگر کم از کم پانچ مکمل اننگز یا 4.5 اننگز کھیلی گئیں تو تمام دائو کھڑے ہیں. اگر 4.5 سے بھی کم اننگز کھیلی گئیں تو ، کتاب ساز شرط طے کرے گا ، جس کے نتائج میچ کو روکنے کے وقت پہلے ہی طے ہوچکے تھے. اس میچ پر دیگر دائو 1 کی مشکلات سے طے ہوگا
7. پہلے سے میچ مارکیٹیں. اگر بیس بال کا میچ مقررہ وقت پر شروع نہیں ہوتا ہے اور سرکاری ویب سائٹ اس بات کی تصدیق کرتی ہے کہ میچ ملتوی کردیا گیا ہے تو ، اس میچ پر تمام دائو 1 کی مشکلات پر طے ہوجائے گا
8. کھیل میں بازار. اگر میچ روک دیا جاتا ہے (بطل) اور 72 گھنٹوں کے اندر اندر آگے بڑھتا ہے تو ، میچ کے اختتام تک تمام شرطیں کھڑی ہوجائیں گی. اگر میچ 72 گھنٹوں کے اندر ختم نہیں ہوتا ہے تو ، تمام دائو کو باطل سمجھا جائے گا ، سوائے ان مارکیٹوں کے جو پہلے ہی طے ہوچکے ہیں
9. اگر اسکور بیس بال میچوں میں (این پی بی میں یا ایم ایل بی اور کے بی او کی وجوہات میں) بندھے ہوئے ہیں, ڈبلیو

1 اور ڈبلیو 2 شرط 1 کی مشکلات سے طے ہوجائے گی (اسٹیکس واپس کردیئے جائیں گے)

10. "پلیئرز ، میچ اپس". کسٹمر کو یہ پیش گوئی کرنی ہوگی کہ دو کا کون سا کھلاڑی بہتر کارکردگی کا مظاہرہ کرے گا. اگر کھلاڑیوں کو باندھ دیا جائے تو ، شرط 1 کی مشکلات پر طے ہوجائے گی
11. ایم ایل بی پری سیزن کھیلوں میں ، جب ٹیمیں نویں اننگ کے اختتام پر بندھے ہوئے ہیں تو ، 10 ویں اضافی اننگ کھیلی جاتی ہے. تاہم ، اگر کوئی بھی ٹیم 10 ویں اننگ میں نہیں جیتتی ہے تو ، کھیل ڈرا میں ختم ہوجاتا ہے. اس ایونٹ میں ڈبلیو 1 اور ڈبلیو 2 شرط 1 کی مشکلات پر طے کی جاتی ہے (اسٹیکس واپس کردیئے جاتے ہیں)
12. سافٹ بال ایک ٹیم بال گیم ہے اور بیس بال کا ایک مختلف حصہ ہے جو چھوٹے فیلڈ میں بڑی گیند کے ساتھ کھیلا جاتا ہے. ٹیمیں سرکاری میچ میں سات اننگز کھیلتی ہیں. اگر اسکور برابر ہے تو ، اضافی اننگز سے نوازا جاتا ہے

10.8. بائیتھلون

1. "اعلی ہونا". پیش گوئی کریں کہ دو نامزد بائیتھلٹس (یا ریلے میں ٹیمیں) میں سے کون حتمی درجہ بندی میں اعلی کارکردگی کا مظاہرہ کرے گا. اگر دونوں دعویدار دوڑ سے باہر ہوجاتے ہیں یا اگر کوئی دعویدار شروع کرنے میں ناکام ہوجاتا ہے تو ، شرط 1 کی مشکلات پر طے ہوجائے گی. اگر کوئی دعویدار ختم لائن کو عبور کرنے میں ناکام ہوجاتا ہے تو ، ان پر تمام شرطیں ضائع سمجھی جائیں گی
2. "مسز". شرکاء کے ذریعہ کھوئے ہوئے اہداف کی کل تعداد کا موازنہ کرنا. پیش گوئی کریں کہ نام نہاد بائیتھلٹس میں سے کون زیادہ سے زیادہ اہداف سے محروم ہوگا. اگر مسوں کی تعداد معذور قیمت کے برابر ہے تو ، جیتنے والی مشکلات 1 کے برابر ہوں گی. اگر دعویدار تمام شوٹنگ راؤنڈ میں گولی مار دیئے بغیر کسی دوڑ سے باہر ہوجاتا ہے تو ، جیتنے والی مشکلات 1 کی ہوں گی
3. "ریلز میں میسز". ریلے میں مسوں کی تعداد کا حساب کتاب ٹیم کے تمام ممبروں کے لئے جرمانے کی لوپ کی تعداد اور استعمال شدہ اضافی کارتوس شامل کرکے کیا جاتا ہے
4. "کون سا ملک اعلی ہونا ہے اس کا مکمل ایتھلیٹ". پیش گوئی کریں کہ درج دونوں ممالک سے کون سا اعلی بائیڈلیٹ ریس کی آخری درجہ بندی میں اعلی کارکردگی کا مظاہرہ کرے گا
5. "ریس کا فاتح". حتمی درجہ بندی کی سربراہی کرنے والے دعویدار کو ریس کا فاتح سمجھا جائے گا. اگر دو یا دو سے زیادہ دعویداروں کو فاتح قرار دیا جاتا ہے تو ، "متعدد ختم" کا قاعدہ ہوگا لاگو کیا جائے
6. "پہلا (دوسرا وغیرہ) راؤنڈ کے بعد قائد". راؤنڈ کا فاتح حتمی درجہ بندی پر طے کیا جاتا ہے. اگر ایک دور میں دو یا دو سے زیادہ فاتح ہیں تو ، "متعدد ختم" قاعدہ لاگو ہوگا
7. " بائیتھلون. فاتح. مرد. تعاقب. 12.5 کلومیٹر. ہوچفیلزن. ٹاپ 1–10 (08.12.2013 ا 16:30) – " کیا ڈینیئل میسوٹیش جیت ۔ ہاں ". شرط جیت جائے گی اگر ڈینئل میسوٹیٹس ریس میں ٹاپ 10 بائیتھلٹس میں شامل ہیں
8. "اضافی کارتوس. سویڈن (13.12.2013 ا 17:25) کل انڈر 7.5". اگر سویڈش بائیڈلیٹ 7 یا اس سے کم اضافی کارتوس استعمال کرتے ہیں تو شرط جیت جائے گی
9. "اسپورٹسمین کی وننگ مارجن اوور سیکنڈ پلیس 0–20 سیکنڈ۔ – ہاں". شرط جیت جائے گی اگر فاتح 20 یا اس سے کم سیکنڈ تک رنر اپ کو شکست دیتا ہے
10. "مسس. پرون سے زیادہ کھڑے – ہاں / نہیں". اگر شکار پوزیشن میں کھوئے ہوئے اہداف کی تعداد اس کے برابر کھڑی پوزیشن میں ہے (یا اگر کوئی کمی نہیں ہے) ، تو شرط " میسس. پرون – نمبر " سے زیادہ اسٹینڈنگ جیت جائے گی اور شرط " میسز. پرون – ہاں " سے زیادہ اسٹینڈنگ ہار جائے گی
11. "شوٹنگ ٹائم". پیش گوئی کریں کہ شوٹنگ کا وقت کیا ہوگا (سیکنڈ میں)
12. "وقت شوٹنگ کی حد". پیش گوئی کریں کہ بائیڈلیٹ شوٹنگ کی حد (سیکنڈ میں) پر کتنا وقت گزارے گا. رینج میں

وقت میں شوٹنگ کے علاقے میں داخل ہونا اور باہر نکلنا ، اور ساتھ ہی خود کو گولی مارنا بھی شامل ہے

13. کپ مارکیٹ". مجموعی طور پر اسٹینڈنگ کا تعین پورے سیزن کے نتائج کی بنیاد پر کیا جائے گا ائی بی یو

10.9. باکسنگ ، مارشل آرٹس

1. پہلے راؤنڈ سے پہلے بیل کی آواز سے ایک دکان کے آغاز کی نشاندہی کی جاتی ہے
2. اگر کسی مقابلہ کو مقابلہ نہ ہونے کا اعلان کیا جاتا ہے یا اگر کسی فاتح کا تعین کرنے سے پہلے کسی وجہ سے کوئی مقابلہ روک دیا جاتا ہے تو ، تمام دائو کو باطل سمجھا جائے گا. اگر کسی شکست کا نتیجہ پہلے ہی طے ہوچکا ہے تو ، اعلان کردہ نتائج کی بنیاد پر شرطیں طے کی جائیں گی
3. اگر راؤنڈ کی تعداد کو تبدیل کیا جائے تو ، بوتیک کے نتائج پر شرط لگے گی ، لیکن راؤنڈ کی تعداد پر شرط 1 کی مشکلات پر طے ہوجائے گی
4. " کل گول ". کسٹمر کو بوتیک میں راؤنڈ کی تعداد کی پیش گوئی کرنی چاہئے. شرط طے کرنے کے مقاصد کے لئے صرف مکمل راؤنڈز کو مدنظر رکھا جائے گا
5. پوائنٹس فیصلہ ہینڈی کیپ (بشمول فاصلے کے اندر جیت)۔ ہینڈی کیپ مکمل لڑائی کے حتمی اسکور کی بنیاد پر شمار کیا جاتا ہے، جیسا کہ مقابلے کے آفیشل ذرائع میں دیا جاتا ہے۔ اگر لڑائی وقت سے پہلے ختم ہو جائے، تو جس فائٹر نے فاصلے کے اندر جیت حاصل کی، اس پر لگائی گئی شرطیں جیتنے والی قرار دی جائیں گی، اور اس فائٹر کے مخالف پر لگائی گئی شرطیں ہارنے والی قرار دی جائیں گی (چاہے ہینڈی کیپ کی قدر کوئی بھی ہو)۔
6. اگر کوئی کھلاڑی گول کے آغاز میں گھنٹی کی آواز کے بعد رنگ میں داخل نہیں ہوتا ہے تو ، سمجھا جاتا ہے کہ پچھلے دور میں اس کا خاتمہ ہوچکا ہے
7. "1 (2) جیت جائے گا". " اسپورٹس " سیکشن میں ، اس مارکیٹ پر دائو لگایا گیا ہے " 1 " اور " 2 " بالترتیب اور مندرجہ ذیل شامل کریں:
    - "پوائنٹس وکٹوری";
    - "بنا ناک آؤٹ";
    - "تکنیکی ناک آؤٹ کے ذریعہ جیت";
    - "تکنیکی فیصلے کے ذریعے جیت";
    - "معذوری یا انکار کے ذریعہ جیت".
8. "ڈرا". اس مارکیٹ میں بٹس کا لیبل لگا ہوا ہے " X ". جب ججوں نے حکمرانی کی ہے کہ آخری راؤنڈ کے اختتام پر کھلاڑیوں نے یکساں طور پر اسکور کیا ہے تو ایک قرعہ اندازی ختم ہوجاتی ہے
9. "پوائنٹس وکٹوری". اس کا مطلب یہ ہے کہ فاتح کا اعلان آخری مرحلے کے آخر میں ججوں کے فیصلے سے ہوگا
10. "راز کے اندر جیت". اس میں ناک آؤٹ ، تکنیکی ناک آؤٹ ، مخالف کی نااہلی ، یا مقابلہ کے دوران پیچھے ہٹنے والا مخالف شامل ہے
11. " 2) Win وے) ". اگر میچ قرعہ اندازی میں ختم ہوجاتا ہے تو ، W1 اور W2 شرط 1 کی مشکلات پر طے ہوجائے گی
12. "W2 راؤنڈ 3 – ہاں میں". یہ شرط جیت جائے گی اگر دوسرا کھلاڑی ناک آؤٹ کے ذریعہ یا تیسرے راؤنڈ میں تکنیکی فیصلے کے ذریعہ فاصلے کے اندر جیت جاتا ہے
13. "باؤٹ 10–12 میں ختم ہوگا". یہ شرط جیت جائے گی اگر کوئی کھلاڑی دسویں سے بارہویں دور کی مدت میں ناک آؤٹ کے ذریعہ یا تکنیکی فیصلے کے ذریعہ فاصلے کے اندر جیت جاتا ہے
14. "ٹن بائی ٹی ڈی". یہ چوٹ کی وجہ سے لڑائی اسٹاپ پیج ہے یا ججوں کے نوٹوں کے نتیجے میں اسکور کرنے اور راؤنڈ کی مکمل تعداد نہ ہونے کے نتیجے میں نتائج کا اندازہ لگانے کی ایک اور وجہ ہے

10.10. یو ایف سی

1. پہلے راؤنڈ سے پہلے بیل کی آواز سے ایک دکان کے آغاز کی نشاندہی کی جاتی ہے
2. اگر کسی مقابلہ کو مقابلہ نہ ہونے کا اعلان کیا جاتا ہے یا اگر کسی فاتح کا تعین کرنے سے پہلے کسی وجہ سے کوئی مقابلہ روک دیا جاتا ہے تو ، تمام دائو کو باطل سمجھا جائے گا. اگر کسی دکان کا نتیجہ پہلے ہی طے کرلیا گیا ہے, اعلان کردہ نتائج کی بنیاد پر شرطیں طے کی جائیں گی
3. اگر راؤنڈ کی تعداد کو تبدیل کیا جائے تو ، بوتیک کے نتائج پر شرط لگے گی ، لیکن راؤنڈ کی تعداد پر شرط 1 کی مشکلات پر طے ہوجائے گی
4. "کل راؤنڈز"۔ اس منڈی پر شرط جیتنے کے لیے، کسٹمر کو ایک مقابلے میں راؤنڈز کی تعداد کی درست پیشگوئی کرنی ہوگی۔ صرف وہ راؤنڈز جن میں مختص وقت کا نصف سے زیادہ وقت گزر چکا ہو، کل راؤنڈز کی تعداد میں شمار کیے جاتے ہیں۔ 5 منٹ کے راؤنڈ کا نصف 2 منٹ 30 سیکنڈ ہے۔ لہٰذا، 2.5 راؤنڈز کا مطلب ہے دو راؤنڈز اور 2 منٹس اور تیسرے راؤنڈ کے 30 سیکنڈز۔ اگر کوئی مقابلہ کسی راؤنڈ میں بالکل نصف (2 منٹ 30 سیکنڈز) پر ختم ہو جائے، تو راؤنڈز کی کل تعداد پر "زیادہ/کم" شرطیں امکانات 1.00 پر طے کی جاتی ہیں۔
5. اگر کوئی کھلاڑی گول کے آغاز میں گھنٹی کی آواز کے بعد رنگ میں داخل نہیں ہوتا ہے تو ، سمجھا جاتا ہے کہ پچھلے دور میں اس کا خاتمہ ہوچکا ہے
6. اگر پہلا راؤنڈ پہلے 2 منٹ میں ختم ہو جائے، تو 0.5 سے کم کل راؤنڈز پر شرط کو جیت کے طور پر طے کیا جائے گا۔
7. "1 (2) جیت جائے گا". " اسپورٹس " سیکشن میں ، اس مارکیٹ پر دائو لگایا گیا ہے " 1 " اور " 2 " بالترتیب اور مندرجہ ذیل شامل کریں:
    - "پوائنٹس وکٹوری";
    - "بنا ناک آؤٹ";
    - "تکنیکی ناک آؤٹ کے ذریعہ جیت";
    - "تکنیکی فیصلے کے ذریعے جیت";
    - "معذوری یا انکار کے ذریعہ جیت".
8. "ڈرا". اس مارکیٹ میں بٹس کا لیبل لگا ہوا ہے " X ". جب ججوں نے حکمرانی کی ہے کہ آخری راؤنڈ کے اختتام پر کھلاڑیوں نے یکساں طور پر اسکور کیا ہے تو ایک قرعہ اندازی ختم ہوجاتی ہے
9. "پوائنٹس وکٹوری". اس کا مطلب یہ ہے کہ فاتح کا اعلان آخری مرحلے کے آخر میں ججوں کے فیصلے سے ہوگا
10. "راز کے اندر جیت". اس میں ناک آؤٹ ، تکنیکی ناک آؤٹ ، تکلیف دہ تالے / چیک ہولڈ / سبمیشن ، مخالف کی نااہلی ، یا مخالف واپس لینے کے ذریعے جیت شامل ہے مقابلہ کے دوران
11. " 2) Win وے) ". اگر میچ قرعہ اندازی میں ختم ہوجاتا ہے تو ، W1 اور W2 شرط 1 کی مشکلات پر طے ہوجائے گی
12. « () راؤنڈ () » میں جیت جائے گا. یہ شرط جیت جائے گی اگر منتخب کھلاڑی ناک آؤٹ کے ذریعہ یا منتخب راؤنڈ میں تکنیکی فیصلے کے ذریعہ فاصلے کے اندر جیت جاتا ہے
13. پوائنٹس فیصلہ ہینڈی کیپ (بشمول فاصلے کے اندر جیت)۔ ہینڈی کیپ مکمل لڑائی کے حتمی اسکور کی بنیاد پر شمار کیا جاتا ہے، جیسا کہ مقابلے کے آفیشل ذرائع میں دیا جاتا ہے۔ اگر لڑائی وقت سے پہلے ختم ہو جائے، تو جس فائٹر نے فاصلے کے اندر جیت حاصل کی، اس پر لگائی گئی شرطیں جیتنے والی قرار دی جائیں گی، اور اس فائٹر کے مخالف پر لگائی گئی شرطیں ہارنے والی قرار دی جائیں گی (چاہے ہینڈی کیپ کی قدر کوئی بھی ہو)۔

10.11. بائیسکل ریسنگ

1. سمجھا جاتا ہے کہ پہلا کوالیفائنگ راؤنڈ شروع ہونے کے بعد مقابلہ شروع ہوگیا تھا
2. ایک دوسرے (میچ اپس) کے خلاف انفرادی کھلاڑیوں یا ٹیموں کا موازنہ کرنے والے شرطوں کیلئے question زیربحث شرکاء کو ان پر شرط لگانے کی دوڑ کو درست رہنے کے لئے شروع کرنا ہوگا
   - اگر ایک یا زیادہ مخصوص شرکاء ریس شروع نہیں کرتے ہیں تو ، شرطیں 1.00 کی مشکلات پر طے ہوجائیں گی.
   - اگر ایک یا دونوں سوار دوڑ سے ہٹ جاتے ہیں تو ، حتمی اسٹینڈنگ کے مطابق شرطیں طے ہوجاتی ہیں
   - اگر دونوں شرکاء ملٹی ڈے سائیکلنگ ایونٹ شروع کرتے ہیں ، لیکن حتمی اسٹینڈنگ سے غیر حاضر ہیں تو ، زیادہ مراحل میں حصہ لینے والے شریک کو زیادہ سے زیادہ ختم ہونے کا خیال کیا جائے گا

10.12. واٹر پولو

1. تمام شرطیں باقاعدہ وقت کے اختتام پر حتمی نتائج پر طے کی جاتی ہیں (32 منٹ پر مشتمل چار چوتھائی 8 منٹ پر مشتمل)
   کتاب ساز کسی کھیل کی مدت کے کسی غلط اعلان کی کوئی ذمہ داری قبول نہیں کرتا ہے. " کھیلوں میں دکھائی گئی تفصیلات " اور " براہ راست " حصے صرف اشارے ہیں. کسٹمر کو سرکاری ذرائع کے خلاف واٹر پولو قوانین کی جانچ کرنی چاہئے
2. اضافی ادوار اور جرمانے کی شوٹنگ صرف " کوالیفائف " ، " Win " اور اسی طرح کی منڈیوں کے لئے ہوگی
3. اگر کوئی میچ شروع ہوتا ہے لیکن مکمل نہیں ہوتا ہے تو ، اس پر موجود تمام دائو 1 کی مشکلات پر طے ہوجائے گا, سوائے ان مارکیٹوں کے جو میچ میں خلل ڈالنے کے وقت پہلے ہی غیر مشروط طور پر طے شدہ تھے
4. کم از کم 30 منٹ کا کھیل بیٹ کے کھڑے ہونے کے لئے ختم ہونا ضروری ہے. اس ایونٹ میں ، میچ میں خلل پڑنے کے وقت اعلان کردہ نتائج کی بنیاد پر تمام شرطیں طے کی جائیں گی

10.13. والی بال

1. اگر کوئی میچ شروع ہوتا ہے لیکن مکمل نہیں ہوتا ہے تو ، اس میچ پر تمام شرطیں 1 کی مشکلات پر طے ہوجائیں گی, سوائے ان مارکیٹوں کے جو میچ میں خلل ڈالنے کے وقت پہلے ہی غیر مشروط طور پر طے شدہ تھے
2. اگر کسی سیٹ کو آخر تک نہیں کھیلا جاتا ہے تو ، وہ نتائج جو پہلے ہی مداخلت کے وقت غیر مشروط طور پر طے کیے گئے تھے ، شرط لگانے کے مقاصد کے لئے شمار ہوں گے. دوسرے تمام دائو 1 کی مشکلات سے طے ہوجائیں گے. اگر آخر میں ایک سیٹ کھیلا جاتا ہے ، لیکن میچ ختم نہیں ہوتا ہے تو ، اس سیٹ پر شرط لگے گی
3. یوروپی والی بال چیمپینشپ اور سی ای وی چیلنج کپ کے بارے میں پالتو جانور طے کیے جائیں گے جس میں سنہری سیٹ بھی شامل ہے اگر ایسا آپشن ہونا چاہئے (سنہری سیٹ (15 پوائنٹس تک) دیا جاتا ہے اگر ٹیموں کے پاس ہوتا ہے یوروپی چیمپین شپ کے کسی بھی مرحلے پر برابر اسکور)
4. والی بال معذور اور کل مارکیٹوں کو پوائنٹس میں بیان کیا گیا ہے ، سوائے سیٹ ہینڈیکاپ اور کل سیٹ کے
5. "سیٹ کے ذریعہ اسکور". " اسپورٹس " سیکشن میں متعلقہ کالموں کا عنوان 3: 0 ، 3: 1 وغیرہ ہے

6. "ہغرٹ آف دی ٹورنامنٹ". اگر ٹیمیں اگلے مرحلے کے لئے کوالیفائی نہیں کرتی ہیں تو ، گروپ کے اندر ان کی جگہوں کی بنیاد پر شرطیں طے کی جائیں گی. اگر ٹیمیں گروپ کے اندر ایک ہی جگہ پر ختم ہوجاتی ہیں تو ، ان کے اسکور کی بنیاد پر شرطیں طے ہوجائیں گی
7. "کتنا لمبا میچ چل پائے گا". کسٹمر کو یہ پیش گوئی کرنی چاہئے کہ آیا میچ منٹ میں نقل کی لمبائی سے کم یا زیادہ وقت جاری رہے گا. کل مدت کا حساب کتاب شامل کرکے کیا جاتا ہے
سرکاری میچ ریکارڈ کے مطابق میچ کے اندر تمام سیٹوں کی لمبائی
8. "ریس ٹو 3 (5 وغیرہ) پوائنٹس". کسٹمر کو پیش گوئی کرنی چاہئے کہ کون سی ٹیم کسی سیٹ میں پوائنٹس کی مخصوص تعداد اسکور کرنے والی پہلی ٹیم ہوگی. اگر کوئی شریک کسی بھی وجہ سے جاری رکھنے سے انکار کرتا ہے تو اس سے پہلے کہ وہ یا ان کے مخالف پوائنٹس کی تعداد اسکور کریں ، شرط 1 کی مشکلات پر طے ہوجائے گی
9. "اضافی پوائنٹس". کسٹمر کو پیش گوئی کرنی چاہئے کہ آیا سیٹ میں اضافی نکات ہوں گے. شرط " ایکسٹرا پوائنٹس سیٹ میں ـ ہاں " جیت جائے گا اگر اسکور کے بعد کوئی بھی ٹیم سیٹ جیت جاتی ہے تو 24:24 ہے
10. "ٹائی بریک – ہاں / نہیں". کسٹمر کو پیش گوئی کرنی چاہئے کہ آیا پانچواں سیٹ ہوگا. شرط " ٹائی بریک ـ ہاں " اگر پانچواں سیٹ ہو تو جیت جائے گا
11. "اعلی ترین اسکورنگ پیریڈ کل (پانچویں سیٹ کو چھوڑ کر)". مثال کے طور پر ، شرط " اسکور کرنے کا سب سے زیادہ دورانیہ کل 47.5 " اگر اسکور ہو تو ہار جائے گا (25:23 ، 26:24 ، 23:25 ، 23:25 ، 18:16)
12. "سب سے کم اسکورنگ پیریڈ کل (پانچویں سیٹ سمیت)". مثال کے طور پر ، شرط " کم اسکور کی مدت کل 40.5 " جیت جائے گی اگر اسکور ہو (25:23 ، 26:24 ، 23:25 ، 23:25 ، 18:16)

10.14. ہینڈ بال

1. باقاعدگی سے وقت کے اختتام پر نتائج پر بٹس طے کی جاتی ہیں (60 منٹ کا کھیل جس میں 30 منٹ کی دو مدت ہوتی ہے)
2. اوور ٹائم اور جرمانے کی شوٹنگ صرف مندرجہ ذیل مارکیٹوں کے لئے گنتی ہوگی: " اگلے راؤنڈ کے لئے کوالیفائی کرنے کے لئے " ، " کسی اور لیگ کے لئے کوالیفائی کرنے کے لئے " ، " Win " اور اسی طرح کی
3. کھیل میں بیٹنگ. اگر کوئی میچ ختم نہیں ہوتا ہے تو ، اس پر تمام شرطیں 1 کی مشکلات سے طے ہوجائیں گی ، سوائے ان مارکیٹوں کے جو میچ میں خلل ڈالنے کے وقت پہلے ہی غیر مشروط طور پر طے شدہ تھے
4. " ٹاپ گول سکورر " مارکیٹ پر پالتو جانوروں کو اوورٹائمز سمیت آباد کیا جاتا ہے ، لیکن پنلٹی شوٹ آؤٹ کو چھوڑ کر
5. چین چیمپینشپ کے قواعد کے تحت ، میچ ختم ہوتا ہے اگر اسکور کا فرق 15 پوائنٹس کے برابر ہو اور کم از کم 30 منٹ کا کھیل ختم ہو گیا ہو (مرسی کا قاعدہ لاگو ہوتا ہے)
6. پیلے کارڈ پر شرط لگانے میں ، کسٹمر کو کھلاڑیوں کو دیئے گئے پیلے کارڈ کی تعداد کی پیش گوئی کرنی چاہئے
7. سات میٹر جرمانے کے شاٹس پر شرط لگاتے ہوئے ، کسٹمر کو دیئے گئے جرمانے کے شاٹس (گولوں) کی تعداد کی پیش گوئی کرنی چاہئے
8. "2 منٹ کی معطلی" شرط. صرف دو منٹ کی معطلی گنتی کی جاتی ہے. مدت کے آغاز سے پہلے یا آدھے (میچ) کے اختتام کے بعد جو آخری میچ ریکارڈ میں شامل ہیں ان کے اختتام کے بعد جرمانے کے منٹ کی گنتی کی جاتی ہے جب شرط طے ہوجاتی ہے. کتاب ساز مندرجہ ذیل شرط پیش کرتا ہے: "پہلا 2 منٹ کی معطلی" / "آخری 2 منٹ کی معطلی" اور "کل 2 منٹ کی معطلی" / "کل 2 منٹ کی معطلی (ٹیم کے ذریعہ)"
9. "متبادل میچ". اس میں ٹیموں کے میچ اپس پر شرطیں شامل ہیں جن کے میچ براہ راست نشر کیے جارہے ہیں. اگر

میچ ضبط ہوجاتا ہے تو ، متبادل میچوں پر شرط 1 کی مشکلات پر طے ہوجائے گی (اسٹیکس واپس کردیئے جائیں گے)

10. "ہینڈبال. شماریات". بیٹ کو اوورٹائمز سمیت آباد کیا جاتا ہے ، لیکن جرمانے کی گولیوں کو چھوڑ کر

10.15 . گولف

1. بڑے گولف ٹورنامنٹ تین یا چار دن تک چل سکتے ہیں اور سوراخوں کی کل تعداد عام طور پر 72 ہوتی ہے
2. فعال شریک سمجھے جانے کے ل The کھلاڑی کو لازمی طور پر ٹیک آف کرنا چاہئے. اگر گولفر جاری رکھنے سے انکار کرتا ہے تو ، ان پر تمام دائو ضائع سمجھا جائے گا
3. **"ٹورنمنٹ جیتنے کے لئے"**. ٹورنامنٹ میں پہلی پوزیشن حاصل کرنے والے گولفر کو فاتح سمجھا جائے گا. فاتح کا تعین پلے آف کے بعد کیا جاتا ہے ، کیا ٹورنامنٹ کے قواعد کے ذریعہ اس طرح کا مرحلہ طے کیا جانا چاہئے
4. اگر باقاعدہ وقت کے اختتام پر دو (یا اس سے زیادہ) معروف دعویدار بندھے ہوئے ہیں – 72 سوراخ ، اچانک موت کے قواعد عام طور پر پلے آف میں لاگو ہوتے ہیں. اس ایونٹ میں ، پلے آف کے فاتح کو ٹورنامنٹ کا فاتح اور بیٹنگ کے مقاصد کے لئے فاتح قرار دیا جائے گا. دوسرے گولفرز کو رنر اپ سمجھا جائے گا
5. **"مچ اپس"**. ٹورنامنٹ کے اختتام پر سب سے زیادہ جگہ رکھنے والا کھلاڑی ، جس میں کوئی پلے آف بھی شامل ہے ، فاتح ہوگا. اگر ایک کھلاڑی کٹ چھوٹ گیا ہے تو ، دوسرے کھلاڑی کو فاتح سمجھا جاتا ہے. اگر دونوں کھلاڑی کٹ سے محروم ہوجاتے ہیں تو ، کٹ بنانے کے بعد کم سے کم اسکور کی بنیاد پر شرطیں طے ہوجاتی ہیں. اگر کسی کھلاڑی کو دو راؤنڈ کے اختتام سے پہلے نااہل کردیا جاتا ہے ، یا دونوں گولفرز نے کٹ بنانے کے بعد ، باقی کھلاڑی کو فاتح سمجھا جاتا ہے. اگر کسی کھلاڑی کو تیسرے یا چوتھے راؤنڈ میں نااہل کردیا جاتا ہے جب ان کے مخالف نے کٹ چھوٹ دی ہے تو ، اس طرح کے نااہل کھلاڑی کو فاتح سمجھا جائے گا. اگر ٹائی پر کوئی اختلاف رائے پیش نہیں کیا گیا ہے تو ، اسی جگہ کا اشتراک کرنے والے کھلاڑیوں پر دائو 1 کی مشکلات پر طے ہوجائے گا
6. **"ہینڈیکپ ون"**. ایک کھلاڑی ایک معذور سے شروع ہوتا ہے ، جسے ان کے آخری اسکور پر لاگو کیا جانا چاہئے. ایسے کھلاڑیوں پر بیٹ جو کٹ سے محروم ہوچکے ہیں ، واپس لے لئے گئے ہیں یا نااہل ہوگئے ہیں ، سمجھا جاتا ہے کہ وہ ہار گئے ہیں. اگر دونوں کھلاڑی کٹ سے محروم ہوجاتے ہیں تو ، کٹ جانے کے وقت معذور ان کے اسکور پر لاگو ہوتا ہے. اگر دونوں دعویداروں کو واپس لے لیا جائے یا نااہل کردیا جائے تو ، کھیل پر بٹس منسوخ کردیئے جائیں گے ، یا اگر کوئی کھلاڑی اسے ختم کرنے میں ناکام ہوجاتا ہے. اگر تمام راؤنڈ نہیں کھیلے جاتے ہیں تو ، معذور مارکیٹ پر دائو 1 کی مشکلات پر طے ہوجائے گا جب تک کہ میچ کا نتیجہ پہلے ہی طے نہ ہوجائے
7. **"گروپ بیٹنگ"** / "ٹاپ یوکے کے کھلاڑی" ، وغیرہ. ٹورنامنٹ کے اختتام پر سب سے زیادہ جگہ رکھنے والے کھلاڑی کو فاتح سمجھا جائے گا. جو بھی کھلاڑی کٹ چھوٹ گیا ہے اسے کھو جانا سمجھا جائے گا. اگر تمام کھلاڑی کٹ سے محروم ہوجاتے ہیں تو ، کٹ بنانے کے بعد سب سے کم اسکور ہوگا
تصفیہ کا تعین کریں. کھلاڑیوں کو صرف بیٹنگ کے مقاصد کے لئے ایک ساتھ گروپ کیا گیا ہے. اگر کھلاڑی کام نہیں کرتا ہے تو ، اس کھلاڑی پر شرطیں منسوخ کردی جائیں گی۔ دوسرے کھلاڑیوں پر شرط لگانے کے لئے قاعدہ 4 کا اطلاق ہوتا ہے. گرمی کے مردہ قواعد شرط کے تصفیے پر لاگو ہوتے ہیں سوائے اس کے کہ جب فاتح کا تعین پلے آف کے ذریعہ کیا جائے
8. **"ہینڈیکاپ گروپ بیٹنگ"**. کسی گروپ کے اندر موجود کھلاڑیوں کو معذور مختص کیا جائے گا. ایک بار معذور افراد کا اطلاق ہونے کے بعد اس گروپ کے فاتح کا حتمی اسکور کی بنیاد پر طے کیا جائے گا. وہ گالفرز جو کٹ سے محروم ہوگئے ہیں وہ کھو چکے ہیں. تاہم ، اگر کھلاڑیوں کی ناکافی تعداد جگہ کے بازاروں میں کٹوتی کرتی

ہے تو, باقی مقامات ان کھلاڑیوں میں مختص کیے جائیں گے جو ایک بار معذور افراد کے اطلاق کے بعد اپنے آخری اسکور کی بنیاد پر کٹ سے محروم ہوگئے ہیں

9. کچھ ٹورنامنٹس میں عہدیدار یہ مشورہ دے سکتے ہیں کہ دعویداروں کو اضافی سوراخ کھیلنا چاہئے. اس طرح کے واقعات میں ، کھلاڑیوں نے کم سے کم اسکور کے بعد جس نے سوراخوں کی مخصوص تعداد ادا کی ہے اسے فاتح قرار دیا جائے گا اور دوسرے دعویداروں کو رنرز اپ سمجھا جائے گا
10. **"18 ہول بیٹنگ"**. 18 سوراخوں سے زیادہ کم اسکور والے کھلاڑی کو فاتح سمجھا جاتا ہے. 2 یا 3 گیند کو دوبارہ ترتیب دینے یا ہمارے ذریعہ مختلف انداز میں ظاہر کرنے کی صورت میں ، جب شرط رکھی گئی تھی تو قبول شدہ شرطیں ظاہر کی جانے والی گروپ بندی پر کھڑی ہوں گی. اگر کوئی کھلاڑی ٹی آف کرنے میں ناکام ہوجاتا ہے تو ، پھر اس 2 یا 3 گیند پر شرط لگانا باطل ہوجائے گا. 2 بال بیٹنگ میں ، اگر دونوں گولفرز برابر اسکور حاصل کرتے ہیں اور ٹائی کی کوئی قیمت پیش نہیں کی جاتی ہے تو ، تمام شرطیں 1 کی مشکلات پر طے ہوجائیں گی. 3 بال بیٹنگ میں ، اگر تمام کھلاڑی
برابر اسکور ہیں ، شرطیں 1 کی مشکلات سے طے ہوجائیں گی. 3 بال بیٹنگ میں ، اگر دو کھلاڑی برابر اسکور حاصل کرتے ہیں تو ، گرمی کے مردہ قواعد لاگو ہوں گے. جب ایک راؤنڈ میں تین سے زیادہ کھلاڑیوں کو گروپ بنانے کے لئے خصوصی شرطیں پیش کی جاتی ہیں تو ، گرمی کے مردہ قواعد لاگو ہوں گے. غیر شروع کرنے والوں پر بیٹس منسوخ کردیئے جائیں گے
11. **"کٹ / مس کرنے کے لئے"**. اگر کوئی گولفر واپس لے جاتا ہے یا کٹ بنانے سے پہلے نااہل ہوجاتا ہے تو ، ان پر شرط ختم ہوجائے گی. اگر کوئی کھلاڑی واپس لے جاتا ہے یا کٹ جانے کے بعد نااہل ہوجاتا ہے تو ، ان پر شرط جیت جائے گی. اگر کھلاڑی ٹورنامنٹ میں حصہ نہیں لیتا ہے تو ، شرط 1 کی مشکلات پر طے ہوجائے گی
12. "اعلی ہونا". کسٹمر کو پیش گوئی کرنی چاہئے کہ درج دونوں میں سے کون سا کھلاڑی بہتر کارکردگی کا مظاہرہ کرے گا. جس کھلاڑی نے سب سے کم اسکور کے ساتھ 18 سوراخ مکمل کیے ہیں اسے فاتح سمجھا جائے گا. 2 میں
بال بیٹنگ ، اگر دونوں کھلاڑیوں کے پاس برابر اسکور ہیں اور ٹائی کی کوئی قیمت پیش نہیں کی گئی ہے تو ، تمام شرطیں 1 کی مشکلات پر طے ہوجائیں گی. 3 بال بیٹنگ میں ، اگر تمام کھلاڑیوں کے برابر اسکور ہوں تو ، شرط 1 کی مشکلات پر طے ہوجائے گی
13. اگر کوئی کھلاڑی تمام 18 سوراخوں کو کھیلے بغیر ٹیک آف کرنے کے بعد دستبردار ہوجاتا ہے تو ، وہ اسکور سے قطع نظر کھو جائیں گے. ایک کھیل پہلے شاٹ سے سوراخ کی طرف شروع ہوتا ہے. اگر کوئی کھلاڑی ٹیک آف کرنے سے پہلے دستبردار ہوجاتا ہے تو ، اس گروپ کے اندر موجود دوسرے تمام کھلاڑیوں پر شرط 1 کی مشکلات پر طے ہوجائے گی
14. اگر ٹورنامنٹ موسم کی خراب صورتحال سے متاثر ہوا ہے تو ، موجودہ نتائج پر شرطیں طے کی جائیں گی ، تاہم کم از کم 36 سوراخ کھیلے جائیں. جب ٹورنامنٹ کئی کورسز میں ہوتا ہے تو یہ لاگو نہیں ہوتا ہے
15. رائڈر کپ اور صدور کپ پر بیٹیں. پوائنٹس کو مندرجہ ذیل اسکور کیا جائے گا: جیت – 1 پوائنٹ؛ ڈرا – 0.5 پوائنٹس

10.16. ڈارٹس

1. "بیٹنگ میچ". اگر کوئی میچ شروع ہوتا ہے لیکن مکمل نہیں ہوتا ہے تو ، اگلے راؤنڈ میں ترقی کرنے والے کھلاڑی کو فاتح سمجھا جائے گا. تاہم ، ایک مخصوص سیٹ ، ٹانگ اور معذور کے ساتھ ساتھ خصوصی پر شرط لگائیں جب تک کسی خاص شرط کا مخصوص نتیجہ پہلے ہی طے نہ ہوجائے تب تک شرطیں کالعدم ہوجائیں گی
2. ڈارٹس میچ میں ہینڈیکیپس اور کل سیٹ میں بیان کیے جاتے ہیں ، جب تک کہ " اسپورٹس " سیکشن میں دوسری

صورت میں بیان نہ کیا جائے۔ بورڈ میں ہر دورے پر پھینک دیئے گئے تین ڈارٹس سے 180 سب سے زیادہ ممکنہ اسکور ہے

3. "آخری چیک آؤٹ کل 40 یا کم / (41 یا زیادہ)"۔ چیک آؤٹ کھیل کو ختم کرنے کے ل a کسی کھلاڑی کو اسکور کرنے کی ضرورت پوائنٹس کی تعداد ہے۔ یہ اصطلاح ڈارٹس کے کھیل پر لاگو ہوتی ہے جب کھلاڑی مقررہ اسکور (301 یا 501) سے شروع کرتے ہیں اور اس کا مقصد صفر پر کھیلنا ہے۔ نظریہ میں ، جب کھلاڑی کا اسکور 170 ہے ، تو وہ کھیل کو ختم کرسکتے ہیں اگر وہ اپنی باری پر 170 پوائنٹس اسکور کریں

10.17 . کرلنگ

1. کرلنگ میچوں پر پالتو جانوروں کو اضافی سروں سمیت قبول کیا جاتا ہے جب تک کہ دوسری صورت میں بیان نہ کیا جائے۔ ایک کھیل 10 سروں پر مشتمل ہوتا ہے۔ اگر ٹیمیں 10 سروں کے بعد بندھے ہوئے ہیں تو ، ایک اضافی انجام کھیلا جاتا ہے۔ اضافی اختتام کے فاتح کو میچ کا فاتح قرار دیا جاتا ہے
2. جب کوئی پتھر گھر تک نہیں پہنچتا ہے یا جب مخالف ٹیموں کے دو پتھر گھر کے مرکز سے ایک ہی فاصلے پر گھر کے مرکز کے قریب ترین ہوتے ہیں تو, آخر کا اسکور 0:0 ہوگا
3. اگر کوئی میچ شروع ہوتا ہے لیکن مکمل نہیں ہوتا ہے, میچ پر تمام شرطیں 1 کی مشکلات میں طے ہوجائیں گی سوائے ان مارکیٹوں کے جو میچ میں خلل ڈالنے کے وقت پہلے ہی طے شدہ تھے
4. تمام دائو اسٹینڈ فراہم کرتے ہوئے کم از کم پانچ مکمل انجام کھیلے گئے ہیں۔ اس ایونٹ میں میچ روکنے کے وقت اس کے نتیجے میں تمام شرطیں طے ہوجائیں گی
5. ٹیم اسکور سے قطع نظر ہار جاتی ہے اگر وہ وقت پر اپنے تمام شاٹس لینے میں ناکام ہوجاتے ہیں (ایک سرے کے دوران آٹھ پتھر پہنچانے کے متبادل ٹیمیں)
6. تمام شرط سرکاری نتائج پر طے کی جاتی ہے ، بشمول اضافی اختتام (سوائے میچ کے کچھ حصوں پر لگائے جانے والے شرط کے)

10.18 . کرکٹ

1. شرطیں آفیشل نتیجے کے مطابق طے کی جاتی ہیں جس کا اعلان زیرِ موضوع میچ یا ٹورنامنٹ کے انتظامی ادارے کرتے ہیں۔
2. اگر کوئی میچ معطل کر دیا جائے اور مکمل نہ ہو، تو اس پر لگی شرطیں 1 کے امکانات پر طے کی جائیں گی۔
3. متعدد اقسام کے کرکٹ ٹورنامنٹ منعقد کیے جاتے ہیں:
   - ٹوئنٹی 20 انٹرنیشنل کرکٹ کی ایک شکل ہے جس میں کھیل اوسطاً تین گھنٹے اور تیس منٹ تک جاری رہتا ہے؛
   - ون ڈے انٹرنیشنل (ODI) کرکٹ کی ایک شکل ہے جس میں میچ کا دورانیہ آٹھ گھنٹے سے زیادہ ہوتا ہے؛
   - ٹیسٹ میچ کرکٹ کی ایک شکل ہے جو پانچ دن تک جاری رہ سکتا ہے جس میں روزانہ کم از کم 90 اوورز ہوتے ہیں جہاں ہر فریق کو دو بار بلے بازی کا موقع ملتا ہے۔
4. اگر کسی میچ کے نتائج یا اعداد و شمار موجود نہ ہوں، تو تمام شرطیں 1.00 کے امکانات پر طے کی جائیں گی، سوائے ان صورتوں کے جہاں شرطوں کا نتیجہ پہلے ہی طے ہو چکا ہو۔
5. اگر کسی آفیشل ذریعہ سے میچ کی کوئی معلومات تاخیر کا شکار ہو:
   - پری میچ شرطیں: شرطیں ایونٹ ختم ہونے کے 48 گھنٹے بعد طے کی جائیں گی۔

- لائیو شرطیں: شرطیں ایونٹ ختم ہونے کے 12 گھنٹے بعد طے کی جائیں گی۔
- اگر آفیشل ذریعہ اپنے کسی بھی ڈیٹا میں کوئی ترمیم کرے تو ان میچز پر لگائی گئی شرطوں کو دوبارہ شمار نہیں کیا جائے گا۔

6. اگر میچ کا باضابطہ نتیجہ برابر ہو اور اس نتیجے کے لیے کوئی قیمت پیش نہیں کی گئی ہو، تو کوئی بھی ٹائی بریکر شمار کیا جائے گا، مثال کے طور پر، باؤل آؤٹ، سپر اوور وغیرہ۔ (باؤل آؤٹ اور سپر اوورز دیگر شرطوں کو طے کرنے کے لیے شمار نہیں ہوتے)۔
7. اوورز کی محدود تعداد والے میچوں میں، کسی ٹیم کے اعدادوشمار پر شرط یا پورے میچ کو منسوخ کر دیا جائے گا اگر کسی ٹیم کے 80 فیصد سے کم اوورز یا کل اوورز بیرونی عوامل بشمول خراب موسمی حالات کی وجہ سے کھیلے جاتے ہیں، سوائے ان صورتوں کے جہاں نتیجہ اننگز کے ختم ہونے تک طے ہو چکا ہو۔
8. "ٹیم کا ٹاپ بلے باز"۔

کسی ٹیم کا ٹاپ بلے باز وہ کھلاڑی ہوتا ہے جو سب سے زیادہ رن اسکور کرتا ہے۔ سپر اوور میں بنائے گئے رنز شمار نہیں کیے جاتے۔ اگر دو یا دو سے زیادہ کھلاڑی ایک ہی تعداد میں رنز اسکور کریں، تو "ڈیڈ ہیٹ" کا اصول لاگو ہوتا ہے۔

اگر کوئی بلے باز چوٹ کی وجہ سے دستبردار ہو جائے، لیکن پھر پچ پر واپس آجاتا ہے، تو اس بلے باز کے اننگز میں بنائے گئے رنز کی کل تعداد کو شمار کیا جاتا ہے۔ اگر بلے باز پچ پر واپس نہیں آتا، تو اس کا کل وہ اسکور ہے جو کھیل سے دستبردار ہونے سے پہلے اس نے بنانا تھا۔

اگر کوئی مخصوص بلے باز ٹیم کے ابتدائی XI میں شامل نہیں ہو تو اس پر شرطیں منسوخ ہو جائیں گی۔ بلے بازی نہ کرنے والے یا کھیل میں داخل نہ ہونے والے بلے بازوں پر شرطیں ہاری ہوئی سمجھی جائیں گی۔

اوورز کی محدود تعداد والے میچوں میں، اگر بیرونی عوامل بشمول خراب موسمی حالات کی وجہ سے، کسی ٹیم کے 50% سے کم اوورز کھیلے جائیں تو شرط کالعدم کر دی جائے گی، سوائے ان صورتوں کے جہاں اننگ کے اختتام کے وقت کے ذریعے نتیجہ کا تعین کیا جا چکا ہو۔

9. ٹیم کا بہترین گیند باز کسی ٹیم کا بہترین گیند باز وہ کھلاڑی ہے جس کی انفرادی اننگز میں سب سے زیادہ انفرادی وکٹیں ہوتی ہیں۔ جو کھلاڑی باؤلنگ نہیں کرتے یا کھیل میں داخل نہیں ہوتے ان پر شرطیں ہاری ہوئی سمجھی جائیں گی۔ ایونٹ میں دو یا دو سے زیادہ کھلاڑی ایک جیسی تعداد میں وکٹوں کے ساتھ میچ کے اختتام تک پہنچیں، تو جس کھلاڑی کے خلاف سب سے کم رنز اسکور ہوں گے اسے بہترین گیند باز تصور کیا جائے گا۔ اگر دو یا زیادہ کھلاڑی وکٹوں اور رنز دونوں میں برابر ہو جائیں تو ڈیڈ ہیٹ کا اصول لاگو ہوتا ہے۔ اگر کوئی بھی گیند باز وکٹ نہیں لیتا، تو تمام شرطیں 1.00 کے امکانات پر طے کی جائیں گی۔ کوئی بھی کھلاڑی جو ابتدائی 11 میں ظاہر نہیں ہوتے یا جو متبادل کے طور پر ظاہر ہوں تو ان پر لگائی گئی شرطیں کالعدم ہو جائیں گی۔ سپر اوور میں لی گئی وکٹیں شمار نہیں ہوتیں۔ اگر کوئی کھلاڑی ابتدائی 11 میں ظاہر نہیں ہوتا اور بعد میں اسے تبدیل کر دیا جاتا ہے، تو یہ کھلاڑی اور اس کی جگہ لینے والا کھلاڑی دونوں شمار کیے جائیں گے۔ محدود تعداد میں اوورز والے میچوں پر شرطیں منسوخ کر دی جائیں گی اگر بیرونی عوامل بشمول خراب موسم کی وجہ سے، ٹیم کے شیڈول کردہ اوورز کے 80% سے کم کھیلے جائیں، سوائے ان صورتوں کے جہاں اننگز معطل ہونے سے پہلے ہی نتیجہ قائم کیا جا چکا ہو۔
10. ابتدائی 11 میں درج نہ ہونے والے کھلاڑی پر شرطیں منسوخ سمجھی جائیں گی۔ ان کھلاڑیوں پر شرطیں جو ابتدائی لائن اپ کے لیے منتخب کیے گئے ہیں، لیکن بلے بازی نہیں کرتے، 1 کے امکانات پر طے کی جائیں گی۔
11. "وکٹ گرنے پر رنز"۔ شرطیں جیت جاتی ہیں اگر درج ذیل معیار کی صحیح پیش گوئی کی گئی ہو: لی گئی وکٹ اور کل رنز۔ اگر وکٹ نہیں لی گئی اور کل نامزد کم از کم کل سے زیادہ ہو، تو شرط کو ہار کے طور پر طے کیا جاتا ہے۔ اگر وکٹ نہ لی جائے اور کل رنز نامزد کیے گئے زیادہ سے زیادہ کل سے تجاوز کر جائیں، تو شرط 1.00 کے امکانات پر طے کی جائے گی۔

12. 10 رنز تک دوڑ۔ شرطیں برقرار رہتی ہیں، تاوقتیکہ درج شدہ کھلاڑی پہلے بلے بازی نہ نہ کریں – ایسی صورت میں، تمام شرطیں کالعدم ہو جائیں گی۔ شرطیں اس بات سے قطع نظر برقرار رہتی ہیں کہ درج کردہ کھلاڑیوں میں سے کون پہلی گیند پر بلے بازی کرتا ہے۔ اگر کوئی بھی کھلاڑی 10 رنز اسکور نہیں کرتا، تو "کوئی بھی نہیں" نتیجہ پر شرطیں جیت جاتی ہیں۔ موسم سے متاثرہ میچوں میں، اگر کوئی بھی بلے باز 10 رنز اسکور نہیں بناتا اور ان میں سے کوئی بھی آؤٹ نہیں ہوا، تو شرطیں کالعدم ہو جائیں گی۔ اگر کوئی بھی بلے باز 10 رنز نہ بنا پائے اور دونوں آؤٹ ہو جائیں، تو "کوئی بھی نہیں" نتیجہ پر شرطیں جیت جاتی ہیں۔
13. "() انفرادی کل رنز پہلے () اوورز زیادہ/کم ()"۔
پینلٹیز جو اننگز ختم ہونے کے بعد دی جاتی ہیں اس اننگز میں رنز کی تعداد میں شمار نہیں کی جاتیں۔ اگر بیرونی عوامل یا خراب موسمی حالات کی وجہ سے اوورز کی منتخب کی گئی تعداد نہیں کھیلی جاتی، تو شرطیں کالعدم ہو جائیں گی، سوائے ان صورتوں کے جہاں نتیجہ پہلے ہی متعین ہو چکا ہو۔ اگر اننگز میں منتخب کیے گئے اوورز مکمل نہ کھیلے جائیں (جیسے، پوری ٹیم آؤٹ ہو جائے یا مطلوبہ رنز منتخب اوورز مکمل ہونے سے پہلے حاصل کر لے)، تو شرطیں مؤثر رہیں گی۔
شرطوں کو طے کرتے وقت اضافی رنز شامل کیے جاتے ہیں، قطع نظر اسکے کہ یہ کسی بھی وجہ سے دیئے گئے تھے۔
ایک ٹیسٹ میچ میں، شرطوں کے قائم رہنے کے لیے مخصوص اوورز مکمل طور پر کھیلے جانے ضروری ہیں، سوائے اس صورت کے جب پوری ٹیم آؤٹ ہو جائے یا مخصوص اوورز سے کم میں مطلوبہ رنز حاصل کر لے۔
14. ٹیم کے انفرادی کل رنز۔ پینلٹیز جو اننگز ختم ہونے کے بعد دی جاتی ہیں اس اننگز میں رنز کی تعداد میں شمار نہیں کی جاتیں۔ اس منڈی پر شرطیں بلے بازی کرنے والی ٹیم کے حتمی اسکور کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں۔ برابر ہونے کی صورت میں، یا اگر کوئی اضافی اوور کھیلے جائیں (سپر اوور یا گولڈن گیند)، زیر بحث میچ کے نتیجے پر شرطیں باقاعدہ وقت کے دوران بنائے گئے رنز کی تعداد کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں۔ محدود تعداد میں اوورز والے میچوں پر شرطیں منسوخ کر دی جاتی ہیں اگر بیرونی عوامل بشمول خراب موسم کی وجہ سے ٹیم کے مقررہ اوورز کے 80% سے کم کھیلے جاتے ہیں، سوائے ان صورتوں کے جہاں اننگ معطل ہونے سے پہلے ہی نتیجہ قائم ہو چکا ہو۔ ٹیسٹ میچوں پر شرطیں برابر ہونے کی صورت میں منسوخ کر دی جاتی ہیں، بشرطیکہ 60 اوورز سے کم کھیلے گئے ہوں، سوائے ان صورتوں کے جہاں نتائج پہلے ہی قائم ہو چکے ہوں۔
15. سب سے زیادہ انفرادی اسکور (کھلاڑی کے رنز)؛ کھلاڑی کے کل رنز؛ کھلاڑی کے رنز کی تعداد۔ ٹیسٹ میچوں میں، ایسی شرطیں ایک اننگز میں بنائے گئے سب سے زیادہ رنز اسکور کرنے کے حساب سے طے کی جاتی ہیں۔ دو اننگز کے رنز کو آپس میں جمع نہیں کیا جاتا سوائے کہ بصورت دیگر بیان کیا گیا ہو۔
16. اوور، گیند، کل رنز ٹیم 1/2 ۔ شرط کو طے کرنے کے مقاصد کے لیے، دوبارہ کرائی گئی گیندیں – اور ان کے لیے دیے گئے کوئی بھی اضافی رنز – شمار کیے جاتے ہیں۔ مثال کے طور پر، اگر اوور اس سے شروع ہوتا ہے: وائیڈ ۔ نو بال ۔ چوکا، اس طرح "چوکے" کو اوور میں تیسری گیند سمجھا جاتا ہے۔
17. کچھ منڈیاں صرف اسی وقت طے کی جا سکتی ہیں جب آفیشل ذریعے سے تمام اعداد و شمار جاری ہو جائیں، جس میں 10 سے 12 گھنٹے لگ سکتے ہیں۔
18. میچ میں بہترین بلے باز:
میچ میں بہترین بلے باز وہ کھلاڑی ہے جو سب سے زیادہ رنز اسکور کرتا ہے۔ سپر اوورز میں بنائے گئے رنز شمار نہیں کیے جاتے۔ اگر دو یا زیادہ کھلاڑی ایک ہی تعداد میں رنز اسکور کریں، تو ٹیڈ ہیٹ کے قوانین لاگو ہوتے ہیں۔
اگر کوئی بلے باز چوٹ کی وجہ سے دستبردار ہو جائے، لیکن پھر میدان میں واپس آجائے، تو اس بلے باز کے اننگز میں اسکور کیے گئے رنز کی کل تعداد کو شمار کیا جاتا ہے۔ اگر بلے باز میدان میں واپس نہیں آتا، تو ان کے کل رنز وہ رنز ہوں گے جو انہوں نے کھیل سے دستبردار ہونے سے اسکور کیے تھے۔

اگر کوئی بلے باز ابتدائی 11 میں شامل نہ ہو تو ان پر شرطیں کالعدم ہو جائیں گی۔ ایسے بلے باز جو ٹیم میں شامل ہوں لیکن بلے بازی نہیں کرتے ان پر شرطیں ہار کے طور پر طے کی جائیں گی۔
اوورز کی محدود تعداد والے میچوں میں، وہ شرطیں منسوخ ہو جائیں گی اگر بیرونی عوامل، جیسے خراب موسم کی وجہ سے، کوئی ٹیم مخصوص اوورز کی تعداد کا 50% سے کم کھیل پاتی ہے، سوائے ان صورتوں کے جہاں شرطیں پہلے ہی طے ہو چکی ہوں۔

19. بہترین بلے باز کی ٹیم

بہترین بلے باز والی ٹیم کا تعین مختلف کھلاڑیوں کے اسکور کیے گئے رنز کی تعداد کی بنیاد پر کیا جاتا ہے۔ سپر اوورز میں بنائے گئے رنز شمار نہیں کیے جاتے۔ اگر دو بلے باز الگ الگ ٹیموں سے ایک جیسے رنز اسکور کریں اور "برابر" کا نتیجہ پیش نہ ہو، تو ڈیڈ ہیٹ کے اصول لاگو ہوتے ہیں۔
اگر کوئی بلے باز چوٹ کی وجہ سے دستبردار ہو جائے، لیکن پھر میدان میں واپس آجائے، تو اس بلے باز کے اننگز میں اسکور کیے گئے رنز کی کل تعداد کو شمار کیا جاتا ہے۔ اگر بلے باز میدان میں واپس نہیں آتا، تو ان کے کل رنز وہ رنز ہوں گے جو انہوں نے کھیل سے دستبردار ہونے سے اسکور کیے تھے۔
اگر کوئی بلے باز ابتدائی 11 میں شامل نہ ہو تو ان پر شرطیں کالعدم ہو جائیں گی۔ ایسے بلے باز جو ٹیم میں شامل ہوں لیکن بلے بازی نہیں کرتے ان پر شرطیں ہار کے طور پر طے کی جائیں گی۔
اوورز کی محدود تعداد والے میچوں میں، تمام شرطیں منسوخ ہو جائیں گی اگر میچ میں بیرونی عوامل کی وجہ سے کوئی رکاوٹ آتی ہے، سوائے ان صورتوں کے جہاں اننگز کے اختتام تک شرطیں طے ہو چکی ہوں، یا جہاں تمام بلے باز آؤٹ ہو چکے ہوں۔

20. متبادل نتائج۔ یہ منڈیاں اپنے نتیجے کا تعین کرنے کے لیے پوائنٹس پر مبنی اسکورنگ سسٹم کا استعمال کرتی ہیں۔ پوائنٹ کا شیڈول مندرجہ ذیل ہے: 1 پوائنٹ فی رن، 20 پوائنٹس فی وکٹ، 10 پوائنٹس فی کیچ، 25 پوائنٹس فی اسٹمپنگ۔
    - غیر منتخب کھلاڑیوں پر داؤ واپس کر دیے جاتے ہیں۔ اگر کسی کھلاڑی کو ابتدائی لائن اپ میں شامل نہیں کیا گیا تھا، لیکن بعد میں وہ متبادل کے طور پر میچ میں شامل ہوا، تو اس کا نتیجہ اس کے بنائے گئے رنز کی تعداد کی بنیاد پر شمار کیا جائے گا، اس بات سے قطع نظر کہ وہ میچ میں کب شامل ہوا۔
    - ایک روزہ میچوں میں دونوں ٹیموں کو کم از کم 40 اوورز کھیلنے ہوں گے، بصورت دیگر شرطیں کالعدم ہو جائیں گی، سوائے ان کے جو پہلے ہی متعین ہو چکی ہوں۔
    - ٹیسٹ اور فرسٹ کلاس میچوں میں، پورا میچ شمار ہوتا ہے۔ برابر ہوئی گیمز میں کم از کم 200 اوورز کی بولنگ کی گئی ہو، بصورت دیگر شرطیں کالعدم ہو جاتی ہیں، سوائے ان کے جو پہلے ہی متعین ہو چکی ہوں۔ ٹوئنٹی 20 میچوں میں، میچ کو مکمل 20 اوورز کے لیے شیڈول کیا جانا ضروری ہے اور آفیشل نتیجہ ہونا چاہیے، جب تک کہ شرطوں کا فیصلہ پہلے سے نہ ہو چکا ہو۔

21. اگر کسی کھلاڑی کو تبدیل کر دیا گیا اور کھیل میں واپس نہیں آیا، تو اس کا حتمی نتیجہ اس لمحے تک کی کارکردگی کی بنیاد پر طے کیا جائے گا جب اسے بدلا گیا تھا۔ اسی طرح، کوئی بھی کھلاڑی جو متبادل کے طور پر میچ میں شامل ہوا ہو، اس کا نتیجہ بھی اس کے بنائے گئے رنز کی بنیاد پر شمار کیا جائے گا۔

22. X رنز پر کھوئی گئی کل وکٹیں۔ شرطیں اس وقت کھوئی ہوئی وکٹوں کی تعداد کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں جب رنز کی مخصوص تعداد حاصل کی جاتی ہے۔ ضروری رنز حاصل ہونے کے بعد کھوئی گئی وکٹیں شمار نہیں کی جاتیں۔
مثال کے طور پر: ٹیم 2، 50 رنز پر کھوئی گئی کل وکٹیں — کم 1.5 اگر کسی ٹیم نے 19ویں اوور میں 50 رنز بنائے اور 1 وکٹ کھوئی اور 20ویں اوور میں 50 رنز بنائے اور 2 وکٹیں کھوئیں، تو شرط جیت کے طور پر طے کی جائے گی، کیونکہ 50 رنز صرف 1 وکٹ کے ساتھ حاصل کیے گئے تھے۔
اگر شرط میں بیان کردہ وکٹیں ٹیم کے ضروری رنز حاصل کرنے سے پہلے کھو دی جائیں، تو یہ شرط موجودہ

کھوئی وکٹوں کی تعداد کی بنیاد پر طے کی جائے گی۔
مثال کے طور پر: ٹیم 2، 50 رنز پر کھوئی گئی کل وکٹیں — کم 1.5 اگر ٹیم نے 40 رنز بنائے ہوں اور اس وقت پہلے ہی 2 وکٹیں کھو چکی ہوں، تو شرط ہار کے طور پر طے کی جائے گی۔
اگر کسی ٹیسٹ میچ میں ٹیم اعلان کردے، یا میچ برابر پر ختم ہو جائے، یا اگر ہدف حاصل کر لیا جائے، تو موجودہ رنز اور کھوئی ہوئی وکٹیں حتمی شمار کی جائیں گی اور شرطیں طے کرنے کے لیے استعمال کی جائیں گی۔

23. پہلی اننگز کی برتری / ہینڈی کیپ۔ اس منڈی پر شرط لگانا اس بات کا تعین کرنے پر مشتمل ہے کہ ٹیسٹ میچز میں دونوں ٹیموں نے اپنی پہلی اننگز میں کتنے رنز کا فرق بنایا۔
اگر میچ برابر پر ختم ہو جائے اور ہر ٹیم نے 200 اوورز سے کم کھیلے ہوں، تو شرطیں 1.00 کے امکانات پر طے کی جائیں گی۔ اس میں وہ صورتیں شامل نہیں ہیں جہاں شرط کا نتیجہ پہلی اننگز کے اختتام پر طے کیا گیا ہو۔
اگر پہلی اننگز میں اعلان کر دیا جائے، تو شرطیں اس وقت کے نتائج کی بنیاد پر طے کی جائیں گی جب اعلان کیا گیا تھا۔
24. پہلی گیند۔ کسی ایک ٹیم/میچ میں پہلی گیند کے نتیجے پر شرط۔ اگر پہلی گیند پر فری ہِٹ حاصل ہوتی ہے، تو فری ہِٹ کے تمام نتائج غیر مؤثر شمار کیے جائیں گے۔ شرطیں طے کرتے وقت اضافی رنز دینے والی تمام گیندوں کو شمار کیا جائے گا۔ اگر کسی گیند پر اضافی رنز کے ساتھ دیگر نتائج بھی ہوں، تو شرطیں طے کرتے وقت اضافی رنز کو ترجیح دی جائے گی، سوائے کہ بصورت دیگر بیان کیا گیا ہو۔ جن گیندوں پر اضافی رنز دیے جائیں یا وکٹ کھو جائے، تو اضافی رنز کو شمار نہیں کیا جائے گا، سوائے کہ بصورت دیگر بیان کیا گیا ہو۔
25. "زیادہ رن آؤٹس کون کرے گا"، "ٹیم، کل رن آؤٹس"۔ حساب اس بنیاد پر کیا جاتا ہے کہ فیلڈنگ ٹیم نے اپنی اننگز کے دوران کتنے رن آؤٹس کیے، جو میچ کے آفیشل اعداد و شمار میں درج کیا گیا ہو۔

چنائی روزانہ کرکٹ ایک علاقائی لیگ ہے جو انڈور کرکٹ کے قوانین کے مطابق کھیلی جاتی ہے۔ ٹیموں کو تمام شیڈول شدہ اوورز کھیلنے ہوں گے، یا جب تک کہ 5 وکٹیں نہیں گر جاتیں۔

1. اسکورنگ کے قوانین:
   - اگر گیند باز کی براہ راست ہِٹ کے نتیجے میں گیند وکٹ سے ٹکرا جائے، تو بلے باز آؤٹ ہو جائے گا
   - اگر بلے باز گیند پھینکے جانے کے بعد اسے ہِٹ نہیں کرتا اور وکٹ کیپر گیند کو پکڑتا ہے (نہیں پکڑتا)، تو بلے باز کو 0 پوائنٹس ملتے ہیں
   - اگر بلے باز گیند کو ہِٹ کرتا ہے اور فیلڈرز یا وکٹ کیپر اسے زمین پر لگے بغیر پکڑ لیتے ہیں، تو بلے باز آؤٹ ہو جائے گا
   - اگر بلے باز گیند کو ہِٹ کرتا ہے اور گیند زمین کو چُھوتی ہے، اور بلے باز یا ہٹ نہ لگانے والا بلے باز اپنے متعلقہ کریز (جگہ) تک نہیں پہنچتے ہیں، اور اگر فیلڈنگ ٹیم وکٹوں کو گیند سے مار کر گرا دیتی ہے تو بلے باز آؤٹ ہو جائے گا
   - جب بلے باز گیند کو مخصوص زون میں ہِٹ کرے، تو اسے درج ذیل پوائنٹس دیئے جاتے ہیں:
     - A - 0 پوائنٹس
     - B، C (میدان کے وسط تک) – 1 پوائنٹ
     - B، C (میدان کے وسط سے آگے زون D تک) – 2 پوائنٹس
     - D (زمین کو چھوئے بغیر) – 6 پوائنٹس، یا اگر گیند زمین کو چھو لے تو – 4 پوائنٹس۔
2. اگر گیند پہلے میدان کے وسط سے گزر کر زون B، C میں گرے (2 پوائنٹس)، اور پھر زون D میں گرے (مزید 1 پوائنٹ)، تو ٹیم کو کل 3 پوائنٹس ملتے ہیں۔ اگر گیند زون B، C میں میدان کے وسط میں گرے (1 پوائنٹ)، اور پھر میدان کے وسط سے گزر کر زون B، C میں گرے، تو کل 2 پوائنٹس دیئے جاتے ہیں۔
3. ڈیڈ گیند کے لیے (جب گیند مرکزی لائن تک یا اس کے اندر پھینکی جائے)، تو 0 پوائنٹس دیئے جاتے ہیں اور گیند

دوبارہ کروائی جاتی ہے۔ اگر اگلی گیند بھی ڈیڈ گیند ہو، تو بلے باز کو 5 پوائنٹس دیئے جاتے ہیں۔
4. بلے باز کے خلاف جسمانی مداخلت کی صورت میں، بلے باز کو 5 پوائنٹس دیئے جاتے ہیں۔
5. اچھی گیند کے لیے (جب گیند بلے بازی کے علاقے سے بلے باز کو چھوئے بغیر پھینکی جائے)، تو 0 پوائنٹس دیئے جاتے ہیں۔
6. وائیڈ گیند کے لیے (جب گیند بلے بازی کے علاقے سے باہر کروائی جائے یا بیٹنگ کریز کو عبور کر جائے)، تو بلے باز کو 2 پوائنٹس دیئے جاتے ہیں۔
7. لیگ بائی کے لیے (جب گیند بلے باز کے جسم سے لگے)، 0 پوائنٹس دیئے جاتے ہیں اور کھیل جاری رہتا ہے۔ اگر بلے باز اور نان اسٹرائیکر نے جگہیں بدل لی ہوں، تو 1 پوائنٹ دیا جاتا ہے۔
8. نو بال کے لیے (جب گیند باز بولنگ کریز سے پیچھے قدم رکھے؛ گیند وکٹ کے اوپر سیدھی پھینکی جائے، زمین کو چھوئے بغیر؛ گیند پھینکی جائے اور زمین سے اچھل کر کندھے کی سطح سے اوپر چلی جائے؛ یا گیند پچ سے باہر پھینکی جائے)، تو بلے باز کو 2 پوائنٹس دیئے جاتے ہیں۔
9. ٹیم () فالو آن سے بچے گی۔ آپ کو یہ تعین کرنے کی ضرورت ہے کہ آیا دوسری بلے بازی کرنے والی ٹیم پر فالو آن لاگو کیا جا سکتا ہے، خواہ وہ نافذ کیا جائے یا نہیں۔ شرطوں کو کارآمد تصور کیے جانے کے لیے دونوں ٹیموں کو اپنی پہلی اننگز مکمل کرنی ہوگی (بشمول اعلانات)، بصورت دیگر شرطیں 1 کے امکانات پر طے کی جائیں گی۔

کرکٹ 24۔ سائبر لیگ، سائبر انڈین لیگ 24

1. اس کھیل کے قواعد حقیقی کرکٹ کے قواعد سے ملتے جلتے ہیں: ہر ٹیم 20 اوور کی ایک اننگ کھیلتی ہے۔
2. شرط طے کرنے کے قواعد:
   - "میچ کا فاتح" شرطیں سپر اوور کے نتیجے کو شمار کرتے ہوئے طے کی جاتی ہیں۔
   - "اوور، ٹیم کے کل رنز" شرطیں ٹیموں کے اسکور کیے گئے رنز کی تعداد کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں، بشمول اضافی رنز کے۔ متعلقہ اوور نہ کھیلے جانے کی صورت میں، اس پر لگی شرطوں کی رقوم واپس کر دی جائے گی۔
   - "کل"، "انفرادی کل"، "اوور میں کل رنز"، اور "پہلے اوورز میں انفرادی کل رنز" شرطیں ٹیموں کی طرف سے بنائے گئے رنز کی تعداد کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں، بشمول اضافی رنز کے، لیکن سپر اوور شامل نہیں ہیں۔
   - "فی گیند کل رنز" شرطیں ایک ٹیم کے اسکور کیے گئے رنز کی تعداد کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں، بشمول اضافی رنز کے (اگر اضافی رنز کل میں شامل کیے جاتے ہیں)۔ متعلقہ اوور نہ کھیلے جانے کی صورت میں، اس پر لگی شرطوں کی رقوم واپس کر دی جائے گی۔
   - "کیا اوور میں ایک وکٹ گرے گی" شرطیں متعلقہ اوور کے نتیجہ کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں۔ اگر متعلقہ اوور نہ کھیلا جائے، تو اس پر لگی شرطوں کی رقم واپس کر دی جائے گی۔
   - "سب سے بڑی اوپننگ پارٹنرشپ" شرطیں ہر ٹیم کی اوپننگ پارٹنرشپ کے بنائے گئے رنز کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں۔
   - "پہلی گیند بغیر رنز بنائے ایک ڈاٹ بال ہوگی" شرطیں اس بات کی بنیاد پر طے کی جاتی ہے کہ میچ کی پہلی گیند کا نتیجہ کیا ہے، قطع نظر اس کے کہ کون سی ٹیم گیند کروا رہی ہے، اور اس میں اضافی رنز بھی شامل ہیں۔
   - "وکٹ گرنے سے پہلے کل رنز" اور "وکٹ گرنے کے وقت کل رنز" شرطیں درج ذیل طریقے سے طے کی جاتی ہیں:
     - ایسی شرطیں جیت جاتی ہیں اگر دونوں متغیرات کی درست پیش گوئی کی جاتی ہے (وکٹ گرنا اور

کل رنز)

- ایسی شرطوں کی رقم 1.00 کے امکانات پر واپس کی جاتی ہے اگر کل کی درست پیشگوئی کی جاتی ہے، لیکن وکٹ گرنے کی پیشگوئی درست نہ ہو
- ایسی شرطیں باقی تمام صورتوں میں ہار جاتی ہیں

- "سپر اوور" شرطیں جیت کے طور پر طے کی جاتی ہیں اگر سپر اوور کھیلا جاتا ہے۔ بصورت دیگر، یہ شرطیں ہار کے طور پر طے کی جاتی ہیں۔
- "پہلے اوورز کے بعد نتیجہ" شرطیں اس بنیاد پر طے کی جاتی ہیں کہ ایک مخصوص اوور تک ہر ایک ٹیم نے کتنے رنز بنائے ہیں۔
- "میچ میں سب سے زیادہ اسکور کرنے والے اوور میں کل رنز" شرطیں اس بنیاد پر طے کی جاتی ہیں کہ کسی ایک ٹیم نے ایک اوور میں سب سے زیادہ کتنے رنز بنائے ہیں، بشمول اضافی رنز۔
- "کس ٹیم کی زیادہ وکٹیں گریں گی"، "کل وکٹیں"، اور "ٹیم کے کھوئی ہوئی کل وکٹیں" شرطیں وکٹوں کی تعداد کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں، سپر اوور شامل نہیں ہوتا۔
- "سپر اوور کا فاتح" شرطیں جیت کے طور پر طے کی جاتی ہیں اگر سپر اوور کھیلا جاتا ہے اور ایک ٹیم جیت جاتی ہے۔
- "کیا اوور میں اضافی رنز دیے جائیں گے" شرطیں اضافی رنز سے متعلق ہوتی ہیں، جو گیند باز کی اصول کے خلاف گیند کرانے کے لیے بلے بازی کرنے والی ٹیم کے اسکور میں شامل کیے جاتے ہیں۔
اضافی رن دیئے جانے کے بعد، اگر ٹیم نے ابھی رنز بنانے ہوں تو ایک اضافی گیند کروائی جاتی ہے۔

10.19. بیچ ہینڈ بال

1. تمام شرطیں مستقل وقت کے اختتام پر نتائج کی بنیاد پر طے کی جائیں گی (20 منٹ کا کھیل جس میں دو ادوار پر مشتمل 10 منٹ ہر ایک)
2. پینلٹی شوٹ آؤٹ صرف " Win ان دی میچ " ، " پر شرط لگانے کے لئے اگلے راؤنڈ " ، " Win ان دی ٹورنامنٹ " اور اسی طرح کی مارکیٹوں میں گنتی کریں گے
3. اگر میچ میں خلل پڑتا ہے اور ملتوی ہوجاتا ہے تو ، تمام شرطیں اس وقت تک کھڑی ہوجائیں گی جب تک کہ میچ نہ کھیلا جاتا ہے ، شرکاء میں سے کوئی بھی واپس لے جاتا ہے یا ٹورنامنٹ جس کے اندر میچ کی خصوصیات مکمل ہوجاتی ہیں
4. اگر کم از کم 18 منٹ کا کھیل گزر گیا ہو تو بیٹنگ کے مقاصد کے لئے ایک میچ مکمل ہونے کا اعلان کیا جائے گا. اس ایونٹ میں ، اس وقت جب میچ روک دیا گیا تھا تو اس کے نتیجے میں تمام شرطیں طے ہوجائیں گی
5. اگر کسی مدت کے اختتام پر اسکور بھی ہے تو ، گولڈن گول فاتح کا تعین کرنے کے لئے استعمال ہوتا ہے ، i. ای. ٹیم جس نے پہلا گول اسکور کیا اسے فاتح قرار دیا جائے گا. اگر دونوں ادوار ایک ہی ٹیم کے ذریعہ جیت جاتے ہیں تو ، اس ٹیم کو اسکور 2: 0 کے ساتھ فاتح قرار دیا جائے گا
6. اگر دونوں ٹیمیں مدت جیت جاتی ہیں تو ، قرعہ اندازی ہوگی. اس کے بعد ایک کھیل کا فیصلہ " شوٹ آؤٹ " کے ذریعہ کیا جاتا ہے ، جہاں ایک فیلڈ پلیئر اپوزیشن کے گول کیپر کے خلاف جاتا ہے

10.20. بیچ فٹ بال

1. تمام شرطیں باقاعدگی سے وقت کے اختتام پر نتائج پر طے کی جائیں گی (36 منٹ کا کھیل جس میں 12 منٹ کی

تین مدت ہوتی ہے)
کتاب ساز میچ کی مدت کے کسی غلط اعلان کی کوئی ذمہ داری قبول نہیں کرتا ہے. " Live " یا " کھیلوں میں دکھائی گئی تفصیلات صرف اشارے ہیں. کسٹمر کو سرکاری ذرائع کے خلاف قواعد کی جانچ کرنی چاہئے
2. ایک اضافی مدت اور جرمانے کی شوٹنگ صرف " Win " ، " اگلے راؤنڈ کے لئے کوالیفائی کرنے کے لئے " ، " Win ان دی ٹورنامنٹ " اور اسی طرح کی مارکیٹوں پر شرط لگائے گی
3. اگر کوئی میچ شروع ہوتا ہے لیکن مکمل نہیں ہوتا ہے تو ، اس پر تمام شرطیں 1 کی مشکلات پر طے ہوجائیں گی ، سوائے ان مارکیٹوں کے جو میچ روکنے کے وقت پہلے ہی طے ہوچکے تھے
4. شرط لگانے کے لئے کم از کم 30 منٹ تک میچ کھیلا جانا چاہئے. اس ایونٹ میں ، میچ روکنے کے وقت تمام دائو کو نتائج پر طے کیا جائے گا

10.21. رگبی

1. تمام شرط مستقل وقت کے اختتام پر میچ کے نتائج کی بنیاد پر طے کی جاتی ہے. شرط لگانے کے ل minimum کم از کم 90٪ میچ کھیلا جانا چاہئے تھا ، جب تک کہ میچ میں رکاوٹ پیدا ہونے کے وقت سے شرط پہلے ہی طے نہ ہوجائے
کتاب ساز میچ کی مدت کے کسی غلط اعلان کی کوئی ذمہ داری قبول نہیں کرتا ہے. " Live " یا " کھیلوں میں دکھائی گئی تفصیلات صرف اشارے ہیں. کسٹمر کو سرکاری ذرائع کے خلاف قواعد کی جانچ کرنی چاہئے
2. اوور ٹائم اور پنلٹی شوٹ آؤٹ صرف " اگلے راؤنڈ " اور " Win ان ٹورنامنٹ " مارکیٹوں کے لئے کوالیفائی کرنے کے لئے شرط لگائے گا

10.22. ہارس ریسنگ

1. اگر کسی دوڑ کو دوسرے دن تک ملتوی کردیا جاتا ہے اور یہ سرکاری ذرائع میں بیان کیا جاتا ہے تو ، تمام شرطیں کھڑی ہوجائیں گی. تاہم ، ایک شرط کو باطل سمجھا جائے گا اور متعلقہ ٹانگ کو جمع کرنے والے شرط سے خارج کردیا جائے گا ، اگر
   - ایک دوڑ ختم کردی گئی ہے;
   - ایک دوڑ کو باضابطہ طور پر کالعدم قرار دیا گیا ہے;
   - شرط لگانے کے بعد ریس کی شرائط کو تبدیل کردیا جاتا ہے (قواعد کے تابع);
   - ٹریک تبدیل کردیا گیا ہے;
2. "حصہ لینے والا ٹاپ 3 میں ہوگا". اس مارکیٹ میں بیٹ جیت جائیں گے اگر پہلا تین جگہ دینے والوں میں گھوڑا ختم ہوجاتا ہے
3. "ون (اگر رکھی گئی ہو تو واپسی)". مثال کے طور پر ، شرط " Win (اگر رکھی گئی ہو تو فنڈ 2) " جیت جائے گا اگر گھوڑا پہلے ختم ہوجاتا ہے ، لیکن اگر گھوڑا دوسرا ختم ہوجاتا ہے تو, داؤ واپس کردیا جائے گا (شرط 1 کی مشکلات پر طے ہوجائے گی)
4. "بغیر قائد جیت". شرط " نہیں. 1 برائس وادی کے بغیر جیتنے کے لئے نمبر. 3 کلونسکر " جیت جائے گا اگر نہیں. 3 کلونسکر ریس اور نمبر میں پہلے ختم ہوا. 1 برائس وادی دوسرے نمبر پر ہے
5. گھوڑے کی دوڑ پر اینٹی پوسٹ بیٹنگ. اس کی کلاس پر منحصر ہے ، دوڑ سے ایک یا دو دن پہلے رنرز کی تازہ ترین فہرست جاری کی جاتی ہے. جیسے ہی ریس ڈے کی مشکلات شائع ہوتی ہیں ، قریب ہی پوسٹ مارکیٹیں بند

ہوجاتی ہیں. پوسٹ پوسٹ کی شرط میں ، گھوڑے جو ریس سے واپس لے لئے جاتے ہیں اور رنرز کی تازہ ترین فہرست میں ظاہر نہیں ہوتے ہیں ، سمجھا جاتا ہے کہ وہ ہار چکے ہیں. اگر موسم کی صورتحال کی وجہ سے اگلے دن ریسنگ کو دوبارہ ترتیب دیا جاتا ہے تو ، پھر ریسنگ کے آغاز تک اینٹی پوسٹ بیٹنگ کو کھلا رکھا جاتا ہے. اگر ریسنگ مکمل طور پر منسوخ کردی گئی ہے ، تو پھر پوسٹ پوسٹ پر داؤ پر لگا مارکیٹیں واپس کردی گئیں. کسی پروگرام پر ریس ڈے کی شرط پہلے طے کی جائے گی ، اس کے بعد پوسٹ پوسٹ شرط لگائے گی گھوڑوں پر اینٹی پوسٹ شرط جو " نون رنر کوئی شرط " (NRNB) کے نشان والے پروگرام سے واپس لی گئی ہیں ، 1.00 کی مشکلات پر طے ہوجائیں گے

6. ایس پی (اسٹارٹنگ پرائس) گھوڑے پر آخری ابتدائی مشکلات ہیں. شروع ہونے والی قیمت کا حساب کتاب کے وقت ریسکورس کے بک میکرز کی پیش کردہ اوسط مشکلات کی بنیاد پر کیا جاتا ہے. اگر ریس کے آغاز سے پہلے گھوڑا واپس لیا جاتا ہے ، یا اسے غیر رنر (سرکاری ریکارڈ کے مطابق) قرار دیا جاتا ہے ، اور ایس پی کی ایک نئی مارکیٹ تشکیل نہیں دی گئی ہے, واپس لے جانے والے گھوڑے پر دائو "1" کی مشکلات سے طے ہوجائے گا

10.23 . اسکواش

1. گر کوئی میچ شروع ہوتا ہے ، لیکن کسی وجہ سے مکمل نہیں ہوتا ہے (مثال کے طور پر اگر کوئی کھلاڑی ریٹائر ہوجاتا ہے یا نااہل ہوجاتا ہے), میچ میں خلل پڑنے کے وقت جو نتائج پہلے ہی غیر مشروط طور پر طے ہوچکے تھے (مثال کے طور پر ، پہلے کھیل کا نتیجہ ، پہلا کھیل کل ، وغیرہ) تصفیہ کے مقاصد کے لئے شمار ہوں گے. دوسرے تمام دائو 1 کی مشکلات پر طے ہوجائیں گے
2. اگر کسی بھی ٹیم کی واپسی یا نااہلی کی وجہ سے میچ میں خلل پڑتا ہے تو ، میچ کے فاتح کو کھڑے ہونے کے لئے پہلے کھیل / سیٹ کو مکمل کرنا ضروری ہے, بصورت دیگر اس نتائج پر تمام شرطیں 1 کی مشکلات سے طے ہوجائیں گی. کسی کھلاڑی کی واپسی یا نااہلی کی صورت میں ، ضبط کرنے کا اعلان کیا جائے گا
3. اس ادارے کے فیصلے کے ذریعہ جو ایونٹ کا اہتمام کرتا ہے ، میچ میں کھیلوں کی تعداد تین سے پانچ تک مختلف ہوسکتی ہے اور میچ جاری رہتا ہے جب تک کہ تین کھیل جیت نہ جائیں
4. ہر کھیل 11 پوائنٹس تک جاری رہتا ہے. وہ کھلاڑی جو 11 پوائنٹس اسکور کرنے والا پہلا کھلاڑی ہے اسے فاتح قرار دیا جائے گا جب تک کہ اسکور 10:10 نہ ہو. اس صورت میں کھیل اس وقت تک جاری رہے گا جب تک کہ اسکور کا فرق دو پوائنٹس کے برابر نہ ہو. وہ کھلاڑی جو اپنے مخالف کو دو پوائنٹس مارجن سے شکست دیتا ہے اسے فاتح سمجھا جائے گا

10.24 . اسنوکر

1. میچ بیٹنگ. اگر میچ میں خلل پڑتا ہے تو ، اگلے راؤنڈ کے لئے کوالیفائی کرنے والا کھلاڑی فاتح سمجھا جائے گا جب تک کہ کم از کم ایک فریم مکمل ہوجائے
2. فریم بیٹنگ ، ہینڈیکیپ بیٹنگ ، خصوصی. میچ کے فاتح کا تعین کرنے کے لئے درکار تمام فریموں کو شرط طے کرنے کے لئے مکمل کرنا ضروری ہے. اگر فاتح کا تعین پہلے کیا جائے کسی بھی بنیاد پر میچ کی تکمیل ، فریموں اور معذوروں پر تمام شرطیں اور خصوصی شرطوں کو بھی 1 کی مشکلات پر طے کیا جائے گا ، سوائے ان شرطوں کے جو پہلے ہی غیر مشروط طور پر طے ہوچکے ہیں
3. اگر کوئی بھی کھلاڑی کسی بھی فریم میں ضبط ہوجائے تو ، اس فریم میں معذور اور کل شرطیں 1 کی مشکلات پر طے ہوجائیں گی

4. "کوالیفائز کرنا". کسٹمر کو پیش گوئی کرنی چاہئے کہ ٹورنامنٹ بریکٹ میں درج دونوں میں سے کون سا کھلاڑی آگے بڑھے گا. اگر دونوں کھلاڑی ٹورنامنٹ سے ریٹائر ہوجاتے ہیں تو ، ٹورنامنٹ بریکٹ میں سب سے آگے بڑھنے والے کو فاتح سمجھا جائے گا. اگر دونوں کھلاڑی ایک ہی راؤنڈ میں ریٹائر ہوجاتے ہیں تو ، شرط 1 کی مشکلات پر طے ہوجائے گی. اگر کوئی کھلاڑی شروع ہونے سے پہلے ٹورنامنٹ سے دستبردار ہوجاتا ہے تو ، جیتنے والی مشکلات 1 کے برابر ہوں گی
5. "کل صدیوں". کسٹمر کو پیش گوئی کرنی چاہئے کہ آیا کوئی کھلاڑی ٹیبل کے ایک ہی دورے میں 100 یا اس سے زیادہ پوائنٹس اسکور کرے گا
6. "پہلا پوٹڈ بال – بلیو". شرط جیت جائے گی اگر نیلی گیند قانونی طور پر تیار کردہ پہلی رنگ کی گیند ہے (رنگ پیلے ، سبز ، بھوری ، نیلے ، گلابی ، سیاہ ہیں)

10.25. ٹینس

1. اگر میچ شروع ہونے سے پہلے کوئی کھلاڑی پیچھے ہٹ جاتا ہے (یا نااہل کردیا گیا ہے) تو ، داؤ واپس کردیئے جائیں گے
2. اگر میچ کے آغاز میں تاخیر ہو یا کسی وجہ سے میچ ملتوی کردیا جائے, تمام دائو میچ کے اختتام یا ٹورنامنٹ کے اختتام تک کھڑے ہوں گے جس میں یہ حصہ ہے
3. مندرجہ ذیل معاملات میں بیٹس کھڑے ہوں گے
    - کھیل کی سطح میں تبدیلی
    - پنڈال کی تبدیلی
    - انڈور پنڈال سے بیرونی مقام تک تبدیلی
4. اگر پہلے سیٹ میں کسی کھلاڑی کی واپسی یا نااہلی کی وجہ سے میچ میں خلل پڑتا ہے تو ، تمام شرطیں 1 کی مشکلات میں طے ہوجائیں گی, سوائے کھیلوں پر شرط لگانے کے جو پہلے ہی ہوچکے ہیں مکمل اور ان نتائج پر شرط لگائیں جو میچ میں خلل ڈالنے کے وقت پہلے ہی غیر مشروط طور پر طے کیے گئے تھے
5. اگر کسی کھلاڑی کی واپسی یا نااہلی کی وجہ سے ٹینس میچ میں خلل پڑتا ہے تو ، میچ کے فاتح پر شرط لگائے گی بشرطیکہ پہلا سیٹ مکمل ہوچکا ہو. بصورت دیگر اس طرح کے تمام دائو 1 کی مشکلات سے طے ہوجائیں گے. دوسرے نتائج سے متعلق بٹس منسوخ کردیئے جائیں گے (1 کی مشکلات پر مبنی) سوائے ان نتائج کے جو میچ میں خلل پڑنے کے وقت پہلے ہی غیر مشروط طور پر طے کیے گئے تھے
کسی کھلاڑی کو واپس لینے یا نااہل ہونے کی صورت میں ، یا اگر میچ کسی بھی وجہ سے کھلاڑی کے ذریعہ جلد ختم ہوجاتا ہے, میچ آخری اسکور پوائنٹ کے وقت ختم ہونے پر سمجھا جاتا ہے. کوئی
اس وقت کے بعد کی جانے والی شرطیں قابل واپسی ہیں. میچ کو روکنے کے وقت نتائج کے مطابق کھلاڑیوں کے اعدادوشمار (آسان ، ڈبل اکیس ، ڈبل غلطیاں ، وقفے وغیرہ) پر پالتو جانور طے کیے جاتے ہیں
واپسی یا نااہلی کی صورت میں ، زیربحث کھلاڑی ضبط ہوجاتا ہے
مثال 1. میچ روڈریگ بمقابلہ ہربرٹ کو روڈریگ کی واپسی کی وجہ سے 1: 0 (6: 2 ، 0: 3) اسکور کے ساتھ رکاوٹ ہے. مندرجہ ذیل شرطوں کو 1 کی مشکلات سے حل کیا جائے گا: ہینڈیکاپ 1 (-2.5) گیمز ، ہینڈیکیپ 2 (+ 2.5) کھیل ، کل کھیل (21.5) ، سیٹ اسکور 2: 0 ، 2:1 اور 1: 2. پہلے سیٹ پر تمام شرطیں طے ہوجائیں گی. میچ پر شرط " W2 " جیت جائے گا. میچ پر شرط " W1 " اور " سیٹ اسکور 0: 2 " ہار جائے گا
مثال 2. بینیٹیو بمقابلہ کلین میچ 1: 1 (6: 4 ، 0: 6 ، 1: 0) کے اسکور کے ساتھ رکاوٹ ہے. شرط " کل کھیل 21.5 سے زیادہ " جیت جائے گا ، جبکہ شرط " کل کھیل 21.5 سے کم " فاتح کا تعین کرنے کے لئے ممکن کھیلوں کی کم سے کم تعداد کے طور پر ہار جائے گا 22: 1:2 (6: 4 ، 0: 6 ، 0: 6). پہلے اور دوسرے سیٹوں پر تمام شرطیں

طے ہوجائیں گی. میچ پر شرط " W2 " جیت جائے گا ، جبکہ میچ پر " W1 " سیٹ اسکور 0: 2 اور 2: 0 " ہوگا ہارنا. مندرجہ ذیل شرطیں 1 کی مشکلات سے طے کی جائیں گی: گیمز ہینڈیکیپ ، سیٹ اسکور 2: 1 ، 1: 2

6. فارمیٹ میں تبدیلی کی صورت میں (سیٹوں کی تعداد میں تبدیلی) ، میچ کے نتیجے میں مندرجہ ذیل نتائج پر شرط لگے گی اور طے کی جائے گی
   - میچ کا فاتح
   - پہلے سیٹ میں فتح
   - پہلے سیٹ میں کھیل معذور
   - پہلے سیٹ کل
   - میچ میں سب سے پہلے خدمات انجام دینے کے لئے
   - میچ کا پہلا کھیل جیتنے کے لئے

   دوسرے نتائج پر بٹس 1 کی مشکلات سے طے ہوجائیں گی
7. کھیلوں میں ٹینس میچ میں ہینڈیکیپس اور کل کی وضاحت کی گئی ہے
8. اگر کوئی کھیل (یعنی کسی سیٹ سے) کسی بھی وجہ سے مکمل نہیں ہوتا ہے (مثال کے طور پر ، جب میچ میں خلل پڑتا ہے اور مکمل نہیں ہوتا ہے تو ، ایک کھلاڑی جاری رکھنے سے انکار کرتا ہے یا نااہل ہوجاتا ہے, وغیرہ) ، اس کھیل پر دائو (یعنی ایک سیٹ سے) 1 کی مشکلات پر طے کیا جائے گا
9. ٹینس میچ کے فیصلہ کن سیٹ میں ، معذور افراد اور مجموعی اسکور کی بنیاد پر طے کیے جاتے ہیں ، جبکہ میچ کی معذوریوں پر شرط لگانے اور فیصلہ کن سیٹ کو ایک کھیل سمجھا جاتا ہے.
   مثال کے طور پر ، گرین فیلڈ / پیسچک – نیکولسکو / زاکوپلو. کل 21.5 سے کم. اسکور (6: 3 ، 3: 6 ، 10:4 پوائنٹس) ہے. تیسرا سیٹ ایک کھیل کے طور پر سمجھا جائے گا. کل 6 + 3 + 3 + 6 + 1 = 19 ہوگا. شرط جیت گئی
10. ٹینس میچوں کے سلسلے میں " champ کا لیبل لگا ہوا ہے۔ ٹائی بریک " یا " سپر ٹائی بریک " ، میچ میں معذور اور مجموعی طور پر کسی بھی سپر ٹائی بریک میں اسکور سمیت طے کیا جائے گا
    مثال کے طور پر ، گرون فیلڈ / پیسچک بمقابلہ نکولسکو / زاکوپلوو (چیمپ۔ ٹائی بریک). کل 21.5 سے کم. میچ کا اسکور (6: 3؛ 3: 6؛ 10:4 پوائنٹس) ہے
    یہاں کل کی مقدار 6 + 3 + 3 + 6 + 10 + 32 ہے. شرط کھو گئی
    کچھ ٹورنامنٹس میں ایک سپر ٹائی بریک (چیمپین کا ٹائی بریک) حتمی فیصلہ کن سیٹ کے بجائے کھیلا جاتا ہے. وہ کھلاڑی (جوڑی) جس نے پہلے 10 پوائنٹس اسکور کیے وہ میچ کا فاتح قرار دیا جائے گا بشرطیکہ انہوں نے کم از کم دو پوائنٹس مارجن سے اپنے مخالف کو شکست دی.
11. "درست اسکور" (سیٹ پر مبنی اسکور). " کھیلوں میں متعلقہ شرط " سیکشن 2: 0 ، 2: 1 ، وغیرہ ہیں
12. "کوالیفائز کرنا". کسٹمر کو پیش گوئی کرنی چاہئے کہ ٹورنامنٹ بریکٹ میں دو نامزد کھلاڑیوں میں سے کون مزید آگے بڑھے گا. اگر دونوں کھلاڑی ٹورنامنٹ سے سبکدوش ہوجاتے ہیں تو ، ٹورنامنٹ بریکٹ میں سب سے آگے بڑھنے والے کو فاتح سمجھا جائے گا. اگر دونوں کھلاڑی ایک ہی دور سے ریٹائر ہوجاتے ہیں تو ، جیتنے والی مشکلات 1 کے برابر ہوں گی. اگر کوئی کھلاڑی شروع سے پہلے ٹورنامنٹ سے دستبردار ہوجاتا ہے تو ، جیتنے والی مشکلات 1 کے برابر ہوں گی
13. "فاتح". ٹورنامنٹ میں پہلی پوزیشن حاصل کرنے والے کھلاڑی (ٹیم) کو فاتح سمجھا جائے گا
    اگر کوئی کھلاڑی ٹورنامنٹ کے آغاز سے پہلے ہی دستبردار ہوجاتا ہے تو ، اس کھلاڑی پر دائو 1 کی مشکلات پر طے ہوجائے گا
14. "کھیل میں جیت". کسٹمر کو یہ طے کرنا چاہئے کہ مخصوص کھیل کون جیت جائے گا. ہر سیٹ کے اندر کھیل مستقل طور پر گنے جاتے ہیں. مثال کے طور پر ، اسکور کے ساتھ دوسرا سیٹ ختم ہونا چاہئے 6: 1 میں سے ، "

8 ویں گیم دوسرا سیٹ " پر دائو 1 کی مشکلات میں طے کیا جائے گا کیونکہ آٹھویں کھیل نہیں ہوا ہے

15. ٹائی بریک کو ایک الگ الگ کھیل سمجھا جائے گا

16. "پوائنٹس". ایک نقطہ ایک خدمت کا نتیجہ ہے (ہر ایک بالآخر کسی کھلاڑی کو ریلی یا ڈبل غلطی کے ذریعہ – پوائنٹ جیتنے والے کھلاڑیوں میں سے ایک کی طرف جاتا ہے)
مثال کے طور پر ، " پوائنٹ 4 (8 واں گیم) W2 " (دوسرا کھلاڑی آٹھویں کھیل میں چوتھا پوائنٹ (چوتھی بار گیند پیش کی جاتی ہے) جیتتا ہے. لہذا اگر آٹھویں کھیل مندرجہ ذیل ہے
پہلا نقطہ: 0–15 (پلیئر 2 جیت)
دوسرا نکتہ: 15–15 (پلیئر 1 جیت)
تیسرا نقطہ: 15–30 (پلیئر 2 جیت گیا)
چوتھا نقطہ: 15–40 (پیشہ ور 2 جیت) – شرط جیت جاتی ہے

17. "اسکور ان سیٹ 1". اس شرط کے لئے پہلے سیٹ کے صحیح اسکور کی پیش گوئی کی جانی چاہئے. اگر پہلا سیٹ مکمل نہیں ہوا ہے تو ، اس نتائج پر شرطیں 1 کی مشکلات سے طے ہوجائیں گی

18. "چوٹی بریک". کسٹمر کو پیش گوئی کرنی چاہئے کہ آیا میچ میں ٹائی بریک ہوگی. اگر کوئی میچ کسی وجہ سے مکمل نہیں ہوتا ہے اور ٹائی بریک پہلے ہی ہوچکا ہے تو ، شرط " میچ ٹائی بریک ۔ ہاں " جیت جائے گا, جبکہ شرط " میچ ٹائی بریک ۔ نمبر " ہار جائے گا. اگر کوئی میچ کسی وجہ سے مکمل نہیں ہوتا ہے اور ٹائی بریک نہیں ہوتا ہے تو ، " میچ ٹائی بریک " مارکیٹ پر شرط 1 کی مشکلات پر طے ہوجائے گی

19. "لائن کال کو چیلنج کرنے کے لئے پہلے پلیئر". کسٹمر کو پیش گوئی کرنی چاہئے کہ کون سا کھلاڑی لائن کال کو چیلنج کرنے کے اپنے حق کا استعمال کرنے والا پہلا شخص ہوگا. اگر کوئی کھلاڑی اپنے حق پر عمل نہیں کرتا ہے
لائن کال کو چیلنج کریں ، شرطیں 1 کی مشکلات سے طے ہوجائیں گی

20. اسپورٹس مین / اسپورٹس وومین (مثال کے طور پر ، ڈی) کے ابتدائیہ میں غلط پرنٹ کی وجہ سے کوئی شرط منسوخ نہیں کی جائے گی. جی مولر کی بجائے مولر). اس ایونٹ میں ، شرطیں کھڑی ہوں گی

21. " سیٹ " میں ٹائی بریک اسکور. کسٹمر کو ٹائی بریک کے صحیح اسکور کی پیش گوئی کرنی چاہئے. جب سیٹ میں اسکور 6: 6 تک پہنچ جاتا ہے تو سیٹ کے فاتح کا تعین کرنے کے لئے ٹائی بریک کھیلا جاتا ہے. ٹائی بریک 7 پوائنٹس تک ادا کرنا ضروری ہے (ٹائی بریک اسکور 7: 5 ، 7: 4 وغیرہ ہوسکتا ہے)

22. " W 1/2 کسی بھی دوسرے اسکور کے ساتھ ". اس شرط سے یہ ظاہر ہوتا ہے کہ 6: 6 کے اسکور کے بعد ایک کھلاڑی ٹائی بریک جیت جائے گا (یا 9: 9 کے اسکور کے بعد سپر ٹائی بریک)
مثال 1. کلین (آسٹریلیا) بمقابلہ کلیک (سلوواکیا). W1 کسی دوسرے اسکور کے ساتھ
   - ٹائی بریک اسکور کے ساتھ ختم ہوتا ہے (7: 3) – شرط کھو جاتی ہے
   - ٹائی بریک اسکور کے ساتھ ختم ہوتا ہے (8: 6) – شرط جیت جاتی ہے (جیسا کہ پلیئر 1 6: 6 کے اسکور کے بعد جیت جاتا ہے)

23. " میچ ٹائی بریک اسکور ". کسٹمر کو ٹائی بریک کے صحیح اسکور کی پیش گوئی کرنی چاہئے

24. میچ سپر ٹائی بریک 10 پوائنٹس تک کھیلا جاتا ہے (اسکور 10: 8 ، 10: 6 وغیرہ ہوسکتا ہے)

25. " ٹائی بریک اسکور. کوئی دوسرا W1 / W2 ". کون سا کھلاڑی پیش کردہ اسکور سے مختلف اسکور کے ساتھ ٹائی بریک جیت جائے گا؟

26. " ٹائی بریک اسکور " مارکیٹوں کو 1 کی مشکلات میں طے کیا جائے گا اگر میچ میں یا سیٹ میں کوئی ٹائی بریک نہ ہو تو, یا اگر میچ کسی وجہ سے مکمل نہیں ہوا ہے

27. " ختم کرنے کے لئے سیٹ کریں 6: 0 (0: 6) میچ میں – ہاں ". شرط جیت جائے گی اگر میچ میں کسی بھی سیٹ کا اسکور یا تو (6: 0) یا (0: 6) ہوگا

28. " پہلا سیٹ کھونے کے لئے پلیئر لیکن " جیتنے کے لئے واپس آئیں. شرط جیت جائے گی اگر کوئی کھلاڑی پہلا سیٹ ہار جاتا ہے لیکن میچ جیتنے کے لئے آگے بڑھ جاتا ہے
29. " اسکور " سیٹ کرتا ہے. مثال کے طور پر ، شرط " پہلا سیٹ > دوسرا " جیت جائے گا اگر دوسرے سیٹ کے مقابلے میں پہلے سیٹ میں زیادہ کھیل ہوں
30. اعدادوشمار (Aces کی تعداد ، ڈبل غلطیوں کی تعداد ، پہلے خدمت کی فیصد وغیرہ) مخصوص ٹورنامنٹس کی متعلقہ سرکاری ویب سائٹوں کے بارے میں معلومات کے تابع ہیں
31. مخصوص اعدادوشمار (آسیس کی تعداد ، ڈبل غلطیوں کی تعداد ، پہلے خدمت کی فیصد ، وغیرہ) پر پالتو جانور مندرجہ ذیل انداز میں طے کیے جاتے ہیں جب کسی بھی وجہ سے میچ مکمل نہیں ہوتا ہے
میچ میں خلل پڑنے کے وقت جو نتائج پہلے ہی غیر مشروط طور پر طے کیے گئے تھے وہ شرط کے تصفیے کی طرف گنتے ہیں. دوسرے دائو پر ادائیگی 1 کی مشکلات سے کی جائے گی
32. میچ پوائنٹ ایک نقطہ ہے جو اگر کسی کھلاڑی نے جیتا تو وہ بھی میچ جیت جائے گا
33. " بریک نمبر 1 – پلیئر 1 ". شرط جیت جائے گی اگر پلیئر 1 خدمت وصول کرتے وقت کھیل جیتنے والا پہلا شخص ہے (بریک پوائنٹ ایک نقطہ ہے جو ، اگر وصول کنندہ کھلاڑی کے ذریعہ جیتا جاتا ہے تو, انہیں کھیل جیت جائے گا. اسے خدمت کا وقفہ کہا جاتا ہے۔)
34. " فرسٹ گیم اوور (5.5) " میں کل پوائنٹس. یہ پہلے کھیل میں پوائنٹس کی تعداد پر شرط ہے
مثال کے طور پر ، اگر کھیل اسکور (40:30) کے بعد جیت جاتا ہے تو ، 6 پوائنٹس اور شرط جیت جاتی ہے.
35. " سب سے زیادہ اسکورنگ پیریڈ " مارکیٹوں میں صرف پہلے اور دوسرے سیٹوں کو مدنظر رکھا جاتا ہے. شرط " سب سے زیادہ اسکورنگ پیریڈ – ڈرا " جیت جائے گا اگر ، مثال کے طور پر ، اسکور (6: 3 ، 3: 6 ، 6: 4) ہے.
شرط " تیز ترین اسکورنگ کی مدت – 1 " اور " اعلی اسکور کی مدت – 2 " اگر پہلے سیٹ میں کھیلوں کی تعداد کے برابر ہو تو وہ ہار جائے گا۔ کھیل کی تعداد میں دوسرا سیٹ
36. " سب سے زیادہ (لویسٹ) اسکورنگ سیٹ – کل ". کل مارکیٹوں پر بٹس متعلقہ ٹینس ٹورنامنٹ کے قواعد کے تحت طے کی جائیں گی (یعنی اگر کھلاڑیوں کو 2 سیٹ یا 3 سیٹ جیتنے تک کھیلنا پڑتا ہے)
37. " کون مزید بریک " بنائے گا. اس مارکیٹ میں تین نتائج ہیں: پلیئر 1 ، پلیئر 2 اور ڈرا. اگر کھلاڑیوں کے میچ میں برابر تعداد میں وقفے ہوں تو ، انتخاب " ڈرا " جیت جائے گا
38. " اسکور 0:40 – ہاں " کے بعد ان کی خدمت جیتنے کے لئے پلیئر. شرط جیت جائے گی اگر کوئی کھلاڑی 0:40 کے اسکور کے ساتھ اپنا سروس گیم کھو رہا ہے لیکن پھر کھیل جیتنے میں آگے بڑھ جاتا ہے
39. "آخری سیٹ میں ٹائی بریک یا اضافی کھیل". آخری تیسرا سیٹ (" بہترین 3 " میچ) یا 5 واں سیٹ (" بہترین 5 " میچ) شرط کو طے کرنے کے لئے مدنظر رکھا گیا ہے
40. " کامیاب ہونے کے لئے پہلی لائن کال چیلنج – ہاں / نہیں ". اگر دونوں کھلاڑیوں نے لائن کال کو چیلنج کرنے کے اپنے حق کا استعمال نہیں کیا ہے تو ، جیتنے والی مشکلات 1 کے برابر ہوں گی
41. FAST4 ٹینس میچ یا تو بہترین تین سیٹ ہیں (دو سیٹ جیتنا ضروری ہے) یا پانچ میں سے بہترین سیٹ (تین سیٹ جیتنا ضروری ہے). ایک سیٹ اس وقت تک جاری رہتا ہے جب تک کہ چار کھیل جیت نہ جائیں. اگر اسکور 3: 3 ہے تو ، ٹائی بریک سے نوازا جاتا ہے. ٹائی بریک جیت جاتا ہے جب کوئی کھلاڑی 5 پوائنٹس تک پہنچ جاتا ہے لیکن اس میں دو نکاتی مارجن کی ضرورت نہیں ہوتی ہے ، اس کا مطلب یہ ہے کہ ٹائی بریک 5: 4 کے اسکور کے ساتھ ختم ہوسکتی ہے. اگر ٹائی بریک میں اسکور 4: 4 ہے تو ، وصول کنندہ کھلاڑی یا ٹیم منتخب کرتی ہے کہ کون سا رخ (دائیں یا بائیں) گیند پیش کی جائے گی. ٹائی بریک میں کھلاڑی پہلے 4 پوائنٹس کھیلے جانے کے بعد ختم ہوجائیں گے.

10.26. فلور بال

1. فلور بال ایک قسم کی فلور ہاکی ہے جو اس میں سوراخوں کے ساتھ پلاسٹک کی گیند کا استعمال کرتے ہوئے سخت رنک پر گھر کے اندر کھیلا جاتا ہے
2. تمام شرطیں مستقل وقت کے اختتام پر نتیجہ پر طے کی جاتی ہیں (ہر ایک میں 20 منٹ کے تین ادوار پر مشتمل 60 منٹ).
کتاب ساز میچ کی مدت کے کسی غلط اعلان کی کوئی ذمہ داری قبول نہیں کرتا ہے. " کھیلوں میں دکھائی گئی تفصیلات " اور " براہ راست " حصے صرف اشارے ہیں. کسٹمر کو سرکاری ذرائع کے خلاف قواعد کی جانچ کرنی چاہئے
3. اضافی وقت اور جرمانے کی شوٹنگ صرف مندرجہ ذیل مارکیٹوں کے لئے ہوگی: " کوالیفائی کرنے کے لئے (اگلا راؤنڈ کے لئے) " ، " ٹورنامنٹ کا فاتح " اور اسی طرح کی
4. اگر کوئی میچ شروع ہوتا ہے لیکن مکمل نہیں ہوتا ہے تو ، اس پر موجود تمام دائو 1 کی مشکلات پر طے ہوجائے گا, سوائے ان مارکیٹوں کے جو میچ میں خلل ڈالنے کے وقت پہلے ہی غیر مشروط طور پر طے شدہ تھے
5. میچ کو سرکاری قرار دینے کے لئے کم از کم 50 منٹ کا کھیل ختم ہونا چاہئے. اس ایونٹ میں میچ روکنے کے وقت اس کے نتیجے میں تمام شرطیں طے ہوجائیں گی
6. ایونٹ کو منظم کرنے والے اداروں کی اجازت سے مشروط, کسی میچ کی مدت کم سے کم دو ادوار تک کم کی جاسکتی ہے جس میں منتظمین کے ذریعہ طے کی جانے والی مداخلت کے ساتھ ہر ایک میں 15 منٹ کی مدت ہوتی ہے. کسٹمر کو آزاد ذرائع کے خلاف متعلقہ ٹورنامنٹ کے قواعد کی جانچ کرنی چاہئے

10.27. فٹ بال

1. قواعد میں بیان کردہ باقاعدہ وقت پر فٹ بال میچوں (کپ میچوں سمیت) پر بیٹس قبول کیے جاتے ہیں (90 منٹ کے کھیل میں 45 منٹ کے دو حصوں پر مشتمل ہر ایک کے علاوہ چوٹ کے وقت), جب تک کہ دوسری صورت میں " کھیلوں " سیکشن (" ایکسٹرا ٹائم ") میں بیان نہ کیا جائے
اضافی وقت اور جرمانے کی شوٹنگ صرف مارکیٹوں کے لئے گنتی ہوگی " کوالیفائی کرنے کے لئے (اگلا راؤنڈ کے لئے) " ، " لیگ پروموشن / ریگریشن " ، " ٹورنامنٹ کا فاتح " اور اسی طرح کی
2. کم از کم 80 منٹ کے کھیل کو مقابلہ کرنے کے لئے شرط لگانے کے لئے ختم ہونا چاہئے سوائے ان مارکیٹوں کے جو میچ کو روکنے کے وقت پہلے ہی غیر مشروط طور پر طے شدہ تھے
3. دوستانہ میچوں کی شکل
دوستی کے قواعد ٹورنامنٹ کے آغاز سے پہلے طے کیے جاتے ہیں. کسٹمر کو دوستی پر شرط لگانے سے پہلے معلومات کے آزاد ذرائع کے خلاف قواعد کی جانچ کرنی چاہئے
4. میچ کے اختتام کے بعد تیسرے دن روسی فٹ بال چیمپینشپ (روسی پریمیر لیگ) میں کارنر کک کی تعداد کا حساب لگایا جاتا ہے. اگر کونے کی کک کی تعداد ہے
معلومات کے اہم ذرائع کے طور پر درج ویب سائٹوں پر واضح نہیں کیا گیا ہے ، شرطیں 1 کی مشکلات پر طے ہوجائیں گی
5. " ہگر اٹ دی ٹورنامنٹ " مارکیٹ پر پالتو جانوروں کو بین الاقوامی ٹورنامنٹ ، جیسے ورلڈ کپ ، یو ای ایف اے یورپی چیمپینشپ ، یو ای ایف اے چیمپئنز لیگ ، پر رکھا جاسکتا ہے,
یوروپا لیگ ، اولمپک کھیل ، اور دیگر.

شرط لگانے والے کو یہ پیش گوئی کرنی ہوگی کہ ٹورنامنٹ کے اختتام پر دو مخصوص ٹیموں میں سے کون زیادہ ختم ہوگا
اگر دونوں ٹیموں کو گروپ مرحلے میں دستک دی جاتی ہے تو ، ٹیم کے اپنے گروپوں میں موجود مقامات کی بنیاد پر شرطیں طے کی جائیں گی
اگر دونوں ٹیمیں اپنے گروپوں میں ایک ہی جگہ پر ختم ہوجاتی ہیں تو ، شرطیں 1.00 کی مشکلات پر طے ہوجاتی ہیں. اگر کوئی ٹیم ایک بھی میچ نہیں کھیلتی ہے تو ، شرطیں 1.00 کی مشکلات پر طے ہوجاتی ہیں
اگر دونوں ٹیموں کو پلے آف کے ایک ہی مرحلے پر دستک دی جاتی ہے تو ، شرطیں 1.00 کی مشکلات پر طے ہوجاتی ہیں

6. مارکیٹوں میں پالتو جانور " جس کی ٹیم مزید اہداف کو اسکور کرے گی " اور " جس ٹیم ول اسکور (کنسیڈ) ورلڈ کپ ، یو ای ایف اے یورپی چیمپینشپ میں رکھے گئے سب سے زیادہ (کم سے کم) اہداف "
یو ای ایف اے چیمپئنز لیگ ، یوروپا لیگ ، اولمپک گیمز ، اور دیگر ، اضافی وقت کے ساتھ آباد ہیں ، لیکن میچ کے بعد کے جرمانے کو بھی مدنظر رکھے بغیر
7. " ایکسٹرا ٹائم " کے لیبل والے فٹ بال میچوں پر پالتو جانوروں کو جرمانے کی شوٹنگ کے علاوہ حل کیا جائے گا. جرمانے کی گولیوں سے متعلق بیٹس کو الگ سے قبول کیا جاتا ہے
8. " پہلا کارنر – ٹیم ". کون سی ٹیم کارنر کک لینے والی پہلی ٹیم ہوگی؟
9. " مزید کارنر – ٹیم ". میچ میں کون سی ٹیم کارنر کک لے گی؟
10. " کل کارنر اوور / انڈر ". کسٹمر کو یہ پیش گوئی کرنی چاہئے کہ آیا میچ میں کونے کی ککس کی کل تعداد مخصوص تعداد سے زیادہ یا کم ہوگی
11. پیلے رنگ کے کارڈ کی مارکیٹیں (لیبل " YC "). آؤٹ فیلڈ کے کھلاڑیوں اور گول کیپر کو صرف احتیاطی تدابیر کل پیلے رنگ کے کارڈوں اور معذور افراد کے ساتھ کل پیلے کارڈ پر شرط لگائیں گی. کوئی دوسرا پیلے رنگ کا کارڈ جس کے نتیجے میں برخاستگی ہوتی ہے وہ میچ میں پیلے کارڈ کی تعداد کے حساب کتاب میں شمار نہیں ہوگا
12. ایک مقررہ وقت کے وقفے میں پیلے کارڈ پر براہ راست شرطیں اسٹاپ پیج ٹائم کو مدنظر رکھے بغیر طے کی جاتی ہیں. مثال کے طور پر ، اگر 85:00 سے 88:59 کے درمیان پیلے کارڈ پر شرط لگائی گئی تھی اور 90 + 1 منٹ پر ایک پیلے کارڈ دکھایا گیا تھا., شرط ضائع ہونے کے ساتھ ہی طے ہوجائے گی
13. حتمی سیٹی کے بعد آؤٹ فیلڈ پلیئرز یا گول کیپر کو دکھائے جانے والے کوئی پیلے یا سرخ کارڈ بیٹنگ کے مقاصد کے لئے گنتی نہیں کریں گے. اگر ریفری کے ذریعہ آدھے وقت کے وقفے میں پیلے رنگ کا کارڈ دکھایا جاتا ہے پہلے ہاف میں ہونے والے جرم (یعنی موخر پیلے رنگ کا کارڈ) ، یہ کارڈ پہلے ہاف پر شرط لگانے کے لئے گنائے گا. اگر ریفری میچ کے اختتام پر دوسرے ہاف میں ہونے والے جرم (یعنی موخر پیلے رنگ کا کارڈ) کے لئے پیلے رنگ کا کارڈ دکھاتا ہے, یہ دوسرے پر شرط لگانے کے لئے گنتی ہوگی
آدھا
14. " پیلے رنگ / سرخ کارڈ " (جسے YRC یا کارڈ بھی کہا جاتا ہے) پر بٹس کو مندرجہ ذیل انداز میں طے کیا جائے گا: ایک پیلے کارڈ کو ایک کارڈ کے طور پر شمار کیا جاتا ہے; ایک سرخ کارڈ کو دو پیلے رنگ کے کارڈ کے طور پر شمار کیا جاتا ہے. ایک ہی کھلاڑی کے لئے دوسرا پیلے کارڈ شمار نہیں کیا جائے گا اور اسے سمجھا جائے گا
ایک سرخ کارڈ. اس کا مطلب یہ ہے کہ ایک کھلاڑی کے پاس فی میچ زیادہ سے زیادہ 3 کارڈ ہوسکتے ہیں
15. کراس بار / پوسٹس کے پیلے اور سرخ کارڈ ، کونے کی ککس اور ہٹ کی تعداد ویڈیو فوٹیج کے تحت طے کی جائے گی. ویڈیو فوٹیج کی کمی ، یا اس میں رکاوٹ کی صورت میں ، پیلے اور سرخ کارڈ اور کارنر کک کی تعداد سرکاری ذرائع سے لی جائے گی. سرکاری ذرائع کے مطابق 46 ویں منٹ میں بنائے گئے متبادل کو آدھے وقت کے وقفے میں بنائے جانے والے متبادل کے طور پر سمجھا جائے گا. ایک کارنر کک جو واپس لیا گیا تھا ، شرط طے

کرنے کے مقاصد کے لئے صرف ایک کونے کی کک کے طور پر سمجھا جائے گا. صرف وہی کونے کی کک جو لی گئی ہیں وہ کل کارنرز پر شرط لگانے کی طرف گنتی ہوں گی

16. پوسٹس اور کراس بار. صرف اس صورت میں جب کراس بار / پوسٹ کو مخالف ٹیم نے نشانہ بنایا ہو اور گیند کھیل میں باقی رہ جائے تو بیٹنگ کے مقاصد کے لئے اس طرح کی ہٹ گنتی ہوگی (مثال کے طور پر ، اگر گیند نے کھلاڑی کو مارا ہو, ریفری ، ایک اور پوسٹ یا کراس بار). مندرجہ ذیل واقعات میں ایک پوسٹ یا کراس بار گنتی نہیں ہوگی: گیند کو پوسٹ یا کراس بار سے ٹکرانے سے پہلے میچ
میں خلل پڑا تھا; گیند فیلڈ سے باہر تھی یا پوسٹ یا کراس بار کو مارنے کے بعد (ایک گول) اسکور کیا گیا تھا
17. ہدف پر شاٹس. جب یہ شرط طے ہوجاتی ہے تو وہ شاٹس جو کراس بار / پوسٹ کو نشانہ بناتے ہیں یا جو مسدود ہوجاتے ہیں ان کی گنتی نہیں کی جاتی ہے
18. گول پر شاٹس. شرط طے کرنے کے مقاصد کے ل all ، تمام شاٹس آن اور آف ہدف کے ساتھ ساتھ بلاک شدہ شاٹس گنتی
19. میچ کے اختتام کے ایک گھنٹے کے اندر اعداد و شمار کی منڈیوں پر بٹس طے کی جاسکتی ہیں
20. پری میچ شرط: "وقت وقفہ میں گول" ، "پہلا گول ٹائم" ، "ٹیم ٹو اسکور فرسٹ \ آخری گول ٹو () منٹ" اسٹاپ پیج کے وقت کو مدنظر رکھا جاتا ہے جب تک کہ اسپورٹس سیکشن میں دوسری صورت میں بیان نہ کیا جائے
21. فوری واقعات پر پالتو جانور: " وقفہ سے () سے () منٹ " ، " وقفہ میں ہینڈیکپ... " ، " وقفہ میں نتیجہ... " . کسٹمر کو مقررہ وقت کے وقفے میں اہداف کی تعداد کا تعین کرنا چاہئے
    - 40:00 سے 44:59 تک کے وقفے میں ، اہداف کی کل تعداد کا حساب اسٹاپ پیج کے وقت کو چھوڑ کر کیا جائے گا;
    - 40:00 سے 49:59 تک کے وقفے میں ، اہداف کی کل تعداد کا حساب کتاب اسٹاپ پیج ٹائم سمیت کیا جائے گا;
    - 85:00 سے 89:59 تک کے وقفے میں ، اہداف کی کل تعداد کا حساب اسٹاپ پیج کے وقت کو چھوڑ کر کیا جائے گا;
    - 10:00 سے 19:59 تک کے وقفے میں ، اگر گول 20 ویں منٹ میں اسکور کیا جاتا ہے تو ، اس وقفے کے اندر شرط لگائے گا;
22. پہلے ہو رہا ہے. بیٹس کو مندرجہ ذیل طور پر طے کیا جائے گا
تھرو انز ، کونوں اور گول ککس کے لئے – واقعہ پیش کرنے کا وقت لیا جاتا ہے
فاؤلز ، کارڈ ، آفسائڈس ، اور اہداف کے لئے – جب واقعہ پیش آیا وہ وقت لیا جاتا ہے
وقت کے وقفوں کے لئے 45 - 41st ویں منٹ اور 86 ویں – 90 ویں منٹ – ایک شماریاتی موازنہ کیا جاتا ہے جس میں اضافی وقت کو مدنظر نہیں رکھا جاتا ہے
پہلی / آخری سے لے کر بازاروں میں – شرطیں طے شدہ وقت سمیت طے کی جاتی ہیں
23. 1 منٹ مارکیٹیں. بیٹس کو مندرجہ ذیل طور پر طے کیا جائے گا:
تھرو انز ، کونوں ، گول ککس ، کارڈ ، مفت ککس – کے لئے جب ریفری کے ذریعہ ایونٹ دیا گیا تھا وہ وقت لیا جاتا ہے
وقت کے وقفوں کے لئے 45 - 41st ویں منٹ اور 86 ویں – 90 ویں منٹ – ایک شماریاتی موازنہ کیا جاتا ہے جس میں اضافی وقت کو مدنظر نہیں رکھا جاتا ہے
24. " اسکور کرنے کے لئے گول (ڈیوڈ ولا) ". شرط جیت جائے گی اگر نامزد کھلاڑی (ڈیوڈ ولا) پچ پر نمودار ہوتا ہے اور ایک گول اسکور کرتا ہے. اپنا مقصد گنتی نہیں ہے
    - پری میچ شرطیں. اگر کھلاڑی کھیل کے میدان میں داخل ہونے میں ناکام رہتا ہے تو ، داؤ پر لگا دیا جائے گا (بیٹس کو 1 کی مشکلات سے حل کیا جائے گا). اس مارکیٹ میں بیٹ صرف 11 کے آغاز میں کھلاڑیوں

کے لئے کھڑے ہوں گے (اگر کسی کھلاڑی کو متبادل کے طور پر متعارف کرایا جاتا ہے اور اس کھلاڑی پر شرط لگائی جاتی ہے تو اس طرح کے دائو 1 کی مشکلات سے طے ہوجائے گا)

- براہ راست شرط. اگر کوئی کھلاڑی کھیل کے میدان میں داخل ہوتا ہے اور " اسکور کرنے کے لئے گول " شرط اس کھلاڑی پر پیش کی جاتی ہے تو ، اس طرح کے دائو کھلاڑی کی کارکردگی کے مطابق طے ہوجاتے ہیں

25. " اسکور فرسٹ گول (ڈیوڈ ولا) ". شرط جیت جائے گی اگر نامزد کھلاڑی (ڈیوڈ ولا) پچ پر نمودار ہوتا ہے اور پہلا گول اسکور کرتا ہے. اپنا مقصد گنتی نہیں ہے. اگر پہلا گول اسکور ہونے کے بعد کھلاڑی کھیل کے میدان میں داخل ہوتا ہے یا بالکل بھی پچ میں داخل نہیں ہوتا ہے تو ، شرط 1 کی مشکلات میں طے ہوجائے گی. اس مارکیٹ میں بیٹ صرف 11 کے آغاز میں کھلاڑیوں کے لئے کھڑے ہوں گے (اگر کسی کھلاڑی کو متبادل کے طور پر متعارف کرایا جاتا ہے اور اس کھلاڑی پر شرط لگائی جاتی ہے تو, اس طرح کے دائو 1 کی مشکلات سے طے ہوجائے گا)
26. "() کسی بھی وقت گول اسکور کرنے کے لئے". شرط جیت جائے گی اگر کھلاڑی باقاعدہ وقت میں ایک گول اسکور کرتا ہے
27. " پلیئر 0.5 " کے تحت / اسکور کرے گا. شروع ہونے والے 11 میں ہی بیٹس کھلاڑیوں کے لئے کھڑے ہوں گے (اگر کسی کھلاڑی کو متبادل کے طور پر متعارف کرایا جاتا ہے اور اس کھلاڑی پر شرط لگائی جاتی ہے تو, اس طرح کے دائو 1 کی مشکلات سے طے ہوجائے گا)
28. " پہلا / آخری میچ گول – وقت وقفہ ". مخصوص وقفے میں اسکور ہونے والے پہلے گول پر بٹس ، مثال کے طور پر 1 سے 30 منٹ تک ، اگر میچ 0 پر اسکور میں رکاوٹ بنے تو ، ہار جائے گا:0 مخصوص وقفہ کے بعد
29. " دو گول اسکور کرنے کا ایک پلیئر " (بھی " بریس ") / " ہیٹ ٹرک ". کسٹمر کو یہ پیش گوئی کرنی چاہئے کہ آیا کوئی کھلاڑی بالکل دو گول (ایک بریس) یا بالکل تین گول (ایک ہیٹ ٹرک) کسی ایک میں اسکور کرے گا میچ. اپنے اہداف کا حساب نہیں ہے. اگر ہیٹ ٹرک اسکور ہوچکا ہے تو ، شرط " دو گول اسکور کرنے کے لئے ایک پلیئر ـ ہاں " ہار جائے گا
30. " پینلٹی ایوارڈ – ہاں / نہیں ". کسٹمر کو پیش گوئی کرنی چاہئے کہ آیا میچ میں پنلٹی کک دی جائے گی
31. " پینلٹی ایوارڈ یافتہ اور بھیجنا – ہاں ". شرط جیت جائے گی اگر میچ میں پنلٹی کک اور برخاستگی دونوں ہو چکے ہیں
32. " بچھڑا: 1x2 ". پہلے ہاف پر بیٹ بنائے جاتے ہیں.
مثال کے طور پر ، " ٹیم 2 پہلے ہاف جیتنے کے لئے ـ ہاں ". اگر ٹیم 2 نے پہلا ہاف جیت لیا تو شرط جیت جائے گی
33. " ملٹی کارنر ". پہلے ہاف میں کونے کی کک کی تعداد دوسرے نصف حصے میں کونے کی کک کی تعداد سے کئی گنا بڑھ جاتی ہے. مثال کے طور پر ، پہلے ہاف میں پانچ کونے کک آئے ہیں اور
دوسرے ہاف میں سات کونے کک. اس کے مطابق ، نتیجہ 5x7 = 35 ہے
34. " پینلٹی شوٹ آؤٹ ون 2 – ہاں ". جرمانے کی شوٹنگ لازمی طور پر ہونی چاہئے اور ٹیم 2 کو جیتنے کے ل it اس شرط کو جیتنا ہوگا. اگر کوئی جرمانہ شوٹ آؤٹ نہیں ہوتا ہے یا اگر ٹیم 2 پنلٹی شوٹ آؤٹ سے محروم ہوجاتا ہے تو شرط ختم ہوجائے گی
35. " سب سے زیادہ اسکورنگ پیریڈ "
" سب سے زیادہ اسکورنگ کی مدت – پہلا نصف " – دوسرے نصف حصے میں اہداف کی کل تعداد سے تجاوز کرنے والے پہلے نصف میں اہداف کی کل تعداد پر ایک شرط;
" سب سے زیادہ اسکورنگ کی مدت – دوسرا نصف " – دوسرے نصف حصے میں اہداف کی کل تعداد سے تجاوز کرنے والے دوسرے نصف حصے میں اہداف کی کل تعداد پر ایک شرط;

" سب سے زیادہ اسکورنگ کی مدت – ڈرا " دوسرے نصف حصے میں اہداف کی کل تعداد پر ایک شرط ہے جو پہلے نصف میں اہداف کی کل تعداد کے برابر ہے

36. " ٹیم 1/2 پلیئر کے پاس بال اٹ دی فائنل سیٹی " ہے. کسٹمر کو کسی ایسے کھلاڑی کی پیش گوئی کرنے کی ضرورت ہے جہاں سے ٹیم حتمی سیٹی پر گیند کے قبضے میں ہوگی

37. مخصوص کھلاڑیوں پر پالتو جانور " پہلے ہونے کے لئے ": (کوسٹا D.) سزا کو اسکور نہیں کرے گا۔ (کوسٹا ڈی) ریڈ / پیلے رنگ کا کارڈ حاصل کریں گے۔ (کوسٹا ڈی) متبادل بنایا جائے گا۔ (کوسٹا ڈی) ایک گول " اسکور کرے گا.

ایک شرط پرچی جس پر ابتدائی نتیجہ بیان کیا گیا ہے وہ جیت جائے گا. مثال کے طور پر ، 15 ویں منٹ میں کوسٹا ڈی کو ایک پیلے رنگ کا کارڈ دکھایا گیا تھا ، اس نے 30 ویں منٹ میں ایک گول اسکور کیا تھا ، اور پھر اسے 40 ویں منٹ میں تبدیل کردیا گیا تھا. شرط " (کوسٹا ڈی) ریڈ / پیلے رنگ کا کارڈ " جیت جائے گا ، جبکہ دوسرے نتائج پر شرط ختم ہوجائے گی. اگر کوسٹا ڈی کھیل کے میدان میں داخل ہونے میں ناکام رہتا ہے تو ، تمام داؤ واپس کردیئے جائیں گے (بیٹس کو 1 کی مشکلات سے حل کیا جائے گا)

38. فٹ بال. خصوصی. " اگلا مینیجر ریٹائرمنٹ ". اگر ایک ہی دن ایک سے زیادہ مینیجر ریٹائر ہوجائیں تو ، ٹیم کی سرکاری ویب سائٹ پر ابتدائی طور پر اعلان کی جانے والی ریٹائرمنٹ کو پہلا سمجھا جائے گا. مینیجر کی ریٹائرمنٹ کے بعد کی جانے والی تمام شرطیں 1 کی مشکلات سے طے ہوجائیں گی

ریٹائرمنٹ کا وقت اور تاریخ کا تعین ٹیم کی ویب سائٹ پر موجود معلومات سے مشروط کیا جائے گا جس نے منیجر کے ساتھ اپنا معاہدہ ختم کردیا تھا

39. فٹ بال. " منیجر ". کوئی نگراں مینیجر (انتظامی فرائض سرانجام دینے کے لئے مقرر کردہ شخص) شرط لگانے کے مقاصد کے لئے گنتی نہیں کرے گا. اگر کوئی مینیجر جو فہرست میں شامل نہیں ہے ، مقرر کیا جائے تو ، تمام شرطیں کھڑی ہوجائیں گی اور اسے کھو سمجھا جائے گا. اگر کوئی کلب ڈائریکٹر مقرر کرتا ہے تو ، وہ مستقل مینیجر مارکیٹ میں شرط لگانے کی طرف اعتماد نہیں کریں گے

40. فٹ بال. " پلیئر ". اس مارکیٹ میں بٹس کو بغیر کسی قرض پر لینے والے کھلاڑیوں کو مدنظر رکھے جائیں گے ، جب تک کہ " اسپورٹس " سیکشن (" بشمول قرضوں ") میں دوسری صورت میں بیان نہ کیا جائے. اگر کسی کھلاڑی نے مخصوص ٹرانسفر ونڈو میں کلب نہیں چھوڑا ہے تو ، تمام شرطیں کھڑی ہوجائیں گی اور اسے کھو سمجھا جائے گا. اگر کوئی کھلاڑی کسی کلب کے ساتھ معاہدے پر دستخط کرتا ہے جس کے لئے قیمت پیش نہیں کی جاتی ہے تو ، تمام شرطیں کھڑی ہوجائیں گی اور ضائع ہوجائیں گی

اگر معاہدے کی تصدیق کرنے والے تمام ابتدائی معاہدوں یا اسی طرح کے دیگر معاہدوں کا اختتام مارکیٹ میں بتائی گئی تاریخ کے بعد کیا جاتا ہے تو ، وہ شرطوں کے تصفیے کی طرف نہیں گنتے ہیں

41. جرمانے کی شوٹنگ کے بارے میں بیٹز. اگر پانچویں پنلٹی کک کو جرمانے کے شوٹ آؤٹ میں نہیں لیا جاتا ہے تو ، مندرجہ ذیل مارکیٹوں کو واپس کردیا جائے گا:

" ٹیم 2 ان کی 5 ویں سزا کو اسکور کرنے کے لئے – نہیں ";

" ٹیم 2 ان کی 5 ویں سزا کو اسکور کرنے کے لئے – ہاں "

42. " اسکور " کے ساتھ جیتنے کے لئے پہلے گول اور ٹیم کو اسکور کرنے کے لئے پلیئر.

کسٹمر کو پیش گوئی کرنی چاہئے کہ کون سا کھلاڑی باقاعدہ وقت (جس میں اسٹاپ پیج ٹائم بھی شامل ہے) کے اختتام پر پہلا گول اور اسکور کرے گا. اگر کوئی کھلاڑی میچ میں حصہ نہیں لیتا ہے یا پہلے گول کے اسکور ہونے کے بعد متبادل کے طور پر متعارف کرایا جاتا ہے تو ، شرط 1 کی مشکلات پر طے ہوجائے گی

اگر پہلا گول اپنا ایک گول ہے (ایک کھلاڑی اپنی ٹیم کے نیٹ میں اسکور کرتا ہے) ، تو اس کھلاڑی پر شرط لگاتا ہے جس نے یہ گول کیا ہے 1 کی مشکلات میں طے ہوجائے گا. اگر پہلا گول اسکور ہونے کے بعد میچ میں خلل پڑتا ہے اور قواعد میں طے شدہ ٹائم فریم کے اندر اس کا اختتام نہیں ہوتا ہے, اس گول کو اسکور کرنے والے

کھلاڑی پر دائو 1 کی مشکلات سے طے ہوجائے گا
شرط 1 " آدم للانا کو اسکور کرنے کے لئے پہلے مقصد اور ٹیم 1 اسکور کے ساتھ جیتنے کے لئے 1–0 ۔ ہاں "
شرط 2 " Dejan Lovren ٹو اسکور فرسٹ گول اور ٹیم 1 اسکور کے ساتھ جیتنے کے لئے 1–0 ۔ ہاں "
مثال 1
ایڈم للانا نے پہلا گول کیا اور ٹیم 1 نے اسکور 1–0 سے جیت لیا:
شرط لگائیں 1 جیت;
شرط لگائیں 2 ہار گیا
مثال 2
ایڈم للانا کھیل کے میدان میں داخل نہیں ہوئے اور ٹیم 1 نے اسکور 1–0 سے جیت لیا:
شرط 1 کا داؤ واپس کردیا گیا ہے;
شرط لگائیں 2 ہار گیا

43. متبادل نتائج. " کارڈز کے لئے کل پوائنٹس ". کسٹمر کو میچ میں کارڈ کے لئے ٹیم / ٹیموں کے ذریعہ موصولہ پوائنٹس کی تعداد کی پیش گوئی کرنی چاہئے. باقاعدگی سے وقت پر بیٹس قبول کیے جاتے ہیں
    - جب تک پچ پر کسی کھلاڑی کو نہ دکھایا جائے اس وقت تک کوئی کارڈ گنتی نہیں ہوگا;
    - ایک پیلے کارڈ کی قیمت 10 پوائنٹس ہے;
    - ایک سرخ کارڈ کی قیمت 25 پوائنٹس ہے;
    - ریڈ کارڈ کے نتیجے میں دوسرے پیلے کارڈ جرم کے لئے دیئے گئے پوائنٹس کی زیادہ سے زیادہ تعداد 25 ہے. یہ نکات دیئے جائیں گے بشرطیکہ سرخ کارڈ دکھایا گیا ہو پیلے کارڈ کے فورا بعد
44. متبادل نتائج. " پوائنٹس " (ٹیم پرفارمنس). کسٹمر کو میچ کے دوران ٹیم کے ذریعہ حاصل کردہ پوائنٹس کی تعداد کی پیش گوئی کرنی چاہئے. باقاعدگی سے وقت پر بیٹس قبول کیے جاتے ہیں. کوئی ریڈ کارڈ گنتی نہیں کرے گا جب تک کہ اسے پچ پر کسی کھلاڑی کو نہیں دکھایا جاتا ہے. ایک کارنر کک جس کو واپس لینا ہے اسے دوسرے کونے کی کک کے طور پر نہیں سمجھا جائے گا اور اس طرح اس کے نتیجے میں 3 اضافی پوائنٹس نہیں ہوں گے پوائنٹس کو مندرجہ ذیل طور پر دیا جائے گا:
    - ہر مقصد کے لئے 10 پوائنٹس;
    - جیتنے کے لئے 5 پوائنٹس;
    - ہر کونے کے لئے 3 پوائنٹس;
    - ۔ (مائنس) ہر سرخ کارڈ کے لئے 10 پوائنٹس
45. متبادل نتائج. " پہلے پانچ منٹ " میں پوائنٹس. کھیل کے پہلے پانچ منٹ پر بنی بٹس 0:00 سے 4:59 تک وقفے میں ہونے والی چیزوں کی بنیاد پر طے کی جائیں گی
    - ایک کارنر کک جس کو واپس لینا ہے اسے ایک ہی کونے کے طور پر سمجھا جائے گا;
    - ایک جرمانہ جس کو ریفری کی صوابدید پر واپس لینا پڑتا ہے وہ ایک ہی جرمانے کے طور پر شمار ہوگا;
    - ایک کھلاڑی کے ذریعہ دو جرائم کا ارتکاب کرنے کے لئے 10 پوائنٹس حاصل کیے جاسکتے ہیں ، یہاں تک کہ اگر ایک پیلے کارڈ کے بعد سرخ کارڈ ہوتا ہے. کارڈ صرف اس صورت میں شمار کیا جائے گا جب اسے پچ پر کسی کھلاڑی کو دکھایا جائے.
    - پوائنٹس کو مندرجہ ذیل طور پر دیا جائے گا
    - ہر مقصد کے لئے 10 پوائنٹس;
    - ہر کونے کے لئے 3 پوائنٹس;
    - ہر جرمانے کے لئے 10 پوائنٹس دیئے گئے;
    - ہر کارڈ کے لئے 5 پوائنٹس.

46. متبادل نتائج. " میچ کے دوران کل پوائنٹس ". کسٹمر کو میچ کے دوران ٹیموں کے ذریعہ حاصل کردہ پوائنٹس کی تعداد کی پیش گوئی کرنی چاہئے
    - ایک کارنر کک جس کو واپس لینا پڑتا ہے وہ ایک ہی کونے کے طور پر شمار ہوگا;
    - ایک جرمانہ جس کو ریفری کی صوابدید پر واپس لینا پڑتا ہے وہ ایک ہی جرمانے کے طور پر شمار ہوگا;
    - ایک کھلاڑی کے ذریعہ دو جرائم کا ارتکاب کرنے کے لئے 13 پوائنٹس حاصل کیے جاسکتے ہیں ، یہاں تک کہ اگر ایک پیلے کارڈ کے بعد سرخ کارڈ ہوتا ہے. کارڈ صرف اس صورت میں شمار کیا جائے گا جب اسے پچ پر کسی کھلاڑی کو دکھایا جائے
    - پوائنٹس کو مندرجہ ذیل طور پر دیا جائے گا:
    - ہر مقصد کے لئے 10 پوائنٹس;
    - ہر کونے کے لئے 3 پوائنٹس;
    - ہر جرمانے کے لئے 10 پوائنٹس دیئے گئے;
    - ہر پیلے کارڈ کے لئے 3 پوائنٹس;
    - ہر سرخ کارڈ کے لئے 10 پوائنٹس
47. کارڈز. اعدادوشمار. باقاعدگی سے وقت کے دوران ہونے والے واقعات پر منحصر بیٹس طے کیے جائیں گے. جب تک پچ پر کسی کھلاڑی کو نہیں دکھایا جاتا اس وقت تک کوئی کارڈ گنتی نہیں ہوگا

پہلا کارڈ۔ میچ کے نامزد وقفے میں جو کچھ ہوا اس پر بیٹس طے ہوجائیں گے. نامزد وقفہ میں سرخ یا پیلے رنگ کا کارڈ دکھایا جانا چاہئے. کوئی کارڈ گنتی نہیں کرے گا اگر بعد میں کوئی رکاوٹ جس کے نتیجے میں احتیاط (یا برخاستگی) نامزد وقفہ میں ہوا ، لیکن کارڈ نامزد وقفے کے بعد دکھایا گیا.

کل کارڈ. شامل (اسٹوپ پیج) کا وقت سمیت بٹس کو طے کیا جائے گا. اضافی وقت گنتی نہیں ہوگا جب تک کہ دوسری صورت میں بیان نہ کیا جائے. صرف ایک کارڈ دوسرے قابل بک جرم کے لئے گنتی کرے گا. اس کا مطلب یہ ہے کہ اگر پیلے رنگ کے کارڈ کے فورا. بعد سرخ کارڈ ہوتا ہے تو ، صرف ایک کارڈ شرط لگانے کے مقاصد کے لئے گنتی کرے گا. اس کے مطابق ، کسی کھلاڑی کو فی میچ دو سے زیادہ کارڈ نہیں مل سکتے ہیں

آخری کارڈ۔ اگر میچ میں کارڈ نہ ہوں تو ، انتخاب " کوئی کارڈ نہیں " جیت جائے گا. دوسرے تمام دائو ضائع ہوجائیں گے. اگر دو یا دو سے زیادہ کھلاڑی کسی ایک واقعے میں شامل ہوں تو ، دکھایا گیا آخری کارڈ کی بنیاد پر مارکیٹ طے ہوجائے گی

48. ہر ٹیم میں 8 کھلاڑیوں کے ساتھ فٹ بال. ایک میچ میں 30 منٹ کے دو حصوں پر مشتمل ہوتا ہے (جب تک کہ ریفری اور مخالف ٹیمیں مختلف شکل پر راضی نہ ہوں). فریقین کو کسی معاہدے تک پہنچنا ہوگا (مثال کے طور پر, میچ شروع ہونے سے پہلے ہر نصف کو خراب روشنی کی وجہ سے 25 منٹ ہونا چاہئے) اور اس طرح کے معاہدے کو ٹورنامنٹ کے قواعد کی تعمیل کرنی ہوگی
    - آدھے وقت کا وقفہ 10 منٹ سے زیادہ نہیں ہونا چاہئے. ٹیموں اور ریفری کے مابین باہمی معاہدے کے ذریعہ آدھے وقت کے وقفے کی مدت کو تبدیل کیا جاسکتا ہے;
    - صرف ریفری اضافی وقت کی مدت کا تعین کرسکتا ہے;
    - باقاعدہ وقت میں یا اضافی وقت میں کسی بھی نصف کے آخر میں 10 میٹر شاٹ دینے کے لئے اضافی وقت مختص کرنا ضروری ہے;
    - اضافی وقت. قواعد میں دو مساوی اضافی مدت کی مدت مقرر کی جاسکتی ہے
49. متبادل میچ. یہی وہ جگہ ہے جہاں میچوں میں حصہ لینے والی ٹیموں سے متبادل میچ براہ راست بنائے جاتے ہیں. اگر حقیقی زندگی کے کسی ایک میچ میں جعلی ہونا چاہئے تو ، متبادل میچوں پر شرط " 1 " (ریفنڈ) کی مشکلات پر طے ہوجائے گی

مثال کے طور پر. متبادل میچ: U.C. سمپڈوریا – ہیلس ویرونا W1. اصل میچ:

امریکی. سمپڈوریا – انٹرنازیونل 2: 0 ، اڈینی کالسیو – ہیلس ورونا 0: 2. متبادل میچ کا اسکور امریکی. سمپڈوریا – ہیلس ورونا 2: 2 ہے. متبادل میچ قرعہ اندازی میں ختم ہونے کے ساتھ ہی شرط کھو جاتی ہے
متبادل ڈبل میچ. اس مارکیٹ میں درج تمام ٹیمیں بیک وقت کھیل رہی ہیں. مخصوص ٹیموں کے مابین میچوں کے اسکور پر بیٹس طے کیے جائیں گے
مثال کے طور پر
آئینٹرچٹ براؤنشویگ / بوروشیا ڈارٹمنڈ - FC Schalke 04 / TSG 1899 Hofenheim -
کل 2.5 سے زیادہ
آئینٹرچٹ براؤنشویگ - FC Schalke 04 اسکور 0: 0 کے ساتھ ختم ہوا. بوروشیا ڈارٹمنڈ - TSG 1899 ہوفن ہیم اسکور 2: 1 کے ساتھ ختم ہوا. آئینٹرچٹ براؤنشویگ / بورسیا ڈارٹمنڈ کا مشترکہ اسکور 0 + 2 = 2 ہے. ایف سی شالکے 04 / ٹی ایس جی 1899 ہوفن ہیم کا مشترکہ اسکور 0 + 1 = 1 ہے. ڈبل میچوں کا مشترکہ اسکور آئینٹرچٹ براؤنشویگ / بورسیا ڈارٹمنڈ – ایف سی شالکے 04 / ٹی ایس جی 1899 ہوفن ہیم 2: 1 ہے. پہلی جوڑی ایک گول مارجن سے دوسری جوڑی کو پیٹتی ہے. متبادل ڈبل میچ کا کل 3 گول ہے اور اس طرح شرط جیت جاتی ہے

50. فیفا. اگلے صدر. فیفا کے قائم مقام صدر شرط لگانے کے مقاصد کے لئے گنتی نہیں کریں گے
51. فٹ بال. ٹیمیں. خصوصی شرط. کھلاڑی. کسی کھلاڑی کے اعدادوشمار پر بٹس صرف اس صورت میں گنتی ہوں گی جب زیربحث کھلاڑی نے مخصوص ٹیم کے لئے پیش کیا ہو. کھلاڑی کو کم از کم ایک میچ میں حصہ لینا چاہئے
مثال کے طور پر. فٹ بال. لیورپول. سیزن 2015/16. پریمیر لیگ. کھلاڑی. کل پیلے رنگ کے کارڈ. صرف وہی پیلے کارڈ جو کسی کھلاڑی کو دکھائے گئے ہیں جبکہ لیورپول ایف سی لائن اپ میں بیٹنگ کے مقاصد کے لئے گنتی ہوگی. کھلاڑی کو کم از کم ایک میں حصہ لینا چاہئے میچ
52. فٹ بال. پہلی ٹانگ اور دوسری ٹانگ کے اعدادوشمار. نتائج دونوں ٹانگوں کے نتیجے کی بنیاد پر دیئے جاتے ہیں. جب دوسری ٹانگ ختم ہوجائے گی تو بیٹس طے ہوجائیں گے
53. گول کیسے اسکور ہوگا. مندرجہ ذیل قواعد لاگو ہوتے ہیں:
    - اپنی گول – شرط جیت جاتی ہے اگر کسی گول کو اپنے مقصد کے طور پر اسکور کیا جاتا ہے
    - براہ راست فری کک – سے شرط جیت جاتی ہے اگر کھلاڑی کے ذریعہ فری کک لینے کے ذریعہ براہ راست فری کک سے کوئی گول اسکور کیا جاتا ہے یا اگر کوئی گول براہ راست کسی گول سے ہوتا ہے کارنر کک
    - جرمانہ – شرط جیت جاتی ہے اگر کوئی گول جرمانے کی کک لینے والے کھلاڑی کے ذریعہ جرمانے کی کک سے ہوتا ہے
    - ایک ہیڈر (ہیڈ گول) – کے ساتھ شرط جیت جاتی ہے اگر گیند کے ذریعہ کسی کھلاڑی کے سر سے ٹکرا کر گول کیا جاتا ہے. اپنے اہداف شرط لگانے کے مقاصد کے لئے نہیں گنیں گے
    - لات مار کر اسکور کیا – لات مار سے گول اسکور کرنے پر شرط جیت جاتی ہے. براہ راست فری کک ، جرمانے ، یا اپنے مقصد کا ایک مقصد بیٹنگ کے مقاصد کے لئے گنتی نہیں کرے گا. اگر کسی کھلاڑی کے جسم کے کسی بھی حصے کے ذریعہ سر کے علاوہ کوئی گول اسکور کیا گیا ہے تو ، اس طرح کا گول سمجھا جائے گا
    - کوئی گول – شرط جیت جاتی ہے جب تک کہ پہلا (یا اگلا) گول نہ ہو
54. " گول اسکور " کا مقام. اس مارکیٹ میں بیٹس کسی کھلاڑی کی سرکاری حیثیت کی بنیاد پر طے کیے جائیں گے. عہدوں کا تعین " پوزیشن " http://www.transfermarkt.co.uk/. کے بارے میں معلومات کے مطابق کیا جاتا ہے قومی ٹیموں کے مابین میچوں کے لئے, کسی کھلاڑی کی پوزیشن کا تعین سرکاری ٹورنامنٹ کی ویب سائٹ پر ابتدائی فہرست کے مطابق کیا جائے گا
55. کھلاڑی ، اہداف کے ذریعہ میچ اپس. اس مارکیٹ میں بیٹس مستقل وقت کے اختتام پر نتائج پر طے پا رہے ہیں. اگر

زیربحث کھلاڑی شروع ہونے والے 11 کا حصہ نہیں ہے تو ، " 1 " کی مشکلات پر شرطیں طے کی جائیں گی

56. گروپ مرحلے میں قومی ٹیموں کے اعدادوشمار. یہ مارکیٹیں گروپ مرحلے میں منعقدہ سرکاری میچوں کے نتائج پر طے کی جائیں گی

57. " ایک پلیئر " اور " کے ذریعہ احاطہ کیا گیا فاصلہ A ٹیم کے ذریعہ " مارکیٹوں میں فاصلہ کلومیٹر میں بیان کیا گیا ہے اور اس کا تعین اضافی وقت کو چھوڑ کر اور پنلٹی شوٹ آؤٹ کو چھوڑ کر کیا جاتا ہے. کسی کھلاڑی (یا ٹیم) کے ذریعہ احاطہ کرتا فاصلہ ایک کلومیٹر کے قریب ترین سو تک ہونا چاہئے

58. میچ کا بہترین کھلاڑی. اگر کوئی کھلاڑی شروعاتی لائن اپ میں نہیں ہے لیکن میچ کے دوران کھیلتا ہے تو ، اس کھلاڑی پر تمام شرطیں کھڑی ہوں گی. اگر کھلاڑی میچ میں حصہ نہیں لیتا ہے تو ، تمام شرطیں ہوں گی 1.00 کی مشکلات پر طے ہوا. اگر سرکاری ٹورنامنٹ کی ویب سائٹ سے معلومات غائب ہو رہی ہیں تو ، https://whoscored.com. پر شائع ہونے والی معلومات کے مطابق شرطیں طے کی جائیں گی

59. ٹورنامنٹ میں قومی ٹیموں کے اعدادوشمار. یہ مارکیٹیں سرکاری میچوں کے نتائج پر طے کی جائیں گی جن میں اضافی وقت (پنلٹی شوٹ آؤٹ اور اپنے اہداف کو چھوڑ کر) شامل ہیں گروپ اسٹیج اور پلے آف مرحلہ. میچ میں کھلاڑیوں کے اعدادوشمار پر مارکیٹیں اضافی وقت سمیت طے کی جائیں گی

60. طبی ٹیم کو میدان میں داخل ہونے کی اجازت تبھی سمجھی جائے گی اگر ریفری کی اجازت حاصل کی گئی ہو اور اگر میدان میں موجود کھلاڑی کو واقعی طبی امداد فراہم کی جائے (جیسے پٹیاں باندھنا، دل کی اچانک بندش کی تشخیص، ارڈیوپلمونری ریسیسیٹیشن، طبی انخلاء وغیرہ)۔ طبی ٹیم کی آمد اور ریفری کی اجازت کی تصدیق ویڈیو نشریات کے ذریعے کی جاتی ہے۔ اگر ریفری مختلف ٹیموں کے لیے بیک وقت دو طبی ٹیموں کو بلاتا ہے تو اسے طبی ٹیم کی صرف ایک بار آمد کے طور پر شمار کیا جائے گا۔ کسی کھلاڑی کو طبی ٹیم کے ساتھ میدان سے باہر لے جانا، میڈیکل ٹیم کا بغیر طبی امداد فراہم کیے کسی کھلاڑی کے قریب موجود ہونا ، اور کسی کھلاڑی کو سائیڈ لائن کے پیچھے طبی امداد دینا ان تمام صورتوں کو شمار میں نہیں کیا جاتا۔

61. "ویڈیو فوٹیج دیکھنے کے لئے مین ریفری – ہاں / نہیں" ۔ ریفری VAR اسکرین سے مشورہ کرتا ہے "استعمال کرنے کے لئے VAR - ہاں / نہیں". ویڈیو جائزہ لینے کا استعمال ویڈیو اسٹریم کی بنیاد پر طے کیا جاتا ہے اگر مندرجہ ذیل میں سے ایک ہوتا ہے:
    - ریفری ویڈیو ریویو سائن (ایک مستطیل) بناتا ہے;
    - ریفری VAR اسکرین سے مشورہ کرتا ہے;

62. نتیجہ. ٹورنامنٹ کے اختتام پر اعلی (پلیئرز). یہ مارکیٹ سرکاری ٹورنامنٹ کی ویب سائٹ (اضافی وقت سمیت ، لیکن جرمانے کی شوٹنگ اور اپنے اہداف کو چھوڑ کر) کے فراہم کردہ اعداد و شمار کی بنیاد پر طے کی جائے گی

63. کھلاڑیوں کے اعدادوشمار پر شرط لگانے کے لئے (ایک سیزن ، سیریز ، ٹورنامنٹ کے لئے) ، اگر کوئی کھلاڑی کسی بھی وجہ سے سیزن / سیریز / ٹورنامنٹ سے پوری طرح دستبردار ہوجاتا ہے, اس کھلاڑی پر دائو 1.00 کی مشکلات سے طے پایا ہے

64. " ہیگر آف دی ٹورنامنٹ " مارکیٹوں کے لئے ، بیٹٹر کو یہ پیش گوئی کرنی ہوگی کہ ٹورنامنٹ کے اختتام پر مخصوص جوڑی میں کون سی ٹیم ٹیبل میں اعلی کارکردگی کا مظاہرہ کرے گی:
اگر دونوں ٹیمیں ٹورنامنٹ کی میز میں ایک ہی جگہ پر ختم ہوجاتی ہیں تو ، شرطیں 1.00 کی مشکلات پر طے ہوجاتی ہیں
اگر کوئی ٹیم ٹورنامنٹ میں ایک بھی میچ نہیں کھیلتی ہے تو ، شرطیں 1.00 کی مشکلات پر طے ہوجاتی ہیں
اگر دونوں ٹیموں کو پلے آف کے ایک ہی مرحلے پر دستک دی جاتی ہے تو ، شرطیں 1.00 کی مشکلات پر طے ہوجاتی ہیں

65. " زیادہ گول اسکور کرنے کے لئے پلیئر " مارکیٹ (ٹوٹریشن یا چیمپئن شپ کے لئے) اضافی وقت سمیت طے کیا جائے گا ، لیکن جرمانے کی شوٹنگ کو چھوڑ کر

66. " اسٹینڈ " پر بھیجا جائے. کسٹمر کو پیش گوئی کرنی چاہئے کہ آیا ریفری مخصوص مینیجر کو اسٹینڈز پر بھیجے گا
67. " پلیئر بمقابلہ ٹیم ". یہ مارکیٹ سرکاری میچوں کے نتائج پر طے کی جائے گی. اگر کوئی کھلاڑی میچ میں حصہ لینے میں ناکام رہتا ہے یا 11 کے آغاز میں شامل ہوجاتا ہے تو ، داؤ واپس کردیئے جائیں گے. اگر میچ کے دوران کسی کھلاڑی کو برخاست یا متبادل بنایا جاتا ہے تو ، تمام شرطیں کھڑی ہوجائیں گی
68. متبادل فتوحات. یہ مارکیٹ سرکاری میچوں کے نتائج پر طے کی جائے گی. اگر کسی بھی میچ میں کوئی جعل سازی ہے یا اگر میچ نہیں ہوتا ہے تو ، متبادل فتوحات پر شرط واپس کردی جائے گی
69. شرط " شماریات. اگر ہر گروپ میں مساوی تعداد میں گول اسکور کیے جاتے ہیں تو " 1 " کے برابر مشکلات کے ساتھ کون سے گروپ کے پاس سب سے زیادہ اہداف ہوں گے
70. " سیٹ ٹکڑا گول ". اگر کسی بھی ٹیم کے کھلاڑیوں نے گیند کو دو بار (جس میں شروعاتی کک بھی شامل ہے) کو چھو لیا ہے تو اس وقت سے ایک سیٹ ٹکڑا گول اسکور کیا گیا ہے جب سے گیند کو کھولنے کے لئے واپس کردیا گیا ہے جس وقت گول اسکور ہوتا ہے اس پر کھیلو. دفاعی گول کیپر کے ذریعہ رابطے کی گنتی نہیں کی جاتی ہے. فٹ بال میں سیٹ ٹکڑے کی پوزیشنوں میں مڈ فیلڈ سے کک آف ، ٹچ لائن سے تھرو ان ، براہ راست فری کک ، بالواسطہ فری کک ، کارنر کک ، گول کک ، پنلٹی کک, اور ایک گرا دیا گیا گیند
71. "جرمانے کے علاقے سے باہر سے جاؤ". صرف کھلے کھیل کے اہداف کا حساب ہوگا
72. بائیں پاؤں کے اہداف ، دائیں پیر کے اہداف اور سر والے اہداف کی تعداد پر شرطیں. اپنے اہداف کا کوئی حساب نہیں ہوگا
73. " مفت کک " مارکیٹ کے لئے براہ راست اور بالواسطہ مفت کک دونوں ہی درست ہیں (جس میں آفس کے بعد مفت کک بھی شامل ہیں).
74. انڈور فٹ بال (شو بال) ایک قسم کا فٹ بال ہے جو مصنوعی ٹرف کے ساتھ دیوار والے انڈور میدان میں کھیلا جاتا ہے. ایک میچ میں 20 منٹ کے دو حصوں پر مشتمل ہوتا ہے ہر ایک میں 15 منٹ کے چار کوارٹر, ٹیموں کے مابین معاہدے پر منحصر ہے. اگر میچ باقاعدہ وقت میں قرعہ اندازی میں ختم ہوتا ہے, اوور ٹائم دیا جاسکتا ہے. تمام شرطیں باقاعدہ وقت پر قبول کی جاتی ہیں
75. ملٹی گول. پیش کردہ مختلف حدود کی بنیاد پر میچ کے دوران اسکور کردہ اہداف کی تعداد کی پیش گوئی کرنا ضروری ہے. مثال کے طور پر ، ملٹی گول 2-4. اگر میچ میں 2 ، 3 یا 4 گول اسکور کیے جائیں تو شرط جیت جائے گی
76. اگلا مقصد ، معذور. یہ پیش گوئی کرنا ضروری ہے کہ کون سی ٹیم اگلا گول کرے گی. اگر میچ میں کوئی اگلا گول نہیں ہے تو ، شرط 1 کی مشکلات پر طے ہوجائے گی
77. پلیئر ہیڈ ٹو ہیڈز. منتخب کھلاڑیوں کے ذریعہ اسکور کردہ اہداف پر شرط طے کرتے وقت اسٹاپ پیج کا وقت شامل ہوتا ہے. اس میں اضافی وقت خارج نہیں ہے. ایسی صورت میں جب کم از کم ایک کھلاڑی پچ میں داخل نہ ہو ، اس کھلاڑی کو شامل ہیڈ ٹو ہیڈز 1.00 کی مشکلات میں طے ہوجائیں گے. بٹس صرف ابتدائی لائن اپ پر لاگو ہوتے ہیں
78. بھیجنے والے آف کا ڈوئل. اضافی وقت کو چھوڑ کر ، اسٹاپ پیج ٹائم سمیت کھلاڑی کو بھیجنے کے بارے میں بیٹس طے کیے جاتے ہیں. بھیجنے سے متعلق بٹس مخصوص کھلاڑیوں کے لئے موزوں ہیں ، تمام ٹیم کے لئے نہیں (جب تک کہ دوسری صورت میں بیان نہیں کیا جاتا ہے). بی سی نتائج پیش کرتا ہے: پلیئر بمقابلہ پلیئر۔ پلیئر بمقابلہ ٹیم
79. وقت کی مدت جس میں کوئی اہداف نہیں ہیں (شامل وقت سمیت نہیں). اس وقت کے وقفے کی مدت کا حساب پہلے مقصد کے منٹ اور میچ کے آغاز ، بعد کے کسی بھی اہداف کے منٹوں میں فرق کے درمیان فرق کے طور پر کیا جاتا ہے, اور آخری گول کے منٹ اور میچ کے اختتام کے درمیان فرق. اگر میچ میں کوئی گول نہیں کیا جاتا

ہے تو ، میچ میں گول نہ ہونے کے ساتھ وقت کی مدت کا حساب 90 منٹ کے حساب سے کیا جائے گا
وقت کی مدت پر شرط لگانے کے لئے جس میں کوئی گول نہیں ہے ، ایک ٹیم کا برتری میں وقت ، اور مدت کی مدت میں ، صرف مکمل منٹ کو ہی مدنظر رکھا جاتا ہے
مثال کے طور پر: اگر پہلا گول 11:01 کے نشان پر کیا جاتا ہے اور دوسرا 15:59 کے نشان پر اسکور ہوتا ہے, وقت کی مدت جس میں کوئی اہداف نہیں ہیں 3 منٹ (13 ویں ، 14 ویں اور 15 ویں منٹ)
مثال 2: اگر اضافی وقت میں کوئی گول اسکور کیا جاتا ہے تو ، اسے 90 ویں منٹ میں اسکور کرنے پر غور کیا جائے گا اور اس کے نتیجے میں دو وقت کی مدت ہوگی جس میں کوئی گول نہیں ہوگا: 89 مکمل منٹ (0–90) اور 0 مکمل منٹ (90 ـ 90)اکاؤنٹ

80. ٹیکلز. اس قسم کے دائو کو حل کرنے کے لئے ، https://whoscored.com پر شائع ہونے والے اعدادوشمار کو لیا جاتا ہے
81. " ڈرائبلنگ " اور " ایریل ڈوئل ". بٹس کو whoscored.com کے ذریعہ فراہم کردہ ڈیٹا کی بنیاد پر طے کیا جاتا ہے۔ جبکہ صرف کامیاب ڈرائبلز اور ہوائی ڈوئل کو ہی مدنظر رکھا جاتا ہے
82. ریفریوں کا ڈوئل. بیٹنگ اور مشکلات ریفرینگ ٹیم کے ہر فیصلے کو تفویض کردہ نکات کی تعداد پر مبنی ہیں
پوائنٹس کو مندرجہ ذیل تفویض کیا گیا ہے:
پیلے کارڈ کے لئے 1 پوائنٹ
اسکور میں دو پیلے کارڈ کے بعد دیا گیا سرخ کارڈ شامل نہیں کیا جاتا ہے (YC + YC = RC = 2 پوائنٹس)
ریڈ کارڈ کے لئے 2 پوائنٹس آف سائیڈ کے لئے 0.5 پوائنٹس جس میں جرمانے کے لئے 3 پوائنٹس کہا جاتا ہے
اگر مرکزی ریفری کی جگہ لی گئی ہو یا میچ شروع ہوا ہو لیکن مکمل نہیں ہوا تھا (جب تک کہ اس سے کم نہیں تھا) میچ روکنے کے وقت شرط کا نتیجہ پہلے ہی طے ہوچکا تھا) ، شرطیں واپس کردی جاسکتی ہیں
83. "بشمول متبادل کھلاڑی" شرط اس صورت میں جیتی ہوئی طے کی جائے گی اگر مخصوص کھلاڑی یا وہ کوئی بھی کھلاڑی جو میچ کے دوران اس کی جگہ پر آئے (بشمول متبادل کھلاڑیوں کا مکمل سلسلہ) پیش کردہ شرط کی شرط کو پورا کرے۔
مثال کے طور پر:
اگر شرط "گفٹ اوربان اسکور کرے گا بشمول متبادل کھلاڑی: ہاں" پر لگائی گئی ہے۔
میچ کے دوران، گفٹ اوربان کو تبدیل کر کے الیگزینڈر پراس کو میدان میں لایا جاتا ہے، اور پراس گول کرتا ہے۔
یہ شرط جیتی ہوئی طے کی جاتی ہے۔
- اس شرط میں وہ ایونٹس شامل ہیں جو میچ کے معمول کے وقت کے دوران واقع ہوتے ہیں، بشمول ریفری کے شامل کردہ اضافی وقت کے، جب تک کہ کچھ اور واضح طور پر نہ کہا گیا ہو۔
- اگر مخصوص کھلاڑی میچ کا آغاز نہیں کرتا، تو شرط کو 1.00 کے امکانات پر طے کیا جائے گا۔
- "کھلاڑی اسکور کرے گا بشمول متبادل کھلاڑی" شرط کے لیے خود کو کیے گئے گولز شمار نہیں کیے جاتے۔

84. "پہلی کارنر کِک کے بعد گیند کا پہلا ٹچ" منڈی۔ شرطیں اس طرح طے کی جاتی ہیں:
"پہلی کارنر ککِ کے بعد گیند کا پہلا ٹچ - W1/W2" کو جیت کے طور پر طے کیا جائے گا اگر پہلی کارنر کِک کے بعد گیند کا پہلا ٹچ کھیلنے والی ٹیم کے کسی کھلاڑی کی طرف سے کیا جاتا ہے۔ اگر ریفری کارنر کِک کے بعد فاؤل کی کال دے، تو ٹچ اُس ٹیم کو دیا جاتا ہے جس کے کھلاڑی نے گیند کھیل میں ڈالی ہوتی ہے۔
"پہلی کارنر کِک کے بعد گیند کا پہلا ٹچ ـ کوئی نہیں" کو جیت کے طور پر طے کیا جائے گا اگر پہلی کارنر کِک کے بعد، گیند کسی کو نہ چُھوئے اور پِچ سے باہر چلی جائے۔
"پہلی کارنر کِک کے بعد گیند کا پہلا ٹچ - W1/W2/کوئی نہیں" کو امکانات 1.00 پر طے کیا جائے گا اگر میچ کے دوران کوئی کارنر کِک واقع نہ ہو۔

10.28. فٹ بال

1. تمام شرطیں مستقل وقت کے اختتام پر نتیجہ پر طے کی جاتی ہیں (40 منٹ کا کھیل جس میں دو ادوار 20 منٹ پر مشتمل ہوتا ہے).
کتاب ساز میچ کی مدت کے کسی غلط اعلان کی کوئی ذمہ داری قبول نہیں کرتا ہے. " کھیلوں میں دکھائی گئی تفصیلات " اور " براہ راست " حصے صرف اشارے ہیں.
کسٹمر کو سرکاری ذرائع کے خلاف قواعد کی جانچ کرنی چاہئے
2. 6 میٹر کے نشان سے اضافی وقت اور جرمانے کی شوٹنگ صرف مندرجہ ذیل مارکیٹوں کے لئے گنتی ہوگی: اگلے راؤنڈ کے لئے کوالیفائی کرنا ، ٹورنامنٹ کا فاتح اور اسی طرح کا
3. اگر کوئی میچ شروع ہوتا ہے لیکن مکمل نہیں ہوتا ہے تو ، اس پر تمام شرطیں 1 کی مشکلات پر طے ہوجائیں گی ، سوائے ان مارکیٹوں کے جو میچ کے وقت پہلے ہی غیر مشروط طور پر طے شدہ تھے رکاوٹ
4. میچ کو سرکاری قرار دینے کے لئے کم از کم 35 منٹ کا کھیل ختم ہونا ضروری ہے. اس ایونٹ میں ، میچ روکنے کے وقت تمام دائو کو نتائج پر طے کیا جائے گا

10.29. فیلڈ ہاکی

1. تمام شرطیں باقاعدہ وقت کے اختتام پر نتیجہ پر طے ہوتی ہیں ((35 منٹ کے 2 حصے یا 15 منٹ کے 4 حصے).
بک میکر کی مدت کے کسی بھی غلط اعلان کی کوئی ذمہ داری نہیں ہے ۔ ایک میچ کے. "کھیلوں" اور "لائیو" حصوں میں دکھائی گئی تفصیلات صرف اشارہ کرتی ہیں ۔ صارف کو سرکاری ذرائع کے خلاف قواعد کی جانچ کرنی چاہئے ۔
2. اضافی وقت اور جرمانہ فائرنگ صرف مندرجہ ذیل مارکیٹوں کے لئے شمار کرے گا: کے لئے کوالیفائی اگلے راؤنڈ ، ٹورنامنٹ کے فاتح ، اور اسی طرح.
3. اگر کوئی میچ شروع ہوتا ہے لیکن مکمل نہیں ہوتا ہے تو ، اس پر تمام شرطیں 1 کے امکانات پر طے کی جائیں گی ، سوائے اس کے کہ وہ مارکیٹیں جو میچ کے وقت پہلے ہی غیر مشروط طور پر طے کی جا چکی تھیں رکاوٹ.
4. میچ کو آفیشل قرار دینے کے لیے کم از کم 60 منٹ کا کھیل گزرنا چاہیے ۔ اس صورت میں ، تمام میچ بند ہونے کے وقت نتائج پر شرط لگائی جائے گی ۔
5. انڈور فیلڈ ہاکی فیلڈ ہاکی کی ایک انڈور قسم ہے ۔ ایک میچ 20 کے 2 ادوار پر مشتمل ہوتا ہے ہر ایک منٹ.

10.30. بینڈی

1. تمام شرطیں باقاعدہ وقت کے اختتام پر نتیجہ پر طے ہوتی ہیں (90 منٹ کا کھیل جس میں دو شامل ہیں 45 منٹ کی مدت ہر ایک یا 30 منٹ کی تین مدت ہر ایک).
بک میکر کی مدت کے کسی بھی غلط اعلان کی کوئی ذمہ داری نہیں ہے ۔ ایک میچ کے. "کھیلوں" اور "لائیو" حصوں میں دکھائی گئی تفصیلات صرف اشارہ کرتی ہیں ۔ صارف کو سرکاری ذرائع کے خلاف قواعد کی جانچ کرنی چاہئے ۔
2. اضافی وقت صرف مندرجہ ذیل مارکیٹوں کے لئے شمار کرے گا: اگلے راؤنڈ کے لئے کوالیفائی کرنے کے لئے ، کے لئے کوالیفائی کرنے کے لئے ایک اور لیگ ، ٹورنامنٹ کے فاتح ، اور اسی طرح.

3. اگر کوئی میچ شروع ہوتا ہے لیکن مکمل نہیں ہوتا ہے تو ، اس پر تمام شرطیں 1 کے امکانات پر طے کی جائیں گی ، سوائے اس کے کہ وہ مارکیٹیں جو میچ کے وقت پہلے ہی غیر مشروط طور پر طے کی جا چکی تھیں رکاوٹ.
4. میچ کو آفیشل قرار دینے کے لیے کم از کم 80 منٹ کا کھیل گزرنا چاہیے ۔ اس صورت میں ، تمام میچ بند ہونے کے وقت نتائج پر شرط لگائی جائے گی ۔
5. ان لائن ہاکی ایک ٹیم کھیل ہے جس میں کھلاڑی سکیٹ پہنتے ہیں اور ایک ڈچ یا گیند کا استعمال کرتے ہیں. ایک میچ ہر ایک 12 منٹ کے چار ادوار تک رہتا ہے ۔

10.31. آئس ہاکی

1. میچوں پر شرط باقاعدہ وقت پر قبول کی جاتی ہے (60 منٹ کا کھیل جس میں 20 کے 3 ادوار شامل ہیں) ہر ایک منٹ) ، جب تک کہ دوسری صورت میں لیبل نہ لگایا جائے ("او ٹی کے ساتھ" اگر اوور ٹائم شامل ہے ، " اوور ٹائم سمیت
اور جرمانے کی فائرنگ " اگر اوور ٹائم اور جرمانے شامل ہیں):
باقاعدہ وقت
باقاعدہ وقت (OT کے ساتھ)
باقاعدہ وقت (بشمول اوور ٹائم اور پینیلٹی شوٹ آؤٹ)
مثال 1: بفیلو سبریس بمقابلہ ٹورنٹو میپل لیفز (بشمول اوور ٹائم اور پینیلٹی شوٹ آؤٹ) ۔ اوور ٹائم اور جرمانے سمیت باقاعدہ وقت پر شرط قبول کی جاتی ہے ۔ اگر میچ میں اسکور ہے 2:3 (1:0, 1:1, 0:1, 0:0, 0:1), تمام شرطیں 2:3 کے حتمی اسکور کی بنیاد پر طے کی جائیں گی ۔ کل اہداف کی تعداد 5 ہے ۔
مثال 2. بفیلو سبریس بمقابلہ ٹورنٹو میپل لیفز (او ٹی کے ساتھ) ۔ شرط باقاعدہ وقت پر قبول کی جاتی ہے ۔ اوور ٹائم سمیت۔ اگر میچ میں حتمی سکور ہے 2:2 (1:0, 1:1, 0:1; 0:0), کی کل تعداد اہداف 4 ہیں. ٹیم 1 یا ٹیم 2 کی جیت پر شرط ہار کے طور پر طے کی جاتی ہے ۔
مثال 3. بفیلو سبریس بمقابلہ ٹورنٹو میپل لیفز. شرط صرف باقاعدہ وقت پر قبول کی جاتی ہے ۔ اگر میچ میں حتمی سکور ہے 2:2 (1:0, 1:1, 0:1), اہداف کی کل تعداد 4 ہے ۔ کی طرف سے ایک جیت پر شرط ٹیم 1 یا ٹیم 2 نقصان کے طور پر آباد ہیں.
2. اگر کوئی میچ شروع ہوتا ہے لیکن مکمل نہیں ہوتا ہے تو ، اس پر تمام شرطیں 1 کے امکانات پر طے کی جائیں گی ، سوائے اس کے کہ وہ مارکیٹیں جو میچ روکنے کے وقت پہلے ہی طے ہوچکی تھیں ۔
3. شرط لگنے کے لیے کم از کم 55 منٹ کا کھیل گزرنا چاہیے ۔ اس صورت میں ، تمام شرطیں طے ہو جائیں گی ۔ اس وقت کے نتائج کی بنیاد پر میچ روک دیا گیا تھا.
4. این ایچ ایل ، اے ایچ ایل ، سی ایچ ایل ، او ایچ ایل ، ڈبلیو ایچ ایل اور ایسٹ کوسٹ ہاکی لیگ ٹیموں کو براہ راست ترتیب میں دکھایا جاسکتا ہے (گھر سے دور) اور الٹ ترتیب میں ۔ اگر مؤخر الذکر معاملہ ہے تو ، کوئی داؤ واپس نہیں کیا جاتا ہے ۔
5. "کل" جہاں پنالٹی شوٹ آؤٹ کو مدنظر رکھا جاتا ہے ، تمام گولز شوٹ آؤٹ میں اسکور کیے جاتے ہیں جیتنے والی ٹیم کو تصفیہ کے مقاصد کے لئے ایک گول سمجھا جائے گا ، جبکہ گولز میں اسکور کیا جائے گا ہارنے والی ٹیم کے شوٹ آؤٹ کو صفر گول سمجھا جائے گا ۔
6. "1 سے 7 منٹ تک کا گول" ۔ اگر گول 7 منٹ 00 سیکنڈ میں اسکور کیا جاتا ہے ، تو یہ سمجھا جاتا ہے کہ 8 ویں منٹ میں اسکور کیا گیا تھا.
7. مندرجہ ذیل مارکیٹوں پر شرط جسم کے حتمی ریکارڈ یا بریکٹ کی بنیاد پر طے کی جاتی ہے کہ سرکاری طور پر ایونٹ کا اہتمام کرتا ہے:" ٹورنامنٹ کے اختتام پر اعلی " ، " فاتح چیمپئن شپ" ، "گروپ کا فاتح" ، "اسکور پوائنٹس"

، "اسکور گولز" اور " تسلیم شدہ اہداف".

8. شرط "مدت () > مدت () ۔ ہاں" کھو جائے گا اگر برابر تعداد میں گول کیے گئے ہیں دونوں مخصوص ادوار۔
9. "ٹاپ گول اسکورر (پوائنٹس)" مارکیٹوں پر شرطیں شماریاتی "گولز + اسسٹ" ڈیٹا کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں ٹورنامنٹ کی سرکاری ویب سائٹ پر دستیاب ہے ۔ اگر کوئی کھلاڑی ٹورنامنٹ میں حصہ نہیں لیتا ہے, ان پر شرط 1.00 کے امکانات پر آباد ہیں.
10. "جیتنے کے لئے ٹیم اور مجموعی طور پر/ختم". کسٹمر کو پیش گوئی کرنی چاہئے کہ کون سی ٹیم جیت جائے گی میچ اور کتنے گول کیے جائیں گے (مخصوص تعداد سے زیادہ یا کم) ۔ پر شرط لگاتا ہے این ایچ ایل اور کے ایچ ایل میچز کے ساتھ ساتھ میچز پر جو دیگر چیمپئن شپ کا حصہ بنتے ہیں اور بین الاقوامی ٹورنامنٹ ، باقاعدہ وقت پر قبول کیا جاتا ہے.
11. "3 (5 وغیرہ کی دوڑ) پوائنٹس". گاہک کو پیش گوئی کرنی چاہئے کہ کون سا شریک پہلا ہوگا میچ میں پوائنٹس کی مخصوص تعداد اسکور کریں ۔ اگر کوئی شریک کسی کے لئے جاری رکھنے سے انکار کرتا ہے وجہ اس سے پہلے کہ وہ یا ان کے مخالف پوائنٹس کی مخصوص تعداد اسکور کریں ، شرط طے ہوجائے گی 1 کے امکانات.
12. "ٹیم 2 اوور ٹائم میں جیتنے کے لئے۔نہیں". شرط جیت جائے گی اگر یا تو کوئی اوور ٹائم نہیں ہوتا ہے یا ٹیم 2 اوور ٹائم میں ہار جاتا ہے ۔ پنالٹی شوٹ آؤٹ میں جیت پر شرط اسی طرح طے کی جاتی ہے ۔
13. "اوور ٹائم جیت". فاتح کا تعین اوور ٹائم (OT) میں کیا جانا چاہیے ۔
اسکور ہے (0:0; 1:1; 1:0) – شرط ہار جاتی ہے ۔
اسکور ہے (0:0; 1:1; 0:0; 0:1) – شرط جیت جاتی ہے ۔
اسکور ہے (0:0; 1:1; 0:0; 0:0; 1:0) – شرط ہار جاتی ہے ۔
14. "کل جرمانہ وقت" کے لیبل والے بازاروں پر شرطیں ان منٹوں کی تعداد پر کی جاتی ہیں جو
خلاف ورزی کرنے والے کھلاڑی کو خلاف ورزی کے لئے پینلٹی باکس میں خرچ کرنا ہوگا ۔ صرف دو منٹ معمولی
جرمانے شمار ہوں گے ۔ ڈبل معمولی جرمانے (2+2) کو دو الگ الگ جرمانے کے طور پر سمجھا جاتا ہے ۔
ایک مدت (میچ) کے آغاز سے پہلے یا ایک مدت کی تکمیل کے بعد دیا گیا جرمانہ منٹ
(میچ) اور جو کہ میچ کے آخری ریکارڈ میں بیان کیے گئے ہیں وہ بیٹنگ کے مقاصد کے لیے شمار ہوں گے ۔
جرمانے کے منٹ کی تعداد کا تعین صرف سرکاری ریکارڈ کی بنیاد پر کیا جائے گا ۔
"کل معمولی جرمانے" کے لیبل والے بازاروں پر شرطیں معمولی سزاؤں کی تعداد پر کی جاتی ہیں ۔
15. "گول پر شاٹس"کے لیبل والے بازاروں پر شرط لگاتا ہے ۔ گول پر شاٹس کی تعداد کا تعین صرف کیا جائے گا ۔ سرکاری ریکارڈ کی بنیاد پر.
16. کھلاڑی کا انفرادی مجموعی (آئس ہاکی میں) ۔ گاہک کو پوائنٹس کی کل تعداد کی پیش گوئی کرنی چاہیے ۔
ایک کھلاڑی کے ذریعہ اسکور کیا جاتا ہے ، جہاں گول اور مدد کے لئے پوائنٹس دیئے جاتے ہیں ۔ ایک کھلاڑی پر تمام شرطیں
پوائنٹس کی انفرادی کل تعداد صرف باقاعدہ وقت پر قبول کی جاتی ہے. اگر کوئی کھلاڑی لینے میں ناکام رہتا ہے برف پر ، ان پر شرط 1 کے امکانات پر آباد ہو جائیں گے.
17. "پہلے اسکور کرنے اور میچ جیتنے" پر شرطیں باقاعدہ وقت پر قبول کی جاتی ہیں ۔
مثال: شرط "ٹیم 1 پہلے اسکور کرنے اور میچ جیتنے کے لئے۔نہیں" نقصان کے طور پر طے کیا جائے گا اگر وہ ٹیم پہلے اسکور نہیں کرتی ہے یا اگر وہ میچ نہیں جیتتی ہے ۔
18. "6 سے 8 تک کا کل وقفہ – نہیں" مثال:
"6 سے 8 تک کا کل وقفہ ۔ نہیں" ۔ اسکور (2: 3) ہے. کل رقم 5 ہے ۔ شرط جیت جاتی ہے ۔
"6 سے 8 تک کا کل وقفہ ۔ نہیں" ۔ اسکور (3: 4) ہے. کل رقم 7 ہے۔ شرط ہار جاتی ہے ۔

19. پاور پلے کے دوران کل گولز بنائے گئے ۔ گاہک کو اسکور کردہ گولوں کی تعداد کی پیش گوئی کرنی چاہئے ۔ پاور پلے کے حالات میں ۔
مثال. ٹیم 1 نے ایک پاور پلے میں ایک گول کیا. ٹیم 2 نے ایک میں کوئی گول نہیں کیا
پاور پلے۔ اس کے مطابق ، میچ میں پاور پلے کے دوران مجموعی طور پر صرف ایک گول کیا گیا تھا ۔
شرط" 1.5 کے تحت پاور پلے کے دوران کل گولز " جیتتا ہے.
شرط" 1.5 سے زیادہ پاور پلے کے دوران اسکور کیے گئے کل گول " ہار جاتے ہیں ۔
20. "خالی نیٹ گول اسکور کیا جائے گا". شرط جیت جائے گی ، جب ایک گول اسکور کیا جائے گا ، گولےپر برف پر نہیں ہے (یعنی اگر گولےپر کی جگہ اسکیٹر نے لے لی ہے) ۔
21. "کل ہیٹ ٹرکس (ایک کھلاڑی کے 3 گول) 0.5 سے زیادہ". صرف اسکور گولز شمار کریں گے (کوئی مدد نہیں کرے گا
ہیٹ ٹرک کا تعین کرتے وقت غور کیا جائے) ۔
22. "سب سے زیادہ اسکورنگ کی مدت".
"سب سے زیادہ اسکورنگ کی مدت ۔ 1" – ٹیمیں پہلی مدت میں زیادہ گول اسکور کریں گی دوسرا یا تیسرا دور۔
"سب سے زیادہ اسکورنگ کی مدت ۔ 2" – ٹیمیں دوسری مدت میں زیادہ گول اسکور کریں گیط پہلا یا تیسرا دور۔
"سب سے زیادہ اسکورنگ کی مدت ۔ 3" – ٹیمیں تیسری مدت میں زیادہ گول اسکور کریں گی پہلا یا دوسرا دور۔
"سب سے زیادہ اسکورنگ کی مدت ڈرا" ٹیمیں برابر (سب سے زیادہ) گول اسکور کریں گی کم از کم دو ادوار ۔
23. KHL Nadezhda کپ کے اندر میچوں پر شرط صرف باقاعدہ وقت پر قبول کی جاتی ہے ۔ کا نتیجہ
ایک میچ باقاعدہ وقت کے اختتام پر طے کیا جاتا ہے (ایک میچ ڈرا میں ختم ہوسکتا ہے) ۔
24. "میچ فاتح" پر شرط ٹورنامنٹ کے قواعد کی بنیاد پر طے کی جاتی ہے جس کا میچ حصہ ہے ۔
25. متبادل میچ۔ اس مارکیٹ کے لئے ، میچوں کے نتائج جو براہ راست نشر ہوتے ہیں وہ ہیں
موازنہ. اگر کوئی میچ ضائع ہو جائے تو متبادل میچوں پر شرط لگائی جائے گی 1 (داؤ واپس کر دیا جائے گا) ۔
مثال. متبادل میچ. ایوانگارڈ۔سیبر. مجموعی طور پر 5.5 سے زیادہ. اصل میچز ہیں
Avangard-Salavat Yulayev ، جو 4:1 اور Metallurg – Sibir کے اسکور کے ساتھ ختم ہوتا ہے ، جو 1:2 کے اسکور کے ساتھ ختم ہوتا ہے ۔ متبادل میچ کا سکور Avangard-Sibir اس وجہ سے کرے گا 4:2 ہو. شرط جیت جائے گی کیونکہ متبادل میچ میں گولوں کی کل تعداد 6 کے برابر ہے ۔
متبادل ڈبل میچز۔ اس قسم کی مارکیٹ میں بیان کردہ تمام ٹیمیں بیک وقت کھیلتی ہیں ۔
وہ اسکور جن کے ساتھ مذکورہ ٹیمیں اپنے حقیقی میچوں کو بیٹنگ کے مقاصد کے لئے ختم کرتی ہیں ۔ مثال.
ٹارپیڈو / سکا ڈینامو/سی ایس کے اے کل 7.5 سے کم میچ ٹارپیڈو۔سی ایس کے اے 3:2 پر ختم ہوا ۔ اسکا ڈینامو کا میچ 2:1 سے ختم ہوا ۔ مشترکہ اسکور ٹارپیڈو / سکا 3+2=5 کے برابر ہے ۔ مشترکہ اسکور ڈینامو/سی ایس کے اے 1+2=3 کے برابر ہے ۔ مشترکہ اسکور ٹارپیڈو / SKA-Dinamo/CSKA اس وجہ سے 5:3 ہے. متبادل میں اہداف کی کل تعداد میچ 8 کے برابر ہے. شرط ہار جاتی ہے ۔
26. "ٹاپ گول اسکورر (گول)" پر شرط لگانے کے لیے ، شرط لگانے والے کو یہ پیش گوئی کرنی چاہیے کہ کون سب سے زیادہ اسکور کرے گا اہداف. سرکاری لیگ (ٹورنامنٹ) پر دستیاب اعدادوشمار کے اعداد و شمار کی بنیاد پر شرطیں طے کی جاتی ہیں ویب سائٹ. اگر کوئی کھلاڑی ٹورنامنٹ میں حصہ نہیں لیتا ہے تو ، ان پر شرط لگائی جاتی ہے 1.00.
27. "کل معمولی سزاؤں". گاہک کو معمولی سزاؤں کی کل تعداد کی پیش گوئی کرنی چاہیے میچ.
28. "ایک کھلاڑی کی طرف سے اسکور کل گول". کسٹمر کو اسکور کردہ گولوں کی کل تعداد کی پیش گوئی کرنی چاہئے ۔ ایک مخصوص کھلاڑی کی طرف سے مخالف ٹیم کے نیٹ ورک میں.
29. "ٹاپ اسٹیٹسٹک پلس مائنس (اوور ٹائم سمیت)" ۔ شرطیں درج ذیل اصولوں کے تابع ہیں: a ٹیم جس میں کم ممبران

ہیں یا مخالف ٹیم کے اسکور کے برابر ممبران ہیں ۔ ایک گول (اسکور شدہ پنالٹی شاٹس شمار نہیں ہوتے) ، اور اس ٹیم کے کھلاڑی اس وقت برف پر تھے مقصد میں سے ایک "پلس"حاصل کریں ۔ اس سے کوئی فرق نہیں پڑتا کہ مخالف ٹیم کا گول کیپر گول میں ہے یا نہیں ۔ اس وقت یا چاہے وہ ایک سکیٹر کی طرف سے تبدیل کر دیا گیا ہے اور نیٹ خالی ہے. اس کے مطابق ، ٹیم جس میں برف پر زیادہ اراکین ہیں یا ارکان کی ایک ہی تعداد کے طور پر اسکورنگ ٹیم کو ایک "منفی" ملتا ہے ، جب وہ ایک گول تسلیم کرتے ہیں. اعدادوشمار جمع کیے جائیں گے سرکاری ذرائع سے ۔

30. کھلاڑیوں کا مقابلہ ۔ پوائنٹس (گول + اسسٹ) ۔ اس قسم کے کھیل میں ، "اگلے مقصد"پر شرط میں مقصد اور مدد دونوں گنیں گے ۔
31. "VAR استعمال کیا جائے گا" مارکیٹ میں متنازعہ واقعے کو دوبارہ چلانے کے لئے VAR کا کوئی استعمال شامل ہے ۔

10.32 . پیالے

1. سیٹ اور میچوں پر شرط قبول کی جاتی ہے ۔ ایک میچ میں ، تمام سیٹ کھیلے جائیں ۔ کیا فاتح ہونا چاہئے ؟ کسی بھی وجہ سے میچ کی تکمیل سے پہلے طے کیا جائے ، سیٹوں پر شرط لگائی جائے گی باطل جب تک کہ مزید کھیل نتیجہ کو متاثر نہ کرے ۔
2. اگر تمام سیٹ مکمل ہونے سے پہلے فاتح کا تعین کیا گیا ہے تو ، فاتح پر شرط لگاتا ہے میچ سرکاری نتائج کی بنیاد پر طے کیا جائے گا بشرطیکہ کم از کم ایک اختتام کھیلا گیا ہو ۔ اس کے اختتام تک.
3. میچ شروع ہونے سے پہلے میچ میں کسی بھی نامزد کھلاڑی کی تبدیلی کی صورت میں ، پھر سب شرطیں باطل ہوں گی ۔
4. اگر کوئی میچ شروع ہوتا ہے ، لیکن مکمل نہیں ہوتا ہے تو ، اگلے راؤنڈ کے لئے کوالیفائی کرنے والا کھلاڑی ہوگا فاتح سمجھا جاتا ہے.

10.33 . شطرنج

1. کسی کھیل کے نتیجے پر شرطیں اس کھیل کے سرکاری نتائج کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں ، اور اس پر شرطیں میچ کا نتیجہ اس میچ پر مشتمل تمام کھیلوں کے نتائج کی بنیاد پر طے کیا جاتا ہے ۔
2. ایک سے زیادہ کھلاڑیوں کو ٹورنامنٹ کے اختتام پر پہلی جگہ کا اشتراک کرنا چاہئے ، مردہ گرمی کے قواعد کو لازمی طور پر درخواست دیں بشرطیکہ کوئی ٹائی بریک نہ ہو یا کوئی اضافی پوائنٹس نہ دیئے جائیں ۔
3. اگر کسی کھیل کے آغاز میں تاخیر ہوتی ہے یا کسی بھی وجہ سے کسی کھیل کو ملتوی کردیا جاتا ہے تو ، تمام شرطیں اس وقت تک قائم رہیں گی جب تک کہ کھیل کا اختتام یا ٹورنامنٹ کا اختتام ۔
4. معذور (0) اگر کوئی کھیل ڈرا میں ختم ہوتا ہے تو ، تمام شرطیں باطل سمجھی جائیں گی ۔
5. اگر کسی میچ کی شکل تبدیل کردی جائے تو اس میچ پر شرط 1 کے امکانات پر طے کی جائے گی ۔

10.34 . فارمولا ون ، موٹر سائیکلیں ، اسپیڈ وے

1. اگر کوئی ریس مکمل نہیں ہوئی ہے اور سرکاری نتیجہ کا اعلان نہیں کیا گیا ہے تو ، تمام شرطوں پر غور کیا جائے گا باطل سوائے بازاروں کے جو پہلے ہی طے ہوچکے ہیں ۔

2. بین الاقوامی آٹوموبائل فیڈریشن (ایف آئی اے)کی درجہ بندی کے تابع شرطیں طے کی جائیں گی سیزن کی آخری ریس کے فورا بعد ۔
3. اہلیت شرط. ایف آئی اے کے مطابق کوالیفائنگ سیشن سے سرکاری اوقات استعمال کیے جائیں گے ۔ شرطوں کے تصفیے کے لیے ۔ "تیز ترین" مارکیٹ کے لئے ، تیسرے کوالیفائنگ سے اوقات طبقہ شمار کرے گا. اگر کوئی تیسرا کوالیفائنگ طبقہ نہیں ہے تو ، شرط طے کی جائے گی ایف آئی اے کی طرف سے قائم سرکاری گرڈ. مارکیٹوں کے مقاصد کے لئے جرمانہ شمار نہیں کرے گا. تاہم, ایف آئی اے کے مطابق ، اہلیت میں وقت کی سزا کا تعین کرتے وقت اکاؤنٹ میں لے جایا جائے گا فاتح. ڈرائیوروں کو شرط لگانے کے لیے پہلا کوالیفائنگ سیگمنٹ شروع کرنا ہوگا ۔ تیز ترین پر شرط لگاتا ہے کوالیفائنگ راؤنڈ 1 اور 2 کھڑے ہوں گے بشرطیکہ ڈرائیوروں نے اس کوالیفائنگ راؤنڈ کا آغاز کیا ہو ۔
4. درجہ بندی کرنا ۔ درجہ بندی کرنے کے ل a ، ڈرائیور کو گودوں کی تعداد کا 90 ٪ مکمل کرنا ہوگا فاتح کی طرف سے احاطہ کرتا ہے (قریب ترین پوری تعداد میں گول). ڈرائیور جو ایک سے ریٹائر ریس مکمل کرنے کے بعد انہوں نے فاتح کی طرف سے احاطہ کردہ laps کی تعداد کا 90 ٪ سمجھا جاتا ہے درجہ بندی کرنا ۔
5. "ریس کا فاتح" (حتمی درجہ بندی میں فاتح) ۔ وہ ڈرائیور جو پہلے نمبر پر ہے ریس کی حتمی درجہ بندی (حتمی درجہ بندی) کو فاتح سمجھا جائے گا ۔
6. "نسل کے رہنماؤں کی تعداد". کوئی بھی ڈرائیور جو پہلی پوزیشن (عام طور پر پول پوزیشن) سے شروع ہوتا ہے وہ ہوگا دوڑ کا رہنما سمجھا جاتا ہے. اس کے علاوہ ، کوئی بھی ڈرائیور جو پہلے گود مکمل کرتا ہے وہ ہوگا اس ریس کے آغاز کے بعد ریس کے رہنما سمجھا جاتا ہے. اس وقت ایف آئی اے کے سرکاری نتائج پوڈیم پر پریزنٹیشن کا استعمال کیا جائے گا.
7. "حتمی درجہ بندی میں ڈرائیور کی جگہ".
8. "سر سے سر" صارف کو پیش گوئی کرنی چاہئے کہ دو نامزد ڈرائیوروں میں سے کون انجام دے گا ۔ بہتر. ڈرائیور جو ریس میں اعلی مقام پر ختم ہوتا ہے (حتمی درجہ بندی میں) ہوگا بہتر کارکردگی کا مظاہرہ کرنے کے لئے سمجھا جاتا ہے. دونوں ڈرائیوروں کو شرط لگانے کے لیے ریس شروع کرنی ہوگی ۔ اگر دونوں ڈرائیور ختم کرنے میں ناکام رہتے ہیں تو ، شرط ہوگی مکمل laps کی تعداد کی بنیاد پر آباد. اگر دونوں ڈرائیور ریس سے ریٹائر ہوجائیں تو ، ڈرائیور جس نے مزید گودیں مکمل کیں وہ ہوگا بہتر کارکردگی کا مظاہرہ کرنے کے لئے سمجھا جاتا ہے. دونوں ڈرائیوروں کو ایک ہی تعداد میں laps کے بعد ریٹائر کرنا چاہئے, شرط 1 کے امکانات پر طے کی جائے گی ۔ اگر کوئی ڈرائیور اپنی تیز ترین گود مکمل کرنے میں ناکام رہتا ہے (کوالیفائنگ کا وقت دکھانے میں ناکام رہتا ہے) ، ان کی جگہ حتمی گرڈ پوزیشنوں کی بنیاد پر مقرر کیا جائے گا.
9. "ریس مکمل کرنے کے لئے۔ہاں/نہیں" ۔ گاہک کو پیش گوئی کرنی چاہیے کہ آیا نامزد ڈرائیور کرے گا ریس ختم کریں ۔ ایک ڈرائیور کو ختم کرنے کے لئے سمجھا جاتا ہے اگر وہ پیچھے گرنے کے طور پر درجہ بندی کر رہے ہیں لیڈر.
10. "تیز ترین گود" کسٹمر کو پیش گوئی کرنی چاہئے کہ کون سا ڈرائیور تیز ترین گود کا وقت طے کرے گا ۔
11. ایک گرم اپ گود دوڑ میں شمار ہوتا ہے.
12. اسپیڈ وے. اگر کسی واقعہ کی تکمیل سے پہلے اس میں خلل پڑتا ہے تو ، تمام شرطیں فراہم کی جائیں گی یہ واقعہ 24 گھنٹوں کے اندر جاری رہتا ہے ، یا نتیجہ پہلے ہی غیر مشروط طور پر رہا ہے ۔ پرعزم۔ بصورت دیگر ، شرطیں باطل سمجھی جائیں گی ۔ کے بعد معذور مارکیٹوں کے حوالے سے آٹھویں ہیٹ ، پچھلی آٹھ ہیٹس کو مکمل کرنا ضروری ہے ، ورنہ شرط باطل سمجھی جائے گی اور گرمی شمار نہیں کرے گا. اگر کسی ایونٹ کو اس کے مقررہ آغاز کے وقت سے پہلے ملتوی کر دیا جاتا ہے ، تو تمام شرطیں ہوں گی باطل سمجھا جاتا ہے جب تک کہ واقعہ 24 گھنٹوں کے اندر شروع نہ ہو ۔ تمام مارکیٹوں کو نتیجہ پر آباد کیا جائے گا حتمی گرمی کے بعد (لیگ کے شیڈول کے مطابق) یا سرکاری پوڈیم کے نتیجے پر (انفرادی مقابلوں/گرینڈ پری). بعد میں کوئی اپیل، نااہلی

یا کٹوتی نہیں پوائنٹس گنیں گے ۔ صرف سرکاری ذرائع یا متعلقہ کی سرکاری ویب سائٹس سے ڈیٹا ٹورنامنٹ شرط کے حل کے لئے استعمال کیا جا سکتا ہے. کیا سرکاری ذرائع سے معلومات ثابت ہونی چاہئیں ؟ غلط ہونے کے لئے ، آزاد ذرائع شرط تصفیہ کے لئے استعمال کیا جائے گا.

13. اسپیڈ وے

1. اگر کسی پروگرام کو اس کے منصوبہ بند آغاز سے پہلے ملتوی کردیا جاتا ہے تو ، اس پر تمام شرطیں منسوخ کردی جائیں گی, سوائے ان معاملات کے جہاں 24 گھنٹوں کے اندر واقعہ دوبارہ شروع ہوجاتا ہے ۔
2. کسی ایونٹ پر شرط درست رہتی ہے اگر اسے مکمل ہونے سے پہلے اور پھر بعد میں روک دیا جائے ۔ 24 گھنٹوں کے اندر مکمل ، یا اگر اس واقعہ کا نتیجہ پہلے ہی طے ہوچکا ہے ۔
3. اگر گرمی مکمل نہیں ہوتی ہے اور سرکاری نتیجہ شائع نہیں ہوتا ہے تو ، اس گرمی پر تمام شرطیں ہیں منسوخ ، سوائے ان معاملات کے جہاں نتیجہ پہلے ہی طے ہوچکا تھا ۔ ورنہ ، سب شرط منسوخ کردی جائے گی ۔
4. ایک میچ سمجھا جاتا ہے اگر کم از کم 8 ہیٹس مکمل ہو چکے ہیں. اس میں کیس ، تمام شرطیں اس وقت کے نتائج کی بنیاد پر طے کی جائیں گی جب ریس میں خلل پڑا تھا (جب تک کہ واقعہ 24 گھنٹوں کے اندر دوبارہ شروع نہ ہو) ۔
5. ایک مخصوص تعداد میں گرمی کے بعد ایک معذور سمیت شرط کے لئے ، تمام مخصوص گرمی مکمل ہونا ضروری ہے ، ورنہ یہ شرط منسوخ کردی جائے گی اور گرمی نہیں ہوگی شمار کیا.
6. تمام مارکیٹوں پر شرط حتمی گرمی کے بعد نتائج کی بنیاد پر طے کی جائے گی (لیگ شیڈول) یا پوڈیم پوزیشنوں پر (انفرادی مقابلوں/گرینڈ پری). کوئی بھی بعد میں اپیلوں ، نااہلیوں یا پوائنٹس کی کٹوتیوں میں نہیں لیا جائے گا اکاؤنٹ. صرف سرکاری ذرائع یا متعلقہ کی سرکاری ویب سائٹس سے معلومات شرط طے کرنے کے لئے مقابلوں کا استعمال کیا جائے گا ۔
7. انفرادی گرمی میں پوائنٹس پر شرط پوائنٹس کی تعداد کی بنیاد پر طے کی جاتی ہے سوال میں گرمی کے دوران.
8. انفرادی گرمی کے فاتح پر شرط کے لئے ، تمام 4 ڈرائیوروں کو دوڑ شروع کرنا ضروری ہے ؛ دوسری صورت میں, تمام شرطیں منسوخ کردی جائیں گی ۔
9. اگلے گرمی کے فاتح پر شرط کے لئے ، جیتنے والی ٹیم کو ایک سمجھا جاتا ہے کہ سب سے زیادہ پوائنٹس حاصل کرتا ہے. مخصوص گرمی کو مکمل طور پر مکمل کیا جانا چاہئے ؛ دوسری صورت میں ، تمام شرط منسوخ کر دیا جائے گا.
10. گرینڈ پری یا یورو چیمپئن شپ میں ریسر کے کل پوائنٹس پر شرطیں طے کی جاتی ہیں ۔ صرف مرکزی راؤنڈ (20 ہیٹس) میں حاصل پوائنٹس کی تعداد پر ؛ سیمی فائنل اور فائنل گرمی شمار نہیں کی جاتی ہے.

10.35. ریس بوٹ

1. 6 کشتی باز ایک دوڑ میں حصہ لیتے ہیں ۔ ایک ریس میں 3 راؤنڈ شامل ہیں۔ کشتیوں اور کشتیوں کے پاس
    - مندرجہ ذیل رنگ:
    - کشتی 1–سفید
    - کشتی 2–سیاہ
    - کشتی 3–سرخ
    - کشتی 4–نیلا

- کشتی 5-پیلا
- کشتی 6-سبز.

2. "ریس کا فاتح" حتمی نتائج کے مطابق پہلی جگہ پر ختم ہونے والا کشتی والا ہوگا ریس کا فاتح سمجھا جاتا ہے ۔
3. اگر کوئی ریس ختم نہیں ہوئی ہے اور کوئی سرکاری نتیجہ اعلان نہیں کیا گیا ہے تو ، تمام شرطوں کو باطل سمجھا جائے گا سوائے اس کے کہ مارکیٹوں پر شرط لگائیں جو پہلے ہی طے ہوچکی ہیں ۔
4. اسٹارٹ لائن کو 0 اور 1 سیکنڈ کے درمیان وقت کے وقفے میں عبور کرنا ہوگا ۔ اگر ایک کشتی شروع ہوتی ہے 0 سیکنڈ (ابتدائی آغاز (F)) سے پہلے یا 1 سیکنڈ (دیر سے آغاز (L)) کے بعد ، ان کشتیوں پر شرط لگائی جائے گی 1.00 کے امکانات.
5. ایس پی (شروعاتی قیمت) کشتی پر آخری شروعاتی مشکلات ہیں ۔ ابتدائی قیمت کا حساب کتاب کی بنیاد پر کیا جاتا ہے آف کے وقت مقابلہ کے منتظمین کی طرف سے پیش کردہ اوسط مشکلات. اگر ایک کشتی واپس لے لیا جاتا ہے ایک دوڑ کے آغاز سے پہلے ، یا ایک غیر رنر (سرکاری ریکارڈ کے مطابق) قرار دیا جاتا ہے ، اور ایک نیا ایس پی مارکیٹ قائم نہیں کیا گیا ہے ، واپس لے لیا کشتی پر شرط "1"کے امکانات پر آباد کیا جائے گا.

10.36 . کیرین

1. کیرین موٹر پیڈ سائیکل ریسنگ کی ایک شکل ہے جس میں ٹریک سائیکلسٹ فتح کے لئے دوڑتے ہیں اسپیڈ کنٹرول اسٹارٹ۔
2. ریس کی نگرانی چار ریفری کرتے ہیں ۔ ایک بار جب ریس ختم ہو جاتی ہے ، ریفری یا تو ایک لہر سرخ یا سفید جھنڈا ، جو اس بات کی نشاندہی کرتا ہے کہ قواعد کی یا تو خلاف ورزی کی گئی ہے یا اس پر عمل کیا گیا ہے بالترتیب. اگر قواعد کی کوئی خلاف ورزی سامنے آتی ہے تو ، ریفری اس کی ویڈیو فوٹیج دیکھیں گے یہ واقعہ اور ایک فیصلے پر آتے ہیں. کیا یہ ثابت ہونا چاہئے کہ ایک مدمقابل نے خلاف ورزی کی ہے ؟ قواعد ، وہ ، ایک اصول کے طور پر ، نااہل ہو جائیں گے.
3. اگر ریس میں 9 سے کم شرکاء ہوں تو کچھ شرطیں دستیاب نہیں ہوسکتی ہیں ۔
4. غیر معمولی حالات میں ، اگر تکنیکی یا بیرونی وجوہات کی وجہ سے ریس میں خلل پڑتا ہے (ریسرز کی کوئی غلطی کے ذریعے) ، تمام نتائج پر شرط باطل ہو جائے گا (1.00 کے امکانات پر آباد).

10.37 . آٹو ریس (جاپانی اسپیڈ وے)

1. آٹو ریس ایک تیز رفتار ، مسابقتی موٹر اسپورٹ ہے جہاں حریف ایک دوسرے کے خلاف دوڑتے ہیں موٹر سائیکلوں پر.
2. ریس 500 میٹر کے اسفالٹ ٹریک پر ہوتی ہے ، جس میں 8 حریف شامل ہوتے ہیں (7 غیر معمولی حالات) اور 6 laps کے لئے چلائیں. ایک اصول کے طور پر ، فی دن 12 گرمی ہوتی ہے.
3. ٹریک کے 2 سیدھے لائن حصے 87 میٹر لمبے ہیں ۔ زیادہ سے زیادہ رفتار 150 کلومیٹر فی گھنٹہ ہے ۔
4. عام گرمی ٹریک کے 6 100 ، 3) laps میٹر) کے لئے چلتی ہے ، جبکہ طویل گرمی 8 یا 10 کے لئے آخری ہے گود.
5. حریفوں کے آخری دور کے سگنل کے چوتھے موڑ سے گزرنے کے بعد چیکڈ پرچم کی لہرانا ریس کا اختتام ۔
6. اگر وہ ٹریک سے دور چلتے ہیں تو حریفوں کو نااہل کیا جاسکتا ہے ۔
7. مقابلہ کرنے والوں کو بھی نااہل کیا جاسکتا ہے اگر وہ کوئی بے قابو چالیں یا چالیں کرتے ہیں ۔ جو دوسرے

حریفوں کو نقصان پہنچا سکتا ہے ۔

10.38. لاکروس

1. لاکروس میچوں پر شرطیں اوور ٹائم سمیت قبول کی جاتی ہیں ۔
2. اگر کوئی گول 09 منٹ 00 سیکنڈ پر اسکور کیا جاتا ہے تو ، اسے وقفے میں اسکور کیا گیا سمجھا جاتا ہے 1st سے 9th منٹ تک. اگر کوئی گول 01 منٹ 00 سیکنڈ میں اسکور کیا جاتا ہے تو ، اسے سمجھا جاتا ہے 1st منٹ میں گول کیا گیا تھا.

10.39. سکیٹ کراس

1. SX4 ریس ٹورنامنٹ رکاوٹوں کے ساتھ ایک ٹریک کے ارد گرد ایک دوڑ ہے.
2. حریف رولر سکیٹس پر چار کھلاڑی ہیں ، جو ایک ہی لائن سے شروع ہوتے ہیں اور ختم کرنے کی کوشش کرتے ہیں دوسرے ریسروں سے پہلے.
3. کھلاڑی رکاوٹوں کے ارد گرد اپنے راستے پر تشریف لے سکتے ہیں تاہم وہ فٹ دیکھتے ہیں. تاہم ، وہ ایک دوسرے کو دھکیلنے یا اپنے مخالفین کو روکنے کی اجازت نہیں ہے ۔
4. یہ ریس مختلف سطحوں پر منعقد کی جاتی ہیں اور ہر ریس کے بعد ، 1st اور 2nd جگہ میں کھلاڑیوں اگلی سطح پر چڑھیں ، جبکہ تیسری اور چوتھی پوزیشن ایک سطح سے نیچے گر جائے ۔
5. ہر کھلاڑی کو ٹورنامنٹ (ریسوں کی سیریز) کے نتائج کی بنیاد پر درجہ بندی ملتی ہے ۔ ہر ایک کھلاڑیوں کی درجہ بندی ٹورنامنٹ کے آغاز میں ان کی ابتدائی پوزیشن کا تعین کرتی ہے ۔

10.40. ٹی وی گیمز

1. یورووِیژن گانا مقابلہ.
میچ اپس. گاہک کو پیش گوئی کرنی چاہیے کہ دو نامی شریک ممالک میں سے کون سا ہے ۔ گرینڈ فائنل میں اعلی ختم ہو جائے گا. اگر دونوں ممالک کے پاس برابر سکور ہے, شرط 1 کے امکانات پر طے کی جائے گی ۔
شرط پر معلومات کے تابع ہیں www.eurovision.tv.
2. ٹی وی گیمز. باکس آفس. کچھ معاملات میں ، اگلے ہفتے کے وسط میں شرطیں طے کی جاسکتی ہیں ۔ جب باکس آفس کا صحیح ڈیٹا دستیاب ہوجائے ۔ گیم آف تھرونز۔ مخصوص قسط کے ناظرین کی تعداد ۔ صرف وہ ناظرین جن کے پاس ہے پہلی نشریات کو شمار کیا جائے گا. p2p ، Reruns فائل شیئرنگ یا دیگر ٹیکنالوجیز پر دیکھنے ہیں تمام خارج کر دیا. سیریز میں ہونے والے واقعات پر شرط قسط کی ریلیز کے 24 گھنٹے بعد طے کی جاتی ہے ۔ امریکہ اور دیگر ممالک میں باکس آفس کے نتائج کا تعین معلومات کی بنیاد پر کیا جائے گا ۔ پر http://www.boxofficemojo.com.
3. ریپ لڑائیوں پر شرط ایک جنگ کے تقریبا آغاز کے وقت کے تابع قبول کر رہے ہیں. جنگ اصل میں بعد میں شروع ہوسکتا ہے. جنگ کے سرکاری ویڈیو کے بعد فاتح پر شرط طے کی جائے گی دستیاب ہو گیا ہے.
4. خصوصی شرط. اگر ایونٹ کا نتیجہ دستیاب شرطوں کی فہرست میں نہیں ہے ، تو تمام شرطیں ہوں گی ۔ کھڑے ہو جاؤ اور کھو کے طور پر آباد کیا جائے گا.

10.41. سیاست

1. "فاتح" اگر کوئی امیدوار ووٹنگ ختم ہونے سے پہلے ہی دستبردار ہوجاتا ہے یا اسے دوڑنے سے روک دیا جاتا ہے تو ، شرط لگاتا ہے اس امیدوار کو نقصان کے طور پر حل کیا جائے گا.

10.42. ای سپورٹس

1. انسداد ہڑتال کے حوالے سے راؤنڈ پر کل اور معذور شرطیں قبول کی جاتی ہیں جن میں سب شامل ہیں ممکنہ اوور ٹائمز۔
2. اگر کوئی کھلاڑی (یا ٹیم) کسی میچ سے باہر نکل جائے (کسی بھی وجہ سے) ، تو وہ سمجھا جاتا ہے تمام باقی راؤنڈ/نقشے میں شکست دی. لائیو مارکیٹوں پر شرط "1"کے امکانات پر حل کیا جائے گا, جب تک کہ میچ روکنے کے وقت نتیجہ پہلے ہی طے نہیں کیا گیا تھا ۔
3. اگر کوئی میچ 24 گھنٹے سے زیادہ کے لیے ملتوی کر دیا جاتا ہے ، تو کمپنی کو شرط لگانے کا حق ہے "1"کے امکانات
4. کسی کھلاڑی یا ٹیم کے صارف نام میں غلط پرنٹ کی وجہ سے کوئی شرط منسوخ نہیں کی جائے گی ، چاہے وہ smurf اکاؤنٹس استعمال کریں ۔ اس صورت میں ، شرط کھڑے ہو جائیں گے. کسی ٹیم کے رکن کی کوئی تبدیلی نہیں ، یہاں تک کہ اگر میچ کے دوران بھی ایسا ہی ہوتا ہے ، دائو کو متاثر کرے گا ۔
5. اگر ایڈمنسٹریٹر میچ روکتا ہے اور ری پلے سیٹ کرتا ہے تو میچ کا نتیجہ اتنا رک جائے گا شمار نہیں.
6. نقشوں میں معذور اور مجموعی طور پر شمار کیا جاتا ہے ، سوائے اس کے کہ جب مجموعی طور پر یا معذور افراد کو احترام میں دیا جاتا ہے ایک مخصوص نقشہ یا ایک میچ ایک بہترین بنیاد پر منعقد کیا جاتا ہے.
7. "نقشہ دن کے وقت ختم ہوتا ہے". یہ مارکیٹ کھیل کے دن اور رات کے چکر پر مبنی ہے ۔ پہلا دن منٹ 0 سے شروع ہوتا ہے اور ہر پانچ منٹ میں رات کے ساتھ متبادل ہوتا ہے ۔ فوری رات کے طور پر طلب کیا کردار رات Stalker کی طرف سے اس کی خصوصی صلاحیت کی وجہ سے اب بھی دن کے طور پر سمجھا جاتا ہے.
8. ڈوٹا 2 اور لیگ آف لیجنڈز میں ، نقشے یا میچ کے فاتح کا اعلان تخت کے بعد کیا جاتا ہے یا کسی بھی ٹیم کا گٹھ جوڑ گر گیا ہے.
9. ہلاکت کے سلسلوں ("ٹرپل کِل"، "کواڈرا کِل"، "پینٹا کِل"، "الٹرا کِل"، "ریمپیج" وغیرہ) پر شرطیں اس بنیاد پر طے کی جاتی ہیں کہ متعلقہ ہلاکت کا سلسلہ مکمل ہوا ہے یا نہیں، چاہے میچ میں دیگر ایونٹس کچھ بھی ہوں:
ـ اگر سلسلہ ریکارڈ کیا جائے، تو "ہاں" شرطیں جیتتی ہیں اور "نہیں" شرطیں ہار جاتی ہیں
ـ اگر سلسلہ ریکارڈ نہ کیا جائے، تو "ہاں" شرطیں ہارتی ہیں اور "نہیں" شرطیں جیت جاتی ہیں
"سب سے بڑا ملٹی کِل" پر شرطیں میچ میں حاصل ہونے والے سب سے بڑے ہلاکت کے سلسلے کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں۔
مثلاً (Dota 2): اگر ریمپیج ہو، تو "ریمپیج ـ ہاں" شرطیں اور "الٹرا کِل ـ ہاں" شرطیں جیت جاتی ہیں، اور ریمپیج کو سب سے بڑے ملٹی کِل کے طور پر شمار کیا جاتا ہے۔
10. ڈوٹا 2' ڈبل کل ' ، 'ٹرپل کل' ، 'الٹرا کل' اور 'ریمپج' شرط کے مطابق طے کیا جائے گا ہر نقشے پر لگاتار ٹکڑوں کی سب سے زیادہ تعداد ۔ مثال: اگر الٹرا کل ہوتا ہے اور یہ ہوتا ہے لگاتار ٹکڑوں کی سب سے زیادہ تعداد ، 'الٹرا کل – ہاں' شرط جیت جاتی ہے اور دیگر تمام شرطیں ہار جاتی ہیں ۔ 'کون اگلے Frag اسکور کرے گا' شرط (20th ، 30th ، 40th وغیرہ) ڈوٹا 2 میں اگلے فراگ پر شرط ہیں. فاتح وہ ٹیم ہے جو 10 ویں (20 ویں ، 30 ویں ، 40 ویں ، وغیرہ) انجام دے گی ۔) نقشے پر frag. مثال: اسکور 5: 4 کے بعد ، اسکور 5:5 ہے ، ٹیم 2 جیت.

11. منٹوں میں نقشے کی مدت پر شرطیں ان سیکنڈوں کے حوالے سے طے کی جائیں گی جن میں کھیل کے ہر منٹ میں گزر گیا. لہذا اگر نتیجہ "27.5 سے زیادہ نقشے کی مدت" ہے منتخب ، نقشہ جیتنے کے لئے شرط کے لئے 27:30 کے بعد ختم کرنے کی ضرورت ہے – یعنی 27:35 ، 27:44 ، وغیرہ. اگر نقشہ 27: 15 پر ختم ہوتا ہے ، شرط ہار جاتی ہے ؛ اور اگر کھیل 27:30 پر ختم ہوتا ہے ، تو شرط مشکلات پر طے ہو جائے گی 1 کا.

انسداد ہڑتال: عالمی حملہ (CS: GO)

1. فاتح۔میچ فاتح پر ایک شرط. ایک میچ پستول میں پہلی قتل کے بعد شروع ہوا ہے سمجھا جاتا ہے گول. 1x2 شرط فاتح شرط کی طرح ہے ، لیکن ممکنہ نتائج کے طور پر قرعہ اندازی شامل ہے ۔ یہ شرط ہے میچوں میں پیش کیا جاتا ہے جہاں قرعہ اندازی ممکن ہے (مثال کے طور پر BO2 میچ یا BO1 میچ بغیر اوور ٹائم)
2. 0 معذور۔ڈرا کو چھوڑ کر جیتنے والی ٹیموں میں سے ایک پر شرط ۔ اگر میچ ڈرا پر ختم ہوتا ہے تو شرط یہ ہے 1.00 (رقم کی واپسی) کے امکانات پر آباد.
3. عجیب/یہاں تک کہ نقشے – اس بات پر شرط لگائیں کہ میچ میں کھیلے گئے نقشوں کی تعداد عجیب ہوگی یا اس سے بھی ۔
4. کل نقشے۔اوور ٹائم سمیت میچ کے دوران کھیلے گئے نقشوں کی کل تعداد پر شرط ۔
5. درست نقشہ اسکور۔میچ میں کسی خاص نقشے کے صحیح حتمی اسکور پر شرط لگانا ۔
6. کل راؤنڈ۔ایک میچ میں دونوں ٹیموں کے ذریعہ کھیلے گئے راؤنڈ کی تعداد پر شرط ۔
7. انفرادی نقشہ کے نتائج:
   - فاتح (بشمول OT) - میچ میں کسی خاص نقشے کے فاتح پر شرط ، بشمول اضافی راؤنڈ.
   - پہلا ہاف فاتح۔کسی خاص نقشے پر 8 راؤنڈ جیتنے والی پہلی ٹیم پر شرط ۔
   - عجیب/یہاں تک کہ راؤنڈ۔ایک شرط ہے کہ آیا کسی خاص نقشے پر کھیلے گئے راؤنڈ کی تعداد عجیب ہوگی یا اس سے بھی.
   - کل راؤنڈ۔کسی خاص نقشے پر کھیلے گئے راؤنڈ کی کل تعداد پر شرط ۔
   - بم پھٹنے کے ساتھ ختم ہونے والے کل راؤنڈ۔راؤنڈ کی تعداد پر شرط جو ختم ہو جائے گی ایک خاص نقشے پر بم پھٹ رہا ہے ۔
   - اوور ٹائم ہاں / نہیں۔اس بات پر شرط ہے کہ آیا کوئی خاص نقشہ اوور ٹائم میں جائے گا ۔
   - ٹیم کل ہاں / نہیں۔اس بات پر شرط لگائیں کہ آیا منتخب ٹیم کسی خاص نقشے پر ٹیم کل کرے گی ۔ A
   - "ٹیم کل" اس وقت ہوتا ہے جب ایک کھلاڑی کو ان کے اپنے ساتھیوں میں سے ایک نے ہلاک کردیا ہو ۔
   - چاقو مار ہاں / نہیں۔اس بات پر شرط لگائیں کہ آیا منتخب ٹیم کسی مخالف کو چاقو سے مار دے گی خاص نقشہ.
8. پستول راؤنڈ کے نتائج (نقشے پر عمومی درجہ بندی میں پہلا اور تیرہواں راؤنڈ):
   - پستول راؤنڈ (X) فاتح ۔ ایک شرط جس پر ٹیم مخصوص پر ایک خاص پستول راؤنڈ جیت جائے گی نقشہ.
   - دو پستول راؤنڈ فاتح ۔ ایک شرط جس پر ٹیم مخصوص نقشے پر دونوں پستول راؤنڈ جیتیں گی ۔
   - پستول راؤنڈ (X) میں لگایا گیا بم – اس بات پر شرط ہے کہ آیا بم کسی خاص پستول میں لگایا جائے گا
   - مخصوص نقشے پر گول ۔ کل پستول راؤنڈ جیت لیا۔منتخب ٹیم کی مخصوص تعداد جیت جائے گا کہ آیا پر ایک شرط
   - ایک میچ میں پستول راؤنڈ.
   - کل پستول گول مارتا ہے۔ایک خاص پستول میں دونوں ٹیموں کی طرف سے ہلاکتوں کی کل تعداد پر شرط
   - مخصوص نقشے پر گول ۔
9. انفرادی ٹیم کے نتائج:

- کل راؤنڈ۔میچ میں کسی خاص ٹیم کے جیتنے والے راؤنڈ کی کل تعداد پر شرط ۔
- کل نقشہ راؤنڈ ۔ ایک شرط ہے کہ ایک خاص ٹیم راؤنڈ کی مخصوص تعداد جیت جائے گی مخصوص نقشہ.
- دہشت گردوں/انسداد دہشت گردوں کی طرف سے جیت لیا کل راؤنڈ۔ایک شرط ہے کہ ایک خاص ٹیم جیت جائے گی حملہ (دہشت گرد) یا دفاع کھیلتے ہوئے مخصوص نقشے پر راؤنڈ کی مخصوص تعداد (انسداد دہشت گرد)
- راؤنڈ (X) فاتح – مخصوص نقشے پر ایک خاص راؤنڈ جیتنے والی منتخب ٹیم پر شرط ۔ ایک راؤنڈ میں فتح نقشے پر تمام مخالفین کو مار کر ، بم کو دھماکے/ناکارہ بنا کر حاصل کی جاتی ہے, یا نتائج کے مطابق جب وقت کی حد ختم ہوجائے ۔
- نقشہ (X - (X راؤنڈ کی دوڑ ۔ ایک شرط جس پر ٹیمیں مخصوص تعداد میں جیتنے والی پہلی ہوں گی کسی خاص نقشے پر راؤنڈ
- نقشہ (X) - درست اسکور – اس بات پر شرط لگائیں کہ آیا کوئی خاص نقشہ مخصوص اسکور کے ساتھ ختم ہوگا ۔

10. اوور ٹائم – نقشے پر فتح کم از کم 16 راؤنڈ جیت کر حاصل کی جاتی ہے ۔ نقشے پر ڈرا ہونے کی صورت میں (جب راؤنڈ اسکور 1515 ہے) ، ٹورنامنٹ کے ضوابط عام طور پر 6 اضافی راؤنڈ کھیلنے کا تعین کرتے ہیں نام نہاد"اوور ٹائم" ۔ اوور ٹائم میں فتح پہلی ٹیم کو دی جاتی ہے جس نے چھ اضافی راؤنڈ میں سے چار جیت لئے ہیں ۔ اوور ٹائم میں ڈرا ہونے کی صورت میں (دونوں ٹیمیں اوور ٹائم میں تین راؤنڈ جیتتی ہیں) ، مزید 6 راؤنڈ اوور ٹائم کھیلا جاتا ہے.
    - نقشہ (X - - اوور ٹائم میں درست اسکور (X) - ایک شرط ہے کہ کسی خاص نقشے پر مخصوص اوور ٹائم کی مدت ہوگی مخصوص اسکور کے ساتھ ختم کریں ۔
    - نقشہ (X - - اوور ٹائم کے عجیب/یہاں تک کہ راؤنڈ (X) - اس بات پر شرط ہے کہ آیا اوور ٹائم راؤنڈ کی تعداد کھیلے گی عجیب یا یہاں تک کہ ہو.
    - نقشہ (X) - اوور ٹائم میں کل راؤنڈ (X) - کسی خاص میں کھیلے گئے راؤنڈ کی کل تعداد پر شرط اوور ٹائم مدت.
    - نقشہ (X) - اوور ٹائم میں پہلا ہاف فاتح (X) - ایک شرط جس پر ٹیم ایک میں تین راؤنڈ جیتنے والی پہلی ٹیم ہوگی خاص طور پر اوور ٹائم مدت.

10.43. اولمپک کھیل

1. تمغوں کی تعداد پر شرط اس وقت سرکاری تمغوں کی گنتی کی بنیاد پر طے کی جائے گی ۔ اختتامی تقریب شروع ہوتی ہے.
2. اگر کوئی واقعہ ملتوی کردیا گیا ہے ، یا اس کی تاریخ یا مقام تبدیل کردیا گیا ہے تو ، تمام شرطیں تکمیل تک برقرار رہیں گی مقابلہ کے.
3. میچ اپ شرط. دونوں مدمقابل (چاہے ٹیمیں ہوں یا کھلاڑی) کو شرط لگانے کے لئے شروع کرنا ہوگا ۔ چاہئے کوئی بھی مدمقابل کسی بھی وجہ سے کسی ایونٹ کے دوران ریٹائر ہوجاتا ہے ، مخالف مدمقابل ہوگا فاتح سمجھا جاتا ہے. اگر دونوں مدمقابل مقابلہ مکمل کرنے میں ناکام رہتے ہیں تو ، تمام میچ اپ شرطیں باطل سمجھا جائے گا ۔

10.44. موسم سرما کے کھیل

1. میچ اپ شرط. دونوں مدمقابل (چاہے ٹیمیں ہوں یا کھلاڑی) کو شرط لگانے کے لئے شروع کرنا ہوگا ۔ چاہئے کوئی بھی مدمقابل کسی بھی وجہ سے کسی ایونٹ کے دوران ریٹائر ہوجاتا ہے ، مخالف مدمقابل ہوگا فاتح سمجھا جاتا ہے. اگر ایک مدمقابل مقابلہ مکمل کرنے میں ناکام رہتا ہے تو ، تمام میچ اپ شرطیں مدمقابل کے ڈراپ آؤٹ مرحلے کی بنیاد پر طے کیا جائے گا ۔

10.45. گیلک فٹ بال ، پھینکنا

گیلک فٹ بال فٹ بال اور رگبی سے متعلق ہے ۔

1. میچ پر تمام شرطیں باقاعدہ وقت کے اختتام پر نتیجہ پر طے ہوتی ہیں (کھیل کے 70 منٹ 35 منٹ کے دو حصوں پر مشتمل ہے ، یا کھیل کے 60 منٹ ، 30 کے دو حصوں پر مشتمل ہے منٹ ہر ایک). شرط لگانے کے لئے ایک میچ مکمل کرنا ضروری ہے ، سوائے ان مارکیٹوں کے جو میچ روکنے کے وقت پہلے ہی طے ہو چکا تھا ۔
2. تمام شرطیں میچ کے حتمی اسکور پر طے کی جاتی ہیں ۔ اسکورنگ سسٹم مندرجہ ذیل ہے:
   - ایک گول 3 پوائنٹس کے قابل ہے (جب گیند کو کراس بار کے نیچے جال میں مارا جاتا ہے) ۔
   - ایک نقطہ 1 پوائنٹ کے قابل ہے (جب گیند کراس بار کے اوپر جاتی ہے) ۔
   - گیلک فٹ بال میں گول فٹ بال میں ان لوگوں کے ساتھ ملتے جلتے ہیں ، نیٹ کے اوپر خطوط بڑھتے ہیں.
   - مثال کے طور پر ، ٹیم 1 کے لئے اسکور 012 تھا (جہاں 0 گولوں کی تعداد ہے اور 12 کی تعداد ہے
   - پوائنٹس اسکور) ، جبکہ ٹیم 2 کے لئے اسکور 25 تھا (جہاں 2 گولوں کی تعداد ہے اور 5 ہے
   - پوائنٹس کی تعداد. یہ مجموعی طور پر 11 = 2x3+5 پوائنٹس ہے). میچ کا مشترکہ اسکور
   - اس وجہ سے 1211 تھا اور ٹیم 1 جیت.

10.46. موسم

ہوائی اڈوں پر موسم۔ ہم دنیا بھر کے ہوائی اڈوں پر ریکارڈ کردہ موسمی اشاریوں پر شرط قبول کرتے ہیںموسم کا ڈیٹا منتقل کرنا ۔

ہوا کے درجہ حرارت اور ماحولیاتی دباؤ کے اشاریوں پر شرط قبول کی جاتی ہے ۔

میٹار موسم کی رپورٹوں کی بنیاد پر شرطوں کا حساب لگایا جاتا ہے ۔ شرط کا حساب لگایا جاتا ہے اگر موسم کی تبدیلی میٹار کوڈ میں شرط کی صحیح تاریخ ، وقت ، ہوائی اڈے اور موسمی حالات کے ساتھ ریکارڈ کیا گیا ہے شرط میں بیان کردہ ڈیڑھ گھنٹے کے اندر ۔ اگر اس وقت کے دوران نتائج نہیں ہوسکتے ہیں قائم ، متعلقہ شرطیں 1 کے برابر مشکلات کے ساتھ طے کی جاتی ہیں ۔

شرطوں کے حساب کتاب کے لئے استعمال ہونے والے اعداد و شمار درج ذیل ہیں:

- ہوا کے درجہ حرارت کا ڈیٹا ڈگری سیلسیس میں فراہم کیا جاتا ہے اور بغیر کسی تبدیلی کے حساب کتاب کے

لئے استعمال ہوتا ہے ۔

- ماحولیاتی دباؤ کا ڈیٹا ہیکٹوپاسکل میں فراہم کیا جاتا ہے ۔ شرط کے حساب کتاب کے لئے ہیکٹوپاسکل جیو کے ملی میٹر میں تبدیل کیا جاتا ہے اور ایک اعشاریہ جگہ پر گول کیا جاتا ہے.
- ہوا کی رفتار کا ڈیٹا گرہوں یا میل فی گھنٹہ میں فراہم کیا جاتا ہے ۔ شرط کے حساب کے لئے گرہیں یا میل فی گھنٹہ کلومیٹر فی گھنٹہ میں تبدیل کیا جاتا ہے اور ایک اعشاریہ جگہ پر گول کیا جاتا ہے.
- تمام راؤنڈنگ ریاضیاتی ہے ، یعنی جب پہلی تعداد 5 گر گئی ہے ، آخری اعشاریہ جگہ ہے گول اپ.

نئے آنے والے اعداد و شمار میں تبدیلیوں کی وجہ سے شرط کے حساب کتاب پر نظر ثانی کی جاسکتی ہے ۔ نہ ہی ذاتی گاہکوں کی طرف سے مشاہدات اور نہ ہی کسی بھی ذرائع سے اعداد و شمار کے علاوہ شرائط میں اشارہ کیا گیا ہے اور حالات کو مدنظر رکھا جاتا ہے

10.47 . مختصر فٹ بال

مختصر فٹ بال 2x2

1. میچز دو 5 منٹ کے نصف پر مشتمل ہوتے ہیں ۔ ٹائمر صرف اس صورت میں روک دیا جاتا ہے جب کھیل میں ایک طویل وقفہ ہو ضرورت (ایک چوٹ ، ایک تنازعہ ، گیند کے ساتھ ایک مسئلہ وغیرہ کی وجہ سے.).
2. مختصر فٹ بال 18 میٹر×9 میٹر کورٹ پر کھیلا جاتا ہے (تبدیلی کے تابع) ۔
3. شارٹ فٹ بال ایک ٹیم کھیل ہے جس میں 2 کھلاڑیوں کی 2 ٹیمیں شامل ہیں ۔ کی تعداد پر کوئی حد نہیں ہے متبادل.
4. کوئی بھی ٹیم گول کیپر کے ساتھ نہیں کھیلتی ۔ اگر ہینڈ بال ہوتا ہے تو فری کک دیا جاتا ہے ۔ اگر ہینڈ بال جرمانے کے علاقے میں ہوتا ہے ، جرمانہ دیا جاتا ہے ۔
5. نصف لائن سے ایک کھلی گول پر جرمانے لیا جاتا ہے. اگر گیند گول لائن کو عبور کرتی ہے تو ، اس کا شمار ہوتا ہے ایک مقصد کے طور پر.
6. کونے اور تھرو ان اس مقام سے لیے گئے ہیں جہاں آدھی لائن ٹچ لائن سے ملتی ہے ۔ کے دفاعی ٹیم کے کھلاڑیوں کو عدالت کے اپنے نصف میں ہونا ضروری ہے.
7. غیر کھیلوں کے طرز عمل یا بھیجنے کی صورت میں ، ٹیم جو ایک آدمی نیچے ہے کھو دیتا ہے.
8. ریفری کا فیصلہ تمام تنازعات کے حوالے سے حتمی ہے ۔
9. اگر کوئی میچ شروع ہوتا ہے ، لیکن کسی بھی وجہ سے مکمل نہیں ہوتا ہے تو ، اس میچ پر تمام شرطیں باطل ہوجائیں گی (طے شدہ) 1.00 کے امکانات پر).

مختصر فٹ بال 3x3

1. میچز دو 5 منٹ کے نصف پر مشتمل ہوتے ہیں ۔ ٹائمر صرف اس صورت میں روک دیا جاتا ہے جب کھیل میں ایک طویل وقفہ ہو ضرورت ہے (چوٹ ، تنازعہ ، گیند کے ساتھ مسئلہ وغیرہ کی وجہ سے) ۔
2. مختصر فٹ بال 18 میٹر×9 میٹر کورٹ پر کھیلا جاتا ہے (تبدیلی کے تابع) ۔
3. شارٹ فٹ بال ایک ٹیم کھیل ہے جس میں 3 کھلاڑیوں کی 2 ٹیمیں شامل ہیں ۔ کی تعداد پر کوئی حد نہیں ہے متبادل.
4. کوئی بھی ٹیم گول کیپر کے ساتھ نہیں کھیلتی ۔ اگر ہینڈ بال ہوتا ہے تو فری کک دیا جاتا ہے ۔ اگر ہینڈ بال جرمانے کے علاقے میں ہوتا ہے ، جرمانہ دیا جاتا ہے ۔

5. نصف لائن سے ایک کھلی گول پر جرمانے لیا جاتا ہے. اگر گیند گول لائن کو عبور کرتی ہے تو ، اس کا شمار ہوتا ہے ایک مقصد کے طور پر.
6. اگر کوئی کھلاڑی 2 سیکنڈ سے زیادہ کے لئے جرمانے کے علاقے میں رہتا ہے تو جرمانہ دیا جاتا ہے ۔
7. غیر کھیلوں کے طرز عمل یا بھیجنے کی صورت میں ، ٹیم جو ایک آدمی نیچے کھلاڑیوں ہے ہار جاتا ہے.
8. ریفری کا فیصلہ تمام تنازعات کے حوالے سے حتمی ہے ۔
9. اگر کوئی میچ شروع ہوتا ہے ، لیکن کسی بھی وجہ سے مکمل نہیں ہوتا ہے تو ، اس میچ پر تمام شرطیں باطل ہوجائیں گی (طے شدہ) 1.00 کے امکانات پر).

ڈریم لیگ ، مرد

1. میچز دو 15 منٹ کے نصف پر مشتمل ہوتے ہیں ۔ 3 کھلاڑیوں کی 2 ٹیمیں ایک دوسرے کے خلاف مقابلہ کرتی ہیں ۔
2. ایک ٹورنامنٹ میں ڈبل راؤنڈ رابن فارمیٹ میں گروپ مرحلہ ، تیسری پوزیشن کا پلے آف ، اور ایک فائنل. اسکورنگ: جیت۔3 پوائنٹس ، ڈرا – 1 پوائنٹ ، نقصان – 0 پوائنٹس ۔
3. ایک گول مخالف کے نصف میں ایک پاس کے بعد اسکور کیا جا سکتا ہے.
4. کوئی بھی ٹیم گول کیپر کے ساتھ نہیں کھیلتی ، اور ہینڈ بالز ممنوع ہیں ۔
5. اپنے مقاصد کو شمار نہیں کیا جاتا ہے.
6. 3 غلطیوں کے بعد سزا دی جاتی ہے.
7. ایک سزا کک ٹیم کے اپنے مقصد سے ایک قدم دور لیا جاتا ہے اور میدان بھر میں مقصد ہے مخالف ٹیم کا خالی مقصد۔
8. اگر گیند باہر جاتی ہے تو ، میدان کے پہلو سے تھرو ان لیا جاتا ہے ۔
9. ٹیموں کو ٹورنامنٹ کے گروپ مرحلے میں ڈرا کے لئے 1 پوائنٹ سے نوازا جاتا ہے ۔ اگر کوئی قرعہ اندازی ہو فائنل ، جرمانے لیے جاتے ہیں (3 کوششیں) ۔

مختصر فٹ بال 4x4

1. میچز دو 5 منٹ کے نصف پر مشتمل ہوتے ہیں ۔ ٹائمر صرف اس صورت میں روک دیا جاتا ہے جب کھیل میں ایک طویل وقفہ ہو ضرورت ہے (چوٹ ، تنازعہ ، گیند کے ساتھ مسئلہ وغیرہ کی وجہ سے) ۔
2. عدالت کے طول و عرض کو سختی سے منظم نہیں کیا جاتا ہے ۔
3. کوئی بھی ٹیم گول کیپر کے ساتھ نہیں کھیلتی ۔ اگر ہینڈ بال ہوتا ہے تو فری کک دیا جاتا ہے ۔ اگر ہینڈ بال جرمانے کے علاقے میں ہوتا ہے ، جرمانہ دیا جاتا ہے ۔
4. نصف لائن سے ایک کھلی گول پر جرمانے لیا جاتا ہے. اگر گیند گول لائن کو عبور کرتی ہے تو ، یہ ایک مقصد کے طور پر شمار ہوتا ہے ۔
5. کھلاڑی پنالٹی ایریا میں اپنے گول کے مطابق نہیں کھڑے ہو سکتے ۔ اگر اس اصول کی خلاف ورزی کی جاتی ہے تو ، ایک سزا دی جاتی ہے.
6. جب فری کک لی جاتی ہے تو دفاعی ٹیم دفاعی دیوار نہیں بنا سکتی ۔ صرف ایک کھلاڑی گیند کو جال میں جانے سے روکنے کے لیے گول میں کھڑا ہو سکتا ہے ۔
7. ٹورنامنٹ روزانہ منعقد ہوتے ہیں اور' فاتح رہتا ہے ' کے قواعد پر عمل کرتے ہیں ۔ قرعہ اندازی کی صورت میں ، دونوں ٹیمیں عدالت سے باہر نکل جاتی ہیں اور ان میں سے کوئی بھی اگلے میچ میں حصہ نہیں لے گا ۔
8. اگر کوئی بھیجنے کا وقت ہوتا ہے تو ، ٹیم جو ایک آدمی نیچے ہے یا تو 1 منٹ یا جب تک وہ نہیں کھیلتا ہے ایک

مقصد تسلیم کریں ۔

9. ریفری کا فیصلہ تمام تنازعات کے حوالے سے حتمی ہے ۔
10. اگر کوئی میچ شروع ہوتا ہے لیکن کسی بھی وجہ سے مکمل نہیں ہوتا ہے تو ، اس میچ پر تمام شرطیں باطل ہوجائیں گی (آباد) 1.00 کے امکانات پر).

مختصر فٹ بال 5x5

1. میچز دو 5 منٹ کے نصف پر مشتمل ہوتے ہیں ۔ ٹائمر صرف اس صورت میں روک دیا جاتا ہے جب کھیل میں ایک طویل وقفہ ہو ضرورت ہے (چوٹ ، تنازعہ ، گیند کے ساتھ مسئلہ وغیرہ کی وجہ سے) ۔
2. عدالت کے طول و عرض کو سختی سے منظم نہیں کیا جاتا ہے ۔
3. جرمانے 6 میٹر کے نشان سے لیے جاتے ہیں ۔
4. اگر کوئی بھیجنے کا وقت ہوتا ہے تو ، ٹیم جو ایک آدمی نیچے ہے یا تو 1 منٹ یا جب تک وہ نہیں کھیلتا ہے ایک مقصد تسلیم کریں ۔
5. ٹورنامنٹ روزانہ منعقد ہوتے ہیں اور' فاتح رہتا ہے ' کے قواعد پر عمل کرتے ہیں ۔ قرعہ اندازی کی صورت میں ، دونوں ٹیمیں عدالت سے باہر نکل جاتی ہیں اور ان میں سے کوئی بھی اگلے میچ میں حصہ نہیں لے گا ۔
6. ریفری کا فیصلہ تمام تنازعات کے حوالے سے حتمی ہے ۔
7. اگر کوئی میچ شروع ہوتا ہے لیکن کسی بھی وجہ سے مکمل نہیں ہوتا ہے تو ، اس میچ پر تمام شرطیں باطل ہوجائیں گی (آباد) 1.00 کے امکانات پر).

بمپر بال کپ 4X4

1. میچ کی شکل: دو 15 منٹ کے نصف. ٹیم کے ممبران انفلاٹیبل گیندوں میں کھیلتے ہیں ۔
2. ٹورنامنٹ کی شکل: 2 راؤنڈ کا گروپ مرحلہ ، تیسری پوزیشن پلے آف ، فائنل ۔ اسکورنگ: جیت۔3 پوائنٹس; ڈرا ۔ 1 پوائنٹ ؛ نقصان – 0 پوائنٹس.
3. گروپ مرحلے میں برابر ہونے کی صورت میں ، ٹیموں کو ہر ایک کو 1 پوائنٹ ملتا ہے ۔ اگر ایک قرعہ اندازی میں ہوتا ہے فائنل ، میچ جرمانے میں جائے گا (5 کوششیں) ۔
4. جرمانے کے علاقے کے کنارے سے جرمانے کی ٹوکریاں لی جاتی ہیں ۔
5. کوئی گول کیپر نہیں ہے ۔
6. حملہ آور اور دفاعی کھلاڑیوں کے لیے گول ایریا میں کھیلنا منع ہے ۔
7. جو کھلاڑی کسی بھی اصول کی خلاف ورزی کرتے ہیں انہیں 1 منٹ کے لئے باہر بھیج دیا جاتا ہے ، اور ان کی ٹیم کھیل جاری رکھتی ہے عددی نقصان کے ساتھ ۔
8. اگر تھرو ان ہوتا ہے تو ، یہ اس جگہ سے لیا جاتا ہے جہاں سے گیند لائن کو عبور کرتی ہے ۔

10.48. سٹریٹ فٹ بال 3x3

1. سڑک فٹ بال 3x3 پر شرط باقاعدگی سے وقت شامل ہیں.
2. ہر میچ 5 منٹ (سیدھے وقت) کے 2 حصوں تک رہتا ہے ۔
3. شرط لگانے کے لیے میچ مکمل طور پر کھیلا جانا چاہیے تھا ۔ شرط جن کے نتائج پہلے ہی ہیں جب میچ میں خلل پڑتا ہے تو اس کا تعین اس اصول سے مستثنی ہوتا ہے ۔
4. میچز سائز 4 منی فٹ بال کے ساتھ کھیلے جاتے ہیں ۔

5. دونوں ٹیموں کے پاس 3 آؤٹ فیلڈ کھلاڑی ہیں جن کی کوئی نامزد پوزیشن نہیں ہے ۔ کوئی بھی ٹیم ایک کے ساتھ نہیں کھیلتی ہے گول کیپر اور کھلاڑی اپنے ہاتھوں سے گیند کو چھو نہیں سکتے ۔
6. اگر عدالت میں کہیں بھی جان بوجھ کر ہینڈ بال ہوتا ہے تو فری کک دیا جاتا ہے ۔
7. اگر کوئی کھلاڑی غلطی کرتا ہے تو فری کک دیا جاتا ہے ۔ دفاعی ٹیم دفاعی دیوار تشکیل دے سکتی ہے گیند سے 3 میٹر دور ۔ حملہ آور ٹیم یا تو فری کک سے گزر سکتی ہے یا شاٹ لے سکتی ہے ۔ مقصد پر.
8. کسی بھی کھلاڑی کی طرف سے عدالت کے مرکز سے جرمانے لے جایا جاتا ہے ، ریفری کے بعد ان کے سیٹی بجانا ۔ گول کرنے کے لیے ، گیند کو زمین کو چھوئے بغیر گول میں جانا چاہیے اور گول لائن کو عبور کریں ۔
9. اگر گیند کھیل سے باہر ہو جائے تو زمین پر کک ان لیا جائے گا ۔ دفاعی ٹیم کے کھلاڑی جہاں سے کک ان لیا جاتا ہے وہاں سے ایک میٹر دور کھڑا ہونا چاہیے ۔ کھلاڑیوں کو براہ راست ایک سے گولی مار نہیں کر سکتے ہیں کک ان. اگر گول پر براہ راست شاٹ ہے تو ، اس گول کو شمار نہیں کیا جائے گا اور گول کک ہوگا ایوارڈ دیا گیا.
10. چھونے کے علاوہ جسمانی رابطہ ممنوع ہے ۔ Tackles ، دھکا ، جسم کی جانچ پڑتال اور کھیل عدالت پر جھوٹ بولتے ہوئے ممنوع ہیں.

10.49. اسٹریٹ پاور فٹ بال 2x2. ورلڈ کپ

اسٹریٹ پاور فٹ بال میں ایک ملٹی پلیئر گیم (فٹ بال سمیلیٹر) کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔

1. تمام شرطیں میچ ختم ہونے کے بعد طے ہوجاتی ہیں ۔
2. کم سے کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لئے بک میکر کے ذریعہ طے کیا جاتا ہے ۔ انفرادی طور پر.
3. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
4. میچز ایک مدت پر مشتمل ہوتے ہیں ۔ ایک مدت کھیل کے 5 منٹ تک یا ٹیموں میں سے کسی ایک تک جاری رہتی ہے ۔ 5 گول اسکور کرتا ہے.
5. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے قبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہے کھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئے شرطیں میچ کے آغاز سے پہلے اور میچ کے دوران (براہ راست شرطیں) قبول کی جاتی ہیں ۔ تمام اسٹریٹ پاور فٹ بال میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
6. مندرجہ ذیل بیٹنگ مارکیٹیں دستیاب ہیں:
   - جیت
   - ڈبل موقع
   - معذور
   - کل اوور / انڈر
   - انفرادی کل (اوور/انڈر)
   - کل (یہاں تک کہ/عجیب)
   - اگلا مقصد

10.50. فٹ بال ٹینس

1. فٹ بال ٹینس ایک ٹیم کھیل ہے جس میں 2 کھلاڑیوں کی 2 ٹیمیں ایک دوسرے کے خلاف مقابلہ کرتی ہیں ۔ ایک لامحدود تعداد میں متبادل کی اجازت ہے ۔
2. فٹ بال ٹینس 9 میٹر×12.8 میٹر کورٹ پر فٹ بال کے ساتھ کھیلا جاتا ہے جو ٹینس نیٹ سے تقسیم ہوتا ہے ۔ میچز ایک ٹیم نے 2 سیٹ (3 میں سے بہترین) جیتنے تک کھیلا جاتا ہے ۔ ایک سیٹ ختم ہوتا ہے جب ایک ٹیم نے گول کیا ہے کم از کم 11 پوائنٹس اور دو پوائنٹس کا فائدہ ہے.
3. ہر ٹیم کو گیند کو نیٹ پر مخالف کی طرف منتقل کرنا ہوگا گیند (کم کی اجازت ہے ، زیادہ نہیں ہیں) ۔ ایک ہی کھلاڑی دو بار گیند کو چھو نہیں سکتا مسلسل. کھلاڑی اپنے ہاتھوں سے گیند کو چھو نہیں سکتے ۔ دو اچھال کی اجازت ہے (کم اجازت ہے ، زیادہ نہیں ہیں) اس سے پہلے کہ گیند کو جال کے مخالف کی طرف منتقل کیا جائے اور مخالف ٹیم کی خدمت کے بعد ایک اچھال کی اجازت ہے.
4. گیند کو بیس لائن کے پیچھے سے لات مار کر پیش کیا جاتا ہے ۔ اگر گیند جال کو چھوتی ہے اور پھر مخالف کی طرف زمین ، گیند دوبارہ خدمت کی جائے گی. مخالف ٹیم کے کھلاڑی نہیں کر سکتے ہیں بلاک نیٹ پر پہنچ کر کام کرتا ہے.
5. اگر کوئی میچ شروع ہوتا ہے لیکن کسی بھی وجہ سے ختم نہیں ہوتا ہے تو ، اس پر تمام شرطیں طے ہوجائیں گی 1.00 ، مارکیٹوں پر شرط کے علاوہ جو پہلے ہی طے کیا گیا تھا جب میچ رک گیا تھا.
6. معذور اور مجموعی طور پر پوائنٹس میں بیان کیا جاتا ہے ، سوائے "سیٹ معذور" اور "کل سیٹ"میں مارکیٹس.
7. "اضافی پوائنٹس". اس مارکیٹ میں ، صارف کو پیش گوئی کرنی چاہئے کہ آیا کوئی اضافی ہوگا یا نہیں سیٹ میں پوائنٹس. شرط "سیٹ میں اضافی پوائنٹس ۔ ہاں" جیت کے طور پر طے کی جائے گی اگر کوئی بھی ٹیم جیت جائے 10:10 کے اسکور کے بعد سیٹ.

10.51 . ہیڈیس

1. ہیڈیس دو کھیلوں کو جوڑتا ہے: ٹیبل ٹینس اور فٹ بال ۔ کھیل ربڑ کی گیند کا استعمال کرتے ہوئے کھیلا جاتا ہے ۔
2. کھیل جاری ہے جب تک کہ کھلاڑیوں میں سے ایک نے تین سیٹ جیت لیا ہے.
3. ایک سیٹ ختم ہوتا ہے جب کھلاڑیوں میں سے ایک 11 پوائنٹس اسکور کرتا ہے. اگر کوئی کھیل برابر ہے ، تو کھیل اس وقت تک جاری رہتا ہے جب تک ایک کھلاڑی 2 پوائنٹس کے مارجن سے آگے ہے ۔

10.52 . صابن فٹ بال (خواتین)

1. ہر ٹیم میں 3 آؤٹ فیلڈ کھلاڑی اور ایک گول کیپر شامل ہیں۔
2. ہر میچ 15 منٹ (سیدھے وقت) کے 2 حصوں تک رہتا ہے۔
3. فٹ بال کے قوانین لاگو ہوتے ہیں. قواعد کی ہر خلاف ورزی کے لئے ایک غلطی دی جاتی ہے. ایک ٹیم کو ایک ایوارڈ دیا جائے گا اگر ان کے مخالفین 3 غلطیاں کرتے ہیں تو جرمانہ کک. ہر ایک کے لئے ایک جرمانہ کک بھی دیا جائے گا بعد میں غلط.
4. میچوں کو زندہ دل اور دل لگی بنانے کے ل when ، جب کوئی گیند کھیل سے باہر ہوجاتی ہے تو ایک نئی گیند پھینک دی جاتی ہے میچ کو جاری رکھنے کے لیے کھیل کے میدان کے وسط میں براہ راست (تھرو ان) ۔

10.53. صابن فٹ بال (مردوں)

1. ہر ٹیم میں 3 آؤٹ فیلڈ کھلاڑی اور ایک گول کیپر شامل ہیں ۔
2. ہر میچ 15 منٹ (سیدھے وقت) کے 2 حصوں تک رہتا ہے ۔
3. ایک مقصد شمار ہوتا ہے اگر مخالف کے علاقے میں ایک پاس بنایا گیا ہے (آدھے راستے کی لائن کو عبور کرنے کے بعد) ۔
4. فٹ بال کے قوانین لاگو ہوتے ہیں. قواعد کی ہر خلاف ورزی کے لئے ایک غلطی دی جاتی ہے. ایک ٹیم کو ایک ایوارڈ دیا جائے گا اگر ان کے مخالفین 3 غلطیاں کرتے ہیں تو جرمانہ کک. ہر ایک کے لئے ایک جرمانہ کک بھی دیا جائے گا بعد میں غلط.
5. میچوں کو زندہ دل اور دل لگی بنانے کے ل when ، جب کوئی گیند کھیل سے باہر ہوجاتی ہے تو ایک نئی گیند پھینک دی جاتی ہے میچ کو جاری رکھنے کے لیے کھیل کے میدان کے وسط میں براہ راست (تھرو ان) ۔

10.54. کراس والی

1. کھیل دو ٹیموں کی طرف سے کھیلا جاتا ہے ، ہر ایک کے اپنے علاقے کے ساتھ ایک سے قطری طور پر واقع ہے عدالت میں دوسرے.
2. کھیل جاری ہے جب تک کہ ٹیموں میں سے ایک نے تین سیٹ جیت لیا ہے. اگر قرعہ اندازی ہوتی ہے (2: 2) ، ایک حتمی سیٹ ہے ٹیموں میں سے ایک 15 پوائنٹس (کم از کم 2 پوائنٹس کے مارجن کے ساتھ) اسکور تک کھیلا.
3. ہر سیٹ میں کھیل کھیلے جاتے ہیں جب تک کہ ایک ٹیم 25 پوائنٹس نہیں جیتتی۔ اگر کوئی کھیل برابر ہے (24:24) ، یہ ایک ٹیم 2 پوائنٹس کے مارجن سے آگے بڑھنے تک جاری رہتی ہے ۔
4. اہم اصول:
   - کھلاڑی ہر تیسرے پوائنٹ کے بعد عدالت کے ارد گرد گھڑی کی سمت یا مخالف گھڑی کی سمت میں منتقل ہوتے ہیں ۔
   - کھلاڑیوں کو گیند کے ایک ہی ٹچ کی اجازت ہے ، اور چھلانگ اور نرم پاس ممنوع ہیں.
   - کسی بھی والی بال کی تکنیک کو گیند کو کھیل میں ڈالنے کے لئے استعمال کیا جاسکتا ہے ، حالانکہ یہ سختی سے ہونا چاہئے خدمت کرنے والے علاقے کے کونے سے ۔
   - گیند کو صرف عدالت کے مخالف کی طرف پیش کیا جانا چاہئے ؛ اگر یہ خدمت میں آتا ہے علاقے ، ایک منعقد گیند کہا جاتا ہے.
   - نیٹ کو چھونے کو ایک غلطی سمجھا جاتا ہے اور اس کے نتیجے میں ایک نقطہ دیا جاتا ہے مخالف ٹیم.
5. 5. ایک منعقد گیند کی نشاندہی کی جاتی ہے اگر کوئی کھلاڑی کارکردگی کا مظاہرہ کرکے قواعد کی خلاف ورزی کرتا ہے ۔ :
   - ایک چھلانگ
   - ایک نرم پاس
   - سینٹر پوسٹ کا ایک ٹچ۔

10.55. رینڈم لیگ

1. ہر میچ میں 2 ٹیمیں حصہ لیتی ہیں ۔

2. دو مختلف رنگ کے نرد ہیں – ہر ٹیم کے لیے ایک ۔
3. پیش کنندہ 2 نرد رول کرتا ہے ۔
4. ہر ڈائس رول کے بعد ، جس ٹیم کی ڈائی سب سے زیادہ تعداد دکھاتی ہے اسے 1 پوائنٹ ملتا ہے ۔ اگر پوائنٹس پر نرد برابر ہیں پھر نرد کو دوبارہ رول کیا جاتا ہے ۔
5. شرط پرچی میں بیان کردہ کھیلوں کے قواعد کے مطابق شرطیں طے کی جاتی ہیں ۔
6. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے قبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت مختلف مقامات وغیرہ), یا شرط کے دیگر اشارے غلط طریقے سے قبول کیا جانا چاہئے ، بک میکر اس طرح کے شرطوں کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔ اگر کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے تو ، کھیل اس میں خلل پڑ سکتا ہے ، پھر تمام غیر طے شدہ شرطیں واپس کردی جائیں گی ۔

10.56 . ایسپورٹس فٹ بال (فیفا)

ایسپورٹس فٹ بال میں ایک ملٹی پلیئر گیم (فٹ بال سمیلیٹر) کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
یو ای ایف اے چیمپئنز لیگ اور یو ای ایف اے یوروپا لیگ پر شرط قبول کی جاتی ہے ۔

1. ایونٹ ختم ہونے کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
2. زیادہ سے زیادہ داؤ کا تعین بک میکر ہر انتخاب کے لیے انفرادی طور پر کرتا ہے ۔
3. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
4. فٹ بال پر شرطیں باقاعدہ وقت پر قبول کی جاتی ہیں ۔
5. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے قبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہے کھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئے غلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
6. یو ای ایف اے چیمپئنز لیگ پر شرطیں میچ سے پہلے اور براہ راست دونوں میں قبول کی جاتی ہیں ۔ تمام ای سپورٹس فٹ بال میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
7. میچ کا نتیجہ حتمی اعدادوشمار کی میز کے مطابق طے کیا جاتا ہے ۔ کے ساتھ کوئی مسئلہ نہیں گیم گرافکس کے نتیجے میں شرطوں کی منسوخی ہوگی ۔
8. **مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں** (باقاعدہ وقت)
    - جیت;
    - ڈبل موقع;
    - معذور;
    - کل (اوور/انڈر);
    - ٹیم کل (اوور/انڈر);
    - کل (یہاں تک کہ/عجیب);
    - درست اسکور;
    - اگلا مقصد.

10.57. کبڈی

کبڈی ایک ایسا کھیل ہے جو کشتی اور ٹیگ کے عناصر کو جوڑتا ہے ۔

1. کھیل کی شکل: 20 منٹ کے دو حصوں. ایک ڈرا کی صورت میں ، ایک فاتح کا تعین کرنے کے لئے ، کھیل ایک ٹیم اگلے پوائنٹ اسکور تک جاری ہے.
2. شرطیں باقاعدہ وقت پر قبول کی جاتی ہیں (اضافی وقت کو چھوڑ کر باقاعدہ وقت کے 40 منٹ) ۔ اگر ایک میچ مکمل نہیں کیا گیا ہے ، کسی بھی نتائج جو غیر واضح طور پر اس وقت کی طرف سے مقرر کیا گیا تھا روک دیا جائے گا. دیگر تمام نتائج 1.00 کے امکانات پر طے کیے جائیں گے ۔
3. اضافی وقت سمیت نتائج (گولڈن چھاپہ): اضافی وقت میں جیتنے کے لئے (گولڈن چھاپہ)
4. ایک نصف پر بیٹنگ. اگر نصف مکمل نہیں ہوا تو ، کسی بھی نتائج جو پہلے ہی تھے غیر معمولی طور پر مقرر کیا جائے گا. دیگر تمام نتائج 1.00 کے امکانات پر طے کیے جائیں گے ۔ اضافی وقت شامل نہیں ہے ۔
5. مقابلوں میں ، اگر کسی ایونٹ کا مقام تبدیل کیا جاتا ہے یا کسی ایونٹ کو مخالف میں منتقل کیا جاتا ہے ٹیم کا گراؤنڈ ، شرطیں کھڑی ہوں گی بشرطیکہ ہوم ٹیم اپنی ہوم اسٹیٹس برقرار رکھے ۔
6. اگر کوئی میچ ملتوی یا 48 گھنٹے سے زیادہ تاخیر کا شکار ہو تو اس پر تمام شرطیں طے ہو جائیں گی 1.00 کے امکانات.

10.58. مائی تھائی

1. حوالہ کے لئے فراہم کردہ جنگجوؤں کے رنگ کے بارے میں معلومات. تمام شرطیں تبدیلی کے باوجود کھڑی ہوں گی رنگ کے.
2. اگر لڑائی ڈرا میں ختم ہوجائے تو معذوروں پر شرط واپس کردی جائے گی ۔
3. کل راؤنڈ. لڑائی میں مکمل ہونے والے صرف راؤنڈ کو مدنظر رکھا جائے گا ۔ اگر لڑائی ختم ہو جائے 5 ویں راؤنڈ پھر مکمل راؤنڈ کی تعداد 4 ہے. اگر لڑائی فیصلے سے ختم ہو جائے تو نمبر ۔ مکمل راؤنڈ 5 ہے.
4. اگر ریفریوں کے ذریعہ ایک یا دو جنگجو نااہل ہوجاتے ہیں تو پھر تمام شرطیں واپس کردی جائیں گی ۔
5. اگر لڑائی منصوبہ بند آغاز کے وقت سے 12 گھنٹے سے زیادہ ملتوی کردی گئی ہے ، تو تمام شرطیں ہوں گی ۔ واپس کر دیا گیا.
6. لڑائی پہلے راؤنڈ کے آغاز میں گھنٹی بجنے کے بعد شروع ہوتی ہے ۔ اگر ایک یا دو جنگجو لڑائی شروع نہیں کر سکے پھر تمام شرطیں واپس کردی جائیں گی ۔

10.59. یو ایف سی غیر منقولہ ٹورنامنٹ

1. لڑائی کا آغاز گھنٹی کی آواز سے ہوتا ہے ، جو پہلے کے آغاز کی نشاندہی کرتا ہے گول.
2. ایک لڑائی میں 3 راؤنڈ ہوتے ہیں ، ہر ایک 3 منٹ تک جاری رہتا ہے ، جب تک کہ مقابلہ کرنے والوں میں سے ایک اندر نہیں جیتتا فاصلہ۔
3. اگر کسی لڑائی کو کوئی مقابلہ قرار دیا جاتا ہے یا فاتح ہونے سے پہلے کسی بھی وجہ سے روک دیا جاتا ہے طے شدہ ، تمام شرطیں 1.00 کے امکانات پر طے کی جاتی ہیں ۔ اگر لڑائی کا نتیجہ پہلے ہی ہو چکا ہے فیصلہ کیا گیا ، اعلان کردہ نتائج کی بنیاد پر شرطیں طے کی جاتی ہیں ۔

4. تمام شرطیں اس شرط پر کھڑی ہیں کہ کم از کم 2 مکمل راؤنڈ مکمل ہوچکے ہیں ۔ بصورت دیگر، صرف شرط لگاتا ہے لڑائی میں کسی خاص مدمقابل کی جیت اور ڈرا اسٹینڈ پر شرط لگاتا ہے ۔ دیگر تمام شرطیں لڑائی 1.00 کے امکانات پر طے کی جاتی ہے ، جب تک کہ شرط کا نتیجہ پہلے ہی طے نہیں کیا گیا تھا جب لڑائی روک دی گئی تھی.
5. "1 (2) جیتنے کے لئے" شرط. کھیلوں کے سیکشن میں ، اس مارکیٹ میں شرطوں پر "1" اور "2"کا لیبل لگا ہوا ہے بالترتیب اور مندرجہ ذیل شامل ہیں:
   - "پوائنٹس فتح" کا مطلب ہے ایک جیت ججوں کی طرف سے فیصلہ کیا گیا ہے ایک بار تمام راؤنڈ مکمل ہو گیا ہے
   - "ناک آؤٹ سے جیت (KO)"
   - "ٹیکنیکل ناک آؤٹ (ٹی کے او) کے ذریعہ جیت" کا مطلب ہے کہ مقابلہ کرنے والوں میں سے ایک 25 اسکور کرکے جیت جاتا ہے۔ فائنل راؤنڈ کے اختتام سے پہلے پوائنٹس
   - "مخالف کی نااہلی یا انکار سے جیت"
6. "ڈرا" شرط. اس مارکیٹ پر شرط ایک "X"کے ساتھ نامزد کیا جاتا ہے. ایک لڑائی ایک ڈرا میں ختم ہوتا ہے جب ججوں کا فیصلہ ہے کہ دونوں مقابلہ کرنے والوں نے آخری راؤنڈ کو سطح کے اسکور کے ساتھ ختم کیا ہے ۔
7. ہر لڑاکا ریفری کی طرف سے مقرر کے طور پر ایک مؤثر ہٹ کے لئے پوائنٹس سے نوازا جاتا ہے:
   - سیدھے ہٹ یا ہک کے لئے 1 پوائنٹ
   - ایک uppercut کے لئے 2 پوائنٹس
   - ناک ڈاؤن کے لیے 5 پوائنٹس
8. ایک لڑاکا لڑائی میں اسکور کر سکتے ہیں کہ پوائنٹس کی زیادہ سے زیادہ تعداد 25 ہے ، قطع نظر اس کے حتمی ، فیصلہ کن ہٹ کے لئے دیئے گئے پوائنٹس کی تعداد.
9. "W2 راؤنڈ 3 میں۔ہاں" شرط لگاتا ہے ۔ یہ شرط جیت جاتی ہے اگر فائٹر 2 کو فائٹر 1 سے زیادہ پوائنٹس دیئے جائیں راؤنڈ 3.
10. "پانچ کی دوڑ (سات ، وغیرہ.) پوائنٹس " شرط. صارفین کو پیش گوئی کرنی ہوگی کہ کون سے مقابلہ کرنے والے لڑائی ایک راؤنڈ میں پوائنٹس کی مخصوص تعداد اسکور کرنے کے لئے سب سے پہلے ہو جائے گا. اگر ایک لڑاکا انکار کرتا ہے کسی بھی وجہ سے لڑائی جاری رکھیں ، اس سے پہلے کہ وہ یا ان کے مخالف نے مخصوص اسکور کیا ہو پوائنٹس کی تعداد ، یہ شرطیں 1.00 کے امکانات پر طے کی جاتی ہیں ۔

10.60. انسداد ہڑتال اور سی ایس: گو ونگ مین

1. انسداد ہڑتال میں ایک ملٹی پلیئر گیم (ایک سمیلیٹر) کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. دو ٹیموں کے درمیان جنگ پر شرط قبول کی جاتی ہے ۔ ایک ہی میچ 11 فتوحات تک کھیلا جاتا ہے ۔ (راؤنڈ کی زیادہ سے زیادہ تعداد 21 ہے) ۔
3. تمام شرطیں میچ ختم ہونے کے بعد طے ہوجاتی ہیں ۔
4. ایک ہی راؤنڈ بالکل دو منٹ تک رہتا ہے ۔ اس مدت کی میعاد ختم ہونے کے بعد کوئی عمل انجام نہیں دیا گیا ۔ بیٹنگ کے مقاصد کے لئے شمار کریں گے.
5. انسداد دہشت گردوں نے راؤنڈ جیت لیا اگر بم کے دوران بم ڈیفوسل نقشے پر کوئی بم نہیں لگایا گیا ہے ۔ مذکورہ بالا مدت۔
6. دہشت گردوں نے راؤنڈ جیت لیا اگر یرغمالیوں کے بچاؤ کے نقشے پر کوئی یرغمال نہیں بچایا گیا ہے مذکورہ بالا مدت۔

7. زیادہ سے زیادہ داؤ کا تعین بک میکر ہر انتخاب کے لیے انفرادی طور پر کرتا ہے ۔
8. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
9. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے قبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہے کھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئے غلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
10. "بم لگایا گیا۔ہاں / نہیں" ۔ اس سے کوئی فرق نہیں پڑتا کہ گولے کے دوران بم کب لگایا جاتا ہے ، چاہے اس سے پہلے یا بعد میں تمام انسداد دہشت گردوں کو ہلاک کر دیا گیا ہے. صرف بم خود کی پودے لگانے معاملات.
11. ایک گول میں W1 اور W2 مندرجہ ذیل طور پر آباد کیا جائے گا اگر بم لگایا جاتا ہے:
    - اگر راؤنڈ میں بم کو ناکارہ کردیا گیا ہے تو ، شرط W1 جیت جائے گی اور شرط W2 ہار جائے گی;
    - اگر راؤنڈ میں بم پھٹ جاتا ہے تو ، شرط W1 ہار جائے گی اور شرط W2 جیت جائے گی ۔
12. ٹیموں پر شرط صرف براہ راست قبول کی جاتی ہے ۔ تمام میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
13. **مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:**
    - جیت;
    - معذور;
    - کل (اوور/انڈر);
    - ٹیم کل (اوور/انڈر);
    - بم لگایا گیا;
    - راؤنڈ میں جیت;
    - راؤنڈ میں کل;
    - راؤنڈ میں معذور;
    - گول میں کل ہیڈ شاٹس;
    - راؤنڈ میں انفرادی کل Frags;
    - گول میں کل Frags (یہاں تک کہ/عجیب);
    - راؤنڈ میں جیتنے کا طریقہ;
    - گول دورانیہ;
    - بم ناکارہ;
    - پہلا فرگ* راؤنڈ ٹیم میں;
    - خودکشی * * * راؤنڈ میں;
    - کل ہیڈ شاٹس * * راؤنڈ میں;
    - راؤنڈ میں صفر سے جیت.

    ایک فرگ* کا مطلب ہے کہ ایک مخالف کو مارنے کے لئے ایک پوائنٹ اسکور کیا گیا ہے (یعنی اگر مخالف ٹیم کا کوئی رکن کسی کے لئے مر جاتا ہے وجہ ، بم دھماکے یا خودکشی سے موت کو چھوڑ کر) ۔
    ایک سر شاٹ* * سر پر ایک شاٹ کا مطلب ہے.
    خودکشی * * * کا مطلب ہے اونچائی سے گرنے سے موت ، بم دھماکے سے موت ۔

سی ایس: گو ونگ مین

1. سی ایس: گو ونگ مین میں ملٹی پلیئر گیم کاؤنٹر اسٹرائیک کی براہ راست اسٹریمنگ شامل ہے: گلوبل حملہ ، جو دو کھلاڑیوں کی دو ٹیموں کو ایک دوسرے کے خلاف کھڑا کرتا ہے ۔
2. پہلے راؤنڈ میں ، ٹیم 1 ہمیشہ انسداد دہشت گردوں کے طور پر کھیلتا ہے اور ٹیم 2 ہمیشہ کے طور پر کھیلتا ہے دہشت گرد. اس راؤنڈ کے اختتام پر ، دونوں ٹیمیں اطراف کو تبدیل کرتی ہیں اور یہ ایک تک جاری رہتا ہے ٹیم کو 5 جیت ملتی ہے (زیادہ سے زیادہ 9 راؤنڈ سے) ۔
3. تمام شرطیں ایونٹ کے اختتام کے بعد طے ہوجاتی ہیں ۔
4. ہر راؤنڈ 90 سیکنڈ + اضافی وقت تک رہتا ہے (وہ وقت جب سے بم لگایا جاتا ہے جب یہ یا تو پھٹ جاتا ہے یا ناکارہ ہوجاتا ہے) ۔ شرط کے تصفیے کے مقاصد کے لیے ، اس کے بعد جو کچھ بھی ہوتا ہے وقت گزر گیا ہے گنتی نہیں ہوگی ۔
5. اگر ، 90 سیکنڈ گزر جانے کے بعد ، بم نہیں لگایا گیا ہے اور دونوں ٹیموں کے پاس ایک آدمی ہے کھڑے ہو کر ، انسداد دہشت گرد اس دور کو جیتیں گے ۔
6. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
7. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
8. اگر عملے کے ممبران کو کوئی غلطی کرنی چاہئے تو ، کسی بھی سافٹ ویئر کی ناکامی اس وقت ہوتی ہے جب شرط لگائی جاتی ہے قبول شدہ (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہے ویب سائٹ کے کھیل/براہ راست حصے اور شرط پرچی وغیرہ ۔) یا اگر کوئی دوسرے اشارے ہیں اس شرط کو غلط طریقے سے قبول کیا گیا ہے ، بک میکر اس طرح کے شرط کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
9. "بم لگائے گئے" شرطوں کے لئے ، ایک بم لگایا گیا ہے سمجھا جاتا ہے اگر کم از کم ایک انسداد دہشت گرد اب بھی زندہ ہے جب بم لگایا جاتا ہے.
10. "بم پھٹنے" کے شرط کے لئے ، ایک بم پھٹنے کے لئے سمجھا جاتا ہے اگر کم از کم ایک انسداد دہشت گرد اب بھی زندہ ہے جب بم پھٹ جاتا ہے.
11. ٹیموں پر صرف لائیو شرط لگائی جا سکتی ہے ۔ گیمز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
12. اگر کوئی کھلاڑی نادانستہ طور پر مر جاتا ہے تو ، یہ اب بھی شرط کے تصفیے کے مقاصد کے لئے موت کے طور پر شمار ہوتا ہے ۔
13. ہتھیاروں کو درج ذیل درجہ بندی کیا گیا ہے:
    - پستول: P2000 ، P250، Deagle، Glock
    - مشین گن: FAMAS، M4A4 ، اگست ، گلیل، AK-47، SG 556
    - رائفلیں: AWP، SCAR-20 ، G3SG1
14. **مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:**
    - **پورے میچ پر:**
        - جیت (1/2)
        - جیت (دہشت گرد/انسداد دہشت گرد)
        - کل (اوور/انڈر)
        - انفرادی کل (اوور /انڈر)
        - کل بم ناکارہ (اوور / انڈر)
        - کل بم لگائے گئے (اوور / انڈر)
        - کل بم پھٹ گئے (اوور/انڈر)
        - کل ہیڈ شاٹس (اوور/انڈر)

- کل پستول کے ٹکڑے (اوور / انڈر)
- کل مشین گن کے ٹکڑے (اوور / انڈر)
- کل رائفل کے ٹکڑے (اوور / انڈر)
- کھلاڑی کے کل ٹکڑے (اوور / انڈر)
- کھلاڑی کی کل اموات (اوور / انڈر)

◦ **ایک راؤنڈ پر:**

- جیت (1/2)
- بم لگایا گیا (ہاں/نہیں)
- بم ناکارہ (ہاں/نہیں)
- کل فریگ (اوور/انڈر)
- انفرادی کل Frags (اوور / انڈر)
- کل Frags بھی/عجیب
- مشین گن فرگ (ہاں/نہیں)
- رائفل فرگ (ہاں/نہیں)
- کھلاڑی ایک فریگ اسکور کرنے کے لئے (ہاں/نہیں)
- مرنے کے لئے کھلاڑی (ہاں/نہیں)
- کل ہیڈ شاٹس (اوور/انڈر)

10.61 . ایسپورٹس آئس ہاکی

ایسپورٹس آئس ہاکی میں ملٹی پلیئر گیم (آئس ہاکی سمیلیٹر) کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
اسٹینلے کپ پر شرط قبول کی جاتی ہے ۔

1. ایونٹ ختم ہونے کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
2. زیادہ سے زیادہ داؤ کا تعین بک میکر ہر انتخاب کے لیے انفرادی طور پر کرتا ہے ۔
3. اسٹیک کی حدود کو بغیر کسی پیشگی اطلاع کے بک میکر کے ذریعہ تبدیل کیا جاسکتا ہے ۔
4. شرطیں باقاعدہ وقت پر قبول کی جاتی ہیں ۔
5. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے قبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہے کھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئے غلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
6. شرطیں میچ کے آغاز سے پہلے اور میچ کے دوران (براہ راست شرطیں) قبول کی جاتی ہیں ۔ سب ایسپورٹس آئس ہاکی میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
7. **مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں** (باقاعدہ وقت):
   - جیت;
   - ڈبل موقع;
   - معذور;
   - کل (اوور/انڈر);
   - میچ میں جیت (ٹیم جیت);

- کیا اوور ٹائم ہوگا؟ ۔ ہاں/نہیں۔

این ایچ ایل 23. ایک

1. این ایچ ایل 23. ایک ویڈیو گیم کا ایک سلسلہ ہے. تین شرکاء آئس ہاکی میچ میں مقابلہ کرتے ہیں ۔
2. میچ سے پہلے اور براہ راست دونوں شرطیں میچوں پر قبول کی جاتی ہیں ۔ تمام گیمز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
3. باقاعدہ وقت 10 منٹ تک رہتا ہے ۔ اوور ٹائم کھیلا جاتا ہے اگر سب سے زیادہ گول کرنے والے 2 شرکاء کے پاس ہو ایک ہی سکور. اوور ٹائم ختم ہوتا ہے جب ان شرکاء میں سے ایک برتری حاصل کرتا ہے ۔
4. زیادہ سے زیادہ داؤ کا تعین بک میکر ہر مارکیٹ کے لیے الگ سے کرتا ہے ۔
5. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
6. کیا عملے کے ارکان کو کوئی غلطی کرنی چاہئے یا اگر کسی سافٹ ویئر کی ناکامی اس وقت ہوتی ہے شرط قبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت ظاہر کھیلوں/لائیو حصوں میں اور شرط پرچی ، وغیرہ.), یا کسی دوسرے اشارے ہونا چاہئے شرط کو غلط طریقے سے قبول کرنے کے بعد ، بک میکر اس طرح کے شرط کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
7. **دستیاب شرط کی اقسام:**
    - کل اہداف
    - انفرادی کل اہداف
    - میچ فاتح

10.62. ای سپورٹس یو ایف سی

الٹیمیٹ فائٹنگ چیمپئن شپ مخلوط مارشل آرٹس کی ایک قسم ہے ۔ UFC ایک کی سٹریمنگ شامل ہے ملٹی پلیئر گیم۔

1. ایونٹ ختم ہونے کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
2. زیادہ سے زیادہ داؤ کا تعین بک میکر ہر انتخاب کے لیے انفرادی طور پر کرتا ہے ۔
3. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
4. شرطیں باقاعدہ وقت پر قبول کی جاتی ہیں ۔
5. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے قبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہے کھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئے غلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔

بیٹنگ کے مقاصد کے لئے فتح کی اقسام:

- **ایک جمع کرانے** کا مطلب ہے ایک دردناک ہولڈ کا استعمال کرتے ہوئے ایک مخالف کو شکست دینا.
- **ناک آؤٹ** (KO) وہ ہوتا ہے جب ایک لڑاکا قانونی دھچکے کے بعد ہوش کھو دیتا ہے ۔ (UFC2 کے لئے UFC2 ، BantamWeight ہلکا پھلکا اور KO / TKO کی طرف سے UFC3 ویلٹر ویٹ جیت ہے ایک ناک آؤٹ کے طور پر سمجھا جاتا ہے).
- **پوائنٹس فتح.**

- **ایک تکنیکی ناک آؤٹ** (TKO) اس وقت ہوتا ہے جب کسی تیسرے فریق نے مقابلہ روک دیا جب یہ فیصلہ کیا جاتا ہے کہ ایک لڑاکا جاری رکھنے کے قابل نہیں ہے ۔ تکنیکی ناک آؤٹ تین اقسام میں آتے ہیں:
  - ریفری اسٹاپ ، جب ریفری فیصلہ کرتا ہے کہ ایک لڑاکا اب دفاع کرنے کے قابل نہیں ہے خود کو ذہنی طور پر.
  - رنگ سائیڈ فزیشن اسٹاپ ، جب رنگ سائیڈ پر موجود معالج فیصلہ کرتا ہے کہ مزید لڑائی لڑاکا کی زندگی اور صحت کو خطرے میں ڈال سکتی ہے ۔
  - کونے کا رکنا ، جب لڑاکا کا کونہ دوسرا رکنے کا اشارہ کرتا ہے ۔

مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:

- جیت;
- جیت کا طریقہ (پوائنٹس کی فتح، KO فتح، TKO فتح، جمع کرانے سے فتح);
- فائٹر کی جیت کا طریقہ (پوائنٹس کی فتح ، KO فتح، TKO فتح، جمع کرانے سے فتح);
- جب مقابلہ ختم ہو جائے گا (فاصلہ طے کرنے کے لئے لڑیں ؛ مقابلہ 1st راؤنڈ میں ختم ہو جائے گا ؛ 2nd راؤنڈ میں ؛ 3rd میں گول) گول جس میں مقابلہ ختم ہوتا ہے شرط کے تصفیہ کے مقاصد کے لئے اکاؤنٹ میں لیا جائے گا. اگر مقابلہ پوائنٹس کی فتح سے ختم ہوتا ہے ۔ مارکیٹ فاصلے پر جانے کے لئے لڑائی کے طور پر طے کی جائے گی ۔

10.63. یو ایف سی 4. اسٹریٹ فائٹ

1. یو ایف سی 4. اسٹریٹ فائٹ ایک لائیو اسٹریم ملٹی پلیئر گیم ہے جو ایم ایم اے کے قواعد پر عمل پیرا ہے ۔
2. تمام شرطیں ایونٹ کے اختتام کے بعد طے ہوجاتی ہیں ۔
3. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
4. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
5. اگر عملے کے ممبران کوئی غلطی کرتے ہیں یا کسی بھی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے جب شرط قبول کی جاتی ہے (مثال کے طور پر. مشکلات میں واضح غلط نشانات ، کھیلوں/لائیو میں ظاہر ہونے والی مشکلات کے درمیان تضادات حصوں اور ایک شرط پرچی وغیرہ میں.), یا اگر کوئی دوسرا اشارہ ہے کہ شرط قبول کی گئی ہے غلط طور پر ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
6. پری میچ اور لائیو دونوں شرطیں قبول کی جاتی ہیں ۔ تمام یو ایف سی 4. اسٹریٹ فائٹ میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
7. 7. **قواعد:**
   - ایک لڑاکا ایک راؤنڈ میں ہر جیت کے لئے ایک پوائنٹ سے نوازا جاتا ہے.
   - اگر ایک راؤنڈ ڈرا میں ختم ہوتا ہے تو ، نہ ہی لڑاکا کو کوئی پوائنٹس دیئے جاتے ہیں ۔
   - 5 راؤنڈ جیتنے والا پہلا لڑاکا میچ کا فاتح ہے ۔
8. 8. **جیت طریقہ تعریفیں:**
   - رضاکارانہ جمع کرانے (جمع کرانے) – جمع کرانے کی طرف سے ایک جیت ہولڈ.
   - ناک آؤٹ (KO) - جب کوئی لڑاکا قانونی ہڑتال کے نتیجے میں بے ہوش ہو جاتا ہے ۔
   - (Technical Knockout (TKO – جب کسی تیسرے فریق کی طرف سے لڑائی روک دی جاتی ہے جنگجو اب جاری نہیں رہ سکتے ۔

- ڈرا ۔ جب ایک راؤنڈ ختم ہوتا ہے کیونکہ راؤنڈ کے لیے مختص وقت ختم ہو جاتا ہے ۔
- جیت کے طریقہ کار کے بارے میں تنازعات ایونٹ آرگنائزر اور فائنل کے ذریعہ طے کیے جائیں گے ۔ نتیجہ ویڈیو سٹریم میں اسکور بورڈ پر دکھایا جائے گا.

9. 9. **مندرجہ ذیل شرطیں پورے میچ پر رکھی جا سکتی ہیں (شرطیں کے مطابق طے کی جاتی ہیں**
   - میچ کا حتمی اسکور):
   - جیت
   - کل (اوور/انڈر)
   - انفرادی کل (اوور/انڈر)
   - کل کو (اوور / انڈر)
   - کل ٹی کے او (اوور / انڈر)
   - کل جمع کرانے کا انعقاد (over / under)
10. 10. مندرجہ ذیل شرطیں ایک راؤنڈ پر رکھی جا سکتی ہیں (شرطیں اسکور کے مطابق طے کی جاتی ہیں راؤنڈ کے):
    - راؤنڈ میں جیت
    - راؤنڈ میں جیتنے کا طریقہ (ناک آؤٹ ، تکنیکی ناک آؤٹ ، جمع کرانے)
    - راؤنڈ میں پہلے/دوسرے لڑاکا کی جیت کا طریقہ (ناک آؤٹ ، تکنیکی ناک آؤٹ ، جمع کرانے)

10.64. ٹینکوں کی دنیا

ورلڈ آف ٹینکس میں ملٹی پلیئر گیم کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔

1. ایونٹ ختم ہونے کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
2. زیادہ سے زیادہ داؤ کا تعین بک میکر ہر انتخاب کے لیے انفرادی طور پر کرتا ہے ۔
3. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
4. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے قبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہے کھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئے غلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
5. غیر کھیلوں کے طرز عمل کی صورت میں جو جنگ کے نتائج کو متاثر کرتی ہے جیسے اتحادیوں یا ٹیم کے قتل کی مکمل عدم فعالیت ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے اور 1 (داؤ واپس کر دیا جائے گا) کے امکانات پر حل.
6. شرطیں میچ کے آغاز سے پہلے اور میچ کے دوران بھی قبول کی جاتی ہیں ۔ (لائیو شرط). تمام میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
7. ایک ٹیم جس نے مخالف ٹیم کی تمام گاڑیوں کو تباہ کر دیا ہے یا مخالف کو گرفتار کر لیا ہے ٹیم کی بنیاد فاتح قرار دیا جاتا ہے.
8. اگر ، میچ کے اختتام پر ، دونوں اڈوں پر قبضہ کر لیا جاتا ہے یا کسی بھی ٹیم نے تمام گاڑیوں کو تباہ نہیں کیا ہے دستیاب وقت میں مخالف ٹیم میں سے ، قرعہ اندازی کا اعلان کیا جاتا ہے ۔
9. شرط multiplayer آن لائن کھیل "ٹینک کی دنیا" ، ٹیم میں بے ترتیب جنگ پر قبول کیا جاتا ہے اراکین کو بے ترتیب طور پر منتخب کیا جاتا ہے.
10. ہر ٹیم کی طرف سے اسکور پوائنٹس کی تعداد مخالف ٹیم کی تعداد کے برابر ہے گاڑیاں کسی بھی طرح تباہ ہو گئیں

-

11. **مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:**
    - جیت;
    - معذور;
    - کل (اسکور کی بنیاد پر);
    - اڈے پر قبضہ کریں ۔

10.65 . ایسپورٹس ٹینس

ایسپورٹس ٹینس میں ملٹی پلیئر گیم (ٹینس سمیلیٹر) کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔

1. ایونٹ ختم ہونے کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
2. زیادہ سے زیادہ داؤ کا تعین بک میکر ہر انتخاب کے لیے انفرادی طور پر کرتا ہے ۔
3. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
4. ایک میچ ایک سیٹ پر مشتمل ہوتا ہے ۔
5. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے قبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہے کھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئے غلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
6. شرطیں میچ کے آغاز سے پہلے اور میچ کے دوران بھی قبول کی جاتی ہیں ۔ (لائیو شرط). تمام ای سپورٹس ٹینس میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
7. **مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں ۔ معذور اور کل شرط کھیلوں پر آباد ہیں**.
    - جیت;
    - معذور;
    - کل (اوور/انڈر);
    - انفرادی کل (اوور / انڈر);
    - درست اسکور;
    - کل بھی / عجیب;
    - کھیل میں جیت.

10.66 . ڈوٹا 2

1. ڈوٹا 2 میں ملٹی پلیئر گیم کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. 2. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے قبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہے کھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئے غلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
3. 3. شرطیں میچ کے آغاز سے پہلے اور میچ کے دوران بھی قبول کی جاتی ہیں ۔ (لائیو شرط). تمام میچز آن لائن

اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔

4. 4. نقشے کے فاتح یا میچ کے فاتح کا اعلان تخت یا گٹھ جوڑ کے بعد کیا جاتا ہے مخالف ٹیم گر گئی ہے.
5. 5. اگر میچ 15 منٹ سے بھی کم وقت تک جاری رہتا ہے تو اسے ترک کردیا جائے گا ۔
6. 6. اگر کسی کھلاڑی نے 15 منٹ سے پہلے کھیل چھوڑ دیا تو میچ کو ترک کردیا جائے گا ۔ گزر چکے ہیں ۔
7. 7. اگر کوئی کھلاڑی 15 منٹ سے پہلے آف لائن ہو جائے تو میچ کو ترک کر دیا جائے گا ۔ گزر گیا اور بعد میں کھیل کو مکمل طور پر چھوڑ دیتا ہے.
8. 8. ایک میچ ترک کر دیا جائے گا اگر کھلاڑیوں میں سے ایک پہلے 15 میں غیر فعال ہو جاتا ہے کھیل کے منٹ اور بعد میں یہ اعلان کیا جاتا ہے کہ کھلاڑی نے پہلے 20 کے اندر کھیل چھوڑ دیا منٹ.
9. 9. ایک یا کئی کھلاڑیوں کو اس کی تکمیل سے پہلے کھیل چھوڑ دینا چاہئے ، لیکن کھیل کے 15 منٹ کے بعد گزر چکے ہیں ، داؤ واپس نہیں کیا جائے گا ۔ میچ پر شرط کسی بھی صورت میں طے کی جائے گی ۔
10. 10. ایک بے ترتیب میچ آن لائن اسٹریم کیا جاتا ہے ۔ حقیقی بے ترتیب کھلاڑی حصہ لیتے ہیں ۔
11. **مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:**
    - W1 اور W2-ایک ٹیم جس نے مخالف ٹیم کے تخت کو تباہ کر دیا ہے فاتح قرار دیا جاتا ہے;
    - ایک میچ کے اختتام پر دونوں ٹیموں کی طرف سے مجموعی طور پر frags کے اوپر/نیچے - frags کی مشترکہ تعداد;
    - Frags ، ریس ٹو-وہ ٹیم جو پہلے frags کی مخصوص تعداد تک پہنچتی ہے جیت جاتی ہے;
    - روشن کو کون شکست دے گا-گاہک کو پیش گوئی کرنی چاہیے کہ کون سی ٹیم سب سے پہلے شکست دے گی روشن;
    - پہلا خون- گاہک کو پیش گوئی کرنی چاہیے کہ کون سی ٹیم سب سے پہلے ٹوٹ جائے گی;
    - ہیرو منتخب کیا جائے گا. تمام چننے کے بعد شرطیں طے ہوجاتی ہیں (10 ہیرو);
    - ٹاور گرنے () سیکنڈ / بعد () سیکنڈ-پہلے ٹاور کے بعد شرط طے کی جاتی ہے تباہ ، بشرطیکہ میچ ترک نہ کیا گیا ہو;
    - پہلا ٹاور لینے کے لئے دیپتمان / خوفناک – پہلے ٹاور کو نیچے اتارنے کے بعد شرط لگائی جاتی ہے بشرطیکہ کہ میچ ترک نہیں کیا گیا ہے. جو ٹیم پہلے ٹاور کھو دیتی ہے اسے سمجھا جائے گا ۔ شکست دی.

10.67 . کیڑے

1. کیڑے میں ملٹی پلیئر ٹرن بیسڈ گیم (ایک سمیلیٹر) کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. چار کیڑے پر مشتمل دو ٹیمیں مختلف ہتھیاروں کے خلاف استعمال کرنے کے لئے متبادل موڑ لیتی ہیں ۔ ایک دوسرے.
3. مقصد مخالف ٹیم کو تباہ کرنا ہے ۔
4. دو ٹیموں کے درمیان جنگ پر شرط قبول کی جاتی ہے ۔ ایک میچ ٹیموں میں سے ایک تک جاری رہتا ہے جیتتا ہے.
5. ایونٹ ختم ہونے کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
6. زیادہ سے زیادہ داؤ کا تعین بک میکر ہر انتخاب کے لیے انفرادی طور پر کرتا ہے ۔
7. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
8. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے قبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہے کھیلوں/لائیو

حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئے غلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔

9. معذور ، کل اور درست سکور مارکیٹوں پر شرط طے کی جاتی ہیں frags کی تعداد کے تابع کیڑے کی طرف سے رنز.
10. ایک ٹیم جس میں کم از کم ایک کیڑا زندہ ہے جیتتا ہے اگر مخالف ٹیم پر تمام کیڑے تھے ہلاک.
11. اگر دونوں ٹیموں کے آخری زندہ کیڑے ایک ہی موڑ میں مر جائیں تو کھیل ڈرا میں ختم ہوتا ہے ۔
12. **مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:**
    - جیت;
    - معذور;
    - کل (اوور/انڈر);
    - کل (یہاں تک کہ/عجیب);
    - درست اسکور

10.68. ای سپورٹس. مارشل آرٹس. ڈبلیو ڈبلیو ای

ورلڈ ریسلنگ انٹرٹینمنٹ میں ایک پیشہ ور ریسلنگ سمیلیٹر کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔

1. ایونٹ ختم ہونے کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
2. زیادہ سے زیادہ داؤ کا تعین بک میکر ہر انتخاب کے لیے انفرادی طور پر کرتا ہے ۔
3. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
4. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے قبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہے کھیلوں/لائیو
حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئے غلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
5. شرطیں میچ کے آغاز سے پہلے اور میچ کے دوران بھی قبول کی جاتی ہیں ۔ (لائیو شرط). WWE کے تمام میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
6. ایک کشتی کی انگوٹی ایک بلند پلیٹ فارم ہے جو رسیوں سے باڑ لگا ہوا ہے ۔
7. **مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:**

- جیت. وہ پہلوان جو چیمپئن شپ بیلٹ لیتا ہے یا اس کیس کے اوپر رقم اٹھائی جاتی ہے انگوٹی فاتح قرار دیا جاتا ہے.
- آئٹم لیا جائے گا – ہاں/نہیں ۔ کیا انگوٹھی کے نیچے سے کوئی چیز لی جائے گی ؟
- سیڑھی پر لڑو – ہاں / نہیں۔ سیڑھی پر پہلا دھچکا شمار ہوتا ہے ، بشرطیکہ دونوں پہلوان سیڑھی پر ہیں اور اسے انگوٹھی کے اندر رکھا گیا ہے ۔
- ٹیبل ٹوٹ جائے گا۔ہاں/نہیں. میز کو ٹوٹا ہوا سمجھا جاتا ہے اگر یہ ٹکڑوں میں ٹوٹ جائے ۔ نہیں ٹیبل کو ٹوٹا ہوا سمجھا جاتا ہے اگر اس کی ٹانگیں نیچے جوڑ دی جائیں ۔ نیچے سے لی گئی ایک ٹوٹی ہوئی میز انگوٹی شمار نہیں کرے گا.
- دوسری سیڑھی لی جائے گی۔ہاں/نہیں ۔ رنگ میں دو سیڑھیاں ہیں ۔ ایک سیڑھی جس میں ہے ایک سے زیادہ بار انگوٹھی میں پھینک دیا گیا ہے اسے ایک سیڑھی سمجھا جاتا ہے ۔
- اقدامات ٹوٹ جائیں گے۔ہاں/نہیں ۔ انگوٹی کے کناروں میں اقدامات مکمل طور پر ٹوٹ جائیں گے اس

شرط کے درست ہونے کے لیے ۔

Wwe آئرن (عورت/مرد)

1. Wwe آئرن ویمن ، WWE آئرن مین ریسلنگ میچ سمیلیٹر اسٹریمز۔
2. ایونٹ کے اختتام کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
3. دو مخالفین کے مابین لڑائی پر شرط قبول کی جاتی ہے ۔ ہر لڑائی 10 منٹ تک جاری رہے گی ۔
4. فاتح سب سے زیادہ پوائنٹس والا پہلوان ہوگا ۔ اگر دونوں پہلوانوں کی تعداد برابر ہے پوائنٹس ، میچ ڈرا ہوگا۔
5. زیادہ سے زیادہ داؤ کا تعین بک میکر ہر مارکیٹ کے لیے الگ سے کرتا ہے ۔
6. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
7. کیا عملے کے ارکان کو کوئی غلطی کرنی چاہئے یا اگر کسی سافٹ ویئر کی ناکامی اس وقت ہوتی ہے شرط قبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت ظاہر کھیلوں/لائیو حصوں میں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا کسی دوسرے اشارے ہونا چاہئے شرط کو غلط طریقے سے قبول کرنے کے بعد ، بک میکر اس طرح کے شرط کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
8. شرط صرف زندہ قبول کی جاتی ہے ۔ تمام گیمز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
9. **دستیاب مارکیٹیں:**
    - جیت
    - ڈبل موقع
    - کل
    - انفرادی کل
    - کل اوور / انڈر
    - معذور
    - صفر سے جیت

10.69 . ایسپورٹس کرکٹ

1. پانچ 5 میچ (ایسپورٹس کرکٹ) میں ایک اننگز ہوتی ہے جس میں ہر ٹیم زیادہ سے زیادہ پانچ بولنگ کرتی ہے ۔ اوور. ایک اوور چھ ترسیل پر مشتمل ہے.
2. میچ شروع ہونے سے پہلے ، ڈرا (ٹاس) منعقد کیا جاتا ہے اور فاتح ٹیم فیصلہ کرتی ہے کہ بیٹنگ کرنا ہے یا کرنا ہے سب سے پہلے میدان.
3. بیٹنگ کرنے والی پہلی ٹیم پانچ مکمل اوورز کے دوران یا 5 تک رنز بنانے کی کوشش کرتی ہے وکٹیں کھو گئیں۔ مخالف ٹیم پھر بیٹنگ کرتی ہے جب تک کہ وہ اپنے مخالفین سے زیادہ رنز نہیں بناتی ۔ , یا جب تک چھ چھ ترسیل کے پانچ اوورز ہر ایک کھیلے گئے ہیں یا 5 وکٹیں کھو گئے ہیں.
4. جس ٹیم نے زیادہ رنز بنائے ہیں اسے فاتح سمجھا جاتا ہے ۔ اگر دونوں ٹیموں نے ایک گول کیا ہے برابر تعداد میں رنز ، ٹیم جس نے کم وکٹیں کھو دی ہیں (یعنی کم بیٹسمین تھے) مسترد) فاتح سمجھا جاتا ہے. اگر دونوں ٹیموں کے پاس برابر تعداد میں رنز اور برابر ہیں ۔ وکٹوں کی تعداد ہار گئی ، میچ ڈرا پر ختم ہوا ۔
5. جب میچ میں کل پر شرط لگائی جاتی ہے تو ، ٹیم کے مجموعی ، اوورز میں مجموعی اور فی ترسیل کے مجموعی طور پر طے ہوجاتے ہیں, ٹیموں کی طرف سے اسکور کردہ رنز کی تعداد شمار ہوتی ہے ، بشمول کسی بھی اضافی.
6. "کل چار" مارکیٹ پر شرط طے کی جاتی ہے جس سے ترسیل کی تعداد کے تابع ہے ٹیم نے اضافی کو چھوڑ کر

بالکل چار رنز بنائے ۔ چار رنز بنائے جا سکتے ہیں یا تو جب گیند کم از کم ایک بار زمین کو مارنے کے بعد میدان کے فریم تک پہنچ جاتا ہے (اور اس طرح نہیں کیا گیا ہے فیلڈنگ ٹیم کی طرف سے پکڑا) یا جب بیٹسمین چار رنز اسکور کرتے ہیں جبکہ گیند کھیل میں ہے۔

7. "کل چھ" مارکیٹ پر شرط طے کی جاتی ہے جس سے ترسیل کی تعداد کے تابع ہے ٹیم نے ایکسٹرا کو چھوڑ کر بالکل چھ رنز بنائے ۔ چھکے یا تو اسکور کیا جا سکتا ہے جب ایک گیند کو مارا جاتا ہے میدان کی حد ایک بیٹسمین کی طرف سے گیند زمین کو چھونے کے بغیر یا جب بیٹسمین اسکور چھ رنز جبکہ گیند کھیل میں ہے۔
8. جب "سب سے زیادہ افتتاحی شراکت داری" مارکیٹ پر شرط طے کی جاتی ہے تو ، رنز بنائے جاتے ہیں (سوائے اضافی) پہلے بیٹسمین کو برطرف کرنے سے پہلے شمار کریں گے۔ اگر کسی بلے باز کو برخاست نہیں کیا گیا تو ، متعلقہ ٹیم کی افتتاحی شراکت داری کا نتیجہ رنز کی کل تعداد ہوگی ٹیم اضافی کو چھوڑ کر۔
9. ایونٹ ختم ہونے کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
10. زیادہ سے زیادہ داؤ کا تعین بک میکر ہر انتخاب کے لیے انفرادی طور پر کرتا ہے ۔
11. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
12. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے قبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہے کھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئے غلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔

10.70 . بگ بیش کرکٹ

1. بگ بیش کرکٹ میچ (ایک قسم کی ایسپورٹس کرکٹ) ہر ٹیم کے ساتھ ایک اننگ پر مشتمل ہوتا ہے بولنگ زیادہ سے زیادہ ایک اوور. ایک اوور چھ ترسیل پر مشتمل ہے۔

2. میچ شروع ہونے سے پہلے ، ڈرا (ٹاس) منعقد کیا جاتا ہے اور فاتح ٹیم فیصلہ کرتی ہے کہ بیٹنگ کرنا ہے یا کرنا ہے سب سے پہلے میدان.
3. وہ ٹیم جو پہلے بیٹنگ کرتی ہے وہ ایک مکمل اوور کے دوران رنز بنانے کی کوشش کرتی ہے ۔ پھر مخالف ٹیم اپنے مخالفین سے زیادہ رنز بنانے تک یا چھ ترسیل تک بیٹ کرتی ہے ۔ ہر ایک کھیلا گیا ہے۔
4. جس ٹیم نے زیادہ رنز بنائے ہیں اسے فاتح سمجھا جاتا ہے ۔ اگر دونوں ٹیموں کے برابر ہے رنز کی تعداد ، میچ ڈرا میں ختم ہوتا ہے ۔
5. جب میچ میں کل پر شرط لگائی جاتی ہے تو ، ٹیم کے مجموعی ، اوورز میں مجموعی اور فی ترسیل کے مجموعی طور پر طے ہوجاتے ہیں, ٹیموں کی طرف سے اسکور کردہ رنز کی تعداد شمار ہوتی ہے ، بشمول کسی بھی اضافی.
6. "کل چار" مارکیٹ پر شرط طے کی جاتی ہے جس سے ترسیل کی تعداد کے تابع ہے ٹیم نے اضافی کو چھوڑ کر بالکل چار رنز بنائے ۔ چار رنز بنائے جا سکتے ہیں یا تو جب گیند کم از کم ایک بار زمین کو مارنے کے بعد میدان کے فریم تک پہنچ جاتا ہے (اور اس طرح نہیں کیا گیا ہے فیلڈنگ ٹیم کی طرف سے پکڑا) یا جب بیٹسمین چار رنز اسکور کرتے ہیں جبکہ گیند کھیل میں ہے۔
7. "کل چھ" مارکیٹ پر شرط طے کی جاتی ہے جس سے ترسیل کی تعداد کے تابع ہے ٹیم نے ایکسٹرا کو چھوڑ کر بالکل چھ رنز بنائے ۔ چھکے یا تو اسکور کیا جا سکتا ہے جب ایک گیند کو مارا جاتا ہے میدان کی حد ایک بیٹسمین کی طرف سے گیند زمین کو چھونے کے بغیر یا جب بیٹسمین اسکور چھ رنز جبکہ گیند کھیل میں ہے۔
8. جب "سب سے زیادہ افتتاحی شراکت داری" مارکیٹ پر شرط طے کی جاتی ہے تو ، رنز بنائے جاتے ہیں (سوائے اضافی) پہلے بیٹسمین کو برطرف کرنے سے پہلے شمار کریں گے۔ اگر کسی بلے باز کو برخاست نہیں کیا گیا تو ،

متعلقہ ٹیم کی افتتاحی شراکت داری کا نتیجہ رنز کی کل تعداد ہوگی ٹیم اضافی کو چھوڑ کر.

9. ایونٹ ختم ہونے کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
10. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
11. اسٹیک کی حدود کو بغیر کسی پیشگی اطلاع کے بک میکر کے ذریعہ تبدیل کیا جاسکتا ہے ۔
12. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے قبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہے کھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئے غلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔

10.71. مرٹل کمبٹ ایکس

1. مرٹل کمبیٹ ایکس میں ملٹی پلیئر گیم کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. دو جنگجوؤں کے درمیان میچ پر شرط لگائی جاتی ہے ۔ ایک میچ پانچ جیت تک جاری رہتا ہے ، لہذا راؤنڈ کی زیادہ سے زیادہ تعداد نو ہے.
3. ایونٹ ختم ہونے کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
4. لڑاکا جو اپنے مخالف کو مارتا ہے اسے فاتح سمجھا جاتا ہے ۔
5. زیادہ سے زیادہ داؤ کا تعین بک میکر ہر انتخاب کے لیے انفرادی طور پر کرتا ہے ۔
6. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
7. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے قبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہے کھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئے غلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
8. جنگجوؤں پر شرط صرف زندہ قبول کی جاتی ہے. کھیل آن لائن سٹریم کیا جاتا ہے.
9. **مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں**
    - **راؤنڈ میں:**
        - راؤنڈ میں جیت;
        - گول دورانیہ* (اوور / انڈر);
        - راؤنڈ میں بے عیب فتح۔ایک بے عیب فتح وہ جگہ ہے جہاں فاتح نے کوئی برقرار نہیں رکھا ہےان کے مخالف یا کسی بھی خود کو نقصان پہنچانے والے نقصان سے نقصان (کبھی کبھی ایک لڑاکا زخمی ہوسکتا ہےخاص طور پر سفاکانہ حملہ کرتے ہوئے خود) ۔ "بے عیب فتح" کا جملہندی کے اختتام سے پتہ چلتا ہے کہ فاتح کی طرف سے ایک بے عیب فتح حاصل کی گئی ہے;
        - ختم ہونے والی حرکت کی قسم: بربریت ، ہلاکت ، یا کوئی نہیں (ایک گروہ کو مارنے کو ہلاکت سمجھا جاتا ہے) ۔
        - * راؤنڈ کی مدت کا مطلب ہے سیکنڈ کی تعداد جو لڑائی شروع ہونے کے بعد سے گزر چکی ہے ۔ یہ نمبر کا حساب اس نمبر کو کاٹ کر کیا جاتا ہے جس پر ٹائمر 90 سیکنڈ سے رک جاتا ہے (شروع میں ٹائمر پر معیاری نمبر) ۔ مثال کے طور پر ، اگر الٹی گنتی 74 پر رک جاتی ہے تو ، اس کی مدتراؤنڈ 9074=16 سیکنڈ ہے.
    - **ٹورنامنٹ میں:**
        - ٹورنامنٹ میں جیت;

- کل (اوور/انڈر);
- لڑاکا کا انفرادی کل (اوور / انڈر);
- اقسام کے لحاظ سے کل فنشنگ حرکتیں (اوور/انڈر) ۔

10.72. ایسپورٹس ہینڈ بال

1. ایسپورٹس ہینڈ بال میں ملٹی پلیئر گیم (ہینڈ بال سمیلیٹر) کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. ایونٹ ختم ہونے کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
3. زیادہ سے زیادہ داؤ کا تعین بک میکر ہر انتخاب کے لیے انفرادی طور پر کرتا ہے ۔
4. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
5. شرطیں باقاعدہ وقت پر قبول کی جاتی ہیں ۔
6. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےکھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
7. شرطیں میچ کے آغاز سے پہلے اور میچ کے دوران بھی قبول کی جاتی ہیں ۔ (لائیوشرط). تمام ای سپورٹس ہینڈ بال میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
8. **مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں (باقاعدہ وقت):**
    - جیت;
    - معذور;
    - کل (اوور/انڈر);
    - انفرادی کل (اوور ، انڈر);
    - کل بھی / عجیب;
    - ڈبل موقع.

10.73. روئنگ، سیلنگ

1. رینگنا. تمام شرطیں اس سے قطع نظر کھڑی ہوں گی کہ کون سی ٹیم یا روور حصہ لیتا ہے ۔ اگر کوئی مقابلہ منسوخ کر دیا جاتا ہے تو ، تمام شرطیں باطل سمجھی جائیں گی سوائے ان مارکیٹوں کے جن کے پاسپہلے ہی طے کیا گیا ہے ۔ فاتحین کا تعین سرکاری نتائج کی بنیاد پر کیا جاتا ہے ، نظرانداز کرتے ہوئےکسی بھی بعد میں نااہلی. اگر کوئی پوڈیم پریزنٹیشن نہیں ہے تو ، سرکاری شائعنتائج استعمال کیے جائیں گے ۔
2. امریکہ کپ ریگاٹا. تمام شرطیں اس سے قطع نظر کھڑی ہوں گی کہ کون سی ٹیم/ملاح حصہ لیتا ہے ۔ کےفاتحین کا تعین سرکاری نتائج کی بنیاد پر کیا جاتا ہے ، کسی بھی بعد میں نظرانداز کرتے ہوئےنااہلی۔ اگر کوئی پوڈیم پریزنٹیشن نہیں ہے تو ، سرکاری شائع شدہ نتائج استعمال کیے جائیں گے.ریگاٹا میں فتح. ریس شروع ہونے کی صورت میں لیکن مکمل نہ ہونے کی صورت میں ، کھلاڑی/ٹیماگلے راؤنڈ میں ترقی یا فتح سے نوازا جا رہا ہے کے لئے فاتح سمجھا جائے گاتصفیہ کے مقاصد.
3. سیلنگ. تمام شرطیں اس سے قطع نظر کھڑی ہوں گی کہ کون سی ٹیم/ملاح حصہ لیتا ہے ۔ فاتحین ہیںسرکاری نتائج کی بنیاد پر طے شدہ ، کسی بھی بعد کی نااہلی کو نظر انداز کرنا ۔ اگر وہاں ہےکوئی پوڈیم پریزنٹیشن نہیں ،

سرکاری شائع شدہ نتائج استعمال کیے جائیں گے ۔ اگر کوئی انعام نہیں ہےتقریب ، شرط طے کی جائے گی جس کے تابع نااخت پہلے فنشنگ لائن کو عبور کرتا ہے ۔

10.74. ٹیک بال

1. میچز میں تین میں سے بہترین سیٹ ہوتے ہیں (زیادہ سے زیادہ سیٹ جو کھیلے جاسکتے ہیں وہ 3 ہیں) ۔
2. ہر سیٹ اس وقت تک کھیلا جاتا ہے جب تک کہ ایک کھلاڑی/ٹیم 20 پوائنٹس تک نہ پہنچ جائے ۔ پہلے دو سیٹ جیت سکتے ہیںکم از کم ایک پوائنٹ کا مارجن ۔ تیسرا سیٹ ٹائی کی صورت میں دو پوائنٹس سے جیتنا ضروری ہے (19:19) ۔
3. ہر کھلاڑی 4 خدمات کرتا ہے اور ایک کامیاب سروس مکمل کرنے کے لئے دو کوششیں کرتا ہے. کھلاڑیاپنے جسم کے کسی بھی حصے کو اپنے ہاتھوں کے علاوہ استعمال کر سکتے ہیں ۔ گیند بھی اوپر ہونا ضروری ہےجب سروس بنائی جاتی ہے تو Teqboard کی سب سے نچلی سطح ۔
4. ایک ریلی اس وقت تک جاری رہتی ہے جب تک کہ گیند یا تو فرش پر نہ اتر جائے یا کھیل کی سطح پر اچھال نہ جائے ۔ کھلاڑیوں کو ایک ریلی کے دوران ایک قطار میں دو بار ایک ہی جسم کے حصے کا استعمال کرتے ہوئے گیند کو چھو نہیں سکتا. ہر ایککھلاڑی زیادہ سے زیادہ 3 ٹچ لے سکتا ہے بشرطیکہ وہ گیند کو ایک ہی استعمال نہ کریں ۔ جسم کا حصہ ایک سے زیادہ بار ۔
5. اگر کسی خدمت کے دوران گیند جال سے ٹکراتی ہے یا کنارے کی گیند ہوتی ہے تو ، اس خدمت کو دہرانا پڑتا ہے ۔ اگرگیند جال سے ٹکراتی ہے اور اب بھی کوئی ٹچ لیا جاسکتا ہے ، کھیل جاری رہ سکتا ہے ۔
6. ایک کنارے کی گیند کی صورت میں ، ایک ریلی بار بار کیا جائے گا.
7. اگر کسی خدمت کے دوران گیند جال کو چھوتی ہے تو اس کے نتیجے میں غلطی ہوگی ۔
8. کھلاڑی لمبی خیالی لائن کو عبور کیے بغیر ہی گیند کو اپنی طرف سے واپس کرسکتے ہیں ۔ نیٹ کے.
9. گیند کو مخالف کی طرف لوٹاتے وقت ، گیند ہمیشہ نیٹ سے اوپر ہونی چاہیے ، چاہےہٹ Teqboard کی طرف سے بنایا گیا ہے.
10. ایک سروس پر لائنوں کے درمیان Teqboard سے 2 میٹر کے فاصلے پر بنایا جانا چاہئےTeqboard کی چوڑائی کے ساتھ فرش.

10.75. کنگ والی بال

1. کنگ والی بال میچوں میں تین کھلاڑیوں کی 2 ٹیمیں شامل ہیں (جن میں سے ہر ایک میں 12 سبس ہیں) ۔ ٹیمیںمتبادل کی لامحدود تعداد بنا سکتے ہیں.
2. میچز 13x6 میٹر کورٹ پر کھیلے جاتے ہیں جس کے وسط میں نیٹ ہوتا ہے ۔
3. میچز میں تین میں سے بہترین سیٹ ہوتے ہیں (زیادہ سے زیادہ سیٹ جو کھیلے جاسکتے ہیں وہ 3 ہیں) ۔ ہر سیٹ اس وقت تک کھیلا جاتا ہے جب تک کہ ایک ٹیم کم از کم دو پوائنٹس کے مارجن کے ساتھ 21 پوائنٹس تک نہ پہنچ جائے ۔ اگر اسکوربرابر ہے (20: 20) ، سیٹ اس وقت تک جاری رہتا ہے جب تک کہ ایک ٹیم کو دو پوائنٹس کی برتری حاصل نہ ہو ۔ اگر دونوں ٹیموں نے ایک سیٹ جیت لیا ہےہر ایک ، ایک ٹائی بریکر کھیلا جائے گا. دو پوائنٹس کی برتری کھولنے یا 15 پنٹس تک پہنچنے والی پہلی ٹیمیہ ٹائی بریک جیت جائے گا.
4. کنگ والی بال کے قواعد:
    - ٹیموں کو گیند کو کورٹ کے مخالف کی طرف لات مارنی ہوگی ۔

- ہر ٹیم کو پچ کے نصف حصے میں زیادہ سے زیادہ تین ٹچ کی اجازت ہے اورہر کھلاڑی صرف ایک ٹچ لے سکتا ہے ۔ اگر یہ حد سے تجاوز کر جائے تو ایک پوائنٹ دیا جائے گامخالف ٹیم.
- اگر کوئی کھلاڑی جال کو چھوتا ہے یا پاؤں کی غلطی کرتا ہے تو مخالف کو ایک پوائنٹ دیا جائے گاٹیم.
- اگر گیند کسی کھلاڑی کے ہاتھ کو چھوتی ہے تو مخالف ٹیم کو ایک پوائنٹ دیا جائے گا ۔
- اگر گیند فرش پر اترتی ہے تو مخالف ٹیم کو ایک پوائنٹ دیا جائے گا ۔
- اگر یہ عدالت کی حدود سے باہر اترتا ہے تو گیند کو کھیل سے باہر سمجھا جاتا ہے ۔
- اگر گیند جال سے ٹکراتی ہے اور عدالت کے دوسرے نصف حصے میں نہیں جاتی ہے تو اس کے نتیجے میںغلطی (ایک نقطہ اور خدمت دونوں مخالف ٹیم کو دی جائے گی) ۔ ٹیم جو اسکور کرتی ہےنقطہ کام کرے گا ۔

5. والی بال کے قواعد ریلیوں پر لاگو ہوتے ہیں ۔

10.76. ٹیکولی

1. میچز اس وقت تک کھیلے جاتے ہیں جب تک کہ ایک ٹیم دو سیٹ جیت نہ لے ۔ سیٹ ٹیموں میں سے ایک تک کھیلا جاتا ہے21 پوائنٹس جیت چکے ہیں. تیسرا سیٹ اس وقت تک کھیلا جاتا ہے جب تک کہ کسی ٹیم نے 15 پوائنٹس حاصل نہیں کیے ۔
2. کھیل والی بال کے روایتی قواعد کے مطابق کھیلا جاتا ہے جس میں تین قسم کے شاٹ (ڈی آئی جی) ہوتے ہیں,سیٹ اور سپائیک / ٹپ).
3. گیند کو کودنے یا کھڑے ہونے سے اسپیک کرنے کی اجازت قطری سائیڈ لائن کے پیچھے سے ہے ۔
   - گیند شفاف اسکرین کو چھو سکتی ہے جو ریلی کے دوران ٹیبل کو تقسیم کرتی ہے ، لیکن اگرگیند میز کے مخالف کی طرف ختم نہیں ہوتی ، اسے غلطی سمجھا جاتا ہے ۔
   - اسپیکنگ کی اجازت صرف لائنوں کے باہر سے ہے ، جبکہ ٹپنگ کی جاسکتی ہےٹیم کے کھیل کے علاقے میں کہیں بھی.
4. بہت سے لوگ اس بات کا تعین کرنے کے لئے تیار ہیں کہ کون سی ٹیم کھیل شروع کرتی ہے ۔ خدمت کرنے والی ٹیم وصول کرنے کے لئے سوئچ کرتی ہےہر دو پوائنٹس کے بعد خدمت کریں جو اسکور کیے جاتے ہیں ، سیٹ کے اختتام تک ، جب تک کہ ہر ٹیم کے پاس نہ ہو20 پوائنٹس (14 پوائنٹس 3rd سیٹ میں) ، یا جب تک خدمت کا اصول متعارف کرایا جاتا ہے جس کی ضرورت ہوتی ہےہر ایک پوائنٹ کے بعد ہی سوئچ جاری رکھنے کے لئے ٹیموں کی خدمت اور وصول کرنا ۔
   - اگر گیند شفاف اسکرین کو چھوتی ہے جو خدمت کے دوران کھیل کی میز کو تقسیم کرتی ہے ۔ یہ ایک غلطی سمجھا جاتا ہے (گیند مخالف ٹیم کو جاتا ہے).
5. ایک ٹیم کو ایک پوائنٹ دیا جاتا ہے جب گیند اپنے مخالف کی طرف سے میز سے ٹکراتی ہے اور پھر جاری رہتی ہے ۔ اپنے مخالف کے کھیل کے علاقے میں اترنے کے لئے.
   - ایک نقطہ دیا جاتا ہے جب ٹیموں میں سے ایک کودنے یا کھڑے ہونے سے گیند کو مارتا ہےمیز کے مخالف طرف اور دفاعی ٹیم اسے واپس نہیں کرتا.
6. مخالف ٹیم کے کھلاڑیوں کو چھونا ممنوع ہے ۔
7. میز کو چھونا ممنوع ہے ۔
8. بیس لائن کے باہر سے حملے ممنوع ہیں ۔

10.77. راکٹ لیگ

1. راکٹ لیگ میں ملٹی پلیئر آرکیڈ گیم کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. فٹ بال ، باسکٹ بال اور ہاکی پر شرط قبول کی جاتی ہے ۔
3. ایک ہی میچ پانچ منٹ تک جاری رہتا ہے ۔ سب سے زیادہ گول کرنے والی ٹیم کو فاتح سمجھا جاتا ہے ۔ جبٹیمیں برابر گول اسکور کرتی ہیں ، میچ ڈرا میں ختم ہوتا ہے ۔
4. ایونٹ ختم ہونے کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
5. زیادہ سے زیادہ داؤ کا تعین بک میکر ہر انتخاب کے لیے انفرادی طور پر کرتا ہے ۔
6. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
7. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےکھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
8. راکٹ لیگ پر شرط ایک میچ کے آغاز سے پہلے کے ساتھ ساتھ کے دوران کے دوران قبول کر رہے ہیںایک میچ (لائیو شرط). تمام میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
9. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
    - جیت ، ڈرا;
    - ڈبل موقع;
    - معذور;
    - کل (اوور/انڈر);
    - ٹیم کل (اوور/انڈر);
    - کل (یہاں تک کہ/عجیب).

10.78. میدان جنگ

1. میدان جنگ میں ایک ملٹی پلیئر گیم (ایک سمیلیٹر) کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. دو ٹیموں کے درمیان جنگ پر شرط قبول کی جاتی ہے ۔ ایک ٹیم ختم ہونے تک ایک میچ جاری رہتا ہےکمک ٹکٹ.
3. ایک ہی دور کی مدت تین گھنٹے تک محدود ہے ۔ کسی بھی ٹیم کو ختم نہیں ہونا چاہئےکمک ٹکٹ اس وقت ، سب سے زیادہ اسکور والی ٹیم جیت جاتی ہے ۔
4. زیادہ سے زیادہ داؤ کا تعین بک میکر ہر انتخاب کے لیے انفرادی طور پر کرتا ہے ۔
5. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
6. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےکھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
7. ٹیموں پر شرط صرف براہ راست قبول کی جاتی ہے ۔ کھیل آن لائن سٹریم کیا جاتا ہے.
8. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:

- جیت;
- کل (اوور / انڈر) (باقی ٹکٹوں کی تعداد);
- ٹیم کل (اوور/انڈر);
- کل (یہاں تک کہ/عجیب);
- پوائنٹس کی دوڑ۔

10.79. لاٹری

1. جب تک کہ دوسری صورت میں بیان نہیں کیا جاتا ہے ، بونس کو چھوڑ کر ، تمام شرطیں مرکزی قرعہ اندازی کے نتیجے پر طے ہوتی ہیںگیندوں.
2. کیا سرکاری شیڈول شروع ہونے کے بعد قرعہ اندازی میں تاخیر یا 12 گھنٹے سے زیادہ ملتوی کرنا چاہئے ؟ وقت کسی بھی وجہ سے ، تمام شرطیں باطل سمجھی جائیں گی ۔
3. قرعہ اندازی کا آغاز وقت "کھیلوں" کے حصے میں ظاہر ہوتا ہے ۔
4. اگر کسٹمر تکنیکی مشکلات کی وجہ سے ڈرا دیکھنے کے قابل نہیں ہے ، لیکن اس کا نتیجہقرعہ اندازی سرکاری ماخذ پر پوسٹ کی جاتی ہے ، ایسی قرعہ اندازی کو سرکاری سمجھا جائے گا ۔
5. نتیجہ سوال میں لاٹری ڈرا کی آفیشل ویب سائٹ پر دیکھا جا سکتا ہے ۔
6. مختلف لاٹریوں پر مشکلات کو ایک دوسرے کے ساتھ نہیں جوڑا جا سکتا ، اور نہ ہی انہیں جوڑا جا سکتا ہےدیگر واقعات پر مشکلات کے ساتھ.
7. راکٹ بنگو لاٹری۔ قرعہ اندازی 4 راؤنڈ میں ہوتی ہے ، 35 ویں قرعہ اندازی نمبر تک ۔ اگرقرعہ اندازی کے منتظم کے ذریعہ تیار کردہ نمبروں کی مقدار کو تبدیل کیا جاتا ہے ، اس قرعہ اندازی پر رکھی گئی تمام شرطیں"1"کے اختلافات میں آباد کیا جائے.

10.80. ایسپورٹس رگبی

ایسپورٹس رگبی میں ایک ملٹی پلیئر گیم (رگبی سمیلیٹر) کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔

رگبی پندرہ

1. 15 کھلاڑیوں کی دو ٹیموں کی خاصیت والے روایتی رگبی میچوں پر شرط قبول کی جاتی ہے ۔
2. ایک میچ دو 40 منٹ کے نصف (باقاعدہ وقت) پر مشتمل ہوتا ہے ۔ اگر گیند اندر ہونے کے دوران وقت ختم ہو جائے ۔ کھیلیں ، میچ اس وقت تک جاری رہتا ہے جب تک کہ گیند "مردہ" نہ ہو ، یعنی جب گیند مردہ گیند کی لکیر کو عبور کرتی ہے یاایک کھلاڑی کی طرف سے آگے بڑھا.
3. کوشش کریں (5 پوائنٹس): ایک کوشش اس وقت کی جاتی ہے جب حملہ آور کھلاڑی گیند کو گول کے علاقے میں گراؤنڈ کرتا ہے,جو گول لائن (گول ایریا میں شامل ہے) اور ڈیڈ بال لائن کے درمیان ہے ۔ ایک کوشش شمار ہوتی ہےاگر کوئی کھلاڑی گیند کو اپنے ہاتھ میں تھامے ہوئے سیٹی سے زمین کو چھوتا ہے ، یا گیند کو دباتا ہےکمر سے گردن تک ان کے جسم کے کسی بھی حصے کے ساتھ زمین شامل ہے ۔ جب ایک کوشش کی جاتی ہے,اسکورنگ ٹیم کو تبادلوں کی کک کی کوشش کرنی پڑتی ہے اور اضافی پوائنٹس حاصل کرنا پڑتے ہیں ۔ ;
4. ایک سزا کی کوشش (5 پوائنٹس) سے نوازا جاتا ہے اگر کھلاڑی ایک کوشش کر سکتا تھا لیکن اس سے روک دیا گیا تھاایک مخالف کی بدسلوکی کی طرف سے ایسا کرنا. گول پوسٹوں کے درمیان سزا کی کوششیں کی جاتی ہیں ،

جوتبادلوں کی کک اسکور کرنا آسان بناتا ہے ۔ ;

5. تبادلوں (2 پوائنٹس): اگر کوئی ٹیم کوشش کرتی ہے تو ، وہ کامیابی کے ساتھ اضافی پوائنٹس اسکور کرسکتی ہےتبدیلی کی کوشش ۔ ایک کھلاڑی گیند کو اس کے مطابق رکھتا ہے جہاں گیند تھیایک کوشش کے لئے گراؤنڈ اور ان کے مخالفین کے گول پر گیند کو لات مارتا ہے. ایک تبدیلی سمجھا جاتا ہےکامیاب اگر گیند کراس بار کے اوپر اور دونوں عمودی کے درمیان گزرتی ہے ۔ ایک ہی وقت میں,مخالف ٹیم کے کھلاڑیوں کو ان کے اپنے گول کے علاقے میں ہونا ضروری ہے;
6. ایک جرمانہ کک (3 پوائنٹس): ریفری کچھ خلاف ورزیوں کے لئے جرمانہ (جگہ) کک دے سکتا ہےقوانین کے. گیند اس مقام پر رکھی گئی ہے جہاں خلاف ورزی ہوئی ہے اور ایککھلاڑی اپنے مخالفین کے گول پر گیند کو لات مارتے ہیں ۔ ایک گول ایک ہی قواعد کے مطابق اسکور کیا جاتا ہےتبدیلی;
7. ایک ڈراپ گول (3 پوائنٹس): اگر گیند کھیل میں ہے تو ، کوئی بھی کھلاڑی اسے گول پر لات مار سکتا ہے ۔ ایک کھلاڑی کا ارادہڈراپ گول کرنے کے لیے گیند کو زمین پر گرانا چاہیے اور گیند کے بعد اپنے پاؤں سے لات مارنا چاہیے ۔ زمین سے اچھالتا ہے ۔ کھلاڑیوں کے لئے اپنے ہاتھوں سے براہ راست گولی مارنا ممنوع ہے ۔

رگبی لیگ (این آر ایل)

1. قومی رگبی لیگ میچوں میں شرط قبول کی جاتی ہے جس میں 13 کھلاڑیوں کی دو ٹیمیں شامل ہیں ۔
2. ایک میچ دو 40 منٹ کے نصف (باقاعدہ وقت) پر مشتمل ہوتا ہے ۔ ایک "کوشش" ایک ٹیم میں پوائنٹس اسکور جب ہےان گول ایریا اور چار پوائنٹس کے قابل ہے ۔
3. جب ایک کوشش کی جاتی ہے تو ، اسکورنگ ٹیم تبدیلی کی کوشش کرتی ہے ۔ گیند کے ساتھ لائن میں رکھا جاتا ہےاس مقام سے سائیڈ لائن جہاں گیند کو آسان فاصلے پر گراؤنڈ کیا گیا تھا ، جس کے بعدتبدیلی کی کوشش کی جاتی ہے.
4. ایک کامیاب تبادلوں کی قیمت دو پوائنٹس ہے ۔ پوائنٹس بھی ایک سزا کک کے ساتھ اسکور کیا جا سکتا ہے (2پوائنٹس) یا ایک 'ڈراپ گول' (زمین سے اچھالنے کے بعد گیند کی ایک کھیل میں کک) ، جو ہے1 پوائنٹ کے قابل.
5. اگر میچ باقاعدہ وقت میں ڈرا پر ختم ہوتا ہے تو ، اوور ٹائم کے دو 5 منٹ کی مدت ہوتی ہے ۔ کے'گولڈن پوائنٹ' کا اصول ایسے معاملات میں لاگو ہوتا ہے ، جس کا مطلب ہے کہ جو ٹیم پہلے پوائنٹس حاصل کرتی ہے وہ جیت جاتی ہے ۔
6. اگر اوور ٹائم کے ان ادوار کے اختتام پر اسکور برابر ہے تو ، میچ ڈرا میں ختم ہوتا ہے ۔

رگبی سیونز

1. ورلڈ رگبی میچوں میں شرط قبول کی جاتی ہے جس میں 7 کھلاڑیوں کی دو ٹیمیں شامل ہیں ۔
2. ایک میچ دو 7 منٹ کے نصف پر مشتمل ہوتا ہے.
3. وہ ٹیم جس نے اپنے مخالفین سے زیادہ پوائنٹس حاصل کیے ہیں اسے فاتح سمجھا جاتا ہے ۔ پوائنٹسکامیاب کارروائیوں کے لئے نوازا جاتا ہے.
4. کوشش کریں (5 پوائنٹس): ایک کوشش اس وقت کی جاتی ہے جب حملہ آور کھلاڑی گیند کو گول کے علاقے میں گراؤنڈ کرتا ہے ۔
5. تبادلوں (2 پوائنٹس): جب ایک کوشش کی جاتی ہے تو ، اسکورنگ ٹیم تبادلوں کی کوشش کرتی ہے ۔ ایککھلاڑی گیند کو اس کے مطابق رکھتے ہیں جہاں کوشش کی گئی تھی اور گیند کو ان پر لات مارتے ہیں ۔ مخالفین کا مقصد. ایک تبدیلی کامیاب سمجھا جاتا ہے اگر گیند دونوں کے ذریعے گزرتا ہےسیدھے اور کراس بار کے اوپر ۔

6. ایک جرمانہ کک (3 پوائنٹس): ریفری سنگین کے لئے جرمانہ (جگہ) کک دے سکتا ہےقوانین کی خلاف ورزی ۔ گیند اس مقام پر رکھی گئی ہے جہاں خلاف ورزی ہوئی ہے ، اورایک کھلاڑی اپنے مخالفین کے گول پر گیند کو لات مارتا ہے ۔ ایک گول اسی کے مطابق کیا جاتا ہے ۔ تبادلوں کے طور پر قواعد;
7. ڈراپ گول (3 پوائنٹس) ایک بار جب یہ زمین سے اچھال جاتا ہے تو گول پر گیند کی ایک ان پلے کک ہوتی ہے ۔
8. اگر کسی کھلاڑی کو پیلا کارڈ ملتا ہے تو اسے 2 منٹ کے لیے معطل کر دیا جائے گا ۔
9. اگر کسی کھلاڑی کو سرخ کارڈ دکھایا جاتا ہے تو ، انہیں باہر بھیج دیا جائے گا اور میچ میں مزید حصہ نہیں لیں گے ۔
10. اگر میچ باقاعدہ وقت میں ڈرا پر ختم ہوتا ہے تو میچ کا نتیجہ ڈرا ہوتا ہے ۔

عمومی قواعد

1. ایونٹ ختم ہونے کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
2. زیادہ سے زیادہ داؤ کا تعین بک میکر ہر انتخاب کے لیے انفرادی طور پر کرتا ہے ۔
3. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
4. اگر عملے کے ممبران کوئی غلطی کرتے ہیں یا کسی بھی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے جب شرط قبول کی جاتی ہے (مثال کے طور پر.مشکلات میں واضح غلط نشانات ، کھیلوں/لائیو میں ظاہر ہونے والی مشکلات کے درمیان تضاداتحصوں اور شرط پرچی ، وغیرہ میں.), یا اگر کوئی دوسرا اشارہ ہے کہ شرط قبول کی گئی ہےغلط طور پر ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
5. پری میچ اور لائیو دونوں شرطیں قبول کی جاتی ہیں ۔ تمام ایرگبی میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
6. **مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:**
    - **باقاعدہ وقت سمیت:**
        - جیت
        - ڈبل موقع
        - کل (اوور/انڈر)
        - ٹیم کل (اوور/انڈر)
        - معذور
        - صفر سے جیت
        - پوائنٹس کی صحیح تعداد (ایک میچ میں)
        - دونوں ٹیمیں اسکور کرنے کے لئے
        - HT-FT
        - ہر نصف میں اسکور
    - **اوور ٹائم سمیت:**
        - جیت
        - 'این' پوائنٹس کی دوڑ
        - سب سے پہلے پوائنٹس اسکور کرنے کے لئے
        - پوائنٹس اسکور کرنے کے لئے آخری
        - کل کوششیں (اوور / انڈر)
        - کل ڈراپ گولز (اوور/انڈر)

10.81. ایسپورٹس امریکی فٹ بال

1. ایسپورٹس امریکی فٹ بال میں ایک ملٹی پلیئر گیم (ایک امریکی فٹ بال) کی اسٹریمنگ شامل ہےسمیلیٹر)
2. روایتی امریکی فٹ بال پر شرط قبول کی جاتی ہے ، جہاں ہر ٹیم کے 11 ممبر ہوتے ہیں ۔
3. ایونٹ ختم ہونے کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
4. زیادہ سے زیادہ داؤ کا تعین بک میکر ہر انتخاب کے لیے انفرادی طور پر کرتا ہے ۔
5. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
6. اگر میچ باقاعدہ وقت میں ڈرا میں ختم ہوتا ہے تو ، اوور ٹائم ہوتا ہے ۔ اس صورت میں ، تمام شرطیں ہوں گیااوور ٹائم سمیت آباد.
7. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےکھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
8. شرطیں میچ کے آغاز سے پہلے اور میچ کے دوران بھی قبول کی جاتی ہیں ۔ (لائیوشرط). تمام ای سپورٹس امریکی فٹ بال میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
9. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
    - جیت;
    - ٹیم معذور;
    - کل(اوور / انڈر)

10.82. ایسپورٹس ریلی

1. ایسپورٹس ریلی میں ریلی سمیلیٹر کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. ایونٹ ختم ہونے کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
3. زیادہ سے زیادہ داؤ کا تعین بک میکر ہر انتخاب کے لیے انفرادی طور پر کرتا ہے ۔
4. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےکھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
5. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
    - "ریس کا فاتح" حتمی درجہ بندی میں 1st جگہ لینے والے ڈرائیور کو سمجھا جائے گافاتح.
    - "میچ اپس" گاہک کو پیش گوئی کرنی چاہیے کہ دو نامی ڈرائیوروں میں سے کون ختم کرے گا ۔ حتمی درجہ بندی میں اعلی.
    - "اعلی ہونا (3Way)". گاہک کو پیش گوئی کرنی چاہیے کہ تین نامی ڈرائیوروں میں سے کون سا ہے ۔ حتمی درجہ بندی میں اعلی ختم ہو جائے گا.
    - "ریس میں فائنل پوزیشن". گاہک کو پیش گوئی کرنی چاہیے کہ نام کس پوزیشن پر ہے ۔ ڈرائیور حتمی درجہ بندی میں لے جائے گا.
    - "ٹاپ 3 میں" کسٹمر کو پیش گوئی کرنی چاہئے کہ آیا ڈرائیور ٹاپ 3 میں ختم ہوگا یا نہیں ۔

10.83. ایسپورٹس گالف

1. ایسپورٹس گولف میں گولف سمیلیٹر کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. ایونٹ ختم ہونے کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
3. زیادہ سے زیادہ داؤ کا تعین بک میکر ہر انتخاب کے لیے انفرادی طور پر کرتا ہے ۔
4. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےکھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
5. دو کھلاڑی ایک میچ میں حصہ لیتے ہیں اور ہر ایک کو چار سوراخ کھیلنا پڑتا ہے ۔
6. وہ کھلاڑی جو کم سے کم اسٹروک میں چاروں سوراخ مکمل کرتا ہے اسے فاتح سمجھا جاتا ہے ۔ اگر دونوں کھلاڑی برابر تعداد میں اسٹروک کرتے ہیں تو ، میچ ڈرا میں ختم ہوتا ہے ۔
7. جو کھلاڑی ایک ہی سوراخ مکمل کرتے ہوئے کم اسٹروک مارتا ہے اسے جیت سمجھا جائے گا ۔ وہ سوراخ۔ اگر دونوں کھلاڑی برابر تعداد میں اسٹروک کرتے ہیں تو ، انہیں برابر سمجھا جائے گا ۔
8. چار سوراخوں میں سے ہر ایک کو ایک برابر تفویض کیا جاتا ہے ۔ برابر اسٹروک کی تعداد ہے جو ایک کھلاڑی کو لازمی ہےقواعد کے مطابق سوراخ مکمل کرنے کے لئے بنائیں. ہر سوراخ کے برابر میز میں دکھایا گیا ہےنتائج. گاہک "کل اوور/انڈر پار" مارکیٹ پر شرط لگا سکتا ہے ۔
9. میچ کا نتیجہ حتمی اعدادوشمار کی میز کے مطابق طے کیا جاتا ہے ۔ کے ساتھ کوئی مسئلہ نہیںگیم گرافکس کے نتیجے میں شرطوں کی منسوخی ہوگی ۔

10.84. ایسپورٹس بیس بال

1. ایسپورٹس بیس بال میں ایک ملٹی پلیئر گیم (بیس بال سمیلیٹر) کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. روایتی قسم کے بیس بال پر شرط قبول کی جاتی ہے جہاں ہر ٹیم کے نو ممبر ہوتے ہیں ۔
3. ایونٹ ختم ہونے کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
4. زیادہ سے زیادہ داؤ کا تعین بک میکر ہر انتخاب کے لیے انفرادی طور پر کرتا ہے ۔
5. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
6. اگر کوئی میچ باقاعدہ وقت (تین اننگز) میں ڈرا میں ختم ہوتا ہے تو ، ایک اضافی اننگ ہوتی ہے ۔ اس میںکیس ، اضافی اننگز سمیت تمام شرطیں طے کی جائیں گی ۔
7. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےکھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
8. شرطیں میچ کے آغاز سے پہلے اور میچ کے دوران بھی قبول کی جاتی ہیں ۔ (لائیوشرط). تمام میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
9. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
    - جیت;
    - ٹیم معذور;

- کل (اوور/انڈر);
- ٹیم کل.

10.85. اسٹریٹ فائٹر V

1. اسٹریٹ فائٹر V میں ملٹی پلیئر گیم کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. دو جنگجوؤں کے درمیان میچ پر شرط قبول کی جاتی ہے ۔ ایک میچ دو فتوحات تک جاری رہتا ہے ؛ راؤنڈ کی زیادہ سے زیادہ تعداد تین ہے.
3. ایونٹ ختم ہونے کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
4. لڑاکا جس نے اپنے مخالف کو مار ڈالا ہے اسے فاتح سمجھا جائے گا ۔
5. زیادہ سے زیادہ داؤ کا تعین بک میکر ہر انتخاب کے لیے انفرادی طور پر کرتا ہے ۔
6. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
7. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےکھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
8. جنگجوؤں پر شرط صرف براہ راست قبول کی جاتی ہے ۔ تمام میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
9. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
   - **راؤنڈ میں:**
     - راؤنڈ میں جیت;
     - گول دورانیہ (اوور/انڈر)*;
     - "راؤنڈ پی میں جیت" ـ فاتح کو اپنے حریف سے کوئی نقصان نہیں ہوتا ہے;
     - راؤنڈ (V) میں باقاعدہ جیت ؛
     - فنشنگ موو کی قسم: EX (بہتر خصوصی اقدام) ، C (چارج موو) ، CA (تنقیدی فن) ۔ کےفائننگ موو ٹائمر کے قریب اسکرین کے اوپری حصے میں ظاہر ہوتا ہے ۔

     * راؤنڈ کی مدت کا مطلب ہے سیکنڈ کی تعداد جو لڑائی شروع ہونے کے بعد سے گزر چکی ہے ۔ یہنمبر کا حساب اس نمبر کو کاٹ کر کیا جاتا ہے جس پر ٹائمر 99 سیکنڈ سے رک جاتا ہے (شروع میں ٹائمر پر معیاری نمبر) ۔ مثال کے طور پر ، اگر الٹی گنتی 59 پر رک جاتی ہے تو ، اس دور کی مدت 99-59=40 سیکنڈ ہوگی ۔

10.86. زلزلہ 4

1. زلزلے 4 میں ایک ملٹی پلیئر گیم کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. موت کا مقابلہ. ایک راؤنڈ پانچ منٹ تک جاری رہتا ہے ۔ جس کھلاڑی نے سب سے زیادہ مخالفین کو ہلاک کیا ہے وہ ہوگافاتح سمجھا جاتا ہے.
3. اگر فاتح ایک راؤنڈ کے اختتام پر تعین کرنے کے لئے ناممکن ہے (مثال کے طور پر اگر معروف کھلاڑیوں کو ہےمخالفین کی ایک برابر تعداد ہلاک), دو منٹ کی اضافی مدت کھیلی جاتی ہے ۔
4. اضافی وقت میں ، فاتح کا تعین اسی طرح کیا جاتا ہے جیسے باقاعدہ وقت میں (یعنی کھلاڑی)جس نے سب سے

زیادہ مخالفین کو قتل کیا ہے).

5. زیادہ سے زیادہ داؤ کا تعین بک میکر ہر انتخاب کے لیے انفرادی طور پر کرتا ہے ۔
6. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
7. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےکھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
8. صرف زندہ شرطیں قبول کی جاتی ہیں ۔ تمام میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
9. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
    - باقاعدہ وقت فاتح;
    - میچ کا فاتح;
    - کیا اوور ٹائم ہوگا؟
    - انفرادی کل Frags.

10.87. کال آف ڈیوٹی

1. کال آف ڈیوٹی میں ملٹی پلیئر گیم (ایک سمیلیٹر) کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. چھ کھلاڑیوں کی لڑائی پر شرط قبول کی جاتی ہے ۔ ایک ہی میچ چھ منٹ تک جاری رہتا ہے ۔
3. ایونٹ ختم ہونے کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
4. زیادہ سے زیادہ داؤ کا تعین بک میکر ہر انتخاب کے لیے انفرادی طور پر کرتا ہے ۔
5. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
6. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےکھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
7. "فاتح" مارکیٹ. فاتح زیادہ تر frags کی طرف سے ماپا جاتا ہے. اگر کھلاڑی برابر ہیں ، فاتح ہےاموات کی کم سے کم تعداد سے طے شدہ ۔
8. کھلاڑی کل۔ایک کھلاڑی کی کل تعداد frags.
9. نتیجہ کا تعین اسٹریمنگ کے دوران دکھائے جانے والے ٹیبل کے مطابق کیا جاتا ہے ۔
10. صرف زندہ شرطیں قبول کی جاتی ہیں ۔ تمام میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔

10.88. ہیرتھ اسٹون

1. HearthStone ایک multiplayer کھیل کی سٹریمنگ شامل ہے.
2. ایک میچ شروع ہونے کے طور پر جلد ہی دونوں کھلاڑیوں کو ان کے شروع ہونے والے ہاتھوں کو اپنی طرف متوجہ کرنے کے لئے سمجھا جاتا ہے.
3. پہلی جیت تک آرام دہ اور پرسکون میچ کھیلے جاتے ہیں ۔
4. زیادہ سے زیادہ داؤ کا تعین بک میکر ہر انتخاب کے لیے انفرادی طور پر کرتا ہے ۔

5. بک میکر پیشگی اطلاع کیے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
6. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےکھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
7. اگر میچ کا حتمی نتیجہ طے کرنا ناممکن ہے تو ، داؤ واپس کردیئے جاتے ہیں ۔ مارکیٹوں پر شرطجو پہلے ہی طے ہوچکے ہیں وہ طے ہوجائیں گے ۔
8. آرام دہ اور پرسکون میچ کا نتیجہ اسٹریمنگ/ویڈیو ریکارڈنگ کی بنیاد پر طے کیا جائے گا ۔
9. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
    - جیت۔فاتح وہ کھلاڑی ہے جو دشمن کے ہیرو کو تباہ کرتا ہے;
    - کل (اوور/انڈر) ۔ فاتح کے ہیلتھ پوائنٹس کی تعداد کے علاوہ کوچ باقی ہےمیچ کا اختتام;
    - کل استعمال شدہ راز۔میچ کے دوران دونوں کھلاڑیوں کے ذریعہ کھیلے گئے "خفیہ" کارڈوں کی تعداد;
    - کل استعمال شدہ منتر۔میچ کے دوران دونوں کھلاڑیوں کے ذریعہ کھیلے جانے والے" ہجے " کارڈوں کی تعداد;
    - استعمال شدہ کل منینز۔ایک کے دوران دونوں کھلاڑیوں کے ذریعہ کھیلے گئے "منین" کارڈوں کی تعدادمیچ;
    - میز پر رکھی کل افسانوی کارڈ – دونوں کی طرف سے ادا کردہ افسانوی کارڈ کی تعدادمیچ کے دوران کھلاڑی (لیجنڈری کارڈز کو اوپر والے ڈریگن سے سجایا جاتا ہے) ۔
    - کارڈ کی قیمت X میز پر رکھی گئی – ہاں/نہیں – گاہک کو پیش گوئی کرنی چاہیے کہ آیا کارڈبیان کردہ قیمت میچ کے دوران کھیلی جائے گی ۔
10. کیا پہلے استعمال شدہ کارڈز (بشمول افسانوی کارڈز) کو گیم بورڈ میں واپس کرنا چاہیے ، یہمندرجہ ذیل مارکیٹوں کے حل کے لئے کارڈ کو دوسری بار اکاؤنٹ میں نہیں لیا جائے گا:"کل Minions استعمال کیا "اور"میز پر رکھی کل افسانوی کارڈ".
11. ایک اور منین کی طرف سے بلایا Minions کے تصفیہ کے لئے اکاؤنٹ میں نہیں لیا جائے گا"کل Minions استعمال کیا" مارکیٹ.

10.89 . ایسپورٹس لاکروس

1. ایسپورٹس لاکروس میں ایک ملٹی پلیئر گیم (ایک لاکروس سمیلیٹر) کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. ایونٹ ختم ہونے کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
3. زیادہ سے زیادہ داؤ کا تعین بک میکر ہر انتخاب کے لیے انفرادی طور پر کرتا ہے ۔
4. بک میکر پیشگی اطلاع کیے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
5. اوور ٹائم کو چھوڑ کر باقاعدہ وقت پر شرط قبول کی جاتی ہے ۔
6. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےکھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
7. شرط میچ کے آغاز سے پہلے اور میچ کے دوران (براہ راست شرط) قبول کی جاتی ہے ۔ تمام ای سپورٹسلاکروس میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
8. سب سے زیادہ اسکور والی ٹیم کو فاتح سمجھا جائے گا ۔ دونوں ٹیموں کے اسکور چاہئےبراہر ہو ، میچ ڈرا میں

ختم ہوتا ہے اور اوور ٹائم ہوتا ہے ۔

9. اگر سزا کے علاقے سے باہر شاٹ بنایا جاتا ہے تو ، ٹیم کو دو پوائنٹس ملتے ہیں ۔
10. ایک واقعہ ختم ہونے کے بعد نصف پر شرط طے کی جاتی ہے.
11. دستیاب مارکیٹیں:
    - جیت;
    - ڈبل موقع;
    - معذور;
    - کل(اوور ؛ انڈر);
    - کل (یہاں تک کہ ؛ عجیب);
    - انفرادی کل (اوور/انڈر);
    - () پوائنٹس کی دوڑ.

10.90 . کھڑی

1. Steep میں موسم سرما کے انتہائی کھیلوں کے سمیلیٹر کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. ہر کھیل میں چار کھلاڑی باری باری پرفارم کرتے ہیں ۔
3. مندرجہ ذیل مارکیٹوں میں ہر کھلاڑی پر شرط قبول کی جاتی ہے: پوائنٹس اسکور ؛ اور ایک کے لئے لیا وقتچیلنج کو مکمل کرنے کے لئے کھلاڑی. جب کھلاڑی چیلنج مکمل کرلیتا ہے تو شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔ اور واقعہ ختم ہونے کے بعد ۔
4. سب سے زیادہ اسکور والے کھلاڑی کو اسکور کے لحاظ سے ٹورنامنٹ کا فاتح سمجھا جائے گا ۔
5. جو کھلاڑی چیلنج کو تیزی سے مکمل کرتا ہے اسے ٹورنامنٹ کا فاتح سمجھا جائے گاوقت.
6. زیادہ سے زیادہ داؤ کا تعین بک میکر ہر انتخاب کے لیے انفرادی طور پر کرتا ہے ۔
7. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
8. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےکھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
9. صرف زندہ شرطیں قبول کی جاتی ہیں ۔ میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
10. **دستیاب شرط:**
    - پوائنٹس کی طرف سے ٹورنامنٹ میں جیت;
    - وقت پر ٹورنامنٹ میں جیت;
    - انفرادی کل اسکور پوائنٹس (اوور / انڈر);
    - انفرادی کل چیلنج کا وقت (اوور/انڈر);
    - کل اسکور پوائنٹس (اوور/انڈر);
    - کل چیلنج کا وقت (اوور/انڈر);
    - پوائنٹس کے لحاظ سے میچ اپ;
    - چیلنج وقت کی طرف سے میچ اپ.

    * چیلنج کا وقت ابتدائی لائن چھوڑنے سے لے کر فائنل لائن کو عبور کرنے تک کی مدت کے طور پر اندازہ لگایا جاتا ہے ۔

10.91. کراس فٹ گیمز

فاتح پر شرط قبول کی جاتی ہے ۔ ٹورنامنٹ میں شامل کھیلوں کی فہرست کئی شائع کی جاتی ہےکھیل شروع ہونے سے چند گھنٹے پہلے اور اس میں غیر معمولی کھیل ہو سکتے ہیں ۔ کراس فٹ گیمز میں شامل ہیںمرد اور خواتین کھلاڑیوں ، ٹیموں اور ماسٹرز کے لئے مقابلوں.

اگر کوئی خاص کھلاڑی ٹورنامنٹ میں حصہ لینے میں ناکام رہتا ہے تو ، اس کھلاڑی پر شرط لگائی جائے گی1 کی مشکلات (داؤ واپس کر دیا جائے گا) ۔

10.92. ایسپورٹس فلور بال

1. ایسپورٹس فلور بال میں ملٹی پلیئر گیم (فلور بال سمیلیٹر) کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. روایتی فلور بال میچوں پر شرط قبول کی جاتی ہے ، جہاں ہر ٹیم کے چھ کھلاڑی ہوتے ہیں ۔
3. تمام شرطیں میچ ختم ہونے کے بعد طے ہوجاتی ہیں ۔
4. زیادہ سے زیادہ داؤ کا تعین بک میکر ہر انتخاب کے لیے انفرادی طور پر کرتا ہے ۔
5. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
6. شرطیں باقاعدہ وقت پر قبول کی جاتی ہیں ۔
7. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےکھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
8. شرطیں میچ کے آغاز سے پہلے اور میچ کے دوران (براہ راست شرطیں) قبول کی جاتی ہیں ۔ تمام ای سپورٹسفلور بال میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
9. دستیاب شرطوں کی اقسام:
    - جیت;
    - ٹیم معذور;
    - کل(اوور ؛ انڈر);
    - ٹیم کل.

10.93. ایسپورٹس فارمولا 1

1. Esports F1 میں فارمولا 1 سمیلیٹر کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. ریس ختم ہونے کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
3. زیادہ سے زیادہ داؤ کا تعین بک میکر ہر انتخاب کے لیے انفرادی طور پر کرتا ہے ۔
4. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےکھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح

کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔

5. دستیاب مارکیٹیں:
   - "ریس کا فاتح – ۔ گاہک کو پیش گوئی کرنی چاہیے کہ کون سا ڈرائیور پہلی جگہ لے گاحتمی درجہ بندی.
   - "میچ اپس – ۔ صارف کو پیش گوئی کرنی چاہئے کہ نامزد ڈرائیوروں میں سے کون زیادہ ہوگاحتمی درجہ بندی.
   - "رہنماؤں کے بغیر جیت" ۔ گاہک کو پیش گوئی کرنی چاہئے کہ کون سا ڈرائیور پہلی جگہ لے گادو پسندیدہ کو چھوڑ کر حتمی درجہ بندی.
   - "ٹیم میں ٹاپ ڈرائیور" – صارف کو پیش گوئی کرنی چاہئے کہ کون سا ڈرائیور ان سے زیادہ ہوگاٹیم کے ساتھی.
   - "ریس میں فائننگ پوزیشن – ۔ گاہک کو ڈرائیور کی پوزیشن کی پیش گوئی کرنی چاہیےحتمی درجہ بندی.
   - "ٹاپ 3 میں" – صارف کو پیش گوئی کرنی چاہئے کہ آیا ڈرائیور ٹاپ 3 میں ختم ہوگا ۔

10.94. ای سپورٹس ناراض پرندے

1. ای اسپورٹس اینگری برڈز میں ویڈیو گیم کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔ کھیل کا مقصد ہٹ کرنا ہےسبز خنزیر جو مختلف ڈھانچے پر پرندوں کو پھینکنے والے شاٹ سے لانچ کرکے ظاہر ہوتے ہیں ۔
2. شرط 30 سطحوں (نقشے) پر مشتمل کھیل پر رکھی جاتی ہے ۔ اگر کوئی کھلاڑی نقشہ کھو دیتا ہے تو ، کھیلختم ہوتا ہے.
3. اگر کسی شرط کو کسی خاص سطح پر رکھا جاتا ہے ، لیکن کوئی کھلاڑی اس تک پہنچنے میں ناکام رہتا ہے ، تو یہ شرط مشکلات پر طے ہو جائے گی1 (رقم کی واپسی)
4. کھیل ختم ہونے کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
5. زیادہ سے زیادہ داؤ کا تعین بک میکر ہر انتخاب کے لیے انفرادی طور پر کرتا ہے ۔
6. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
7. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےکھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
8. شرطیں میچ کے آغاز سے پہلے اور میچ کے دوران (براہ راست شرطیں) قبول کی جاتی ہیں ۔ تمام کھیل ہیںآن لائن سٹریم.
9. دستیاب مارکیٹیں:
   - کل پوائنٹس (تمام کھلے نقشوں پر حاصل کردہ پوائنٹس کی تعداد);
   - کل ستارے (تمام کھلے نقشوں پر حاصل کردہ ستاروں کی تعداد);
   - کل نقشے (تمام مکمل نقشوں کی تعداد);
   - نقشہ ، کل پوائنٹس;
   - نقشہ ، کل ستارے.

10.95. ناانصافی 2

1. ناانصافی 2 میں ملٹی پلیئر گیم کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. تین جنگجوؤں کی دو ٹیموں کے درمیان لڑائیوں پر شرط قبول کی جاتی ہے ۔ ایک میچ دو جیت تک رہتا ہے,زیادہ سے زیادہ تین راؤنڈ کے ساتھ.
3. ایونٹ ختم ہونے کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
4. سب سے زیادہ فتوحات حاصل کرنے والی ٹیم کو فاتح سمجھا جائے گا ۔
5. زیادہ سے زیادہ داؤ کا تعین بک میکر ہر انتخاب کے لیے انفرادی طور پر کرتا ہے ۔
6. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
7. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےکھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
8. صرف جنگجوؤں پر براہ راست شرط قبول کی جاتی ہے ۔ گیمز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
9. دستیاب شرط:
    - راؤنڈ میں جیت;
    - ٹورنامنٹ میں جیت;
    - کل راؤنڈ.

10.96 . پیساپالو

1. پیساپالو فن لینڈ میں کھیلا جانے والا ایک بیٹ اور بال کھیل ہے ۔
2. شرطیں باقاعدہ وقت پر قبول کی جاتی ہیں ۔ براہ مہربانی ملاحظہ کریں http://www.pesis.fi کھیل کے ایک جائزہ کے لئے.

10.97 . ٹیکن VII

1. ٹیکن ملٹی پلیئر گیم کا ایک سلسلہ ہے ۔
2. دو جنگجوؤں کی لڑائیوں پر شرط قبول کی جاتی ہے ۔ کھیل 5 جیت تک کھیلا جاتا ہے ، زیادہ سے زیادہ 9 واحدراؤنڈ.
3. تمام شرطیں پورے وقت کے اختتام پر نتیجہ پر طے ہوتی ہیں ۔
4. فاتح کھلاڑی مخالف کو ہلاک کر دیا ہے.
5. بیٹنگ کمپنی کے ذریعہ ہر ایونٹ کے لئے زیادہ سے زیادہ داؤ طے کیا جاتا ہے ۔
6. داؤ کو بغیر کسی اطلاع اور وجوہات کے محدود کیا جاسکتا ہے ۔
7. اگر کمپنی کا عملہ شرط قبول کرنے میں غلطیاں کرتا ہے (بیٹنگ کی فہرست میں واضح غلط نشانات,کھیلوں کی لائن اور شرط وغیرہ کے درمیان مشکلات کا مماثلت نہیں ہے ۔) یا غیر منصفانہ کھیل کے کوئی ثبوت موجود ہیں,شرط پر موجودہ قواعد کی خلاف ورزی قبول کرنے کے ساتھ ساتھ دیگر دلائل کی تصدیقشرطوں کی غلطیاں ، بک میکرز کمپنی اس طرح کے شرطوں کا اعلان کرنے کا حق محفوظ رکھتی ہےاصطلاحات باطل.
8. شرط صرف لائیو میں قبول کی جاتی ہے ۔ تمام میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
9. **دستیاب شرط:**

- **گول پر:**
  - راؤنڈ میں جیت;
  - دورانیہ (ختم ؛ کے تحت) ;
- **ٹورنامنٹ پر**
  - ٹورنامنٹ میں جیت;
  - کل(اوور ؛ انڈر);
  - لڑاکا کا کل (اوور/انڈر);
  - لڑاکا کی معذوری (ختم ؛ کے تحت);
  - کل راؤنڈ (عجیب ، یہاں تک کہ) ۔

* گول دورانیے کا مطلب ہے سیکنڈ کی تعداد جو راؤنڈ شروع ہونے کے بعد سے گزر چکی ہے ۔ یہنمبر کا حساب اس نمبر کو کاٹ کر کیا جاتا ہے جس پر ٹائمر 80 سیکنڈ سے رک جاتا ہے (شروع میں ٹائمر پر معیاری نمبر) ۔
مثال کے طور پر ، اگر الٹی گنتی 54 پر رک جاتی ہے تو ، راؤنڈ کی مدت 80–54=26 سیکنڈ ہے ۔

10.98. خصوصی شرط

1. موسم کی خصوصی. شہر کے مرکزی بین الاقوامی ہوائی اڈے پر ریکارڈ کی جانے والی برف پر لاگو ہوتا ہے ۔ 25 دسمبر کو موسم کا اسٹیشن۔ ایک سے زیادہ بین الاقوامی شہروں کے معاملے میںہوائی اڈے ، سالانہ مسافروں کی سب سے زیادہ تعداد کے ساتھ ہوائی اڈے کا استعمال کیا جائے گا.www.wunderground.com جنوری کے آخر تک نتیجہ کی تصدیق کرنی ہوگی ۔

10.99. پیشہ ورانہ کشتی

1. ٹورنامنٹ کے قواعد کی بنیاد پر مقابلہ کے اختتام کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔ اگرمقابلے میں حصہ لینے والوں کی تعداد بدل گئی ہے ، شرط نافذ ہے ۔
2. اگر کسی بھی مرحلے میں اضافی پہلوان یا ٹیمیں ٹورنامنٹ میں حصہ لیں تو ، تمام شرطیں باقی رہ جاتی ہیںطاقت میں. کوئی ٹورنامنٹ جیتنے یا فاتح قرعہ اندازی کی طرف سے مقرر کیا جاتا ہے چاہئے ، تمامشرط منسوخ کردی جائے گی ۔
3. اگر میچ ڈرا میں ختم ہوتا ہے تو پھر شرط 1 کے امکانات پر طے کی جائے گی (شرط کی عدم موجودگی میں)ایک ڈرا پر).
4. شرط"رنگ میں ظاہر ہونا" ۔ حساب کتاب مرکزی شو کی نشریات پر مبنی ہے ۔ ریسلر ، جو ایونٹ میں درج ہے ، کو رنگ میں داخل ہونا ضروری ہے ، لیکن اس میں حصہ لینے کی ضرورت نہیں ہےلڑو. میچوں کی تعداد کو تبدیل کرنے کی صورت میں ، کی ظاہری شکل کا شیڈولشرکاء ، رنگ میں پہلوان کی ظاہری شکل پر تمام شرطیں نافذ رہتی ہیں ۔
5. شرط"واقعہ میں مداخلت کرنا" ۔ پہلوان ایونٹ میں مداخلت کرنا ضروری ہے (اعتراض پر ہاتھ,جج وغیرہ کی توجہ ہٹائیں ۔) شروع گونگ اور کے اختتام کے سگنل کے درمیان مدت میںلڑو. اگر مداخلت کسی اور وقت ہوتی ہے ، تو اس نتائج کی شرط پر شرط ہوگی1 کے امکانات پر آباد. اگر حوالہ شدہ شریک کسی اضافی شریک یا ٹیم کو مارتا ہے جومیچ کو روکتا ہے ، شرط 1 کے امکانات پر طے کی جائے گی ۔

6. شرط"میچ میں مداخلت کرنا" ۔ حوالہ شدہ پہلوان کو اعلان کردہ شریک کو مارنا ہوگاابتدائی گونگ اور اس میچ میں لڑائی کے اختتام کے سگنل کے درمیان مدت ، تاکہاس کارروائی کو مدنظر رکھا جاتا ہے ۔ اگر حوالہ شدہ پہلوان کسی دوسرے پر اعلان کردہ مخالف کو مارتا ہےوقت ، پھر اس نتائج پر شرط "1"کے برابر مشکلات کے ساتھ طے کی جائے گی ۔ اگر حوالہ دیا گیا ہےپہلوان ایک اور میچ میں مداخلت کرتا ہے ، اس پر شرط میں یہ اکاؤنٹ میں نہیں لیا جائے گانتیجہ. اگر حوالہ دیا پہلوان ایک اضافی شریک یا ایک ٹیم کو مارتا ہے جو روکتا ہےمیچ ، اس نتائج پر شرط 1 کے امکانات پر طے کی جائے گی. اگر حوالہ میچ شروع نہیں ہوتا ہے,اس نتیجے پر شرط 1 کے امکانات پر طے کی جائے گی.
7. کسی بھی تبدیلی یا اصلاحات کی وجہ سے شرط تصفیہ میں کوئی تبدیلی نہیں کی جائے گیتقریب کے بعد تنظیموں کے انتظام

10.100 . کارڈ گیم "دورک"

1. Durak-2 کھلاڑیوں کے درمیان ایک مقبول کارڈ گیم ہے ۔ کارڈز 36 کارڈز کے ڈیک میں درجہ بندی: 6 ، 7 ، 8,9، 10 ، جے ، کیو، کے ، اے
2. اصطلاحات کی لغت:
   - ٹرمپ: ٹرمپ سوٹ سب سے زیادہ طاقتور ہے ، اور میز پر دوسرے سوٹ کو مارتا ہے ۔
   - کارڈوں کو پھینک دیا جاتا ہے ایک ایسی صورت حال ہے جب کھلاڑی نے حملہ آور کارڈوں کو شکست دی ہےٹیبل.
   - کارڈ لیا جاتا ہے ایک ایسی صورت حال ہے جب کھلاڑی پر جھوٹ بولنے والے کارڈوں کو شکست دینے کے قابل نہیں ہےمیز اور وہ میز پر تمام کارڈ لیتا ہے.
   - قرعہ اندازی کا اعلان کیا جاتا ہے اگر ڈیک میں مزید کارڈز نہ ہوں اور تمام کارڈز کو پیٹا جائے ۔ میںاس معاملے میں ، کھیل میں کوئی فاتح یا ہارے ہوئے نہیں ہیں ۔
3. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
   - کھلاڑی 1 جیتنے کے لئے / کھلاڑی 2 جیتنے / ڈرا کرنے کے لئے (کھلاڑی جیتتا ہے اگر اس کے ہاتھ میں کارڈ نہیں ہیںاور اس کے مخالف کو کھیل کے اختتام پر کارڈ کے ساتھ چھوڑ دیا جاتا ہے ؛ ایک ڈرا کا اعلان کیا جاتا ہے اگر دونوںکھلاڑیوں کے پاس کھیل کے اختتام پر اپنے ہاتھوں میں کارڈ نہیں ہوتے ہیں) ۔
   - کل راؤنڈ (راؤنڈ شروع ہوتا ہے جب کھلاڑیوں میں سے ایک حملہ کرنا شروع ہوتا ہے ، اور اس کے ساتھ ختم ہوتا ہےکارڈ پھینک دیا یا کارڈ لیا اگر دوسرے کھلاڑی حملہ کارڈ کو شکست نہیں دے سکتے ہیں).
   - کارڈ کے ساتھ ختم ہونے والے کل راؤنڈ (وہ راؤنڈ جس کے دوران کھلاڑی نہیں کرسکتا تھامیز پر پڑے کارڈز کو مارو) ۔
   - کارڈوں کے ساتھ ختم ہونے والے کل راؤنڈ (کارڈوں کے ساتھ ختم ہونے والے راؤنڈ) ۔
   - پہلا موڑ (سب سے کم ٹرمپ کارڈ والا کھلاڑی پہلا حملہ آور ہے ؛ اگر کسی بھی کھلاڑی کے پاس نہیں ہےٹرمپ کارڈ پھر بھی کھلاڑی 1 حملہ کرنا شروع کرتا ہے) ۔
   - ٹرمپ کا سوٹ۔
   - گول (کارڈ ضائع / کارڈ لیے گئے) – منتخب کردہ راؤنڈ کس نتیجے پر ختم ہوگا ۔
   - کھلاڑی ایک ہی درجہ کے 4 کارڈ رکھنے کے لئے (کھیل کے دوران کسی بھی وقت).
   - کھیل کے اختتام پر کھلاڑی کے کل کارڈ (ہارنے والے کے ہاتھ میں چھوڑے گئے کارڈوں کی تعداد ؛

اگرکھیل 0 کے برابر ڈرا میں ختم ہو گیا ہے).
- ڈیک سے آخری کارڈ کون لے گا (آخری کارڈ ایک ٹرمپ کارڈ ہے جس کا چہرہ میز پر رکھا گیا ہےڈیک کے نیچے).
- ڈیک میں آخری کارڈ چہرہ کارڈ یا اککا ہونا ۔
- کون ڈیک سے ٹرمپ اککا کھینچ لے گا ۔

4. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےکھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔

10.101 . کارڈ گیم

کارڈ گیم "21"

1. کارڈ گیم " 21 " کلاسک گیم کا ایک آپشن ہے ۔ کھیل کے آغاز میں ، کھلاڑی اورڈیلر کو مندرجہ ذیل موڑ سے ہر ایک کو دو کارڈ ملتے ہیں: پلیئر ڈیلر پلیئر ڈیلر ۔ اگر کوئیوہ پہلے دو کارڈوں کے ساتھ 21 پوائنٹس اسکور کرتے ہیں ، پھر کھیل ختم ہو گیا ہے اور پوائنٹس ہیںموازنہ. دوسری صورت میں کھلاڑی کو ایک کارڈ لینے کا حق ہے جب تک کہ وہ روکنے کا فیصلہ نہ کریں ، یاانہیں ہاتھ میں 5 کارڈ ملتے ہیں ، یا ہاتھ کی کل قیمت 21 کے برابر ہے ، یا وہ زیادہ اسکور کرتے ہیں21 پوائنٹس (ٹوٹ) سے زیادہ. اگر کھلاڑی ٹوٹ جاتا ہے تو ، وہ خود بخود ہار جاتے ہیں ۔ دیگر تمام معاملات میں ، ڈیلر ان کی باری لیتا ہے. اگر ڈیلر 17 پوائنٹس سے کم اسکور کرتا ہے اور انہیں 5 کارڈ سے کم ملتا ہے ۔ ,انہیں اضافی کارڈ لینا چاہئے ۔ ڈیلر کھڑا ہوسکتا ہے اگر وہ کھلاڑی سے زیادہ پوائنٹس اسکور کرے ۔ اگر ڈیلر 21 پوائنٹس سے زیادہ جاتا ہے ، تو وہ ہار جاتے ہیں ۔ دیگر تمام معاملات میں ، پوائنٹس کی طرف سے اسکورکھلاڑی اور ڈیلر کا موازنہ کیا جاتا ہے ۔ فاتح وہ ہے جس نے اپنے سے زیادہ پوائنٹس حاصل کیے ۔ مخالف ، اگر حریفوں کے پوائنٹس برابر ہیں ، تو ایک ڈرا ہے. "21" ایک معیار کے ساتھ کھیلا جاتا ہے36 کارڈ ڈیک. کارڈز کی درجہ بندی: 6, 7, 8, 9, 10, A ، K ، Q ، j. ان کی درجہ بندی کے مطابق کارڈ کی قیمت: 6,7, 8, 9, 10, 2, 3, 4, 11. "گولڈن پوائنٹ" ایک جیتنے والا مجموعہ ہے جب کھلاڑی / ڈیلراس کے ہاتھ میں دو ایسس (جو 21 کے طور پر شمار کیا جاتا ہے) رکھتا ہے.
2. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقتمختلف مقامات وغیرہ), یا شرط کے دیگر اشارے غلط طریقے سے قبول کیا جانا چاہئے ، بک میکر اس طرح کے شرطوں کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔ اگر کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے تو ، کھیلاس میں خلل پڑ سکتا ہے ، پھر تمام غیر طے شدہ شرطیں واپس کردی جائیں گی ۔
3. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
   - جیت
   - کل(اوور ؛ انڈر)
   - انفرادی کل(اوور ؛ انڈر)
   - 21 پوائنٹس بنائے جائیں گے (ہاں/نہیں)
   - ڈیلر / پلیئر 21 پوائنٹس اسکور کرنے کے لئے (ہاں/نہیں)
   - کیا"گولڈن پوائنٹ" ہوگا

- کھلاڑی / ڈیلر "گولڈن پوائنٹ"حاصل کرنے کے لئے
- ٹوٹ (ہاں/نہیں)
- ڈیلر / پلیئر ٹو بسٹ (ہاں/نہیں)
- ڈیل پر ختم ہونے والا کھیل (ہاں/نہیں)
- ڈیلر / پلیئر کارڈ حاصل کرنے کے لئے (سوٹ)
- ڈیلر / پلیئر کارڈ حاصل کرنے کے لئے (رینک)
- کارڈ حاصل کرنے کے لئے ڈیلر/پلیئر

کلاسیکی کارڈ گیم "21"

1. کھیل کے آغاز میں ، کھلاڑی اور ڈیلر کو ایک کارڈ ملتا ہے ۔ ڈیلر کا کارڈ رکھا گیا ہےمیز پر نیچے کا سامنا کرنا پڑتا ہے ، یہ ہے کہ ، کارڈ کی قیمت نظر نہیں آتی ہے. پھر کھلاڑی ایک لیتا ہےکارڈ جب تک کہ وہ رکنے کا فیصلہ نہ کریں ، یا انہیں ہاتھ میں 5 کارڈ ملیں ، یا ہاتھ کی کل قیمت یہ ہے21 کے برابر ، یا وہ 21 پوائنٹس (ٹوٹ) سے زیادہ اسکور کرتے ہیں ۔ اگر کھلاڑی 21 پوائنٹس اسکور کرتا ہے، وہخود کار طریقے سے جیت. اگر کھلاڑی ٹوٹ جاتا ہے ، وہ ہار جاتے ہیں. دوسرے تمام معاملات میں ، ڈیلر ان کو لے جاتا ہےموڑ. وہ اپنا پہلا کارڈ تبدیل کرتے ہیں اور اضافی کارڈ لیتے ہیں ۔ اگر ڈیلر سے کم اسکور کرتا ہے17 پوائنٹس اور وہ 5 کارڈ سے کم حاصل کرتے ہیں ، انہیں اضافی کارڈ لینا ضروری ہے. اگر ڈیلر جاتا ہے21 پوائنٹس سے زیادہ ، پھر وہ ہار جاتے ہیں ۔ دیگر تمام معاملات میں ، کھلاڑی اور ڈیلر کی طرف سے اسکور پوائنٹسموازنہ کیا جاتا ہے. فاتح وہ ہے جس نے اپنے حریف سے زیادہ پوائنٹس حاصل کیے ، اگر پوائنٹسحریفوں میں سے برابر ہیں ، ایک ڈرا ہے. کلاسیکی " 21 " معیاری 36 کارڈ ڈیک کے ساتھ کھیلا جاتا ہے ۔ کارڈز کی درجہ بندی: 6, 7, 8, 9, 10, A ، K ، Q ، j. ان کی درجہ بندی کے مطابق کارڈ کی قیمت: 6, 7, 8, 9, 10, 2, 3,4, 11. کھیل میں دو خصوصی مجموعے ہیں جو 21 کے طور پر شمار کیے جاتے ہیں:
   - ہاتھ میں دو اکیس ("گولڈن پوائنٹ")
   - ہاتھ میں پانچ تصویری کارڈ (J ، Q ، K) ("پانچ تصاویر")
2. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقتمختلف مقامات وغیرہ), یا شرط کے دیگر اشارے غلط طریقے سے قبول کیا جانا چاہئے ، بک میکر اس طرح کے شرطوں کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔ اگر کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے تو ، کھیلاس میں خلل پڑ سکتا ہے ، پھر تمام غیر طے شدہ شرطیں واپس کردی جائیں گی ۔
3. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
   - جیت
   - کل(اوور ؛ انڈر)
   - انفرادی کل(اوور ؛ انڈر)
   - 21 پوائنٹس بنائے جائیں گے (ہاں/نہیں)
   - ڈیلر / پلیئر 21 پوائنٹس اسکور کرنے کے لئے (ہاں/نہیں)
   - کیا"گولڈن پوائنٹ" ہوگا
   - کھلاڑی / ڈیلر "گولڈن پوائنٹ"حاصل کرنے کے لئے
   - "پانچ تصاویر "(21 پوائنٹس)

- کھلاڑی / ڈیلر "پانچ تصاویر" (21 پوائنٹس)
- ٹوٹ (ہاں/نہیں)
- ڈیلر / پلیئر ٹو بسٹ (ہاں/نہیں)
- کارڈ کی صحیح تعداد
- ڈیلر / پلیئر کارڈ حاصل کرنے کے لئے (سوٹ)
- ڈیلر / پلیئر کارڈ حاصل کرنے کے لئے (رینک)

ڈوٹا 21. 3 جیت تک

1. یہ کھیل ڈوٹا حروف کی طرف سے کھیلا جاتا ہے. کھیل کئی راؤنڈ پر مشتمل ہوتے ہیں ۔ اگر کوئی کھلاڑی جیت جاتا ہےگول ، انہیں 1 پوائنٹ ملتا ہے ۔ کھیل جاری ہے جب تک کہ شرکاء میں سے ایک نے 3 پوائنٹس حاصل نہیں کیے ہیں ۔ راؤنڈ کارڈ گیم "21"کے قواعد کے مطابق کھیلے جاتے ہیں ۔
2. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقتمختلف مقامات وغیرہ), یا شرط کے دیگر اشارے غلط طریقے سے قبول کیا جانا چاہئے ، بک میکر اس طرح کے شرطوں کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔ اگر کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے تو ، کھیلاس میں خلل پڑ سکتا ہے ، پھر تمام غیر طے شدہ شرطیں واپس کردی جائیں گی ۔
3. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
    - پورے کھیل پر:
        - جیت
        - کل ڈرا
        - درست اسکور
        - ایک قطار میں جیت
    - ایک راؤنڈ پر:
        - جیت
        - کل(اوور ؛ انڈر)
        - انفرادی کل(اوور ؛ انڈر)
        - 21 پوائنٹس بنائے جائیں گے (ہاں/نہیں)
        - ڈیلر / پلیئر 21 پوائنٹس اسکور کرنے کے لئے (ہاں/نہیں)
        - کیا"گولڈن پوائنٹ" ہوگا
        - کھلاڑی / ڈیلر "گولڈن پوائنٹ"حاصل کرنے کے لئے
        - ٹوٹ (ہاں/نہیں)
        - ڈیلر / پلیئر ٹو بسٹ (ہاں/نہیں)
        - ڈیل پر ختم ہونے والا کھیل (ہاں/نہیں)
        - ڈیلر / پلیئر کارڈ حاصل کرنے کے لئے (سوٹ)
        - ڈیلر / پلیئر کارڈ حاصل کرنے کے لئے (رینک)

10.102. سیکا

1. سیکا ایک کارڈ گیم ہے ، جس میں 2 مخالفین حصہ لیتے ہیں ۔
2. کھیل کا مقصد مخالف سے زیادہ پوائنٹس اسکور کرنا ہے ۔ چھکے سے 36 کارڈوں کا ڈیککھیل کے لئے ایسس استعمال کیا جاتا ہے.
   - ہر کھلاڑی کو تین کارڈ دیئے جاتے ہیں ۔ فاتح وہ کھلاڑی ہے جو سب سے زیادہ پوائنٹس حاصل کرتا ہے ۔ اور ، اگر ایک ٹائی ڈرا ہے.
   - قدر: 11 - ace پوائنٹس ، چھ سے دس تک کے کارڈز کی قیمت ہوتی ہے ، جیک ، کوئین اور کنگ۔ 10پوائنٹس
   - اگر ایک ہی درجہ کے تین کارڈ کھینچے جائیں تو پوائنٹس کا مجموعہ سب کے مجموعے کے برابر ہےکارڈ. مثال: ایک کھلاڑی کے پاس اسپیڈز اور آٹھ اسپیڈز کا جیک ہوتا ہے۔یہ 18 پوائنٹس ہے ۔ کےکسی بھی کارڈ کے امتزاج کے پوائنٹس کا مجموعہ جس میں دو ایسز شامل ہوتے ہیں ہمیشہ 22 ، تین ایسز ہوتے ہیںایسس کے سوٹ سے قطع نظر ہمیشہ 33 ہوتا ہے ۔ لیکن ace، ace of spades کا مجموعہکلبوں اور کنگ آف اسپائڈز میں سے 22 پوائنٹس ہیں ، 32 نہیں ۔
   - چھ کلبوں کو جوکر سمجھا جاتا ہے اور کسی بھی کارڈ (مجموعہ) کے ساتھ کھیلتا ہے ، جوکر کی قیمت11 پوائنٹس. مثال: چھ کلب ہیں ، ace of clubs اور ace of spades کی قیمت 33 پوائنٹس ہے ۔
   - کھیل میں سب سے مضبوط مجموعہ تین چھ ہیں ، جن میں سے ایک چھ کلب ہے ، یہمجموعہ 36 پوائنٹس دیتا ہے. کھیل میں سب سے مضبوط مجموعہ تین چھ ہیں، ایکجو چھ کلب ہیں ، یہ مجموعہ 36 پوائنٹس دیتا ہے.
3. شرط قبولیت کے وقت عملے کی غلطی یا سافٹ ویئر کی ناکامی کی صورت میں (مثال کے طور پر واضحمشکلات میں غلط نشانات ، کھیلوں/براہ راست حصوں میں ظاہر ہونے والی مشکلات کے مابین تضاداتاور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے غلط طریقے سے قبول کیا جانا چاہئے ، بک میکر اس طرح کے شرطوں کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
4. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
   - جیت
   - کل
   - انفرادی کل
   - کل عجیب ، یہاں تک کہ
   - Player1 / Player2 کل پوائنٹس اسکور کرنے کے لئے (پوائنٹس کی صحیح تعداد)
   - کسی بھی کھلاڑی کے کل پوائنٹس(پوائنٹس کی صحیح تعداد)
   - ہر کھلاڑی اسکور کرنے کے لئے (اوور / انڈر / ہاں/نہیں)
   - Player1/Player2 کارڈ/سوٹ / درجہ حاصل کرنے کے لئے
   - ایک کارڈ حاصل کرنے کے لئے کھلاڑیوں میں سے ایک

10.103 . پوکر

1. پوکر ایک کارڈ گیم ہے جس میں فاتح ایک کھلاڑی ہوتا ہے جس نے سب سے زیادہ امتزاج جمع کیا ۔ دو شرکاء کھیل میں حصہ لیتے ہیں ۔ پوکر 52 کارڈوں کے ڈیک کے ساتھ کھیلا جاتا ہے ۔ کارڈز کی درجہ بندی:2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, جے ، کیو، کے ، اے
2. پوکر ہاتھ:

- رائل فلش الگ الگ امتزاج نہیں ہے ، بلکہ سیدھے فلش کا ایک خاص معاملہ ہے ، بہترینممکنہ ہاتھ اور ایک ہی سوٹ کے 5 اونچے (اککا ، بادشاہ ، ملکہ ، جیک ، دس) کارڈ پر مشتمل ہے,مثال کے طور پر: ♥ A ♥ 10 ♥ J ♥ Q ♥ K.
- سیدھے فلش ایک پوکر ہاتھ ہے جس میں ترتیب وار درجہ کے کسی بھی پانچ کارڈ ہوتے ہیں ، تمامایک ہی سوٹ ، جیسے 9♠ 8♠ 7♠ 6♠ 5♠. ایک ace یا تو اعلی یا کم درجہ بندی کر سکتے ہیں. 5♦ 4♦ 3♦ 2♦A♦ سب سے کم سیدھا فلش ہے ۔
- ایک قسم کا چار ایک پوکر ہاتھ ہے جس میں ایک ہی درجہ کے چار کارڈ ہوتے ہیں ۔ مثال کے طور پر ، 3♥3♦ 3♣ 3♠.
- ایک مکمل گھر ایک پوکر ہاتھ ہے جس میں ایک درجہ کے تین کارڈ اور دوسرے کے دو کارڈ ہوتے ہیں ۔ درجہ بندی. مثال کے طور پر, 10♥ 10♦ 10♠ 8♣ 8♥.
- فلش ایک پوکر ہاتھ ہے جس میں پانچ کارڈ ہیں جو سب ایک ہی سوٹ کے ہیں ۔ مثال کے طور پر ، K J J 8 3 ♠4♠8♠.
- سیدھے ایک پوکر ہاتھ ہے جس میں ترتیب وار درجہ کے پانچ کارڈ ہوتے ہیں ، سب ایک جیسے نہیںسوٹ ، جیسے 5♦ 4♥ 3♦ 2 ♦ a♦۔ سیدھے حصے کے طور پر ، ایک اککا یا تو بادشاہ سے اوپر درجہ بندی کر سکتا ہےیا دو کے نیچے۔ اس مثال میں ، a ♦ مجموعہ شروع ہوتا ہے اور اس کی قیمت ایک ہے ، اور 5 ♦سب سے زیادہ کارڈ سمجھا جاتا ہے. سب سے کم سیدھا پانچ سے ایس تک ہے،سب سے زیادہاککا سے دس تک ہے ۔
- ایک قسم کا تین ایک پوکر ہاتھ ہے جس میں ایک ہی درجہ کے تین کارڈ ہوتے ہیں ۔ مثال کے طور پر ، 7♣7♥ 7♠.
- دو جوڑے ایک پوکر ہاتھ ہے جس میں ایک ہی درجہ کے دو کارڈ ہیں ۔ مثال کے طور پر ، 8♥8 ♥ 4 ♥ 4♣.
- ایک جوڑا ایک پوکر ہاتھ ہے جس میں ایک ہی درجہ کے دو کارڈ ہوتے ہیں ۔ مثال کے طور پر ، 9♥ 9♠.
- ہائی کارڈ مندرجہ بالا مجموعوں میں سے کوئی بھی نہیں ہے ، جیسے کہ♦ 10 ♦ 9♠ 5♣ 4♣ (ایس ہائی)

3. ایک ککر ایک پوکر ہاتھ میں ایک کارڈ ہے جو خود کی درجہ بندی کا تعین کرنے میں حصہ نہیں لیتا ہےہاتھ ، لیکن یہ ایک ہی درجہ کے ہاتھوں کے درمیان تعلقات کو توڑنے کے لئے استعمال کیا جا سکتا ہے. برابر کے معاملے میںہاتھ ، وہ کھلاڑی جس کے پاس سب سے زیادہ ککر ہے وہ برتن لے جاتا ہے ۔ یہ ذہن میں پیدا ہونا چاہئےمندرجہ ذیل:
   - پوکر میں ککر صرف اس صورت میں شمار کیا جاتا ہے جب ہاتھ چار یا اس سے کم کارڈ پر مشتمل ہوں ۔ پوکر میں5 کارڈ کے ہاتھ (تمام قسم کے براہ راست اور فلش) ، یہ کوئی کردار ادا نہیں کرتا ، اور برتن تقسیم کیا جاتا ہےنصف میں;
   - ایک ککر کے طور پر ، نہ صرف ایک ، بلکہ زیادہ مفت کارڈ استعمال کیے جا سکتے ہیں ۔ ان کی تعداد کا تعین کیا جاتا ہےکمیونٹی کارڈز (پوکر میں 5 ہیں) اور ہاتھ میں کارڈز کے درمیان فرق ۔ اس طرح ، ایک جوڑے میں 3 ککرز ہوسکتے ہیں ، ایک سیٹ میں 2 ، دو جوڑے یا پوکر میں ایک قسم کے چار میں 1 ہوتا ہےککر.
4. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےکھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔

Indian Poker

1. Indian Poker دو حریفوں کے درمیان کھیلی جانے والی ایک تاش کی گیم ہے۔
2. گیم کا مقصد اپنے حریف سے بہتر ہاتھ حاصل کرنا ہے۔ یہ گیم 52 پتوں کے ایک ڈیک کے ساتھ کھیلی جاتی ہے۔ پتوں کی درجہ بندی: 2، 3، 4، 5، 6، 7، 8، 9، 10، A، K، Q، J۔
3. یہ گیم چار راؤنڈز میں کھیلی جاتی ہے۔ پہلے راؤنڈ میں کسی بھی کھلاڑی کے پاس پتے نہیں ہوتے۔ دوسرے راؤنڈ میں، ہر کھلاڑی کو ایک پتہ بانٹا جاتا ہے۔ تیسرے راؤنڈ میں، ہر کھلاڑی کو ایک اور پتہ بانٹا جاتا ہے۔ چوتھے راؤنڈ میں، ہر کھلاڑی کو تیسرا اور آخری پتہ بانٹا جاتا ہے۔ اس کے بعد، فاتح کا تعین ہر کھلاڑی کے تین پتوں کے ہاتھ کی بنیاد پر کیا جاتا ہے۔
4. پوکر میں ہاتھ سب سے بڑے درجے سے سب سے نچلے درجے تک اس ترتیب میں ہیں:
   - ایک قسم کے تین – تین پتے ایک ہی قدر والے (مثلاً 3♥ 3♦ 3♣)۔
   - اسٹریٹ فلش – ایک ہی نشان کے تین لگاتار پتے (مثلاً 9♠ 8♠ 7♠)۔ یکے کو یا تو ہاتھ کے آغاز میں یا اختتام پر رکھا جا سکتا ہے (یعنی QKA اور A23 اسٹریٹ فلش شمار ہوں گے، لیکن KA2 اسٹریٹ فلش نہیں مانا جاتا)۔ A23 کو سب سے بڑا اسٹریٹ فلش سمجھا جاتا ہے، اس کے بعد QKA، JQK، 10JQ، اور اسی طرح آگے چلتے ہوئے یہاں تک کہ سب سے نچلا ممکنہ اسٹریٹ فلش 234 ہے۔
   - اسٹریٹ – تین لگاتار پتے، چاہے ان کے نشان مختلف ہوں (مثلاً 5♦ 4♥ 3♠)۔ یکے کو یا تو ہاتھ کے آغاز میں یا اختتام پر رکھا جا سکتا ہے (یعنی QKA اور A23 اسٹریٹ شمار ہوں گے، لیکن KA2 اسٹریٹ نہیں مانا جاتا)۔ A23 کو سب سے بڑا اسٹریٹ سمجھا جاتا ہے، اس کے بعد QKA، JQK، 10JQ، اور اسی طرح آگے چلتے ہوئے یہاں تک کہ سب سے نچلا ممکنہ اسٹریٹ 234 ہے۔
   - فلش – ایک ہی سوٹ کے تین پتے (مثلاً 8 ♠B ♠K♠)۔
   - جوڑا – دو پتے ایک ہی قدر والے (مثلاً 9♥ 9♠)۔
   - بڑا پتہ – اوپر بیان کردہ کسی بھی ہاتھ کے بغیر (مثلاً ایک ہاتھ جسے کہا جاتا ہے "بڑا یکا" - ♦10 A♦ 9♠)۔
5. اگر دونوں کھلاڑیوں کے ہاتھ ایک ہی درجے کے ہوں، تو فاتح وہ کھلاڑی ہوگا جس کے ہاتھ میں زیادہ بڑی قدر والا پتہ شامل ہو (سوائے ان اسٹریٹس کے جن کا ذکر اوپر کیا گیا ہے)۔
   - اگر دونوں کھلاڑیوں کے پاس ایک ہی قدر کے بڑے پتے کے ساتھ فلش ہو، تو فاتح کے تعین کے لیے دوسرے سب سے بڑے پتّے کی قدر دیکھی جاتی ہے (اور اگر ضرورت پڑے تو تیسرے پتے کی بھی)۔
   - اگر کھلاڑیوں کے پاس ایک ہی قدر کے جوڑے ہوں، تو فاتح کا تعین اس بات سے ہوتا ہے کہ کس کے پاس تیسرا سب سے بڑا کارڈ ہے۔
   - اگر تمام کھلاڑیوں کے پتے بالکل ایک ہی قدر کے ہوں، تو نتیجہ برابر ہوگا۔
6. شرط کی دستیاب اقسام:
   - کھلاڑی 1 کی جیت ہوگی / کھلاڑی 2 کی جیت ہوگی
   - جیتنے والا امتزاج: ایک قسم کے تین
   - کھلاڑی 1 کی جیت ہوگی/ ایک قسم کے تین کے ساتھ کھلاڑی 2 کی جیت ہوگی
   - فاتح ہاتھ – اسٹریٹ فلش (اگر دونوں کھلاڑیوں کے پاس اسٹریٹ فلش ہو اور نتیجہ برابر ہو، تو شرط ہار کے طور پر طے کی جائے گی)
   - اسٹریٹ فلش کے ساتھ کھلاڑی 1 کی جیت ہوگی / کھلاڑی 2 کی جیت ہوگی (اگر دونوں کھلاڑیوں کے پاس اسٹریٹ فلش ہو اور نتیجہ برابر ہو، تو شرط ہار کے طور پر طے کی جائے گی)
   - فاتح ہاتھ – اسٹریٹ (اگر دونوں کھلاڑیوں کے پاس اسٹریٹ ہو اور نتیجہ برابر ہو، تو شرط ہار کے طور پر طے کی جائے گی)
   - کھلاڑی 1 / کھلاڑی 2 کی جیت اسٹریٹ کے ساتھ ہوگی (اگر دونوں کھلاڑیوں کے پاس اسٹریٹ ہو اور نتیجہ

برابر ہو، تو شرط ہار کے طور پر طے کی جائے گی)
- فاتح ہاتھ – فلش (اگر دونوں کھلاڑیوں کے پاس فلش ہو اور نتیجہ برابر ہو، تو شرط ہار کے طور پر طے کی جائے گی)
- کھلاڑی 1 / کھلاڑی 2 کی جیت فلش کے ساتھ ہوگی (اگر دونوں کھلاڑیوں کے پاس فلش ہو اور نتیجہ برابر ہو، تو شرط ہار کے طور پر طے کی جائے گی)
- فاتح ہاتھ – جوڑا (اگر دونوں کھلاڑیوں کے پاس جوڑا ہو اور نتیجہ برابر ہو، تو شرط ہار کے طور پر طے کی جائے گی)
- کھلاڑی 1 / کھلاڑی 2 کی جیت جوڑے کے ساتھ ہوگی (اگر دونوں کھلاڑیوں کے پاس جوڑا ہو اور نتیجہ برابر ہو، تو شرط ہار کے طور پر طے کی جائے گی)

7. اگر کسی صورت میں عملے کے افراد سے کوئی غلطی ہو یا شرطیں قبول کرتے وقت سافٹ ویئر میں کوئی خرابی ہو جائے (مثلاً امکانات میں واضح غلط پرنٹنس، ویب سائٹ کے اسپورٹس/لائیو سیکشنز کے دوران اور شرط کی پرچی پر دکھائے گئے امکانات کے درمیان عدم مطابقت وغیرہ)، یا اگر کسی اور طریقے سے شرطوں کے غلط طور پر قبول ہونے کے اشارے ملیں، تو بک میکر ان شرطوں کو منسوخ کرنے کا حق محفوظ رکھتا ہے۔
اگر کسی سافٹ ویئر میں کوئی خرابی ہو جائے، تو گیم معطل ہو سکتی ہے، اور پھر تمام غیر طے شدہ شرطیں امکانات 1 پر طے کی جائیں گی۔

10.104. بیکارٹ

1. بیکارٹ ایک کارڈ گیم ہے جس میں ایک کھلاڑی اور بینکر شامل ہیں ۔ ہر ایک کا مقصد زیادہ پوائنٹس حاصل کرنا ہےدوسرا. 52 کارڈز کے چھ ڈیک استعمال کیے جاتے ہیں (2 سے ace تک) ۔ کارڈ کی اقدار: aces = 1 پوائنٹ ، کارڈنمبر 2 سے 9 = 2–9 پوائنٹس ، نمبر کے مطابق ، اور فیس کارڈز اور 10s = 0 پوائنٹس ۔ تمزیادہ سے زیادہ 9 پوائنٹس حاصل کر سکتے ہیں ، لہذا کل پوائنٹس ماڈیولو 10 فارمولے کی طرف سے مقرر کیا جاتا ہے;مثال کے طور پر ، 7 + 6 = 13 = 3، یا 7 + 6 + 8 = 21 = 1.کھیل کے آغاز میں ، بینکر اور کھلاڑی کو دو کارڈ ملتے ہیں ۔ اگر ان میں سے ایک 8 یا 9 ہو جاتا ہےپوائنٹس ، کھیل ختم ہو جاتا ہے. بصورت دیگر ، ان میں سے ہر ایک کو ایک خاص طور پر تیسرا کارڈ دیا جاسکتا ہےحالات.
کھلاڑی کے لئے تیسرے کارڈ کا اصول: کھلاڑی تیسرا کارڈ لیتا ہے اگر اس کے پاس 5 پوائنٹس یا اس سے کم ہیں ۔
بینکر کے لئے تیسرے کارڈ کے قواعد:
   - اگر کھلاڑی نے تیسرا کارڈ نہیں لیا اور بینکر کے پاس 5 پوائنٹس ہیں تو ، بینکر کرتا ہےتیسرا کارڈ نہ لیں ۔
   - اگر کھلاڑی نے تیسرا کارڈ نہیں لیا اور بینکر کے پاس 5 پوائنٹس یا اس سے کم ہیں تو ، بینکرتیسرا کارڈ لیتا ہے ۔
   - اگر کھلاڑی نے تیسرا کارڈ لیا اور بینکر کے پاس 0–2 پوائنٹس ہیں تو ، بینکر تیسرا لیتا ہےکارڈ.
   - اگر کھلاڑی نے تیسرا کارڈ لیا تو ، بینکر کے پاس 3 پوائنٹس ہیں ، اور کھلاڑی کا تیسرا کارڈ نہیں ہے8 ، بینکر تیسرا کارڈ لیتا ہے ۔
   - اگر کھلاڑی نے تیسرا کارڈ لیا تو ، بینکر کے پاس 4 پوائنٹس ہیں، اور کھلاڑی کا تیسرا کارڈ ہے2 اور 7 کے درمیان ، بینکر تیسرا کارڈ لیتا ہے ۔
   - اگر کھلاڑی نے تیسرا کارڈ لیا تو ، بینکر کے پاس 5 پوائنٹس ہیں، اور کھلاڑی کا تیسرا کارڈ ہے4 اور 7 کے درمیان ، بینکر تیسرا کارڈ لیتا ہے ۔
   - اگر کھلاڑی نے تیسرا کارڈ لیا تو ، بینکر کے پاس 6 پوائنٹس ہیں ، اور کھلاڑی کا تیسرا کارڈ 6 ہےیا 7 ، بینکر

تیسرا کارڈ لیتا ہے ۔
- اگر کھلاڑی نے تیسرا کارڈ لیا اور بینکر کے پاس 7 پوائنٹس ہیں تو ، بینکر نہیں لیتا ہےتیسرا کارڈ۔

2. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےکھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
3. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
   - جیت
   - کل
   - انفرادی کل
   - معذور
   - کل بھی / عجیب
   - انفرادی کل بھی / عجیب
   - کھیل ہی کھیل میں معاہدے کے بعد براہ راست ختم کرنے کے لئے جی ہاں/نہیں
   - پوائنٹس کی صحیح تعداد
   - کل کھلاڑی/بینکر کارڈ
   - کھلاڑی/بینکر تیسرا کارڈ ہاں / نہیں حاصل کرنے کے لئے
   - کھلاڑی / بینکر کارڈ حاصل کرنے کے لئے (سوٹ/رینک)

10.105 . نرد

1. 2 کھلاڑی اس کھیل میں حصہ لیتے ہیں ۔ وہ بدلے میں 2 نرد رول کرتے ہیں ۔ فاتح وہ کھلاڑی ہے جو اسکور کرتا ہے ۔ اپنے مخالف سے زیادہ پوائنٹس ۔ اگر دونوں کھلاڑی ایک ہی تعداد میں پوائنٹس حاصل کرتے ہیں تو ، کھیلایک ڈرا میں ختم ہوتا ہے. کھیل 2 راؤنڈ پر مشتمل ہے. پہلے راؤنڈ میں ، کھلاڑی 1 پہلے 2 ڈائس رول کرتا ہے ، پھرکھلاڑی 2 بھی ایسا ہی کرتا ہے ۔ دوسرا راؤنڈ اسی طرح کھیلا جاتا ہے۔
2. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقتمختلف مقامات وغیرہ), یا شرط کے دیگر اشارے غلط طریقے سے قبول کیا جانا چاہئے ، بک میکر اس طرح کے شرطوں کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔ اگر کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے تو ، کھیلاس میں خلل پڑ سکتا ہے ، پھر تمام غیر طے شدہ شرطیں واپس کردی جائیں گی ۔
3. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
   - پورے کھیل پر:
     - جیت
     - ڈبل موقع
     - کل(اوور ؛ انڈر)
     - انفرادی کل(اوور ؛ انڈر)
     - معذور
     - کل (یہاں تک کہ ؛ عجیب)

- انفرادی کل (یہاں تک کہ ؛ عجیب)
- پوائنٹس کی صحیح تعداد
- راؤنڈ / میچ (1st راؤنڈ نتیجہ/کھیل کا نتیجہ)
- راؤنڈ میں نتائج
- راؤنڈ میں ڈرا
- دونوں راؤنڈ کون جیتے گا ؟
- کون دونوں راؤنڈ نہیں ہارے گا
- رولڈ کرنے کے لئے نمبر
- رول کرنے کے لئے دو نمبر

◦ ایک راؤنڈ پر:

- جیت
- ڈبل موقع
- کل(اوور ؛ انڈر)
- انفرادی کل(اوور ؛ انڈر)
- معذور
- کل (یہاں تک کہ ؛ عجیب)
- انفرادی کل (یہاں تک کہ ؛ عجیب)

10.106. اسٹار کرافٹ

1. اسٹار کرافٹ میں ریئل ٹائم اسٹریٹجی گیم کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔ 2 ٹیمیں ہر ایک کے خلاف مقابلہ کرتی ہیں۔دیگر. ایونٹ ختم ہونے کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
2. زیادہ سے زیادہ داؤ کا تعین بک میکر ہر انتخاب کے لیے انفرادی طور پر کرتا ہے ۔ کےبک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
3. وہ ٹیم جس نے مخالف کی تمام عمارتوں کو تباہ کر دیا ہے اسے فاتح سمجھا جائے گا ۔
4. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےکھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
5. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
   ◦ W1 / W2
   ◦ میچ کے اختتام پر فاتح کے کل ڈرون (کال اپ یونٹس میں نہیں لیا جاتا ہےاکاؤنٹ)
   ◦ میچ کے اختتام پر فاتح کی کل یونٹس (کال اپ یونٹس میں نہیں لیا جاتا ہےاکاؤنٹ)
   ◦ میچ کے اختتام پر فاتح کی کل عمارتیں (ٹیرن کی عمارتوں کے ساتھ ملحقہاکاؤنٹ میں نہیں لیا جاتا ہے)
   ◦ میچ کی مدت (کھیل کا وقت (!) آخری کی تباہی کے وقتعمارت)
   ◦ یونٹ بنایا گیا ہے (یہ مارکیٹ صرف پری میچ میں دستیاب ہے)
6. میچ سے پہلے ، یونٹ اور عمارتیں جن کی گنتی کی جاتی ہے ان کا مظاہرہ کیا جائے گا ۔ کے لئےکھلاڑیوں کی سہولت ، انٹرفیس کی موجودہ تعداد کے بارے میں معلومات فراہم کرتا ہےیہ یونٹ اور عمارتیں۔
7. وضاحت کے لئے حتمی نتیجہ کے ساتھ ایک سٹاپ فریم لڑائی کے اختتام پر ظاہر ہوتا ہے.

10.107. ڈسک جام

1. ڈسک جام ملٹی پلیئر گیم کا ایک سلسلہ ہے ۔
2. دو حریفوں کے لئے لڑائیوں پر شرط قبول کی جاتی ہے. کھیل 2 جیت تک کھیلا جاتا ہے ، زیادہ سے زیادہ 3 سیٹ.
3. تمام شرطیں پورے وقت کے اختتام پر نتیجہ پر طے ہوتی ہیں ۔
4. فاتح وہ کھلاڑی ہوتا ہے جس کی جیت سب سے زیادہ ہوتی ہے ۔
5. بیٹنگ کمپنی کے ذریعہ ہر ایونٹ کے لئے زیادہ سے زیادہ داؤ طے کیا جاتا ہے ۔
6. داؤ کو بغیر کسی اطلاع اور وجوہات کے محدود کیا جاسکتا ہے ۔
7. اگر کمپنی کا عملہ شرط قبول کرنے میں غلطیاں کرتا ہے (بیٹنگ کی فہرست میں واضح غلط نشانات,کھیلوں کی لائن اور شرط وغیرہ کے درمیان مشکلات کا مماثلت نہیں ہے ۔) یا غیر منصفانہ کھیل کے کوئی ثبوت موجود ہیں,شرط پر موجودہ قواعد کی خلاف ورزی قبول کرنے کے ساتھ ساتھ دیگر دلائل کی تصدیقشرطوں کی غلطیاں ، بک میکرز کمپنی اس طرح کے شرطوں کا اعلان کرنے کا حق محفوظ رکھتی ہےاصطلاحات باطل.
8. شرط صرف لائیو میں قبول کی جاتی ہے ۔ تمام میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
9. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
    - سیٹ میں جیت;
    - ٹورنامنٹ میں جیت;
    - کل سیٹ;
    - کھیل کے دوران کل پوائنٹس;
    - ایک سیٹ میں صفر سے جیت;
    - سیٹ میں کل پوائنٹس;
    - میچ میں فی گول کم از کم کل پوائنٹس;
    - میچ میں فی گول زیادہ سے زیادہ کل پوائنٹس ۔

10.108. لیگ آف لیجنڈز (اے آر اے ایم)

1. لیگ آف لیجنڈز (ARAM) میں ملٹی پلیئر گیم کی اسٹریمنگ شامل ہے۔
2. اگر عملے کے ارکان کوئی غلطیاں کریں یا شرط کی قبولیت کے وقت سافٹ ویئر میں کوئی خرابی ہو جائے (جیسے امکانات میں واضح غلطیاں، اسپورٹس/لائیو حصوں اور شرط کی پرچی پر دکھائے گئے امکانات کے درمیان تضادات وغیرہ)، یا اگر شرطوں کے غلط طور پر قبول ہونے کی کوئی دیگر علامات ہوں تو بک میکر کو ایسی شرطیں منسوخ کرنے کا حق حاصل ہے۔
3. شرطیں میچ کے آغاز سے پہلے اور میچ کے دوران بھی قبول کی جاتی ہیں (لائیو شرطیں)۔ تمام میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں۔
4. نقشہ/میچ کے فاتح کا اعلان تب کیا جاتا ہے جب ایک ٹیم کے نیکسس کو تباہ کر دیا گیا ہو یا کسی ایک ٹیم نے ہتھیار ڈال دیئے ہوں۔
5. اگر ایک یا زیادہ کھلاڑی کھیل ختم ہونے سے پہلے، لیکن کھیل کے آغاز کے 10 منٹ گزرنے کے بعد، کھیل چھوڑ دیں، تو داؤ کی رقم واپس نہیں کی جائے گی۔ میچ پر لگیں شرطوں کا ہر صورت میں تصفیہ کیا جائے گا۔
6. اگر کوئی کھلاڑی گیم کے 10 منٹ مکمل ہونے سے پہلے ہی کھیل کو مکمل طور پر چھوڑ دے، تو میچ کو ترک

کردہ سمجھا جائے گا۔
7. ایک میچ ترک کردہ سمجھا جائے گا اگر کھلاڑیوں میں سے کوئی ایک کھیل کے پہلے 10 منٹ میں غیر فعال ہو جاتا ہے اور بعد میں کھیل کو مکمل طور پر چھوڑ دیتا ہے۔
8. اگر میچ 10 منٹ سے بھی کم وقت تک جاری رہا ہو تو اسے ترک کیا گیا سمجھا جائے گا۔
9. ایک بے ترتیب میچ آن لائن اسٹریم کیا جاتا ہے۔ اصل بے ترتیب کھلاڑی حصہ لیتے ہیں۔
10. مندرجہ ذیل منڈیاں دستیاب ہیں:
    - W1 اور W2؛
    - کل فریگز؛
    - روکنے والے کو سب سے پہلے تباہ کرنے والی ٹیم:
    - کل جفت/طاق۔

10.109. لیگ آف لیجنڈز (کلاسک موڈ، پرولیو)

لیگ آف لیجنڈز میں ملٹی پلیئر گیم کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔

1. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےکھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
2. شرطیں میچ کے آغاز سے پہلے اور میچ کے دوران بھی قبول کی جاتی ہیں ۔ (لائیوشرط). تمام میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
3. نقشہ/میچ کے فاتح کا اعلان کیا جاتا ہے ایک بار جب ایک ٹیم کے گٹھ جوڑ کو تباہ کر دیا گیا ہے یا ایکٹیموں نے ہتھیار ڈال دیئے ہیں ۔
4. اگر میچ 16 منٹ سے بھی کم وقت تک جاری رہتا ہے تو اسے ترک کردیا جائے گا ۔
5. اگر کسی کھلاڑی نے 16 منٹ سے پہلے کھیل چھوڑ دیا تو میچ کو ترک کردیا جائے گا ۔ گزر چکے ہیں ۔
6. ایک میچ ترک کر دیا جائے گا اگر کھلاڑیوں میں سے ایک پہلے 16 میں غیر فعال ہو جاتا ہےکھیل کے منٹ اور بعد میں کھیل کو مکمل طور پر چھوڑ دیتا ہے.
7. ایک یا کئی کھلاڑیوں کو اس کی تکمیل سے پہلے کھیل چھوڑ دینا چاہئے ، لیکن کھیل کے 16 منٹ کے بعدگزر چکے ہیں ، داؤ واپس نہیں کیا جائے گا ۔ میچ پر شرط کسی بھی صورت میں طے کی جائے گی ۔
8. کلاسیکی موڈ. ایک بے ترتیب میچ آن لائن اسٹریم کیا جاتا ہے ۔ حقیقی بے ترتیب کھلاڑی حصہ لیتے ہیں ۔
9. پرولیو. ایک اعلی درجے کا میچ جس میں حقیقی پیشہ ور کھلاڑی اور اعلی درجے کا بے ترتیب شامل ہےکھلاڑیوں کو آن لائن اسٹریم کیا جاتا ہے ۔
10. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
    - W1 اور W2;
    - کل ٹکڑے;
    - روکنے والے کو تباہ کرنے والی پہلی ٹیم بننے والی ٹیم;
    - کل بھی / عجیب.

10.110. جنگجوؤں کا بادشاہ

1. کنگ آف فائٹرز میں ایک ملٹی پلیئر گیم (2 کھلاڑیوں کے مابین ایک کھیل) کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. تمام شرطیں پورے وقت کے اختتام پر نتیجہ پر طے ہوتی ہیں ۔
3. میچ کا فاتح وہ کھلاڑی ہے جو 2 راؤنڈ جیتتا ہے ۔
4. راؤنڈ کی زیادہ سے زیادہ تعداد 3 ہے. راؤنڈ کی زیادہ سے زیادہ مدت 60 سیکنڈ ہے ۔
5. بیٹنگ کمپنی کے ذریعہ ہر ایونٹ کے لئے زیادہ سے زیادہ داؤ طے کیا جاتا ہے ۔
6. داؤ کو بغیر کسی اطلاع اور وجوہات کے محدود کیا جاسکتا ہے ۔
7. اگر کمپنی کا عملہ شرط قبول کرنے میں غلطیاں کرتا ہے (بیٹنگ کی فہرست میں واضح غلط نشانات,کھیلوں کی لائن اور شرط وغیرہ کے درمیان مشکلات کا مماثلت نہیں ہے ۔) یا غیر منصفانہ کھیل کے کوئی ثبوت موجود ہیں,شرط پر موجودہ قواعد کی خلاف ورزی قبول کرنے کے ساتھ ساتھ دیگر دلائل کی تصدیقشرطوں کی غلطیاں ، بک میکرز کمپنی اس طرح کے شرطوں کا اعلان کرنے کا حق محفوظ رکھتی ہےاصطلاحات باطل.
8. شرط صرف لائیو میں قبول کی جاتی ہے ۔ تمام میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
9. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
    - گول دورانیہ*;
    - میچ میں جیت;
    - راؤنڈ میں جیت;

* راؤنڈ کی مدت کا مطلب ہے وہ وقت جو کھلاڑی راؤنڈ میں فاتح کا تعین کرنے کے لیے خرچ کرتے ہیں ۔ کے لئےمثال کے طور پر ، اگر الٹی گنتی ٹائمر 25 سیکنڈ دکھاتا ہے تو لڑائی رک جاتی ہے ، اس دور کی مدت35 سیکنڈ (60-25=35) ہو جائے گا.

جنگجوؤں کا بادشاہ (KOFXV)

1. کنگ آف فائٹرز میں ایک ملٹی پلیئر گیم (2 ٹیموں کے مابین ایک کھیل) کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. تمام شرطیں پورے وقت کے اختتام پر نتیجہ پر طے ہوتی ہیں ۔
3. ٹیم کا فاتح وہ کھلاڑی ہے جو 3 راؤنڈ جیتتا ہے ۔
4. راؤنڈ کی زیادہ سے زیادہ تعداد 5 ہے. راؤنڈ کی زیادہ سے زیادہ مدت 60 سیکنڈ ہے ۔
5. شرط صرف لائیو میں قبول کی جاتی ہے ۔ تمام میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
6. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
    - گول دورانیہ*;
    - کل راؤنڈ;
    - میچ میں جیت;
    - راؤنڈ میں جیت;

* راؤنڈ کی مدت کا مطلب ہے وہ وقت جو کھلاڑی راؤنڈ میں فاتح کا تعین کرنے کے لیے خرچ کرتے ہیں ۔ کے لئےمثال کے طور پر ، اگر الٹی گنتی ٹائمر 25 سیکنڈ دکھاتا ہے تو لڑائی رک جاتی ہے ، اس دور کی مدت35 سیکنڈ (60-25=35) ہو جائے گا.

10.111. طاقت اور جادو III کے ہیرو

1. ہیروز آف مائیٹ اینڈ میجک III میں ملٹی پلیئر اسٹریٹجی گیم کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. **اصطلاحات کی لغت**
   - مخلوق ایک لڑائی یونٹ میں کھیل صفات اور ایک منفرد سیٹ کی طرف سے خصوصیات ہےمخصوص ظہور. صفات کی صلاحیت کی عددی خصوصیات ہیںنقصان سے نمٹنے ، اپنا دفاع کرنے اور میدان جنگ میں جانے کے لیے مخلوق ۔ انٹیگرلوصف ایک مخلوق کی سطح ہے: سطح جتنی اونچی ہوگی ، اتنی ہی مخلوق کا دستہ اتنا ہی زیادہ ہوگالڑائی کے نتائج پر اثر انداز کر سکتے ہیں. آپ کی مخلوق کے بارے میں مزید تفصیلات حاصل کر سکتے ہیںطاقت اور جادو کی دنیا اور ایک مختصر وصف سیٹ ، شرط کو سمجھنے کے لئے ضروری ہےحساب ، میز میں. 1.
   - اسکواڈ میدان جنگ میں ایک مخلوق کا گروپ ہے. اسکواڈ کی صفات پر منحصر ہیںمخلوق کی ایک قسم جس کے نمائندوں کو اسکواڈ میں بھرتی کیا جاتا ہے اور نمبرجنگجوؤں کی. اسکواڈ میں صفات کا ایک ہی سیٹ ہے ، نیز مخلوق تشکیل دے رہی ہے ۔ اسکواڈ. ایک لڑائی میں پوری اسکواڈ مثبت اور منفی جادو کے تابع کیا جا سکتا ہےاثرات ، جو جنگی صفات اور اسکواڈ کی طاقت کو متاثر کرتے ہیں ۔ جیسے ہیاسکواڈ کی طاقت صفر تک گرتی ہے ، اسے تباہ سمجھا جاتا ہے ۔
   - ہیرو۔ایک جنگجو میدان جنگ میں مخلوق کی صفات کو بڑھانے کے قابلاور انہیں جادوئی مدد فراہم کرنا ۔ ہیرو 7 اسکواڈ کو کنٹرول کرتا ہے: ایک اسکواڈہر سطح کی مخلوق.
3. **گیم پلے**
   - جنگ میدان جنگ میں اسکواڈ کی تشکیل کے بعد شروع ہوتی ہے ۔ شرط " کون لے گالڑائی میں حصہ" لڑائی شروع ہونے کے بعد طے کیا جاتا ہے. لڑائی ختم ہو جاتی ہے جب تمام اسکواڈہیرو میں سے ایک تباہ ہو گیا ہے. یہ ہیرو ایک ہارے ہوئے سمجھا جاتا ہے. دیگر شرطیں اس کے بعد طے ہو جاتی ہیںلڑائی ختم.
   - ویڈیو اسٹریم کے نچلے حصے میں انگریزی میں متن کا ترجمہ ہے ۔
4. **مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:**
   - لڑائی میں جیت۔ فاتح ہیرو ہے جس کے اسکواڈ نے تمام حریف کو تباہ کر دیا ہےاسکواڈ.
   - لڑائی میں کون حصہ لے گا ۔ مخلوق کی ایک جوڑی پر شرط ایک سمجھا جاتا ہےایک جیتنا اگر ایک جوڑے سے کم از کم ایک مخلوق نے کم از کم جنگ میں حصہ لیا ہےایک طرف.
   - کس سطح کی مخلوق زندہ رہے گی ۔ شرط جیتنے والا سمجھا جاتا ہے اگرمنتخب سطح کا اسکواڈ لڑائی کے اختتام تک زندہ رہتا ہے ۔
   - کتنے اسکواڈ زندہ رہیں گے ۔ شرط جیتنے والا سمجھا جاتا ہے اگرکھلاڑی نے فاتح کے اسکواڈ کی تعداد کا اندازہ لگایا ہے جو اس کے اختتام تک زندہ رہے گالڑو.

10.112. ایسپورٹس ٹیبل ٹینس

ایسپورٹس ٹیبل ٹینس ملٹی پلیئر گیم (ٹیبل ٹینس سمیلیٹر) کا ایک سلسلہ ہے ۔

1. تمام شرطیں پورے وقت کے اختتام پر نتیجہ پر طے ہوتی ہیں ۔
2. بیٹنگ کمپنی کے ذریعہ ہر ایونٹ کے لئے زیادہ سے زیادہ داؤ طے کیا جاتا ہے ۔
3. داؤ کسی خاص واقعہ پر بغیر کسی اطلاع اور وجوہات کے محدود ہوسکتا ہے ۔

4. ایک سرکاری تقریب شروع ہونے سے پہلے اور لائیو میں شرطیں قبول کی جاتی ہیں ۔ ای کھیلوں کے تمام میچزٹیبل ٹینس آن لائن اسٹریم کیا جاتا ہے ۔
5. مدت مقرر کریں۔7 پوائنٹس تک ؛ جب برابر سکور ہو تو 2 پوائنٹس کے فرق تک ۔
6. کھیل کا دورانیہ-bo3 (تین میں سے بہترین — سیٹوں میں 2 جیت تک) ۔
7. سائٹ پر اسکور اور ویڈیو پر اسکور کے مابین تضادات کی صورت میں ، شرط یہ ہےویڈیو سٹریمنگ کی طرف سے آباد.
8. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
    - جیت;
    - معذور;
    - کل(اوور ؛ انڈر);
    - انفرادی کل (اوور ؛ انڈر) ۔
9. اگر کوئی انتظامی یا سافٹ ویئر سے متعلق غلطیاں شرط قبول کرتے وقت کی جاتی ہیں (واضحمشکلات کے غلط نشانات ، بیٹنگ مارکیٹ اور شرط کے درمیان مشکلات کی عدم مطابقت وغیرہ۔) یا اگرکوئی اور اشارے ہیں کہ شرط غلط ہے ، بک میکر اس کا حق محفوظ رکھتا ہےایسی شرطوں کو باطل قرار دیں ۔

10.113 . ایسپورٹس پول

ٹورنامنٹ: آٹھ بال پول.

1. ای اسپورٹس پول ملٹی پلیئر گیم (پول سمیلیٹر) کا ایک سلسلہ ہے ۔
2. دو حریفوں کے لیے پول گیم پر شرط قبول کی جاتی ہے ۔ کھیل میں سے ایک کی جیت تک کھیلا جاتا ہےحریف.
3. تمام شرطیں پورے وقت کے اختتام پر نتیجہ پر طے ہوتی ہیں ۔
4. بیٹنگ کمپنی کے ذریعہ ہر ایونٹ کے لئے زیادہ سے زیادہ داؤ طے کیا جاتا ہے ۔
5. داؤ کو بغیر کسی اطلاع اور وجوہات کے محدود کیا جاسکتا ہے ۔
6. اگر کمپنی کا عملہ شرط قبول کرنے میں غلطیاں کرتا ہے (بیٹنگ کی فہرست میں واضح غلط نشانات,کھیلوں کی لائن اور شرط وغیرہ کے درمیان مشکلات کا مماثلت نہیں ہے ۔) یا غیر منصفانہ کھیل کے کوئی ثبوت موجود ہیں,شرط پر موجودہ قواعد کی خلاف ورزی قبول کرنے کے ساتھ ساتھ دیگر دلائل کی تصدیقشرطوں کی غلطیاں ، بک میکرز کمپنی اس طرح کے شرطوں کا اعلان کرنے کا حق محفوظ رکھتی ہےاصطلاحات باطل.
7. شرط صرف لائیو میں قبول کی جاتی ہے ۔ تمام میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
8. جیت کے طریقے:
    - کھیل میں 4 بال کی اقسام ہیں: کیو بال (سفید گیند) ، ٹھوس رنگ کی گیندیں، دھاری دار گیندیںاور سیاہ (آٹھویں) گیند. کھیل ختم ہوتا ہے جب ایک سیاہ گیند potted یا باہر کودٹیبل. بریک شاٹ کے نتائج سے مخالفین کو ٹھوس رنگ اور دھاری دار گیندیں دی جاتی ہیں ۔
    - باقاعدہ جیت شمار کی جاتی ہے اگر کوئی کھلاڑی اپنے ساتوں کو پوٹ کرنے کے بعد سیاہ (آٹھویں) گیند کو پوٹ کرتا ہےآبجیکٹ بالز (ٹھوس رنگ یا دھاری دار) ۔
    - آٹو جیت شمار کیا جاتا ہے اگر ایک حریف ایک سیاہ (آٹھویں) گیند کو اس سے پہلے کہ وہ اپنے تمام سات اعتراض کو برتن کرےگیندوں (ٹھوس رنگ یا دھاری دار) ، ایک سفید یا ایک سیاہ گیند کے ساتھ ایک سیاہ گیند کے ساتھ ایک سیاہ گیندمیز سے باہر چھلانگ.
9. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:

- جیت.
- جیتنے کا طریقہ.
- ایک یا ایک سے زیادہ گیندوں وقفے شاٹ کے ساتھ Potted (یہ سچ ہے اگر ایک یا زیادہ گیندوں ، سوائےسفید گیند ، پہلی وقفے شاٹ کے ساتھ potted. اگلے وقفے شاٹس شمار نہیں کر رہے ہیں).
- چھلانگ والی گیند (یہ سچ ہے اگر ایک یا زیادہ گیندیں ، سفید گیند کے علاوہ ، باہر کود گئیںکھیل کے دوران ٹیبل).
- کھیل کے اختتام پر میز پر غیر منقولہ گیندوں کی صحیح تعداد (سفید کے بغیرگیند).

10.114. Esports پول (سنوکر)

ٹورنامنٹ: سنوکر

1. ایسپورٹس پول (سنوکر) ملٹی پلیئر گیم (سنوکر سمیلیٹر) کا ایک سلسلہ ہے ۔
2. دو حریفوں کے لیے پول گیم پر شرط قبول کی جاتی ہے ۔ کھیل میں سے ایک کی جیت تک کھیلا جاتا ہےحریف.
3. تمام شرطیں پورے وقت کے اختتام پر نتیجہ پر طے ہوتی ہیں ۔
4. کم سے کم داؤ اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لئے بک میکر کے ذریعہ طے کیا جاتا ہے ۔ انفرادی طور پر.
5. اسٹیک کی حدود کو بغیر کسی پیشگی اطلاع کے بک میکر کے ذریعہ تبدیل کیا جاسکتا ہے ۔
6. اگر کوئی انتظامی یا سافٹ ویئر سے متعلق غلطیاں شرط قبول کرتے وقت کی جاتی ہیں (واضحمشکلات کے غلط نشانات ، بیٹنگ مارکیٹ اور شرط کے درمیان مشکلات کی عدم مطابقت وغیرہ۔) یا اگرکوئی اور اشارے ہیں کہ شرط غلط ہے ، بک میکر اس کا حق محفوظ رکھتا ہےایسی شرطوں کو باطل قرار دیں ۔
7. ایک سرکاری تقریب شروع ہونے سے پہلے اور لائیو میں شرطیں قبول کی جاتی ہیں ۔ تمام کھیل سٹریم کر رہے ہیںآن لائن.
8. ویب سائٹ اور ویڈیو پر اسکور کی عدم مطابقت کی صورت میں ، شرطیں اس کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیںویب سائٹ پر شائع کردہ معلومات. یہ سلسلہ بندی کے اختتام کے بارے میں ہے جب کھلاڑی ایکایک خاص قیمت کے ساتھ گیند ، یعنی: 1 پوائنٹ پر سرخ قیمت ، پیلا–2 ، سبز–3، بھوری–4 ، نیلے رنگ –5 ، گلابی–6 ، سیاہ–7 پوائنٹس.
9. ایک کھلاڑی کے لیے جیت کی اقسام:کھلاڑیوں میں سے ایک خود کو شکست تسلیم کرتا ہے ، کیونکہ سکور میں فرق اتنا ہےبڑی ہے کہ میز پر باقی پوائنٹس کی مقدار اسے پکڑنے کی اجازت نہیں دے گیمخالف.کھلاڑیوں میں سے ایک گلابی گیند ڈالتا ہے اور میز پر صرف سیاہ گیند رہ جاتی ہے ۔ کیا یہ ہونا چاہئے ؟ کھلاڑی کا فائدہ 7 پوائنٹس سے زیادہ ہے پھر وہ فاتح کے طور پر تسلیم کیا جاتا ہے ، اور یہ نہیں ہےآخری سیاہ برتن کے لئے ضروری ہے.آخری سیاہ برتن ہے ، یا اس کے کھیلنے کے دوران ایک غلطی تھی. اگر سکور نہیں بنتابرابر ، پھر زیادہ پوائنٹس والے کھلاڑی کو فاتح کے طور پر تسلیم کیا جاتا ہے ۔
10. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
    - جیت
    - کل
    - انفرادی کل
    - معذور
    - کل (یہاں تک کہ/عجیب)

10.115. فلیٹ آؤٹ 4

1. فلیٹ آؤٹ 4 ملٹی پلیئر گیم کا ایک سلسلہ ہے ۔
2. ہر کھیل میں تین کھلاڑی باری باری پرفارم کرتے ہیں ۔
3. ہر کھلاڑی پر شرطیں درج ذیل زمروں میں قبول کی جاتی ہیں ۔ 3 کوششوں کے لئے کل پوائنٹس بنائے گئے,ہر کوشش میں کل پوائنٹس ، پوائنٹس کے ذریعہ کھلاڑیوں کا موازنہ (اوور ، انڈر) ۔ شرطیں اس وقت طے ہوتی ہیں جبکھلاڑی نے چیلنج مکمل کر لیا ہے اور ایونٹ ختم ہونے کے بعد.
4. سب سے زیادہ سکور کے ساتھ کھلاڑی سکور کی طرف سے فاتح سمجھا جائے گا.
5. بیٹنگ کمپنی کے ذریعہ ہر ایونٹ کے لئے زیادہ سے زیادہ داؤ طے کیا جاتا ہے ۔
6. داؤ کو بغیر کسی اطلاع اور وجوہات کے محدود کیا جاسکتا ہے ۔
7. اگر کمپنی کا عملہ شرط قبول کرنے میں غلطیاں کرتا ہے (بیٹنگ کی فہرست میں واضح غلط نشانات,کھیلوں کی لائن اور شرط وغیرہ کے درمیان مشکلات کا مماثلت نہیں ہے ۔) یا غیر منصفانہ کھیل کے کوئی ثبوت موجود ہیں,شرط پر موجودہ قواعد کی خلاف ورزی قبول کرنے کے ساتھ ساتھ دیگر دلائل کی تصدیقشرطوں کی غلطیاں ، بک میکرز کمپنی اس طرح کے شرطوں کا اعلان کرنے کا حق محفوظ رکھتی ہےاصطلاحات باطل.
8. شرط صرف لائیو میں قبول کی جاتی ہے ۔ تمام میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
9. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
    - انفرادی کل اسکور پوائنٹس (اوور ؛ انڈر);
    - کل اسکور پوائنٹس (اوور ؛ انڈر);
    - پوائنٹس کی طرف سے میچ اپ.

    * چیلنج کا وقت کوشش کے لمحے سے شروع ہونے تک کی مدت کے طور پر اندازہ لگایا جاتا ہےاس کا اختتام.

10.116. ایسپورٹس آئس ہاکی (شوٹ آؤٹ)

1. ایسپورٹس آئس ہاکی (شوٹ آؤٹ) میں ملٹی پلیئر گیم (آئس ہاکی) کی اسٹریمنگ شامل ہےسمیلیٹر)
2. کھیل میں جرمانے کے شاٹس کی ایک سیریز ہوتی ہے جس میں ہر ٹیم باری باری اسکور کرتی ہے ۔ اگر اسکور ہے10 شاٹس کے بعد برابر ، اضافی شاٹس اس وقت تک کھیلے جاتے ہیں جب تک کہ ایک ٹیم اسکور نہ کرے اور دوسری نہیں ۔
3. اگر ٹیم کے پاس 5 سے کم شاٹس ہیں اور وہ حریف تک نہیں پہنچ سکتی ہے تو ، میچ میں خلل پڑتا ہے (کے لئےمثال کے طور پر ، اسکور 2–0 اور شاٹس کی تعداد 4–4 ہے) ۔
4. ایونٹ ختم ہونے کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
5. زیادہ سے زیادہ داؤ کا تعین بک میکر ہر انتخاب کے لیے انفرادی طور پر کرتا ہے ۔
6. اسٹیک کی حدود کو بغیر کسی پیشگی اطلاع کے بک میکر کے ذریعہ تبدیل کیا جاسکتا ہے ۔
7. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےکھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
8. شرطیں میچ کے آغاز سے پہلے اور میچ کے دوران (براہ راست شرطیں) قبول کی جاتی ہیں ۔ سبایسپورٹس آئس

ہاکی (شوٹ آؤٹ) میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔

9. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں
    - جیت;
    - معذور;
    - کل (اوور/انڈر);
    - کل (یہاں تک کہ/عجیب);
    - درست اسکور;
    - انفرادی کل(اوور / انڈر) ۔

10.117. شوٹر PUBG

1. شوٹر PUBG میں ایک ملٹی پلیئر گیم (ایک سمیلیٹر) کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. جنگ میں 100 افراد شامل ہیں ۔
3. شرط ایک اسٹریمر پر قبول کی جاتی ہے ۔ کھیل ختم ہوتا ہے اگر کوئی کھلاڑی تمام حریفوں کو مار ڈالتا ہے یا مر جاتا ہے ۔
4. زیادہ سے زیادہ داؤ کا تعین بک میکر ہر انتخاب کے لیے انفرادی طور پر کرتا ہے ۔
5. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
6. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےکھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
7. شرط لگائیں "کھلاڑی کی پوزیشن": آخری پوزیشن جو کھلاڑی لے گا ۔
8. شرط "کل کھلاڑی کے ٹکڑے": حریفوں کی تعداد جو اسٹریمر کے ذریعہ ہلاک ہوئے تھےپوری لڑائی.
9. صرف زندہ شرطیں قبول کی جاتی ہیں ۔ میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔

10.118. کوک بورو

1. کھیل کا مقصد بکری کی لاش (یا پروپ) کو پکڑنا اور اسے "تائی" میں پھینکنا ہےکازان " (گیٹ) مخالف کی زیادہ سے زیادہ تعداد ۔
2. گیمنگ کا وقت: 20 منٹ کے 3 ادوار ، ادوار کے درمیان وقفہ 10 منٹ ہے ۔
3. قواعد کی خلاف ورزی پر ، کھلاڑی کو 2 منٹ کی سزا ملتی ہے ۔
4. "تائی کازان" میں لاش رکھنے اور ریفری کی طرف سے گول کے لئے پوائنٹس دینے کے بعد ، کھیل فیلڈ سینٹر سے شروع ہوتا ہے.
5. ایک ٹیم جو رضاکارانہ طور پر کھیل کو بند کر دیتا ہے اور چیف کے فیصلے کی اطاعت نہیں کرتاریفری کو شکست کے طور پر شمار کیا جاتا ہے.
6. اگر وقفے کے بعد ، ایک ٹیم جان بوجھ کر وقت کے لئے کھیلتی ہے اور میدان میں نہیں جاتی ہے ۔ ,پھر دوسری ٹیم کو یہ حق حاصل ہے کہ وہ بغیر کسی شرکت کے کھیل جاری رکھے ۔ مقررہ وقت میں مخالف ۔
7. اگر میچ کا نتیجہ ڈرا ہے ، تو اضافی کھیلنے کا وقت (10 منٹ) صرف میں دیا جاتا ہےسیمی فائنل اور فائنل۔ اگر

فاتح اضافی وقت میں ظاہر نہیں ہوتا ہے ، تو مفت تھرو ہیں کھیلا۔شوٹ آؤٹ.

8. کھیل فیڈریشن "کوک بورو" کے بورڈ کی طرف سے منظور شدہ پروٹوکول کمیشن کی طرف سے خدمت کی جاتی ہے ، جو ٹیموں کی درخواستوں اور دعووں پر غور کرتا ہے اور فیصلہ کرتا ہے کہ آیا ایکمتنازعہ لمحات میں دونوں ٹیموں میں سے کسی ایک کی فتح ۔

10.119 . این بی اے کھیل کے میدان

1. این بی اے پلے گراؤنڈز ملٹی پلیئر گیم (باسکٹ بال سمیلیٹر) کا ایک سلسلہ ہے ۔
2. تمام شرطیں پورے وقت کے اختتام پر نتیجہ پر طے ہوتی ہیں ۔
3. بیٹنگ کمپنی کے ذریعہ ہر ایونٹ کے لئے زیادہ سے زیادہ داؤ طے کیا جاتا ہے ۔
4. داؤ کسی خاص واقعہ پر بغیر کسی اطلاع اور وجوہات کے محدود ہوسکتا ہے ۔
5. ایک سرکاری تقریب شروع ہونے سے پہلے اور لائیو میں شرطیں قبول کی جاتی ہیں ۔ این بی اے کے تمام میچزکھیل کے میدانوں کو آن لائن اسٹریم کیا جاتا ہے ۔
6. کھیل کا دورانیہ 5 منٹ ہے ۔ اگر اسکور برابر ہے تو ، میچ اضافی وقت (30 سیکنڈ) پر جاتا ہے ۔ اضافیوقت لامحدود اوقات سے نوازا جا سکتا ہے.
7. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
    - جیت;
    - معذور;
    - کل(اوور ؛ انڈر);
    - انفرادی کل (اوور ؛ انڈر) ۔
8. اگر کوئی انتظامی یا سافٹ ویئر سے متعلق غلطیاں شرط قبول کرتے وقت کی جاتی ہیں (واضحمشکلات کے غلط نشانات ، بیٹنگ مارکیٹ اور شرط کے درمیان مشکلات کی عدم مطابقت وغیرہ۔) یا اگرکوئی اور اشارے ہیں کہ شرط غلط ہے ، بک میکر اس کا حق محفوظ رکھتا ہےایسی شرطوں کو باطل قرار دیں ۔

این بی اے کھیل کے میدان (نمائش 3 نکاتی مقابلہ):

1. این بی اے پلے گراؤنڈز (نمائش 3 نکاتی مقابلہ) میں ملٹی پلیئر گیم کی اسٹریمنگ شامل ہے(باسکٹ بال سمیلیٹر) کھیل کورٹ کے ایک طرف کھیلا جاتا ہے. کھلاڑیوں سے گیندوں پھینکتین نکاتی لائن۔ ہر کھلاڑی کے پاس 25 گیندیں ہوتی ہیں ۔ گول دورانیہ 1 منٹ 10 سیکنڈ ہے ۔ وہاں ہیں تین قسم کی گیندیں: باقاعدہ گیند – 1 پوائنٹ ؛ گولڈن بال۔1 پوائنٹ + 5 سیکنڈ اضافی وقت;ترنگا گیند۔3 پوائنٹس۔ کھیل 3 جیت (3 راؤنڈ) تک جاری ہے ۔ تمام شرطیں طے شدہ ہیں مکمل وقت کے اختتام پر اصل نتیجہ.
2. ہر فرد کے لئے بیٹنگ کمپنی کے ذریعہ زیادہ سے زیادہ اور کم سے کم داؤ کی حدود طے کی جاتی ہیں انتخاب.
3. صارفین کو پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود تبدیل کی جاسکتی ہیں ۔
4. شرط قبولیت کے وقت عملے کی غلطی یا سافٹ ویئر کی ناکامی کی صورت میں (مثال کے طور پر واضحمشکلات میں غلط نشانات ، کھیلوں/براہ راست حصوں میں ظاہر ہونے والی مشکلات کے مابین تضاداتاور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے غلط طریقے سے قبول کیا جانا چاہئے ، بک میکر اس طرح کے شرطوں کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
5. شرطیں میچ کے آغاز سے پہلے اور میچ کے دوران (براہ راست شرطیں) قبول کی جاتی ہیں ۔ سباین بی اے پلے گراؤنڈز (نمائش 3 نکاتی مقابلہ) میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔

6. دستیاب مارکیٹیں:
   - پورے میچ پر:
     - جیت (ڈرا نتائج کی گنتی کے بغیر صرف راؤنڈ)
     - کل اوور / انڈر(صرف ڈرا نتائج کی گنتی کے بغیر راؤنڈ)
     - درست اسکور (ڈرا نتائج کی گنتی کے بغیر صرف راؤنڈ)
     - کل ڈرا اوور / انڈر(صرف ڈرا نتائج کی گنتی کے ساتھ راؤنڈ)
   - ایک راؤنڈ پر:
     - جیت
     - کل (اوور/انڈر)
     - انفرادی کل (اوور/انڈر)
     - کل پوائنٹس (پوائنٹس کا صحیح وقفہ)
     - کل (یہاں تک کہ/عجیب)
     - معذور
     - سب سے زیادہ اضافی وقت
     - کل اضافی وقت (اوور/انڈر)

10.120. لیزر لیگ

1. لیزر لیگ میں ملٹی پلیئر گیم کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔ راؤنڈ کی زیادہ سے زیادہ تعداد ہے3 ، دو ٹیمیں (3 کھلاڑی فی ٹیم) ایک دوسرے کو نقصان پہنچانے کی کوشش کرتی ہیں ، تمام مخالفین کو تباہ کرتی ہیں ۔ ہر راؤنڈ 3 پوائنٹس پر جاتا ہے ، اگر ٹیموں میں سے ایک نے تمام مخالفین کو تباہ کر دیا ہے، تو یہ ہے1 پوائنٹ سے نوازا گیا ، اگر ٹیموں میں سے ایک 3 پوائنٹس کے نقطہ نظر تک پہنچ جائے تو یہ فتح شمار کی جائے گیراؤنڈ میں. جیسے ہی ٹیموں میں سے ایک راؤنڈ میں 2 جیت تک پہنچ جاتا ہے ، کھیل ختم ہوجاتا ہے ۔
2. ایونٹ ختم ہونے کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
3. کم سے کم داؤ اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لئے بک میکر کے ذریعہ طے کیا جاتا ہے ۔ انفرادی طور پر.
4. اسٹیک کی حدود کو بغیر کسی پیشگی اطلاع کے بک میکر کے ذریعہ تبدیل کیا جاسکتا ہے ۔
5. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےکھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
6. شرطیں میچ کے آغاز سے پہلے اور میچ کے دوران (براہ راست شرطیں) قبول کی جاتی ہیں ۔ سبلیزر لیگ میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
7. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
   - میچ جیتو
   - پوائنٹس کی فتح
   - پوائنٹس معذور
   - کل (اوور/انڈر)
   - کل (یہاں تک کہ/عجیب)
   - درست اسکور

- انفرادی کل (اوور / انڈر)

10.121. بیٹلرائٹ ، ڈبلیو ڈبلیو ای بیٹل گراؤنڈز

جنگجو

1. BattleRite multiplayer کھیل کا ایک سلسلہ ہے.
2. دو جنگجوؤں کے درمیان میچ پر شرط لگائی جاتی ہے ۔ ایک میچ دو جیت تک جاری رہتا ہے ، لہذاراؤنڈ کی زیادہ سے زیادہ تعداد تین ہے.
3. ایونٹ ختم ہونے کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
4. لڑاکا جو اپنے مخالف کو مارتا ہے اسے فاتح سمجھا جاتا ہے ۔
5. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
6. اسٹیک کی حدود کو بغیر کسی پیشگی اطلاع کے بک میکر کے ذریعہ تبدیل کیا جاسکتا ہے ۔
7. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
    - جیت
    - گول دورانیہ
    - کل راؤنڈ (اوور/انڈر)
    - کل لیا Orbs (سے زیادہ/کے تحت)
8. ایک سرکاری تقریب شروع ہونے سے پہلے اور لائیو میں شرطیں قبول کی جاتی ہیں ۔ Battlerite کے تمام میچآن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
9. اگر کوئی انتظامی یا سافٹ ویئر سے متعلق غلطیاں شرط قبول کرتے وقت کی جاتی ہیں (واضحمشکلات کے غلط نشانات ، بیٹنگ مارکیٹ اور شرط کے درمیان مشکلات کی عدم مطابقت وغیرہ۔) یا اگرکوئی اور اشارے ہیں کہ شرط غلط ہے ، بک میکر اس کا حق محفوظ رکھتا ہےایسی شرطوں کو باطل قرار دیں ۔

ڈبلیو ڈبلیو ای میدان جنگ

1. ڈبلیو ڈبلیو ای بیٹل گراؤنڈز ملٹی پلیئر گیم کا ایک سلسلہ ہے ۔
2. دو جنگجوؤں کے درمیان میچ پر شرط لگائی جاتی ہے ۔ ایک میچ چار جیت تک جاری رہتا ہے ، لہذاراؤنڈ کی زیادہ سے زیادہ تعداد سات ہے.
3. ایونٹ ختم ہونے کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
4. ایک فائننگ اقدام انجام دینے والے لڑاکا فاتح سمجھا جاتا ہے.
5. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
6. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
7. اگر عملے کے ممبران کوئی غلطی کرتے ہیں یا کسی بھی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے جب شرط قبول کی جاتی ہے (مثال کے طور پر.مشکلات میں واضح غلط نشانات ، کھیلوں/لائیو میں ظاہر ہونے والی مشکلات کے درمیان تضاداتحصوں اور ایک شرط پرچی وغیرہ میں.), یا اگر کوئی دوسرا اشارہ ہے کہ شرط قبول کی گئی ہےغلط طور پر ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
8. جنگجوؤں پر شرط صرف زندہ قبول کی جاتی ہے. کھیل آن لائن سٹریم کیا جاتا ہے.
9. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
    - راؤنڈ میں:

- راؤنڈ میں جیت
- گول دورانیہ* (اوور / انڈر)
- فنشنگ اقدام کی قسم: پن فال، جمع کرانے ، یا گنتی
  - ٹورنامنٹ میں:
    - ٹورنامنٹ میں جیت
    - کل (اوور/انڈر)
    - لڑاکا کا انفرادی کل (اوور/انڈر)
    - اقسام کے لحاظ سے کل فنشنگ حرکتیں (اوور / انڈر)
    - پوائنٹس کی دوڑ

* راؤنڈ کی مدت کا مطلب ہے سیکنڈ کی تعداد جو لڑائی شروع ہونے کے بعد سے گزر چکی ہے ۔

10.122. میوٹنٹ فٹ بال لیگ

1. میوٹنٹ فٹ بال لیگ ملٹی پلیئر گیم (امریکی فٹ بال سمیلیٹر) کا ایک سلسلہ ہے ۔
2. ایونٹ ختم ہونے کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
3. کم سے کم داؤ اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر ایک کے لئے بک میکر کے ذریعہ طے کیا جاتا ہے ۔ انفرادی طور پر انتخاب.
4. اسٹیک کی حدود کو بغیر کسی پیشگی اطلاع کے بک میکر کے ذریعہ تبدیل کیا جاسکتا ہے ۔
5. اگر میچ باقاعدہ وقت میں ڈرا میں ختم ہوتا ہے تو ، اوور ٹائم ہوتا ہے ۔ اس صورت میں ، تمام شرطیں ہوں گیااوور ٹائم سمیت آباد.
6. اگر کوئی انتظامی یا سافٹ ویئر سے متعلق غلطیاں شرط قبول کرتے وقت کی جاتی ہیں (واضحمشکلات کے غلط نشانات ، بیٹنگ مارکیٹ اور شرط کے درمیان مشکلات کی عدم مطابقت وغیرہ۔) یا اگرکوئی اور اشارے ہیں کہ شرط غلط ہے ، بک میکر اس کا حق محفوظ رکھتا ہےایسی شرطوں کو باطل قرار دیں ۔
7. ایک سرکاری تقریب شروع ہونے سے پہلے اور لائیو میں شرطیں قبول کی جاتی ہیں ۔ اتپریورتی کے تمام میچفٹ بال لیگ آن لائن اسٹریم کی جاتی ہے ۔
8. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
   - جیت
   - ہر ٹیم کا معذور
   - کل (اوور/انڈر)

10.123. کراس آؤٹ

1. کراس آؤٹ ملٹی پلیئر گیم کا ایک سلسلہ ہے ۔
2. ایونٹ ختم ہونے کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
3. کم سے کم داؤ اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر ایک کے لئے بک میکر کے ذریعہ طے کیا جاتا ہے ۔ انفرادی طور پر انتخاب.
4. اسٹیک کی حدود کو بغیر کسی پیشگی اطلاع کے بک میکر کے ذریعہ تبدیل کیا جاسکتا ہے ۔
5. اگر کوئی انتظامی یا سافٹ ویئر سے متعلق غلطیاں شرط قبول کرتے وقت کی جاتی ہیں (واضحمشکلات کے غلط

نشانات ، بیٹنگ مارکیٹ اور شرط کے درمیان مشکلات کی عدم مطابقت وغیرہ۔) یا اگرکوئی اور اشارے ہیں کہ شرط غلط ہے ، بک میکر اس کا حق محفوظ رکھتا ہےایسی شرطوں کو باطل قرار دیں ۔

6. غیر کھیلوں کے طرز عمل کی صورت میں جو جنگ کے نتائج کو متاثر کرتی ہے جیسےاتحادیوں یا ٹیم کے قتل کی مکمل عدم فعالیت ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہےاور 1 (داؤ واپس کر دیا جائے گا) کے امکانات پر حل.
7. شرطیں میچ کے آغاز سے پہلے اور میچ کے دوران بھی قبول کی جاتی ہیں ۔ (لائیوشرط). تمام میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
8. ایک ٹیم جس نے مخالف ٹیم کی تمام گاڑیوں کو تباہ کر دیا ہے یا مخالف کو گرفتار کر لیا ہےٹیم کی بنیاد فاتح قرار دیا جاتا ہے.
9. اگر کھیل ختم ہو جاتا ہے کیونکہ یہ باقاعدہ وقت کا اختتام ہے ، فاتح ٹیم ہے جومخالف ٹیم کی بنیاد پر قبضہ. جیت کی قسم – بیس پر قبضہ.
10. شرط multiplayer آن لائن کھیل "CrossOut" ، ٹیم میں بے ترتیب جنگ پر قبول کیا جاتا ہےاراکین کو بے ترتیب طور پر منتخب کیا جاتا ہے.
11. ہر ٹیم کی طرف سے اسکور پوائنٹس کی تعداد مخالف ٹیم کی تعداد کے برابر ہےگاڑیاں کسی بھی طرح تباہ ہو گئیں ۔
12. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
    - جیت
    - معذور
    - کل (اسکور کی بنیاد پر)
    - بیس پر قبضہ
    - کل کھلاڑی کے ٹکڑے.

10.124. رینبو چھ محاصرہ

"رینبو سکس سیج" میں ایک ملٹی پلیئر گیم کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔

1. تمام شرطیں ایونٹ کے اختتام کے بعد طے ہوجاتی ہیں ۔
2. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
3. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
4. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات کے واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں دکھایا گیا ہےکھیلوں/لائیو حصوں یا شرط پرچی وغیرہ پر.) یا شرط کے کسی دوسرے اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
5. غیر کھیلوں کے طرز عمل کی صورت میں جو جنگ کے نتائج کو متاثر کرتی ہے جیسےاتحادیوں کی مکمل غیر فعال، ایک ٹیم کو مارنے ، یا کھیل سے قبل از وقت باہر نکلنے ، بک میکر ہےاس طرح کے شرطوں کو باطل قرار دینے اور 1 کے امکانات پر طے کرنے کا حقدار (داؤ واپس کر دیا جائے گا) ۔
6. اگر کوئی ٹیم ہتھیار ڈالتی ہے یا کوئی کھلاڑی پہلے کے علاوہ کسی دوسرے راؤنڈ سے شامل ہوتا ہے تو ، بک میکر ہوتا ہے ۔ اس طرح کے شرطوں کو باطل قرار دینے اور 1 کے امکانات پر طے کرنے کا حقدار (داؤ واپس کر دیا جائے گا) ۔
7. شرط کھیل کے آغاز سے پہلے اور لائیو دونوں کو قبول کر لیا جاتا ہے ۔ تمام گیمز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں

۔

8. راؤنڈ میں جیت. وہ ٹیم جو اپنے مخالف کو تباہ کرتی ہے یا نقشے کا مقصد حاصل کرتی ہے ۔ جیسے بم کو ناکارہ بنانا ، یرغمال کو رہا کرنا ، یا پوزیشن پر قبضہ کرنا (کی ترجیحنقشہ) فاتح سمجھا جاتا ہے.
9. میچ میں جیت. ٹیم جو 4 پوائنٹس جمع کرتی ہے (جب پوائنٹس کی تعداد جمع کی جاتی ہےمخالف ٹیم 3 سے کم ہے) یا 5 پوائنٹس فاتح سمجھا جاتا ہے.
10. شرط multiplayer آن لائن کھیل "رینبو چھ محاصرہ"میں لڑائیوں پر قبول کیا جاتا ہے. ٹیم کے کھلاڑیبے ترتیب طور پر منتخب کیا جاتا ہے.
11. ٹیم اسکور۔جیتنے والے راؤنڈ کی تعداد ۔
12. دستیاب مارکیٹیں (پورے میچ کے لیے):
    - جیت
    - درست اسکور
    - کل راؤنڈ

10.125. ایسپورٹس فٹ والی

ایسپورٹس فٹ والی میں ملٹی پلیئر گیم (فٹ والی سمیلیٹر) کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔

1. تمام شرطیں پورے وقت کے اختتام پر نتیجہ پر طے ہوتی ہیں ۔
2. کم سے کم داؤ اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر ایک کے لئے بک میکر کے ذریعہ طے کیا جاتا ہے ۔ انفرادی طور پر انتخاب.
3. اسٹیک کی حدود کو بغیر کسی پیشگی اطلاع کے بک میکر کے ذریعہ تبدیل کیا جاسکتا ہے ۔
4. ایک سرکاری تقریب شروع ہونے سے پہلے اور لائیو میں شرطیں قبول کی جاتی ہیں ۔ FootVolley کے تمام میچآن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
5. ایک راؤنڈ 5 پوائنٹس تک رہتا ہے ؛ اگر 4 پوائنٹس کے بعد اسکور برابر ہے ، تو 2 کے فرق تکپوائنٹس.
6. کھیل کی مدت۔3 جیت تک. (راؤنڈ کی زیادہ سے زیادہ تعداد 5 ہے) ۔
7. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
    - جیت
    - معذور
    - کل(اوور ؛ انڈر)
    - انفرادی کل(اوور / انڈر) ۔
8. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےکھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔

10.126. ایسپورٹس منی آئس ہاکی

1. ایسپورٹس منی آئس ہاکی میں ملٹی پلیئر گیم (آئس ہاکی سمیلیٹر) کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔

2. تمام شرطیں میچ ختم ہونے کے بعد طے ہوجاتی ہیں ۔
3. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
4. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
5. شرطیں باقاعدہ وقت پر قبول کی جاتی ہیں ۔
6. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےکھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
7. شرطیں میچ کے آغاز سے پہلے اور میچ کے دوران (براہ راست شرطیں) قبول کی جاتی ہیں ۔ تمام Esports منیآئس ہاکی میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
8. سب سے زیادہ اسکور والی ٹیم کو فاتح سمجھا جائے گا ۔ دونوں ٹیموں کے اسکور چاہئےبراہر ہو پھر کھیل گول تک جاری رہتا ہے ۔
9. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
    - میچ جیتو
    - کل
    - انفرادی مجموعی
    - معذور
    - کل (یہاں تک کہ/عجیب).

10.127. قاتل جبلت

1. قاتل جبلت میں ملٹی پلیئر گیم کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. دو جنگجوؤں کے درمیان میچ پر شرط لگائی جاتی ہے ۔ ایک میچ پانچ جیت تک جاری رہتا ہے ، لہذاراؤنڈ کی زیادہ سے زیادہ تعداد نو ہے.
3. ایونٹ ختم ہونے کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
4. لڑاکا جو اپنے مخالف کو مارتا ہے اسے فاتح سمجھا جاتا ہے ۔
5. زیادہ سے زیادہ داؤ کا تعین بک میکر ہر انتخاب کے لیے انفرادی طور پر کرتا ہے ۔
6. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
7. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےکھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
8. جنگجوؤں پر شرط صرف زندہ قبول کی جاتی ہے. کھیل آن لائن سٹریم کیا جاتا ہے.
9. **مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:**
    - **راؤنڈ میں:**
        - راؤنڈ میں جیت
        - گول دورانیہ* (اوور / انڈر)
        - فنشنگ اقدام کی قسم: حتمی ، زبردست ، سپریم ، یا کوئی نہیں ۔

* راؤنڈ کی مدت کا مطلب ہے سیکنڈ کی تعداد جو لڑائی شروع ہونے کے بعد سے گزر چکی ہے ۔

یہنمبر کا حساب اس نمبر کو کاٹ کر کیا جاتا ہے جس پر ٹائمر 99 سیکنڈ سے رک جاتا ہے (شروع میں ٹائمر پر معیاری نمبر) ۔ مثال کے طور پر ، اگر الٹی گنتی 74 پر رک جاتی ہے تو ، اس کی مدتراؤنڈ 9974=25 سیکنڈ ہے.

- **ٹورنامنٹ میں:**
  - ٹورنامنٹ میں جیت
  - کل (اوور/انڈر)
  - لڑاکا کا انفرادی کل (اوور/انڈر)
  - اقسام کے لحاظ سے کل فنشنگ حرکتیں (اوور/انڈر) ۔

10.128. سماجی فٹ بال

1. سماجی فٹ بال میں ایک ملٹی پلیئر گیم (فٹ بال سمیلیٹر) کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. ایونٹ ختم ہونے کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
3. کم سے کم داؤ اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر ایک کے لئے بک میکر کے ذریعہ طے کیا جاتا ہے ۔ انفرادی طور پر انتخاب.
4. اسٹیک کی حدود کو بغیر کسی پیشگی اطلاع کے بک میکر کے ذریعہ تبدیل کیا جاسکتا ہے ۔
5. ایک سرکاری تقریب شروع ہونے سے پہلے اور لائیو میں شرطیں قبول کی جاتی ہیں ۔ تمام میچزسماجی فٹ بال آن لائن اسٹریم کیا جاتا ہے.
6. ایک میچ 90 منٹ تک جاری رہتا ہے (ہر ایک میں 45 منٹ کے دو حصے) ۔
7. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں
   - جیت
   - معذور
   - کل (اوور/انڈر);
   - انفرادی کل (اوور / انڈر);
8. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےکھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔

10.129. پکسل کپ فٹ بال

پکسل کپ فٹ بال

1. پکسل کپ فٹ بال ملٹی پلیئر گیم (فٹ بال سمیلیٹر) کا ایک سلسلہ ہے ۔
2. ایونٹ ختم ہونے کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
3. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
4. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
5. اگر کوئی میچ باقاعدہ وقت میں ڈرا پر ختم ہوتا ہے تو ، پینیلٹی شوٹ آؤٹ ہوتا ہے (تیسرا نصف) ۔ اس معاملے

میں,تمام شرطیں میچ میں جیت کے علاوہ پینیلٹی شوٹ آؤٹ کو چھوڑ کر طے کی جائیں گی ۔

6. اگر کمپنی کا عملہ شرط قبول کرنے میں غلطیاں کرتا ہے (بیٹنگ کی فہرست میں واضح غلط نشانات,کھیلوں کی لائن اور شرط وغیرہ کے درمیان مشکلات کا مماثلت نہیں ہے ۔) یا غیر منصفانہ کھیل کے کوئی ثبوت موجود ہیں,شرط پر موجودہ قواعد کی خلاف ورزی قبول کرنے کے ساتھ ساتھ دیگر دلائل کی تصدیقشرطوں کی غلطیاں ، بک میکرز کمپنی اس طرح کے شرطوں کا اعلان کرنے کا حق محفوظ رکھتی ہےاصطلاحات باطل.
7. شرطیں میچ کے آغاز سے پہلے اور میچ کے دوران (براہ راست شرطیں) قبول کی جاتی ہیں ۔ سبپکسل کپ فٹ بال میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
8. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں
    - ڈبل موقع
    - میچ میں جیت
    - کل
    - انفرادی کل
    - کل (یہاں تک کہ ؛ عجیب)
    - معذور
    - دونوں ٹیمیں اسکور کرنے کے لئے
    - صفر سے جیت
    - وقفہ میں کل

پکسل کپ فٹ بال (پینیلٹی شوٹ آؤٹ)

1. پکسل کپ فٹ بال (پینیلٹی شوٹ آؤٹ) ملٹی پلیئر گیم (فٹ بال سمیلیٹر) کا ایک سلسلہ ہے ۔
2. کھیل میں جرمانے کے شاٹس کی ایک سیریز ہوتی ہے جس میں ہر ٹیم باری باری اسکور کرتی ہے ۔ اگر اسکور ہے10 شاٹس کے بعد برابر ، اضافی شاٹس اس وقت تک کھیلے جاتے ہیں جب تک کہ ایک ٹیم اسکور نہ کرے اور دوسری نہیں ۔
3. اگر ٹیم کے پاس 5 سے کم شاٹس ہیں اور وہ حریف تک نہیں پہنچ سکتی ہے تو ، میچ میں خلل پڑتا ہے (کے لئےمثال کے طور پر ، اسکور 2–0 اور شاٹس کی تعداد 4–4 ہے) ۔
4. ایونٹ ختم ہونے کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
5. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
6. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
7. اگر کمپنی کا عملہ شرط قبول کرنے میں غلطیاں کرتا ہے (بیٹنگ کی فہرست میں واضح غلط نشانات,کھیلوں کی لائن اور شرط وغیرہ کے درمیان مشکلات کا مماثلت نہیں ہے ۔) یا غیر منصفانہ کھیل کے کوئی ثبوت موجود ہیں,شرط پر موجودہ قواعد کی خلاف ورزی قبول کرنے کے ساتھ ساتھ دیگر دلائل کی تصدیقشرطوں کی غلطیاں ، بک میکرز کمپنی اس طرح کے شرطوں کا اعلان کرنے کا حق محفوظ رکھتی ہےاصطلاحات باطل.
8. شرطیں میچ کے آغاز سے پہلے اور میچ کے دوران (براہ راست شرطیں) قبول کی جاتی ہیں ۔ سبپکسل کپ فٹ بال (پینیلٹی شوٹ آؤٹ) میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
9. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
    - میچ میں جیت
    - کل
    - انفرادی کل
    - کل (یہاں تک کہ ؛ عجیب)

- معذور.

10.130 . ایسپورٹس فوس بال

1. ایسپورٹس فوس بال میں ملٹی پلیئر گیم کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. ان میچوں پر شرط قبول کی جاتی ہے جو ٹیموں میں سے کسی ایک کے 5 گول کرنے تک جاری رہتے ہیں ۔
3. ایونٹ ختم ہونے کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
4. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
5. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
6. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات کے واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں دکھایا گیا ہےکھیلوں/لائیو حصوں یا شرط پرچی وغیرہ پر.) یا شرط کے کسی دوسرے اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
7. شرطیں میچ کے آغاز سے پہلے اور میچ کے دوران (براہ راست شرطیں) قبول کی جاتی ہیں ۔ سب
8. ایسپورٹس فوس بال میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
9. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
   - جیت
   - ٹیم معذور
   - کل (اوور/انڈر)
   - درست اسکور
   - اہداف کی تعداد (یہاں تک کہ/عجیب) ۔

10.131 . ٹیبل فٹ بال پرو

1. ٹیبل فٹ بال پرو ایک ملٹی پلیئر گیم (ٹیبل فٹ بال سمیلیٹر) کا ایک سلسلہ ہے ۔
2. ایونٹ ختم ہونے کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
3. کم سے کم داؤ اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر ایک کے لئے بک میکر کے ذریعہ طے کیا جاتا ہے ۔ انفرادی طور پر انتخاب.
4. اسٹیک کی حدود کو بغیر کسی پیشگی اطلاع کے بک میکر کے ذریعہ تبدیل کیا جاسکتا ہے ۔
5. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےکھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
6. شرطیں میچ کے آغاز سے پہلے اور میچ کے دوران (براہ راست شرطیں) قبول کی جاتی ہیں ۔ سبٹیبل فٹ بال پرو میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
7. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
   - ڈبل موقع
   - جیت

- کل
- انفرادی کل
- کل (یہاں تک کہ ؛ عجیب)
- معذور
- دونوں ٹیمیں اسکور کرنے کے لئے
- وقفہ میں کل

10.132. ایسپورٹس فٹ بال (PES)

ایسپورٹس فٹ بال (پی ای ایس) میں ایک ملٹی پلیئر گیم (فٹ بال سمیلیٹر) کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
ای پی ایل ، افریقہ کپ آف نیشنز اور امریکہ کپ پر شرط قبول کی جاتی ہے ۔

1. ایونٹ ختم ہونے کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
2. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
3. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
4. فٹ بال پر شرطیں باقاعدہ وقت پر قبول کی جاتی ہیں ۔
5. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےکھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
6. ایسپورٹس فٹ بال (پی ای ایس) پر شرطیں میچ سے پہلے اور براہ راست دونوں میں قبول کی جاتی ہیں ۔ تمام ای سپورٹس فٹ بالمیچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
7. کوپا امریکہ میں ایک اضافی مارکیٹ ہے کل شاٹس کے لئے ، دونوں پر اور آف ہدف (بیٹسپی ای ایس کے اعدادوشمار کے مطابق آباد ہیں).
8. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں (باقاعدہ وقت)
   - جیت
   - ڈبل موقع
   - معذور
   - کل (اوور/انڈر)
   - ٹیم کل (اوور/انڈر)
   - کل (یہاں تک کہ/عجیب)
   - درست اسکور
   - اگلا مقصد.

10.133. ایسپورٹس آسٹریلوی فٹ بال

اے ایف ایل میں ایک ملٹی پلیئر گیم (آسٹریلیائی فٹ بال سمیلیٹر) کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔

1. ایک میچ 80 منٹ تک جاری رہتا ہے (ہر ایک میں 20 منٹ کے چار چوتھائی کے ساتھ) ۔ گول: اگر گیند کو

چھوئے بغیر مرکزی گیٹ میں اسکور کیا جاتا ہے تو ٹیم 6 پوائنٹس اسکور کرتی ہےکراس بار.پیچھے: ٹیم 1 پوائنٹ اسکور کرتی ہے اگر گیند اسکورنگ زون کو حدود کے اندر عبور کر چکی ہےثانوی دروازہ ، یا مرکزی دروازے کے کراس بار کو چھو لیا ہے.

2. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
3. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
4. شرطیں میچ کے آغاز سے پہلے اور میچ کے دوران (براہ راست شرطیں) قبول کی جاتی ہیں ۔ تمام ای سپورٹس اے ایف ایلمیچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
5. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں (باقاعدہ وقت)
    - جیت
    - معذور
    - کل (اوور/انڈر)
    - انفرادی کل (اوور / انڈر)
    - کل (یہاں تک کہ/عجیب)
6. تمام شرطیں میچ ختم ہونے کے بعد طے ہوجاتی ہیں ۔
7. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےکھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔

10.134. سپر آرکیڈ فٹ بال

1. سپر آرکیڈ فٹ بال میں ایک ملٹی پلیئر گیم (فٹ بال سمیلیٹر) کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. ایونٹ ختم ہونے کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
3. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
4. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
5. اگر کوئی میچ باقاعدہ وقت میں ڈرا پر ختم ہوتا ہے تو میچ کا نتیجہ ڈرا ہوتا ہے ۔
6. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےکھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
7. شرطیں میچ کے آغاز سے پہلے اور میچ کے دوران بھی قبول کی جاتی ہیں ۔ (لائیوشرط). تمام سپر آرکیڈ فٹ بال میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
8. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
    - ڈبل موقع
    - میچ میں جیت
    - کل
    - انفرادی کل
    - کل (یہاں تک کہ/عجیب)
    - معذور

- دونوں ٹیمیں اسکور کرنے کے لئے
- صفر سے جیت
- پوائنٹس کی صحیح تعداد

10.135. ماربل فٹ بال

1. ماربل فٹ بال میں ماربل فٹ بال میچ کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. تمام شرطیں ایونٹ کے اختتام کے بعد طے ہوجاتی ہیں ۔
3. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
4. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
5. اگر عملے کے ممبران کوئی غلطی کرتے ہیں یا کسی بھی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے جب شرط قبول کی جاتی ہے (مثال کے طور پر.مشکلات میں واضح غلط نشانات ، کھیلوں/لائیو میں ظاہر ہونے والی مشکلات کے درمیان تضاداتحصوں اور ایک شرط پرچی وغیرہ میں.), یا اگر کوئی دوسرا اشارہ ہے کہ شرط قبول کی گئی ہےغلط طور پر ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
6. پری میچ اور لائیو دونوں شرطیں قبول کی جاتی ہیں ۔ ماربل کے تمام فٹ بال میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
7. قواعد:
   - ایک میچ دو حصوں پر مشتمل ہوتا ہے ۔
   - ایک ٹیم کو پچ کے دونوں سروں پر گول کرنے کے لئے ایک پوائنٹ ملتا ہے ۔
   - ٹیم کے کل پوائنٹس دونوں حصوں میں اسکور کیے گئے گولوں کی تعداد کے برابر ہیں ۔
8. کسی مقصد کا تعین کرنے کے قواعد:
   - اگر سنگ مرمر گول کے علاقے میں ہے اور اس نے حرکت کرنا چھوڑ دی ہے تو ، یہ ایک مقصد کے طور پر شمار ہوتا ہے ۔
   - اگر سنگ مرمر گول کے علاقے میں داخل ہوتا ہے اور پھر اسے چھوڑ دیتا ہے تو ، یہ ایک مقصد کے طور پر شمار نہیں ہوتا ہے ۔
   - اگر ایک سنگ مرمر گول لائن پر ہے ، تو یہ ایک مقصد کے طور پر شمار ہوتا ہے اگر زیادہ تر سنگ مرمر (کے مقابلے میںسنگ مرمر کا مرکز) لائن کو پار کر دیا ہے.
   - کسی مقصد کے تعین سے متعلق تنازعات مقابلہ کے منتظم کے ذریعہ حل ہوجاتے ہیں ۔ کےحتمی سکور ویڈیو سٹریم میں ایک سکور بورڈ پر دکھایا جاتا ہے.
9. پورے میچ پر دستیاب شرط (شرط ایک کے حتمی سکور کے مطابق طے کر رہے ہیںمیچ):
   - جیت
   - ڈبل موقع
   - کل اوور / انڈر
   - انفرادی کل سے زیادہ/کے تحت
   - معذور
   - کل بھی / عجیب
   - انفرادی کل بھی / عجیب
   - دونوں ٹیمیں ہاں/نہیں اسکور کرنے کے لئے
   - اسکور ڈرا ہاں / نہیں
   - درست اسکور

- HT-FT
- ہر نصف میں اسکور
- یا تو ٹیم صفر ہاں/نہیں جیتنے کے لئے
- نیل جی ہاں/نہیں جیتنے کے لئے ٹیم
- دونوں حصوں میں گول ہاں / نہیں
- ٹیم بالکل ایک گول سے جیتنے کے لئے یا ہاں/نہیں ڈرا کرنے کے لئے
- کم از کم ایک نصف ہاں/نہیں میں ڈرا
- دونوں حصوں میں ڈرا ہاں / نہیں
- ہر ٹیم اوور/انڈر – ہاں/نہیں اسکور کرے گی
- وقفے میں کل اہداف

10. آدھے پر دستیاب شرطیں (دی گئی متعلقہ کے اسکور کے مطابق شرطیں طے کی جاتی ہیںنصف):
    - جیت
    - ڈبل موقع
    - کل اوور / انڈر
    - انفرادی کل سے زیادہ/کے تحت
    - معذور
    - کل بھی / عجیب
    - انفرادی کل بھی / عجیب
    - دونوں ٹیمیں ہاں/نہیں اسکور کرنے کے لئے
    - اسکور ڈرا ہاں / نہیں
    - کسی بھی ٹیم کو صفر ہاں / نہیں سے جیتنا
    - نیل جی ہاں/نہیں جیتنے کے لئے ٹیم
    - ٹیم بالکل ایک گول سے جیتنے کے لئے یا ہاں/نہیں ڈرا کرنے کے لئے

10.136. ماربل باسکٹ بال

1. ماربل باسکٹ بال ایک کھیل کا ایک سلسلہ ہے جس میں ماربل شامل ہیں ۔
2. ایونٹ کے اختتام کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
3. کم سے کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر مارکیٹ کے لئے بک میکر کے ذریعہ طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
4. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
5. اگر عملے کے ممبران غلطیاں کرتے ہیں یا اگر کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے جبکہ شرط ہےقبول کیا جا رہا ہے (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت ظاہرکھیلوں/لائیو حصوں میں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، کمپنی اس طرح کی شرطوں کو باطل قرار دینے کی حقدار ہے ۔
6. شرطیں میچ سے پہلے اور براہ راست دونوں قبول کی جاتی ہیں ۔ ماربل باسکٹ بال کے تمام میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
7. کھیل کے قواعد:
    - ہر میچ چار چوتھائی پر مشتمل ہوتا ہے.
    - ٹیمیں ایک ٹوکری میں سنگ مرمر حاصل کرکے پوائنٹس حاصل کرتی ہیں ۔

- ہر ٹوکری کے نیچے ایک جھنڈا ہوتا ہے ، جو اسکور کردہ پوائنٹس کی تعداد دکھاتا ہے ۔
- ہر ٹیم کے پوائنٹس کل کا حساب ان تمام پوائنٹس کو شامل کرکے کیا جاتا ہے جو انہوں نے مجموعی طور پر اسکور کیے ہیں ۔
- چار چوتھائی.
- سب سے زیادہ پوائنٹس حاصل کرنے والی ٹیم جیت جاتی ہے ۔

8. ٹوکری اسکور کرنے کے قواعد:
   - اگر سنگ مرمر اسکورنگ زون میں داخل ہوتا ہے تو ایک ٹوکری دی جاتی ہے ۔
   - ایک سہ ماہی کے فاتح کے بارے میں کسی بھی تنازعات کو مقابلہ آرگنائزر کی طرف سے حل کیا جاتا ہےاور حتمی اسکور اسکور بورڈ پر ظاہر ہوتا ہے ۔
9. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں اور میچ میں حتمی اسکور کی بنیاد پر آباد ہیں:
   - فاتح
   - کل (اوور/انڈر)
   - انڈ. کل (اوور/انڈر)
   - معذور
   - کل آؤٹ بالز (اوور/انڈر)
   - انڈ. کل آؤٹ بالز (اوور/انڈر)
   - زون میں کل پوائنٹس (اوور/انڈر)
   - 10 . مندرجہ ذیل مارکیٹیں انفرادی حلقوں کے لئے دستیاب ہیں اور اسکور کی بنیاد پر آباد ہیں
   - اس سہ ماہی:
   - فاتح
   - کل (اوور/انڈر)
   - انڈ. کل (اوور/انڈر)
   - معذور
   - کل آؤٹ بالز (اوور/انڈر)
   - انڈ. کل آؤٹ بالز (اوور/انڈر)
   - زون میں کل پوائنٹس (اوور/انڈر)

10.137 . ماربل گالف

1. ماربل گالف میں ماربل گالف میچ کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. تمام شرطیں ایونٹ کے اختتام کے بعد طے ہوجاتی ہیں ۔
3. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
4. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
5. اگر عملے کے ممبران کوئی غلطی کرتے ہیں یا کسی بھی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے جب شرط قبول کی جاتی ہے (مثال کے طور پر.مشکلات میں واضح غلط نشانات ، کھیلوں/لائیو میں ظاہر ہونے والی مشکلات کے درمیان تضاداتحصوں اور ایک شرط پرچی وغیرہ میں.), یا اگر کوئی دوسرا اشارہ ہے کہ شرط قبول کی گئی ہےغلط طور پر ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
6. پری میچ اور لائیو دونوں شرطیں قبول کی جاتی ہیں ۔ ماربل گولف کے تمام میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
7. قواعد:

- ایک میچ تین راؤنڈ پر مشتمل ہوتا ہے ۔
- ایک ٹیم کو پوائنٹس ملتے ہیں اگر ان کی گیند سوراخ میں اترتی ہے ۔
- ہر سوراخ کے اوپر ایک جھنڈا ہے ، جو سوراخ کی تعداد اور رقم دونوں کو ظاہر کرتا ہےپوائنٹس کی.
- ٹیموں کے پوائنٹس کے مجموعی پوائنٹس کی تعداد کے برابر ہیں جو انہوں نے تمام راؤنڈ میں حاصل کیے ہیں ۔

8. اس بات کا تعین کرنے کے قواعد کہ آیا گیند سوراخ میں اتری ہے:
   - اگر گیند سوراخ میں جاتی ہے تو ٹیم کو پوائنٹس دیئے جاتے ہیں ۔
   - ہر راؤنڈ میں ، 5 گیندوں تک 5 ویں سوراخ میں اتر سکتے ہیں. تاہم ، 1 سے زیادہ گیند نہیں کر سکتیدوسرے سوراخوں میں سے کسی میں اتریں ۔
   - ایک گیند ایک سوراخ میں اترا ہے یا نہیں کے بارے میں تنازعات کی طرف سے حل کر رہے ہیںمتعلقہ مقابلہ کا منتظم۔ مجموعی طور پر سکور ایک سکور بورڈ پر دکھایا جاتا ہےویڈیو سٹریم.
9. مندرجہ ذیل شرطیں پورے میچ پر رکھی جا سکتی ہیں (شرطیں کے مطابق طے کی جاتی ہیںمتعلقہ میچ کا حتمی اسکور):
   - جیت
   - ڈبل موقع
   - کل اوور / انڈر
   - انفرادی کل سے زیادہ/کے تحت
   - معذور
   - کل بھی / عجیب
   - انفرادی کل بھی / عجیب
   - کوئی ڈرا نہیں ہوتا ہاں / نہیں
   - واضح فتح ہاں/نہیں
   - ہر راؤنڈ میں جیتنے والی ٹیم ہاں / نہیں
   - ایک سوراخ میں کل گیندوں
10. مندرجہ ذیل شرطیں ایک راؤنڈ پر رکھی جا سکتی ہیں (شرطیں اسکور کے مطابق طے کی جاتی ہیںمتعلقہ راؤنڈ کے):
   - جیت
   - ڈبل موقع
   - کل اوور / انڈر
   - انفرادی کل سے زیادہ/کے تحت
   - معذور
   - کل بھی / عجیب
   - انفرادی کل بھی / عجیب
   - یا تو ٹیم صفر ہاں/نہیں جیتنے کے لئے
   - نیل جی ہاں/نہیں جیتنے کے لئے ٹیم
   - ایک سوراخ میں کل گیندوں

10.138 . سنگ مرمر کی شوٹنگ

1. ماربل شوٹنگ میں ماربل شوٹنگ میچ کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔

2. تمام شرطیں ایونٹ کے اختتام کے بعد طے ہوجاتی ہیں ۔
3. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
4. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
5. اگر عملے کے ممبران کوئی غلطی کرتے ہیں یا کسی بھی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے جب شرط قبول کی جاتی ہے (مثال کے طور پر.مشکلات میں واضح غلط نشانات ، کھیلوں/لائیو میں ظاہر ہونے والی مشکلات کے درمیان تضاداتحصوں اور ایک شرط پرچی وغیرہ میں.), یا اگر کوئی دوسرا اشارہ ہے کہ شرط قبول کی گئی ہےغلط طور پر ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
6. پری میچ اور لائیو دونوں شرطیں قبول کی جاتی ہیں ۔ ماربل شوٹنگ کے تمام میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
7. قواعد:
   - ایک میچ تین راؤنڈ (اسٹینڈز) پر مشتمل ہوتا ہے ۔
   - ایک ٹیم کو پوائنٹس دیئے جاتے ہیں اگر ان کی گیند کسی بھی زون میں اترتی ہے (ہر زون میں ایک مارکر ہوتا ہےجو اس بات کی نشاندہی کرتا ہے کہ اگر ان کی گیند اس زون میں اترتی ہے تو ٹیم کو کتنے پوائنٹس ملیں گے) ۔
   - ٹیموں کے پوائنٹس کی کل تعداد ان پوائنٹس کی تعداد کے برابر ہے جو انہوں نے تمام اسٹینڈز پر حاصل کیے ہیں ۔
   - نتائج پہلے مدمقابل کی کارکردگی کا حوالہ دیتے ہیں ۔ لہذا ، "تین جیت۔ہاں" سے مراد ہےپہلا مقابلہ 3 بار جیتنے اور "تین شکستوں جی ہاں" کے لئے تین جیت سے مراد ہےان کے مخالف.
   - شرط کے تصفیہ کے مقاصد کے لئے ، ایک نمبر صرف سمجھا جاتا ہے یہاں تک کہ اگر یہ 20 کی طرف سے تقسیم کیا جاتا ہے.مثال کے طور پر ، 350 پوائنٹس کو ایک عجیب نمبر سمجھا جائے گا کیونکہ اسے تقسیم نہیں کیا جا سکتا20 کی طرف سے.
8. اس بات کا تعین کرنے کے قواعد کہ آیا گیند کسی زون میں اتری ہے:
   - ایک ٹیم کو پوائنٹس دیئے جاتے ہیں اگر ان کی گیند کسی زون میں اترتی ہے ۔
   - کچھ گیندوں کو کھیل کے علاقوں سے باہر گولی مار دی جا سکتی ہے. اگر ایسا ہوتا ہے تو ، یہ گیندیں کمائی نہیں کریں گیاس راؤنڈ میں پوائنٹس.
9. مندرجہ ذیل شرطیں پورے میچ پر رکھی جا سکتی ہیں (شرطیں کے مطابق طے کی جاتی ہیںمتعلقہ میچ کا حتمی اسکور):
   - جیت
   - ڈبل موقع
   - کل اوور / انڈر
   - انفرادی کل سے زیادہ/کے تحت
   - معذور
   - کیا گیند کو کھیل کے علاقے سے باہر گولی مار دی جائے گی ؟ ہاں/نہیں
   - کیا کوئی کھلاڑی کھیل کے علاقے سے گیند کو گولی مار دے گا ؟ ہاں/نہیں
   - راؤنڈ کے نتائج
   - کم از کم ایک راؤنڈ میں ڈرا کریں ۔
   - ایک زون میں کل گیندیں
10. مندرجہ ذیل شرطیں ایک راؤنڈ پر رکھی جا سکتی ہیں (شرطیں اسکور کے مطابق طے کی جاتی ہیں
    - متعلقہ راؤنڈ کے):

- جیت
- ڈبل موقع
- کل اوور / انڈر
- انفرادی کل سے زیادہ/کے تحت
- معذور
- کل بھی / عجیب
- انفرادی کل بھی / عجیب
- ایک زون میں کل گیندیں
- کیا گیند کو کھیل کے علاقے سے باہر گولی مار دی جائے گی ؟ ہاں/نہیں
- کیا کوئی کھلاڑی کھیل کے علاقے سے گیند کو گولی مار دے گا ؟ ہاں/نہیں

10.139 . ماربل فجیٹ اسپنرز

1. ماربل فجیٹ اسپنرز میں ماربل فجیٹ اسپنرز میچ کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. تمام شرطیں ایونٹ کے اختتام کے بعد طے ہوجاتی ہیں ۔
3. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
4. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
5. اگر عملے کے ممبران کوئی غلطی کرتے ہیں یا کسی بھی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے جب شرط قبول کی جاتی ہے (مثال کے طور پر.مشکلات میں واضح غلط نشانات ، کھیلوں/لائیو میں ظاہر ہونے والی مشکلات کے درمیان تضاداتحصوں اور ایک شرط پرچی وغیرہ میں.), یا اگر کوئی دوسرا اشارہ ہے کہ شرط قبول کی گئی ہےغلط طور پر ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
6. پری میچ اور لائیو دونوں شرطیں قبول کی جاتی ہیں ۔ تمام ماربل فجیٹ اسپنرز میچز اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔ آن لائن.
7. قواعد:
   - ایک میچ تین راؤنڈ پر مشتمل ہوتا ہے ۔
   - ٹیموں کو ایک سوراخ میں گیند حاصل کرنے کے لئے ایک نقطہ ملتا ہے.
   - سوراخ نمبر اور پوائنٹس کی تعداد ہر سوراخ کے قریب اشارہ کیا جاتا ہے.
   - کسی ٹیم کے کل پوائنٹس ان پوائنٹس کی تعداد کے برابر ہوتے ہیں جو انہوں نے تمام راؤنڈ میں حاصل کیے تھے ۔
8. اس بات کا تعین کرنے کے قواعد کہ آیا گیند سوراخ میں چلی گئی ہے:
   - گیند کو شمار کیا جاتا ہے کہ اگر یہ سوراخ کے اندر ختم ہو جائے تو وہ اندر چلی گئی ہے ۔
   - اس بات پر تنازعات کہ آیا گیند سوراخ میں چلی گئی ہے مقابلہ کے ذریعے حل کیا جاتا ہے ۔ آرگنائزر ، اور حتمی سکور ویڈیو سٹریم میں سکور بورڈ پر ظاہر ہوتا ہے.
9. مندرجہ ذیل مارکیٹیں پورے میچ پر دستیاب ہیں (شرط کے مطابق طے کی جاتی ہیںمیچ کا حتمی اسکور):
   - جیت
   - ڈبل موقع
   - کل اوور / انڈر
   - انفرادی کل سے زیادہ/کے تحت
   - معذور

- کل بھی / عجیب
- انفرادی کل بھی / عجیب
- نیل جی ہاں/نہیں جیتنے کے لئے ٹیم
- سوراخ میں کل گیندوں

10. مندرجہ ذیل مارکیٹیں ایک راؤنڈ پر دستیاب ہیں (شرط کے مطابق طے کی جاتی ہیں‌دیئے گئے راؤنڈ کا اسکور):
    - جیت
    - ڈبل موقع
    - کل اوور / انڈر
    - انفرادی کل سے زیادہ/کے تحت
    - معذور
    - کل بھی / عجیب
    - انفرادی کل بھی / عجیب
    - نیل جی ہاں/نہیں جیتنے کے لئے ٹیم
    - سوراخ میں کل گیندوں

10.140 . سنگ مرمر بلئرڈس

1. ماربل بلئرڈس میں ماربل بلئرڈس میچ کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. تمام شرطیں ایونٹ کے اختتام کے بعد طے ہوجاتی ہیں ۔
3. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
4. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
5. اگر عملے کے ممبران کوئی غلطی کرتے ہیں یا کسی بھی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے جب شرط قبول کی جاتی ہے (مثال کے طور پر.مشکلات میں واضح غلط نشانات ، کھیلوں/لائیو میں ظاہر ہونے والی مشکلات کے درمیان تضاداتحصوں اور شرط پرچی ، وغیرہ میں.), یا اگر کوئی دوسرا اشارہ ہے کہ شرط قبول کی گئی ہےغلط طور پر ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
6. پری میچ اور لائیو دونوں شرطیں قبول کی جاتی ہیں ۔ ماربل کے تمام بلئرڈس میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
7. قواعد:
    - ایک میچ دو کھیلوں پر مشتمل ہوتا ہے ۔
    - ٹیموں کو ہر برتن والی گیند کے لئے ایک پوائنٹ ملتا ہے ۔
    - جیبوں کو بائیں سے دائیں نمبر دیا گیا ہے: 1 ، 2 اور 3 اوپری جیبیں ہیں ، اور 4 ، 5اور 6 نچلے ہیں۔
    - ایک ٹیم کے کل پوائنٹس دونوں کھیلوں میں حاصل پوائنٹس کی تعداد کے برابر ہیں.
8. اس بات کا تعین کرنے کے قواعد کہ آیا گیند کو برتن کیا گیا ہے:
    - ایک گیند کو جیب کے اندر ختم ہونے پر برتن کے طور پر شمار کیا جاتا ہے ۔
    - مقابلہ کے منتظم کی طرف سے اس بات پر تنازعات حل کیے جاتے ہیں کہ آیا ایک گیند کو برتن دیا گیا ہے,اور حتمی اسکور ویڈیو اسٹریم میں اسکور بورڈ پر ظاہر ہوتا ہے ۔
9. مندرجہ ذیل مارکیٹیں پورے میچ پر دستیاب ہیں (شرط کے مطابق طے کی جاتی ہیں‌میچ کا حتمی اسکور):
    - جیت
    - ڈبل موقع
    - کل اوور / انڈر

- انفرادی کل سے زیادہ/کے تحت
- معذور
- کل بھی / عجیب
- انفرادی کل بھی / عجیب
- ایک کونے کی جیب میں برتن کرنے کے لئے گیند ہاں / نہیں
- گیند کو مرکزی جیب میں ڈالنا ہاں / نہیں
- نیل جی ہاں/نہیں جیتنے کے لئے ٹیم
- جیب میں گیندوں کی تعداد

10. مندرجہ ذیل مارکیٹیں ایک کھیل پر دستیاب ہیں (شرط کے مطابق طے کر رہے ہیںدیئے گئے کھیل کا اسکور):
    - جیت
    - ڈبل موقع
    - کل اوور / انڈر
    - انفرادی کل سے زیادہ/کے تحت
    - معذور
    - کل بھی / عجیب
    - انفرادی کل بھی / عجیب
    - ایک کونے کی جیب میں برتن کرنے کے لئے گیند ہاں / نہیں
    - گیند کو مرکزی جیب میں ڈالنا ہاں / نہیں
    - نیل جی ہاں/نہیں جیتنے کے لئے ٹیم
    - جیب میں گیندوں کی تعداد

10.141. ماربل کرلنگ

1. ماربل کرلنگ میں ماربل کرلنگ میچ کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. تمام شرطیں ایونٹ کے اختتام کے بعد طے ہوجاتی ہیں ۔
3. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
4. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
5. اگر عملے کے ممبران کوئی غلطی کرتے ہیں یا کسی بھی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے جب شرط قبول کی جاتی ہے (مثال کے طور پر.مشکلات میں واضح غلط نشانات ، کھیلوں/لائیو میں ظاہر ہونے والی مشکلات کے درمیان تضاداتحصوں اور ایک شرط پرچی وغیرہ میں.), یا اگر کوئی دوسرا اشارہ ہے کہ شرط قبول کی گئی ہےغلط طور پر ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
6. پری میچ اور لائیو دونوں شرطیں قبول کی جاتی ہیں ۔ ماربل کرلنگ کے تمام میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
7. قواعد:
    - میچ 3 بار جیتنے تک جاری رہتے ہیں ۔
    - ٹیموں کو ہر ایک کے لئے ایک نقطہ ملتا ہے جو وہ جیتتے ہیں.
    - ٹیموں کو قرعہ اندازی کی صورت میں کوئی پوائنٹس نہیں دیئے جاتے ہیں ۔
    - ٹیموں کے کل پوائنٹس ان پوائنٹس کی تعداد کے برابر ہیں جو انہوں نے تمام مقاصد میں حاصل کیے ہیں ۔
8. اختتام کے فاتح کا تعین مندرجہ ذیل قواعد کے مطابق کیا جاتا ہے:
    - کھیل کا علاقہ (گھر) ہدف کے بیرونی دائرے سے ظاہر ہوتا ہے ۔

- پتھر ، جو گھر سے باہر دستک کر رہے ہیں ، اس کا تعین کرتے وقت اکاؤنٹ میں نہیں لیا جاتا ہےایک اختتام کے فاتح.
- گھر 4 زونوں میں تقسیم کیا جاتا ہے.
- وہ ٹیم جس کے پتھر بٹن کے قریب اترتے ہیں اسے فاتح سمجھا جائے گا ۔ اختتام:
  - بٹن کا فاصلہ زون میں ماپا جاتا ہے ۔
  - اگر دونوں ٹیموں کے پتھر ایک ہی زون میں اترتے ہیں تو ، اس میں سب سے زیادہ پتھر والی ٹیمزون جیتتا ہے.
  - اگر دونوں ٹیموں کے پاس ایک زون میں برابر تعداد میں پتھر ہیں تو ، اختتام کے نتیجے میں قرعہ اندازی ہوگی ۔
- ایک اختتام کے فاتح کے بارے میں تنازعات متعلقہ کے منتظم کی طرف سے حل کر رہے ہیںمقابلہ. مجموعی طور پر اسکور ویڈیو اسٹریم میں اسکور بورڈ پر ظاہر ہوتا ہے ۔

9. مندرجہ ذیل شرطیں پورے میچ پر رکھی جا سکتی ہیں (شرطیں کے مطابق طے کی جاتی ہیںمتعلقہ میچ کا حتمی اسکور):
   - جیت
   - کل اختتام (اوور / انڈر)
   - درست اسکور
10. مندرجہ ذیل شرطیں اختتام پر رکھی جاسکتی ہیں (شرطیں اسکور کے مطابق طے کی جاتی ہیںمتعلقہ اختتام کا):
    - جیتنے کے لئے ختم
    - گھر میں کل پتھر آخر میں (اوور / انڈر)

10.142 . سنگ مرمر کا تصادم

1. سنگ مرمر کے تصادم میں سنگ مرمر کے تصادم کے میچ کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. تمام شرطیں ایونٹ کے اختتام کے بعد طے ہوجاتی ہیں ۔
3. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
4. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
5. اگر عملے کے ممبران کوئی غلطی کرتے ہیں یا کسی بھی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے جب شرط قبول کی جاتی ہے (مثال کے طور پر.مشکلات میں واضح غلط نشانات ، کھیلوں/لائیو میں ظاہر ہونے والی مشکلات کے درمیان تضاداتحصوں اور ایک شرط پرچی وغیرہ میں.), یا اگر کوئی دوسرا اشارہ ہے کہ شرط قبول کی گئی ہےغلط طور پر ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
6. پری میچ اور لائیو دونوں شرطیں قبول کی جاتی ہیں ۔ ماربل کے تصادم کے تمام میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
7. قواعد:
   - ایک میچ تین راؤنڈ پر مشتمل ہوتا ہے ۔
   - ٹیموں کو پوائنٹس ملتے ہیں اگر ان کی گیند کھیل کے علاقوں میں چٹانوں میں اترتی ہے ۔
   - ٹیموں کے پوائنٹس کے مجموعی پوائنٹس کی تعداد کے برابر ہیں جو انہوں نے تمام راؤنڈ میں حاصل کیے ہیں ۔
8. ایک راؤنڈ کے فاتح کا تعین مندرجہ ذیل قواعد کے مطابق کیا جاتا ہے:
   - کھیل کے علاقے کو 5 زونوں میں تقسیم کیا گیا ہے ۔

- اگر کسی ٹیم کی گیند صفر (سرخ) زون میں اترتی ہے تو ، ٹیم کو پوائنٹس نہیں ملتے ہیں ۔
- 4 زونز میں 6 چوٹ شامل ہیں جن میں پوائنٹس کی تعداد کے مطابق نمبر ہیں جوان میں داخل ہونے پر انعام دیا جائے ۔ یہ زون بائیں سے دائیں نمبر ہیں: 1 ، 2 ۔اوپری ، 3 ، 4-کم.
- ایک راؤنڈ کے لئے ٹیموں کے کل پوائنٹس ان پوائنٹس کی تعداد کے برابر ہیں جو ان کے پاس ہیں۔تمام زونوں میں کمایا.
- ایک راؤنڈ کے فاتح کے بارے میں تنازعات متعلقہ کے منتظم کی طرف سے حل کر رہے ہیں۔مقابلہ.

مجموعی طور پر اسکور ویڈیو اسٹریم میں اسکور بورڈ پر ظاہر ہوتا ہے ۔

9. مندرجہ ذیل شرطیں پورے میچ پر رکھی جا سکتی ہیں (شرطیں کے مطابق طے کی جاتی ہیں۔متعلقہ میچ کا حتمی اسکور):
    - جیت
    - ڈبل موقع
    - کل اوور / انڈر
    - انفرادی کل سے زیادہ/کے تحت
    - کل بھی / عجیب
    - انفرادی کل بھی / عجیب
    - کوئی ڈرا نہیں ہوتا ہاں / نہیں
    - کسی بھی ٹیم کو کئی راؤنڈ جیتنے کے لئے
    - زون میں کل پوائنٹس
    - کھیل کے علاقے میں گیندوں کی تعداد
10. مندرجہ ذیل شرطیں ایک راؤنڈ پر رکھی جا سکتی ہیں (شرطیں اسکور کے مطابق طے کی جاتی ہیں۔متعلقہ راؤنڈ کے):
    - جیت
    - ڈبل موقع
    - کل اوور / انڈر
    - انفرادی کل سے زیادہ/کے تحت
    - کل بھی / عجیب
    - انفرادی کل بھی / عجیب
    - زون میں کل پوائنٹس

10.143 . سنگ مرمر کی لہریں

1. سنگ مرمر کی لہروں میں سنگ مرمر کی لہروں کے میچ کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. تمام شرطیں ایونٹ کے اختتام کے بعد طے ہوجاتی ہیں ۔
3. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
4. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
5. اگر عملے کے ممبران کوئی غلطی کرتے ہیں یا کسی بھی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے جب شرط قبول کی جاتی ہے (مثال کے طور پر.مشکلات میں واضح غلط نشانات ، کھیلوں/لائیو میں ظاہر ہونے والی مشکلات کے درمیان تضاداتحصوں اور ایک شرط پرچی وغیرہ میں.), یا اگر کوئی دوسرا اشارہ ہے کہ شرط قبول کی گئی ہےغلط طور پر ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
6. پری میچ اور لائیو دونوں شرطیں قبول کی جاتی ہیں ۔ سنگ مرمر کی لہروں کے تمام میچز آن لائن اسٹریم کیے

جاتے ہیں ۔

7. قواعد:
   - ایک میچ دو راؤنڈ پر مشتمل ہوتا ہے ۔
   - ایک ٹیم کو پوائنٹس ملتے ہیں اگر ان کی گیند چٹائی (لہر) میں اترتی ہے ۔
   - ہر لہر کے قریب ایک نمبر ہے ، جو لہر کی تعداد اور دونوں کو ظاہر کرتا ہےپوائنٹس کی رقم.
   - ٹیموں کے پوائنٹس کے مجموعی پوائنٹس کی تعداد کے برابر ہیں جو انہوں نے تمام راؤنڈ میں حاصل کیے ہیں ۔
8. ایک راؤنڈ کے فاتح کا تعین مندرجہ ذیل قواعد کے مطابق کیا جاتا ہے:
   - ایک ٹیم کو پوائنٹس دیئے جاتے ہیں اگر ان کی گیند ایک چٹائی کے اندر ہو ۔
   - سب سے زیادہ پوائنٹس حاصل کرنے والی ٹیم کو فاتح سمجھا جائے گا ۔
   - ایک راؤنڈ کے فاتح کے بارے میں تنازعات متعلقہ کے منتظم کی طرف سے حل کر رہے ہیںمقابلہ. مجموعی طور پر اسکور ویڈیو اسٹریم میں اسکور بورڈ پر ظاہر ہوتا ہے ۔
9. مندرجہ ذیل شرطیں پورے میچ پر رکھی جا سکتی ہیں (شرطیں کے مطابق طے کی جاتی ہیںمتعلقہ میچ کا حتمی اسکور):
   - جیت
   - ڈبل موقع
   - کل اوور / انڈر
   - انفرادی کل سے زیادہ/کے تحت
   - معذور
   - کل بھی / عجیب
   - انفرادی کل بھی / عجیب
   - کوئی ڈرا نہیں ہوتا ہاں / نہیں
   - کسی بھی ٹیم کو کئی راؤنڈ جیتنے کے لئے
   - لہر پر گیندوں
10. مندرجہ ذیل شرطیں ایک راؤنڈ پر رکھی جا سکتی ہیں (شرطیں اسکور کے مطابق طے کی جاتی ہیںمتعلقہ راؤنڈ کے):
   - جیت
   - ڈبل موقع
   - کل اوور / انڈر
   - انفرادی کل سے زیادہ/کے تحت
   - معذور
   - کل بھی / عجیب
   - انفرادی کل بھی / عجیب
   - لہر پر گیندوں

10.144 . ماربل گول ہدف

1. ماربل راؤنڈ ٹارگٹ میں ماربل راؤنڈ ٹارگٹ میچ کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. تمام شرطیں ایونٹ کے اختتام کے بعد طے ہوجاتی ہیں ۔
3. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.

4. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
5. اگر عملے کے ممبران کوئی غلطی کرتے ہیں یا کسی بھی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے جب شرط قبول کی جاتی ہے (مثال کے طور پر.مشکلات میں واضح غلط نشانات ، کھیلوں/لائیو میں ظاہر ہونے والی مشکلات کے درمیان تضاداتحصوں اور ایک شرط پرچی وغیرہ میں.), یا اگر کوئی دوسرا اشارہ ہے کہ شرط قبول کی گئی ہےغلط طور پر ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
6. پری میچ اور لائیو دونوں شرطیں قبول کی جاتی ہیں ۔ ماربل راؤنڈ کے تمام ٹارگٹ میچز اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔ آن لائن.
7. قواعد:
   - ایک میچ تین راؤنڈ پر مشتمل ہوتا ہے ۔
   - ایک ٹیم کو پوائنٹس دیئے جاتے ہیں اگر ان کی گیند ہدف کے اندر زون میں اترتی ہے ۔
   - ایک ٹیم پوائنٹس کھو جاتا ہے اگر ان کی گیند ہدف سے باہر زون میں اترتی ہے.
   - ہر زون میں ایک نمبر ہوتا ہے ، جو ٹیم کو ملنے والے پوائنٹس کی مقدار کو ظاہر کرتا ہے یااگر ان کی گیند اس زون میں اترتی ہے تو ہار جاتی ہے ۔
   - کسی ٹیم کے کل پوائنٹس ان پوائنٹس کی تعداد کے برابر ہوتے ہیں جو انہوں نے تمام راؤنڈ میں حاصل کیے تھے ۔
8. ایک راؤنڈ کے فاتح کا تعین مندرجہ ذیل قواعد کے مطابق کیا جاتا ہے:
   - ایک ٹیم کو پوائنٹس دیئے جاتے ہیں اگر ان کی گیند کسی زون کے اندر ہو ۔
   - سب سے زیادہ پوائنٹس حاصل کرنے والی ٹیم کو فاتح سمجھا جائے گا ۔
   - ایک راؤنڈ کے فاتح کے بارے میں تنازعات متعلقہ کے منتظم کی طرف سے حل کر رہے ہیںمقابلہ. مجموعی طور پر اسکور ویڈیو اسٹریم میں اسکور بورڈ پر ظاہر ہوتا ہے ۔
9. مندرجہ ذیل شرطیں پورے میچ پر رکھی جا سکتی ہیں (شرطیں کے مطابق طے کی جاتی ہیںمتعلقہ میچ کا حتمی اسکور):
   - جیت
   - ڈبل موقع
   - کل اوور / انڈر
   - انفرادی کل سے زیادہ/کے تحت
   - معذور
   - کل بھی / عجیب
   - انفرادی کل بھی / عجیب
   - کوئی ڈرا نہیں ہوتا ہاں / نہیں
   - ٹیم 1 کئی راؤنڈ جیتنے کے لئے (3)
   - ٹیم 2 کئی راؤنڈ جیتنے کے لئے (3)
   - ایک زون میں کل گیندیں
10. مندرجہ ذیل شرطیں ایک راؤنڈ پر رکھی جا سکتی ہیں (شرطیں اسکور کے مطابق طے کی جاتی ہیںمتعلقہ راؤنڈ کے):
   - جیت
   - ڈبل موقع
   - کل اوور / انڈر
   - انفرادی کل سے زیادہ/کے تحت
   - معذور

- کل بھی / عجیب
- انفرادی کل بھی / عجیب
- ایک زون میں کل گیندیں

10.145. ماربل گول ہدف

1. ماربل راؤنڈ ٹارگٹ میں ماربل راؤنڈ ٹارگٹ میچ کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. تمام شرطیں ایونٹ کے اختتام کے بعد طے ہوجاتی ہیں ۔
3. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
4. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
5. اگر عملے کے ممبران کوئی غلطی کرتے ہیں یا کسی بھی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے جب شرط قبول کی جاتی ہے (مثال کے طور پر.مشکلات میں واضح غلط نشانات ، کھیلوں/لائیو میں ظاہر ہونے والی مشکلات کے درمیان تضاداتحصوں اور ایک شرط پرچی وغیرہ میں.), یا اگر کوئی دوسرا اشارہ ہے کہ شرط قبول کی گئی ہےغلط طور پر ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
6. پری میچ اور لائیو دونوں شرطیں قبول کی جاتی ہیں ۔ ماربل راؤنڈ کے تمام ٹارگٹ میچز اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔ آن لائن.
7. قواعد:
   - ایک میچ تین راؤنڈ پر مشتمل ہوتا ہے ۔
   - ایک ٹیم کو پوائنٹس دیئے جاتے ہیں اگر ان کی گیند ہدف کے اندر زون میں اترتی ہے ۔
   - ایک ٹیم پوائنٹس کھو جاتا ہے اگر ان کی گیند ہدف سے باہر زون میں اترتی ہے.
   - ہر زون میں ایک نمبر ہوتا ہے ، جو ٹیم کو ملنے والے پوائنٹس کی مقدار کو ظاہر کرتا ہے یا
   - اگر ان کی گیند اس زون میں اترتی ہے تو ہار جاتی ہے ۔
   - کسی ٹیم کے کل پوائنٹس ان پوائنٹس کی تعداد کے برابر ہوتے ہیں جو انہوں نے تمام راؤنڈ میں حاصل کیے تھے ۔
8. ایک راؤنڈ کے فاتح کا تعین مندرجہ ذیل قواعد کے مطابق کیا جاتا ہے:
   - ایک ٹیم کو پوائنٹس دیئے جاتے ہیں اگر ان کی گیند کسی زون کے اندر ہو ۔
   - سب سے زیادہ پوائنٹس حاصل کرنے والی ٹیم کو فاتح سمجھا جائے گا ۔ ایک راؤنڈ کے فاتح کے بارے میں تنازعات متعلقہ کے منتظم کی طرف سے حل کر رہے ہیںمقابلہ. مجموعی طور پر اسکور ویڈیو اسٹریم میں اسکور بورڈ پر ظاہر ہوتا ہے ۔
9. مندرجہ ذیل شرطیں پورے میچ پر رکھی جا سکتی ہیں (شرطیں کے مطابق طے کی جاتی ہیںمتعلقہ میچ کا حتمی اسکور):
   - جیت
   - ڈبل موقع
   - کل اوور / انڈر
   - انفرادی کل سے زیادہ/کے تحت
   - معذور
   - کل بھی / عجیب
   - انفرادی کل بھی / عجیب
   - کوئی ڈرا نہیں ہوتا ہاں / نہیں

- ٹیم 1 کئی راؤنڈ جیتنے کے لئے (3)
- ٹیم 2 کئی راؤنڈ جیتنے کے لئے (3)
- ایک زون میں کل گیندیں

10. مندرجہ ذیل شرطیں ایک راؤنڈ پر رکھی جا سکتی ہیں (شرطیں اسکور کے مطابق طے کی جاتی ہیں‌متعلقہ راؤنڈ کے):
    - جیت
    - ڈبل موقع
    - کل اوور / انڈر
    - انفرادی کل سے زیادہ/کے تحت
    - معذور
    - کل بھی / عجیب
    - انفرادی کل بھی / عجیب
    - ایک زون میں کل گیندیں

10.146 . ماربل سلائیڈز

1. ماربل سلائیڈز میں ماربل سلائیڈز میچ کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. تمام شرطیں ایونٹ کے اختتام کے بعد طے ہوجاتی ہیں ۔
3. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
4. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
5. اگر عملے کے ممبران کوئی غلطی کرتے ہیں یا کسی بھی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے جب شرط قبول کی جاتی ہے (مثال کے طور پر.مشکلات میں واضح غلط نشانات ، کھیلوں/لائیو میں ظاہر ہونے والی مشکلات کے درمیان تضاداتحصوں اور ایک شرط پرچی وغیرہ میں.), یا اگر کوئی دوسرا اشارہ ہے کہ شرط قبول کی گئی ہےغلط طور پر ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
6. پری میچ اور لائیو دونوں شرطیں قبول کی جاتی ہیں ۔ ماربل سلائیڈ کے تمام میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
7. قواعد:
    - ایک میچ دو راؤنڈ پر مشتمل ہوتا ہے ۔
    - ایک ٹیم کو پوائنٹس دیئے جاتے ہیں اگر ان کی گیند زون میں اترتی ہے ۔
    - پوائنٹس کی تعداد جو ٹیم کو ملتی ہے وہ زون نمبر کے مساوی ہے ۔
    - کسی ٹیم کے کل پوائنٹس ان پوائنٹس کی تعداد کے برابر ہوتے ہیں جو انہوں نے تمام راؤنڈ میں حاصل کیے تھے ۔
8. ایک راؤنڈ کے فاتح کا تعین مندرجہ ذیل قواعد کے مطابق کیا جاتا ہے:
    - سب سے زیادہ پوائنٹس حاصل کرنے والی ٹیم کو فاتح سمجھا جائے گا ۔
    - ایک راؤنڈ کے فاتح کے بارے میں تنازعات متعلقہ کے منتظم کی طرف سے حل کر رہے ہیں‌مقابلہ. مجموعی طور پر اسکور ویڈیو اسٹریم میں اسکور بورڈ پر ظاہر ہوتا ہے ۔
9. مندرجہ ذیل شرطیں پورے میچ پر رکھی جا سکتی ہیں (شرطیں کے مطابق طے کی جاتی ہیں‌متعلقہ میچ کا حتمی اسکور):
    - جیت
    - ڈبل موقع
    - کل اوور / انڈر

- انفرادی کل سے زیادہ/کے تحت
- معذور
- کل بھی / عجیب
- انفرادی کل بھی / عجیب
- کوئی ڈرا نہیں ہوتا ہاں / نہیں
- ٹیم 1 کئی راؤنڈ جیتنے کے لئے (2)
- ٹیم 2 کئی راؤنڈ جیتنے کے لئے (2)
- ایک زون میں کل گیندیں

10. مندرجہ ذیل شرطیں ایک راؤنڈ پر رکھی جا سکتی ہیں (شرطیں اسکور کے مطابق طے کی جاتی ہیں‌متعلقہ راؤنڈ کے):
    - جیت
    - ڈبل موقع
    - کل اوور / انڈر
    - انفرادی کل سے زیادہ/کے تحت
    - معذور
    - کل بھی / عجیب
    - انفرادی کل بھی / عجیب
    - ایک زون میں کل گیندیں

10.147 . سنگ مرمر کی دوڑ

1. ماربل ریس میں ماربل کرلنگ میچ کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. تمام شرطیں ایونٹ کے اختتام کے بعد طے ہوجاتی ہیں ۔
3. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
4. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
5. اگر عملے کے ممبران کوئی غلطی کرتے ہیں یا کسی بھی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے جب شرط قبول کی جاتی ہے (مثال کے طور پر.مشکلات میں واضح غلط نشانات ، کھیلوں/لائیو میں ظاہر ہونے والی مشکلات کے درمیان تضاداتحصوں اور ایک شرط پرچی وغیرہ میں.), یا اگر کوئی دوسرا اشارہ ہے کہ شرط قبول کی گئی ہےغلط طور پر ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
6. پری میچ اور لائیو دونوں شرطیں قبول کی جاتی ہیں ۔ ماربل ریس کے تمام میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
7. قواعد:
    - ایک میچ دو راؤنڈ پر مشتمل ہوتا ہے ۔
    - ایک راؤنڈ کے دوران ، ہر ٹیم کی گیندیں ایک پوائنٹر کے ساتھ وزن کے ساتھ دھکیلتی ہیں ۔
    - ٹیموں کو فاصلے کے لئے پوائنٹس ملتے ہیں.
    - پوائنٹر پیمائش لائن پر اس فاصلے کی نشاندہی کرتا ہے جو ہر ٹیم کے ذریعہ احاطہ کرتا ہے ۔
    - جزوی نمبر ہمیشہ نیچے گول ہوتے ہیں ۔
    - ٹیموں کے پوائنٹس کے مجموعی پوائنٹس کی تعداد کے برابر ہیں جو انہوں نے تمام راؤنڈ میں حاصل کیے ہیں ۔
8. ایک راؤنڈ کے فاتح کا تعین مندرجہ ذیل قواعد کے مطابق کیا جاتا ہے:
    - سب سے زیادہ پوائنٹس حاصل کرنے والی ٹیم کو فاتح سمجھا جائے گا ۔

- ایک راؤنڈ کے فاتح کے بارے میں تنازعات متعلقہ کے منتظم کی طرف سے حل کر رہے ہیںمقابلہ.
  مجموعی طور پر اسکور ویڈیو اسٹریم میں اسکور بورڈ پر ظاہر ہوتا ہے ۔
9. مندرجہ ذیل شرطیں پورے میچ پر رکھی جا سکتی ہیں (شرطیں کے مطابق طے کی جاتی ہیںمتعلقہ میچ کا حتمی اسکور):
   - جیت
   - ڈبل موقع
   - کل اوور / انڈر
   - انفرادی کل سے زیادہ/کے تحت
   - معذور
   - کل بھی / عجیب
   - انفرادی کل بھی / عجیب
   - کوئی ڈرا نہیں ہوتا ہاں / نہیں
   - ٹیم (..) کئی راؤنڈ جیتنے کے لئے (2)
   - گرین زون میں ختم ہونے والی ٹیم ہاں / نہیں
   - ٹیم پیلے رنگ کے زون میں ختم کرنے کے لئے ہاں / نہیں
   - ریڈ زون میں ختم ہونے والی ٹیم ہاں / نہیں
   - بلیو زون میں ختم ہونے والی ٹیم ہاں / نہیں
10. مندرجہ ذیل شرطیں ایک راؤنڈ پر رکھی جا سکتی ہیں (شرطیں اسکور کے مطابق طے کی جاتی ہیںمتعلقہ راؤنڈ کے):
   - جیت
   - ڈبل موقع
   - کل اوور / انڈر
   - انفرادی کل سے زیادہ/کے تحت
   - معذور
   - کل بھی / عجیب
   - انفرادی کل بھی / عجیب
   - گرین زون میں ختم ہونے والی ٹیم ہاں / نہیں
   - ٹیم پیلے رنگ کے زون میں ختم کرنے کے لئے ہاں / نہیں
   - ریڈ زون میں ختم ہونے والی ٹیم ہاں / نہیں
   - بلیو زون میں ختم ہونے والی ٹیم ہاں / نہیں

10.148 . ماربل ایم ایم اے

1. ماربل ایم ایم اے میں ماربل ایم ایم اے میچ کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. تمام شرطیں ایونٹ کے اختتام کے بعد طے ہوجاتی ہیں ۔
3. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
4. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
5. اگر عملے کے ممبران کوئی غلطی کرتے ہیں یا کسی بھی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے جب شرط قبول کی جاتی ہے (مثال کے طور پر.مشکلات میں واضح غلط نشانات ، کھیلوں/لائیو میں ظاہر ہونے والی مشکلات کے درمیان تضاداتحصوں اور ایک شرط پرچی وغیرہ میں.), یا اگر کوئی دوسرا اشارہ ہے کہ شرط قبول کی گئی ہےغلط طور پر

، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔

6. پری میچ اور لائیو دونوں شرطیں قبول کی جاتی ہیں ۔ تمام ماربل ایم ایم اے میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
7. قواعد:
   - ایک میچ تین راؤنڈ پر مشتمل ہوتا ہے ۔
   - ٹیموں کے پوائنٹس کے مجموعی پوائنٹس کی تعداد کے برابر ہیں جو انہوں نے تمام راؤنڈ میں حاصل کیے ہیں ۔
   - سب سے زیادہ پوائنٹس حاصل کرنے والی ٹیم کو فاتح سمجھا جائے گا ۔
8. ایک راؤنڈ کے فاتح کا تعین مندرجہ ذیل قواعد کے مطابق کیا جاتا ہے:
   - وہ ٹیم جو سوراخوں میں سب سے زیادہ گیندیں حاصل کرتی ہے اسے فاتح سمجھا جائے گا ۔
   - اگر دونوں ٹیموں کو سوراخوں میں برابر تعداد میں گیندیں ملیں تو میچ ڈرا میں ختم ہوسکتا ہے ۔
   - جیتنے والے مارجن کا تعین ہر ٹیم کی گیندوں کی تعداد میں فرق سے ہوتا ہے ۔ سوراخ میں ہو جاتا ہے.
   - ایک راؤنڈ کے فاتح کو 10 پوائنٹس سے نوازا جاتا ہے ۔
   - جیتنے والے مارجن کو فاتح کے کل پوائنٹس سے کاٹ کر نمبر کا تعین کیا جاتا ہے ۔ ہارنے والی ٹیم کو دیئے گئے پوائنٹس کی.
   - اگر قرعہ اندازی ہوتی ہے تو ، دونوں ٹیموں کو ہر ایک کو 10 پوائنٹس ملتے ہیں ۔
   - ایک راؤنڈ کے فاتح کے بارے میں تنازعات متعلقہ کے منتظم کی طرف سے حل کر رہے ہیںمقابلہ. مجموعی طور پر اسکور ویڈیو اسٹریم میں اسکور بورڈ پر ظاہر ہوتا ہے ۔
9. مندرجہ ذیل شرطیں پورے میچ پر رکھی جا سکتی ہیں (شرطیں کے مطابق طے کی جاتی ہیںمتعلقہ میچ کا حتمی اسکور):
   - جیت
   - ڈبل موقع
   - کل اوور / انڈر
   - انفرادی کل سے زیادہ/کے تحت
   - معذور
   - کل بھی / عجیب
   - ٹیم (..) کئی راؤنڈ جیتنے کے لئے (3)
   - کوئی ڈرا نہیں ہوتا ہاں / نہیں
10. مندرجہ ذیل شرطیں ایک راؤنڈ پر رکھی جا سکتی ہیں (شرطیں اسکور کے مطابق طے کی جاتی ہیںمتعلقہ راؤنڈ کے):
    - جیت
    - ڈبل موقع
    - کل اوور / انڈر
    - انفرادی کل سے زیادہ/کے تحت
    - معذور
    - کل بھی / عجیب

10.149 . ماربل بلاک بریکر

1. ماربل بلاک بریکر (ماربل اسماش) میں ماربل بلاک بریکر میچوں کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. تمام شرطیں ایونٹ کے اختتام کے بعد طے ہوجاتی ہیں ۔

3. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
4. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
5. اگر عملے کے ممبران کوئی غلطی کرتے ہیں یا کسی بھی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے جب شرط قبول کی جاتی ہے (مثال کے طور پر.مشکلات میں واضح غلط نشانات ، کھیلوں/لائیو میں ظاہر ہونے والی مشکلات کے درمیان تضاداتحصوں اور ایک شرط پرچی وغیرہ میں.), یا اگر کوئی دوسرا اشارہ ہے کہ شرط قبول کی گئی ہےغلط طور پر ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
6. پری میچ اور لائیو دونوں شرطیں قبول کی جاتی ہیں ۔ تمام ماربل بلاک بریکر میچز اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔ آن لائن.
7. قواعد:
    - ایک میچ دو راؤنڈ پر مشتمل ہوتا ہے ۔
    - ایک ٹیم کے کل پوائنٹس ان تمام راؤنڈ میں جیتنے والے پوائنٹس کی کل تعداد کے برابر ہیں ۔
    - سب سے زیادہ پوائنٹس حاصل کرنے والی ٹیم کھیل جیتتی ہے ۔
8. ہر راؤنڈ کے فاتح کا تعین مندرجہ ذیل قواعد کے مطابق کیا جاتا ہے:
    - ٹیموں کو پوائنٹس دیئے جاتے ہیں جب ان کی گیندیں کھیل کے علاقوں میں اترتی ہیں ۔
    - سب سے زیادہ پوائنٹس حاصل کرنے والی ٹیم راؤنڈ جیتتی ہے ۔
    - اگر کسی ٹیم کی گیند ٹوٹے ہوئے بلاک پر اترتی ہے تو ، یہ سمجھا جاتا ہے کہ اس زون میں اترا ہےمتعلقہ بلاک کا رنگ۔
    - اگر کوئی گیند زون 4 یا 6 میں اترتی ہے تو ، پوائنٹس کی اسی تعداد سے نوازا جاتا ہے ۔
    - اگر کوئی گیند پیلے یا سبز زون میں اترتی ہے تو ٹیم ایک پوائنٹ حاصل کرتی ہے ۔
    - اگر کوئی گیند بلیو زون میں اترتی ہے تو ٹیم تین پوائنٹس حاصل کرتی ہے ۔
    - اگر کوئی گیند ریڈ زون میں اترتی ہے تو ، ٹیم کے کل پوائنٹس کو ہر گیند کے لئے دو سے ضرب دیا جاتا ہے ۔
    - ایک راؤنڈ کے فاتح کے بارے میں تنازعات کے منتظم کی طرف سے حل کر رہے ہیںمقابلہ. مجموعی طور پر اسکور ویڈیو اسٹریم میں اسکور بورڈ پر ظاہر ہوتا ہے ۔
9. مندرجہ ذیل شرطیں پورے میچ پر رکھی جا سکتی ہیں (شرطیں کے مطابق طے کی جاتی ہیںمیچ کا حتمی اسکور):
    - جیت
    - ڈبل موقع
    - کل اوور / انڈر
    - معذور
    - انفرادی کل سے زیادہ/کے تحت
    - کل بھی / عجیب
    - انفرادی کل بھی / عجیب
    - 2x زون میں ٹیم کل سے زیادہ/کے تحت
    - ایک x2 ضارب کے ساتھ ایک زون میں کل/کے تحت
    - کھیل کے علاقے میں گیندوں کی تعداد
    - ٹیم () جیتنے کے لئے () راؤنڈ
    - کوئی ڈرا نہیں
10. مندرجہ ذیل شرطیں ایک راؤنڈ پر رکھی جا سکتی ہیں (شرطیں اسکور کے مطابق طے کی جاتی ہیںراؤنڈ کے):
    - جیت
    - ڈبل موقع

- کل اوور / انڈر
- معذور
- انفرادی کل سے زیادہ/کے تحت
- کل بھی / عجیب
- انفرادی کل بھی / عجیب
- ٹیم () x2 زون میں مجموعی طور پر/کے تحت
- ایک x2 ضارب کے ساتھ ایک زون میں کل/کے تحت
- کھیل کے علاقے میں گیندوں کی تعداد

10.150 . ماربل لوٹو

1. ماربل لوٹو میں ماربل لوٹو میچ کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. تمام شرطیں ایونٹ کے اختتام کے بعد طے ہوجاتی ہیں ۔
3. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
4. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
5. اگر عملے کے ممبران کوئی غلطی کرتے ہیں یا کسی بھی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے جب شرط قبول کی جاتی ہے (مثال کے طور پر.مشکلات میں واضح غلط نشانات ، کھیلوں/لائیو میں ظاہر ہونے والی مشکلات کے درمیان تضاداتحصوں اور ایک شرط پرچی وغیرہ میں.), یا اگر کوئی دوسرا اشارہ ہے کہ شرط قبول کی گئی ہےغلط طور پر ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
6. پری میچ اور لائیو دونوں شرطیں قبول کی جاتی ہیں ۔ ماربل لوٹو کے تمام میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
7. قواعد:
   - ایک میچ تین راؤنڈ پر مشتمل ہوتا ہے ۔
   - ایک ٹیم کے کل مجموعی پوائنٹس کی کل تعداد کے برابر ہیں جو انہوں نے تمام میں حاصل کیا ہےراؤنڈ.
   - سب سے زیادہ پوائنٹس حاصل کرنے والی ٹیم کھیل جیتتی ہے ۔
8. ہر راؤنڈ کے فاتح کا تعین مندرجہ ذیل قواعد کے مطابق کیا جاتا ہے:
   - ایک ٹیم کو پوائنٹس دیئے جاتے ہیں اگر ان کی گیندیں کھیل کے علاقے میں اترتی ہیں ۔
   - سب سے زیادہ پوائنٹس حاصل کرنے والی ٹیم راؤنڈ جیتتی ہے ۔
   - جب کسی زون میں گیند اترتی ہے تو پوائنٹس کی تعداد زون پر ظاہر ہوتی ہے ۔
   - ہر گیند کے لئے جو x2 یا x3 ضارب کے ساتھ ایک زون میں اترتا ہے ، ٹیم کی کل تعدادپوائنٹس کو اسی نمبر سے ضرب دیا جاتا ہے ۔
   - ضرب لگانے سے پہلے بونس 50 زون کے پوائنٹس ٹیم کو دیئے جاتے ہیں ۔
   - ایک راؤنڈ کے فاتح کے بارے میں تنازعات کے منتظم کی طرف سے حل کر رہے ہیںمقابلہ. حتمی اسکور ویڈیو اسٹریم میں اسکور بورڈ پر ظاہر ہوتا ہے ۔
9. مندرجہ ذیل شرطیں پورے میچ پر رکھی جا سکتی ہیں (شرطیں کے مطابق طے کی جاتی ہیںمیچ کا حتمی اسکور):
   - جیت
   - ڈبل موقع
   - کل اوور / انڈر
   - انفرادی کل سے زیادہ/کے تحت
   - 2x زون میں ٹیم کل سے زیادہ/کے تحت

- ایک x2 ضارب کے ساتھ ایک زون میں کل/کے تحت
- ٹیم () x3 زون میں مجموعی طور پر/کے تحت
- ایک x3 ضارب کے ساتھ ایک زون میں کل/کے تحت
- ٹیم 1 بونس میں کل50 زون سے زیادہ / نیچے
- ٹیم 2 بونس 50 زون میں مجموعی طور پر/کے تحت
- بونس کے ساتھ ایک زون میں کل50 ضارب / کے تحت
- ٹیم () جیتنے کے لئے (3) راؤنڈ

10. مندرجہ ذیل شرطیں ایک راؤنڈ پر رکھی جا سکتی ہیں (شرطیں اسکور کے مطابق طے کی جاتی ہیںراؤنڈ کے):
    - جیت
    - ڈبل موقع
    - کل اوور / انڈر
    - انفرادی کل سے زیادہ/کے تحت
    - ٹیم ( ) 2x زون میں مجموعی طور پر/کے تحت
    - ایک x2 ضارب کے ساتھ ایک زون میں کل/کے تحت
    - ٹیم () x3 زون میں مجموعی طور پر/کے تحت
    - ایک x3 ضارب کے ساتھ ایک زون میں کل/کے تحت
    - ٹیم () بونس 50 زون میں مجموعی طور پر/کے تحت
    - بونس کے ساتھ ایک زون میں کل50 ضارب / کے تحت

10.151. ماربل بیس بال

1. ماربل بیس بال میں ماربل بیس بال میچ کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. تمام شرطیں ایونٹ کے اختتام کے بعد طے ہوجاتی ہیں ۔
3. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
4. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
5. اگر عملے کے ممبران کوئی غلطی کرتے ہیں یا کسی بھی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے جب شرط قبول کی جاتی ہے (مثال کے طور پر.مشکلات میں واضح غلط نشانات ، کھیلوں/لائیو میں ظاہر ہونے والی مشکلات کے درمیان تضاداتحصوں اور ایک شرط پرچی وغیرہ میں.), یا اگر کوئی دوسرا اشارہ ہے کہ شرط قبول کی گئی ہےغلط طور پر ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
6. پری میچ اور لائیو دونوں شرطیں قبول کی جاتی ہیں ۔ ماربل بیس بال کے تمام میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
7. قواعد:
    - ایک میچ تین اننگز پر مشتمل ہوتا ہے ۔
    - ایک ٹیم کے کل پوائنٹس ان تمام اننگز میں حاصل پوائنٹس کی کل تعداد کے برابر ہیں.
    - سب سے زیادہ پوائنٹس حاصل کرنے والی ٹیم کھیل جیتتی ہے ۔
8. اننگ کے فاتح کا تعین درج ذیل اصولوں کے مطابق کیا جاتا ہے:
    - ہر ٹیم کو ہر گیند کے لئے 1 پوائنٹ ملتا ہے جو تیار زون میں اترتا ہے ۔
    - سب سے زیادہ پوائنٹس حاصل کرنے والی ٹیم اننگ جیتتی ہے ۔
    - ایک اننگ کے فاتح کے بارے میں تنازعات کے منتظم کی طرف سے حل کر رہے ہیںمقابلہ. حتمی اسکور

ویڈیو اسٹریم میں اسکور بورڈ پر ظاہر ہوتا ہے ۔

9. مندرجہ ذیل شرطیں پورے میچ پر رکھی جا سکتی ہیں (شرطیں کے مطابق طے کی جاتی ہیں‌میچ کا حتمی اسکور):
    - جیت
    - ڈبل موقع
    - کل اوور / انڈر
    - انفرادی کل سے زیادہ/کے تحت
    - معذور
    - کل بھی / عجیب
    - انفرادی کل بھی / عجیب
    - ٹیم () کل جیتنے والی اننگز (3) ہاں / نہیں
    - نہیں ڈرا ہاں / نہیں
10. مندرجہ ذیل شرط ایک اننگ پر رکھا جا سکتا ہے (شرط کے مطابق طے کر رہے ہیں‌اننگ کا اسکور):
    - جیت
    - ڈبل موقع
    - کل اوور / انڈر

10.152 . ماربل والی بال

1. ماربل والی بال میں ماربل والی بال میچ کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. تمام شرطیں ایونٹ کے اختتام کے بعد طے ہوجاتی ہیں ۔
3. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
4. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
5. اگر عملے کے ممبران کوئی غلطی کرتے ہیں یا کسی بھی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے جب شرط قبول کی جاتی ہے (مثال کے طور پر.مشکلات میں واضح غلط نشانات ، کھیلوں/لائیو میں ظاہر ہونے والی مشکلات کے درمیان تضاداتحصوں اور ایک شرط پرچی وغیرہ میں.), یا اگر کوئی دوسرا اشارہ ہے کہ شرط قبول کی گئی ہےغلط طور پر ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
6. پری میچ اور لائیو دونوں شرطیں قبول کی جاتی ہیں ۔ ماربل والی بال کے تمام میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
7. قواعد:
    - ٹیموں کو ہر سیٹ کے لئے ایک پوائنٹ ملتا ہے جو وہ جیتتے ہیں.
    - کسی ٹیم کے کل پوائنٹس ان پوائنٹس کی کل تعداد کے برابر ہوتے ہیں جو وہ تمام سیٹوں میں حاصل کرتے ہیں ۔
    - 3 پوائنٹس حاصل کرنے والی ٹیم پہلے کھیل جیتتی ہے ۔
8. ہر سیٹ کے فاتح کا تعین درج ذیل اصولوں کے مطابق کیا جاتا ہے:
    - ایک ٹیم کو 1 پوائنٹ دیا جاتا ہے اگر ان کی گیندیں "پوائنٹس" کھیل کے علاقے میں اترتی ہیں ۔
    - سب سے زیادہ پوائنٹس حاصل کرنے والی ٹیم سیٹ جیتتی ہے ۔
    - کسی سیٹ کے فاتح سے متعلق تنازعات مقابلہ کے منتظم کے ذریعہ حل ہوجاتے ہیں ۔ حتمی اسکور ویڈیو اسٹریم میں اسکور بورڈ پر ظاہر ہوتا ہے ۔
9. مندرجہ ذیل شرطیں پورے میچ پر رکھی جا سکتی ہیں (شرطیں کے مطابق طے کی جاتی ہیں‌میچ کا حتمی اسکور):

- جیت
- معذور
- کل اوور / انڈر
- انفرادی کل سے زیادہ/کے تحت
- کل آؤٹ بالز اوور / انڈر
- انفرادی کل آؤٹ بالز اوور / انڈر
- کل سیٹ اوور / انڈر
- معذور سیٹ
- درست اسکور

10. مندرجہ ذیل شرطیں ایک سیٹ پر رکھی جا سکتی ہیں (شرطیں اسکور کے مطابق طے کی جاتی ہیں‌متعلقہ سیٹ):
    - جیت
    - معذور
    - کل اوور / انڈر
    - انفرادی کل سے زیادہ/کے تحت
    - کل آؤٹ بالز اوور / انڈر
    - انفرادی کل آؤٹ بالز اوور / انڈر

10.153 . چھاپہ: شیڈو لیجنڈز

1. Raid: شیڈو لیجنڈز میں ملٹی پلیئر گیم کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. دو ٹیموں کے درمیان لڑائی پر شرط قبول کی جاتی ہے: ٹیم 1 اور ٹیم 2.
3. تمام شرطیں ایونٹ کے اختتام کے بعد طے ہوجاتی ہیں ۔
4. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
5. اسٹیک کی حدود کو بغیر کسی پیشگی اطلاع کے بک میکر کے ذریعہ تبدیل کیا جاسکتا ہے ۔
6. اگر کوئی انتظامی یا سافٹ ویئر سے متعلق غلطیاں شرط قبول کرتے وقت کی جاتی ہیں (واضحمشکلات کے غلط نشانات ، بیٹنگ مارکیٹ اور شرط کے درمیان مشکلات کی عدم مطابقت وغیرہ۔) یا اگرکوئی اور اشارے ہیں کہ شرط غلط ہے ، بک میکر اس کا حق محفوظ رکھتا ہےایسی شرطوں کو باطل قرار دیں ۔
7. لڑائی شروع ہونے سے پہلے شرط قبول کر لی جاتی ہے ۔ تمام چھاپے: شیڈو کنودنتیوں کی لڑائیاں جاری ہیں‌آن لائن.
8. قواعد:
    - ایک لڑائی (راؤنڈ) اس وقت تک جاری رہتی ہے جب تک کہ ٹیموں میں سے ایک جیت نہ جائے ۔
    - مخالف ٹیم کو مارنے والی ٹیم کو لڑائی کا فاتح سمجھا جاتا ہے ۔
    - حتمی سکور اور ہیرو آرڈر نمبر کے آخر میں ویڈیو سٹریم میں دکھائے جاتے ہیں‌لڑائی.
9. مندرجہ ذیل شرطیں پوری لڑائی پر رکھی جا سکتی ہیں:
    - جیت
    - کیا ایک کردار زندہ رہے گا ؟

10.154 . ایسپورٹس باسکٹ بال (کھیل کا میدان)

1. ایسپورٹس باسکٹ بال (2x2) میں ملٹی پلیئر گیم (باسکٹ بال سمیلیٹر) کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔ دونوں ٹیمیں ایک ہی رسی میں گولی مارتی ہیں جب تک کہ وہ 21 پوائنٹس تک نہ پہنچ جائیں ۔ اگر وہ 21 پوائنٹس پر پہنچ جاتے ہیں اورٹیموں کے درمیان پوائنٹس کا فرق 2 پوائنٹس سے کم ہے ، اضافی ادوار کھیلے جاتے ہیں ۔ کےکھیل اس وقت تک جاری رہتا ہے جب تک کہ ٹیموں کے درمیان 2 پوائنٹس سے زیادہ فرق نہ ہو ۔
2. تمام شرطیں میچ ختم ہونے کے بعد طے ہوجاتی ہیں ۔
3. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
4. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
5. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےکھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
6. شرطیں میچ کے آغاز سے پہلے اور میچ کے دوران (براہ راست شرطیں) قبول کی جاتی ہیں ۔ تمام ای سپورٹسباسکٹ بال میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
7. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
    - جیت
    - معذور
    - کل(اوور ؛ انڈر)
    - کل (یہاں تک کہ ؛ عجیب)
    - کھلاڑی 21 پوائنٹس سے زیادہ اسکور کرے گا (ہاں/نہیں)
    - انفرادی کل (اوور / انڈر)
    - ہر ٹیم اسکور کرے گی () ۔ ہاں
    - کل () یا اس سے کم
    - وقفہ میں کل ()اور ()
    - ٹیم (1;2) جیتنے کے لئے () ۔ () پوائنٹس
    - 1) W ؛ 2) + کل (نیچے ؛ زیادہ) ۔ ہاں/نہیں

10.155 . حملہ اسکوائر

1. . حملہ اسکواڈ ایک حقیقی وقت کی حکمت عملی کھیل کی سٹریمنگ شامل ہے. 2 ٹیمیں (2x2) مقابلہ کرتی ہیںایک دوسرے کے خلاف. ایک واقعہ ختم ہونے کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
2. 2. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر ایونٹ کے لئے بک میکر کی طرف سے مقرر کیا جاتا ہےانفرادی طور پر.
3. 3. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
4. 4. وہ ٹیم جو مکمل طور پر اپنا جھنڈا اٹھاتی ہے (یعنی اس جھنڈے کو دوسری ٹیم کے قبضے کے بغیر) پکڑی گئی چیز کو فاتح سمجھا جائے گا ۔
5. 5. اگر عملے کے ممبران کو کوئی غلطی کرنی چاہئے تو ، کسی بھی سافٹ ویئر کی ناکامی اس وقت ہوتی ہے جب شرط لگائی جاتی ہےقبول شدہ (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےویب سائٹ کے کھیل/براہ راست حصے اور شرط پرچی وغیرہ ۔) یا اگر کوئی دوسرے اشارے ہیںاس شرط کو غلط طریقے سے قبول کیا جا رہا ہے ، بک میکر اس طرح کے شرط کو باطل قرار دینے کا

حقدار ہے.

6. 6. مندرجہ ذیل مارکیٹوں پر شرط لگائی جا سکتی ہے:
   - W1 / W2
   - کل (دونوں ٹیموں کے اسکور کردہ پوائنٹس)
   - معذور
   - کل Frags / کل Frags ٹیم 1 / کل Frags ٹیم 2
   - کل تباہ شدہ ٹیکنیکس (ایک کھیل میں تباہ ہونے والے فوجی سازوسامان کی مقدار)
   - قبضہ کرنے کے لئے پہل ، کل (ایک پرچم پر قبضہ کر لیا جاتا ہے کی تعداد ، یعنی جب ایک ٹیماپنا جھنڈا اٹھایا ہے ، لیکن ایک اور ٹیم اسے پکڑنے اور اپنا جھنڈا اٹھانے کا انتظام کرتی ہے) ۔

10.156 . رسی کاٹ

1. . کٹ دی رسی ایک ویڈیو گیم کا آن لائن سلسلہ ہے جہاں کھلاڑیوں کو تھوڑا سا سبز کھانا کھلانے کی ضرورت ہوتی ہے ۔ اوم نام نامی مخلوق رسیوں کو کاٹ کر تاکہ ان پر رکھی گئی کینڈی اوم میں گر جائے ۔ نام کا منہ۔
2. 2. شرط ایک کھیل پیک پر رکھا جا سکتا ہے جسے "باکس" کہا جاتا ہے (ہر باکس میں 1 سے 25 سطحوں پر مشتمل ہے(نقشے)) اگر کوئی کھلاڑی نقشہ کھو دیتا ہے تو ، کھیل ختم ہوجاتا ہے ۔
3. 3. اگر کسی مخصوص نقشے پر شرط لگائی جاتی ہے ، لیکن کوئی کھلاڑی اس تک پہنچنے میں ناکام رہتا ہے ، تو یہ شرط باطل ہو جائے گی (رقم کی واپسی) ۔
4. 4. اگر کوئی کھلاڑی نقشہ کھو دیتا ہے تو وہ 0 پوائنٹس اور 0 ستارے حاصل کرے گا ۔
5. 5. تمام شرطیں کھیل کے اختتام کے بعد طے ہوجاتی ہیں ۔
6. 6. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
7. 7. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
8. 8. اگر عملے کے ممبران کوئی غلطی کرتے ہیں یا کسی بھی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے جب شرط قبول کی جاتی ہے (مثال کے طور پر.مشکلات میں واضح غلط نشانات ، کھیلوں/لائیو میں ظاہر ہونے والی مشکلات کے درمیان تضاداتحصوں اور شرط پرچی ، وغیرہ میں.), یا اگر کوئی دوسرا اشارہ ہے کہ شرط قبول کی گئی ہےغلط طور پر ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
9. 9. پری میچ اور لائیو دونوں شرطیں قبول کی جاتی ہیں ۔ تمام گیمز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
10. 10. دستیاب مارکیٹیں:
    - مجموعی پوائنٹس سے زیادہ/نیچے (نقشوں پر حاصل پوائنٹس کی تعداد جو کیا گیا ہےمکمل);
    - کل ستارے سے زیادہ/نیچے (نقشے پر حاصل ستاروں کی تعداد جو کیا گیا ہےمکمل);
    - کل نقشے (تمام مکمل نقشوں کی تعداد بشمول نقشے جو کھو گئے ہیں);
    - مکمل نقشے (اگر تمام 25 نقشے مکمل ہوچکے ہیں تو ، شرط "تمام نقشے ہوں گےمکمل " جیت)
    - ایک نقشے پر حاصل کردہ کل پوائنٹس سے زیادہ/نیچے (ایک مخصوص پر حاصل کردہ پوائنٹس کی تعدادنقشہ)
    - نقشے پر کمائے گئے کل ستارے (ایک مخصوص نقشے پر کمائے گئے ستاروں کی تعداد)
    - نقشے پر حاصل کردہ کل ستاروں کی صحیح تعداد (ایک مخصوص نقشے پر حاصل کردہ ستاروں کی تعداد)
    - کیا نقشہ ہاں/نہیں مکمل ہوگا (کیا ایک مخصوص نقشہ مکمل ہوگا یا نہیں)

10.157 . حادثہ

1. . کریش میں پلیٹ فارم گیم کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔ ایونٹ ختم ہونے کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
2. 2. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
3. 3. اگر عملے کے ممبران کوئی غلطی کرتے ہیں یا کسی بھی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے جب شرط قبول کی جاتی ہے (مثال کے طور پر.مشکلات میں واضح غلط نشانات ، کھیلوں/لائیو میں ظاہر ہونے والی مشکلات کے درمیان تضاداتحصوں اور شرط پرچی ، وغیرہ میں.), یا اگر کوئی دوسرا اشارہ ہے کہ شرط قبول کی گئی ہےغلط طور پر ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
4. 4. دستیاب مارکیٹیں:
    - کل سیب جمع (سیب کی تعداد کھلاڑی کے آخر میں باقی ہےسطح)
    - کل خانوں (ہر سطح پر کھلاڑی کی طرف سے کچلنے والے خانوں کی تعداد)
    - کل زندگی (زندگی کی تعداد کھلاڑی سطح کے آخر میں باقی ہے).

10.158 . سب وے سرفرز

1. سب وے سرفرز میں ملٹی پلیئر گیم کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔ کردار کے ساتھ ساتھ چلتا ہےریلوے پٹریوں جب تک وہ ایک رکاوٹ میں گر کر تباہ.
2. کھیل میں حروف پاور اپس کو پکڑ سکتے ہیں جو ان کے سکے کی گنتی کو ضرب دیتے ہیں ۔
3. کھیل میں دو قسم کے انعامات ہیں – سونا اور پوائنٹس – فاصلے کے مطابقسفر کیا. پاور اپ بھی دستیاب ہیں ، جو فعال کے طور پر شمار ہوں گے اگر وہ کی طرف سے اٹھایا جاتا ہےکردار.
4. کم سے کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ کی حدود ہر فرد کے لئے بک میکر کے ذریعہ طے کی جاتی ہیں ۔ انتخاب.
5. صارفین کو پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود تبدیل کی جاسکتی ہیں ۔
6. شرط قبولیت کے وقت عملے کی غلطی یا سافٹ ویئر کی ناکامی کی صورت میں (مثال کے طور پر واضحمشکلات میں غلط نشانات ، کھیلوں/براہ راست حصوں میں ظاہر ہونے والی مشکلات کے مابین تضاداتاور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے غلط طریقے سے قبول کیا جانا چاہئے ، بک میکر اس طرح کے شرطوں کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
7. پری میچ اور لائیو شرط قبول کر رہے ہیں. سب وے سرفرز کے تمام میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
8. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
    - کل اسکور پوائنٹس (فاصلہ سفر) سے زیادہ/سے کم
    - جمع شدہ کل سونا (نیچے/اوور)
    - پاور اپس جمع (2x ضارب ، سکے مقناطیس، جیٹ پیک اور سپر جوتے)

10.159 . صوتی نسلیں

1. سونک جنریشنز میں اسی نام کے ویڈیو گیم کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. ایونٹ کے اختتام کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
3. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.

4. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
5. اگر عملے کے ممبران کوئی غلطی کرتے ہیں یا کسی بھی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے جب شرط قبول کی جاتی ہے (مثال کے طور پر.مشکلات میں واضح غلط نشانات ، کھیلوں/لائیو میں ظاہر ہونے والی مشکلات کے درمیان تضاداتحصوں اور شرط پرچی ، وغیرہ میں.), یا اگر کوئی دوسرا اشارہ ہے کہ شرط قبول کی گئی ہےغلط طور پر ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
6. پری میچ اور لائیو دونوں شرطیں قبول کی جاتی ہیں ۔ تمام ہیٹس آن لائن اسٹریم کی جاتی ہیں ۔
7. دستیاب مارکیٹیں:
   - کیا ایک سطح مکمل ہو جائے گی–ہاں/نہیں
   - سطح مکمل اور کل بجتی ہے O / U (اگر کوئی سطح مکمل نہیں ہوتی ہے تو ، شرط ہار جاتی ہے ۔ بجتی ہے کل–ایک کردار کی انگوٹیوں کی تعداد ایک سطح کے آخر میں ہے).
   - سطح مکمل اور سطح کی مدت O / U (اگر کوئی سطح مکمل نہیں ہوتی ہے تو ، شرط ہار جاتی ہے ۔ سطحدورانیہ ۔ وقت (سیکنڈ میں) یہ ایک سطح کو مکمل کرنے کے لئے ایک کردار لیتا ہے. وقتاشارہ ملی سیکنڈ شامل نہیں ہے).
   - چیک پوائنٹس کی تعداد گزر گئی (ایک سطح کا اختتام بھی ایک چیک پوائنٹ سمجھا جاتا ہے)
   - کیا ایک چوکی گزر جائے گی–ہاں/نہیں (کیا کوئی کردار کسی سطح میں ایک مخصوص چوکی سے گزرے گا) ۔

10.160 . سپائیک بوٹس

1. اسپائک بوٹس میں ملٹی پلیئر گیم کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. ایونٹ کے اختتام کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
3. دو کھلاڑیوں کے درمیان میچ پر شرط لگائی جاتی ہے ۔ ایک میچ 3 سیٹ تک جاری رہتا ہے ۔
4. راؤنڈ کی مدت 6 پوائنٹس تک ہے (جب تک کہ ٹائی بریک کی صورتحال پیدا نہ ہو*) ۔
5. جو کھلاڑی 2 راؤنڈ جیتتا ہے اسے فاتح سمجھا جاتا ہے ۔
6. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
7. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
8. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےکھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
9. شرطیں میچ کے آغاز سے پہلے اور میچ کے دوران (براہ راست شرطیں) قبول کی جاتی ہیں ۔ تمام سپائیک بوٹسمیچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
10. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
    - میچ میں:
      - جیت
      - درست اسکور
      - ایک سیٹ میں صفر سے جیت (ہاں/نہیں)
      - کل ٹائی بریک* (اوور/انڈر)
    - راؤنڈ میں:

- جیت
- کل (اوور/انڈر)
- انفرادی کل (اوور / انڈر)
- معذور
- کل (یہاں تک کہ/عجیب)
- انفرادی کل (یہاں تک کہ/عجیب)
- ٹائی بریک* (ہاں/نہیں)
- پوائنٹس کے عین مطابق مارجن کے ساتھ جیتنے کے لئے کسی بھی ٹیم
- صفر سے جیتنے والی ٹیم (ہاں/نہیں)

* ٹائی بریک ایک ایسی صورتحال ہے جو اس وقت پیدا ہوتی ہے جب اسکور 5-5 ہوتا ہے ، اور مخالفین کو جاری رکھنا چاہئےاسکور فرق دو پوائنٹس کے برابر ہے جب تک کھیلنے.

10.161 . بلیڈ اور روح

1. بلیڈ اینڈ سول میں بڑے پیمانے پر ملٹی پلیئر آن لائن رول پلے گیم کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. دو جنگجوؤں کے درمیان میچ پر شرط لگائی جاتی ہے ۔ ایک میچ دو جیت تک جاری رہتا ہے ، لہذاراؤنڈ کی زیادہ سے زیادہ تعداد تین ہے. ہر میچ تین منٹ تک جاری رہتا ہے ۔
3. تمام شرطیں میچ ختم ہونے کے بعد طے ہوجاتی ہیں ۔
4. لڑاکا جو اپنے مخالف کو مارتا ہے اسے فاتح سمجھا جاتا ہے ۔ اگر دونوں کھلاڑی اپنے پیروں پر کھڑے ہیںراؤنڈ کے اختتام پر ، فاتح کا تعین اسکور پوائنٹس سے کیا جائے گا ۔
5. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر ایونٹ کے لئے بک میکر کی طرف سے مقرر کیا جاتا ہےانفرادی طور پر.
6. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
7. اگر عملے کے ممبران کو کوئی غلطی کرنی چاہئے تو ، کسی بھی سافٹ ویئر کی ناکامی اس وقت ہوتی ہے جب شرط لگائی جاتی ہےقبول شدہ (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےویب سائٹ کے کھیل/براہ راست حصے اور شرط پرچی وغیرہ ۔) یا اگر کوئی دوسرے اشارے ہیںاس شرط کو غلط طریقے سے قبول کیا جا رہا ہے ، بک میکر اس طرح کے شرط کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے.
8. جنگجوؤں پر شرط صرف براہ راست قبول کی جاتی ہے ۔ تمام میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
9. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
    - پورے میچ میں:
        - جیت
        - درست اسکور
        - کل راؤنڈ (اوور/انڈر)
        - لڑائی میں کون حصہ لے گا ؟
    - راؤنڈ میں:
        - جیت
        - دورانیہ (اوور / انڈر)
        - راؤنڈ کل میں حملوں کی زیادہ سے زیادہ سیریز (اوور/انڈر)

10.162 . گیند پکڑنے والے

1. بال پکڑنے والوں میں ملٹی پلیئر گیم کی اسٹریمنگ شامل ہوتی ہے ۔
2. ایونٹ ختم ہونے کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
3. دو کھلاڑیوں کے درمیان میچ پر شرط لگائی جاتی ہے ۔ ایک میچ دو جیت تک جاری رہتا ہے ، لہذاراؤنڈ کی زیادہ سے زیادہ تعداد تین ہے.
4. ایک راؤنڈ 2 منٹ تک جاری رہتا ہے (جب تک کہ اوور ٹائم کی صورتحال پیدا نہ ہو*) ۔
5. جو کھلاڑی 2 راؤنڈ جیتتا ہے اسے فاتح سمجھا جاتا ہے ۔
6. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
7. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
8. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےکھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
9. شرطیں میچ کے آغاز سے پہلے اور میچ کے دوران (براہ راست شرطیں) قبول کی جاتی ہیں ۔ تمام گیند پکڑنے والےمیچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
10. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
    - میچ میں:
        - جیت
        - درست اسکور
        - کل راؤنڈ (اوور/انڈر)
    - راؤنڈ میں:
        - جیت
        - کل (اوور/انڈر)
        - انفرادی کل (اوور / انڈر)
        - معذور
        - کل (یہاں تک کہ/عجیب)
        - انفرادی کل (یہاں تک کہ/عجیب)
        - پوائنٹس کی صحیح تعداد
        - اوور ٹائم (ہاں/نہیں)
        - ریس
        - پہلا گول
        - آخری مقصد

* اوور ٹائم۔اگر راؤنڈ کے دو منٹ گزر چکے ہیں اور نتیجہ ڈرا ہے تو ، راؤنڈ اس وقت تک جاری رہتا ہے جب تک کہپہلا گول (پوائنٹ کمایا)

10.163 . زیادہ پکایا

1. Overcooked ایک لائیو اسٹریم کمپیوٹر گیم ہے ۔ کھیل ایک باورچی خانے میں ہوتا ہے جہاںکھلاڑیوں کو کنٹرول 2 باورچیوں احکامات کو پورا کرنے کے لئے کھانے کی تیاری.
2. کھلاڑی مکمل احکامات کے لئے پوائنٹس حاصل کرتے ہیں. اگر آرڈر وقت پر مکمل ہوجاتا ہے تو ، کھلاڑی کماتے ہیںسکے (آرڈر بار اسکرین کے اوپری حصے میں ظاہر ہوتا ہے) ۔ بصورت دیگر ، 10 پوائنٹس کاٹے جاتے ہیں ۔
3. تین پیرامیٹرز (کل پوائنٹس ، سکے ، اور مکمل آرڈر) ہیں ۔ سککوں کی طرف شمارجمع پوائنٹس کی کل تعداد.
4. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
5. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
6. کیا عملے کے ارکان کو کوئی غلطی کرنی چاہئے یا اگر کسی سافٹ ویئر کی ناکامی اس وقت ہوتی ہےشرط قبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت ظاہرکھیلوں/لائیو حصوں میں اور شرط پرچی ، وغیرہ.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
7. شرطیں میچ کے آغاز سے پہلے اور میچ کے دوران (براہ راست شرطیں) قبول کی جاتی ہیں ۔ تمام Overcookedکھیل آن لائن نشر ہوتے ہیں ۔
8. مندرجہ ذیل بیٹنگ مارکیٹیں دستیاب ہیں:
    - کل پوائنٹس (مکمل احکامات کے علاوہ سککوں کے لئے حاصل پوائنٹس) سے زیادہ/کے تحت
    - کل سکے (اوور/انڈر)
    - مکمل احکامات (اوور / انڈر)

10.164 . ایٹیکوانڈو

1. ایٹیکوانڈو میں ایک ملٹی پلیئر گیم (ایک لڑائی سمیلیٹر) کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. تمام شرطیں ایونٹ کے اختتام کے بعد طے ہوجاتی ہیں ۔
3. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
4. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
5. پری میچ اور لائیو دونوں شرطیں قبول کی جاتی ہیں ۔ ایٹیکوانڈو کے تمام میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
6. میچز 3 30 سیکنڈ راؤنڈ کے لئے آخری.
7. ایک میچ پر دستیاب شرط:
    - جیت
    - کل اوور / انڈر
    - انفرادی کل سے زیادہ/کے تحت
    - معذور
    - کل بھی / عجیب
    - انفرادی کل بھی / عجیب
    - راؤنڈ میں سے ایک میں ڈرا
    - ایک راؤنڈ میں صفر سے جیت
8. ایک راؤنڈ پر دستیاب شرط:
    - جیت
    - کل اوور / انڈر
    - انفرادی کل سے زیادہ/کے تحت

- معذور
- کل بھی / عجیب
- انفرادی کل بھی / عجیب

9. اگر عملے کے ممبران کوئی غلطی کرتے ہیں یا کسی بھی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے جب شرط قبول کی جاتی ہے (مثال کے طور پر.مشکلات میں واضح غلط نشانات ، کھیلوں/لائیو میں ظاہر ہونے والی مشکلات کے درمیان تضاداتحصوں اور شرط پرچی ، وغیرہ میں.), یا اگر کوئی دوسرا اشارہ ہے کہ شرط قبول کی گئی ہےغلط طور پر ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔

10.165 . ایسپورٹس والی بال

1. ایسپورٹس والی بال میں ملٹی پلیئر گیم (والی بال سمیلیٹر) کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. ایونٹ ختم ہونے کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
3. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
4. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
5. شرطیں میچ کے آغاز سے پہلے اور میچ کے دوران (براہ راست شرطیں) قبول کی جاتی ہیں ۔ تمام ای سپورٹسوالی بال میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
6. میچ سیٹوں کے ذریعہ 3 جیت تک جاری رہتا ہے (1st ، 2nd ، 3rd ، 4th) سیٹ 25 پوائنٹس تک کھیلے جاتے ہیں ؛ اگراسکور 24 پوائنٹس کے بعد برابر ہے ، ایک سیٹ اس وقت تک کھیلا جاتا ہے جب تک کہ اسکور کا فرق دو پوائنٹس کے برابر نہ ہو;5 ویں سیٹ 15 پوائنٹس تک کھیلا جاتا ہے) ۔
7. مندرجہ ذیل بیٹنگ مارکیٹیں دستیاب ہیں:
   - جیت
   - سیٹوں سے جیت
   - معذور
   - معذور سیٹ کرتا ہے
   - کل (اوور/انڈر)
   - انفرادی کل (اوور/انڈر)
   - درست اسکور
8. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےکھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔

10.166 . جمپ فورس

1. جمپ فورس میں ملٹی پلیئر گیم (ایک فائٹ سمیلیٹر) کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. تمام شرطیں ایونٹ کے اختتام کے بعد طے ہوجاتی ہیں ۔
3. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
4. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔

5. پری میچ اور لائیو دونوں شرطیں قبول کی جاتی ہیں ۔ جمپ فورس کے تمام میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
6. ایک میچ اس وقت تک جاری رہتا ہے جب تک کہ ٹیموں میں سے ایک 5 جیت حاصل نہ کرے (راؤنڈ کی زیادہ سے زیادہ تعداد 9 ہے) ۔
7. ہر ٹیم میں 3 کردار ہوتے ہیں ۔ لڑائی 1-1 - v فارمیٹ پر عمل کریں. کردار ایک میں حصہ لے رہے ہیںلڑائی ایک راؤنڈ کے دوران لامحدود تعداد میں بدل سکتی ہے ۔
8. ہر میچ 99 سیکنڈ تک جاری رہتا ہے ۔ ایک بار 69 سیکنڈ گزر چکے ہیں ، ایک الٹی گنتی ٹائمر پر ظاہر ہوتا ہےاسکرین.
9. جو کھلاڑی جیتنے کے لئے ایک آخری اقدام انجام دیتا ہے وہ کردار ہے جو اپنے مخالف کو مارتا ہے ۔ ایک راؤنڈ کے اختتام سے پہلے باہر.
10. وہ کھلاڑی جو حرکت ختم کرکے ہار جاتا ہے وہ کردار ہے جسے ان کے مخالف نے ناک آؤٹ کردیا ہے ۔ ایک راؤنڈ کے اختتام سے پہلے.
11. فتح کا طریقہ:
    - ختم ہونے والی حرکت (ایک کھلاڑی اپنے مخالف کو راؤنڈ کے اختتام سے پہلے ناک آؤٹ کر دیتا ہے)
    - وقت جیت (کھلاڑیوں میں سے ایک راؤنڈ کے اختتام کے بعد جیتتا ہے)
12. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
    - پورے میچ پر:
        - جیت
        - کل (اوور/انڈر)
        - انفرادی کل (اوور / انڈر)
        - کل (یہاں تک کہ/عجیب)
        - درست اسکور
        - کل وقت جیت (اوور / انڈر)
        - ہر کردار کو ختم کرنے کی طرف سے جیتنے کے لئے
        - ہر کردار کو ختم کرنے کی طرف سے کھونے کے لئے
    - ایک راؤنڈ پر:
        - جیت
        - دورانیہ (اوور / انڈر)
        - راؤنڈ میں جیتنے کا طریقہ
        - فاتح اور فتح کا طریقہ
        - کردار ختم کرنے کی طرف سے جیتنے کے لئے
        - کردار ختم کرنے کی طرف سے کھونے کے لئے
13. 13. اگر عملے کے ممبران کو کوئی غلطی کرنی چاہئے تو ، کسی بھی سافٹ ویئر کی ناکامی اس وقت ہوتی ہے جب شرط لگائی جاتی ہےقبول شدہ (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےویب سائٹ کے کھیل/براہ راست حصے اور شرط پرچی وغیرہ ۔) یا اگر کوئی دوسرے اشارے ہیںاس شرط کو غلط طریقے سے قبول کیا جا رہا ہے ، بک میکر اس طرح کے شرط کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے.

10.167 . مکمل طور پر درست جنگ سمیلیٹر (ٹیبز)

1. مکمل طور پر درست جنگ سمیلیٹر (ٹیبز) ایک لائیو اسٹریم ملٹی پلیئر گیم ہے ۔
2. ایونٹ ختم ہونے کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
3. دو کھلاڑیوں کے درمیان لڑائی پر شرط قبول کی جاتی ہے.
4. فاتح وہ کھلاڑی ہے جو اپنے مخالف کی تمام اکائیوں کو تباہ کرتا ہے ۔
5. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
6. اسٹیک کی حدود کو بغیر کسی پیشگی اطلاع کے بک میکر کے ذریعہ تبدیل کیا جاسکتا ہے ۔
7. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےکھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
8. میچ کے آغاز سے پہلے اور میچ کے دوران (براہ راست) شرطیں قبول کی جاتی ہیں ۔ تمام مکمل طور پر درستبیٹل سمیلیٹر (ٹیبز) میچز آن لائن نشر کیے جاتے ہیں ۔
9. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
    - جیت

10.168 . سیکیرو

1. سیکیرو ایک لائیو اسٹریم سنگل پلیئر گیم ہے ۔
2. دو جنگجوؤں کے درمیان لڑائیوں پر شرط قبول کی جاتی ہے: شینوبی اور اس کے مخالف ۔
3. ایونٹ ختم ہونے کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
4. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
5. اسٹیک کی حدود کو بغیر کسی پیشگی اطلاع کے بک میکر کے ذریعہ تبدیل کیا جاسکتا ہے ۔
6. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےکھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
7. لڑائی شروع ہونے سے پہلے اور لڑائی کے دوران (براہ راست شرط) شرط قبول کی جاتی ہے ۔ تمام Sekiro لڑائیوں ہیںآن لائن سٹریم.
8. قواعد:
    - لڑائی اس وقت تک جاری رہتی ہے جب تک کہ ایک لڑاکا دو بار (زیادہ سے زیادہ 3 راؤنڈ) نہیں جیت جاتا ہے ۔
    - لڑاکا جو اپنے مخالف کو مارتا ہے ، بیان کردہ تعداد کو فاتح سمجھا جاتا ہےراؤنڈ.
    - بے عیب فتح ایک ایسی فتح ہے جس میں ایک جنگجو کوئی جان نہیں کھوتا ۔
    - ایک زندگی لی جاتی ہے اگر شینوبی کا مخالف مر جائے ۔
    - شینوبی کے مخالف کی باقی زندگیوں کو اوپر بائیں طرف سنتری کے دائروں کے طور پر دکھایا گیا ہےنشریات کے کونے.
    - مخالف Genichiro Ashina ایک اضافی (پوشیدہ) زندگی ہے.
    - اگر شینوبی مر جائے تو اس دور کی نشریات کے دوران لفظ "موت" ظاہر ہوگا ۔
9. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:

- لڑائی پر:
  - جیت
  - کل راؤنڈ
  - درست اسکور
  - کل اموات / اس سے کم
- ایک راؤنڈ پر:
  - جیت
  - Nil جی ہاں / نہیں جیت

10.169 . ایسپورٹس سائیکل ریسنگ

1. ایسپورٹس بائیسکل ریسنگ سڑک سائیکلنگ سمیلیٹر کا ایک سلسلہ ہے ۔
2. ایونٹ ختم ہونے کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
3. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
4. اسٹیک کی حدود کو بغیر کسی پیشگی اطلاع کے بک میکر کے ذریعہ تبدیل کیا جاسکتا ہے ۔
5. اگر کوئی انتظامی یا سافٹ ویئر سے متعلق غلطیاں شرط قبول کرتے وقت کی جاتی ہیں (واضحمشکلات کے غلط نشانات ، بیٹنگ مارکیٹ اور شرط کے درمیان مشکلات کی عدم مطابقت وغیرہ۔) یا اگرکوئی اور اشارے ہیں کہ شرط غلط ہے ، بک میکر اس کا حق محفوظ رکھتا ہےایسی شرطوں کو باطل قرار دیں ۔
6. ریس کے آغاز سے پہلے ہی واقعات پر شرط قبول کی جاتی ہے ۔ ای سپورٹس بائیسکل کی تمام ریسریسنگ آن لائن اسٹریم کی جاتی ہے ۔
7. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
   - باقاعدہ وقت (ممالک کے لحاظ سے) ۔ ایک ایسے ملک پر شرط لگاتا ہے جس کی نمائندگی سائیکل سوار کرتا ہے:
     - فاتح
     - فائنل ٹیبل میں جگہ
     - جگہ کے وقفے میں سواروں کی تعداد
   - ٹیموں کی طرف سے ۔ ایک ٹیم پر شرط ہے کہ ایک سائیکل سوار کی نمائندگی کرتا ہے:
     - فاتح
     - فائنل ٹیبل میں جگہ
     - جگہ کے وقفے میں سواروں کی تعداد

10.170 . رمبل ستارے

1. رمبل اسٹارز ایک لائیو اسٹریم موبائل گیم ہے جس میں جانوروں کی دو ٹیمیں فٹ بال کھیلتی ہیں ۔ ایک دوسرے کے خلاف.
2. کھیل 3 منٹ طویل ہیں. جیسے ہی ٹیموں میں سے ایک نے 3 گول کیے ہیں ، کھیل ختم ہو جاتا ہے ۔ اگرکھیل ڈرا میں ختم ہوتا ہے ، اضافی وقت کے 2 منٹ ہوں گے ۔
3. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.

4. بک میکر پیشگی اطلاع کیے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
5. اگر عملے کے ممبران کوئی غلطی کرتے ہیں یا کسی بھی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے جب شرط قبول کی جاتی ہے (مثال کے طور پر.مشکلات میں واضح غلط نشانات ، کھیلوں/لائیو میں ظاہر ہونے والی مشکلات کے درمیان تضاداتحصوں اور ایک شرط پرچی وغیرہ میں.), یا اگر کوئی دوسرا اشارہ ہے کہ شرط قبول کی گئی ہےغلط طور پر ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
6. پری میچ اور لائیو شرط قبول کر رہے ہیں. تمام رمبل اسٹارز گیمز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
7. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
    - W2 ، W1 ، ڈرا
    - کل اہداف ، انفرادی کل (اوور/انڈر)
    - کھیل ہی کھیل میں معذور اور درست سکور

10.171. جھگڑا

1. Brawlout ایک لائیو اسٹریم ملٹی پلیئر گیم ہے ۔
2. تمام شرطیں ایونٹ کے اختتام کے بعد طے ہوجاتی ہیں ۔
3. دو جنگجوؤں کے درمیان میچ پر شرط لگائی جاتی ہے ۔
4. کھلاڑی جو اپنے مخالف کو اسٹیج سے 3 بار پھینکنے کا انتظام کرتا ہے اسے سمجھا جاتا ہےفاتح.
5. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
6. اسٹیک کی حدود کو بغیر کسی پیشگی اطلاع کیے بک میکر کے ذریعہ تبدیل کیا جاسکتا ہے ۔
7. اگر کوئی انتظامی یا سافٹ ویئر سے متعلق غلطیاں شرط قبول کرتے وقت کی جاتی ہیں (واضحمشکلات کے غلط نشانات ، بیٹنگ مارکیٹ اور شرط کے درمیان مشکلات کی عدم مطابقت وغیرہ۔) یا اگرکوئی اور اشارے ہیں کہ شرط غلط ہے ، بک میکر اس کا حق محفوظ رکھتا ہےایسی شرطوں کو باطل قرار دیں ۔
8. میچ کے آغاز سے پہلے اور میچ کے دوران (براہ راست) شرطیں قبول کی جاتی ہیں ۔ تمام جھگڑے کے میچزآن لائن نشر کیا جاتا ہے.
9. مندرجہ ذیل بیٹنگ مارکیٹیں دستیاب ہیں:
    - جیت
    - درست اسکور
    - کل(اوور ؛ انڈر)
    - کھلاڑی 1/2 زیادہ سے زیادہ نقصان (ختم ؛ کے تحت) *

    * کھلاڑی 1/2 زیادہ سے زیادہ نقصان زیادہ سے زیادہ نقصان ہے جو منتخب کھلاڑی میچ کے دوران لیتا ہے(فی صد کے طور پر).

10.172. جنگ کی گرج

1. "وارتھنڈر" ایک لائیو اسٹریم ملٹی پلیئر گیم ہے ۔
2. تمام شرطیں ایونٹ کے اختتام کے بعد طے ہوجاتی ہیں ۔
3. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
4. اسٹیک کی حدود کو بغیر کسی پیشگی اطلاع کیے بک میکر کے ذریعہ تبدیل کیا جاسکتا ہے ۔

5. اگر کوئی انتظامی یا سافٹ ویئر سے متعلق غلطیاں شرط قبول کرتے وقت کی جاتی ہیں (واضحمشکلات کے غلط نشانات ، بیٹنگ مارکیٹ اور شرط کے درمیان مشکلات کی عدم مطابقت وغیرہ۔) یا اگرکوئی اور اشارے ہیں کہ شرط غلط ہے ، بک میکر اس کا حق محفوظ رکھتا ہےایسی شرطوں کو باطل قرار دیں ۔
6. غیر کھیلوں کے طرز عمل کی صورت میں جو جنگ کے نتائج کو متاثر کرتی ہے جیسےاتحادیوں یا ٹیم کے قتل کی مکمل عدم فعالیت ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہےاور 1 (داؤ واپس کر دیا جائے گا) کے امکانات پر حل.
7. شرطیں میچ کے آغاز سے پہلے اور میچ کے دوران بھی قبول کی جاتی ہیں ۔ (لائیوشرط). تمام میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
8. وہ ٹیم جس نے اپنے تمام مخالفین کی گاڑیاں تباہ کر دی ہیں یا اپنے مخالف کو بغیر چھوڑ دیا ہےریسپون پوائنٹس کو فاتح سمجھا جاتا ہے ۔
9. شرط multiplayer آن لائن کھیل "WarThunder" ، ٹیم میں بے ترتیب جنگ پر قبول کیا جاتا ہےاراکین کو بے ترتیب طور پر منتخب کیا جاتا ہے.
10. ہر ٹیم کی طرف سے اسکور پوائنٹس کی تعداد باقی پوائنٹس کی تعداد کے برابر ہے.مختلف قسم کی گاڑیوں کے لئے مختلف تعداد میں ریسپون پوائنٹس کی ضرورت ہوتی ہے ۔
11. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
    - جیت
    - کل ٹکڑے
    - کل (یہاں تک کہ/عجیب)
    - وقفہ میں کل.

10.173 . روبوٹ چیمپئنز

1. روبوٹ چیمپئنز ایک لائیو اسٹریم ملٹی پلیئر گیم ہے ۔
2. تمام شرطیں ایونٹ کے اختتام کے بعد طے ہوجاتی ہیں ۔
3. دو کھلاڑیوں کے درمیان میچ پر شرط لگائی جاتی ہے ۔
4. وہ کھلاڑی جو اپنے مخالف کو اسٹیج سے دھکیلنے یا اسے تباہ کرنے کا انتظام کرتا ہے اسے سمجھا جاتا ہےفاتح.
5. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
6. اسٹیک کی حدود کو بغیر کسی پیشگی اطلاع کے بک میکر کے ذریعہ تبدیل کیا جاسکتا ہے ۔
7. اگر کوئی انتظامی یا سافٹ ویئر سے متعلق غلطیاں شرط قبول کرتے وقت کی جاتی ہیں (واضحمشکلات کے غلط نشانات ، بیٹنگ مارکیٹ اور شرط کے درمیان مشکلات کی عدم مطابقت وغیرہ۔) یا اگرکوئی اور اشارے ہیں کہ شرط غلط ہے ، بک میکر اس کا حق محفوظ رکھتا ہےایسی شرطوں کو باطل قرار دیں ۔
8. میچ شروع ہونے سے پہلے شرط قبول کر لی جاتی ہے ۔ تمام روبوٹ چیمپئنز میچز نشر کیے جاتے ہیں ۔ آن لائن.
9. مندرجہ ذیل بیٹنگ مارکیٹیں دستیاب ہیں:
    - جیت
    - میچ کب تک چلے گا* (اوور / انڈر) / منٹ مقابلہ ختم ہو جائے گا
    - کیا اوور ٹائم ہوگا؟ ۔ ہاں/نہیں۔

    * راؤنڈ کی مدت کا مطلب ہے سیکنڈ کی تعداد جو لڑائی شروع ہونے کے بعد سے گزر چکی ہے ۔ یہنمبر کا حساب اس نمبر کو کاٹ کر کیا جاتا ہے جس پر ٹائمر 120 سیکنڈ سے رک جاتا ہے (شروع میں ٹائمر پر

معیاری نمبر) ۔ مثال کے طور پر ، اگر الٹی گنتی 74 پر رک جاتی ہے تو ، اس کی مدتراؤنڈ 12074=46 سیکنڈ ہے.

10.174. کارڈ فٹ بال

1. کارڈ فٹ بال ایک کارڈ گیم ہے جو فٹ بال کے کچھ اصولوں پر عمل کرتا ہے ۔ اس کھیل میں 2 ٹیمیں شامل ہیں(کھلاڑی): سرخ ٹیم ، جو صرف سرخ کارڈ (ہیرے اور دل) اور سیاہ ٹیم کا استعمال کرتی ہے,جو صرف سیاہ کارڈ (اسپیڈ اور کلب) استعمال کرتا ہے. ہر ٹیم کے پاس تین ڈیک کارڈ ہوتے ہیں ۔ :
   - گول کیپرز کو مندرجہ ذیل اقدار کے ساتھ کارڈوں سے منتخب کیا جاتا ہے: 4 ملکہ کے لئے. دونوں ٹیموں کے طور پرہر سوٹ کے دو کارڈ ہیں ، اس ڈیک میں مجموعی طور پر 18 کارڈ ہیں ۔
   - محافظوں کو مندرجہ ذیل اقدار کے ساتھ کارڈوں سے منتخب کیا جاتا ہے: 2 سے 8 ۔ اس ڈیک میں 14 شامل ہیںمجموعی طور پر کارڈ.
   - حملہ آوروں کو مندرجہ ذیل اقدار کے ساتھ کارڈ سے منتخب کیا جاتا ہے: 2 اککا. اس ڈیک پر مشتمل ہے 26مجموعی طور پر کارڈ.
2. ہر میچ دو حصوں پر مشتمل ہوتا ہے جس میں ہر ٹیم تین حملے کرتی ہے ۔ اس طرح ، ہر ٹیمایک میچ میں مجموعی طور پر چھ حملے کرتا ہے ۔ ایک میچ میں سب سے زیادہ ممکنہ سکور 6–6 ہے اگر ہر ایکحملے کے نتیجے میں ایک مقصد ہوتا ہے ۔ سب سے کم ممکنہ سکور 0–0 ہے.
3. دونوں ٹیموں کے گول کیپرز اور محافظوں کو میچ کے آغاز میں بے ترتیب طور پر منتخب کیا جاتا ہےمذکورہ بالا متعلقہ کارڈ ڈیک۔ اس کے بعد ، ہر ٹیم اس کے نتیجے میں حملہ کرنے کے لئے لیتا ہے ، کے ساتھریڈ ٹیم پہلے جا رہی ہے. حملہ آوروں کو بھی بے ترتیب طور پر منتخب کیا جاتا ہے. پہلا حملہ کارڈ اوپر جاتا ہےمخالف ٹیم کے پہلے دفاعی کارڈ کے خلاف. اگر حملہ آور کارڈ کی قیمت زیادہ ہےدفاعی کارڈ کے مقابلے میں ، حملہ جاری ہے اور حملہ آور ٹیم اپنا دوسرا کھیل کھیلتی ہےکارڈ. اس کارڈ کی قیمت پھر دوسرے دفاعی کارڈ کے مقابلے میں ہے. اگر قیمتحملہ آور کارڈ دفاعی کارڈ سے زیادہ ہے ، حملہ آور ٹیم ایک " شاٹ " لیتا ہےگول پر " یعنی وہ اپنا تیسرا حملہ کارڈ کھیلتے ہیں ۔ اگر اس کارڈ کی قیمت اس سے زیادہ ہےگول کیپر کارڈ ، حملہ آور ٹیم ایک گول اسکور کرتی ہے ۔ اگر نہیں تو ، گول کیپر "بچت کرتا ہے" ۔ دفاعی ٹیم حملہ روک سکتی ہے اگر دفاعی کارڈ کی قیمت اس سے کم نہ ہو ۔ حملہ کارڈ ، جس کے نتیجے میں حملے کے اختتام پر. سرخ اور سیاہ ٹیموں کے پہلے کے بعدحملے ، دونوں ٹیموں کے حملہ آوروں کو کھیل سے ہٹا دیا جاتا ہے اور اگلے حملے شروع ہوتا ہے ، کا استعمال کرتے ہوئےباقی کارڈ حملہ کارڈ کے ڈیک میں چھوڑ دیا. گول کیپرز اور محافظوں کو ہٹا دیا جاتا ہےنصف وقت میں کھیل سے. ہر ٹیم کے آغاز میں ایک نیا گول کیپر اور محافظوں کا انتخاب کرتا ہےدوسرا ہاف ، بالکل اسی طرح جیسے میچ کے آغاز میں ، اور تین حملے کرتا ہے ۔
4. سب سے زیادہ گول کرنے والی ٹیم کو فاتح سمجھا جائے گا ۔ اگر دونوں ٹیمیں ایک سکوربرابر مقدار میں گول ، ایک میچ ڈرا میں ختم ہوگا ۔
5. فٹ بال کی طرح ، میچ بھی 90 منٹ تک جاری رہتے ہیں ۔ ہر حملے میں 15 منٹ کا کھیل کا وقت ہوتا ہے ۔ کےوہ وقت جس پر پہلی (سرخ) ٹیم کا گول مندرجہ ذیل فارمولے کا استعمال کرتے ہوئے شمار کیا جاتا ہے: (حملہنمبر-1) 5 + 15 x. وہ وقت جس میں دوسری (سیاہ) ٹیم کا گول اسکور ہوتا ہے اس کا حساب لگایا جاتا ہےمندرجہ ذیل فارمولے کا استعمال کرتے ہوئے: (حملہ نمبر – 1) *15 + 10 ۔ مثالکے طور پر ، اگر سرخ ٹیم اسکوران کے پہلے حملے سے ، انہیں میچ کے 5 ویں منٹ میں ((11) 5+ 15x) ، جبکہ اگر سیاہ ٹیم ان کے پانچویں حملے سے اسکور کرتی ہے ، تو انہیں سمجھا جاتا ہےمیچ کے 70 ویں منٹ میں ((51) 10 + 15 x) اسکور کیا ۔

6. اگر کوئی انتظامی یا سافٹ ویئر سے متعلق غلطیاں شرط قبول کرتے وقت کی جاتی ہیں (واضحمشکلات کے غلط نشانات ، بیٹنگ مارکیٹ اور شرط کے درمیان مشکلات کی عدم مطابقت وغیرہ۔) یا اگرکوئی اور اشارے ہیں کہ شرط غلط ہے ، بک میکر اس کا حق محفوظ رکھتا ہےایسی شرطوں کو باطل قرار دیں ۔
7. مندرجہ ذیل بیٹنگ مارکیٹیں دستیاب ہیں:
    - پورا میچ ، پہلا ہاف اور دوسرا ہاف فاتح ، ڈبل چانس ، کل ، معذوروغیرہ....
        - کارڈ:

- اککا کا مقصد (ہاں / نہیں)
- ایک غیر تصویر کارڈ کی طرف سے مقصد* (ہاں / نہیں)
- کل حملہ کارڈز * * (اوور / انڈر)
- انفرادی کل حملہ کارڈ (اوور / انڈر)
- تین نان پکچر کارڈز کے ساتھ حملہ (ہاں / نہیں)
- تین تصویری کارڈ کے ساتھ حملہ (ہاں / نہیں)
- ایک ہی درجہ کے محافظ جوڑی (ہاں / نہیں)
- ایک ہی سوٹ کے تین کارڈز کے ساتھ کل حملے (اوور / انڈر)
- تصویر کارڈ بننے کے لئے گول کیپر (ہاں / نہیں)

* اصطلاح "نان پکچر کارڈز" سے مراد درج ذیل اقدار والے کارڈز ہیں: 2 سے 10 ۔ "تصویر کارڈ" کا حوالہ دیتے ہیںمندرجہ ذیل اقدار کے ساتھ کارڈ کرنے کے لئے: جیک سے اککا ۔
** یہ تمام حملہ آور کارڈوں کی کل سے شمار کیا جاتا ہے.

10.175. سیگا فٹ بال

1. سیگا فٹ بال میں کنسول گیم کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔ دو ٹیمیں فٹ بال کھیلتی ہیں ۔
2. ایک میچ 2 حصوں پر مشتمل ہوتا ہے ، ہر نصف 2 منٹ تک رہتا ہے ، اور اس میں چوٹ کا وقت بھی شامل ہوتا ہے ۔
3. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
4. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
5. اگر عملے کے ممبران کو کوئی غلطی کرنی چاہئے تو ، کسی بھی سافٹ ویئر کی ناکامی اس وقت ہوتی ہے جب شرط لگائی جاتی ہےقبول شدہ (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےویب سائٹ کے کھیل/براہ راست حصے اور شرط پرچی وغیرہ ۔) یا اگر کوئی دوسرے اشارے ہیںاس شرط کو غلط طریقے سے قبول کیا جا رہا ہے ، بک میکر اس طرح کے شرط کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے.
6. پری میچ اور لائیو دونوں شرطیں قبول کی جاتی ہیں ۔ تمام سیگا فٹ بال میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
7. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
    - W2 ، W1 ، ڈرا
    - کل اہداف ، انفرادی کل اہداف
    - معذور اور درست اسکور

10.176. مردہ یا زندہ VI

1. مردہ یا زندہ VI میں ملٹی پلیئر فائٹنگ گیم کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. دو جنگجوؤں کے درمیان لڑائیوں پر شرط قبول کی جاتی ہے ۔ تمام میچز "ریس ٹو 5 جیت" کی شکل پر عمل کرتے ہیںزیادہ سے زیادہ 9 راؤنڈ کے ساتھ.
3. تمام شرطیں ایونٹ کے اختتام کے بعد طے ہوجاتی ہیں ۔
4. ایک راؤنڈ میں سب سے زیادہ نقصان پہنچانے والا لڑاکا فاتح سمجھا جاتا ہے ۔
5. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر ایونٹ کے لئے بک میکر کی طرف سے مقرر کیا جاتا ہےانفرادی طور پر.
6. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
7. اگر عملے کے ممبران کو کوئی غلطی کرنی چاہئے تو ، کسی بھی سافٹ ویئر کی ناکامی اس وقت ہوتی ہے جب شرط لگائی جاتی ہےقبول شدہ (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےویب سائٹ کے کھیل/براہ راست حصے اور شرط پرچی وغیرہ ۔) یا اگر کوئی دوسرے اشارے ہیںاس شرط کو غلط طریقے سے قبول کیا جا رہا ہے ، بک میکر اس طرح کے شرط کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے.
8. صرف جنگجوؤں پر براہ راست شرط قبول کی جاتی ہے ۔ میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
9. **مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:**
    - **ایک راؤنڈ پر:**
        - راؤنڈ فاتح;
        - دورانیہ (ختم ؛ کے تحت) ;
        - کیا وقت کے لحاظ سے بے عیب فتح/فتح ہوگی (یہ واقعات باہمی طور پر نہیں ہیںخصوصی)
        - ایک راؤنڈ میں چل رہی ہے کی زیادہ سے زیادہ سیریز
        - یا تو لڑاکا ایک وقفے دھچکا یا ایک وقفے ہولڈ انجام دینے کی کوشش کریں گے
        - کیا ایک منتخب لڑاکا بریک بلو یا بریک ہولڈ کرنے کی کوشش کرے گا ؟
    - **ایک ٹورنامنٹ پر:**
        - ٹورنامنٹ فاتح
        - کل راؤنڈ (اوور/انڈر)
        - لڑاکا کا انفرادی کل (اوور/انڈر)
        - ٹوٹل بریک چل رہی ہے ، بریک ہولڈ
        - انفرادی کل وقفے چل رہی ہے ، وقفے رکھتا ہے
        - بے عیب فتح۔ یہ ایک بے عیب فتح میں ہوتا ہے تو واقع ہوئی ہے سمجھا جاتا ہےکم از کم ایک راؤنڈ.
    - بے عیب فتح وہ جگہ ہے جہاں ایک لڑاکا بغیر کسی نقصان کے ایک راؤنڈ جیتتا ہے ۔
    - وقت کی طرف سے فتح. اگر دونوں جنگجو ایک راؤنڈ کے اختتام پر کھڑے رہیں گے ، فاتح ہو جائے گااس بنیاد پر طے کیا گیا ہے کہ کس لڑاکا نے سب سے زیادہ نقصان پہنچایا ہے ۔
    - وقت کی طرف سے بے عیب فتح. دونوں جنگجو ایک راؤنڈ کے اختتام پر کھڑے رہتے ہیں اور فاتحکوئی نقصان نہیں ہوا ہے.
    - بریک بلو سے مراد ایک طاقتور ہڑتال ہے جو بریک گیج میٹر کا استعمال کرتی ہے ۔
    - بریک ہولڈ سے مراد ایک خاص ہولڈ ہے جو لڑاکا کو کسی بھی جوابی حملے کو روکنے کی اجازت دیتا ہے ۔ توڑوقفے گیج میٹر کا نصف استعمال کرتا ہے.
    - بریک گیج میٹر مین ہیلتھ بار کے نیچے ایک نیلی بار ہے ۔ کوئی بھی عمل وقفے کو بھر دیتا ہے ۔ گیج ،

قطع نظر اس سے قطع نظر کہ یہ مخالف کو نقصان پہنچاتا ہے یا نہیں ۔
راؤنڈ کی مدت کا مطلب ہے سیکنڈ کی تعداد جو لڑائی شروع ہونے کے بعد سے گزر چکی ہے ۔ یہنمبر کا حساب اس نمبر کو کاٹ کر کیا جاتا ہے جس پر ٹائمر 40 سیکنڈ سے رک جاتا ہے (شروع میں ٹائمر پر معیاری نمبر) ۔ مثال کے طور پر ، اگر الٹی گنتی 15 پر رک جاتی ہے تو ، اس کی مدتراؤنڈ 40–15=25 سیکنڈ ہے.

10.177 . ڈوٹا آٹو شطرنج

1. ڈوٹا آٹو شطرنج ایک لائیو اسٹریم ملٹی پلیئر گیم ہے ۔
2. تمام شرطیں ایونٹ کے اختتام کے بعد طے ہوجاتی ہیں ۔
3. 8 کھلاڑیوں کے مابین میچوں پر شرط قبول کی جاتی ہے ۔
4. "K/d/a" (جیت/شکست/ڈرا) فیلڈ میچ کے دوران اوپر بائیں کونے میں دکھایا جاتا ہے ۔ اگر ایککھلاڑی ہار جاتا ہے (میچ کا آخری راؤنڈ) ، 2 کو "شکست" کے میدان میں شامل کیا جائے گا ۔ شرط کے لئےتصفیہ کے مقاصد, اگر کوئی کھلاڑی پہلی پوزیشن پر ختم نہیں ہوتا ہے ، تو ان کے کھوئے ہوئے راؤنڈ کل 1 ہوں گے"K/D/A" فیلڈ میں دکھائی گئی قدر سے کم ۔
5. منی نقشہ (جو نیچے بائیں کونے میں دکھایا گیا ہے) میں 8 فیلڈز ہیں یعنی ہر ایک کے لئے ایککھلاڑی. جب کوئی کھلاڑی ہار جاتا ہے تو ان کا میدان خالی ہو جاتا ہے ۔ جہاں ایک کھلاڑی میچ میں ختم ہوتا ہےدرجہ بندی کا تعین میچ کے اختتام پر ان کے مخالفین کے ذریعہ بھرے ہوئے فیلڈز کی تعداد سے ہوتا ہے ۔
6. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
7. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
8. اگر کوئی انتظامی یا سافٹ ویئر سے متعلق غلطیاں شرط قبول کرتے وقت کی جاتی ہیں (واضحمشکلات کے غلط نشانات ، بیٹنگ مارکیٹ اور شرط کے درمیان مشکلات کی عدم مطابقت وغیرہ۔) یا اگرکوئی اور اشارے ہیں کہ شرط غلط ہے ، بک میکر اس کا حق محفوظ رکھتا ہےایسی شرطوں کو باطل قرار دیں ۔
9. پری میچ اور لائیو دونوں شرطیں قبول کی جاتی ہیں ۔ ڈوٹا آٹو شطرنج کے تمام میچز آن لائن نشر کیے جاتے ہیں ۔
10. مندرجہ ذیل بیٹنگ مارکیٹیں دستیاب ہیں:
    - **ایک راؤنڈ پر**
        - راؤنڈ فاتح
    - **ایک میچ پر:**
        - مجموعی جیت (راؤنڈ کی تعداد جس میں ایک کھلاڑی نے میچ کے اختتام پر جیت لیا ہے)
        - کل شکستیں (راؤنڈ کی تعداد جو ایک کھلاڑی میچ کے اختتام پر ہار گیا ہے)
        - کل راؤنڈ (کسی کھلاڑی کے ذریعہ کھیلے جانے والے راؤنڈ کی تعداد)
        - مجموعی طور پر تباہ شدہ ٹکڑے (دشمن کے ٹکڑوں کی تعداد جو ایک کھلاڑی نے تباہ کردی ہےایک میچ میں)
        - کل ٹکڑے ٹکڑے نہیں تباہ (دشمن کے ٹکڑے ٹکڑے کی تعداد جس میں ایک کھلاڑی نہیں ہےایک میچ میں تباہ)
        - کھلاڑی کی اختتامی پوزیشن (جہاں ایک کھلاڑی ایک کے اختتام پر حتمی درجہ بندی میں ختم ہوتا ہے)میچ)

10.178 . ڈارٹس لائیو

1. . ڈارٹس لائیو کے اصول وہی ہیں جو ڈارٹس کے لیے ہیں ۔
2. 2. دونوں کھلاڑی 301 پوائنٹس کے ساتھ میچ شروع کرتے ہیں ۔ پہلا کھلاڑی جس نے اپنے اسکور کو 0 جیت تک کم کیا ۔ کھلاڑی 3 ڈارٹس پھینکنے کے لئے موڑ لیتے ہیں اور کھلاڑی 1 پہلے پھینکتا ہے ۔ کھیل کا آخری ڈارٹایک ڈبل یا ایک bullseye پر اترنا چاہئے. "ٹوٹ" اصول بھی لاگو ہوتا ہے ، مطلب یہ ہے کہ اگر ایککھلاڑی اپنے اسکور کو 0 تک کم کرنے کی ضرورت سے زیادہ پوائنٹس اسکور کرتاہے (یا اگر اسکور کم ہوجاتا ہے)بالکل 1) ، ان کا سکور بورڈ کے آخری دورے سے پہلے کیا تھا اس پر ری سیٹ کیا جائے گا. Aکھلاڑی کی آخری باری بھی منسوخ کردی جائے گی اگر وہ اپنے اسکور کو 0 تک کم کردیں ، لیکن آخری ڈارٹ نے ایسا نہیں کیا ۔ ایک ڈبل یا bullseye پر زمین.
3. 3. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےکھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
4. 4. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
    - جیت
    - کل ڈارٹس (اوور/انڈر)
    - انفرادی کل ڈارٹس (اوور/انڈر)
    - کل 180s (اوور / انڈر)
    - انفرادی کل 180s (اوور / انڈر)
    - آخری چیک آؤٹ (رنگ)
    - میچ جیتنے والا چیک آؤٹ* (اوور/انڈر)
    - Bulleye پر ختم کرنے کے لئے میچ
    - پہلا کھلاڑی کا ڈارٹ
    - کل باقی پوائنٹس (اوور/انڈر)
    - چھ ڈارٹ ختم

    * چیک آؤٹ سے مراد بورڈ کے آخری دورے میں کھلاڑی کے اسکور پوائنٹس کی تعداد ہے ۔

10.179 . کوپانیٹو فٹ بال (سائبر)

1. تمام شرطیں پورے وقت کے اختتام پر نتیجہ پر طے ہوتی ہیں ۔
2. دو کھلاڑیوں کے مابین میچوں پر شرط قبول کی جاتی ہے ۔
3. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
4. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
5. ایک میچ 90 منٹ تک جاری رہتا ہے (ہر ایک میں 45 منٹ کے دو حصے) ۔ کوپانیٹو فٹ بال کے قواعد یہ ہیںفٹ بال کے لئے ایک ہی.
6. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےکھیلوں/لائیو حصوں

اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔

7. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
    - جیت
    - دونوں ٹیمیں اسکور کرنے کے لئے
    - کل (اوور/انڈر)
    - کل (یہاں تک کہ/عجیب)
    - ڈبل موقع
    - انفرادی کل (اوور/انڈر)
    - پہلا گول
    - ٹیم دونوں نصف جیتنے کے لئے

10.180 . سپر بلڈ ہاکی

1. سپر بلڈ ہاکی میں ملٹی پلیئر گیم (آئس ہاکی سمیلیٹر) کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. تمام شرطیں ایونٹ کے اختتام کے بعد طے ہوجاتی ہیں ۔
3. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
4. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
5. اگر کسی فاتح کا باقاعدہ وقت میں تعین نہیں کیا جاتا ہے تو ، پنیلٹی شوٹ آؤٹ (4 ویں مدت) ہوتا ہے ۔ اگر ایسا ہوتا ہے تو ، اس جرمانے کی فائرنگ کے نتائج کو صرف حل کرنے کے لئے مدنظر رکھا جاتا ہےمیچ فاتح شرط. دیگر تمام شرطیں پہلے 3 ادوار کے نتائج کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں ۔
6. اگر عملے کے ممبران کوئی غلطی کرتے ہیں یا کسی بھی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے جب شرط قبول کی جاتی ہے (مثال کے طور پر.مشکلات میں واضح غلط نشانات ، کھیلوں/لائیو میں ظاہر ہونے والی مشکلات کے درمیان تضاداتحصوں اور ایک شرط پرچی وغیرہ میں.), یا اگر کوئی دوسرا اشارہ ہے کہ شرط قبول کی گئی ہےغلط طور پر ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
7. پری میچ اور لائیو دونوں شرطیں قبول کی جاتی ہیں ۔ تمام سپر بلڈ ہاکی میچز اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔ آن لائن.
8. مندرجہ ذیل شرطیں پورے میچ پر رکھی جا سکتی ہیں (شرطیں کے مطابق طے کی جاتی ہیںمتعلقہ میچ کا حتمی اسکور):
    - جیت
    - ڈبل موقع
    - کل اوور / انڈر
    - انفرادی کل سے زیادہ/کے تحت
    - معذور
    - کل بھی / عجیب
    - انفرادی کل بھی / عجیب
    - کوئی ڈرا نہیں ہوتا ہاں / نہیں
    - درست اسکور
    - کیا ہر دور میں ایک گول کیا جائے گا ؟ ہاں/نہیں
    - کیا ہر مدت قرعہ اندازی میں ختم ہوگی؟ ہاں/نہیں

- اسکورنگ ادوار
- ادوار کے نتائج
- پوائنٹس کی صحیح تعداد

9. 9. مندرجہ ذیل شرطیں ایک مدت پر رکھی جا سکتی ہیں (شرطیں اسکور کے مطابق طے کی جاتی ہیں متعلقہ مدت کے):
    - جیت
    - ڈبل موقع
    - کل اوور / انڈر
    - انفرادی کل سے زیادہ/کے تحت
    - کل بھی / عجیب
    - انفرادی کل بھی / عجیب
    - دونوں ٹیمیں ہاں/نہیں اسکور کرنے کے لئے

10.181. سپر ککرز لیگ

1. دو کھلاڑیوں کے مابین میچوں پر شرط قبول کی جاتی ہے ۔
2. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر ایونٹ کے لئے بک میکر کی طرف سے مقرر کیا جاتا ہے انفرادی طور پر.
3. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
4. میچز 3 منٹ + اوور ٹائم تک جاری رہتے ہیں ۔
5. اگر باقاعدہ اور/یا اوور ٹائم میں ڈرا ہوتا ہے تو ، ٹیمیں اس وقت تک کھیلتی رہتی ہیں جب تک کہ کوئی گول اسکور نہ ہوجائے کسی بھی ٹیم (گولڈن گول).
6. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے قبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہے کھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئے غلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
7. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
    - جیت
    - دونوں ٹیمیں اسکور کرنے کے لئے
    - معذور
    - کل اوور / انڈر
    - کل بھی / عجیب
    - انفرادی کل بھی / عجیب
    - درست اسکور
    - اہداف کی صحیح تعداد
    - اوور ٹائم میں گول*

    * اوور ٹائم میں ایک گول ایک ایسا گول ہے جو میچ کے 180 ویں سیکنڈ یا سنہری گول کے بعد اسکور کیا گیا تھا ۔

10.182 . جنگی جہاز

جنگی جہاز 6X6

1. یہ دو کھلاڑیوں کا کھیل ہے جس میں مخالفین ایک دوسرے کے جنگی جہازوں پر گولی مارنے کے لئے باری باری کرتے ہیں ۔ کھیل شروع ہونے سے پہلے ، کھلاڑیوں کو اپنے جنگی جہازوں کو 6x6 گرڈ پر ترتیب دینے کی ضرورت ہے ۔ ہر کھلاڑییہڑے مندرجہ ذیل جہازوں پر مشتمل ہے:
    - ایک کروزر (ہر 3 خلیات طویل)
    - دو تباہ کن (ہر 2 خلیات طویل)
    - تین پاور بوٹس (ہر 1 سیل لمبی)
2. کھلاڑی 1 پہلا شاٹ لیتا ہے. اگر وہ اپنے مخالف کے جہازوں میں سے ایک کو نہیں مارتے ہیں ، اگلے کھلاڑی لیتا ہےایک شاٹ. وہ کھلاڑی جو اپنے مخالف کے تمام جنگی جہازوں کو ڈوبنے کا انتظام کرتا ہے اسے فاتح سمجھا جاتا ہے ۔
3. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقتمختلف مقامات وغیرہ), یا شرط کے دیگر اشارے غلط طریقے سے قبول کیا جانا چاہئے ، بک میکر اس طرح کے شرطوں کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔ اگر کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے تو ، کھیلاس میں خلل پڑ سکتا ہے ، پھر تمام غیر طے شدہ شرطیں واپس کردی جائیں گی ۔
4. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
    - جیت
    - کل شاٹس اوور / انڈر
    - انفرادی کل شاٹس اوور / انڈر
    - کل شاٹس بھی / عجیب
    - کل جہاز ڈوب گئے
    - اگلا ڈوبنے والا جہاز (پاور بوٹ / ڈسٹرائر / کروزر)
    - اگلا جہاز کون ڈوبے گا ؟ کھلاڑی 1 / کھلاڑی 2
    - کم از کم ایک جہاز جو مارا گیا ہے* کھیل کے اختتام پر چھوڑ دیا جائے گا
    - تمام جہاز ڈوب گئے (پاور بوٹ ہاں / نہیں ، ڈسٹرائر ہاں / نہیں، کروزر ہاں / نہیں)
    - زیادہ سے زیادہ عین مطابق شاٹس* * اوور / انڈر

    * یعنی ایک جہاز جو مارا گیا ہے لیکن ڈوب نہیں گیا ہے ۔

    ** عین مطابق شاٹس لگاتار شاٹس کا ایک سلسلہ ہے جو جنگی جہازوں کو اس وقت تک مارتا ہے جب تک کہ کوئی چھوٹ نہ جائے یا کھیلختم ہوتا ہے.

10.183 . جنگی جہازوں کی دنیا

1. جنگی جہازوں کی دنیا میں ایک ملٹی پلیئر گیم کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. تمام شرطیں ایونٹ کے اختتام کے بعد طے ہوجاتی ہیں ۔
3. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
4. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔

5. اگر عملے کے ممبران کوئی غلطی کرتے ہیں یا کسی بھی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے جب شرط قبول کی جاتی ہے (مثال کے طور پر.مشکلات میں واضح غلط نشانات ، کھیلوں/لائیو میں ظاہر ہونے والی مشکلات کے درمیان تضاداتحصوں اور ایک شرط پرچی وغیرہ میں.), یا اگر کوئی دوسرا اشارہ ہے کہ شرط قبول کی گئی ہےغلط طور پر ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
6. غیر کھیلوں کے طرز عمل کی صورت میں جو جنگ کے نتائج کو متاثر کرتی ہے جیسےاتحادیوں یا ٹیم کے قتل کی مکمل عدم فعالیت ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہےاور 1 (داؤ واپس کر دیا جائے گا) کے امکانات پر حل.
7. پری میچ اور لائیو دونوں شرطیں قبول کی جاتی ہیں ۔ ورلڈ آف وار شپ کے تمام میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
8. قواعد:
   - میچز 20 منٹ تک جاری رہتے ہیں ۔
   - یہ کھیل 12 کھلاڑیوں کی دو ٹیموں کے ذریعہ کھیلا جاتا ہے ۔ غیر معمولی معاملات میں ، ٹیمیں کم پر مشتمل ہوسکتی ہیںکھلاڑی.
   - ٹیموں کو دشمن کے جہازوں کو تباہ کرنے اور اس علاقے کو برقرار رکھنے کے لئے پوائنٹس ملتے ہیں جو وہ قبضہ کرتے ہیں.اگر وہ ٹیم کے ساتھیوں کو کھو دیتے ہیں تو وہ پوائنٹس کھو دیتے ہیں.
   - اسکور دشمن کے جہازوں کی تعداد کے مطابق ہے جو ہر ٹیم کو تباہ کرتی ہے (کسی کے ذریعہطریقہ).
9. فاتح کا تعین کرنے کے قواعد:
   - ایک ٹیم جیت جاتی ہے اگر وہ 1,000 پوائنٹس اسکور کرتی ہے یا ان کا مخالف 0 پوائنٹس تک پہنچ جاتا ہے ۔
   - اگر کوئی ٹیم معیاری جنگی موڈ میں دشمن کے اڈے پر قبضہ کرتی ہے ، تو اسے 1,000 سے نوازا جائے گاپوائنٹس اور خود بخود جیت جاتا ہے ۔
   - ایک ٹیم جیت جاتی ہے اگر وہ دشمن کے تمام جہازوں کو تباہ کر دے ۔
   - 20 منٹ کے بعد ، جس ٹیم نے سب سے زیادہ پوائنٹس حاصل کیے ہیں اسے فاتح سمجھا جاتا ہے ۔
10. مندرجہ ذیل شرطیں پورے میچ پر رکھی جا سکتی ہیں (شرطیں کے مطابق طے کی جاتی ہیںمتعلقہ میچ کا حتمی اسکور):
    - جیت
    - کل
    - انفرادی کل
    - معذور
    - کل بھی / عجیب
    - زندہ رہنے کے لئے کھلاڑی
    - کھلاڑی کی کل
    - جیت کا طریقہ
      - frags کی طرف سے۔تمام دشمن بحری جہاز تباہ کر رہے ہیں
      - پوائنٹس کی طرف سے۔ٹیم اسکور 1,000 پوائنٹس یا مخالف ٹیم اسکور 0 پوائنٹس
      - کوئی دوسرا۔جیتنے کا طریقہ اوپر بیان نہیں کیا گیا ہے

10.184. ٹیبل ہاکی

1. تمام میچز مرکز کے مقام پر رکھے گئے ڈچ کے ساتھ شروع ہوتے ہیں ۔ کھیل افتتاحی سگنل کے ساتھ شروع ہوتا ہے. اگرکوئی بھی کھلاڑی سگنل سے پہلے ڈک کھیلتا ہے ، چہرہ بند کر دیا جاتا ہے.
2. چہرے کے دورے مرکز کی جگہ پر ڈچ گر کر بنائے جاتے ہیں.
3. ایک درست گول اسکور کرنے سے پہلے ہر چہرے کے بعد تین (3) سیکنڈ گزرنا ضروری ہے ۔
4. اس سے پہلے کہ کسی مقصد کو چہرے کے بعد شمار کیا جا سکے ، مندرجہ ذیل میں سے ایک ہونا ضروری ہے:
   - (a) پک ایک سائیڈ بورڈ کو چھوتا ہے ۔
   - (ب) پک حملہ آور مرکز یا دفاع کے علاوہ کسی اور کھیل کی شخصیت کو چھوتا ہےگول کیپر چہرے کے بعد کم از کم 3 سیکنڈ.
   - (ج) مرکز میں جان بوجھ کر پاس بنایا جاتا ہے ۔ اگر یہ واضح نہیں ہے کہ آیا مرکز وصول کرتا ہےجان بوجھ کر پاس سے یا حادثے سے پک ، دفاعی کھلاڑی (یا ریفری ، اگر موجود ہو)فیصلہ کر سکتے ہیں کہ مرکز کو براہ راست گول کرنے کی اجازت ہے یا نہیں ۔ اگر یہ فیصلہ کیا جاتا ہے کہمرکز براہ راست گول نہیں کر سکتا ، مرکز پھر صرف (a) یا(ب)
5. گول گننے کے لیے پک کو گول کے پنجرے میں رہنا چاہیے ۔ اندر اور باہر شمار نہیں کرتے. اگر پکگول کیج سے باہر جاتا ہے ، میچ بغیر کسی رکاوٹ کے جاری رہتا ہے ۔
6. ایک مقصد درست نہیں ہے,
   - اگر آخری بزر بجنے پر گول کیا جاتا ہے ۔
   - اگر مقصد پورے کھیل کو منتقل کرکے اسکور کیا جاتا ہے
7. اگر کوئی گول اسکور کرنے پر کوئی اعداد و شمار یا گولےپر ٹوٹ جاتا ہے تو ، گول درست ہے ۔
8. اگر پک گول لائن پر مکمل آرام میں ہے اور گولےپر کو چھو نہیں رہا ہے تو ، دفاعی کھلاڑی کرسکتا ہے"بلاک" پر کال کریں اور ایک نیا فیس آف بنایا گیا ہے ۔
9. اگر پک گول کریز میں مکمل آرام میں ہے اور گول لائن کو چھو نہیں رہا ہے تو ، دفاعی کھلاڑی ۔ پک کھیلنا ضروری ہے ۔

10.185 . ٹیبل فٹ بال

1. ٹیبل فٹ بال میچ (گیم) میں وقت کی کوئی حد نہیں ہے ۔ میچز 3 (تین) یا 5 (پانچ)پر مشتمل ہوتے ہیںکھیل.
2. ایک کھلاڑی (ڈبل) 3 کھیلوں کا میچ جیتتا ہے اگر انہوں نے دو کھیل جیت لئے ہیں ۔ ایک کھلاڑی (ڈبل) ایک جیتتا ہے5–کھیل میچ اگر انہوں نے تین کھیل جیت لئے ہیں ۔ ایک کھلاڑی (ڈبل) ایک کھیل جیتتا ہے اگر وہ ہےچیمپئن شپ یا ٹورنامنٹ کی ضروریات پر منحصر ہے 5 (پانچ) یا 7 (سات) گول اسکور کیے ۔
3. کھلاڑی 5 گولوں کے میچ کے آخری کھیل میں 4:4 کے اسکور کے بعد کھیلتے ہیں ، جب تک کہ کوئی کھلاڑی2 گولوں کا مارجن حاصل کرتا ہے یا اسکور 8 پوائنٹس تک پہنچ جاتا ہے ۔ مثال کے طور پر ، اگر آخری کھیل سکور میں4:4 تک پہنچ جاتا ہے ، پھر کھیل اسکور بننے تک رہتا ہے 4:6, 6:4, 5:7, 7:5, 6:8 یا 8: 6. لیکن بعد میں7:7 کا اسکور ، کھیل 8:7 یا 7:8 کے اسکور کے ساتھ ختم ہوسکتا ہے ۔
4. کھلاڑی 7 گولوں کے میچ کے آخری کھیل میں 6:6 کے اسکور کے بعد کھیلتے ہیں ، جب تک کہ کوئی کھلاڑی2 گولوں کا مارجن حاصل کرتا ہے یا اسکور 8 پوائنٹس تک پہنچ جاتا ہے ۔ مثال کے طور پر ، اگر آخری کھیل سکور میں6: 6 تک پہنچ جاتا ہے ، پھر کھیل اس وقت تک جاری رہتا ہے جب تک کہ اسکور 6:8 یا 8:6 نہ ہوجائے ۔ لیکن 7:7 کے اسکور کے بعد,کھیل 8:7 یا 7:8 کے اسکور کے ساتھ ختم ہوسکتا ہے ۔
5. مندرجہ ذیل شرطیں میچ (گیم)پر رکھی جا سکتی ہیں:

- جیت
- معذور
- کل اوور / انڈر
- انفرادی کل سے زیادہ/کے تحت
- کل بھی / عجیب
- درست اسکور

6. اگر ٹیبل فٹ بال میچ میں خلل پڑتا ہے اور 24 گھنٹوں کے اندر جاری یا مکمل نہیں ہوتا ہے تو پھراس طرح کے میچ کو باطل قرار دیا جائے گا ۔ مداخلت اور ترک کر دیا کے نتائج پر شرطمیچز "1" کے امکانات کے ساتھ طے کیے جائیں گے ، سوائے پہلے سے کھیلے گئے گیمز اور ان پر شرط کےایسے معاملات جن میں میچ روکنے کے وقت نتائج کا پہلے ہی تعین کیا گیا تھا ۔

10.186 . ایئر ہاکی

1. ایک میچ 3 راؤنڈ پر مشتمل ہوتا ہے ، جن میں سے ہر ایک 7 منٹ تک رہتا ہے ۔
2. کھلاڑیوں کو ہر گول کے لئے ایک پوائنٹ دیا جاتا ہے جو وہ اسکور کرتے ہیں ۔ مقصد ، اور ان کے لئے دیا نقطہ,گنیں اگر پک کسی کھلاڑی کے گول میں گر جائے ۔
3. کھلاڑی صرف میز کے اپنے نصف حصے میں پک کو چھو سکتے ہیں ۔ اگر کوئی کھلاڑی پک کو نہیں مارتا ہے,ان کے مخالف اس کو مارنے کے لئے ان کی باری لیتا ہے.
4. مندرجہ ذیل قواعد کی خلاف ورزی سمجھا جاتا ہے:
   - میز کے خلاف پک دبانا ۔
   - ایک کھلاڑی اپنے پیڈل کے علاوہ کسی بھی چیز کے ساتھ ان کے اپنے نصف میں ڈچ کو چھونے.
   - ایک کھلاڑی اپنے مخالف کے نصف میں ڈچ کو چھونے.
   - ایک کھلاڑی اپنا پیڈل کھو رہا ہے ۔
   - ایک مضبوط شاٹ کی وجہ سے پک میز سے اڑ رہا ہے ۔

10.187 . ایئر ہاکی انفینٹی کپ

1. کھلاڑیوں کو ہر گول کے لئے ایک پوائنٹ دیا جاتا ہے جو وہ اسکور کرتے ہیں ۔ ایک میچ 7 سیٹوں پر مشتمل ہوتا ہے ، جن میں سے ہر ایکایک کھلاڑی 7 پوائنٹس اسکور تک رہتا ہے.
2. مندرجہ ذیل قواعد کی خلاف ورزی سمجھا جاتا ہے:
   - میز کے خلاف پک دبانا ۔
   - ایک کھلاڑی اپنے پیڈل کے علاوہ کسی بھی چیز کے ساتھ ان کے اپنے نصف میں ڈچ کو چھونے.
   - ایک کھلاڑی اپنے مخالف کے نصف میں ڈچ کو چھونے.
   - ایک کھلاڑی اپنا پیڈل کھو رہا ہے ۔
   - ایک مضبوط شاٹ کی وجہ سے پک میز سے اڑ رہا ہے ۔

10.188 . فتح کا فارمولا

1. اس کھیل میں 2 کھلاڑی شامل ہیں ۔ ہر کھلاڑی کے پاس اپنے کل کا حساب لگانے کا اپنا فارمولا ہوتا ہے ۔ پوائنٹس. فاتح وہ کھلاڑی ہے جو سب سے زیادہ پوائنٹس حاصل کرتا ہے ۔ اگر دونوں کھلاڑی ایک ہی اسکور کرتے ہیںپوائنٹس کی تعداد ، کھیل ڈرا میں ختم ہوتا ہے ۔ 4 ممکنہ فارمولے ہیں:
    - x1 + x2 + x3
    - x1 + x2) * x3)
    - x1 * x2 + x3
    - x1 * x2 * x3

   مثال کے طور پر ، اگر کھلاڑی 1 فارمولا 3 ہے ، ان کے پوائنٹس کے مطابق شمار کیا جاتا ہےفارمولا * x1 x2 + x3. علامات x2 ، x1 ، اور 0 x3 سے 9 تک کی تعداد کی نمائندگی کرتے ہیں (جوبے ترتیب طور پر تیار کیا جاتا ہے). کھیل کے آغاز سے پہلے ، صرف ہر ایک کو تفویض کردہ فارمولےکھلاڑی جانا جاتا ہے. پھر ، ایک بار کھیل شروع ہونے کے بعد ، x1 ہر کھلاڑی کے لئے تیار کیا جاتا ہےانفرادی طور پر. کھیل کے اگلے مرحلے میں ، x2 ہر کھلاڑی کے لئے انفرادی طور پر تیار کیا جاتا ہے.آخر میں ، تیسرا متغیر دکھایا جاتا ہے اور کھیل ختم ہوتا ہے ۔

2. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقتمختلف مقامات وغیرہ), یا شرط کے دیگر اشارے غلط طریقے سے قبول کیا جانا چاہئے ، بک میکر اس طرح کے شرطوں کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔ اگر کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے تو ، کھیلاس میں خلل پڑ سکتا ہے ، پھر تمام غیر طے شدہ شرطیں واپس کردی جائیں گی ۔
3. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
    - جیت
    - کل
    - انفرادی کل
    - کل (یہاں تک کہ ؛ عجیب)
    - معذور
    - پوائنٹس کی صحیح تعداد
    - عین مطابق پوائنٹس کا فرق
    - کھلاڑی 1 / کھلاڑی 2 ، اسکور + کل

10.189. روسی لوٹو

1. کھیل میں 2 کھلاڑی شامل ہیں جن میں سے ہر ایک لاٹری ٹکٹ ہے ۔ ہر ٹکٹ پر 5 کی 3 قطاریں ہیںنمبر. کھیل کے دوران ، 1 اور 90 کے درمیان نمبر والے بیرل بے ترتیب طور پر تیار کیے جاتے ہیںایک وقت میں جب تک فاتح کا تعین نہیں ہوتا ہے ۔ فاتح پہلا کھلاڑی ہے جس نے اپنی پوری صف کا احاطہ کیا ہے ۔ ٹکٹ. اگر دونوں کھلاڑی ایک ہی وقت میں ایک قطار مکمل کریں تو قرعہ اندازی ممکن ہے ۔
2. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےکھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔ کی صورت میںسافٹ ویئر کی ناکامی ، کھیل میں خلل پڑ سکتا ہے ، ایسی صورت میں تمام غیر مستحکم شرطیں ہوں گیواپس کر دیا گیا.

3. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
   - جیتنے کے لئے کھلاڑی
   - کل بیرل
   - عین مطابق کل بیرل
   - کل بیرل بھی / عجیب
   - کل احاطہ شدہ نمبر
   - انفرادی کل احاطہ کردہ نمبر
   - کل احاطہ کردہ نمبر بھی / عجیب
   - احاطہ کرنے کے لئے قطار
   - کیا مخصوص کے ساتھ ایک بیرل ہوگا ؟

10.190 . رگبال

1. میچز میں ہر ایک میں 8 منٹ کی چار مدت ہوتی ہے ۔ اگر میچ ڈرا میں ختم ہوتا ہے تو ، اوور ٹائممدت کھیلی جاتی ہے ۔ ہر ٹیم فی مدت میں ایک 30 سیکنڈ کے وقت کا حقدار ہے.
2. گیند کو پاس کیا جا سکتا ہے ، پھینک دیا جا سکتا ہے ، اچھال دیا جا سکتا ہے ، لے جایا جا سکتا ہے ، یا کسی بھی سمت میں رول کیا جا سکتا ہے ۔
3. کھلاڑیوں کو گیند کے ساتھ چلانے کی اجازت ہے.
4. کھلاڑی جسمانی رابطہ کرسکتے ہیں اور دوسرے کھلاڑیوں سے نمٹ سکتے ہیں ، لیکن انہیں پرفارم کرنے کی اجازت نہیں ہےغیر قانونی اقدامات.
5. غیر قانونی اقدامات. کھلاڑیوں کو نہیں کرنا چاہئے:
   - کسی دوسرے کھلاڑی کا سر پکڑنے کے لیے ان کے ہاتھ استعمال کریں ۔
   - ایک مفت کھلاڑی کو 10 سیکنڈ سے زیادہ کے لیے بلاک کریں ۔
   - ہڑتال، دستک ، یا مخالف کو ٹرپ کریں
   - ان کی ٹانگیں استعمال کریں یا کسی دوسرے کھلاڑی کی ٹانگ پکڑیں
   - کسی کھلاڑی کو پیچھے سے دھکیلیں جب وہ گیند کو ہوپ میں پھینک رہے ہوں ۔
   - جانے کے بغیر کسی کھلاڑی کا لباس پکڑو
   - جان بوجھ کر چوٹ کا سبب بنتا ہے
   - ہپ کے تحت ، سزا کے علاقے میں حملہ آور ٹیم پر ایک کھلاڑی پر حملہ ، فراہم کیگیند کے ساتھ علاقے میں داخل ہوا (اس خلاف ورزی کی سزا 30 سیکنڈ ہےدفاعی ٹیم کے لئے معطلی).
6. کھلاڑی کر سکتے ہیں:
   - دوسرے کھلاڑی کے جسم یا بازوؤں کو پکڑنے کے لیے ان کے ایک یا دونوں بازوؤں کا استعمال کریں ۔
   - کسی دوسرے کھلاڑی کو زمین پر لانے کے لیے ٹیک ڈاؤن کریں ۔
   - حملہ کرنے والے کھلاڑی گیند کے قبضے میں نہیں ہیں ۔
   - گیند کے لیے لڑنے کے لیے ان کے ساتھیوں سے مدد حاصل کریں ۔
   - کسی بھی تکنیک کا استعمال کرتے ہوئے گیند کو کسی بھی پوزیشن سے پھینک دیں ۔
7. اگر قواعد کی خلاف ورزی ہوتی ہے تو ، کھیل کو روک دیا جاتا ہے ، اور گیند کو کھیل میں پھینک دیا جاتا ہےٹیم کے ذریعہ کھیل کے علاقے سے باہر جس کے خلاف خلاف ورزی کی گئی تھی ۔

10.191. مجرم گیئر

1. مجرم گیئر میں ایک ملٹی پلیئر گیم (ایک فائٹ سمیلیٹر) کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔
2. تمام شرطیں ایونٹ کے اختتام کے بعد طے ہوجاتی ہیں ۔
3. کم سے کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر مارکیٹ کے لئے بک میکر کے ذریعہ طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
4. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
5. پری میچ اور لائیو دونوں شرطیں قبول کی جاتی ہیں ۔ تمام مجرم گیئر میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
6. میچز اس وقت تک جاری رہتے ہیں جب تک کہ ایک لڑاکا 5 راؤنڈ نہیں جیتتا (راؤنڈ کی زیادہ سے زیادہ تعداد 9 ہے) ۔
7. ہر راؤنڈ 45 سیکنڈ تک رہتا ہے.
8. فتح کا طریقہ:
   - سلیش فتح (ایک لڑاکا راؤنڈ وقت کی حد ختم ہونے سے پہلے اپنے مخالف کو شکست دیتا ہے –"سلیش" کے طور پر ندی میں دکھایا گیا ہے)
   - وقت کی فتح (ایک لڑاکا راؤنڈ وقت کی حد ختم ہونے کے بعد اپنے مخالف کو شکست دیتا ہے –فاتح کا تعین کیا جاتا ہے جس کے ذریعے لڑاکا سب سے زیادہ صحت پوائنٹس باقی تھے اور ہے"ٹائم اپ" کے طور پر ندی میں دکھایا گیا ہے)
   - کامل فتح (ایک لڑاکا کسی بھی صحت پوائنٹس کھونے کے بغیر ان کے مخالف کو شکست دیتا ہے –"کامل" کے طور پر ندی میں دکھایا گیا ہے)
9. **مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں**
   - **پورے میچ پر:**
     - جیت
     - کل (اوور/انڈر)
     - انفرادی کل (اوور / انڈر)
     - وقت پر کل جیت (اوور / انڈر)
   - **انفرادی راؤنڈ پر:**
     - راؤنڈ میں جیت
     - گول دورانیہ (اوور/انڈر)
     - راؤنڈ میں جیتنے کا طریقہ
     - فاتح اور راؤنڈ میں فتح کا طریقہ
10. اس صورت میں کہ عملے کے ممبران کوئی غلطی کرتے ہیں ، جب کوئی شرط لگاتا ہے تو سافٹ ویئر کی کوئی ناکامی ہوتی ہےقبول کیا جاتا ہے (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےویب سائٹ کے کھیل/براہ راست حصے اور شرط پرچی وغیرہ ۔), یا اگر کوئی اور ہےاشارے کہ شرط کو غلط طریقے سے قبول کیا جا رہا ہے ، بک میکر اس طرح کا اعلان کرنے کا حقدار ہےشرط باطل.

10.192. مردہ یا زندہ Vi ٹورنامنٹ

1. مردہ یا زندہ VI ٹورنامنٹ ایک ملٹی پلیئر لڑائی کھیل نشریات ہے.

2. کم سے کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر مارکیٹ کے لئے بک میکر کے ذریعہ طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
3. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
4. اگر عملے کے ارکان غلطیاں کرتے ہیں یا شرط کے وقت کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہےقبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےکھیلوں/لائیو حصوں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
5. تمام گیمز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
6. بیٹس کو ناک آؤٹ ٹورنامنٹ میں رکھا جاسکتا ہے ، جس میں تیسری پوزیشن پلے آف بھی شامل ہے ۔ ہرٹورنامنٹ آٹھ جنگجوؤں کی خصوصیات. فاتح لڑاکا ہے جو سب سے زیادہ نقصان کا سبب بنتا ہےمقررہ وقت۔ جنگجو جو پہلے راؤنڈ سے آگے نہیں بڑھتے ہیں انہیں آٹھویں پوزیشن دی جاتی ہے ۔ کےٹورنامنٹ کے دوران پہلے چار مقامات جیت لئے جاتے ہیں ۔
7. تمام شرطیں متعلقہ ایونٹ کے اختتام کے بعد طے ہو جاتی ہیں ۔
8. شرائط:
   - ایک بے عیب فتح ہے جب ایک لڑاکا ایک راؤنڈ کے دوران کوئی نقصان نہیں ملتا ہے.
   - ایک وقت جیت کھلاڑی کو دیا جاتا ہے جس نے سب سے زیادہ نقصان پہنچایا ہےگول اگر دونوں کھلاڑی اب بھی کھڑے ہیں ۔
   - بریک بلو ایک طاقتور دھچکا ہے جو بریک گیج کا 100% استعمال کرتا ہے ۔
   - بریک ہولڈ ایک خاص اقدام ہے جو وقفے کے 50% کی قیمت پر کسی بھی ہڑتال کو روک سکتا ہےگیج.
   - گول دورانیے کا مطلب ہے سیکنڈ کی تعداد جو راؤنڈ کے بعد سے گزر چکی ہے ۔ شروع کر دیا. یہ نمبر اس نمبر کو کاٹ کر شمار کیا جاتا ہے جس پر ٹائمر رک جاتا ہے ۔ 40 سیکنڈ (ہر راؤنڈ کے آغاز میں ٹائمر پر معیاری نمبر) ۔ مثال کے طور پر ، اگرالٹی گنتی 15 پر رک جاتی ہے ، راؤنڈ کی مدت 40-15=25 سیکنڈ ہے ۔
9. **دستیاب مارکیٹیں**
   - **ایک راؤنڈ پر:**
     - راؤنڈ میں جیت۔شرط جیت جاتی ہے اگر آپ نے جیتنے والے لڑاکا کا صحیح اندازہ لگایامنتخب راؤنڈ.
     - راؤنڈ میں بے عیب فتح۔شرط جیت جاتی ہے اگر آپ نے صحیح اندازہ لگایا تو وہاں ایکمنتخب راؤنڈ میں بے عیب فتح ۔
     - راؤنڈ میں وقت پر جیت۔شرط جیت جاتی ہے اگر آپ نے صحیح اندازہ لگایا تو ایک وقت ہوگا ۔ منتخب راؤنڈ میں جیت.
     - اگر آپ نے منتخب لڑاکا کا صحیح اندازہ لگایا ہے تو شرط جیت جاتی ہےمنتخب راؤنڈ میں ایک وقفے کی گرفت انجام دے گا.
     - کوئی بھی لڑاکا بریک ہولڈ کرنے کے لیے۔شرط جیت جاتی ہے اگر آپ نے کسی بھی لڑاکا کا صحیح اندازہ لگایا ہومنتخب راؤنڈ میں ایک وقفے کی گرفت انجام دے گا.
     - لڑاکا ایک وقفے دھچکا کرنے کے لئے۔شرط جیتتا ہے اگر آپ نے صحیح طریقے سے منتخب لڑاکا اندازہ لگایامنتخب راؤنڈ میں ایک وقفے دھچکا انجام دے گا.
     - کوئی بھی لڑاکا بریک بلو کرنے کے لیے۔شرط جیت جاتی ہے اگر آپ نے کسی بھی لڑاکا کا صحیح اندازہ لگایا ہومنتخب راؤنڈ میں ایک وقفے دھچکا انجام دے گا.
     - راؤنڈ کا دورانیہ۔شرط جیت جاتی ہے اگر آپ نے منتخب کردہ مدت کا صحیح اندازہ لگایا ہوگول.

- راؤنڈ میں میکس سیریز۔اگر آپ نے صحیح اندازہ لگایا تو شرط جیت جاتی ہےمنتخب راؤنڈ میں زیادہ سے زیادہ سیریز.

- **ایک ٹورنامنٹ پر:**
  - ٹورنامنٹ کی درجہ بندی۔شرط جیت جاتی ہے اگر آپ نے صحیح اندازہ لگایا کہ کون سی جگہ ہےمنتخب لڑاکا ٹورنامنٹ میں ختم ہو جائے گا.
  - ٹورنامنٹ کی جگہ کی حد۔اگر آپ نے جگہوں کی حد کا صحیح اندازہ لگایا تو شرط جیت جاتی ہےجس میں منتخب لڑاکا ختم ہو جائے گا (رینج تک اور حتمی نمبر بھی شامل ہے).
  - ترتیب میں پہلے 2 مقامات۔شرط جیت جاتی ہے اگر آپ نے صحیح اندازہ لگایا کہ کون سا لڑاکا ہوگاپہلی پوزیشن پر ختم کریں اور کون سا لڑاکا ٹورنامنٹ میں دوسری پوزیشن پر ختم ہوگا ۔
  - کسی بھی ترتیب میں پہلے 2 مقامات۔شرط جیت جاتی ہے اگر آپ نے صحیح اندازہ لگایا کہ کون سے جنگجو1st اور 2nd مقامات میں ختم ہو جائے گا ، کوئی بات نہیں کس ترتیب میں.
  - مختصر ترین ٹورنامنٹ کی لڑائی۔شرط جیت جاتی ہے اگر آپ نے صحیح طریقے سے اندازہ لگایا ہےٹورنامنٹ کے مختصر ترین دور میں ، تمام ٹورنامنٹ لڑائیوں کے ساتھ ساتھ شامل ہیںتیسری پوزیشن پلے آف.
  - سب سے طویل ٹورنامنٹ کی لڑائی۔شرط جیت جاتی ہے اگر آپ نے صحیح طور پر اس کی مدت کا اندازہ لگایا ہےٹورنامنٹ کے سب سے طویل دور ، تمام ٹورنامنٹ لڑائیوں کے ساتھ ساتھ شامل ہیںتیسری پوزیشن پلے آف.
  - کردار کی مختصر ترین لڑائی۔شرط جیت جاتی ہے اگر آپ نے صحیح طور پر ایک کی مدت کا اندازہ لگایا ہےٹورنامنٹ میں منتخب کردار کا سب سے مختصر راؤنڈ ، جس میں تمام راؤنڈ شامل ہیںکردار حصہ لیتا ہے.
  - کردار کی سب سے طویل لڑائی – شرط جیت جاتی ہے اگر آپ نے صحیح طریقے سے ایک کی مدت کا اندازہ لگایا ہےٹورنامنٹ میں منتخب کردار کا سب سے طویل راؤنڈ ، جس میں تمام راؤنڈ شامل ہیںکردار حصہ لیتا ہے.
  - ٹورنامنٹ میں کل بے عیب فتوحات۔شرط جیت جاتی ہے اگر آپ نے صحیح اندازہ لگایا کہ کیسےٹورنامنٹ میں بہت سی بے عیب فتوحات ہوں گی ، بشمول تمام ٹورنامنٹراؤنڈ کے ساتھ ساتھ تیسری جگہ پلے آف.
  - کردار کی کل بے عیب فتوحات۔شرط جیت جاتی ہے اگر آپ نے صحیح اندازہ لگایا کہ کیسےٹورنامنٹ میں ایک منتخب کردار کی بہت سی بے عیب فتوحات ہوں گی ۔ ,تمام راؤنڈ شامل ہیں جن میں کردار حصہ لیتا ہے.
  - ٹورنامنٹ میکس سیریز۔اگر آپ نے زیادہ سے زیادہ سیریز کا صحیح اندازہ لگایا تو شرط جیت جاتی ہےٹورنامنٹ میں ، تمام ٹورنامنٹ راؤنڈ کے ساتھ ساتھ تیسری پوزیشن پلے آف بھی شامل ہے ۔
  - کردار کی میکس سیریز۔شرط جیت جاتی ہے اگر آپ نے صحیح طریقے سے کسی منتخب کا اندازہ لگایا ہےٹورنامنٹ میں کردار کی زیادہ سے زیادہ سیریز ، تمام راؤنڈ شامل ہیں جس میںکردار حصہ لیتا ہے.
  - ٹورنامنٹ میں ٹوٹل بریک چل رہی ہے۔شرط جیت جاتی ہے اگر آپ نے صحیح اندازہ لگایا کہ کتنے ہیںتوڑ چل رہی ہے ٹورنامنٹ میں ہو جائے گا ، تمام ٹورنامنٹ راؤنڈ کے طور پر شامل ہیںاور تیسری پوزیشن پلے آف. تمام راؤنڈ میں تمام وقفے کی ضربیں اس سے کوئی فرق نہیں پڑتا ہےکردار نے انہیں انجام دیا.
  - کردار کا کل وقفہ چلتا ہے۔شرط جیت جاتی ہے اگر آپ نے صحیح اندازہ لگایا کہ کتنے ہیںتوڑ چل

رہی ہے ایک منتخب کردار ٹورنامنٹ میں انجام دے گا ، تمام شامل ہیںراؤنڈ جس میں کردار حصہ لیتا ہے. صرف بریک چل رہی ہے کی طرف سے کارکردگی کا مظاہرہمنتخب کردار شمار.

- ٹورنامنٹ میں کل وقفہ ہوتا ہے۔شرط جیت جاتی ہے اگر آپ نے صحیح اندازہ لگایا کہ کتنے ہیںٹورنامنٹ میں وقفے کی گرفت ہوگی، اس میں ٹورنامنٹ کے تمام راؤنڈ شامل ہیںاور تیسری پوزیشن پلے آف. تمام وقفے تمام راؤنڈ میں رکھتا ہے ، کوئی بات نہیں شمارکردار نے انہیں انجام دیا.
- کردار کا کل وقفہ برقرار ہے۔شرط جیت جاتی ہے اگر آپ نے صحیح اندازہ لگایا کہ کتنے ہیںبریک ہولڈز ایک منتخب کردار ٹورنامنٹ میں انجام دے گا ، تمام شامل ہیںراؤنڈ جس میں کردار حصہ لیتا ہے. صرف وقفے کی طرف سے کارکردگی کا مظاہرہ کیامنتخب کردار شمار.
- ٹورنامنٹ میں کل لڑائی کا وقت۔اگر آپ نے کل کا صحیح اندازہ لگایا تو شرط جیت جاتی ہےٹورنامنٹ کے تمام راؤنڈ کی مدت میں تیسری پوزیشن پلے آف شامل ہے ۔
- کردار کا کل لڑائی کا وقت۔اگر آپ نے کل کا صحیح اندازہ لگایا تو شرط جیت جاتی ہےایک منتخب کردار کے تمام راؤنڈ کی مدت ، تمام راؤنڈ شامل ہیں جس میںکردار حصہ لیتا ہے.

10.193 . پکل بال

1. ایک میچ تین سیٹوں پر مشتمل ہوتا ہے اور دو جیت کے لئے کھیلا جاتا ہے ۔
2. ایک کھیل 11 پوائنٹس تک کھیلا جاتا ہے. پوائنٹس صرف ٹیم کی خدمت کرنے کے لئے دیا جاتا ہے ، جیتنے کے لئے ایکان کے مخالفین کی طرف سے خدمت اور غلطی کے لئے. 11 پوائنٹس حاصل کرنے والی پہلی ٹیم کا اعلان کیا گیا ہےفاتح. اگر اسکور 10:10 پر برابر ہے تو ، کھیل اس وقت تک جاری رہتا ہے جب تک کہ ایک ٹیم کو فائدہ نہ ہو2 پوائنٹس
3. اگر کوئی میچ شروع ہوتا ہے لیکن کسی بھی وجہ سے مکمل نہیں ہوتا ہے (مثال کے طور پر ، ایک شریک سے دستبردار ہوجاتا ہے)کھیل یا نااہل ہے) ، تمام نتائج پر شرط لگاتا ہے جو یقینی طور پر اس کی بنیاد پر طے کیا گیا تھامیچ کی شکل اس وقت تک جب میچ میں خلل پڑا تھا (مثال کے طور پر پہلے سیٹ کا نتیجہ ، پہلےکل سیٹ کریں ، وغیرہ ۔) آباد کیا جائے گا. دیگر تمام شرطیں 1.00 کے امکانات پر طے کی جائیں گی ۔

10.194 . قاتل جوکر

1. ڈیک میں 36 کارڈ (6 سے A تک) اور 2 جوکر (سیاہ اور سرخ) شامل ہیں ۔
   - پلیئر 1 کو بلیک سوٹ کارڈز (کلب اور اسپیڈز) تفویض کیے گئے ہیں
   - پلیئر 2 کو ریڈ سوٹ کارڈز (دل اور ہیرے)تفویض کیے گئے ہیں
   - کارڈ ڈیک سے تیار کیے جاتے ہیں جب تک کہ ایک جوکر ظاہر نہ ہو ۔ سب سے زیادہ کے ساتھ کھلاڑیکارڈز جیت جاتے ہیں (کھیل ڈرا میں ختم ہوسکتا ہے) ۔
2. اس صورت میں کہ عملے کے ممبران کوئی غلطی کرتے ہیں ، جب کوئی شرط لگاتا ہے تو سافٹ ویئر کی کوئی ناکامی ہوتی ہےقبول کیا جاتا ہے (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےویب سائٹ کے کھیل/براہ راست حصے اور شرط پرچی وغیرہ ۔), یا اگر کوئی اور ہےاشارے کہ شرط کو غلط طریقے سے قبول کیا گیا ہے ، بک میکر اس طرح کا اعلان کرنے کا حقدار ہےشرط باطل. سافٹ ویئر کی غلطیوں کی صورت میں ، کھیل میں خلل پڑ سکتا ہے ، ایسی صورت میں کوئی بھیغیر طے

شدہ شرطیں واپس کردی جائیں گی (1.00 کے امکانات پر طے شدہ) ۔

3. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
   - جیت
   - کل
   - کل کارڈ
   - برابر پوائنٹس

10.195 . سیٹ ای میزو

1. کھیل چار سوٹ میں 40 کارڈوں کی ڈیک کا استعمال کرتا ہے. کھیل کے آغاز میں ، دو کارڈ ڈیل کیے جاتے ہیں:ایک کھلاڑی (چہرہ اوپر) اور ایک ڈیلر (چہرہ نیچے) کے لئے. کھلاڑی کو پھر فیصلہ کرنا ہوگامزید کارڈ کھینچنا ہے یا نہیں ۔ ڈیلر کھلاڑی کے بعد کارڈ اٹھاتا ہے. کھلاڑی کو لازمی طور پر7.5 پوائنٹس سے تجاوز کیے بغیر ، ڈیلر سے زیادہ پوائنٹس اسکور کریں ۔ اگر کھلاڑی اور ڈیلر دونوں ایک ہی تعداد میں پوائنٹس حاصل کرتے ہیں اور کھلاڑی ایک نہیں اٹھاتا ہےجیتنے والے کارڈ کا مجموعہ (کارڈ کے مجموعے دیکھیں) ، ڈیلر جیت جاتا ہے ۔ اگر کھلاڑی اور ڈیلر دونوں 7.5 پوائنٹس اسکور کرتے ہیں تو ، جس کے پاس سب سے زیادہ درجہ بندی کا مجموعہ ہے وہ جیت جاتا ہے ۔ اگر کھلاڑی کسی بھی تعداد میں کارڈ کے ساتھ 8 یا اس سے زیادہ پوائنٹس اسکور کرتا ہے تو ، وہ ٹوٹ جاتا ہے اور اس وجہ سےہار جاتا ہے. اگر ڈیلر لیکن کھلاڑی نہیں ٹوٹ جاتا ہے تو ، کھلاڑی جیت جاتا ہے ۔ ہیرے کا بادشاہ لیتا ہےایک ہاتھ میں سب سے زیادہ فائدہ مند کارڈ کی قیمت.
   - 40 کارڈ ڈیک میں درجہ بندی: 2, 3, 4, 5, 6, 7, جے ، کیو، کے ، اے
   - ان کی درجہ بندی کے مطابق کارڈ کی قیمت: 2; 3; 4; 5; 6; 7; 0.5; 0.5; 0.5; 1.
   - کارڈ مجموعہ کی درجہ بندی:
     - سیٹ ای میزو کلاسیکی: دو سے زیادہ کارڈز کے ساتھ 7.5 پوائنٹس ۔
     - سیٹ ای میزو ریئل: دو کارڈوں کے ساتھ 7.5 پوائنٹس ، جن میں سے ایک سات اوردیگر ایک تصویر کارڈ (J ، Q ، K).
     - سیٹ اور میزو ریئلیسیمو۔دو کارڈوں کے ساتھ 7.5 پوائنٹس ، جن میں سے ایک بادشاہ ہےہیرے.
     - سیٹ ای میزو ڈوپپو 7: دو سات (یہ کارڈ مجموعہ 7.5 پوائنٹس کے قابل ہے).
2. شرط کی قبولیت کے دوران عملے یا سافٹ ویئر کی غلطی کی صورت میں (مشکلات میں واضح غلط نشانات,مختلف پوزیشنوں وغیرہ میں مشکلات کی عدم مطابقت) یا شرط کی غلطی کی تصدیق کرنے والے دیگر دلائل,بیٹنگ کمپنی ان شرطوں کو باطل قرار دے سکتی ہے ۔ سافٹ ویئر کی ناکامی کی صورت میں ، کھیلمداخلت کی جا سکتی ہے اور تمام غیر مستحکم شرطوں کی واپسی کی جا سکتی ہے.
3. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
   - جیت;
   - کل;
   - ٹوٹ;
   - کل کارڈ;
   - کارڈ کا مجموعہ۔

10.196 . بگرمبل باکسنگ. عقیدہ چیمپئن شپ

بگرمبل باکسنگ ایک ملٹی پلیئر باکسنگ سمیلیٹر گیم کا ایک سلسلہ ہے ۔

1. ایونٹ کے اختتام کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
2. زیادہ سے زیادہ داؤ کا تعین بک میکر ہر مارکیٹ کے لیے انفرادی طور پر کرتا ہے ۔
3. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
4. ایک کھیل کی مدت ایک کھلاڑی کی جیت کی تعداد پر منحصر ہے. ہر کھیل تقسیم کیا جاتا ہےراؤنڈ میں اور ایک کھلاڑی 5 راؤنڈ جیتنے تک جاری رہتا ہے. ہر دور 90 تک رہتا ہےسیکنڈ.
5. کھلاڑی مندرجہ ذیل طریقوں میں سے کسی میں بھی ایک راؤنڈ جیت سکتے ہیں:
    - اپنے مخالف سے کم بار دستک دے کر
    - اپنے حریف کو 3 بار نیچے گرا کر (فاصلے کے اندر راؤنڈ جیت)
    - زیادہ صحت باقی ہے جہاں دونوں کھلاڑیوں کی ایک ہی تعداد ہے کی طرف سےناک ڈاؤن.
6. مندرجہ ذیل ایک ناک ڈاؤن تشکیل دیتا ہے: جب کوئی کھلاڑی کینوس اور الٹی گنتی پر گرتا ہےشروع ہوتا ہے ، وہ نیچے گرا دیا گیا ہے سمجھا جائے گا. ناک ڈاؤن کاؤنٹر ظاہر کرتا ہےہر کھلاڑی کو کئی بار گرا دیا گیا ہے.
7. .اگر عملے کے ممبران غلطیاں کرتے ہیں یا اگر کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے جبکہ شرط ہےقبول کیا جا رہا ہے (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت ظاہرکھیلوں/لائیو حصوں میں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، کمپنی اس طرح کی شرطوں کو باطل قرار دینے کی حقدار ہے ۔
8. شرط ایک میچ کے آغاز کے ساتھ ساتھ لائیو سے پہلے قبول کر رہے ہیں. تمام BigRumbleBoxing میچ ہیںآن لائن سٹریم.
9. دستیاب مارکیٹیں۔
    - فاتح
    - ڈبل موقع
    - کل (اوور/انڈر)
    - کھلاڑی انفرادی کل (اوور/انڈر)
    - راؤنڈ میں جیت
    - راؤنڈ میں وقت پر جیت (اگر راؤنڈ فاصلہ طے کرتا ہے)
    - گول وقت
    - راؤنڈ میں ناک ڈاؤن گنتی
    - راؤنڈ میں کل ناک ڈاؤن
    - راؤنڈ میں پہلے ناک ڈاؤن کا وقت (ناک ڈاؤن نہ ہونے کی صورت میں نقصان)
    - راؤنڈ میں آخری ناک ڈاؤن کا وقت (ناک ڈاؤن نہ ہونے کی صورت میں نقصان)

کھیل کے اعدادوشمار کا جائزہ:

- (3–5) ۔ مجموعی اسکور (کھلاڑی 1 5 راؤنڈ جیتتا ہے ، کھلاڑی 2 3 راؤنڈ جیتتا ہے)
- گول 1: (69) (1) (0–3) (29,69) ۔ (69) کیا راؤنڈ ختم ہونے کا وقت ہے ، (1) کا مطلب ہے کہ کھلاڑی 1 جیت گیاراؤنڈ، (0–3) کا مطلب یہ ہے کہ کھلاڑی 1 کو گرا نہیں دیا گیا تھا اور کھلاڑی 2 کو گرا دیا گیا تھا 3ٹائمز ، (29,69) راؤنڈ میں پہلے اور آخری ناک ڈاؤن کے اوقات ہیں ۔
- گول 2: (90) (1) (2–2) (25,81) ۔ (90) کیا راؤنڈ ختم ہونے کا وقت ہے ، (1) کا مطلب ہے کہ کھلاڑی 1 جیت

گیاراؤنڈ (راؤنڈ کے اختتام پر زیادہ صحت باقی تھی) ، (22) کا مطلب یہ ہے کہ کھلاڑی 1 کو ناک آؤٹ کردیا گیا تھادو بار نیچے اور کھلاڑی 2 بھی دو بار نیچے گر گیا تھا ، (25,81) پہلے اور آخری کے اوقات ہیںراؤنڈ میں ناک ڈاؤن.

- گول 3: (90) (2) (2–1) (34,83) ۔ (90) کیا پہلا راؤنڈ ختم ہونے کا وقت ہے ، (2) کا مطلب ہے کہ کھلاڑی 2راؤنڈ جیت لیا ،(21) کا مطلب یہ ہے کہ کھلاڑی 1 کو دو بار گرا دیا گیا تھا اور کھلاڑی 2 کو گرا دیا گیا تھاایک بار نیچے ، (34,83) راؤنڈ میں پہلے اور آخری ناک ڈاؤن کے اوقات ہیں ۔
- گول 4: (90) (1) (2–1) (35,67) ۔ (90) کیا پہلا راؤنڈ ختم ہونے کا وقت ہے ، (1) کا مطلب ہے کہ کھلاڑی 1راؤنڈ جیت لیا ، (12) کا مطلب یہ ہے کہ کھلاڑی 1 ایک بار گر گیا تھا اور کھلاڑی 2 کو گرا دیا گیا تھادو بار نیچے ، (35,67) راؤنڈ میں پہلے اور آخری ناک ڈاؤن کے اوقات ہیں ۔
- گول 5: (90) (2) (2–0) (39,65) ۔ (90) کیا پہلا راؤنڈ ختم ہونے کا وقت ہے ، (2) کا مطلب ہے کہ کھلاڑی 2راؤنڈ جیت لیا ،(20) کا مطلب یہ ہے کہ کھلاڑی 1 دو بار گر گیا تھا اور کھلاڑی 2 نہیں تھاناک آؤٹ، (39,65) راؤنڈ میں پہلے اور آخری ناک ڈاؤن کے اوقات ہیں ۔
- گول 6: (90) (1) (2–1) (33,88) ۔ (90) کیا راؤنڈ ختم ہونے کا وقت ہے ، (1) کا مطلب ہے کہ کھلاڑی 1 جیت گیاراؤنڈ، (2–1) کا مطلب یہ ہے کہ کھلاڑی 1 کو ایک بار گرا دیا گیا تھا اور کھلاڑی 2 کو گرا دیا گیا تھادو بار ، (33,88) راؤنڈ میں پہلے اور آخری ناک ڈاؤن کے اوقات ہیں ۔
- گول 7: (90) (2) (2–0) (34,62) ۔ (90) کیا راؤنڈ ختم ہونے کا وقت ہے ، (2) کا مطلب ہے کہ کھلاڑی 2 جیت گیاراؤنڈ، (20) کا مطلب یہ ہے کہ کھلاڑی 1 کو دو بار گرا دیا گیا تھا اور کھلاڑی 2 کو گرا نہیں دیا گیا تھانیچے ، (34,62) راؤنڈ میں پہلے اور آخری ناک ڈاؤن کے اوقات ہیں ۔
- گول 8: (90) (1) (2–1) (32,81) ۔ (90) کیا راؤنڈ ختم ہونے کا وقت ہے ، (1) کا مطلب ہے کہ کھلاڑی 1 جیت گیاراؤنڈ، (2–1) کا مطلب یہ ہے کہ کھلاڑی 1 کو ایک بار گرا دیا گیا تھا اور کھلاڑی 2 کو گرا دیا گیا تھادو بار ، (32,81) راؤنڈ میں پہلے اور آخری ناک ڈاؤن کے اوقات ہیں ۔
- اس صورت میں کہ ایک شرط ایک راؤنڈ پر رکھی گئی تھی جو نہیں ہوتی ہے (اگر اسکور 4–3 اور ایک ہےبی ای ٹی کو راؤنڈ 9 میں رکھا گیا ہے ، اور لڑائی مجموعی طور پر 53 اور 8 راؤنڈ کے اسکور کے ساتھ ختم ہوتی ہے),شرط واپس کردی جائے گی ۔

10.197 . فریسبی

1. ہر میچ میں چار چوتھائی 12 منٹ ہوتے ہیں ۔
2. اگر میچ ڈرا میں ختم ہوتا ہے تو ، پانچ منٹ کی اوور ٹائم مدت کھیلی جاتی ہے ۔
3. اگر اوور ٹائم کے بعد بھی اسکور برابر ہیں تو ، دوسرا اوور ٹائم پیریڈ کھیلا جاتا ہے اور پہلی ٹیمپوائنٹس جیتنے کے لئے.
4. میچوں پر شرطیں اوور ٹائم کو مدنظر رکھتے ہوئے قبول کی جاتی ہیں ۔

10.198 . کرسٹل

1. کھیل دو راؤنڈ پر مشتمل ہے. ہر دور کے آغاز میں ، کرسٹل اوپر سے نیچے گر جاتے ہیں7x7 گیم اسکرین۔
   - اگر کوئی جیتنے والا مجموعہ تشکیل دیا جاتا ہے ، یعنی اگر 5 یا اس سے زیادہ ایک ہی رنگ کرسٹل زمین ملحقہایک دوسرے کو افقی اور / یا عمودی طور پر ، یہ ڈراپ جیت اور راؤنڈ کے طور پر رجسٹرڈ ہےجاری

ہے. جیتنے والے کرسٹل گیم اسکرین سے ہٹا دیئے گئے ہیں اور خالی جگہیں ہیں‌اوپر سے گرنے والے مزید کرسٹل سے بھرا ہوا ۔

2. راؤنڈ ختم ہوتا ہے جب کرسٹل کے کوئی جیتنے والے مجموعے نہیں بنتے ہیں ۔ 6 مختلف ہیں
   - کرسٹل رنگ. کھلاڑی 1 سرخ ، سنتری اور پیلے رنگ کے کرسٹل کے مجموعوں کے لئے پوائنٹس حاصل کرتا ہے. کھلاڑی2 ہلکے نیلے ، گہرے نیلے اور جامنی رنگ کے کرسٹل کے امتزاج کے لیے پوائنٹس حاصل کرتا ہے ۔ کرسٹل کے ساتھ ساتھ,
   - کھیل ایک خاص عنصر کی خصوصیات ہے ۔ جنگلی علامت (ایک سکے کے طور پر ظاہر ہوتا ہے) ۔ جو اس طرح کام کرسکتا ہےجیتنے والا مجموعہ بنانے کے لیے کوئی بھی رنگ کرسٹل ۔
   - جیتنے کے مجموعے کے لئے پوائنٹس ہیں‌مندرجہ ذیل فارمولے کی بنیاد پر کریڈٹ: مجموعہ میں عناصر کی تعداد * مشکلات.
   - کےفاتح وہ کھلاڑی ہے جو دو راؤنڈ کے اختتام پر سب سے زیادہ پوائنٹس حاصل کرتا ہے ۔ اگر دونوں کھلاڑیپوائنٹس کی ایک ہی تعداد ہے ، نتیجہ ایک ڈرا ہے.
3. مشکلات:
   - سرخ کرسٹل: 5 ۔ 1.00, 6 ۔ 1.00, 7 ۔ 1.00, 8 ۔ 1.00, 9+ ۔ 1.00
   - اورنج کرسٹل: 5 ۔ 1.00, 6 ۔ 3.00, 7 ۔ 3.00, 8 ۔ 3.00, 9+ ۔ 5.00
   - پیلے رنگ کے کرسٹل: 5 ۔ 2.00, 6 ۔ 3.00, 7 ۔ 4.00, 8 ۔ 5.00, 9+ ۔ 6.00
   - ہلکے نیلے رنگ کے کرسٹل: 5 ۔ 1.00, 6 ۔ 1.00, 7 ۔ 1.00, 8 ۔ 2.00, 9+ ۔ 3.00
   - گہرے نیلے رنگ کے کرسٹل: 5 ۔ 1.00, 6 ۔ 2.00, 7 ۔ 3.00, 8 ۔ 4.00, 9+ ۔ 5.00
   - جامنی رنگ کے کرسٹل: 5 ۔ 2.00, 6 ۔ 2.00, 7 ۔ 3.00, 8 ۔ 3.00, 9+ ۔ 10.00
4. اس صورت میں کہ عملے کے ممبران کوئی غلطی کرتے ہیں ، جب کوئی شرط لگاتا ہے تو سافٹ ویئر کی کوئی ناکامی ہوتی ہےقبول کیا جاتا ہے (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت میں ظاہر ہوتا ہےویب سائٹ کے کھیل/براہ راست حصے اور شرط پرچی وغیرہ ۔), یا اگر کوئی اور ہےاشارے کہ شرط کو غلط طریقے سے قبول کیا گیا ہے ، بک میکر اس طرح کا اعلان کرنے کا حقدار ہےشرط باطل. سافٹ ویئر کی غلطیوں کی صورت میں ، کھیل میں خلل پڑ سکتا ہے ، ایسی صورت میں کوئی بھیغیر طے شدہ شرطیں واپس کردی جائیں گی ۔
5. مندرجہ ذیل شرط کی اقسام دستیاب ہیں:
   - فاتح
   - ڈبل موقع
   - کل
   - معذور
   - پوائنٹس کی صحیح تعداد
   - سب سے زیادہ کرسٹل کے ساتھ مجموعہ میں عناصر کی عین مطابق کل تعداد (اگر کوئی نہیں ہے
   - جیتنے کے مجموعے ، اس مارکیٹ پر ایک شرط کھو دیتا ہے)
   - عین مطابق کل جیتنے والے قطرے
   - جیتنے کے کل قطرے
   - عین مطابق کل مجموعے
   - کل مجموعے

10.199 . شارٹ اسٹرائیک ٹورنامنٹ

1. دو کھلاڑی کھیل میں مقابلہ کرتے ہیں ، 5x2m گول پر 9m آؤٹ سے گولی مارنے کے لئے باری باریایک ہی گول کیپر کی طرف سے.
2. شاٹ لینے سے پہلے کیپر گول لائن نہیں چھوڑ سکتا ۔
3. ہر میچ میں 5 منٹ کے دو نصف حصے ہوتے ہیں ۔
   - ایک کھلاڑی ٹائمر ختم ہونے سے پہلے گیند کو موقع پر رکھتا ہے اور شاٹ لیتا ہے ۔
   - ان کے مخالف کو بھی نصف کے اختتام کے بعد یا میچ کے بعد ایک شاٹ لینا چاہئے اگر ، اس کے دورانانصف یا میچ ، انہوں نے دوسرے کھلاڑی کے مقابلے میں ایک کم شاٹ لیا ہے.
   - دونوں کھلاڑیوں کی طرف سے ایک نصف کے اندر لے جانے والے شاٹس کی تعداد اور مجموعی طور پر میچ لازمی ہےہمیشہ برابر رہیں ۔
4. میچ کا وقت صرف اس صورت میں روکا جاتا ہے جب کسی شریک کو طبی امداد کی ضرورت ہو یا اگرکسی بھی وجہ سے شاٹ نہیں لیا جاسکتا ۔
5. فاتح وہ کھلاڑی ہے جس نے آخری سیٹی پر سب سے زیادہ گول کیے ہیں ۔ اگر سکور بھی ہے,میچ ڈرا میں ختم ہوتا ہے ۔
6. میچز ٹورنامنٹ کے حصے کے طور پر کھیلے جاتے ہیں (جب تک کہ اضافی معلومات دوسری صورت میں بیان نہ کریں) ۔ فاتح ایک مختلف مخالف کے خلاف ایک اور میچ کھیلتا ہے ۔ قرعہ اندازی کی صورت میں ، دونوںکھلاڑیوں کو خارج کر دیا جاتا ہے.

10.200 . ہائپر بریول

ہائپر بریول ایک ملٹی پلیئر باکسنگ سمیلیٹر گیم کا ایک سلسلہ ہے ۔

1. ایونٹ کے اختتام کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
2. زیادہ سے زیادہ داؤ کا تعین بک میکر ہر مارکیٹ کے لیے انفرادی طور پر کرتا ہے ۔
3. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
4. ایک کھیل کی مدت 2 یا 3 راؤنڈ ہے ، جس میں 90 سیکنڈ کھیلنے کا وقت ہوتا ہے. کھیلجاری ہے جب تک کہ ٹیموں میں سے ایک دو راؤنڈ میں فاتح نہیں ہے ، یا ایک راؤنڈ میں ایک کی صورت میںڈرا.
5. اگر عملے کے ممبران غلطیاں کرتے ہیں یا اگر کوئی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے جبکہ شرط ہےقبول کیا جا رہا ہے (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت ظاہرکھیلوں/لائیو حصوں میں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا شرط کے دیگر اشارے ہونا چاہئےغلط طریقے سے قبول کیا گیا ، کمپنی اس طرح کی شرطوں کو باطل قرار دینے کی حقدار ہے ۔
6. شرط ایک میچ کے آغاز کے ساتھ ساتھ لائیو سے پہلے قبول کر رہے ہیں. تمام ہائپر بریول میچز ہیںآن لائن سٹریم.
7. مندرجہ ذیل شرط کی اقسام دستیاب ہیں
   - فاتح
   - راؤنڈ میں جیت
   - گول معذور
   - گول کل(اوور ؛ انڈر);
   - ٹیم راؤنڈ کل (اوور ؛ انڈر)

10.201. سبسوکر

1. سبسوکر میں ، دو کھلاڑی ایک دوسرے کے خلاف ایک خاص طور پر لیس پچ پر مقابلہ کرتے ہیںگول ، جہاں وہ بیٹھے ہوئے فٹ بال کھیلتے ہیں ۔
2. کھلاڑیوں کو پچ کے دوسرے نصف حصے میں اپنی ٹانگیں منتقل کرنے کی اجازت نہیں ہے ۔ تو ، گیند ان کے مخالف کو دی جاتی ہے ۔
3. ہر میچ میں 5 منٹ کے دو نصف حصے ہوتے ہیں ۔
4. میچ کا وقت صرف اس صورت میں روکا جاتا ہے جب کسی شریک کو طبی امداد کی ضرورت ہو یا اگرکسی بھی وجہ سے میچ جاری نہیں رہ سکتا (روشنی کی کمی ، سامان کی ناکامی ، وغیرہ.).
5. فاتح وہ کھلاڑی ہے جس نے آخری سیٹی پر سب سے زیادہ گول کیے ہیں ۔ اگر سکور بھی ہے,میچ ڈرا میں ختم ہوتا ہے ۔
6. میچز ٹورنامنٹ کے حصے کے طور پر کھیلے جاتے ہیں (جب تک کہ اضافی معلومات دوسری صورت میں بیان نہ کریں) ۔ ابتدائی طور پر ، ہر کھلاڑی ہر دوسرے کھلاڑی کے خلاف کھیلتا ہے. ایک بار جب سب نے کھیلا ہےہر کوئی ، سیمی فائنل اور پھر فائنل کھیلا جاتا ہے.
7. شرط فٹ بال کے تمام اصولوں کی بنیاد پر قبول کی جاتی ہے ۔

10.202. سپر فٹ بال دھماکے. ورلڈ کپ

سپر فٹ بال دھماکے میں ایک ملٹی پلیئر گیم (فٹ بال سمیلیٹر) کی اسٹریمنگ شامل ہے ۔

1. تمام شرطیں میچ ختم ہونے کے بعد طے ہوجاتی ہیں ۔
2. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر انتخاب کے لیے بک میکر کے ذریعے طے کیے جاتے ہیں ۔ انفرادی طور پر.
3. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
4. ایک میچ 90 منٹ تک جاری رہتا ہے ۔ اوور ٹائم کھیلا جا سکتا ہے.
5. اگر عملے کے ممبران کوئی غلطی کرتے ہیں یا کسی بھی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے جب شرط قبول کی جاتی ہے (مثال کے طور پر.مشکلات میں واضح غلط نشانات ، کھیلوں/لائیو میں ظاہر ہونے والی مشکلات کے درمیان تضاداتحصوں اور ایک شرط پرچی وغیرہ میں.), یا اگر کوئی دوسرا اشارہ ہے کہ شرط قبول کی گئی ہےغلط طور پر ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
6. پری میچ اور لائیو دونوں شرطیں قبول کی جاتی ہیں ۔ تمام سپر فٹ بال دھماکے میچز سٹریم کر رہے ہیںآن لائن.
7. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
    - جیت
    - ڈبل موقع
    - معذور
    - کل اوور / انڈر
    - انفرادی کل سے زیادہ/کے تحت
    - کل بھی / عجیب

10.203 . اعلی بمقابلہ کم

1. دو کھلاڑی ایک دوسرے کے خلاف کھیلتے ہیں. ایک کھیل تین راؤنڈ پر مشتمل ہوتا ہے. کھیل کے آغاز میں(پری میچ میں) پلیئر 2 کے تین نمبر (1 اور 99 کے درمیان) اسکرین پر ظاہر ہوں گےبے ترتیب.
   - ہر راؤنڈ کے آغاز میں ، کھلاڑی 1 کی بے ترتیب تعداد (0 اور 99 کے درمیان شامل) کرے گااسکرین پر ظاہر ہوں ۔
   - راؤنڈ کا فاتح وہ کھلاڑی ہوتا ہے جس کی تعداد زیادہ ہوتی ہے ۔ انہیں 1 پوائنٹ دیا جاتا ہے (اگر ایکقرعہ اندازی ہوتی ہے ، کسی کو کوئی فائدہ نہیں دیا جاتا) ۔
   - کھیل کا فاتح وہ کھلاڑی ہے جس نے سب سے زیادہ پوائنٹس حاصل کیے (اگر پوائنٹس کی تعدادبراہر ہے ، قرعہ اندازی کا اعلان کیا جاتا ہے) ۔
2. اگر عملے کے ممبران کوئی غلطی کرتے ہیں یا کسی بھی سافٹ ویئر کی ناکامی ہوتی ہے جب شرط قبول کی جاتی ہے (مثال کے طور پر.مشکلات میں واضح غلط نشانات ، کھیلوں/لائیو میں ظاہر ہونے والی مشکلات کے درمیان تضاداتحصوں اور ایک شرط پرچی وغیرہ میں.), یا اگر کوئی دوسرا اشارہ ہے کہ شرط قبول کی گئی ہےغلط طور پر ، بک میکر اس طرح کے دائو کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔
3. مندرجہ ذیل مارکیٹیں دستیاب ہیں:
   - پورے کھیل پر:
   - جیت
   - درست اسکور
   - راؤنڈ فاتح
   - ایک راؤنڈ پر:
   - جیت
   - انفرادی کل 1 بھی / عجیب

10.204 . گیگاباش

1. گیگاباش ایک ملٹی پلیئر ایرینا جھگڑا کرنے والا ہے جس میں بہت بڑا جاپانی فلم سے متاثر کائیجو راکشس ہیں ۔
2. کھیل میں 5 راؤنڈ ہوتے ہیں ، ہر راؤنڈ میں 4 کائیجو راکشس سر سے سر جاتے ہیں ۔ راؤنڈ کے فاتح کو 3 پوائنٹس ملتے ہیں ، دوسرے نمبر پر شریک کو 2 پوائنٹس ملتے ہیںپوائنٹس اور تیسرے نمبر پر شریک کو 1 پوائنٹ ملتا ہے ۔ وہ شریک جو پہلے ہار جاتا ہےکوئی پوائنٹس حاصل نہیں کرتا.کائیجو راکشس جو سب سے زیادہ پوائنٹس جمع کرتا ہے وہ کھیل جیتتا ہے ۔ اگر دو یا زیادہ کائیجوراکشسوں کھیل کے اختتام پر پوائنٹس کی ایک ہی تعداد جمع ، ٹورنامنٹ ہےکوئی فاتح نہیں سمجھا جاتا ہے.کئی کائیجو راکشس ایک ہی جگہ پر ختم کر سکتے ہیں اگر انہوں نے ایک ہی نمبر جمع کیا ہےپوائنٹس کی. شرکاء کے بعد کے مقامات پھر نزولی ترتیب میں طے کیے جاتے ہیں ۔
3. ایونٹ کے اختتام کے بعد تمام شرطیں طے ہوجاتی ہیں ۔
4. زیادہ سے زیادہ داؤ کا تعین بک میکر ہر مارکیٹ کے لیے الگ سے کرتا ہے ۔
5. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کرسکتا ہے ۔
6. کیا عملے کے ارکان کو کوئی غلطی کرنی چاہئے یا اگر کسی سافٹ ویئر کی ناکامی اس وقت ہوتی ہےشرط قبولیت (مثال کے طور پر مشکلات میں واضح غلط نشانات ، مشکلات کے درمیان عدم مطابقت ظاہرکھیلوں/لائیو حصوں میں اور شرط پرچی وغیرہ پر.), یا کسی دوسرے اشارے ہونا چاہئےشرط کو غلط طریقے سے قبول کرنے کے بعد

، بک میکر اس طرح کے شرط کو باطل قرار دینے کا حقدار ہے ۔

7. جنگجوؤں پر شرط صرف لائیو موڈ میں قبول کی جاتی ہے ۔ تمام گیمز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔
8. دستیاب مارکیٹیں:
    - **ایک راؤنڈ پر:**
        - راؤنڈ جیتنے کے لئے لڑاکا
    - **ایک ٹورنامنٹ پر:**
        - ٹورنامنٹ جیتنے کے لئے
        - ٹورنامنٹ میں دوسرا ، تیسرا ، چوتھا مقام حاصل کرنا
        - انفرادی کل (کمائے گئے پوائنٹس کی بنیاد پر)

10.205 . گولڈ رش

1. یہ گیم دو شرکاء پر مشتمل ہوتا ہے۔ جو کھلاڑی سب سے پہلے اختتامی لکیر (گولڈ) تک پہنچے گا، وہ جیت جائے گا۔

کھیل شروع ہونے سے پہلے، ہر کھلاڑی کو ایک بے ترتیب طور پر منتخب کردہ راستہ (نقشہ) دیا جاتا ہے۔ راستہ گیم اسکرین پر خانوں کی صورت میں دکھایا جاتا ہے، جو قدموں کی نمائندگی کرتے ہیں۔ کچھ خانے کھلاڑیوں کی رفتار بڑھاتے ہیں، جبکہ کچھ انہیں سست کر دیتے ہیں۔ اگر کوئی کھلاڑی اسپیڈ اپ خانے پر اترتا ہے، تو وہ اضافی قدم آگے بڑھائے گا۔ اگر کوئی کھلاڑی سلو ڈاؤن خانے پر اترتا ہے، تو وہ اضافی قدم پیچھے ہٹ جائے گا۔

اضافی قدموں کی تعداد خانوں پر ہی دکھائی جاتی ہے۔ جو خانے کھلاڑیوں کی رفتار بڑھاتے یا کم کرتے ہیں، وہ ہر گیم میں صرف ایک بار متحرک ہوتے ہیں۔ یعنی اگر کوئی کھلاڑی دوبارہ اس خانے پر آتا ہے، تو کچھ نہیں ہوگا۔ پہلے حرکت کرنے والے کھلاڑی کو ایک ہینڈی کیپ دیا جاتا ہے تاکہ اسے پہلے جانے کا جو فائدہ حاصل ہو، وہ ختم ہو جائے۔ ہر چال میں 6 رخوں والے ڈائس کو پھینکنا شامل ہوتا ہے، اور پھر کھلاڑی اپنے نقشے پر ڈائس کے نتیجے کے برابر قدم آگے بڑھاتا ہے۔

2. اگر شرطیں قبول کرنے کے دوران عملے سے کوئی غلطی سرزد ہو جائے یا سافٹ ویئر میں کوئی خرابی پیش آئے (جیسے کہ مشکلات میں واضح غلط پرنٹنگ، ویب سائٹ کے اسپورٹس/لائیو سیکشن اور شرط کی پرچی میں امکانات کے درمیان تضاد، وغیرہ)، یا اگر کوئی اور اشارے ملیں کہ شرطیں غلط طریقے سے قبول کی گئی ہیں، تو بک میکر کو ایسی شرطوں کو کالعدم قرار دینے کا حق حاصل ہوگا۔ اگر سافٹ ویئر میں خرابی پیدا ہو جائے تو گیم معطل ہو سکتی ہے، ایسی صورت میں تمام غیر طے شدہ شرطوں کی رقم واپس کر دی جائے گی۔
3. مندرجہ ذیل شرط کی اقسام دستیاب ہیں:
    - فاتح کی کل چالوں کی تعداد
    - ہارنے والا کھلاڑی کس مرحلے پر اختتام کرے گا
    - ایک کھلاڑی کا اسپیڈ اپ سیل پر اترنا
    - ایک کھلاڑی کا سلو ڈاؤن سیل پر اترنا.
        - کھلاڑی کی کل چالیں — انہوں نے کتنی بار ڈائس پھینکا
        - ہارنے والا کھلاڑی کس مرحلے پر اختتام کرے گا — کھیل کے اختتام پر وہ آغاز سے کتنے قدم دور ہوگا

Fast Bowling .10.206

1. ہر گیم 11 پوائنٹس تک کھیلی جاتی ہے۔
2. ہر گیم فریمز پر مشتمل ہوتی ہے۔ ہر فریم میں، بولرز مکمل پنز سیٹ پر گیند پھینکتے ہیں، ہر کھلاڑی اپنی الگ لین میں۔
3. مکمل سیٹ 10 پنز پر مشتمل ہوتا ہے (پانچ سرخ اور پانچ سفید۔ ہر فریم میں، پنز کو تصادفی ترتیب میں رکھا جاتا ہے)۔
4. جو بولر کسی فریم میں سب سے زیادہ پنز گراتا ہے اسے 1 پوائنٹ ملتا ہے۔ سرخ اور سفید پنز کی قدر ایک جیسی ہوتی ہے۔
5. اگر ایک سے زیادہ بولرز ایک ہی تعداد میں پنز گراتے ہیں تو دونوں بولرز کو 1 پوائنٹ ملے گا۔
6. اگر بولر گیند پھینکتے وقت لائن کے باہر قدم رکھ دے، تو اسے بال دوبارہ پھینکنی پڑے گی جب تک کہ وہ بغیر کسی فاؤل کے نہ پھینک پائے، اور صرف تب ہی پھینکنے کا نتیجہ شمار کیا جائے گا۔
7. اگر اسکور 10:10 ہو جائے، تو بولرز تب تک باری باری کھیلتے رہتے ہیں جب تک کہ کوئی بولر دو پوائنٹس کی برتری حاصل نہ کر لے۔
8. اگر کسی فریم میں اسکور 9:10 یا 10:9 کے ساتھ برابر ہو جائے اور پھر اسکور 10:11 یا 11:10 ہو جائے، تو گیم اسی طرح جاری رہے گی جب تک کہ اسکور میں 2 پوائنٹس کا فرق نہ آ جائے (کیونکہ اس وقت ایک بولر کے پاس پہلے ہی 1 پوائنٹ کی برتری ہوتی ہے)۔

CardsCricket .10.207

1. گیم میں دو مدمقابل حصہ لیتے ہیں۔ کھلاڑی 1 سرخ سوٹ والے پتے ہیں، کھلاڑی 2 سیاہ سوٹ والے پتے ہیں۔.
   - پتے 2 سے لے کر یکے تک ہوتے ہیں۔ لہٰذا، ہر کھلاڑی کے پاس 26 پتے ہوتے ہیں۔

   ہر ٹیم 1 اوور مکمل کرتی ہے۔ ایک اوور 6 گیندوں پر مشتمل ہوتا ہے۔

   پہلے پوائنٹس حاصل کرنے والی ٹیم سرخ ٹیم ہے (یعنی سرخ پتے بلے باز ہیں اور سیاہ پتے گیند باز ہیں)۔ پھر اس کے برعکس، سیاہ ٹیم پوائنٹس اسکور کرتی ہے۔ اگر وکٹ گر جاتی ہے تو اننگز ختم ہو جاتی ہے۔ دوسری ٹیم اس وقت پوائنٹس اسکور کرنا بند کر دیتی ہے جب وہ پہلی ٹیم سے زیادہ پوائنٹس حاصل کر لیتی ہے۔ جس ٹیم کے سب سے زیادہ پوائنٹس ہوتے ہیں، وہی جیتتی ہے۔ اگر پوائنٹس برابر ہوں تو یہ ڈرا ہے۔

   ایک باری کے دوران، بلے باز اور باؤلر دونوں کے پتوں کے پول سے ایک ایک پتہ نکالا جاتا ہے۔ اگر دونوں کارڈز کی قدر برابر ہو، تو اس کا مطلب ہے کہ وکٹ گر گئی ہے۔ اگر وکٹ نہ گرے تو بلے باز اپنے پتے کی قدر کے مطابق پوائنٹس حاصل کرتا ہے۔

   پتوں کی قدریں:
   - 2 سے 4 ـ 0 پوائنٹس
   - 5 سے 8 ـ 1 پوائنٹ
   - 9 سے 10 ـ 2 پوائنٹس
   - غلام ـ 3 پوائنٹس
   - بادشاہ یا ملکہ ـ 4 پوائنٹس
   - یکا ـ 6 پوائنٹس
2. ۔ نکالے گئے پتے مسترد شدہ ڈھیر میں چلے جاتے ہیں (ایک پتہ دو بار نہیں کھیلا جا سکتا)۔ گیند بازی کی مثال (بلے باز کا پتہ / گیند باز کا پتہ): 4 / 5 ـ 0 پوائنٹس، غلام / یکا ـ 3 پوائنٹس، یکا / یکا ـ وکٹ۔

3. اگر عملے کے کسی رکن سے کوئی غلطی سرزد ہو یا شرط قبول کرتے وقت کوئی سافٹ ویئر خرابی واقع ہو (مثلاً امکانات میں واضح پرنٹنگ کی غلطیاں، اسپورٹس/لائیو سیکشنز میں دکھائی جانے والے امکانات اورشرط کی پرچی میں فرق وغیرہ)، یا شرطوں کے غلط طور پر قبول ہونے کے دیگر شواہد موجود ہوں، تو بک میکر کو یہ حق حاصل ہے کہ وہ ایسی شرطوں کو کالعدم قرار دے۔ اگر سافٹ ویئر میں خرابی پیدا ہو جائے تو گیم معطل ہو سکتی ہے۔
4. ۔ دستیاب شرط کی اقسام:
    - جیت
    - کل
    - انفرادی کل
    - ہینڈی کیپ
    - ٹیم، وکٹ لے گی
    - درست کل وکٹیں
    - ٹیم، گیند، کل پوائنٹس
    - ٹیم، گیند، درست کل پوائنٹس
5. اگر کسی گیند پر شرط لگائی گئی ہو اور ٹیم وہ گیند مکمل نہ کرے، تو وہ شرط واپس کر دی جاتی ہے

10.208. کارڈ باسکٹ بال

1. اس گیم میں دو مخالفین حصہ لیتے ہیں۔ کھلاڑی 1 سرخ سوٹ والے پتے ہیں، کھلاڑی 2 سیاہ سوٹ والے پتے ہیں۔ پتے 2 سے لے کر یکے تک ہوتے ہیں۔ لہٰذا، ہر کھلاڑی کے پاس 26 پتے ہوتے ہیں۔ ہر گیم میں 4 کوارٹرز ہوتے ہیں، بالکل روایتی باسکٹ بال کی طرح۔ کوئی زائد وقت نہیں کھیلا جاتا۔ فاتح وہ ہوتا ہے جو سب سے زیادہ پوائنٹس حاصل کرتا ہے، اور اگر دونوں کھلاڑیوں نے برابر تعداد میں پوائنٹس حاصل کیے ہوں تو راؤنڈ برابر پر ختم ہوجاتا ہے۔
2. مخالف کی گیم منطق ایک کوارٹر میں:
    - کھلاڑی کے پتوں کے مجموعے سے تین پتے نکالے جاتے ہیں ۔ پہلا پتہ 1 پوائنٹر (پینلٹی) کا ہوتا ہے؛ دوسرا پتہ 2 پوائنٹر کا؛ اور تیسرا پتہ 3 پوائنٹر کا
    - 1 پوائنٹر کی کامیابی کے لیے، پتے کی قدر کم از کم 6 (>= 6) ہونی چاہیے؛ 2 پوائنٹر کی کامیابی کے لیے، پتے کی قدر کم از کم 8 ہونی چاہیے؛ اور 3 پوائنٹر کی کامیابی کے لیے، پتے کی قدر کم از کم 10 ہونی چاہیے
    - جب ایک کوارٹر کھیلا جا چکا ہو، تو پتے کھیل سے ہٹا دیے جاتے ہیں، یعنی مجموعے میں 3 پتے کم ہو جاتے ہیں
        - باری کی مثال: A/5/10 - پس 1 پوائنٹر کامیاب، 2 پوائنٹر ناکام، اور 3 پوائنٹر کامیاب ۔ کل: 4 پوائنٹس
    - ایک کوارٹر میں زیادہ سے زیادہ اسکور 6 پوائنٹس ہے، مثلاً: 6/8/10، Q/K/A - یہاں کل 6 پوائنٹس بنتے ہیں۔
3. اگر کسی صورت میں عملے کے افراد کوئی غلطی کریں یا شرطیں قبول کرتے وقت سافٹ ویئر میں کوئی خرابی ہو جائے (مثلاً امکانات میں واضح غلط پرنٹنس، ویب سائٹ کے اسپورٹس/لائیو سیکشنز کے دوران اور شرط کی پرچی پر دکھائے گئے امکانات کے درمیان عدم مطابقت وغیرہ)، یا اگر کسی اور طریقے سے شرطوں کے غلط طور پر قبول ہونے کے اشارے ملیں، تو بک میکر ان شرطوں کو منسوخ کرنے کا حق رکھتا ہے۔ اگر سافٹ ویئر میں کوئی خرابی ہو جائے، تو گیم متاثر ہو سکتی ہے، ایسی صورت میں غیر طے شدہ شرطیں واپس کر دی جائیں گی۔
4. گیم پر شرطیں لگائی جا سکتی ہیں، زائد وقت شامل نہیں ہوگا: تاہم پوری گیم پر، کسی مخصوص کوارٹر پر، یا کسی

مخصوص ہاف پر۔
کچھ دستیاب شرطیں یہ ہیں:
- جیت
- دوگنا موقع
- ہینڈی کیپ
- کل
- انفرادی کل
- کل جفت
- انفرادی کل جفت
- فاتح اور کل
- درست اسکور
- ٹیم تمام کوارٹرز جیتے گی
- ٹیم دونوں ہاف میں جیتے گی
- ٹیم پہلا ہاف اور میچ جیتے گی
- ٹیم پہلا کوارٹر اور میچ جیتے گی
- ہر ٹیم اسکور کرے گی کم/زیادہ
- عین کل

10.209 . ای اسپورٹس کوئڈچ

1. ای اسپورٹس کوئڈچ دی گولڈن اسنیچ کپ ٹورنامنٹ ایک لائیو سٹریمڈ متعدد کھلاڑیوں کی گیم ہے۔
2. میچ کا دورانیہ: 7 منٹس۔ میچ کا فاتح ٹیموں کے پوائنٹس کی تعداد کی بنیاد پر یا اس وقت مقرر کیا جاتا ہے جب کسی ایک ٹیم کے 100 پوائنٹس مکمل ہو جائیں۔ اگر 7 منٹ گزرنے کے بعد مقابلہ برابر ہو، تو کھیل اُس وقت تک جاری رہے گا جب تک کوئی فاتح مقرر نہ ہو جائے۔
3. شرطیں ٹیموں کی آمنے سامنے کی کارکردگی اور گیم کے دوران پیدا ہونے والی صورتحال پر قبول کی جاتی ہیں۔ سنِچ پکڑنا۔ اگر دونوں میں سے کوئی بھی ٹیم سنِچ کو نہ پکڑے، تو سنِچ پکڑنے سے متعلق تمام شرطیں ہار گئی تصور کی جائیں گی۔
   - کوافل کے ساتھ گول اسکور کیا گیا ۔ 10 پوائنٹس
   - سنِچ پکڑنا ۔ 30 پوائنٹس
4. جس ٹیم کے سب سے زیادہ پوائنٹس ہوتے ہیں وہی جیتتی ہے۔
5. ہر ایونٹ کے لیے زیادہ سے زیادہ شرط کی حد بیٹنگ کمپنی کی جانب سے الگ سے مقرر کی جاتی ہے۔
6. بک میکر بغیر پیشگی اطلاع کے شرط کی حد میں تبدیلی کر سکتا ہے۔
7. اگر عملے کے کسی رکن سے کوئی غلطی سرزد ہو یا شرط قبول کرتے وقت کوئی سافٹ ویئر خرابی واقع ہو (مثلاً امکانات میں واضح پرنٹنگ کی غلطیاں، اسپورٹس/لائیو سیکشنز میں دکھائی جانے والے امکانات اورشرط کی پرچی میں فرق وغیرہ)، یا شرطوں کے غلط طور پر قبول ہونے کے دیگر شواہد موجود ہوں، تو بک میکر کو یہ حق حاصل ہے کہ وہ ایسی شرطوں کو کالعدم قرار دے۔
8. صرف لائیو شرطیں قبول کی جاتی ہیں۔ تمام کھیل آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں۔
9. دستیاب منڈیاں:
   - فاتح

- ہینڈی کیپ
- کل (زیادہ/کم)
- انفرادی۔ کل (زیادہ/کم)
- میچ کا دورانیہ (زیادہ/کم)
- کون سی ٹیم سنِچ کو پکڑے گی؟
- سب سے پہلے پوائنٹس اسکور کرے گی

Hellish Quart .10.210

1. Hellish Quart اسٹریم ہونے والی ملٹی پلیئر گیم ہے۔
2. کراؤن ٹورنامنٹ دو فائٹرز کے درمیان اسٹریم ہونے والا مقابلہ ہے۔
3. تمام شرطیں ایونٹ کے اختتام کے بعد طے کی جاتی ہیں۔
4. ہر منڈی کے لیے زیادہ سے زیادہ داؤ کا تعین بک میکر کی طرف سے انفرادی طور پر کیا جاتا ہے۔
5. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کر سکتا ہے۔
6. اگر عملے کے افراد کوئی غلطی کریں یا شرط قبول کرتے وقت سافٹ ویئر میں کوئی خرابی واقع ہو جائے (جیسے امکانات میں واضح غلط پرنٹنس، اسپورٹس/لائیو سیکشنز کے دوران اور شرط کی پرچی پر دکھائے گئے امکانات میں عدم مطابقت وغیرہ)، یا اگر کوئی اور نشاندہی موجود ہو کہ شرطوں کو غلط طور پر قبول کیا گیا ہے، تو بک میکر ایسی شرطوں کو منسوخ کرنے کا حق محفوظ رکھتا ہے۔
7. شرطیں صرف لائیو میں ہی قبول کی جاتی ہیں۔ تمام گیمز آن لائن اسٹریم کی جاتی ہیں۔
8. گیم کے قوانین:
   - ایک فائٹر کو ایک راؤنڈ میں ہر ایک جیت کے لیے ایک پوائنٹ دیا جاتا ہے۔
   - اگر کوئی راؤنڈ برابر پر ختم ہو جائے، تو کسی بھی فائٹر کو کوئی پوائنٹ نہیں دیا جائے گا۔
   - جو پہلا فائٹر 2 یا 3 راؤنڈز جیتتا ہے، وہ میچ کا فاتح ہوتا ہے۔
9. پورے میچ کے لیے درج ذیل منڈیاں دستیاب ہیں (جب میچ کا حتمی اسکور متعین ہو جائے تو طے کی جاتی ہیں):
   - جیت
   - کل (زیادہ/کم)
   - انفرادی کل (زیادہ/کم)
   - کل راؤنڈز (زیادہ/کم)
   - کسی ایک راؤنڈ میں برابر (ہاں/نہیں)
   - جیتنے کے لیے راؤنڈز کی تعداد (2 یا 3، اس بات پر منحصر کہ لڑائی کی قسم میں دو یا تین راؤنڈز جیتنے کی ضرورت ہے)
10. راؤنڈز پر درج ذیل منڈیاں دستیاب ہیں (جب متعلقہ راؤنڈ کا اسکور متعین ہو جائے تو طے کی جاتی ہیں):
    - راؤنڈ میں جیت

Mortal Kombat 1 .10.211

1. Mortal Kombat 1 ایک اسٹریمنگ والی ملٹی پلیئر گیم ہے۔
2. شرطیں دو مخالفین کے درمیان لڑائی پر قبول کی جاتی ہیں۔ ہر میچ 5 جیتوں تک کھیلا جاتا ہے، اور مجموعی طور

پر زیادہ سے زیادہ کل 9 راؤنڈ کھیلے جاتے ہیں۔
3. تمام شرطیں ایونٹ کے اختتام کے بعد طے کی جاتی ہیں۔
4. فاتح وہ فائٹر ہے جو مخالف کو مار ڈالتا ہے۔
5. ہر منڈی کے لیے زیادہ سے زیادہ داؤ کا تعین بک میکر کی طرف سے انفرادی طور پر کیا جاتا ہے۔
6. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کر سکتا ہے۔
7. اگر عملے کے افراد کوئی غلطی کریں یا شرط قبول کرتے وقت سافٹ ویئر میں کوئی خرابی واقع ہو جائے (جیسے امکانات میں واضح غلط پرنٹنس، اسپورٹس/لائیو سیکشنز کے دوران شرط کی پرچی پر دکھائے گئے امکانات میں عدم مطابقت وغیرہ)، یا اگر کوئی اور نشاندہی ہو کہ شرطوں کو غلط طور پر قبول کیا گیا ہے، تو بک میکر ایسی شرطوں کو منسوخ کرنے کا حق رکھتا ہے۔
8. فائٹرز پر شرطیں صرف لائیو موڈ میں ہی قبول کی جاتی ہیں۔ تمام گیمز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں۔
9. دستیاب منڈیاں:
    - ایک راؤنڈ میں:
        - راؤنڈ میں جیت
        - راؤنڈ میں بے عیب فتح
        - راؤنڈ میں فنشر کی قسم (ہلاکت، بے رحمی، یا کوئی فنشر نہیں)
        - راؤنڈ کا دورانیہ*
        - راؤنڈ میں مہلک ضرب**
        - شمولیت کے لیے کامیئو فائٹر***
        - فنشر انجام دینے والا کامیئو فائٹر***
    - لڑائی پر:
        - میچ میں جیت
        - کل راؤنڈز
        - انفرادی کل راؤنڈز
        - کل فنشرز صرف وہ راؤنڈز شمار کیے جائیں گے جن کا اختتام ہلاکت یا بے رحمی پر ہوتا ہے۔
        - کل مہلک ضربیں**
        - کامیو فائٹرز کے ذریعے کے گئے کل فنشرز*** صرف وہی راؤنڈز شمار کیے جائیں گے جو ہلاکت یا بے رحمی پر ختم ہوں۔

* راؤنڈ کا دورانیہ ان سیکنڈز کی تعداد ہے جو راؤنڈ کے آغاز سے گزر چکے ہوں، جو ٹائمر پر باقی رہ جانے والے آخری سیکنڈز کو 90 سیکنڈز (جو راؤنڈ کے آغاز پر معیاری ٹائمر سیٹنگ ہوتی ہے) میں سے گھٹا کر حاصل کیا جاتا ہے۔

مثال کے طور پر، اگر راؤنڈ ٹائمر پر 74 سیکنڈز کے ساتھ ختم ہوتا ہے، تو راؤنڈ کا دورانیہ 90 – 74 = 16 سیکنڈز ہے۔

** مہلک ضرب ایک طاقتور حملہ ہے جو کامیابی سے انجام دیے جانے پر حریف کو شدید نقصان پہنچا سکتا ہے۔ اس کے لیے کسی توانائی کی ضرورت نہیں ہوتی اور یہ صرف 30% یا اس سے کم صحت پر استعمال کے لیے دستیاب ہوتا ہے۔ ناکام استعمال کی صورت میں، مہلک ضرب 5 سیکنڈ کے لیے کول ڈاؤن پر چلا جائے گا۔ اس حملے کی کوشش کی تعداد کی کوئی حد نہیں ہے۔

*** کامیئو ایک فائٹر ہے جسے کھلاڑی لڑائی میں مدد کے لیے منتخب کرتا ہے۔ یہ لڑاکا ایک مددگار کردار ادا کرتا ہے، اس کی کوئی ہیلتھ بار نہیں ہوتی، اور اسے صرف کبھی کبھار ہی استعمال کیا جا سکتا ہے۔ وہ اکھاڑے میں داخل ہوتے

ہیں، مرکزی فائٹر کے ساتھ مل کر حملے یا حملوں کا سلسلہ انجام دیتے ہیں، اور پھر اکھاڑے سے باہر چلے جاتے ہیں۔ راؤنڈ جیتنے کے لیے آپ کو صرف مرکزی فائٹر کو شکست دینے کی ضرورت ہے۔ ایک کامیئو مرکزی فائٹر کی جگہ فنشنگ موو بھی انجام دے سکتا ہے۔

Roller Champions .10.212

1. Roller Champions ایک لائیو اسٹریمنگ والی ملٹی پلیئر گیم ہے۔
2. میچز تین تین کھلاڑیوں کی ٹیموں کے درمیان کھیلے جاتے ہیں۔
3. فاتح وہ پہلی ٹیم ہو گی جو 5 یا اس سے زیادہ پوائنٹس حاصل کرے گی۔ میچ کا زیادہ سے زیادہ دورانیہ 10 منٹ ہے (7 منٹ باقاعدہ وقت اور 3 منٹ اضافی وقت)۔ اگر باقاعدہ وقت کے اختتام پر کسی بھی ٹیم نے 5 پوائنٹس حاصل نہ کیے ہوں اور ایک ٹیم کو برتری حاصل ہو، تو میچ تب تک جاری رہے گا جب تک پیچھے رہ جانے والی ٹیم کے پاس گیند رہے گی۔ اگر باقاعدہ وقت ختم ہو جائے اور اسکور برابر ہو، تو میچ تب تک جاری رہتا ہے جب تک ٹیموں میں سے کوئی ایک برتری حاصل نہ کر لے، یا جب تک اضافی وقت ختم نہ ہو جائے۔
4. تمام شرطیں ایونٹ کے اختتام کے بعد طے کی جاتی ہیں۔
5. ہر منڈی کے لیے زیادہ سے زیادہ داؤ کا تعین بک میکر کی طرف سے انفرادی طور پر کیا جاتا ہے۔
6. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کر سکتا ہے۔
7. اگر شرط کی منظوری کے وقت عملے کے ارکان سے کوئی غلطی ہو جائے یا سافٹ ویئر میں کوئی خرابی پیدا ہو جائے (مثلاً امکانات کے ریٹس میں واضح غلط چھپائی، اسپورٹس/لائیو سیکشنز اور شرط کی پرچی میں دکھائے گئے امکانات کے درمیان تضاد وغیرہ)، یا شرط کے غلط طریقے سے منظور ہونے کے کوئی اور اشارے ملیں، تو بک میکر کو ایسی شرطوں کو کالعدم قرار دینے کا حق حاصل ہے۔
8. صرف لائیو شرطیں ہی قبول کی جاتی ہیں۔ تمام گیمز آن لائن اسٹریم کی جاتی ہیں۔
9. دستیاب منڈیاں:
    - کھلاڑی 1 جیتے گا / برابر/ کھلاڑی 2 جیتے گا
    - باقاعدہ وقت پر نتیجہ (کھلاڑی 1 جیتے گا / برابر/ کھلاڑی 2 جیتے گا)
    - میچ باقاعدہ وقت پر ختم ہوگا / اضافی وقت میں جائے گا
    - میچ کا دورانیہ
    - کل
    - انفرادی کل
    - کل جفت/طاق
    - دونوں ٹیموں پر ہینڈی کیپ شرطیں

Phygital Football .10.213

1. گیم کے قوانین
    - ٹورنامنٹ میں حصہ لینے والی ہر ٹیم کے 5 کھلاڑی ہیں۔
    - ہر میچ دو مرحلوں پر مشتمل ہوتا ہے
2. ڈیجیٹل مرحلہ (فٹ بال سمولیشن)
    - میچز میں ٹیموں کے ای ایتھلیٹس حصہ لیتے ہیں۔

- میچز وولٹا مینی فٹ بال موڈ میں منعقد ہوتے ہیں۔
- ورچوئل میچز 6 منٹ کے ہاف میں کھیلے جاتے ہیں، جن میں ٹیموں کے فجیٹل ایتھلیٹس حصہ لیتے ہیں۔
- مرحلوں کے درمیان وقفہ 3 منٹ کا ہوتا ہے

3. فزیکل مرحلہ (فائیو اے سائیڈ فٹ بال)
   - ٹیمیں فٹ بال کی پچ پر جاتی ہیں اور فائیو اے سائیڈ میچز کھیلتی ہیں (یا ٹورنامنٹ کی منتخب کردہ قسم کے لحاظ سے تھری اے سائیڈ)۔
   - (اس کا مطلب یہ ہے کہ ٹورنامنٹ کی منتخب کردہ قسم کے لحاظ سے، تین یا پانچ کھلاڑیوں کی ٹیمیں کھیلتی ہیں)۔
   - کھلاڑی 14 منٹ کا ہاف کھیلتے ہیں۔
4. اسکورنگ
   - دونوں مرحلوں کے گولز ایک ساتھ جمع کیے جاتے ہیں۔
   - فاتح کا تعین ڈیجیٹل اور فزیکل دونوں مرحلوں میں کیے گئے گولز کی تعداد کی بنیاد پر کیا جاتا ہے۔
   - اگر میچ برابر پر ختم ہوتا ہے، تو فاتح کا فیصلہ پینلٹی شوٹ آؤٹ کے ذریعے کیا جاتا ہے۔

Fatal Fury .10.214

1. ۔ Fatal Fury ایک لائیو اسٹریمنگ ملٹی پلیئر گیم ہے۔
2. ۔ دو حریفوں کے درمیان ہونے والے مقابلوں پر شرطیں قبول کی جاتی ہیں۔ ہر میچ 5 فتوحات تک کھیلا جاتا ہے، اور مجموعی طور پر زیادہ سے زیادہ 9 راؤنڈز کھیلے جاتے ہیں۔
3. ۔ تمام شرطیں ایونٹ کے اختتام کے بعد طے کی جاتی ہیں۔
4. ۔ فاتح وہ فائٹرز ہوتا ہے جو اپنے حریف کو ہلاک کرتا ہے۔
5. ۔ ہر ایونٹ کے لیے زیادہ سے زیادہ شرط کی حد بیٹنگ کمپنی کی جانب سے الگ سے مقرر کی جاتی ہے۔
6. ۔ بک میکر بغیر پیشگی اطلاع کے شرط کی حد میں تبدیلی کر سکتا ہے۔
7. ۔ اگر عملے کے کسی رکن سے کوئی غلطی سرزد ہو یا شرط قبول کرتے وقت کوئی سافٹ ویئر خرابی واقع ہو (مثلاً امکانات میں واضح پرنٹنگ کی غلطیاں، اسپورٹس/لائیو سیکشنز میں دکھائی جانے والے امکانات اورشرط کی پرچی میں فرق وغیرہ)، یا شرطوں کے غلط طور پر قبول ہونے کے دیگر شواہد موجود ہوں، تو بک میکر کو یہ حق حاصل ہے کہ وہ ایسی شرطوں کو کالعدم قرار دے۔
8. ۔ فائٹرز پر شرطیں صرف لائیو موڈ میں قبول کی جاتی ہیں۔ تمام گیمز آن لائن اسٹریم کی جاتی ہیں۔
9. ۔ دستیاب منڈیاں:

- 1۔ ایک راؤنڈ میں:
  - راؤنڈ میں جیت
  - راؤنڈ میں بہترین فتح*
  - راؤنڈ میں وقت پر جیت**
  - راؤنڈ کا دورانیہ***
- 2۔ ایک فائٹ میں:
  - میچ میں جیت
  - کل راؤنڈز
  - انفرادی کل راؤنڈز

- میچ میں درست اسکور
- * راؤنڈ میں بہترین فتح اس وقت حاصل ہوتی ہے جب جیتنے والے کھلاڑی کا فائٹر کوئی نقصان نہ پہنچنے کے باوجود جیتے یا اپنی صحت کو مکمل طور پر بحال کر سکے۔
- ** راؤنڈ میں وقت پر جیت اس وقت ہوتی ہے جب کھلاڑی کو راؤنڈ کے لیے دیے گئے 60 سیکنڈ گزر جانے کے بعد فاتح قرار دیا جائے۔ اس صورت میں وہ فائٹر جیتتا ہے جس کے سب سے زیادہ ہٹ پوائنٹس ہوں۔
- *** راؤنڈ کی مدت سیکنڈز کی وہ تعداد ہے جو راؤنڈ کے آغاز سے گزر چکی ہو، اور اسے حاصل کرنے کے لیے ٹائمر پر باقی آخری سیکنڈز کو 60 سیکنڈز (راؤنڈ کے آغاز پر معیاری ٹائمر ترتیبات) سے منفی کیا جاتا ہے۔ مثال کے طور پر، اگر راؤنڈ ٹائمر پر 14 سیکنڈ کے ساتھ ختم ہوتا ہے، تو راؤنڈ کی مدت 46 = 14 – 60 سیکنڈز ہوگی۔

Overwatch .10.215

1. Overwatch میں ملٹی پلیئر گیم "Overwatch 2" کی اسٹریمنگ شامل ہوتی ہے۔
2. ٹیم ڈیتھ میچ ٹورنامنٹ دو ٹیموں کے درمیان ایک اسٹریمنگ مقابلہ ہے جو تین راؤنڈز پر مشتمل ہوتا ہے۔ راؤنڈ جیتنے کے لیے، ایک ٹیم کو 10 پوائنٹس* حاصل کرنے ہوں گے۔ مجموعی فاتح کا فیصلہ تین راؤنڈز کے ذریعے کیا جاتا ہے۔
3. ہر منڈی کے لیے زیادہ سے زیادہ داؤ کا تعین بک میکر کی طرف سے انفرادی طور پر کیا جاتا ہے۔
4. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کر سکتا ہے۔
5. اگر شرط کی منظوری کے وقت عملے کے ارکان سے کوئی غلطی ہو جائے یا سافٹ ویئر میں کوئی خرابی پیدا ہو جائے (مثلاً امکانات کے ریٹس میں واضح غلط چھپائی، اسپورٹس/لائیو سیکشنز اور شرط کی پرچی میں دکھائے گئے امکانات کے درمیان تضاد وغیرہ)، یا شرط کے غلط طریقے سے منظور ہونے کے کوئی اور اشارے ملیں، تو بک میکر کو ایسی شرطوں کو کالعدم قرار دینے کا حق حاصل ہے۔
6. صرف لائیو شرطیں ہی قبول کی جاتی ہیں۔ تمام گیمز آن لائن اسٹریم کی جاتی ہیں۔
7. دستیاب منڈیاں:
   - میچ:
     - W1/W2
     - کل کلز 1/کل کلز 2
     - ہینڈی کیپ 1/ہینڈی کیپ 2
     - کل کلز
     - کل جفت/طاق
   - راؤنڈ:
     - W1/W2
     - کل کلز 1/کل کلز 2
     - ہینڈی کیپ 1/ہینڈی کیپ 2
     - راؤنڈ کا دورانیہ
     - کل کلز
     - کل جفت/طاق

*دشمنوں کو مارنے پر پوائنٹس دیے جاتے ہیں، اور اس گیم میں ایک ایسا طریقہ کار بھی شامل ہے جس کے ذریعے پوائنٹس کاٹے جا سکتے ہیں۔ راؤنڈ کے اختتام پر کل پوائنٹس کی بنیاد پر نتیجے کا فیصلہ کیا جاتا ہے۔

10.216. رولیٹ

امریکن رولیٹ

1۔ ہر گیم پانچ راؤنڈز پر مشتمل ہوتی ہے۔ ایک راؤنڈ میں، ایک رولیٹ وہیل جس میں 1 سے 36 تک سرخ اور سیاہ نمبر ہوتے ہیں، نیز 0 (صفر) اور 00 (دو صفریں) بھی شامل ہوتی ہیں، گھمایا جاتا ہے۔
ایک رولیٹ وہیل میں کل 38 نمبر ہوتے ہیں۔ اگر وہیل کسی سرخ نمبر پر آ کر رکے، تو پہلا کھلاڑی پوائنٹ حاصل کرے گا، اور اگر یہ کسی سیاہ نمبر پر رکے، تو دوسرا کھلاڑی پوائنٹ حاصل کرے گا۔
اگر نمبر نہ سرخ ہو اور نہ سیاہ، تو کوئی بھی پوائنٹ حاصل نہیں کرے گا (راؤنڈ برابر پر ختم ہو جاتا ہے)۔
جو کھلاڑی سب سے زیادہ پوائنٹس حاصل کرے گا وہ فاتح ہوگا، اور اگر دونوں کھلاڑیوں کے پوائنٹس کی تعداد برابر ہو، تو گیم برابر پر ختم ہو جائے گی۔

2۔ اگر عملہ کوئی غلطی کرے یا شرطیں قبول کرتے وقت سافٹ ویئر میں کوئی خرابی واقع ہو جائے (جیسے امکانات میں واضح غلط پرنٹس، منڈیوں کی فہرست اور شرط کی پرچی پر دکھائے گئے امکانات میں تضاد، وغیرہ)، یا اگر شرطوں کے غلط طور پر قبول ہونے کی دیگر نشاندہی موجود ہوں، تو بک میکر ایسی شرطوں کو کالعدم قرار دینے کا حق محفوظ رکھتا ہے۔ اگر کسی صورت میں سافٹ ویئر میں کوئی خرابی ہو جائے، تو گیم میں رکاوٹ آ سکتی ہے، ایسی صورت میں کسی بھی غیر طے شدہ شرطوں کی رقم واپس کر دی جائے گی۔

3۔ دستیاب منڈیاں:

- پوری گیم پر:
  - فاتح
  - کل برابر
  - درست اسکور
- ایک راؤنڈ میں:
  - قطعہ جس کی طرف تیر اشارہ کرے گا (نمبر)
  - قطعہ جس کی طرف تیر اشارہ کرے گا (قدر)
  - قطعہ جس کی طرف تیر اشارہ کرے گا (جفت/طاق)
  - قطعہ جس کی طرف تیر اشارہ کرے گا (رنگ)
  - قطعہ جس کی طرف تیر اشارہ کرے گا (رنگ + جفت/طاق)
  - قطعات کا وقفہ جس کی طرف تیر اشارہ کرے گا
  - قطعات کی قطار جس کی طرف تیر اشارہ کرے گا
- اگر تیر صفر (0) کی طرف اشارہ کرتا ہے، تو تمام شرطیں بطور ہاری ہوئی طے کی جائیں گی، سوائے ان شرطوں کے جو صفر پر لگائی گئی ہوں۔ یہی اصول دو صفروں (00) پر بھی لاگو ہوتا ہے۔

یورپی رولیٹ

1۔ ہر گیم متعدد راؤنڈز پر مشتمل ہوتی ہے۔ ایک راؤنڈ میں، ایک رولیٹ وہیل جس میں 1 سے 36 تک سرخ اور سیاہ نمبر

ہوتے ہیں، نیز 0 (صفر) بھی شامل ہوتی ہے، گھمایا جاتا ہے۔
ایک رولیٹ وہیل میں کل 37 نمبر ہوتے ہیں۔ اگر وہیل کسی سرخ نمبر پر آ کر رکے، تو پہلا کھلاڑی پوائنٹ حاصل کرے گا، اور اگر یہ کسی سیاہ نمبر پر رکے، تو دوسرا کھلاڑی پوائنٹ حاصل کرے گا۔
اگر نمبر نہ سرخ ہو اور نہ سیاہ، تو کوئی بھی پوائنٹ حاصل نہیں کرے گا (راؤنڈ برابر پر ختم ہو جاتا ہے)۔
گیم اس وقت تک جاری رہتی ہے جب تک کہ کوئی ایک کھلاڑی 3 پوائنٹس حاصل نہ کر لے (اس کے بعد کھلاڑی جیت جائے گا)۔

2۔ اگر عملہ کوئی غلطی کرے یا شرطیں قبول کرتے وقت سافٹ ویئر میں کوئی خرابی واقع ہو جائے (جیسے امکانات میں واضح غلط پرنٹس، منڈیوں کی فہرست اور شرط کی پرچی پر دکھائے گئے امکانات میں تضاد، وغیرہ)، یا اگر شرطوں کے غلط طور پر قبول ہونے کی دیگر نشاندہی موجود ہوں، تو بک میکر ایسی شرطوں کو کالعدم قرار دینے کا حق محفوظ رکھتا ہے۔ اگر کسی صورت میں سافٹ ویئر میں کوئی خرابی ہو جائے، تو گیم میں رکاوٹ آ سکتی ہے، ایسی صورت میں کسی بھی غیر طے شدہ شرطوں کی رقم واپس کر دی جائے گی۔

3۔ دستیاب منڈیاں:

- پوری گیم پر:
  - فاتح
  - کل برابر
  - جیتنے کا سلسلہ
  - درست اسکور
- ایک راؤنڈ میں:
  - قطعہ جس کی طرف تیر اشارہ کرے گا (نمبر)
  - قطعہ جس کی طرف تیر اشارہ کرے گا (قدر)
  - قطعہ جس کی طرف تیر اشارہ کرے گا (جفت/طاق)
  - قطعہ جس کی طرف تیر اشارہ کرے گا (رنگ)
  - قطعہ جس کی طرف تیر اشارہ کرے گا (رنگ + جفت/طاق)
  - قطعات کا وقفہ جس کی طرف تیر اشارہ کرے گا
  - قطعات کی قطار جس کی طرف تیر اشارہ کرے گا
- اگر تیر صفر (0) کی طرف اشارہ کرتا ہے، تو تمام شرطیں بطور ہاری ہوئی طے کی جائیں گی، سوائے ان شرطوں کے جو صفر پر لگائی گئی ہوں۔

Looney Tunes .10.217

1. Looney Tunes: Wacky World of Sports کھیلوں کی منی گیمز کا ایک مجموعہ ہے جس میں اینیمیٹڈ سیریز Looney Tunes کے کردار شامل ہیں۔ اس میں باسکٹ بال، گالف، فٹ بال، اور ٹینس شامل ہیں۔
2. باسکٹ بال کے میچز کو 4 کوارٹرز میں تقسیم کیا جاتا ہے، ہر کوارٹر 3 منٹ کا ہوتا ہے۔ اگر، مختص شدہ وقت میں کوئی فاتح طے نہیں ہو پاتا تو 1 منٹ کی زائد وقت مدت کی سیریز کھیلی جائیں گی جب تک فاتح کا تعین نہ ہو جائے (زائد وقت کی مدتوں کی تعداد پر کوئی حد نہیں ہے)۔
3. فٹ بال کے میچز کو 2 ہاف میں تقسیم کیا جاتا ہے، ہر ہاف 5 منٹ کا ہوتا ہے۔ اگر، مختص شدہ وقت میں، کوئی فاتح طے نہیں ہو پاتا، تو میچ اضافی وقت میں چلا جائے گا، جو لا محدود مدت تک جاری رہے گا جب تک کہ

کوئی گول نہ ہو جائے۔
4. تمام شرطیں ایونٹ کے اختتام کے بعد طے کی جاتی ہیں۔
5. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر ایونٹ کے لیے علیحدہ علیحدہ طے کیے جاتے ہیں۔
6. بک میکر بغیر پیشگی اطلاع دیئے داؤ کی حدود تبدیل کر سکتا ہے۔
7. اگر عملے کے افراد سے کوئی غلطیاں ہوں یا شرطیں قبول کیے جانے کے دوران کوئی سافٹ ویئر کی خرابی ہو جائے (مثلاً امکانات میں واضح غلط پرنٹس، منڈیوں کی فہرست میں دکھائے گئے اور شرط کی پرچی پر موجود امکانات میں عدم موافقت وغیرہ)، یا اگر شرطیں غلط طریقے سے قبول ہونے کی دیگر نشاندہی موجود ہوں، تو ایسی شرطیں ضائع قرار دی جا سکتی ہیں۔
8. دستیاب شرط کی اقسام:
W1
W2
کل جفت ۔ ہاں
کل جفت ۔ نہیں
انفرادی کل 1 زیادہ ()
انفرادی کل 1 کم ()
انفرادی کل 2 زیادہ ()
انفرادی کل 2 کم ()
کل زیادہ ()
کل کم ()
ہینڈی کیپ 1 ()
ہینڈی کیپ 2 ()
درست اسکور ()۔()

Rematch. Cyber League .10.218

1. Rematch. Cyber League میں ویڈیو گیم کی اسٹریمنگ شامل ہے۔ میچ میں 2 کھلاڑیوں پر مشتمل 2 ٹیمیں حصہ لیتی ہیں اور جیت کے لیے لڑتی ہیں۔
2. باقاعدہ وقت 6 منٹ تک رہتا ہے۔ اگر باقاعدہ وقت کے اختتام پر اسکور برابر رہتا ہے، تو کھیل زائد وقت میں چلا جائے گا، جو اس وقت ختم ہوگا جب ایک ٹیم دوسری ٹیم سے زیادہ اسکور حاصل کر لے گی۔
3. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ ہر ایونٹ کے لیے علیحدہ علیحدہ طے کیے جاتے ہیں۔
4. بک میکر بغیر پیشگی اطلاع کے شرط کی حد میں تبدیلی کر سکتا ہے۔
5. اگر عملے کے کسی رکن سے کوئی غلطی سرزد ہو یا شرط قبول کرتے وقت کوئی سافٹ ویئر خرابی واقع ہو (مثلاً امکانات میں واضح پرنٹنگ کی غلطیاں، اسپورٹس/لائیو سیکشنز میں دکھائی جانے والے امکانات اورشرط کی پرچی میں فرق وغیرہ)، یا شرطوں کے غلط طور پر قبول ہونے کے دیگر شواہد موجود ہوں، تو بک میکر کو یہ حق حاصل ہے کہ وہ ایسی شرطوں کو کالعدم قرار دے۔
6. میچوں پر پری میچ اور لائیو دونوں طرح کی شرطیں قبول کی جاتی ہیں۔ تمام Rematch گیمز۔ تمام Cyber League کے میچز آن لائن نشر کیے جاتے ہیں۔
7. دستیاب شرط کی اقسام:
    - کل گولز

- انفرادی کل گولز
- مقررہ وقت میں جیت، زائد وقت سمیت
- ہینڈی کیپ میچ شرطیں

Mega Baseball .10.219

1. Mega Baseball ایک لائیو اسٹریم کی جانے والی کئی کھلاڑیوں پر مشتمل گیم ہے (بیس بال سیمولیٹر)۔
2. Super Mega Baseball 4 ایک ٹورنامنٹ ہے جس میں روایتی بیس بال میچز شامل ہوتے ہیں، جہاں ہر ٹیم کے 9 کھلاڑی ہوتے ہیں۔
3. تمام شرطیں ایونٹ کے اختتام کے بعد طے کی جاتی ہیں۔
4. زیادہ سے زیادہ داؤ ہر ایونٹ کے لیے الگ الگ مقرر کیا جاتا ہے۔
5. بک میکر کسٹمرز کو پیشگی اطلاع دیئے بغیر داؤ کی حدیں تبدیل کر سکتا ہے۔
6. اگر عملے کے کسی فرد سے کوئی غلطی ہو جائے یا شرط قبول کرتے وقت کوئی سافٹ ویئر کی خرابی پیش آئے (مثلاً امکانات میں واضح پرنٹ کی غلطیاں، اسپورٹس/لائیو سیکشنز میں دکھائے گئے امکانات اور شرط کی پرچی پر موجود امکانات میں فرق وغیرہ)، یا اگر کوئی اور علامات ظاہر ہوں کہ شرطیں غلط طریقے سے قبول کی گئی ہیں، تو بک میکر کو یہ حق حاصل ہے کہ وہ ایسی شرطوں کو باطل قرار دے دے۔
7. صرف لائیو شرطیں قبول کی جاتی ہیں۔ تمام میچز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں۔
8. گیم کے قواعد:
اگر میچ باقاعدہ وقت (5 اننگز) میں برابر پر ختم ہو جائے، تو ایک اضافی اننگ کھیلی جاتی ہے۔ اس صورت میں تمام شرطیں طے کی جائیں گی، بشمول اضافی اننگز کے۔
9. درج ذیل منڈیاں دستیاب ہیں اور میچ کے حتمی اسکور کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں:
    - فاتح
    - ٹیم ہینڈی کیپ
    - کل (زیادہ/کم)
    - انفرادی کل (زیادہ/کم)
    - کل جفت (ہاں/نہیں)
    - پہلی دوڑ (1/2)
    - آخری دوڑ (1/2)
    - اضافی اننگ (ہاں/نہیں)
    - پہلی اننگز/میچ
    - دونوں ٹیمیں رنز بنائیں گی (ہاں/نہیں)
    - اننگ میں سب سے زیادہ رنز
10. انفرادی اننگز کے لیے درج ذیل منڈیاں دستیاب ہیں اور اس اننگز کے اسکور کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں:
    - فاتح
    - ٹیم ہینڈی کیپ
    - کل (زیادہ/کم)
    - انفرادی کل (زیادہ/کم)
11. پہلی تا تیسری اننگ کے لیے درج ذیل منڈیاں دستیاب ہیں اور 3 اننگز کے بعد اسکور کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں:
    - فاتح

Tekken 8 .10.220

1. Tekken 8 ایک اسٹریمنگ والی ملٹی پلیئر گیم ہے۔
2. شرطیں دو مخالفین کے درمیان لڑائی پر قبول کی جاتی ہیں۔ ہر میچ 5 جیتوں تک کھیلا جاتا ہے، اور مجموعی طور پر زیادہ سے زیادہ کل 9 راؤنڈ کھیلے جاتے ہیں۔
3. تمام شرطیں ایونٹ کے اختتام کے بعد طے کی جاتی ہیں۔
4. فاتح وہ فائٹر ہے جو مخالف کو مار ڈالتا ہے۔
5. ہر منڈی کے لیے زیادہ سے زیادہ داؤ کا تعین بک میکر کی طرف سے انفرادی طور پر کیا جاتا ہے۔
6. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کر سکتا ہے۔
7. اگر عملے کے افراد کوئی غلطی کریں یا شرط قبول کرتے وقت سافٹ ویئر میں کوئی خرابی واقع ہو جائے (جیسے امکانات میں واضح غلط پرنٹنس، اسپورٹس/لائیو سیکشنز کے دوران شرط کی پرچی پر دکھائے گئے امکانات میں عدم مطابقت وغیرہ)، یا اگر کوئی اور نشاندہی ہو کہ شرطوں کو غلط طور پر قبول کیا گیا ہے، تو بک میکر ایسی شرطوں کو منسوخ کرنے کا حق رکھتا ہے۔
8. فائٹرز پر شرطیں صرف لائیو موڈ میں ہی قبول کی جاتی ہیں۔ تمام گیمز آن لائن اسٹریم کیے جاتے ہیں۔
9. دستیاب منڈیاں:
    - ایک راؤنڈ میں:
        - راؤنڈ میں جیت
        - راؤنڈ میں بہترین فتح*
        - راؤنڈ میں وقت** پر جیت
        - راؤنڈ کا دورانیہ***
    - لڑائی پر:
        - میچ میں جیت
        - کل راؤنڈز
        - انفرادی کل راؤنڈز
        - میچ میں درست اسکور

* کسی راؤنڈ میں بہترین فتح اس وقت ہوتی ہے جب جیتنے والے کھلاڑی کے فائٹر کو کوئی نقصان نہ پہنچے یا اس نے اپنی صحت مکمل طور پر بحال کر لی ہو۔

** کسی راؤنڈ میں وقت پر جیت تب ہوتی ہے جب راؤنڈ کے لیے مختص کردہ 30 سیکنڈز ختم ہونے کے بعد کسی کھلاڑی کو فاتح قرار دیا جائے۔ اس صورت میں، وہ فائٹر جیتتا ہے جس کے پاس ہٹ پوائنٹس سب سے زیادہ ہوتے ہیں۔

*** راؤنڈ کا دورانیہ ان سیکنڈز کی تعداد ہے جو راؤنڈ کے آغاز سے گزر چکے ہوں، اور یہ ٹائمر پر باقی رہ جانے والے آخری سیکنڈز کو 30 سیکنڈز (جو راؤنڈ کے آغاز پر معیاری ٹائمر سیٹنگ ہوتی ہے) میں سے گھٹا کر حاصل کیا جاتا ہے۔

مثال کے طور پر، اگر راؤنڈ ٹائمر پر 14 سیکنڈز کے ساتھ ختم ہوتا ہے، تو راؤنڈ کا دورانیہ 30 – 14 = 16 سیکنڈز ہے۔

Cuphead .10.221

1. رن اینڈ گن پلیٹ فارمر ویڈیو گیم کی لائیو اسٹریم۔
2. تمام شرطیں ایونٹ کے اختتام کے بعد طے کی جاتی ہیں۔
3. شرطیں کھلاڑی اور باس کے درمیان لڑائی پر قبول کی جاتی ہیں۔ ہر میچ اس وقت تک کھیلا جاتا ہے جب تک ایک سائیڈ 3 فتوحات حاصل نہ کر لے، اور کل 5 راؤنڈز کھیلے جائیں گے۔ راؤنڈ کے دوران، کھلاڑی اپنے ہتھیار، مہارتیں (زندگیوں کی تعداد)، اور اواتار تبدیل کر سکتا ہے۔
4. کم از کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ کی رقم کا تعین ہر ایونٹ کے لیے بیٹنگ کمپنی انفرادی طور پر کرتی ہے۔
5. بک میکر پیشگی اطلاع کے بغیر داؤ کی حدود کو تبدیل کر سکتا ہے۔
6. اگر عملے کے افراد کوئی غلطی کریں یا شرط قبول کرتے وقت سافٹ ویئر میں کوئی خرابی واقع ہو جائے (جیسے امکانات میں واضح غلط پرنٹنس، اسپورٹس/لائیو سیکشنز کے دوران شرط کی پرچی پر دکھائے گئے امکانات میں عدم مطابقت وغیرہ)، یا اگر کوئی اور نشاندہی ہو کہ شرطوں کو غلط طور پر قبول کیا گیا ہے، تو بک میکر ایسی شرطوں کو منسوخ کرنے کا حق رکھتا ہے۔
7. میچوں پر میچ سے پہلے اور لائیو دونوں شرطیں قبول کی جاتی ہیں۔
8. درج ذیل منڈیاں دستیاب ہیں:
    - پورے میچ پر:
        - کھلاڑی/باس جیتے گا
        - کل
        - انفرادی کھلاڑی/باس کا کل
        - کسی کھلاڑی کے جیتنے والے راؤنڈز کا مجموعی دورانیہ*
    - اگلے راؤنڈ میں:
        - کھلاڑی/باس راؤنڈ میں جیتے گا
        - کھلاڑی کی باقی کل زندگیاں (اگر کھلاڑی راؤنڈ میں ہار جائے، تو تمام شرطیں ہار کے طور پر طے ہو جائیں گی)
        - راؤنڈ میں باس کے پہنچنے والا مرحلہ (اگر باس راؤنڈ میں ہار جائے، تو تمام شرطیں ہار کے طور پر طے ہو جائیں گی)
        - راؤنڈ کا دورانیہ (اگر کھلاڑی راؤنڈ میں ہار جائے، تو تمام شرطیں ہار کے طور پر طے ہو جائیں گی)

*صرف وہی وقت شمار کیا جاتا ہے جس کے دوران کھلاڑی باس کو شکست دینے میں کامیاب رہا ہو۔

11. مالی شرط

1. فاریکس مارکیٹ میں کرنسی کے بڑے جوڑوں کی افتتاحی قیمتوں پر شرط قبول کی جاتی ہے ۔ کےکسٹمر کو پیش گوئی کرنی چاہئے کہ آیا کسی مخصوص تاریخ پر فاریکس مارکیٹ میں افتتاحی قیمت ہوگی یا نہیںبک میکر کے حوالہ کردہ قیمت سے کم یا زیادہ ۔ کیا افتتاحی قیمت اس کے برابر ہونی چاہئے ؟ bookmaker کی طرف سے حوالہ دیا ، شرط کھو کے طور پر آباد کر رہے ہیں. شرطیں اوسط اعداد و شمار کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیںویب ایجنسی آر بی سی: www.rbc.ru اور یاہو فنانس.
2. اگر کوئی اختلافات ہیں تو ، کمپنی کے سرور پر مقرر کردہ آلات کی کوٹیشنغالب.
3. ہر پانچ منٹ کی مدت کے اختتام پر پانچ منٹ کی شرطیں طے کی جاتی ہیں ۔ مثال کے طور پر ، شرطیں بنائی گئیں11:00:00 اور 11:05:00 کے درمیان 11:05:00 پر موصول ہونے والے ڈیٹا کی بنیاد پر طے کیا جائے گا ۔ فی گھنٹہ شرطہر 60 منٹ کی مدت کے اختتام پر آباد ہیں. مثال کے طور پر ، 11:00:00 اور12:00:00 پر موصول ہونے والے اعداد و شمار کی بنیاد پر 12 : 00: 00 طے کیا جائے گا۔
4. کمپنی 24/7 دستیاب ہے ترتیب نمبروں کی بنیاد پر اپنے بے ترتیب اشاریوں پر شرط قبول کرتی ہے ۔ اعلی/کم کوٹیشن ہے ترتیب انڈیکس کے لئے استعمال کیا جاتا ہے.
5. کمپنی بھی پیش کرتا ہے:ہے ترتیب انڈیکس " بیل " ، جو ہے ترتیب بڑھتی ہوئی مارکیٹ کی نقالی کرتا ہے ۔ ہے ترتیب انڈیکس "ریچھ" ، جو ہے ترتیب گرنے والی مارکیٹ کی

12. دستیاب مارکیٹیں (نتائج)

1. شرط "ٹیم 1 جیتنے کے لئے" "1"کے طور پر اشارہ کیا جاتا ہے.
2. شرط " ڈرا "کو"X" کے طور پر اشارہ کیا گیا ہے ۔
3. شرط "ٹیم 2 جیتنے کے لئے" "2"کے طور پر اشارہ کیا جاتا ہے.
4. شرط "ٹیم 1 جیتنے یا ڈرا کرنے کے لئے" "1x"کے طور پر اشارہ کیا جاتا ہے. ٹیم 1 جیتنا ضروری ہے یا ایک ہونا ضروری ہےجیتنے کے لئے شرط کے لئے ڈرا.
5. شرط "ٹیم 1 جیتنے کے لئے یا ٹیم 2 جیتنے کے لئے" "12"کے طور پر اشارہ کیا جاتا ہے. کسی بھی ٹیم کو جیتنا ہوگا (ایک میچجیتنے کے لئے شرط کے لئے ایک ڈرا میں ختم نہیں ہونا چاہئے).
6. شرط "ٹیم 2 جیتنے یا ڈرا کرنے کے لئے" "X2"کے طور پر اشارہ کیا جاتا ہے. ٹیم 2 جیتنا ضروری ہے یا ایک ہونا ضروری ہےجیتنے کے لئے شرط کے لئے ڈرا.
7. شرط " ٹیم (کھلاڑی ، ڈرائیور وغیرہ)) ایک معذور کے ساتھ جیتنے کے لئے "" معذور " کے طور پر اشارہ کیا جاتا ہے (ہر ایکمعذور کی اپنی مشکلات ہیں) ۔ معذوری ایک ٹیم (کھلاڑی) کا فائدہ یا نقصان ہے,ڈرائیور وغیرہ) جو اہداف ، پوائنٹس ، سیٹ ، سیکنڈ وغیرہ میں ظاہر ہوتا ہے. اور اس کی طرف سے مقرر کیا جاتا ہےکسی خاص شرط کے حوالے سے بک میکر ۔ ایک معذور کے ساتھ ایک واقعہ کا نتیجہ ہےاصل نتیجہ میں معذوری کو شامل کرکے طے کیا جاتا ہے ۔ اگر نتیجہ منتخب کردہ کے حق میں ہےٹیم (کھلاڑی ، ڈرائیور وغیرہ)), شرط جیت کے طور پر طے کیا جاتا ہے. مخالف صورت میں ، شرط اس طرح طے کی جاتی ہے:کھو دیا. اگر معذوری کا اطلاق ہونے کے بعد نتیجہ ڈرا ہے تو ، شرط 1 کے امکانات پر طے کی جاتی ہے ۔
8. بک میکر کل شرطوں کی دو اقسام پیش کرتا ہے: دو نتائج (اوور/انڈر) یا تین نتائج پر(اوپر / بالکل / نیچے)شرط" (کل) اوور/انڈر "کو"کل" کے طور پر اشارہ کیا گیا ہے ۔ یہ اہداف ، پوائنٹس ، گیمز (وغیرہ) کی کل تعداد پر شرط ہے ۔) جو اسکور کیا گیا ہے ، حاصل کیا گیا ہے,کھیلا (وغیرہ)) ٹیموں (کھلاڑیوں وغیرہ) کی طرف سے.). گاہک کو پیش گوئی کرنی ہوگی کہ کتنے اہداف ، پوائنٹس,کھیل (وغیرہ)) اسکور کیا جائے گا ، کمایا جائے گا ، کھیلا جائے گا وغیرہ ۔ (حوالہ کردہ کل تعداد سے زیادہ یا کم) ۔ شرط تصفیہ میں ہر کھیل کے لئے اس طرح سے مقرر کردہ کھیل کا وقت اکاؤنٹ میں لے جایا جاتا ہے ، جب تک کہمارکیٹ دوسری صورت میں بیان کرتا ہے. انفرادی کل کے تصفیے پر (جسے "پلیئر کل" بھی کہا جاتا ہے یا"ٹیم کل") ، کوئی اپنا مقصد شمار نہیں کرے گا.انفرادی کل پر شرطوں کے تصفیے پر (جسے "پلیئر کل" یا "ٹیم کل" بھی کہا جاتا ہے) اہداف ، پوائنٹس ،کھیل (وغیرہ) کی تعداد), اسکور، کمایا ، کھیلا (وغیرہ)) کسی بھی ٹیم (کھلاڑی وغیرہ) کی طرف سے.)اکاؤنٹ میں لے جایا جاتا ہے.اگر نتیجہ بک میکر کے حوالہ کردہ کل کے برابر ہے تو ، "اوور" اور "انڈر" شرط ہوگی1 کے امکانات پر آباد.
9. Over / Exactly / Under bets کو 3 طرفہ کل کہا جاتا ہے ۔ اس طرح کے شرط "3way" لیبل لگا رہے ہیں اورمندرجہ ذیل کے طور پر بالکل آباد کیا جائے گا:
   - "کل 123 (3 وے) سے کم" – کل تعداد 123 سے کم ہے ۔
   - "کل بالکل 123 (3way)" - کل تعداد 123 کے برابر ہے ۔
   - "کل 123 اوور (3 وے) ۔ کل سختی سے اوور"

   اگر حتمی اسکور 123 ہے تو ، صرف ایک شرط "کل بالکل 123 (3 وے)" جیت جاتی ہے ، جبکہ مجموعی طور پر شرط لگاتی ہے

   123 سے زیادہ یا اس سے کم لیبل "3way" کے طور پر واپس نہیں کیا جاتا ہے ، جیسا کہ عام طور پر ہوتا ہے

   زیادہ / شرط کے تحت. انفرادی 3way کل پر شرط کے مطابق طے کیا جائے گا.
10. شرط "کل وقفہ"گاہک کو ایک خاص وقفے میں کل کی پیش گوئی کرنی چاہیے ۔ مثال کے طور پر ، اگر شرط " کل0

سے 1 تک " رکھا جاتا ہے اور اسکور 0: 0 ہے ، کل تعداد 0 ہے ؛ اگر اسکور یا تو 1:0 ہے یا0: 1 ، کل تعداد 1 ہے ۔ دونوں صورتوں میں ، شرط جیت جاتی ہے ۔ کوئی اور شرط ہار جاتی ہے ۔ "کوئی اہداف نہیں – ۔ شرطاگر حتمی سکور 0:0 ہے تو جیتتا ہے. شرط " درست سکور — ۔یہ ایک سکور کی پیشن گوئی کرنے کے لئے ضروری ہےباقاعدہ وقت پر میچ (او ٹی ، پینیلٹی شوٹ آؤٹ سمیت نہیں) ۔

11. شرط "درست اسکور" ۔ گاہک کو باقاعدہ وقت میں صحیح سکور کی پیش گوئی کرنی چاہیے (سوائےاوور ٹائم ، پینیلٹی شوٹ آؤٹ وغیرہ۔).
12. شرط " W "" HT-ft "(جیت کے لئے) ، اور" X " (ڈرا کے لئے) کے ساتھ ظاہر کیا جاتا ہے. پہلے نصف کا نتیجہ(مدت) کے بعد میچ کا نتیجہ ہوتا ہے ۔ مثال کے طور پر ، W1W2 کا مطلب ہے کہ ٹیم 1 جیت جائے گی(W1) پہلا ہاف ، اور ٹیم 2 جیت جائے گی (W2) میچ ۔ کھیلوں میں جہاں ایک میچ چار تک رہتا ہےکوارٹر (باسکٹ بال ، واٹر پولو وغیرہ)) "HT-FT" شرطیں پہلے کے نتائج کی بنیاد پرطے کی جاتی ہیںنصف (پہلے دو چوتھائی) اور میچ کا نتیجہ (باقاعدہ وقت میں) ۔
13. شرط "نتیجہ + کل اہداف"کسٹمر کو پیش گوئی کرنی چاہئے کہ کون سی ٹیم جیت جائے گی ، اور اہداف کی کل تعداد ۔
14. شرط " مقصد () 78 منٹ تک. ۔ ہاں". گاہک کو پیش گوئی کرنی چاہیے کہ آیا کوئی ٹیم اسکور کرے گی78 ویں منٹ سے پہلے یا اس میں گول ۔
15. شرط" اسکورنگ ادوار (نصف/چوتھائی/کھیل/اننگز) " ؛ "سیٹ اسکورنگ" ؛ " ہر ایک میں اسکورنصف".کسٹمر کو پیش گوئی کرنی چاہئے کہ کون سا نصف ، مدت ، سہ ماہی وغیرہ ۔ ایک میچ میں سب سے زیادہ کے ساتھ ختم ہو جائے گااسکور یا چاہے نصف ، ادوار ، چوتھائی وغیرہ۔ اسی سکور کے ساتھ ختم ہو جائے گا (کی تعداداہداف/پوائنٹس).
16. "فائنل ٹورنامنٹ ٹیبل میں کھلاڑی میچ اپس".گاہک کو پیش گوئی کرنی ہوگی کہ کون سا کھلاڑی ٹورنامنٹ میں بہتر کارکردگی کا مظاہرہ کرے گا ۔ موازنہ کرتے وقتکھلاڑی کے اعدادوشمار ، ٹورنامنٹ کی سرکاری ویب سائٹ سے شماریاتی معلومات استعمال کی جاتی ہیں ۔ سزاشوٹ آؤٹ شمار نہیں ہوتے اور ہر کھلاڑی کے میچوں کی تعداد میں حصہ نہیں لیا جاتا ہےغور. اگر کوئی کھلاڑی کسی ایک میچ میں بھی حصہ لینے میں ناکام رہتا ہے تو ، شرطیں اس کے امکانات پر طے ہوجاتی ہیں1.00.
17. شرط" چیمپئن شپ کے اختتام پر زیادہ ہونا " گاہک کو پیش گوئی کرنی چاہیے کہ کون ساٹورنامنٹ ٹیبل میں دو نامزد ٹیمیں ٹورنامنٹ کے اختتام پر اونچی ہوں گی ۔ اگراسکور برابر ہیں ، شرط 1 کے امکانات پر طے کی جاتی ہیں. اگر کوئی ٹیم اس میں حصہ لینے میں ناکام رہتی ہےٹورنامنٹ میچز ، شرط 1 کے امکانات پر طے کی جائے گی.
18. "ہوم–ایوی" / "ٹیم 1–ٹیم 2" / "پلیئر 1–پلیئر 2" مارکیٹوں پر شرط صرف درست ہیںشرط پرچی میں بیان کردہ ٹورنامنٹ اور تاریخیں ۔ ہوم یا دور ٹیم کی فتح کا تعین اہداف (پوائنٹس)کے فرق کی بنیاد پر کیا جاتا ہےہوم ٹیم اور دورہ ٹیم کی طرف سے اسکور ، بالترتیب ، کسی بھی معذور لاگو سمیت.
    - ایک خاص راؤنڈ پر رکھی گئی" گھر سے دور " شرطیں اس راؤنڈ کے اختتام پر طے کی جاتی ہیں ۔
    - اگر میچ کے دن (ایک راؤنڈ میں) میچ منسوخ ، ملتوی ، مکمل نہیں ، یا باطل سمجھا جاتا ہے,"گھر دور" مارکیٹوں پر شرط 1.00 کے امکانات پر آباد ہیں ، مارکیٹوں کے استثنا کے ساتھ جننتیجہ پہلے ہی طے ہوچکا تھا ۔

    مثالیں:

    - شرط "گھر سے دور ، ڈرا 2: 2–ہاں" ایک جیت کے طور پر طے کیا جائے گا اگر کم از کم ایک میچ ایک کے ساتھ ختم ہوتا ہے2:2 کا سکور.
    - شرط "گھر سے دور، پہلا میچ گول 1 سے 5 منٹ تک–ہاں" جیت کے طور پر طے کیا جائے گا

اگرپہلا گول کم از کم ایک میچ میں پہلے اور پانچویں منٹ کے درمیان کیا جاتا ہے ۔

- شرط "گھر سے دور ، آدھا وقت۔کل وقتی W2W1 یا W1W2-ہاں" جیت کے طور پر طے کی جائے گی اگرکم از کم ایک میچ میں لیڈ تبدیلیوں میں ٹیم.
- شرط کے لئے "گھر سے دور ، ٹیم سب سے پہلے گول اسکور کرے گی" ، شرط لگانے والے کو پیش گوئی کرنی ہوگیکسی بھی دوسری ٹیم سے پہلے کون سی ٹیم کسی خاص میچ ڈے (راؤنڈ) پر پہلا گول کرے گی ۔ اگرایک ہی وقت میں ایک سے زیادہ ٹیم اپنا پہلا گول اسکور کرتی ہے ، ان ٹیموں پر شرط اس طرح طے کی جاتی ہے:جیتتا ہے.

19. شرط "کل مقصد منٹ"شرطیں کل منٹوں کی رقم کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں جس میں باقاعدہ وقت میں گول کیے جاتے تھے ۔ مثال کے طور پر ، اگر 13 ویں ، 25 ویں اور 47 ویں منٹ میں گول کیے گئے تو ، شرط لگانے کی کل تعدادحل کرنے کے مقاصد ہیں 13 + 25 + 47 = 85
20. شرط "پوائنٹس" (والی بال ، ٹیبل ٹینس ، اسکواش ، بیڈمنٹن) ۔ ایک نقطہ ایک خدمت کا نتیجہ ہےمخصوص کھیل یا سیٹ.مثال کے طور پر ، " والی بال. 1 پوائنٹ 19 (1 سیٹ) جیتنے کے لئے". پہلے سیٹ کا اسکور (8:9) تھاجگہ کا وقت ، پھر اسکور تبدیل کر دیا گیا (8:10) ، مطلب یہ ہے کہ خدمت ٹیم 2 کی طرف سے جیت لیا گیا تھا.اس کے بعد اسکور (9:10) بن گیا ، جس کا مطلب ہے کہ 19 ویں پوائنٹ ٹیم 1 نے جیتا تھا ۔ کےشرط جیتتا ہے.
21. پہلا میچ گول () سے () منٹ تک ۔ گاہک کو پیش گوئی کرنی چاہئے کہ آیا پہلا مقصد ہوگادرج کردہ ٹائم فریم میں اسکور کیا گیا ۔
22. آخری گول () سے () منٹ تک ۔ گاہک کو پیش گوئی کرنی چاہیے کہ آیا آخری گول کیا جائے گاحوالہ کردہ ٹائم فریم میں ۔
23. کوئی آخری مقصد نہیں ۔ شرط جیت جاتی ہے اگر میچ اسکور 0:0 کے ساتھ ختم ہوتا ہے ۔
24. پہلا گول اسکورر۔ بیٹنگ کے مقاصد کے لیے ، اپنے اہداف شمار نہیں ہوتے ۔ اگر میچ میں پہلا گول ایک ہےاپنا گول ، پہلا گول اسکورر شرط اس بنیاد پر طے کیا جائے گا کہ دوسرا گول کون اسکور کرتا ہے ۔ اگر تمامایک میچ میں گولز اپنے گول ہوتے ہیں ، "کوئی گول نہیں" نتائج کی جیت پر شرط لگاتے ہیں ۔
25. آخری گول اسکورر۔ بیٹنگ کے مقاصد کے لیے ، اپنے اہداف شمار نہیں ہوتے ۔ اگر میچ میں آخری گول ایک ہےاپنا گول ، آخری گول اسکورر کی شرطیں اس بنیاد پر طے کی جائیں گی کہ کون آخری گول اسکور کرتا ہے ۔ اگر سبمیچ میں گول اپنے گول ہوتے ہیں ، "کوئی گول نہیں" نتائج کی جیت پر شرط لگاتے ہیں ۔
26. سب سے زیادہ اسکورنگ کوارٹر کل کے تحت (). سب سے زیادہ سکورنگ کوارٹر وہ کوارٹر ہے جس میںزیادہ تر گول (پوائنٹس) دوسرے کوارٹر کے مقابلے میں بنائے گئے تھے ۔ شرط جیت جاتی ہے اگر کلسب سے زیادہ اسکورنگ کوارٹر میں اسکور کردہ گولوں (پوائنٹس) کی تعداد حوالہ کردہ تعداد سے کم ہے ۔ جب دو یا دو سے زیادہ چوتھائی ایک ہی سب سے زیادہ سکور کے ساتھ ختم ہوتے ہیں تو شرط واپس نہیں کی جاتی ہے ۔ شرط ہیںاہداف (پوائنٹس) کی کل تعداد کی بنیاد پر طے کیا گیا ۔
27. سب سے کم اسکورنگ کوارٹر کل کے تحت (). سب سے کم سکورنگ کوارٹر وہ کوارٹر ہے جس میںدوسرے چوتھائیوں کے مقابلے میں کم سے کم گول (پوائنٹس) بنائے گئے تھے ۔ شرط جیت جاتی ہے اگر کلسب سے کم اسکورنگ کوارٹر میں اسکور کیے گئے گولوں (پوائنٹس) کی تعداد حوالہ کردہ تعداد سے کم ہے ۔ شرط واپس نہیں کی جاتی ہے جب دو یا زیادہ چوتھائی ایک ہی کم سے کم سکور کے ساتھ ختم ہوتے ہیں ؛ شرط ہیںاہداف (پوائنٹس) کی کل تعداد کی بنیاد پر طے کیا گیا ۔
28. شرط"سب سے زیادہ اسکورنگ مدت". اگر سب سے زیادہ سکورنگ کوارٹر کا تعین کرنا ناممکن ہے (دویا ایک ہی سکور کے ساتھ ختم ہونے والے زیادہ چوتھائیوں) ، اس طرح کے چوتھائیوں پر شرط 1 کے امکانات پر آباد ہیں.دوسرے چوتھائیوں پر شرط کھو کے طور پر آباد ہیں.
مثال کے طور پر: اسکور ہے (19:20, 22:17, 21:18, 12:20).

سب سے زیادہ اسکورنگ کی مدت (1) – رقم کی واپسی;
سب سے زیادہ اسکورنگ کی مدت (2) – رقم کی واپسی;
سب سے زیادہ اسکورنگ کی مدت (3) – رقم کی واپسی.

29. شرط"... پوائنٹس کی دوڑ" ۔ گاہک کو پیش گوئی کرنی چاہیے کہ میچ کا کون سا شریک ہوگا ۔ سب سے پہلے پوائنٹس کی تعداد حاصل کرنے کے لئے. مثال کے طور پر:
    - "ٹیم 1 15 پوائنٹس کی دوڑ جیتنے کے لئے". اگر اسکور 1513 ہے تو ، شرط جیت جاتی ہے ۔ اگر اسکور 1216 ہے تو ، شرط ہار جاتی ہے ؛ اگر اسکور 10–12 ہے تو شرط ہار جاتی ہے ۔
    - "کوئی بھی ٹیم 15 پوائنٹس کی دوڑ جیتنے کے لئے". اگر اسکور 15–13 ہے تو ، شرط ہار جاتی ہے ۔ 12–16 ، شرط ہار جاتی ہے ؛ اگر اسکور 10–12 ہے تو ، شرط جیت جاتی ہے ۔ کیا کسی شریک کو انکار کرنا چاہئے ؟ کسی بھی وجہ سے جاری رکھیں اس سے پہلے کہ وہ یا ان کے مخالف کو پوائنٹس کی تعداد مل جائے ۔ ,شرطیں 1 کے امکانات پر طے کی جاتی ہیں ۔
30. شرط "اگلے کونے () ٹیم ()" اور "اگلے () Y/C ٹیم ()". اگر شرط پر بیان کردہ نتیجہپرچی نہیں ہوتی ، شرط واپس کردی جائے گی ۔
31. شرط" کھلاڑی ، میچ اپ ، معذور "کھلاڑیوں کے میچ اپ کی بنیاد پر طے کی جائے گی'ایک معذور کے ساتھ انفرادی مجموعی (گول کرنے والے گولوں کی تعداد) ۔ کوئی اپنا مقصد شمار نہیں کرے گا. اگر ایککھلاڑی ابتدائی لائن اپ میں شامل نہیں ہے ، اس کھلاڑی پر شرط 1 کے امکانات پر طے کی جائے گی.
32. شرط "کھلاڑی ، خصوصی ، کل" ۔ شرط کی طرف سے اسکور گول کی کل تعداد پر رکھا جاتا ہےنامزد کھلاڑی۔ کوئی اپنا مقصد شمار نہیں کرے گا. اگر کوئی کھلاڑی ابتدائی لائن اپ میں شامل نہیں ہے تو ، شرط لگاتا ہےاس کھلاڑی پر 1 کے امکانات پر آباد کیا جائے گا.
33. شرط "گروپ میں 1st اور 2nd جگہ" جیتتا ہے اگر ٹیموں نے 1st اور 2nd مقامات پر ختم کیامخصوص ترتیب میں گروپ مرحلے پر ۔
34. مارکیٹ"اپنا مقصد بننے کا پہلا مقصد" ۔ اگر اسکور 0–0 ہے تو ، شرط "کوئی پہلا گول نہیں" جیت جائے گا ۔
35. مارکیٹ " باقی وقت کا نتیجہ "("اسکور کے بعد () ـ ()") ۔ گاہک کو پیش گوئی کرنی چاہیے کہ کیسےایک میچ کا حوالہ دیا سکور کے بعد جاری رہے گا. مثال کے طور پر ، شرط "اسکور 3–2 کے بعد 1X" جیت جائے گیاگر میچ کے اختتام تک اسکور تبدیل نہیں ہوتا ہے ۔ حتمی سکور سے کٹوتی کی جاتی ہےمخصوص اسکور: اس مثال میں ، 3–2 کے اسکور کے بعد 0–0 (ڈرا) کا اسکور ہوتا ہے ۔ اگراسکور 3 ـ 3 ہو جاتا ہے ، شرط ہار جائے گی ، کیونکہ 3–2 کے بعد باقی وقت میں اسکور ہو جائے گا01 (ٹیم 2 اسکور).
36. کل کھیل کے وقت پر شرط منٹ میں بنائے جاتے ہیں. اگر کل کھیل کا وقت بالکل پیش گوئی کی جاتی ہے,شرط 1 کے امکانات پر طے کی جائے گی ۔ مثال کے طور پر ، شرط "کل کیری ارونگ اوور (39.5)" ہوگی1 کے امکانات پر آباد اگر کھلاڑی کا کل کھیلنے کا وقت 39 منٹ 30 سیکنڈ ہے ۔
37. درست سکور. گروپ شرط. شرط "کوئی دوسرا سکور" مخصوص نتائج کی بنیاد پر طے کیا جاتا ہےگروپ میں. نتائج کے تین گروپ ہیں ، اور اسکور نمبر موجودہ پر منحصر ہیںایک میچ میں اسکور. مثال کے طور پر ، اگر موجودہ میچ کا اسکور 01 ہے تو ، مندرجہ ذیل انتخاب ہیں
پیش کردہ:
درست اسکور 2–1 ، یا 3–1 ، یا 3–2 ۔
درست اسکور: 1–2 ، یا 1–3 ، یا 2–3 ۔
کوئی دوسرا سکور.
اگر میچ 0–1 کے اسکور کے ساتھ ختم ہوتا ہے تو ، شرط "کوئی دوسرا اسکور" جیت جائے گا ۔
38. مارکیٹ "جیت یا ڈرا". مارکیٹ میں صرف دو نتائج شامل ہیں. مثال کے طور پر ، شرط "X یا2 (ہوم جیت–رقم کی

واپسی) ۔ 2 " کا مطلب یہ ہے کہ شرط ٹیم 2 اورمنتخب نتائج ٹیم 2 کی جیت ہے. شرط جیت جائے گی اگر ٹیم 2 جیت جائے ، اور میچ ہار جائےایک ڈرا میں ختم ہوتا ہے. اگر ٹیم 1 جیت جاتی ہے تو ، شرط واپس کردی جائے گی (اس میں بیان کردہ شرط کے مطابقمارکیٹ). شرطیں باقاعدہ وقت پر قبول کی جاتی ہیں ۔

39. پوسٹ میچ بمقابلہ لائیو. یہ شرط دو میچوں سے تشکیل دی گئی ہے ، جن میں سے ایک پہلے ہی لے چکا ہےموجودہ میچ کے دن جگہ اور دوسرا براہ راست نشر کیا جائے گا ۔ دوسرے الفاظ میں ، صارفینایک شرط کے نتائج کی پیش گوئی کرنے کی ضرورت ہے جہاں وہ پہلے سے ہی نتائج میں سے ایک جانتے ہیں.اگر کوئی ٹیم ان میچوں میں سے کسی ایک میں ہار جاتی ہے یا میچ یا تو ترک یا ملتوی ہوجاتا ہے تو ، "پوسٹ میچ بمقابلہ لائیو" شرط باطل ہوجائے گی (واپسی) ۔
40. معذور شرط کے ساتھ فاتح پورے مقابلہ کے موسم کا احاطہ کرتا ہے. وہ ٹیم جوپسندیدہ 0 کے معذور کے ساتھ موسم جیت جائے گا. سیزن کے اختتام پر ، تمام ٹیمیں'معذور پوائنٹس ان کے موجودہ سکور میں شامل ہیں. سب سے زیادہ پوائنٹس والی ٹیم ہوگیفاتح کا تعین کیا.
41. جمع کرنے والے نتائج. خصوصی شرط.یہ وہ مارکیٹیں ہیں جن میں دو یا دو سے زیادہ نتائج شامل ہیں ۔ مثال کے طور پر:"2.5 سے کم گول اور 4 کارڈ سے کم""یوونٹس ، بورسیا ڈورٹمنڈ اور مانچسٹر یونائیٹڈ سب نے پہلے 20 منٹ میں اسکور کیا"اس قسم کی شرطوں کو جیتنے کے ل the ، مارکیٹ میں ہونے والے تمام نتائج کی صحیح پیش گوئی کی جانی چاہئے ۔ جب تک دوسری صورت میں بیان نہیں کیا جاتا ہے ، شرط باقاعدہ وقت پر قبول کی جاتی ہے ، بشمول اضافی/روکنے کا وقت.اگر کچھ لیکن تمام نتائج کی صحیح پیش گوئی نہیں کی جائے تو کوئی رقم کی واپسی نہیں کی جائے گی ۔ کے لئےمثال:" 10 سے کم کونے اور 4 کارڈ سے کم " – اگر 9 کونے اور 4 کارڈ ہیں,شرط ہار جاتی ہے ۔ اگر ایک یا زیادہ نتائج کا تعین نہیں کیا جاتا ہے (میچ میں خلل پڑا ہے ، منسوخ کردیا گیا ہے,کھلاڑی نے مقابلے میں حصہ نہیں لیا), پھر شرط کے مطابق طے کیا جائے گانتائج جو طے کیے گئے ہیں ۔ مثال کے طور پر: "یوونٹس ، بورسیا ڈورٹمنڈ اور مانچسٹر یونائیٹڈ نے پہلے 20 میں اسکور کیامنٹ". بورسیا میچ منسوخ کردیا گیا تھا ، اور یوونٹس نے پہلے 20 منٹ میں اسکور نہیں کیا ۔ کےجمع کرنے والے کو کھو دیا جاتا ہے کیونکہ نتائج میں سے ایک غلط طور پر پیش گوئی کی گئی تھی.
42. "ممکنہ لڑائیاں" / "مشہور شخصیت کی لڑائیاں" ۔ لڑائی کی مجوزہ تاریخ اختتام سے پہلے ہونی چاہیے ۔ موجودہ سال کے (جب تک دوسری صورت میں مخصوص نہیں). صرف پیش کردہ فہرست سے لڑائی پر شرط لگاتا ہےجگہ لے لی گئی ہے آباد کیا جائے گا. لڑائیوں پر شرط جو نہیں ہوتی اس پر طے کیا جائے گا1.00 کے امکانات.
43. بک میکر دوسری قسم کی شرطیں پیش کر سکتا ہے ۔

OptionBet .13

OptionBet ایک ایسی شرط ہے جس میں ادائیگی کی دو سطحیں ہوتی ہیں۔

OptionBets کے لیے امکانات کے دو سیٹ استعمال کیے جاتے ہیں:

- **Opti odds** ۔ اگر کم از کم شرط پوری ہو جائے
- **Max odds** ۔ اگر شرط سے تجاوز ہو جائے
- عدد صحیح اقدار والی OptionBet منڈیوں کے لیے، اگر نتیجہ مخصوص منڈی کی قدر کے عین برابر ہو تو امکانات 1 پر رقم واپسی بھی لاگو ہو سکتی ہے۔

حتمی ادائیگی ایونٹ کے نتیجے پر منحصر ہوتی ہے۔

OptionBet کو ایک ہی شرط کے طور پر طے کیا جاتا ہے اور اسے حصوں میں تقسیم نہیں کیا جاتا۔

OptionBet شرطوں کے لیے درج ذیل طے کرنے کے اختیارات ہو سکتے ہیں:

- ہار ۔ کم از کم شرط پوری نہیں ہوئی
- Opti-Win ۔ کم از کم شرط پوری ہو گئی ہے، جیت Opti Odds کے مطابق ادا کی جائے گی
- جیت ۔ شرط سے تجاوز ہو گئے ہیں، جیت Max Odds کے مطابق ادا کی جائے گی
- امکانات 1 پر رقم واپسی – اگر نتیجہ کل یا ہینڈی کیپ قدر کے عین برابر ہو۔

طے کرنے کی مخصوص شرائط منتخب شدہ منڈی کی قسم پر منحصر ہوتی ہیں۔

مثالیں

کُل-OptionBet

شرط کی مثالیں: کل-OptionBet: زیادہ 2.5

داؤ: 100

Opti odds: 1.48

Max odds: 2.88

طے کرنے کے اختیارات

1. اگر میچ میں صفر، ایک، یا دو گول کیے جائیں:
   - کم از کم شرائط پوری نہیں ہوئی ہیں
   - شرط ہار جاتی ہے
   - ادائیگی: 0
2. اگر میچ میں عین تین گول کیے جائیں:
   - کم از کم شرائط پوری ہو گئی ہیں
   - شرط کو Opti-Win کے طور پر طے کیا جاتا ہے

- ادائیگی: 100 148 = 1.48 x

3. اگر میچ میں چار یا زیادہ گول کیے جائیں:
   - شرائط سے تجاوز ہو گئے ہیں
   - شرط کو جیت کے طور پر طے کیا جاتا ہے
   - ادائیگی: 100 288 = 2.88 x

کل-OptionBet عدد صحیح کل کے ساتھ

مثال کے طور پر شرط: کل-OptionBet: زیادہ 3

داؤ: 100

Opti odds: 2.05

Max odds: 4.32

طے کرنے کی صورتیں

1. اگر گولز کی کل تعداد 0، 1 یا 2 ہے:
   - کم از کم شرط پوری نہیں ہوتی
   - شرط ہار جاتی ہے
   - ادائیگی: 0
2. اگر گولز کی کل تعداد عین 3 ہے:
   - نتیجہ کل قدر کے برابر ہے
   - شرط کو امکانات 1 پر رقم واپسی کے طور پر طے کیا جاتا ہے
   - ادائیگی: 100 100 = 1.00 x
3. اگر گولز کی کل تعداد عین 4 ہے:
   - کم از کم شرط پوری ہوتی ہے
   - شرط کو Opti-Win کے طور پر طے کیا جاتا ہے
   - ادائیگی: 100 205 = 2.05 x
4. اگر گولز کی کل تعداد 5 یا زیادہ ہے:
   - بہتر شرط پوری ہوتی ہے
   - شرط کو جیت کے طور پر طے کیا جاتا ہے
   - ادائیگی: 100 432 = 4.32 x
5. کل-OptionBet کے لیے: کم 3 کے لیے، وہی طے کرنے کا طریقہ مخالف سمت میں لاگو ہوتا ہے:
   - 4 یا زیادہ گولز – ہار
   - عین 3 گولز – امکانات 1 پر رقم واپسی
   - عین 2 گولز - Opti-Win
   - 0 یا 1 گول – جیت

کل-1 OptionBet / کل-2 OptionBet

مثال کے طور پر شرط: کل-1 OptionBet: زیادہ 1.5

داؤ: 100

Opti odds: 2.05

Max odds: 4.32

طے کرنے کے صورتیں

1. اگر ٹیم 1 کوئی گول نہیں کرتی یا 1 گول کرتی ہے:
   - کم از کم شرط پوری نہیں ہوتی
   - شرط ہار جاتی ہے
   - ادائیگی: 0
2. ٹیم 1 عین 2 گولز اسکور کرتی ہے
   - کم از کم شرط پوری ہوتی ہے
   - شرط کو Opti-Win کے طور پر طے کیا جاتا ہے
   - ادائیگی: 100 205 = 2.05 x
3. اگر ٹیم 1 تین یا اس سے زیادہ گولز کرتی ہے:
   - بہتر شرط پوری ہو گئی ہے۔
   - شرط کو جیت کے طور پر طے کیا جاتا ہے
   - ادائیگی: 100 432 = 4.32 x

کل-2 OptionBet کے لیے، ٹیم 2 کے اسکور کیے گئے گولز کی تعداد کی بنیاد پر، طے کرنے کی یہی منطق لاگو ہوتی ہے۔

ہینڈی کیپ-OptionBet

شرط کی مثالیں: ہینڈی کیپ-OptionBet: ٹیم A (-1.5)

داؤ: 100

Opti odds: 1.64

Max odds: 3.83

طے کرنے کے اختیارات

1. اگر ٹیم A ایک گول سے جیتے، برابر کرے، یا ہار جائے:
   - کم از کم شرائط پوری نہیں ہوئی ہیں
   - شرط ہار جاتی ہے
   - ادائیگی: 0
2. اگر ٹیم A عین 2 گول سے جیت جائے:
   - کم از کم شرائط پوری ہو گئی ہیں
   - شرط کو Opti-Win کے طور پر طے کیا جاتا ہے
   - ادائیگی: 100 164 = 1.64 x
3. اگر ٹیم A تین یا زیادہ گول سے جیت جائے:
   - شرائط سے تجاوز ہو گئے ہیں
   - شرط کو جیت کے طور پر طے کیا جاتا ہے

- ادائیگی: 100 383 = 3.83 x

ہینڈی کیپ-OptionBet عدد صحیح ہینڈی کیپ کے ساتھ

مثال کے طور پر شرط: ہینڈی کیپ-OptionBet: ٹیم A -1
داؤ: 100
Opti odds: 2.10
Max odds: 4.50

طے کرنے کی صورتیں

1. اگر ٹیم A میچ نہیں جیتتی:
   - کم از کم شرط پوری نہیں ہوتی
   - شرط ہار جاتی ہے
   - ادائیگی: 0
2. اگر ٹیم A عین 1 گول سے جیتتی ہے:
   - نتیجہ ہینڈی کیپ قدر کے برابر ہے
   - شرط کو امکانات 1 پر رقم واپسی کے طور پر طے کیا جاتا ہے
   - ادائیگی: 100 100 = 1.00 x
3. اگر ٹیم A عین 2 گولز سے جیتتی ہے:
   - کم از کم شرط پوری ہوتی ہے
   - شرط کو Opti-Win کے طور پر طے کیا جاتا ہے
   - ادائیگی: 100 210 = 2.10 x
4. ٹیم A اگر 3 یا زیادہ گولز سے جیتتی ہے:
   - بہتر شرط پوری ہوتی ہے
   - شرط کو جیت کے طور پر طے کیا جاتا ہے
   - ادائیگی: 100 450 = 4.50 x

مثبت عدد صحیح ہینڈی کیپس کے لیے، ہینڈی کیپ قدر لاگو کرنے کے بعد حتمی اسکور کے مطابق وہی طے کرنے کا طریقہ لاگو ہوتا ہے۔

فاتح-OptionBet

مثال کے طور پر شرط: فاتح-OptionBet ٹیم A

داؤ: 100

Opti odds: 1.56

Max odds: 3.25

طے کرنے کے صورتیں

1. اگر ٹیم A برابر رہتی ہے یا ہار جاتی ہے:
    - کم از کم شرط پوری نہیں ہوتی
    - شرط ہار جاتی ہے
    - ادائیگی: 0
2. اگر ٹیم A عین 1 گول سے جیت جائے:
    - کم از کم شرط پوری ہوتی ہے
    - شرط کو Opti-Win کے طور پر طے کیا جاتا ہے
    - ادائیگی: 100 156 = 1.56 x
3. اگر ٹیم A دو یا زیادہ گول سے جیت جائے:
    - بہتر شرط پوری ہو گئی ہے۔
    - شرط کو جیت کے طور پر طے کیا جاتا ہے
    - ادائیگی: 100 325 = 3.25 x

14. اضافی شرط

1. 1st نصف میچ. گاہک کو پہلے نصف کے نتیجے اور a کے نتیجے کی پیش گوئی کرنی چاہیے ۔ میچ.
2. 2. درست سکور. صارف کو میچ (باقاعدہ وقت) کے اسکور کی صحیح پیش گوئی کرنی چاہئے ۔
3. 3. پہلا گول کرنے کے لئے. گاہک کو پیش گوئی کرنی چاہیے کہ کون سی ٹیم گول کرنے والی پہلی ٹیم ہوگی ۔ اگرباقاعدگی سے وقت میں کوئی اہداف نہیں ہیں ، شرط کھوئے ہوئے ہیں. ایک خود مقصد کے طور پر علاج کیا جائے گاٹیم کا مقصد جس کا سکور یہ شامل کیا گیا تھا.
4. 4. مقصد کا وقت. گاہک کو اس ٹائم فریم کی پیش گوئی کرنی چاہیے جس میں کسی بھی گول سے گول کیا جائے گا ۔ ٹیم (X سے Y منٹ تک ، شامل) ۔ اگر کوئی اہداف نہیں ہیں تو ، شرط ہار جائے گی ۔
5. 5. شرط "دونوں ٹیموں کو اسکور کرنے کے لئے۔ہاں" طے کیا جائے گا جیسا کہ جیت لیا جائے گا اگر ہر ٹیم کم از کم ایک اسکور کرےمقصد. شرط "دونوں ٹیموں کو اسکور کرنے کے لئے۔نہیں" کم از کم ایک ٹیم میں ناکام ہونے پر جیت کے طور پر طے کیا جائے گااسکور.
6. 6. نصف ، ادوار ، چوتھائی ، اننگز کی طرف سے میچ اپ اسکور. گاہک کو پیش گوئی کرنی چاہئے کہ آیانصف (یا ادوار ،چوتھائی ، اننگز) ایک ہی اسکور (اہداف/پوائنٹس/رنز کی تعداد)کے ساتھ ختم ہوں گےیا کون سا نصف (مدت ، سہ ماہی ، اننگ) سب سے زیادہ سکور کے ساتھ ختم ہو جائے گا.
7. 7. ٹیم جیتتا ہے. گاہک کو پیش گوئی کرنی چاہیے کہ کون سی ٹیم (کھلاڑی) زیادہ گول کرے گی (زیادہ کمائیںپوائنٹس ، زیادہ سیٹ جیت ، وغیرہ.) میچ کے حتمی نتائج کے مطابق ، اضافی وقت سمیت(اوور ٹائم) اور پینلٹی شوٹ آؤٹ ، اگر کوئی ہے.
8. 8. "کم از کم ایک نصف میں ڈرا "شرط" کم از کم ایک مدت میں ڈرا – نہیں " جیت جائے گا اگر کوئی مدت نہیں ایک ڈرا میں ختم ہوتا ہے. مثال کے طور پر ، اگر اسکور (1–0 ؛ 0–0) ہے تو ، شرط ہار جائے گی ۔ اگر اسکور (1–0 ؛ 0–1)ہے,
شرط جیت جائے گی ۔
9. 9. میچ کا آغاز کون کرے گا؟ گاہک کو پیش گوئی کرنی چاہیے کہ کون سی ٹیم اس سے لات مارے گیمیچ شروع کرنے کے لئے مرکز کا نشان ۔
10. 10. پہلی تبدیلی۔ٹیم. گاہک کو پیش گوئی کرنی چاہیے کہ کون سی ٹیم سب سے پہلے بنائے گی ۔ ایک متبادل. کیا دونوں ٹیموں کو ایک ہی وقت میں متبادل بنانا چاہئے (میچ کے مطابقریکارڈ) ، شرط 1 کے امکانات پر طے کی جائے گی.
11. 11. پہلا متبادل۔ گاہک کو پیش گوئی کرنی چاہیے کہ پہلا متبادل کب بنایا جائے گا: 1stنصف ، نصف وقت ، یا 2nd نصف. اگر کسی میچ میں کوئی متبادل نہیں ہے تو ، شرطیں مشکلات پر طے ہوجائیں گی1 کا.
12. 12. جرمانہ دیا گیا۔ہاں/نہیں۔ گاہک کو پیش گوئی کرنی چاہیے کہ آیا پینلٹی کک ہوگیایک میچ میں دیا گیا.
13. 13. بھیجنا۔ہاں/نہیں۔ گاہک کو پیش گوئی کرنی چاہئے کہ آیا کسی بھی کھلاڑی کو اس دوران باہر بھیج دیا جائے گامیچ. صرف آؤٹ فیلڈ کھلاڑیوں اور گول کیپرز کی برطرفیوں کا شمار ہوگا ۔
14. 14. پہلی بکنگ۔ گاہک کو پیش گوئی کرنی چاہیے کہ کون سی ٹیم بکنگ حاصل کرنے والی پہلی ٹیم ہوگی ۔ (پیلا کارڈ) کیا دونوں ٹیموں کے کھلاڑیوں کو ایک ہی وقت میں بکنگ ملنی چاہئے (کے مطابقمیچ ریکارڈ), شرط 1 کے امکانات پر طے کر رہے ہیں.
15. 15. آخری بکنگ. گاہک کو پیش گوئی کرنی چاہیے کہ کون سی ٹیم بکنگ حاصل کرنے والی آخری ٹیم ہوگی ۔ (پیلا کارڈ) ایک دوسری بکنگ جس کے نتیجے میں ایک کھلاڑی کو برطرف کیا جائے گا شمار نہیں کرے گا. چاہئےدونوں ٹیموں کے کھلاڑی ایک ہی وقت میں بکنگ وصول کرتے ہیں (میچ ریکارڈ کے مطابق),شرطیں 1 کے امکانات پر طے کی جاتی ہیں ۔

16. 16. معذور. مین مارکیٹوں میں معذوروں کے ساتھ ساتھ ، بک میکر کس ٹیم پر شرط لگاتا ہےایک مختلف معذور کے ساتھ جیت جائے گا. مثال کے طور پر ،
اگر حتمی اسکور 2:1 (باقاعدہ وقت) ہے: شرط
"معذور [0:1] W2" ہار جاتا ہے ، کیونکہ معذور لاگو ہونے کے بعد ، سکور بن جاتا ہے2:2.
شرط "معذور [0: 1] X" جیتتا ہے ، کیونکہ معذور لاگو ہونے کے بعد ، سکور2:2 بن جاتا ہے.
شرط "معذور [1: 0] W1" جیتتا ہے ، کیونکہ معذور لاگو ہونے کے بعد,اسکور 3:1 ہو جاتا ہے.
17. 17. ٹیمیں ، میچ اپس۔ کسٹمر کو پیش گوئی کرنی چاہئے کہ نامزد ٹیموں میں سے کون زیادہ اسکور کرے گااہداف یا زیادہ پوائنٹس حاصل کریں ۔
18. 18. کھلاڑی کل (انفرادی کل) (باسکٹ بال ، والی بال) ۔ گاہک کو ایک پیش گوئی کرنی چاہئےکھلاڑی کی انفرادی کل کچھ اعدادوشمار کے مطابق ، جیسے پوائنٹس ، ری باؤنڈز ، معاونت وغیرہ ۔ سبکھلاڑیوں کے مجموعی طور پر شرط میں اوور ٹائم یا گولڈن سیٹ شامل ہیں ۔ اگر ٹیم کا کوئی رکن لینے میں ناکام رہتا ہےایک میچ میں حصہ ، ان پر شرط 1 کے امکانات پر طے کی جائے گی.
19. 19. کھلاڑی کل (انفرادی کل) (ہینڈ بال ، فٹسل ، فیلڈ ہاکی) ۔ گاہک کو ایک پیش گوئی کرنی چاہئےگولز کی تعداد کے لحاظ سے کھلاڑی کا انفرادی مجموعی ۔ کھلاڑیوں کے مجموعی طور پر تمام شرطیں قبول کی جاتی ہیںباقاعدہ وقت. اگر ٹیم کا کوئی رکن میچ میں حصہ لینے میں ناکام رہتا ہے تو ، ان پر شرط لگائی جائے گی1 کے امکانات پر آباد.
20. 20. سب سے پہلے ہونے کے لئے. مثال:"سب سے پہلے ہونا۔پیلا کارڈ یا مقصد" ۔ گاہک کو چاہئےپیش گوئی کریں کہ میچ میں پہلے کیا ہوگا: پیلا کارڈ دکھایا جائے گا یا گول کیا جائے گا ۔ اگر کوئی پیلے رنگ کے کارڈ نہیں ہیں اور میچ میں کوئی گول نہیں ہے تو ، شرط 1 کے امکانات پر طے کی جاتی ہے ۔
21. 21. ایک کھلاڑی دو گول (بریکٹ) اسکور کرتا ہے / ایک کھلاڑی ہیٹ ٹرک اسکور کرتا ہے/ایک کھلاڑی چار گول اسکور کرتا ہے(پوکر) گاہک کو پیش گوئی کرنی چاہیے کہ آیا ایک فٹ بال کھلاڑی بالکل دو گول کرے گا(بریس) ، بالکل تین گول (ہیٹ ٹرک) ، یا بالکل چار گول (پوکر) ۔ کوئی اپنا مقصد شمار نہیں کرے گا.
22. 22. پیلا / سرخ کارڈ حاصل کرنے کے لئے کھلاڑی. گاہک کو پیش گوئی کرنی چاہیے کہ آیا ریفری ایک دکھائے گاکسی خاص کھلاڑی کو پیلا یا سرخ کارڈ ۔ کوئی پیلے رنگ یا سرخ کارڈ شمار نہیں کرے گا جب تک کہ یہ ایکآؤٹ فیلڈ پلیئر یا گول کیپر ۔ اگر کوئی کھلاڑی ابتدائی 11 میں شامل نہیں ہے تو ، اس کھلاڑی پر شرط لگائیں1 کے امکانات پر حل کیا جائے گا.
23. 23. سرکاری اضافی وقت کل. گاہک کو پیش گوئی کرنی چاہیے کہ آیا منٹوں کی تعدادہر نصف میں روکنے کا وقت حوالہ نمبر سے زیادہ یا کم ہو جائے گا کے طور پر شامل.
24. 24. پیچھے سے آئیں اور جیتیں (باقاعدہ وقت بشمول اضافی وقت) ۔ ایک ٹیم کو سمجھا جاتا ہےاگر وہ میچ کے دوران پیچھے رہ گئے تھے تو پیچھے سے آئے ہیں ، لیکن پھر جیت گئے ہیں ۔ ایک ہونا چاہئےمیچ ڈرا میں ختم ہوتا ہے ، شرط "پیچھے سے آو اور جیت – ہاں" ہار جاتی ہے ۔
25. 25. یا تو ٹیم قیادت لینے اور شکست سے بچنے کے لئے نہیں. ایسی مارکیٹ جیت پر شرط لگاتا ہے اگر کوئی ٹیمشکست سے بچتا ہے (یعنی وہ جیتتے ہیں یا ڈرا کرتے ہیں) بغیر کسی میچ میں برتری حاصل کیے ۔ یا تو ٹیم قیادت لینے اور میچ جیتنے کے لئے نہیں. ایسی مارکیٹ جیت پر شرط لگاتا ہے اگرٹیم ایک میچ میں برتری حاصل کیے بغیر جیت جاتی ہے ۔
26. 26. گول 1 ہیڈر کے ساتھ اسکور کیا. گاہک کو پیش گوئی کرنی چاہئے کہ آیا اس میں پہلا مقصد ہےمیچ ہیڈر سے اسکور کیا جائے گا ۔ اگر کسی میچ میں کوئی گول نہیں ہے ، یا اگر پہلا گول خود ہےگول (یہاں تک کہ اگر یہ ہیڈر کے ساتھ اسکور کیا جاتا ہے) ، شرط "گول 1 ہیڈر کے ساتھ اسکور کیا گیا – نہیں" جیتتا ہے ۔
27. 27. پہلے اسکور کرنا اور میچ جیتنا ۔ گاہک کو پیش گوئی کرنی چاہیے کہ کون سی ٹیم پہلی ہوگی ۔ ایک گول

اسکور کرنے اور میچ جیتنے کے لئے. این ایچ ایل ، کے ایچ ایل ، اور تمام بین الاقوامی ٹورنامنٹ پر شرط ہیں‌باقاعدہ وقت پر قبول کیا. اگر کوئی گول نہیں ہیں تو ، انتخاب پر شرط لگاتا ہے "پہلے اسکور کرنا اور جیتنامیچ۔ہاں " ہار جائے گا ۔

28. 28. کلین شیٹ (شٹ آؤٹ) – ایک ایسا میچ جس میں کم از کم ایک ٹیم ایک بھی گول نہیں مانتی ۔

29. 29. "ٹیم 2 صفر سے جیتنے کے لئے – ہاں". شرط جیت جاتی ہے اگر اسکور 0:1 ، 0:2 ، وغیرہ ہے ۔ شرط " ٹیم 2 سے‌صفر سے جیت – نہیں " جیتتا ہے اگر میچ 0:1 ، 0:2 ، وغیرہ کے علاوہ کسی بھی اسکور کے ساتھ ختم ہوتا ہے ۔

30. 30. جرمانہ اسکور کرنے کے لئے۔ہاں/نہیں. گاہک کو پیش گوئی کرنی چاہیے کہ آیا کوئی ٹیم جرمانہ ادا کرے گی ۔ کک. اگر کسی میچ کے دوران کوئی جرمانہ کک نہیں دیا جاتا ہے تو ، "جرمانہ اسکور کرنے کے لئے – ہاں" اور "کرنے کے لئے" پر شرط لگاتا ہے‌سکور سزا۔نہیں " کھو جائے گا. مثال: "ٹیم 2 جرمانہ اسکور کرنے کے لئے۔ نہیں" شرط جیت جائے گی اگر ایکٹیم 2 کو پینلٹی کک دیا جاتا ہے لیکن وہ پینلٹی اسکور نہیں کرتے ہیں ۔ شرط ہار جائے گی اگر نہیں‌پینلٹی کک دیا جاتا ہے ، یا ٹیم 2 پینلٹی اسکور کرتی ہے (پینلٹی سے ایک گول اسکور کرتی ہے) ۔

31. 31. ٹیم 2 ان کے 1 جرمانہ اسکور کرنے کے لئے – جی ہاں. گاہک کو پیش گوئی کرنی چاہیے کہ آیا ٹیم کرے گیان کو دی جانے والی پہلی پینلٹی کک اسکور کریں ۔ اگر کسی میچ کے دوران کوئی جرمانہ کک نہیں دیا جاتا ہے تو ، شرط لگاتا ہے "ٹیم اپنے 1 جرمانے کو اسکور کرنے کے لئے – ہاں" اور "ٹیم اپنے 1 جرمانے کو اسکور کرنے کے لئے – نہیں" ہو جائے گاکھوئے ہوئے کے طور پر آباد.

32. 32. کھیل کا رن (لیڈ جیت ، لیڈ ڈرا ، لیڈ ہار) ۔ شرط باقاعدہ وقت پر قبول کی جاتی ہے ۔ اضافی وقت بھی شامل ہے. یہ شرط پہلی ٹیم پر طے کی جائے گی جو مجموعہ میں برتری حاصل کرے گیحتمی نتیجہ کے ساتھ ، قطع نظر اس کے کہ درمیان میں کتنی بار سیسہ بدل سکتا ہے ۔

33. 33. "پہلا / آخری میچ گول () سے () منٹ تک" ۔ اضافی وقت شرط کے لئے اکاؤنٹ میں لے جایا جاتا ہے‌تصفیہ کے مقاصد. شرط "10:00 سے 14:59 تک پہلا میچ گول" جیت کے طور پر طے کیا جائے گا اگرپہلا گول اس ٹائم فریم میں کیا جاتا ہے ۔

34. 34. ایک ٹیم کے لیڈ میں وقت یا برابر اسکور کی مدت پر شرط لگاتا ہے ۔ شرط قبول کر رہے ہیں‌باقاعدہ وقت پر (اضافی وقت شامل نہیں) ۔ صرف مکمل منٹ اکاؤنٹ میں لے جایا جاتا ہے‌شرط لگاتے وقت ۔ مثال. آئس ہاکی کے کھیل کے دوران ، 16 ویں منٹ میں ٹیم 1 اسکور ، ٹیم 2 اسکور21 ویں منٹ ، اور ٹیم 1 36 ویں منٹ میں دوبارہ اسکور.اس وقت کی کل رقم جس کے دوران اسکور برابر تھا اس کا حساب لگایا جاتا ہے: پہلا 15 منٹ + 14منٹ (36 ۔ 21) = 29 منٹ.کل وقت ٹیم 1 لیڈ میں خرچ مندرجہ ذیل طریقے سے شمار کیا جاتا ہے: (21 ۔ 16) + (60 ۔ 36)= 4 + 24 = 28 منٹ."19.5 منٹ سے کم کے لئے ڈرا پر ایک شرط."ایک نقصان کے طور پر آباد کیا جائے گا."ٹیم 1 پر 13.5 منٹ سے زیادہ کی برتری حاصل کرنے کی شرط" جیت کے طور پر طے کی جائے گی ۔

35. 35. شرط " درست سکور. کوئی دوسرا سکور". اگر میچ کا اسکور مختلف ہو تو شرط جیت جائے گیپیش کردہ صحیح اسکور کی فہرست سے ۔ بک میکر اپنے پاس صحیح اسکور کی فہرست بنائے گااپنی صوابدید.

36. 36. "کسی بھی گول کیپر کو میچ کے پہلے این منٹ میں گیند کو چھونے کے لئے" اور " دونوں‌گول کیپر میچ کے پہلے N منٹ میں گیند کو چھونے کے لیے " کسی بھی ٹچ کو شامل کریں‌کسی بھی گول کیپر کی طرف سے بنایا گیند کی ، یہاں تک کہ اگر گیند اس وقت کھیل سے باہر تھا وغیرہ. کے لئے‌بیٹنگ کے مقاصد ، کسی بھی گول کیپر کی طرف سے بنایا گیند کے کسی بھی چھونے شمار ، قطع نظر کے‌چاہے وہ لائیو سٹریم میں دکھائے گئے ہوں یا نہیں ۔ اگر وہ لمحہ جب ایک گول کیپر نے چھو لیاگیند کو ندی میں نہیں دکھایا گیا تھا (مثال کے طور پر ، اگر ایک گول کک کی وجہ سے نہیں دکھایا گیا تھاری پلے) ، جب براہ راست سلسلہ دوبارہ شروع ہوا تو گیند کو چھوا گیا سمجھا جاتا ہے ۔

37. "کل پوائنٹس کے بعد لیڈر". کسٹمر کے درمیان صورت حال کی پیشن گوئی کرنی چاہئےپوائنٹس کی مخصوص تعداد کے بعد ٹیمیں اسکور کی گئی ہیں.مثال.
شرط لگائیں "ٹیم 1 10 پوائنٹس کے بعد جیتنے کے لئے".آئیے کئی اختیارات پر غور کریں:
میچ کا اسکور (6:4) ہے ، 10 پوائنٹس بنائے گئے ہیں ، ٹیم 1 لیڈز ، شرط جیت گئی ہے ۔
میچ کا اسکور (3:7) ہے ، 10 پوائنٹس بنائے گئے ہیں ، ٹیم 2 لیڈز ، شرط ہار گئی ہے ۔
میچ کا اسکور (5:5) ہے ، 10 پوائنٹس بنائے گئے ہیں ، ایک ٹائی ہے ، شرط ہار جاتی ہے ۔
38. 'خصوصی 'اور' خصوصی شرط ' قسم کے شرط کے لئے ، اگر کسی واقعہ کا نتیجہ اس میں شامل نہیں تھادستیاب شرطوں کی فہرست, بیٹنگ کے لئے دستیاب نتائج پر رکھی گئی تمام شرطیں کھڑی ہوں گی اورنتائج کے مطابق طے کیا جائے گا ۔
39. اگر کوئی جرمانہ نہیں دیا جاتا ہے تو" ٹیم کو جرمانہ ہاں/نہیں " مارکیٹ کو کھو دیا جائے گاباقاعدہ وقت کے دوران.
40. "گول کیسے اسکور کیا جائے گا" اور "اگلا گول" مارکیٹوں پر شرط لگائی جائے گی اگر گولشرط میں بیان کردہ نمبر رنز نہیں ہے.

15. مثالیں

15.1. سنگل شرط کی مثال

ایونٹ شرط مشکلات

اے سی میلان۔بائرن میونخ 1 2.0

اے سی میلان۔بائرن میونخ ایکس 3.0

اے سی میلان۔بائرن میونخ 2 3.3

آپ میلان کی فتح پر €100 کے داؤ پر شرط لگاتے ہیں ۔

میلان کی فتح پر مشکلات 2.0 ہیں.

اگر میلان جیت جاتا ہے تو ، ادائیگی 100 €200 = 2.0 x ہوگی ۔

خالص فائدہ یہ ہے: €200 (ادائیگی) ۔ €100 (داؤ) = €100 ۔

15.2. جمع کرنے والا شرط کی مثال

ایونٹ شرط مشکلات

ڈائنامو 1 2.1 K-Feyenoord

لیونس ۔ انٹر میلان ایکس 2.9

اولمپیاکوس مانچسٹر یونائیٹڈ 2 2.0

جمع کرنے والے شرط میں شامل انتخاب کی مشکلات ضرب ہیں: 2.0 × 2.1 × 2.9 = 12.18.

اس جمع کرنے والے شرط پر €100 کے داؤ کے ساتھ ، آپ کو €100 × 12.18 = €1218 ملتے ہیں ۔

خالص فائدہ (داؤ کو چھوڑ کر) €1118 ہے ۔

15.3. نظام شرط مثال

سسٹم 3/6 (3 جیتنے والے انتخاب)

سسٹم 3/6 6 انتخاب سے تمام ممکنہ 3 ایونٹ جمع کرنے والے مجموعوں پر شرط ہے ۔ آپ کو لازمی طور پر

کم از کم 3 واقعات کے نتائج کی صحیح پیش گوئی کریں ، بصورت دیگر سسٹم کی شرط ختم ہوجائے گی ۔ چلو کہتے ہیں

آپ نے €60 کے داؤ کے ساتھ 3/6 سسٹم کی شرط لگائی ہے ۔

نتائج مندرجہ ذیل ہیں:

او ایس ایونٹ کے امکانات کا نتیجہ

1 ایونٹ 1 1.6 جیت
2 ایونٹ 2 1.9 نقصان
3 واقعہ 3 1.9 نقصان
4 ایونٹ 4 1.3 جیت
5 ایونٹ 5 1.45 جیت
6 ایونٹ 6 1.85 جیت

مجموعی طور پر 6 انتخاب سے 3 نتائج کے 20 مختلف مجموعے تشکیل دیئے جاسکتے ہیں (یعنی واقعہ 1 +

واقعہ 2 + واقعہ 3 ؛ واقعہ 1 + واقعہ 2 + واقعہ 4 ؛ وغیرہ ۔). ہر مجموعہ ایک جمع کرنے والا شرط بناتا ہے

نظام کے اندر.

ہر مجموعہ کے لئے داؤ کا حساب کرنے کے لئے ، کل داؤ (€60) کی تعداد کی طرف سے تقسیم کیا جاتا ہے

آپ کے 3/6 سسٹم میں مجموعے (20 مجموعے) ۔ 60/20=€3. لہذا ، ہر ایک کے لئے داؤ

آپ کے سسٹم کے اندر جمع کرنے والا شرط €3 ہے ۔

آپ کو ممکنہ 6 سے کم از کم 3 نتائج کی صحیح پیش گوئی کرنے کی ضرورت ہے ۔ آپ نے صحیح طور پر پیش گوئی کی 4

نتائج: ایونٹ 1 ، ایونٹ 4 ، ایونٹ 5 اور ایونٹ 6 کے لئے. جیسا کہ 4 نتائج صحیح طریقے سے پیش گوئی کی گئی تھی ، کسی بھی 3

ان 4 واقعات میں سے ایک جیتنے والا مجموعہ تشکیل دے گا. 4 جیتنے والے جمع کرنے والے ہیں:

At مجموعے جمع کرنے والے مشکلات

I
واقعہ 1 1.6
واقعہ 4 1.3
واقعہ 5 1.45

II
واقعہ 1 1.6
واقعہ 4 1.3

واقعہ 6 1.85

III
واقعہ 4 1.3
واقعہ 5 1.45
واقعہ 6 1.85

IV
واقعہ 1 1.6
واقعہ 5 1.45
واقعہ 6 1.85

ہر امتزاج کی جیت کا حساب لگانے کے لیے ، مشکلات کو داؤ سے ضرب دیں:

جمع کرنے والا €9.05 = €3 x 1.45 x 1.3 x 1.6 :I ۔
جمع کرنے والا €11.54 = €3 x 1.85 x 1.3 x 1.6 :II ۔
جمع کرنے والا €10.46 = €3 x 1.45 x 1.3 x 1.85 :III ۔
جمع کرنے والا €12.88 = €3 x 1.45 x 1.85 x 1.6 :IV ۔

اپنے سسٹم کی شرط پر کل ادائیگی کا حساب لگانے کے لیے ، جیتنے والے تمام مجموعوں کی جیت کو کل کریںنظام:

.I + II + III + IV = 9.05 + 11.54 + 10.46 + 12.88 = €43.93

کل ادائیگی €43.93 ہے ۔

15.4 . ایشیائی معذور سنگل شرط

جب آپ ایشین معذور شرط لگاتے ہیں تو ، ہم بنیادی طور پر دو شرط لگاتے ہیں ۔ مثال کے طور پر ، شرط معذور

(+1.25) دو شرطوں کے امتزاج سے مطابقت رکھتا ہے: معذور (+1) اور معذور (+1.5) ۔ مشکلات

دونوں شرطوں کے لئے ایک جیسے ہیں ۔ ان میں سے ہر ایک شرط پر داؤ کل داؤ کے نصف کے برابر ہے ۔ کے

جیت دونوں شرطوں کی جیت کے مجموعے کے برابر ہوگی ۔ نتائج پر منحصر ہے ، آپ کر سکتے ہیں:

دونوں شرطیں جیتیں ؛ ایک شرط جیتیں جب کہ دوسرا واپس کر دیا جائے ؛ یا دونوں شرطیں کھو دیں ۔

ایشیائی معذور سنگل شرط مثال

واقعہ معذور

ویلیریئل سی ایف +0.75

ریال میڈرڈ ـ0.75

اس مثال میں ، کل داؤ €100 ہوگا ۔

اگر آپ شرط لگاتے ہیں VILLARREAL CF معذور (+0.75) ، مؤثر طریقے سے شرط معذور (+1) اور

معذور (+0.5) رکھے جاتے ہیں ، ہر ایک €50 حصص کے ساتھ.

کچھ ممکنہ نتائج ہیں:

1. میچ اسکور (0:1) – معذور (+0.5) ۔ نقصان ، معذور (+1) – رقم کی واپسی ۔
2. میچ اسکور (1 : 1) ۔ معذور (+0.5) ۔ جیت ، معذور (+1) ۔ جیت ۔
3. میچ اسکور (0: 2) ۔ شرط ہار جاتی ہے ۔

اگر آپ شرط لگاتے ہیں ریال میڈرڈ معذور (−0.75) ، مؤثر طریقے سے شرط معذور (−0.5) اور

معذور (−1) رکھے جاتے ہیں ، ہر ایک €50 حصص کے ساتھ.

کچھ ممکنہ نتائج ہیں:

1. میچ اسکور (0:1) – معذور (−0.5) – جیت ، معذور (−1) – رقم کی واپسی ۔
2. میچ اسکور (1 : 1) ۔ شرط ہار جاتی ہے ۔
3. میچ اسکور (0: 2) ۔ شرط جیت جاتی ہے ۔

15.5. ایشیائی معذور شرط کے حصے کے طور پر accumulator شرط

اگر ایشیائی معذور شرط ایک جمع کرنے والے یا سسٹم شرط کا حصہ ہے تو ، مجموعی تعداد

مجموعہ دوگنا ہے.

ایشیائی معذور ACCUMULATOR شرط مثال

آپ جمع کرنے والے شرط پر €100 لگاتے ہیں جس میں دو ایونٹس ہوتے ہیں ، ہر ایونٹ میں کل 3.25 ہوتے ہیں ۔

دونوں ایونٹس کے نتیجے میں اسکور 30 ہوتا ہے ۔

بنیادی طور پر یہاں چار جمع کرنے والے شرط ہیں ، ہر ایک €25 داؤ کے ساتھ: >3,>3; >3,>3.5; >3.5,>3; >3.5,>3.5

>3.5,>3.5. اس کا مطلب یہ ہے کہ €25 داؤ ایک جمع کرنے والی شرط (>3 ، >3) اور دیگر تمام چیزوں کے لیے واپس کر دیا جاتا ہے

شرطیں ضائع ہو جاتی ہیں ۔

15.6. ایشیائی کل شرط

یہ کل اسکور پر شرط ہے ، جہاں پیش گوئی کی گئی کل 0.25 کا ضرب ہونا ضروری ہے (لیکن 0.5 نہیں) ۔ یہ

شرط کا حساب دو داؤ کے طور پر کیا جاتا ہے جس میں داؤ کل داؤ کے نصف اور مساوی مشکلات کے برابر ہوتا ہے ۔ کے لئے مجموعی طور پر

شرط وہ اقدار ہیں جو آپ کی پیشن گوئی کے 0.5 کے قریب ترین ضرب ہیں ، یعنی ایک کے لیے کل

شرط آپ کی پیشن گوئی + 0.25 ہوگی اور دوسری آپ کی پیشن گوئی −0.25 ہوگی ۔

ایشیائی کل شرط مثال

مثال 1: آپ شرط کی کل (1.75) کو €100 داؤ اور 1.4 کے امکانات کے ساتھ رکھتے ہیں ۔ اس کو حل کرنے کے لئے

شرط لگائیں ، یہ مندرجہ ذیل دو شرطوں میں تقسیم ہے: کل (1.5) کے تحت اور کل (2) کے تحت ۔ داؤ ہے

دونوں شرطوں کے درمیان یکساں طور پر تقسیم (ہر ایک€50) ۔

کچھ ممکنہ نتائج ہیں:

1. میچ اسکور (0:0) یا (1:0) – دونوں شرطیں جیت جاتی ہیں (100 €140 = 1.4 x) ۔
2. میچ اسکور (1:1), (0:2) – مجموعی طور پر (1.5) کم نقصان ؛ مجموعی طور پر (2) کم رقم کی واپسی (€50).
3. میچ اسکور (1 : 2) ۔ دونوں شرطیں کھو گئیں ۔

مثال 2: آپ شرط لگاتے ہیں کل (1.75) €100 داؤ اور 1.4 کے امکانات کے ساتھ ۔ اس شرط کو حل کرنے کے لئے,

یہ مندرجہ ذیل دو شرطوں میں تقسیم ہے: کل (1.5) سے زیادہ اور کل (2) سے زیادہ ۔ داؤ تقسیم کیا گیا ہے

دونوں شرطوں کے درمیان یکساں طور پر (ہر ایک€50) ۔

کچھ ممکنہ نتائج ہیں:

1. میچ اسکور (0:0) یا (0: 1) – شرط ہار جاتی ہے ۔
2. میچ اسکور (1:1), (0:2) – مجموعی طور پر (1.5) زیادہ جیت ؛ مجموعی طور پر (2) حصص کی زیادہ واپسی (.50x1.4+50=70+50=€120).
3. میچ سکور (1:2) – شرط جیت (100x1.4=€140).

15.7. چین شرط کی مثال

شرط پرچی میں چار واقعات شامل ہیں ۔ داؤ €10 ہے ۔

والی بال. جنوبی کوریا (خواتین) ۔ میانمار (خواتین) (13.09 l10:45)

1 جیتنے کے لئے پوائنٹ 15 میں

پہلا کھیل 1.45

والی بال. ایئر فورس (خواتین) ـ بحریہ (خواتین) تیسرا سیٹ (13.09 l09: 45) 30 پوائنٹس 1.62 W1 کے بعد

ٹینس. آئی ٹی ایف K. Onishi / Yonemura-Kato / Hiroko Kuwata (جاپان)

(13.09 l 09:45) کھیل 18 : 40: 40 نمبر 1.36

آئس ہاکی. HC CSKA (ماسکو) - HC Vityaz (Chekhov) (بشمول OT)

(10.10 l 19:00) کل 2 سے 4 1.45 تک

شرط اس ترتیب میں طے کی جاتی ہے جس میں وہ شرط پرچی پر درج ہیں ۔

مثال 1. چین میں تمام شرطیں جیت چکی ہیں ۔

1st شرط جیتتا ہے. یہ اس طرح آباد ہے: 10 €14.50 = 1.45 x;

دوسرا شرط جیتتا ہے. یہ اس طرح آباد ہے: (14.5 – 10) + 10 €20.70 = 16.2 + 4.5 = 1.62 x;

تیسری شرط جیت گئی ۔ یہ اس طرح آباد ہے: (20.7 – 10) + 10 €24.30 = 13.6 + 10.7 = 1.36 x;

چوتھی شرط جیت گئی ۔ یہ اس طرح آباد ہے: (24.3 – 10) + 10 €28.80 = 14.5 + 14.3 = 1.45 x.

کل ادائیگی €28.80 ہے ۔

مثال 2. 3RD ، 1ST اور 4TH شرط جیت لیا ہے.

1st شرط جیتتا ہے. یہ اس طرح آباد ہے: 10 €14.50 = 1.45 x;

دوسری شرط ہار جاتی ہے ۔ یہ اس طرح آباد ہے: (14.5 – 10) = €4.50 (= باقی توازن);

تیسری شرط جیت گئی ۔ یہ اس طرح طے کیا گیا ہے: 4.5 €6.12 = 1.36 x (=باقی توازن);

چوتھی شرط جیت گئی ۔ یہ اس طرح آباد ہے: 6.12 €8.87 = 1.45 x ۔

کل ادائیگی €8.87 ہے ۔

مثال 3. 2ND ، 1ST اور 4TH شرط جیت لیا ہے.

1st شرط جیتتا ہے. یہ اس طرح آباد ہے: 10 €14.50 = 1.45 x;

دوسرا شرط جیتتا ہے. یہ اس طرح آباد ہے: (14.5 – 10) + 10 €20.70 = 16.2 + 4.5 = 1.62 x;

تیسری شرط ہار جاتی ہے ۔ یہ اس طرح آباد ہے: 20.7–10 = €10.70;

چوتھی شرط جیت گئی ۔ یہ اس طرح آباد ہے: (10.7 – 10) + 10 €15.20 = 14.5 + 0.7 = 1.45 x.

کل ادائیگی €15.20 ہے ۔

16. مجموعی طور پر 15 ٹوٹو

16.1. بیچ شرط

بیچ شرط شرط پرچی کا ایک مجموعہ ہے ۔ دوسرے الفاظ میں, بیچ شرط۔کئی شرط پرچی قبول کر رہے ہیں جب ہے ایک وقت میں برتن ایڈیشن میں.

بیچ بیٹنگ ختم ہونے سے 10 منٹ پہلے بند ہوجاتی ہے ۔

بیچ شرط لگانے کا طریقہ

بیچ کی شرط کو صحیح طریقے سے رکھنے کے لیے ، تمام شرط کی سلپس کو مطلوبہ شکل میں بنایا جانا چاہیے:

0.70;1–(1);2–(1);3–(1);4–(1);5–(1);6–(1);7–(1);8–(1);9–(1);10–(1);11–(ایکس) ؛ 12 ـ (ایکس);13–(1);14–(ایکس) ؛ 15 ـ (1)

یہ لائن مندرجہ ذیل پیرامیٹرز کے ساتھ نشان لگا دیا گیا ہے:

0.70–شرط پرچی کی رقم

1 ، 2 ، 3 ، 15 drawing - ڈرائنگ میں کھیلوں کی تعداد

(X,1,2) - نتیجہ کا آپشن ، جس پر آپ شرط لگاتے ہیں ۔

ہر شرط پرچی ایک نئی لائن پر شروع ہونی چاہئے ۔ اسے مندرجہ ذیل طریقے سے پیش کیا جانا چاہئے:

مثال:

0.70;1–(1);2–(1);3–(1);4–(1);5–(1);6–(1);7–(1);8–(1);9–(1);10–(1);11–(ایکس) ؛ 12 ـ (ایکس);13–(1);14–(ایکس) ؛ 15 ـ (1),

0.80;1–(1);2–(1);3–(1);4–(1);5–(1);6–(1);7–(1);8–(1);9–(1);10–(1);11–(1);12–(ایکس);13–(1);14–(ایکس) ؛ 15 ـ (1),

0.70;1–(1);2–(1);3–(1);4–(1);5–(1);6–(1);7–(1);8–(1);9–(1);10–(1);11–(2);12–(1);13–(2);14–(ایکس) ؛ 15 ـ (1),

آپ شرط کی سلپس پہلے سے تیار کر سکتے ہیں ، اور پھر صفحہ پر موجود ٹیکسٹ باکس میں کاپی اور پیسٹ کر سکتے ہیں:

"ٹوٹو 15": بیچ شرط. آپ میدان میں بھی بھر سکتے ہیں ۔

اپنی شرط لگانے کے لیے 'پروسیس بیچ بیٹس' بٹن دبائیں ۔ درج کردہ معلومات پھر ہو گی

توثیق شدہ. اگر آپ تصدیق کرتے ہیں ۔ آپ کے بیچ کی شرط ڈرائنگ میں اپنائی گئی ہے!

آپ اپنے اکاؤنٹ میں اپنے شرط تلاش کر سکتے ہیں ۔ بیٹنگ کی تاریخ۔ٹوٹو

مثال.

آپ اگلی ڈرائنگ پر شرط لگاتے ہیں ۔ اس طرح ، آپ کو صرف 15 (1st جیت) کے 10 کھیلوں میں نتائج کا یقین ہے ۔ میں

تین کھیل آپ 2 ممکنہ نتائج (1x) کی اجازت دیتے ہیں ، جیسا کہ دو آخری۔آپ کو نتائج کا یقین نہیں ہے

(آپ کی پسند-1x2).

اگر آپ اپنی پیشن گوئی کے اختیارات کے تمام ممکنہ مجموعوں میں ایک شرط پرچی بناتے ہیں تو ، تمام شرط میں

پرچی 50.4€دعوی کل رقم کے لئے 72 اختیارات حاصل کریں. (کم از کم شرط = 0.7€) ۔

تاہم ، اگر آپ پھیلاتے ہیں تو آپ کل داؤ کی رقم کو بہت کم کر سکتے ہیں

شرط پرچی (بیچ شرط) کی ایک بڑی تعداد کے درمیان پیش گوئی کے نتائج. آپ کریں گے

اب بھی بڑا جیتنے کا موقع ہے.

آپ کو صرف اپنے شرط کو اس طرح سے منتخب کرنے کی ضرورت ہے ، تاکہ پیش گوئی کے نتائج کے کسی بھی مجموعہ کے ساتھ

کم از کم ایک شرط کم از کم 14 میچوں میں جیت جائے گی ۔ اس صورت میں ، صرف 12 شرط پرچی ہوگی

کافی ہے اور آپ صرف 8.4€ خرچ کریں گے ۔ آپ کی پیشن گوئی کی بنیاد پر ، مندرجہ ذیل بیچ شرط قائم کیا گیا تھا:

1;0.7–(1)–2;(1)–3;(1)–4;(1)–5;(1)–6;(1)–7;(1)–8;(1)–9;(1)–10;(1)–11;(ایکس) ؛ 12 ـ (ایکس);13–(1);14–(ایکس) ؛ 15 ـ (1),

1;0.7–(1)–2;(1)–3;(1)–4;(1)–5;(1)–6;(1)–7;(1)–8;(1)–9;(1)–10;(1)–11;(1)–12;(ایکس);13–(1);14–(ایکس) ؛ 15 ـ (1),

1;0.7–(1)–2;(1)–3;(1)–4;(1)–5;(1)–6;(1)–7;(1)–8;(1)–9;(1)–10;(1)–11;(ایکس);12-(1);13-(X) ؛ 14 - (X) ؛ 15-(1),

1;0.7-(1)-2;(1)-3;(1)-4;(1)-5;(1)-6;(1)-7;(1)-8;(1)-9;(1)-10;(1)-11;(1)-12;(1)-13;(X) ؛ 14 - (X) ؛ 15-(1),

1;0.7–(1)–2;(1)–3;(1)–4;(1)–5;(1)–6;(1)–7;(1)–8;(1)–9;(1)–10;(1)–11;(ایکس);12–(1);13–(1);14–15;(2),

1;0.7-(1)-2;(1)-3;(1)-4;(1)-5;(1)-6;(1)-7;(1)-8;(1)-9;(1)-10;(1)-11;(1)-12;(1)-13;(1)-14;15-(2),

1;0.7-(1)-2;(1)-3;(1)-4;(1)-5;(1)-6;(1)-7;(1)-8;(1)-9;(1)-10;(1)-11;(X) ؛ 12-(X) ؛ 13 - (15);(1)-14;(X-(ایکس),

1;0.7–(1)–2;(1)–3;(1)–4;(1)–5;(1)–6;(1)–7;(1)–8;(1)–9;(1)–10;(1)–11;(1)–12;(ایکس) ؛ 13 ـ (ایکس);14–(1);15–

(ایکس),

,(X);14-(2);15-(2) - 13 ؛ (X)-12 ؛ (X)-11;(1)-10;(1)-9;(1)-8;(1)-7;(1)-6;(1)-5;(1)-4;(1)-3;(1)-2;(1)-1;0.7

,(2)–15;(2)–14;(ایکس)–13;(1)–12;(ایکس) ؛ 13 ـ (1)–11;(1)–10;(1)–9;(1)–8;(1)–7;(1)–6;(1)–5;(1)–4;(1)–3;(1)–2;(1)–1;0.7

,(ایکس)–15;(2)–14;(1)–13;(1)–12;(ایکس)–11;(1)–10;(1)–9;(1)–8;(1)–7;(1)–6;(1)–5;(1)–4;(1)–3;(1)–2;(1)–1;0.7

,(ایکس)–15;(2)–14;(1)–13;(1)–12;(1)–11;(1)–10;(1)–9;(1)–8;(1)–7;(1)–6;(1)–5;(1)–4;(1)–3;(1)–2;(1)–1;0.7

سروس "بیچ بیٹ" ـ استعمال میں آسان اور ان شرکاء کو ٹاٹ کریں جو اپنے کوپن کو منفرد شکل دیتے ہیں

نظام.

TOTO CORRECT سکور بیچ شرط کی مثال

(0:1)-8;(2:1)-7;(1:3)-6;(2:2)-5;(1:3)-4;(1:0)-3;(1:1)-2;(1:2)-1;0.7

ٹوٹو باسکٹ بال بیچ شرط کی مثال

,(1u) - 9 ؛ (1o)-8 ؛ (2o) - 7 ؛ (2o) - 6 ؛ (x) - 5 ؛ (x)-4 ؛ (1o)-3 ؛ (1o)-2 ؛ (1o)-1 ؛ 50

.(1u) - 9 ؛ (1o)-8 ؛ (2o)-7 ؛ (2o)-6 ؛ (x)-5 ؛ (x)-4 ؛ (1o)-3 ؛ (1o)-2 ؛ (1u)-1 ؛ 50

بہتر بیچ شرط خصوصیت

جب آپ 15" TOTO" ، "فٹ بال" یا "Esports FIFA" کے لیے بیچ شرط بناتے ہیں ، تو اب آپ دو یا

ایک ہی میچ کے لئے مزید نتائج.

مثالیں:

,(1X);2-(2);3-(X);4-(1);5-(1);6-(1);7-(2);8-(X);9-(1);10-(1);11-(2);12-(1);13-(1);14-(2);15-(1)-1;100.00

.(1X);2-(12);3-(X);4-(1);5-(1);6-(1);7-(2);8-(X);9-(1);10-(1);11-(2);12-(1);13-(1);14-(2);15-(1)-1;200.00

16.2. عمومی اصطلاحات

ٹوٹو ایک ایسا کھیل ہے جس میں کھلاڑی ہوم جیت ، ڈرا ، دور جیت ، یا کسی کے حتمی صحیح اسکور پر شرط لگاتے ہیں

پہلے سے طے شدہ میچوں کی تعداد ۔ 1xBet ایک Toto پول میں تمام شرط جمع کرتا ہے (مالیاتی رقم); جس کے لئے

کھلاڑیوں کو میچوں کے آغاز سے پہلے شراکت. تمام میچز ختم ہونے کے بعد 1xBet.com

ان قوانین کے مطابق تمام جیتنے والے کھلاڑیوں کے درمیان ٹوٹو پرائز پول تقسیم کرتا ہے ۔

ٹوٹو پلیئر وہ شخص ہوتا ہے جس نے ٹوٹو پول میں شرائط و ضوابط کے تحت شرط لگائی ہو ۔

ٹوٹو قواعد. کھلاڑی کی عمر 18 سال سے زیادہ ہونی چاہیے ۔

ایونٹ ایک کھیلوں کا ایونٹ ہے ، ایک میچ ۔

نتیجہ ایک کھیل ایونٹ کا ممکنہ نتیجہ ہے ، جو شرط کی جگہ کے لئے ٹوٹو کے منتظمین کی طرف سے پیش کیا جاتا ہے.

ٹوٹو بیٹ پرچی۔نتائج کے اختیارات کے ساتھ 15 واقعات کی ایک فہرست ۔ ایک گاہک تمام کے لئے نتائج کا انتخاب کرتا ہے

واقعات اور مقامات ایک شرط. شرط" گھر جیت "" 1 "کے طور پر نامزد کیا جاتا ہے ؛ شرط "دور جیت" ہے

"2" کے طور پر نامزد ؛ شرط "ڈرا" "X"کے طور پر نامزد کیا جاتا ہے. ایک bettor پر accumulator نتائج منتخب کر سکتے ہیں

ہر واقعہ. اس صورت میں شرط ورژن کی مقدار میں اضافہ ہوتا ہے (اور کم سے کم داؤاسی طرح).

ٹوٹو بیٹ ایونٹ کے نتائج کا ایک مجموعہ ہے (آنے والے ٹوٹو کے ہر میچ کے لئے ایک) جس پر ایک

مقابلہ شرط؛ اور اس رقم کی رقم بھی.

ایک کھلاڑی شرط جیتتا ہے اگر وہ 9 واقعات یا اس سے زیادہ کے نتائج کی صحیح پیش گوئی کرتا ہے ، اور اگر وہ اندازہ لگاتا ہے تو ہار جاتا ہے

9 واقعات سے کم.

اگر کوئی کھلاڑی ہار جائے تو اس کی شرط ختم ہو جاتی ہے ۔ اگر کوئی کھلاڑی جیت جاتا ہے ، تو اس کی شرط شرط میں شامل ہے

انعام کی رقم سے اس کے جزو کے طور پر ادائیگی ۔

بیٹنگ پول۔ایک مالیاتی رقم ، ٹوٹو کے آنے والے ڈرائنگ کے لئے شرط کی شکل میں موصول ہوئی ہے.

انعام کی رقم۔پول کا ایک حصہ ، جیت کی ادائیگی کے لئے استعمال کیا جاتا ہے.

16.3. انعام فنڈ کی تقسیم کی طرف سے

زمرہ جات

15 صحیح طریقے سے پیش گوئی ۔ انعام فنڈ کے 10٪.
14 صحیح طریقے سے پیش گوئی ۔ انعام فنڈ کے 10٪.
13 صحیح طریقے سے پیش گوئی ۔ انعام فنڈ کے 10٪.

12 صحیح طریقے سے پیش گوئی ۔ انعام فنڈ کے 10٪.
11 صحیح طریقے سے پیش گوئی ۔ انعام فنڈ کے 10٪.
10 صحیح طریقے سے پیش گوئی ۔ انعام فنڈ کے 18٪.
9 صحیح طریقے سے پیش گوئی ۔ انعام فنڈ کے 32٪.

انعام کی رقم جیتنے والی شرطوں میں تقسیم کی جاتی ہے ، جو اس کی جگہ کے مطابق ہر شرط کا مجموعہ ہے ۔

تقسیم.

جیک پاٹ۔ایک اضافی جیت شرطوں کے درمیان تقسیم کیا گیا ہے جو ان شرطوں کا مجموعہ ہے ۔

یہ ٹوٹو کی پچھلی ڈرائنگ پر مبنی ہے ، جس میں ایک یا کئی جیتنے والے پرس کو قرعہ اندازی نہیں کی گئی تھی ۔ ,

یعنی جب بہترین شرط صحیح طریقے سے کم سے کم پیش گوئی کی جاتی ہے 14 (13, 12, 11, 10, 9) واقعات.

جیک پاٹ انعام کو قرعہ اندازی نہیں کی جاتی ہے اور ہر اگلی ڈرائنگ کے لئے اس وقت تک بڑھ جاتا ہے جب تک کہ شرط لگانے والوں میں سے کسی کا اندازہ نہ ہو ۔

تمام واقعات کے نتائج.

بیٹنگ کمپنی کو اپنے مالیاتی فنڈز کے ذریعے جیک پاٹ کو وسعت دینے کا حق ہے ۔

16.4. عمومی دفعات

1. Parimutuel بیٹنگ کے تمام واقعات پر شرط باقاعدہ کھیل کے وقت کے لئے قبول کر رہے ہیں جب تکدوسری صورت میں مخصوص.
2. ابتدائی میچ شروع ہونے تک شرط قبول کی جاتی ہے لیکن اس میں باطل میچ شامل نہیں ہیں ۔ کا آغازیہ مسئلہ میچ کا اصل آغاز ہے ، جو اس مسئلے میں شروع ہونے والا پہلا تھا ؛ اس پرمیچوں کو باطل تسلیم کیا جاتا ہے ، اس کو مدنظر نہیں رکھا جاتا ہے ۔ تاریخ اور وقتایونٹ کا آغاز ، کھیلوں میں دیا گیا ، معلوماتی کردار کا ہے ۔ ایک غلط واقعہ کا وقت نہیں ہےشرط منسوخ کرنے کی بنیاد ۔
3. ایک میچ ٹوٹو بیٹنگ میں نامکمل سمجھا جاتا ہے اگر اس کے مطابق باطل ہےبیٹنگ کمپنی کے قواعد 1xbet.
4. اگر میچ کی فہرست میں سے کسی بھی ایونٹ کو منسوخ سمجھا جاتا ہے تو ، اس طرح کے ایونٹ کے تمام نتائججیت کے طور پر سمجھا جاتا ہے.
5. واقعات نامکمل ہونے کی صورت میں جیک پاٹ کی تقسیم:
    1. ایونٹ منسوخ کرنے کے لئے سمجھا جاتا ہے۔جیک پاٹ کا 35 ٪ ادا کیا جاتا ہے;
    2. واقعات کو منسوخ کرنے کے لئے سمجھا جاتا ہے – جیک پاٹ کا 25 ٪ ادا کیا جاتا ہے;
    3. واقعات کو منسوخ کرنے کے لئے سمجھا جاتا ہے – 10 ٪ جیک پاٹ ادا کیا جاتا ہے;
    4. واقعات کو منسوخ کرنے کے لئے سمجھا جاتا ہے – 5 ٪ جیک پاٹ ادا کیا جاتا ہے.
6. اگر 5 یا اس سے زیادہ واقعات کو منسوخ سمجھا جاتا ہے تو ، اس میچ کی فہرست کو منسوخ سمجھا جاتا ہے اورتمام شرطیں واپس کردی گئیں ۔ ٹوٹو کی انتظامیہ میں جیک پاٹ کا ایک حصہ استعمال کرنے کا حق محفوظ ہےشرط جیتنے کے لئے مشکلات بنانے کے لئے 1,05 فی 1€سے کم نہیں.

7. اگر میچ کی فہرست سے 3 ایونٹس منسوخ سمجھے جائیں تو "9 درست نتائج"کا زمرہادا نہیں کیا جاتا ہے.
اس معاملے میں "10 درست نتائج" کے زمرے میں انعام فنڈ کا 40 ٪ ہوگا,
زمرہ "11 صحیح نتائج" میں صفحات۔20%,
زمرہ "12 صحیح نتائج" میں صفحات۔15%,
زمرہ جات 13 اور 14 درست نتائج۔10% ہر ایک,
"15 درست نتائج" کی قسم ۔ 5٪.
8. اگر میچ لسٹ کے 4 ایونٹس منسوخ سمجھے جائیں تو 9 اور 10 کے زمرے درست ہیںنتائج ادا نہیں کیے جاتے ہیں.
اس صورت میں "11 درست نتائج" کے زمرے میں انعام فنڈ کا 45 فیصد ہوگا,
زمرہ "12 صحیح نتائج" میں صفحات۔25%,
زمرہ "13 صحیح نتائج" میں صفحات۔15%,
زمرہ "14 صحیح نتائج" میں صفحات۔10%,
زمرہ" 15 درست نتائج " ۔ 5% ۔
9. اگر واقعات کے آغاز سے پہلے ، کمپنی کسی بھی واقعہ کی منسوخی کے بارے میں معلومات ہےفہرست سے ، یا اگر کسی بھی واقعات کو فہرست میں غلط طریقے سے شیڈول کیا گیا تھا (غلط ناممخالفین ، غلط گھر/دور ٹیم) ، کے ساتھ ساتھ طاقت majeure کے معاملے میں ، تکنیکی سمیتناکامیاں جو تمام دلچسپی رکھنے والے افراد کو مکمل طور پر قرعہ اندازی پر شرط لگانے سے روک سکتی ہیں ، کمپنیفہرست کو باطل سمجھنے ، تمام شرطوں کو منسوخ کرنے اور دوبارہ تعمیر کرنے کا ایک آپشن (لیکن ذمہ داری نہیں) ہےفہرست اس کی بنیاد پر منسوخ کیا جا رہا ہے.

16.5. ٹوٹو شرط لگانے کا طریقہ

شرط لگانے کے لیے ضروری ہے کہ 15 میچوں میں سے ہر ایک کے لیے ایک یا کئی نتائج کا انتخاب کیا جائے ۔ شرط پرچی.

کرنسی کے تبادلے کی شرح کے لحاظ سے کم سے کم اور زیادہ سے زیادہ داؤ مختلف ہوسکتا ہے ۔

1. اگر آپ متعدد شرط لگانے کا ارادہ رکھتے ہیں تو ، آپ انہیں ایک ٹکٹ میں منتخب کرسکتے ہیں اور 2 یا 3 نتائج کو نشان زد کرسکتے ہیں ۔ ایک ہی وقت میں 15 ایونٹس کے ایک یا کئی میچوں میں ؛ اس طرح شرط کی کل تعداد اوراس شرط پرچی کے بارے میں کم سے کم داؤ اسی طرح دوگنا ، تین گنا اور اسی طرح ہے. کلشرط پرچی کے اندر داؤ اس ٹکٹ میں یکساں طور پر بہترین میں تقسیم کیا جاتا ہے ۔
2. اگر ایک ٹکٹ میں کئی شرطیں ہیں ، تو جیتنے والے شرطوں کا حساب لگایا جاتا ہے جو کہ ہےہر شرط کا حصہ ۔
3. ٹوٹلائزر کا پہلا میچ شروع ہونے تک شرط قبول کی جاتی ہے ۔ پہلے میچ کے بعد رکھی گئی کوئی بھی شرطٹوٹو میں شروع ہو گیا ہے ، منسوخ کر دیا جائے گا.
4. بیچ شرط. یہ فنکشن آپ کو ٹوٹو پر کئی بے ترتیب دائو لگانے کی اجازت دیتا ہے ۔ ایسا کرنے کے لئے آپایک شرط پرچی فی رقم کی وضاحت کرنا چاہئے اور بٹن دبائیں "بیچ شرط لگانے کے لئے". یہ ہو جائے گاآپ نے خود بخود اشارہ کیا ہے کے طور پر بہت سے شرط بنا دیا. آپ سیکشن میں شرط لگا سکتے ہیں"بیٹس ہسٹری" ۔ ٹوٹو ۔

جب شرطوں کو مزید قبول نہیں کیا جاتا ہے تو ، شرطوں کے بارے میں تمام معلومات جو بنائی گئی ہیں اور سب کچھ ۔

اعدادوشمار کو "نتائج" پر لے جایا جاتا ہے اور جائزہ لینے کے لئے دستیاب ہوتا ہے ۔

16.6. جیک پاٹ ادائیگی

انتظامیہ پاسپورٹ ڈیٹا اور بینک اکاؤنٹ کی تفصیلات کی تصدیق کے بعد جیک پاٹ ادائیگی کی جاتی ہے ۔ کے اکاؤنٹ ہولڈر کا نام فراہم کردہ شناختی ڈیٹا پر نام سے مماثل ہونا چاہیے ۔ انتظامیہ رسید کے بعد 30 کیلنڈر دنوں کے بعد بینک اکاؤنٹ میں جیت منتقل کرنے پر اتفاق کرتا ہے,

ادائیگی کے لئے تمام ضروری دستاویزات کا معائنہ اور رجسٹریشن ۔ جیک پاٹ کی ادائیگی ہدایت کی جاتی ہے موجودہ قومی قانون سازی اور قواعد و ضوابط کی طرف سے ادائیگی کے وقت طاقت کو کنٹرول کرنا.

16.7. متنازعہ مقدمات

عام اور متنازعہ معاملات کو حل کرتے ہوئے ، بیٹنگ کمپنی کے قواعد کی اشیاء پر لاگو ہوتا ہے

بیٹنگ کمپنی "1xbet" جو مناسب ہیں اور Toto کے قوانین کی خلاف ورزی نہیں کرتے.

17. ٹوٹو "درست اسکور"

ٹوٹو "درست اسکور" ۔ ایک کھلاڑی کو میچوں کے نتائج پر شرط لگانے کی ضرورت ہوتی ہے ۔

ٹوٹو ٹکٹ میں 8 میچ ہوتے ہیں جن میں سے ہر میچ کا اسکور ہوتا ہے ۔ کھلاڑی کو پیش گوئی کرنے کی ضرورت ہوگی

شرط جیتنے کے لیے 2 یا اس سے زیادہ میچوں میں نتائج صحیح طریقے سے ۔

شرط لگانے کے ل you ، آپ کو شرط پرچی پر ہر میچ کے لئے ایک اسکور منتخب کرنے کی ضرورت ہے ۔ جمع کرنے والے شرط کے لئے,

آپ ہر میچ میں 2 یا اس سے زیادہ اسکور منتخب کرسکتے ہیں ۔ اس طرح شرط کی کل تعداد اور

شرط کا حصہ اسی طرح دوگنا ، تین گنا وغیرہ ہے.

انعام حاصل کرنے کے لئے کھلاڑی کو 2 یا اس سے زیادہ میچوں میں نتائج کی صحیح پیش گوئی کرنے کی ضرورت ہوگی ۔

ٹوٹو پول کا 95 فیصد کامیاب کھلاڑیوں کے درمیان تقسیم کیا جاتا ہے ۔

اگر تمام میچ کھیلے جاتے ہیں (کوئی باطل میچ نہیں) تو ٹوٹو پرائز پول کو 7* جیتنے میں تقسیم کیا جاتا ہے

اگلے ٹوٹو گیم کے جیک پاٹ کے زمرے**:
پہلا جیتنے والا زمرہ۔ٹوٹو پرائز پول سے 5 ٪ ، (8 اسکور کی پیش گوئی کی گئی);
دوسرا جیتنے والا زمرہ۔ٹوٹو پرائز پول سے 5 ٪ ، (7 سے زیادہ اسکور کی پیش گوئی کی گئی);
تیسرا جیتنے والا زمرہ۔ٹوٹو پرائز پول سے 7.5% ، (6 سے زیادہ اسکور کی پیش گوئی کی گئی);
چوتھا جیتنے والا زمرہ۔ٹوٹو پرائز پول سے 10% ، (5 سے زیادہ اسکور کی پیش گوئی);
5 واں جیتنے والا زمرہ۔ٹوٹو پرائز پول سے 12.5% ، (4 سے زیادہ اسکور کی پیش گوئی کی گئی);
6 واں جیتنے والا زمرہ۔ٹوٹو پرائز پول سے 20% ، (3 سے زیادہ اسکور کی پیش گوئی کی گئی);
7th جیتنے کی قسم۔ٹوٹو انعام پول سے 35 ٪ ، (2 سے زائد اسکور کی پیش گوئی کی);

* ۔ اگر 1 یا 2 باطل میچ ہیں تو ، ٹوٹو پرائز پول کو اصول کے مطابق تقسیم کیا جاتا ہے "جیک پاٹ کی تقسیم جہاں 1 یامزید میچز باطل ہیں۔"
** ۔ اگر پہلی جیتنے والے زمرے میں کوئی فاتح شرط نہیں ہے ۔ جیتنے والے زمروں سے ٹوٹو پرائز پول کی تقسیم جس میں کوئی جیت نہیں ہےشرط لگاتا ہے.

اگر میچ لسٹ سے کسی بھی ایونٹ کو منسوخ سمجھا جاتا ہے تو ، اس طرح کے ایونٹ کے تمام نتائج یہ ہیں:

کھوئے ہوئے سمجھا جاتا ہے ۔ صحیح طریقے سے پیش گوئی کی مختلف حالتوں کی کم از کم تعداد تبدیل نہیں کی گئی ہے ، 2 واقعاتاندازہ لگایا جانا چاہئے.

(میچ کو ناکام سمجھا جاتا ہے ، اگر میچ کا آغاز آخری تاریخ سے بعد میں ملتوی کیا جائے

ٹوٹو درست اسکور شرط پرچی میں میچ کریں ۔)

جیک پاٹ 8 یا 7 درست اسکور کی کامیابی سے پیش گوئی کرنے والے شرطوں میں تقسیم کیا جاتا ہے ، کے مطابق

ان کا سائز. داؤ جتنا بڑا ہوگا ، انعام اتنا ہی بڑا ہوگا ۔

اگر کوئی بھی کامیابی سے 8 یا 7 درست اسکور کی پیش گوئی نہیں کرتا ہے تو جیک پاٹ نہیں جیتا جاتا ہے ۔

تمام شرطیں ، تمام 8 میچوں میں کامیابی کے ساتھ اسکور کی پیش گوئی کرنا جیک پاٹ کا 95 ٪ حصہ ہے ۔ باقی 5%

جیک پاٹ کی کامیابی 7 اسکور کی پیشن گوئی شرط کے درمیان تقسیم کیا جاتا ہے.

جیک پاٹ کی تقسیم جہاں 1 یا اس سے زیادہ میچ باطل ہیں ۔ :

1 باطل میچ – جیک پاٹ کا 25 ٪ تقسیم کیا جاتا ہے (7 کامیابی کے ساتھ صحیح اسکور کی پیش گوئی کی گئی ہے);
2 باطل میچز – جیک پاٹ ادا نہیں کیا جاتا ہے اور فنڈ کو اگلے ٹوٹو گیم میں لے جایا جاتا ہے ۔

1 باطل میچ کی صورت میں ٹوٹو پرائز پول کی تقسیم:

7 اسکور۔5 ٪ ، 6 اسکور۔5 ٪ ، 5 اسکور۔7.5%,
4 اسکور۔10 ٪ ، 3 اسکور – 12.5 ٪ ، 2 اسکور – 55 ٪ ۔

2 باطل میچوں کی صورت میں ٹوٹو پرائز پول کی تقسیم:

6 اسکور۔5٪ ، 5 اسکور۔5 ٪ ، 4 اسکور۔7.5%,
3 اسکور۔10 ٪ ، 2 اسکور – 67.5 ٪ ۔

اگر 3 یا اس سے زیادہ باطل میچ ہیں ، تو تمام شرطیں باطل ہوں گی اور داؤ کھلاڑیوں کو واپس کر دیا جائے گا ۔

17.1. شرط لگانے کا طریقہ ٹوٹو "درست اسکور

صفحہ "ٹوٹو" پر جائیں ۔ "ٹوٹو درست اسکور"پر کلک کریں ۔

8 واقعات کی شرط پرچی کھل جائے گی ۔

ایونٹ کے قریب "منتخب کریں"پر کلک کریں ۔ آپ جس میچ سکور کو منتخب کرنا چاہتے ہیں اس کے قریب چیک مارکس رکھیں ۔ کرنے کے لئے

تمام چیک مارکس کو ہٹا دیں "سب کو ہٹا دیں"پر کلک کریں ۔

آپ نتائج کے ل several کئی اختیارات منتخب کرسکتے ہیں:

a. 1st ٹیم جیت

بی 2nd-2 ٹیم جیت

سی ایکس ڈرا

d. >2,5-مجموعی طور پر 2,5 سے زیادہ

e. f. X اور > 2,5–اسکور منتخب کیا جائے گا جہاں قرعہ اندازی اور مجموعی طور پر 2,5 سے زیادہ اشارہ کیا گیا ہے ۔

منتخب میچ اسکور کالم "منتخب کریں"میں ظاہر ہوگا

لائن میں " رقم " وہ رقم درج کریں جس پر آپ شرط لگانا چاہتے ہیں ۔

"شرط لگائیں"پر کلک کریں ۔

ٹوٹو ٹکٹ شرط کی تاریخ میں دکھایا جائے گا ، ٹیب "ٹوٹو درست اسکور" ۔

18. ٹوٹیلیزٹر فٹ بال۔ٹوٹو

18.1. عمومی دفعات

1. 1xbet بیٹنگ کمپنی قوانین کے مطابق ٹوٹو فٹ بال پر شرط قبول کرتی ہے.
2. 2. TOTO totalizator - خصوصی پول گیم ہے جہاں آپ کو 14 ایونٹس پر شرط لگانے کی ضرورت ہےمیچ کی فہرست. شرط جیت جائے گی اگر کم از کم 9 نتائج کی صحیح پیش گوئی کی جائے ۔
3. 3. شرط 18 سال سے زیادہ عمر کے افراد سے قبول کی جاتی ہے ۔ ایک کلائنٹ اس کی خلاف ورزی کے لئے ذمہ دار ہےپیراگراف.
4. 4. شرط ان افراد سے قبول کی جاتی ہے جو بیٹنگ کے ذریعہ تجویز کردہ قواعد سے اتفاق کرتے ہیں ۔ کمپنی. شرط لگانے والے کے ذریعہ رکھی گئی شرط موجودہ قواعد کی غیر مشروط قبولیت کا کام کرتی ہے ۔

18.2. ٹوٹو فٹ بال شرط

1. ہر میچ میں 3 نتائج ہوسکتے ہیں: شرط" ہوم جیت "کو" 1 "کے طور پر نامزد کیا گیا ہے ۔ شرط" دورجیت" کو "2" کے طور پر نامزد کیا گیا ہے ۔ شرط "ڈرا" کو "X"کے طور پر نامزد کیا گیا ہے ۔
2. ٹوٹو فٹ بال شرط ایونٹ کے نتائج کا ایک مجموعہ ہے (آنے والے ٹوٹو کے ہر میچ کے لئے ایک)جس پر ایک مدمقابل شرط لگاتا ہے ؛ اور اس رقم کی رقم بھی ۔
3. ایک شرط لگانے والا ہر میچ میں ایک سے تین ممکنہ نتائج کا انتخاب کرسکتا ہے ، اس کے علاوہ ہر شرط یہ ہےادا کیا اور الگ الگ آباد. شرط لگا کر شرط کی کل تعداد (مختلف حالتوں) اور کلرقم دکھائی گئی ہے ۔ ہر ایک قسم پر شرط کی رقم پر شرط کی کل رقم تقسیم کرکے طے کی جاتی ہے ۔ متغیرات کی تعداد.
4. تمام ٹوٹو شرطوں کو سیکشن میں چیک کیا جاسکتا ہے ٹوٹلائزر ۔ ٹوٹو۔فٹ بال ۔ شرط پرچی فہرست.

18.3. ٹوٹو فٹ بال کا حساب

1. تمام میچز مکمل ہونے کے بعد آپ ٹوٹو بیٹ پرچی میں ہر ایونٹ کا نتیجہ دیکھ سکتے ہیں ۔ شرطفٹ بال میچوں پر باقاعدگی سے وقت پر قبول کیا جاتا ہے (اضافی وقت سمیت) اس طرح کے شرط کے علاوہ"کوالیفائی کرنے کے لئے" یا "فاتح" کے طور پر ، جہاں دو ٹیموں کے نتائج پر شرط قبول کی جاتی ہے. کےپہلے ہاف ٹائم کا اضافی وقت 45 واں منٹ ہے ۔ دوسرے ہاف ٹائم کا اضافی وقت 90 واں منٹ ہے ۔ اگر کوئی میچ 90 منٹ کھیلنے سے پہلے چھوڑ دیا جاتا ہے یا تمام ملتوی کردیا جاتا ہے ۔ اس میچ پر شرط باطل ہیں ، ان مارکیٹوں کے علاوہ جو غیر مشروط طور پر ہیںپرعزم۔
2. ایک میچ کو باطل سمجھا جاتا ہے اگر اسے روک دیا گیا/ملتوی/تاخیر ہوئی یا اگر اس سے پہلے شروع ہواموجودہ ٹوٹو گیم کے دائو کا اختتامی وقت ۔ ایک میچ کے تمام نتائج نامکمل ہیںکامیاب سمجھا جاتا ہے.
3. اگر 4 یا اس سے زیادہ میچ نامکمل ہیں ، تو اس ڈرائنگ بیٹنگ کو غلط سمجھا جاتا ہے اورتمام شرطیں قابل واپسی ہیں اور مشکلات "1"کے برابر ہیں ۔

18.4. انعام فنڈ کی تقسیم

1. بیٹنگ پول۔ایک مالیاتی رقم ، TotoFootball کے آنے والے ڈرائنگ کے لئے شرط کی شکل میں موصول.
2. انعام کی رقم۔پول کا ایک حصہ (90٪) ، جیت کی ادائیگی کے لئے استعمال کیا جاتا ہے.
3. زمرے کے لحاظ سے انعام فنڈ کی تقسیم:
   - پہلا جیتنے والا زمرہ۔ٹوٹو پرائز پول سے 10% ، (14 اسکور کی پیش گوئی);
   - دوسرا جیتنے والا زمرہ۔ٹوٹو پرائز پول سے 10 ٪ ، (14 اور 13 اسکور کی پیش گوئی کی گئی);
   - تیسرا جیتنے والا زمرہ۔ٹوٹو پرائز پول سے 10 ٪ ، (14 ، 13 اور 12 اسکور کی پیش گوئی کی گئی);
   - چوتھا جیتنے والا زمرہ۔ٹوٹو پرائز پول سے 15 ٪ ، (14 ، 13 ، 12 اور 11 اسکور کی پیش گوئی کی گئی);
   - 5 واں جیتنے والا زمرہ۔ٹوٹو پرائز پول سے 20 ٪ ، (14 ، 13 ، 12 ، 11 اور 10 اسکور)پیش گوئی);
   - 6 واں جیتنے والا زمرہ۔ٹوٹو پرائز پول سے 35%, (14, 13, 12, 11, 10 اور 9 اسکورپیش گوئی);
4. تمام 14 درست نتائج کے ساتھ زمرہ بھی ایک جیک پاٹ کی طرف سے فنڈ کیا جاتا ہے جس سے تشکیل دیا گیا تھاپچھلی ڈرائنگ۔
5. جیک پاٹ۔ایک اضافی جیت شرطوں میں تقسیم کی گئی ہے جہاں تمام 14 میچوں کی پیش گوئی کی جاتی ہے ، ان شرطوں کا مجموعہ (اگر آپ زیادہ شرط لگاتے ہیں تو آپ زیادہ جیت جاتے ہیں) ۔ یہ ٹوٹو کے پچھلے ڈرائنگ پر مبنی ہےجس میں ایک یا کئی جیتنے والے پرس کو قرعہ اندازی نہیں کی گئی تھی ، یعنی جب بہترین شرط صحیح طریقے سےکم سے کم پیش گوئی 14 (13, 12, 11, 10, 9) واقعات. جیک پاٹ انعام رافلڈ نہیں ہے اور بڑھتا ہےہر اگلی ڈرائنگ کے لیے جب تک کہ شرط لگانے والوں میں سے ایک تمام واقعات کے نتائج کا اندازہ نہ لگائے ۔ ایک شرطکمپنی کو اپنے مالیاتی فنڈز کے ذریعے جیک پاٹ کو بڑھانے کا حق ہے ۔
6. باطل میچوں کی صورت میں جیک پاٹ کی تقسیم 'نہیں کھیلی':
   - 1 باطل میچ – جیک پاٹ کا 35 ٪ تقسیم کیا جاتا ہے;
   - 2 باطل میچ – جیک پاٹ کا 20 ٪ تقسیم کیا جاتا ہے;
   - 3 یا اس سے زیادہ باطل میچز ، پھر تمام شرطیں باطل ہوں گی اور داؤ کھلاڑیوں کو واپس کر دیا جائے گا ۔
7. 1 ایونٹ منسوخ ہونے پر غور کرنے کی صورت میں انعام فنڈ کی تقسیم میں بنایا جائے گا2 .p کے مطابق
8. 2 واقعات کی صورت میں انعام فنڈ کی تقسیم منسوخ ہونے پر غور کیا گیا:
   - a) پہلا جیتنے والا زمرہ۔ٹوٹو پرائز پول سے 5% ، (14 اسکور کی پیش گوئی);
   - ب) دوسرا جیتنے والا زمرہ۔ٹوٹو پرائز پول سے 10 ٪ ، (14 اور 13 اسکور کی پیش گوئی کی گئی);
   - c) تیسرا جیتنے والا زمرہ۔ٹوٹو پرائز پول سے 15 ٪ ، (14 ، 13 اور 12 اسکور کی پیش گوئی کی گئی);
   - د) چوتھا جیتنے والا زمرہ۔ٹوٹو پرائز پول سے 25 ٪ ، (14 ، 13 ، 12 اور 11 اسکور کی پیش گوئی کی گئی);
   - ای) 5 ویں جیتنے والی زمرہ۔ٹوٹو پرائز پول سے 45 ٪ ، (14 ، 13 ، 12 ، 11 اور 10 اسکور)پیش گوئی);
9. 3 واقعات کی صورت میں انعام فنڈ کی تقسیم منسوخ ہونے پر غور کیا گیا:
   - a) پہلا جیتنے والا زمرہ۔ٹوٹو پرائز پول سے 10% ، (14 اسکور کی پیش گوئی);
   - ب) دوسرا جیتنے والا زمرہ۔ٹوٹو پرائز پول سے 15 ٪ ، (14 اور 13 اسکور کی پیش گوئی کی گئی);
   - c) تیسرا جیتنے والا زمرہ۔ٹوٹو پرائز پول سے 25 ٪ ، (14 ، 13 اور 12 اسکور کی پیش گوئی کی گئی);
   - د) چوتھا جیتنے والا زمرہ۔ٹوٹو پرائز پول سے 50 ٪ ، (14 ، 13 ، 12 اور 11 اسکور کی پیش گوئی کی گئی);

18.5. جیت کا حساب

1. ہر مختلف قسم کے لئے جیت ایک خاص کے لئے جیتنے کے ضارب ضرب کی طرف سے آباد کیا جاتا ہےاس قسم کے لیے شرط کی رقم 1€ کے حساب سے زمرہ ۔ کسی خاص زمرے کے لیے جیتنے والا گتانکاس زمرے کے مجموعی انعام فنڈ کو درست کے ساتھ تمام شرطوں کے مجموعے سے تقسیم کرکے طے کیا جاتا ہے ۔ متغیرات (یعنی اگر آپ زیادہ شرط لگاتے ہیں تو آپ زیادہ جیت جاتے ہیں) ۔
2. ٹوٹو فٹ بال ڈرائنگ کے آخری میچ کے بعد 1 گھنٹے کے اندر جیت کا سہرا دیا جاتا ہے لیکن بعد میں نہیںفورس میجر کی صورت میں ٹوٹو ڈرائنگ کے آخری میچ کے 12 گھنٹے سے زیادہ ۔

19. ٹوٹو "آئس ہاکی"

Totalizator "آئس ہاکی" ۔ آئس ہاکی میچوں کے نتائج پر شرط رکھنے کے لئے ایک کھلاڑی کی ضرورت ہوتی ہے. شرط ہیں

صرف باقاعدہ وقت پر قبول کیا جاتا ہے (او ٹی اور شوٹ آؤٹ شامل نہیں ہیں) ۔

ٹوٹو ٹکٹ میں 5 میچ ہوتے ہیں جن میں سے ہر میچ کا اسکور ہوتا ہے ۔ کھلاڑی کو پیش گوئی کرنے کی ضرورت ہوگیشرط جیتنے کے لیے 2 یا اس سے زیادہ میچوں میں نتائج صحیح طریقے سے ۔

ایک ہی شرط لگانے کے ل you ، آپ کو شرط پرچی پر ہر میچ کے لئے ایک اسکور منتخب کرنے کی ضرورت ہے ۔ کے لئےجمع کرنے والا شرط لگاتا ہے ، آپ ہر میچ میں 2 یا اس سے زیادہ اسکور منتخب کرسکتے ہیں ۔ اس طرح کل تعدادشرط اور شرط کا حصہ اسی طرح دوگنا ، تین گنا وغیرہ ہے ۔

انعام حاصل کرنے کے لئے کھلاڑی کو 2 یا اس سے زیادہ میچوں میں نتائج کی صحیح پیش گوئی کرنے کی ضرورت ہوگی ۔

ٹوٹو پول کا 95 فیصد کامیاب کھلاڑیوں کے درمیان تقسیم کیا جاتا ہےاگر تمام میچ کھیلے جاتے ہیں (کوئی باطل میچ نہیں) تو ٹوٹو پرائز پول کو 4* جیتنے میں تقسیم کیا جاتا ہےزمرہ جات اور اگلے ٹوٹو گیم کے جیک پاٹ کے لیے بھی** ۔

پہلا جیتنے والا زمرہ۔ٹوٹو پرائز پول سے 5 ٪ ، (5 اسکور کی پیش گوئی);
دوسرا جیتنے والا زمرہ۔ٹوٹو پرائز پول سے 10 ٪ ، (4 اسکور سے کم پیش گوئی نہیں کی گئی);
تیسرا جیتنے والا زمرہ۔ٹوٹو پرائز پول سے 25 ٪ ، (3 اسکور سے کم پیش گوئی نہیں کی گئی);
چوتھا جیتنے والا زمرہ۔ٹوٹو پرائز پول سے 55% ، (2 اسکور سے کم پیش گوئی نہیں کی گئی);

* ۔ اگر 1 یا 2 باطل میچ ہیں تو ، ٹوٹو پرائز پول کو اصول کے مطابق تقسیم کیا جاتا ہے "جیک پاٹ کی تقسیم جہاں 1 یامزید میچز باطل ہیں۔"
** ۔ اگر پہلی جیتنے والے زمرے میں کوئی فاتح شرط نہیں ہے ۔ جیتنے والے زمروں سے ٹوٹو پرائز پول کی تقسیم جس میں کوئی جیت نہیں ہےشرط لگاتا ہے.

اگر میچ لسٹ سے کسی بھی ایونٹ کو منسوخ سمجھا جاتا ہے تو ، اس طرح کے ایونٹ کے تمام نتائج یہ ہیں:

کھوئے ہوئے سمجھا جاتا ہے ۔ صحیح طریقے سے پیش گوئی کی مختلف حالتوں کی کم از کم تعداد تبدیل نہیں کی جاتی ہے ، یہ ہونا چاہئے2 واقعات کا اندازہ لگایا.

(میچ کو ناکام سمجھا جاتا ہے ، اگر میچ کا آغاز آخری تاریخ سے بعد میں ملتوی کیا جائےٹوٹو آئس ہاکی ٹکٹ میں میچ ۔)

جیک پاٹ 5 یا 4 درست اسکور کی کامیابی سے پیش گوئی کرنے والے شرطوں میں تقسیم کیا جاتا ہے ، کے مطابقان کا سائز. داؤ جتنا بڑا ہوگا ، انعام اتنا ہی بڑا ہوگا ۔

اگر کوئی بھی کامیابی سے 5 یا 4 درست اسکور کی پیش گوئی نہیں کرتا ہے تو جیک پاٹ نہیں جیتا جاتا ہے ۔

تمام شرطیں ، تمام 5 میچوں میں کامیابی کے ساتھ اسکور کی پیش گوئی کرنا جیک پاٹ کا 95 ٪ حصہ ہے ۔ باقی

5%جیک پاٹ کی شرط کے درمیان تقسیم کیا جاتا ہے کم از کم کامیابی سے 4 اسکور کی پیش گوئی کی.

جیک پاٹ کی تقسیم جہاں 1 یا اس سے زیادہ میچ باطل ہیں ۔ :

1 باطل میچ – جیک پاٹ کا 25% تقسیم کیا جاتا ہے (4 کامیابی سے درست اسکور کی پیش گوئی کی گئی ہے);

2 باطل میچز – جیک پاٹ ادا نہیں کیا جاتا ہے اور فنڈ کو اگلے ٹوٹو گیم میں لے جایا جاتا ہے ۔

1 باطل میچ کی صورت میں ٹوٹو پرائز پول کی تقسیم:

4 اسکور–10 ٪ ، 3 اسکور – 12.5 ٪ ، 2 اسکور – 70 ٪ ۔

اگر 2 یا اس سے زیادہ باطل میچ ہیں ، تو تمام شرطیں باطل ہوں گی اور داؤ کھلاڑیوں کو واپس کر دیا جائے گا ۔

20. ٹوٹو"باسکٹ بال"

Totalizator "باسکٹ بال" ۔ باسکٹ بال میچوں کے نتائج پر شرط رکھنے کے لئے ایک کھلاڑی کی ضرورت ہوتی ہے. شرط ہیں‌صرف باقاعدہ وقت پر قبول کیا.

ٹوٹو ٹکٹ میں 9 میچ ہوتے ہیں جن میں سے ہر میچ کا اسکور ہوتا ہے ۔ کھلاڑی کو پیش گوئی کرنے کی ضرورت ہوگیشرط جیتنے کے لئے 4 اور زیادہ میچوں میں نتائج صحیح طریقے سے.

ایک شرط لگانے کے ل you ، آپ کو شرط پرچی پر 9 ایونٹس کا ایک اسکور منتخب کرنے کی ضرورت ہے ۔ آپ کو پیش گوئی کرنی ہوگینہ صرف میچ کا فاتح بلکہ میچ کا کل بھی ۔ قرعہ اندازی پر شرط ہے ۔ جمع کرنے والے شرط کے لئے,

آپ ہر میچ میں 2 یا اس سے زیادہ اسکور منتخب کرسکتے ہیں ۔ اس طرح شرط کی کل تعداد اورشرط کا حصہ اسی طرح دوگنا ، تین گنا وغیرہ ہے ۔

انعام حاصل کرنے کے لئے کھلاڑی کو 4 یا اس سے زیادہ میچوں میں نتائج کی صحیح پیش گوئی کرنے کی ضرورت ہوگی ۔

ٹوٹو پول کا 90 فیصد کامیاب کھلاڑیوں کے درمیان تقسیم کیا جاتا ہے

اگر تمام میچ کھیلے جاتے ہیں (کوئی باطل میچ نہیں) تو ٹوٹو پرائز پول کو 4* جیتنے میں تقسیم کیا جاتا ہےزمرہ جات اور اگلے ٹوٹو گیم کے جیک پاٹ کے لیے بھی** ۔

- پہلا جیتنے والا زمرہ۔ٹوٹو پرائز پول سے 5 ٪ ؛ (9 اسکور کی پیش گوئی کی گئی);
- دوسرا جیتنے والا زمرہ۔ٹوٹو پرائز پول سے 5 ٪ ؛ (8 سے کم اسکور کی پیش گوئی نہیں کی گئی);
- تیسرا جیتنے والا زمرہ۔ٹوٹو پرائز پول سے 10 ٪ ؛ (7 سے کم اسکور کی پیش گوئی نہیں کی گئی);
- چوتھا جیتنے والا زمرہ۔ٹوٹو پرائز پول سے 10 ٪ ؛ (6 سے کم اسکور کی پیش گوئی نہیں کی گئی);
- 5 واں جیتنے والا زمرہ۔ٹوٹو پرائز پول سے 25 ٪ ؛ (5 سے کم اسکور کی پیش گوئی نہیں کی گئی);
- 6 واں جیتنے والا زمرہ۔ٹوٹو پرائز پول سے 45% ؛ (4 اسکور سے کم نہیں);

* ۔ اگر 1 یا 2 باطل میچ ہیں تو ، ٹوٹو پرائز پول کو اصول کے مطابق تقسیم کیا جاتا ہے "جیک پاٹتقسیم جہاں 1 یا اس سے زیادہ میچز باطل ہیں۔"

** ۔ اگر پہلی جیتنے والے زمرے میں کوئی فاتح شرط نہیں ہے ۔ جیتنے والے زمروں سے ٹوٹو پرائز پول کی تقسیم جس میں کوئی جیت نہیں ہےشرط لگاتا ہے.

اگر میچ لسٹ سے کسی بھی ایونٹ کو منسوخ سمجھا جاتا ہے تو ، اس طرح کے ایونٹ کے تمام نتائج یہ ہیں:

کھوئے ہوئے سمجھا جاتا ہے ۔ صحیح طریقے سے پیش گوئی کی مختلف حالتوں کی کم از کم تعداد تبدیل نہیں کی جاتی ہے ، یہ ہونا چاہئے4 واقعات کا اندازہ لگایا.

(میچ کو ناکام سمجھا جاتا ہے ، اگر میچ کا آغاز آخری تاریخ سے بعد میں ملتوی کیا جائےٹوٹو باسکٹ بال میں میچ ۔)

جیک پاٹ کو کامیابی کے ساتھ 9 درست اسکور کی پیش گوئی کرنے والے شرطوں میں تقسیم کیا جاتا ہے ، ان کے مطابقسائز. داؤ جتنا بڑا ہوگا ، انعام اتنا ہی بڑا ہوگا ۔

اگر کوئی بھی کامیابی سے 9 صحیح اسکور کی پیش گوئی نہیں کرتا ہے تو جیک پاٹ نہیں جیتا جاتا ہے ۔

جیک پاٹ کی تقسیم جہاں 1 یا اس سے زیادہ میچ باطل ہیں ۔ :

- 1 باطل میچ – جیک پاٹ کا 25% تقسیم کیا جاتا ہے (4 کامیابی سے درست اسکور کی پیش گوئی کی گئی ہے);

1 باطل میچ کی صورت میں ٹوٹو پرائز پول کی تقسیم:

- 8 اسکور۔5%
- 7 اسکور۔10%
- 6 اسکور۔10%
- 5 اسکور۔25%
- 4 اسکور 50%

2 باطل میچ کی صورت میں ٹوٹو پرائز پول کی تقسیم:

- 7 اسکور۔5%
- 6 اسکور۔10%
- 5 اسکور۔30%
- 4 اسکور 55%

اگر 3 یا اس سے زیادہ باطل میچ ہیں ، تو تمام شرطیں باطل ہوں گی اور داؤ کھلاڑیوں کو واپس کر دیا جائے گا ۔

21. « فیفا » TOTO

ٹوٹو فیفا ایک ایسا کھیل ہے جس میں کھلاڑی ہوم جیت ، ڈرا ، دور جیت ، یا متعدد پہلے سے طے شدہ میچوں کا حتمی صحیح اسکور پر شرط لگاتے ہیں. 1xBet تمام دائو کو ایک ٹوٹو پول (مانیٹری رقم) میں جمع کرتا ہے۔ سےمیچ شروع ہونے سے پہلے کون سے کھلاڑی اپنا حصہ ڈالتے ہیں. تمام میچوں کے ختم ہونے کے بعد 1xBet ان قواعد کے مطابق تمام جیتنے والے کھلاڑیوں کے مابین ٹوٹو پرائز پول تقسیم کرتا ہے.

ٹوٹو شرط پرچی اس کے نتائج کے ساتھ 15 واقعات کی فہرست ہے. یہ شرط لگانے کے لئے مقابلہ کرنے والے کے ذریعہ بھرا ہوا ہے. شرط " ہوم جیت " کو " 1 " کے نام سے نامزد کیا گیا ہے۔ شرط " جیت " " کے نام سے منسوب کیا گیا ہے " 2 " شرط " کے طور پر نامزد کیا گیا ہے. ایک بیٹٹر ہر ایونٹ میں جمع ہونے والے نتائج کا انتخاب کرسکتا ہے. اس معاملے میں شرط والے ورژن کی مقدار میں اضافہ ہوتا ہے (اور اسی طرح کم سے کم داؤ).

ٹوٹو شرط واقعہ کے نتائج (آنے والے ٹوٹو کے ہر میچ کے لئے ایک) کا ایک مجموعہ ہے جس پر اکونٹیسٹینٹ شرط ہے۔ اور اس رقم کی رقم کی بھی مقدار.

اگر کوئی کھلاڑی 9 واقعات یا اس سے زیادہ کے نتائج کی صحیح پیش گوئی کرتا ہے تو وہ شرط جیت جاتا ہے ، اور ہار جاتا ہے اگر وہ 9 سے بھی کم واقعات کا اندازہ کرتا ہے.

اگر کوئی کھلاڑی ہار جاتا ہے ، تو اس کی شرط ختم ہوجاتی ہے. اگر کوئی کھلاڑی جیت جاتا ہے ، تو پھر شرط لگا کر اس کے جزو کے طور پر انعام کی رقم سے شرط کی ادائیگی میں شامل ہوجاتا ہے.

زمرے کے ذریعہ انعام فنڈ کی تقسیم

- 15 صحیح طور پر پیش گوئی کی گئی ہے ۔ 10٪ انعام فنڈ.
- 14 صحیح طور پر پیش گوئی کی گئی ہے ۔ انعام فنڈ کا 10.
- 13 صحیح طور پر پیش گوئی کی گئی ہے ۔ انعام فنڈ کا 10.
- 12 صحیح طور پر پیش گوئی کی گئی ہے ۔ 10٪ انعام فنڈ.
- 11 صحیح طور پر پیش گوئی کی گئی ہے ۔ انعام فنڈ کا 10.
- 10 صحیح طور پر پیش گوئی کی گئی ہے ۔ انعام فنڈ کا 18.
- 9 صحیح طور پر پیش گوئی کی گئی ہے ۔ انعام فنڈ کا 32.

انعام کی رقم اس کی تقسیم کی جگہ کے مطابق ہر شرط کی رقم کو شرح سے جیتنے میں تقسیم کیا جاتا ہے.

جیک پاٹ ۔ ایک اضافی جیت جو شرط کے درمیان تقسیم کی جاتی ہے جس میں ان دائو کی رقم ہوتی ہے.

یہ ٹوٹو کی پچھلی ڈرائنگ پر مبنی ہے جس میں ایک یا کئی جیتنے والے پرس کو ختم نہیں کیا گیا تھا,یعنی جب بہترین شرط نے 15 (14 ، 13 ، 12 ، 11 ، 10) سے بھی کم واقعات کی صحیح پیش گوئی کی ہو.

جیک پاٹ انعام کو ختم نہیں کیا جاتا ہے اور ہر اگلی ڈرائنگ میں اس وقت تک اضافہ ہوتا ہے جب تک کہ ایک شرط لگانے والے تمام واقعات کے نتائج کا اندازہ نہ کرے.

بیٹنگ کمپنی کو اپنے مالیاتی فنڈز کے ذریعہ جیک پاٹ کو وسعت دینے کا حق ہے.

پیرموٹوئل بیٹنگ کے تمام واقعات کے بارے میں پالتو جانوروں کو باقاعدہ کھیل کے وقت کے لئے قبول کیا جاتا ہے جب تک کہ دوسری صورت میں اس کی وضاحت نہ کی جائے۔ ابتدائی میچ شروع ہونے تک بیٹس کو قبول کرلیا جاتا ہے لیکن اس میں باطل میچ شامل نہیں ہوتے ہیں. اس مسئلے کا آغاز میچ کا اصل آغاز ہے ، جو اس مسئلے میں شروع ہونے والا پہلا تھا۔ اس وقت میچوں کو ، باطل ہونے کا اعتراف کیا گیا ، کو بھی مدنظر نہیں رکھا جاتا ہے.

شرط لگانے والی کمپنی ون اکسبیٹ کے قواعد کے مطابق اس کو ناجائز قرار دینے کی صورت میں مجموعی بیٹنگ میں ایک میچ نامکمل سمجھا جاتا ہے.

اگر میچ لسٹ کا کوئی واقعہ منسوخ سمجھا جاتا ہے تو ، اس طرح کے پروگرام کے تمام نتائج کو جیت سمجھا جاتا ہے.

واقعات نامکمل ہونے کی صورت میں جیک پاٹ کی تقسیم:

- 1 واقعہ منسوخ سمجھا جاتا ہے – جیک پاٹ کا 35٪ معاوضہ ادا کیا جاتا ہے;
- 2 واقعات کو منسوخ سمجھا جاتا ہے – جیک پاٹ کا 25٪ ادائیگی کی جاتی ہے;
- 3 واقعات کو منسوخ سمجھا جاتا ہے – جیک پاٹ کا 10٪ ادائیگی کی جاتی ہے;
- 4 واقعات کو منسوخ سمجھا جاتا ہے – جیک پاٹ کا 5٪ معاوضہ ادا کیا جاتا ہے.

اگر میچ لسٹ کے 3 واقعات کو منسوخ سمجھا جاتا ہے تو ، "9 درست نتائج" کے زمرے کی ادائیگی نہیں کی جاتی ہے.اس معاملے میں "10 درست نتائج" کے زمرے میں انعام فنڈ کا 40٪ ہوگا,"11 درست نتائج" کا زمرہ ۔ 20%,"12 درست نتائج" کا زمرہ ۔ 15%,زمرہ جات 13 اور 14 درست نتائج۔ 10٪ ہر ایک,"15 درست نتائج" کا زمرہ ۔ 5%.

اگر میچ لسٹ کے 4 واقعات کو منسوخ سمجھا جاتا ہے تو ، 9 اور 10 سے زمرے درست ہیںنتائج ادا نہیں کیے جاتے ہیں.

اس معاملے میں "11 درست نتائج" کے زمرے میں انعام فنڈ کا 45٪ ہوگا,"12 درست نتائج" کا زمرہ ۔ 25%,"13 درست نتائج" کا زمرہ ۔ 15%,"14 درست نتائج" کا زمرہ ۔ 10%,زمرہ "15 درست نتائج" ۔ 5%.

اگر واقعات کے آغاز سے پہلے کمپنی کے پاس فہرست سے کسی بھی پروگرام کی منسوخی کے بارے میں معلومات موجود ہیں, یا اگر فہرست میں کسی بھی واقعہ کو غلط طریقے سے طے کیا گیا تھا (مخالفین کے غلط نام,

غلط گھر / دور کی ٹیم) ، نیز طاقت کے معاملے میں ، تکنیکی ناکامیوں سمیت ، جو تمام دلچسپی رکھنے والے افراد کو قرعہ اندازی پر پوری طرح سے شرط لگانے سے روک سکتی ہے, کمپنی کے پاس ایک آپشن ہے (لیکن نہیںایک ذمہ داری) فہرست کو کالعدم سمجھنے ، تمام دائو منسوخ کرنے اور اس کی بنیاد پر فہرست کو منسوخ کرنے کی بنیاد پر دوبارہ تعمیر کرنا

22. ایسپورٹس ٹوٹو

عام شرائط

1. بیٹنگ کمپنی ان شرائط و ضوابط کے مطابق ایسپورٹس ٹوٹو کلائزیٹرز پر شرط قبول کرتی ہے.
2. ایک ایسپورٹس ٹوٹو کلائزیٹر ایک ایسا کھیل ہے جہاں صارفین کلائزر کے اندر پیش کردہ 11 فکسڈ اسپورٹس ایونٹس کے نتائج پر شرط لگا سکتے ہیں. اگر کم از کم 6 نتائج ہوں تو شرط جیت جائے گیصحیح طریقے سے پیش گوئی کی.
3. پالتو جانوروں کو صرف ان افراد سے قبول کیا جاتا ہے جنہوں نے کمپنی کی شرائط و ضوابط کو پڑھا اور اس پر اتفاق کیا ہے. شرط لگا کر ، آپ اس بات کی تصدیق کرتے ہیں کہ آپ شرائط و ضوابط سے اتفاق کرتے ہیں.

ایسپورٹس ٹوٹو بیٹسب کے درمیان

1. شرط لگانے کے ل you ، آپ کو شرط پرچی پر دکھائے گئے 11 واقعات میں سے ہر ایک کے لئے ایک نتیجہ لینے کی ضرورت ہے. آپ کو نہ صرف یہ پیش گوئی کرنی ہوگی کہ ایونٹ یا کوئی خاص نقشہ کون جیتا ہے ، بلکہ ایونٹ کے اختتام پر کل اسکور بھی ہوگا. آپ CS میں قرعہ اندازی پر بھی شرط لگا سکتے ہیں: اگر ٹورنامنٹ کے قواعد میں اوور ٹائم کا ذکر نہیں کیا گیا تو GO.
2. ایسپورٹس ٹوٹو شرط نتائج کے ایک سیٹ (ہر ایونٹ کے لئے ایک) اور نتائج کے اس سیٹ پر رکھی گئی شرط کی داؤ کی رقم کا مجموعہ ہے.
3. کلائزر میں ہر ایونٹ کے ل you ، آپ ایک سے چار (غیر معمولی معاملات میں پانچ) ممکنہ نتائج کا انتخاب کرسکتے ہیں. ہر شرط طے شدہ ہے اور الگ الگ ادائیگی کی جاتی ہے. جب شرط رکھی جاتی ہے تو ، دائو کی کل تعداد (آپشنز) اور کل داؤ ظاہر ہوتا ہے. ہر آپشن پر داؤ کے سائز کا حساب کتاب کی کل قیمت کو اختیارات کی تعداد سے تقسیم کرکے کیا جاتا ہے.
4. کمپنی کے ذریعہ کلائزیٹر کے لئے کم سے کم داؤ کا فیصلہ کیا جاتا ہے.
5. آپ TOTO - ایسپورٹس TOTO - ڈرا کی فہرست میں جاکر کلائزیٹرز کی مکمل فہرست دیکھ سکتے ہیں.

ایسپورٹس ٹوٹو سیٹلمنٹ

1. ایک بار جب ایسپورٹس ٹوٹو میں ہونے والے تمام واقعات کا اختتام ہوجاتا ہے تو ، ہم قبول کرنے کی شرائط و ضوابط کے مطابق کلائزر میں ہر پروگرام کے صحیح نتائج کے لئے جیت کی ادائیگی کرتے ہیںکھیلوں کی شرطیں.
2. اگر 24 گھنٹے سے زیادہ کی وجہ سے اس میں خلل پڑتا ہے / ملتوی / تاخیر کا سامنا کرنا پڑتا ہے ، یا اگر یہ کلائزر کے لئے شرط قبول کرنے کی آخری تاریخ سے پہلے ہی شروع ہوتا ہے تو ، کلائزیٹر میں ہونے والے واقعے کو کالعدم سمجھا جاتا ہے. کلائزر میں ، باطل واقعہ کے تمام نتائج پر تمام شرطیں جیتنے پر غور کیا جاتا ہے.
3. اگر کلائزر میں 3 یا اس سے زیادہ واقعات کو باطل سمجھا جاتا ہے تو ، اس کلائزر کو باطل سمجھا جاتا ہے ، اور تمام شرطیں 1.00 کی مشکلات میں طے ہوجاتی ہیں.
4. ہر شرط کے لئے جیت کا حساب داؤ کی رقم کے ذریعہ داؤ کی 1 (ایک) مانیٹری یونٹ کی جیت کو ضرب دے کر کیا جاتا ہے. داؤ کی ایک مانیٹری یونٹ کی جیت کا حساب اس زمرے کے لئے پرائز پول کو کھلاڑیوں کی کل قیمت ' صحیح پیش گوئی کے اختیارات پر داؤ پر لگا کر کیا جاتا ہے (یعنی. جتنا بڑا داؤ ، جیت اتنا ہی زیادہ).
5. ایسپورٹس ٹوٹو کلائزیٹر میں آخری ایونٹ کے اختتام کے 1 گھنٹے کے اندر اندر اندر جیت کا سہرا دیا جاتا ہے, اور طاقت کے معاملے کی صورت میں کلائزر میں آخری ایونٹ کے اختتام کے 12 گھنٹے بعد نہیں.

22.1. انعام فنڈ اور جیک پاٹ کی تقسیم

پرائز فنڈ کی تقسیم

1. یہ پول کھلاڑیوں کی شکل میں موصول ہونے والی رقم کی کل رقم ہے ' ایک کلائزر میں داؤ پر.
2. انعام فنڈ پول (90٪) کا وہ حصہ ہے جو جیت کے طور پر ادا کرنے کے لئے نامزد کیا گیا ہے.
3. زمرے کے ذریعہ انعام فنڈ کی تقسیم (بشمول جہاں ایک واقعہ کو کالعدم قرار دیا جاتا ہے):
    - 11 نتائج کی صحیح پیش گوئی – انعام فنڈ کا 10
    - کم از کم 10 نتائج کی صحیح پیش گوئی کی گئی ہے – انعام فنڈ کا 10
    - کم از کم 9 نتائج کی صحیح پیش گوئی کی گئی ہے – انعام فنڈ کا 10
    - کم از کم 8 نتائج کی صحیح پیش گوئی – انعام فنڈ کا 15
    - کم از کم 7 نتائج کی صحیح پیش گوئی کی گئی ہے – انعام فنڈ کا 20
    - کم از کم 6 نتائج کی صحیح پیش گوئی کی گئی ہے – انعام فنڈ کا 35
4. انعام کے فنڈ کی اقسام کے ذریعہ تقسیم جہاں دو واقعات کو کالعدم قرار دیا جاتا ہے:
    - 11 نتائج کی صحیح پیش گوئی – انعام فنڈ کا 5
    - کم از کم 10 نتائج کی صحیح پیش گوئی کی گئی ہے – انعام فنڈ کا 10
    - کم از کم 9 نتائج کی صحیح پیش گوئی کی گئی ہے – انعام فنڈ کا 15
    - کم از کم 8 نتائج کی صحیح پیش گوئی کی گئی ہے – انعام فنڈ کا 25
    - کم از کم 7 نتائج کی صحیح پیش گوئی کی گئی ہے – انعام فنڈ کا 45
    - کم از کم 6 نتائج کی صحیح پیش گوئی کی گئی ہے – کوئی ادائیگی نہیں
5. . اگر جیک پاٹ 10 ملین تک پہنچ جائے، تو ایک اصول نافذ ہو جاتا ہے جس کے تحت وہ شرط کی پرچی جیک پاٹ جیتے گی جس نے 10 نتائج کی درست پیش گوئی کی ہو، بشرطیکہ کسی اور نے تمام 10 نتائج صحیح نہ بتائے ہوں۔ دیگر تمام صورتوں میں، 10 درست پیشگوئیوں والی شرط کی پرچیاں جیک پاٹ کے 25% حصے میں شریک ہوں گی۔ یہ اصول صرف اس صورت میں لاگو ہوگا جب قرعہ اندازی میں کوئی میچ منسوخ نہ ہوا ہو۔

ایسے معاملات میں جہاں صرف ایک شرط کی پرچی نے 10 نتائج کی درست پیش گوئی کی ہو، انعامی رقم کی تقسیم کچھ اس طرح ہوگی:

- 10 درست نتائج والی شرط کی پرچی ۔ انعامی رقم کے مجموعے کا 10% + جیک پاٹ کا 100%
- 9 درست نتائج والی شرط کی پرچیاں ۔ انعامی رقم کے مجموعے کا 10%
- 8 درست نتائج والی شرط کی پرچیاں ۔ انعامی رقم کے مجموعے کا 15%
- 7 درست نتائج والی شرط کی پرچیاں ۔ انعامی رقم کے مجموعے کا 20%
- 6 درست نتائج والی شرط کی پرچیاں ۔ انعامی رقم کے مجموعے کا 35%

ایسے معاملات میں جہاں متعدد شرط کی پرچیوں نے 10 نتائج کی درست پیش گوئی کی ہو، انعامی رقم کی تقسیم کچھ اس طرح ہوگی:

- 10 درست نتائج والی شرط کی پرچی ۔ انعامی رقم کے مجموعے کا 10% + جیک پاٹ کا 25%

- 9 درست نتائج والی شرط کی پرچیاں ۔ انعامی رقم کے مجموعے کا 10%
- 8 درست نتائج والی شرط کی پرچیاں ۔ انعامی رقم کے مجموعے کا 15%
- 7 درست نتائج والی شرط کی پرچیاں ۔ انعامی رقم کے مجموعے کا 20%
- 6 درست نتائج والی شرط کی پرچیاں ۔ انعامی رقم کے مجموعے کا 35%

جیک پوٹ

1. پچھلے کلائزیٹرز سے بنا ایک مجموعی جیک پاٹ ، انعام کے زمرے کے لئے نامزد کیا گیا ہے جہاں تمام 11 واقعات کے نتائج کی صحیح پیش گوئی کی گئی ہے.
2. JACKPOT ایک اضافی انعام ہے جو ان تمام دائو کے درمیان تقسیم ہے جہاں تمام 11 میچوں کے نتائج کی صحیح پیش گوئی کی گئی ہے ، داؤ کے سائز کے تناسب سے (یعنی. جتنا بڑا داؤ ، جیت اتنا ہی زیادہ). یہ پچھلے کلائزیٹر ڈرا سے بنا ہے جہاں ایک یا زیادہ انعام کی اقسام نہیں جیتا گیا تھا (یعنی جہاں 11 سے کم کے نتائج (10 ، 9 ، 8 ، 7, 6) بہترین شرط کے ذریعہ واقعات کی صحیح پیش گوئی کی گئی تھی) ، ایسی صورت میں اس زمرے کے لئے انعام فنڈ کو اگلی قرعہ اندازی کے لئے مجموعی JACKPOT میں تبدیل کردیا گیا ہے. JACKPOT ہر قرعہ اندازی کے ساتھ بڑھتا ہے اور صرف اس وقت جیت جاتا ہے جب کم از کم ایک گاہک تمام 11 واقعات کے نتائج کی صحیح پیش گوئی کرتا ہے. کلائزر کا منتظم اپنے فنڈز کا استعمال کرتے ہوئے JACPOT میں اضافہ کرسکتا ہے.
3. جب باطل واقعات ہوتے ہیں تو جیک پوٹ کی تقسیم:
    - 1 باطل واقعہ - JACPOT کا 35
    - 2 باطل واقعات - JACPOT کا 20

23. مکمل مفت

1. TOTO شرط پرچی – گاہک کو مخصوص 12 واقعات کے نتائج کا تعین کرنا ہوگا ، جو اسے ایک بار مکمل پیش گوئی کے طور پر پیش کرتے ہیں. TOTO شرط پرچی پر ، نتائج کی نمائندگی اس طرح کی جاتی ہے:
   - "ہوم ون کے لئے "1
   - "2" دور جیت کے لئے
   - "ڈرا کے لئے "X
2. ہر ایونٹ کے لئے صرف ایک نتیجہ منتخب کیا جاسکتا ہے.
3. TOTO میں شامل پہلا میچ شروع ہونے تک پیش گوئیاں قبول ہوجاتی ہیں. پہلے TOTO میچ شروع ہونے کے بعد جمع کرائے گئے شرط پرچیوں کو غلط سمجھا جائے گا.
4. جب TOTO انتخاب میں شامل پہلا میچ شروع ہوتا ہے (اصل وقت ، طے شدہ وقت نہیں) تو ایک TOTO شرط پرچی براہ راست چلتی ہے. کالعدم سمجھے جانے والے میچز کو خاطر میں نہیں لیا جاتا ہے. شرط پرچی پر دکھائے جانے والے میچوں کی شروعات کی تاریخیں اور اوقات صرف معلومات کے مقاصد کے لئے ہیں. ایکغلط طور پر بیان کردہ واقعہ کے وقت کو شرط منسوخ کرنے کی ایک وجہ نہیں سمجھا جاتا ہے.
5. اگر کسی واقعے کو کالعدم سمجھا جاتا ہے تو ، تمام شرط پرچیوں میں اس ایونٹ کے تمام نتائج جیتنے پر غور کیا جاتا ہے.
6. اگر ایک یا ایک سے زیادہ واقعات کو کالعدم سمجھا جاتا ہے:
   - اگر 4 یا اس سے زیادہ واقعات کو کالعدم سمجھا جاتا ہے تو ، ایک TOTO شرط کو منسوخ سمجھا جاتا ہے.
   - اگر 3 واقعات کو کالعدم سمجھا جاتا ہے تو ، 8 اور 9 کے لئے صحیح پیش گوئی کے نتائج کے لئے کوئی نکات نہیں دیئے جاتے ہیں.
   - اگر 1 یا 2 واقعات کو کالعدم سمجھا جاتا ہے تو ، 8 صحیح پیش گوئی کے نتائج کے لئے کوئی نکات نہیں دیئے جاتے ہیں.
7. اگر 1xBet Beting کمپنی کے قواعد کے مطابق اسے باطل سمجھا جاتا ہے تو TOTO شرط پرچی میں شامل میچ کو باطل سمجھا جاتا ہے.
8. جیت کی تقسیم:
   - 8 صحیح پیش گوئی کے نتائج کے لئے 100 بونس پوائنٹس دیئے گئے ہیں
   - 9 صحیح پیش گوئی کے نتائج کے لئے 250 بونس پوائنٹس دیئے گئے ہیں
   - 10 صحیح پیش گوئی کے نتائج کے لئے 1،000 بونس پوائنٹس دیئے گئے ہیں
   - 11 درست پیش گوئی کے نتائج کے لئے 3،000 بونس پوائنٹس دیئے گئے ہیں
   - 12 صحیح پیش گوئی کے نتائج کے لئے 7،000 بونس پوائنٹس دیئے گئے ہیں
9. یہ کیسے کام کرتا ہے؟
   - ٹوٹو کا ایک نیا دور ہر روز ہوتا ہے.
   - اپنی پیش گوئی مفت میں بنائیں.
   - TOTO قرعہ اندازی شروع ہونے سے پہلے ، کھیلوں کے پروگرام پر شرط لگا کر اپنی مفت TOTO پیش گوئی کی تصدیق کریں. آپ کی پیش گوئی کی تصدیق کے لئے کم سے کم داؤ 2.3 یورو ہے ، اور مشکلات 2 یا اس سے زیادہ ہونی چاہئیں.
   - آپ کی TOTO کی پیش گوئی کے بعد رکھی گئی پہلی شرط صرف اس پیش گوئی کی تصدیق کے طور پر ہوگی. براہ کرم نوٹ کریں کہ پرومو کوڈز اور بونس پوائنٹس کے ساتھ ساتھ ایڈوانس بیٹس ، فروخت شدہ

شرط ، 1.00 اور سسٹم کی مشکلات پر رقم کی واپسی کے ساتھ رکھے گئے شرط
- شرطیں آپ کی TOTO پیش گوئی کی تصدیق کے طور پر شمار نہیں ہوں گی.
- آپ روزانہ صرف ایک پیش گوئی کرسکتے ہیں.
- روزانہ TOTO ڈرا کا انتظار کریں.

10. پچھلے راؤنڈ کی ایک فہرست TOTO "ڈیکلز کی فہرست" کے صفحے پر مل سکتی ہے.
11. آخری TOTO میچ ختم ہونے کے ایک گھنٹہ کے اندر اپنے پرومو کوڈ اسٹور اکاؤنٹ میں اپنے بونس پوائنٹس حاصل کریں
12. TOTO شرائط و ضوابط
    - 1xBet کسی ایسے صارف کو مفت TOTO شرط سے انکار کرنے کا حق محفوظ رکھتا ہے جہاں بیٹنگ کمپنی معقول طور پر یہ مانتی ہے کہ اس طرح کے صارف نے تاریخی طور پر یا اس وقت بیٹنگ سسٹم کو غلط استعمال یا دھوکہ دے رہا ہے, مثال کے طور پر ثالثی میں مشغول ہوکر.
    - بیٹنگ کمپنی کے ساتھ اکاؤنٹ کھولنے کے ل You آپ کی عمر 18 سال سے زیادہ ہونی چاہئے.
    - کمپنی کو یہ حق حاصل ہے کہ وہ اس پیش کش کو منسوخ یا واپس لے یا کسی بھی وقت کسی وجہ کو مطلع کیے بغیر یا اس کی کسی بھی شرائط کو تبدیل کرے. کمپنی کو یہ بھی حق حاصل ہے کہ وہ کچھ اکاؤنٹ رکھنے والوں کو اس فروغ میں حصہ نہ لینے دیں.
13. کمپنی فی صارف صرف ایک اکاؤنٹ کی سخت پالیسی برقرار رکھتی ہے اور اس کی نشاندہی کرنے کے لئے متعدد داخلی سیکیورٹی سسٹم استعمال کرتی ہے. اس سلسلے میں ، بدسلوکی کی صلاحیت سے بچنے کے لئے, ہم اپنی صوابدید کے مطابق ، مندرجہ ذیل معاملات میں مفت شرط بونس فراہم کرنے سے انکار کرنے کا حق محفوظ رکھتے ہیں:
    - ایک ہی IP پتے شیئر کرنے والے اکاؤنٹس;
    - ایک ہی خاندان اور / یا گھر سے تعلق رکھنے والے اکاؤنٹ;
    - عام رابطے کی تفصیلات یا شناخت کنندہ کا اشتراک کرنے والے اکاؤنٹس (جیسے ای میل ایڈریس ، ٹیلیفون نمبر ، کریڈٹ / ڈیبٹ کارڈ نمبر یا ادائیگی کی دیگر تفصیلات);
    - ایک ہی شخص سے تعلق رکھنے والے متعدد اکاؤنٹ;
    - ہمارے کسی بھی بونس شرائط و ضوابط کی خلاف ورزی;
    - شرط لگانے میں صارفین کے مابین ملی بھگت کا ثبوت
14. موجودہ پیش کش صرف ون اکسبیٹ صارفین کے لئے موزوں ہے
15. ون اکسبیٹ اس فروغ کا واحد ثالث ہے اور اس کا فیصلہ حتمی اور پابند ہے. ون اکسبیٹ کسی بھی صارف سے مفت شرط کے ساتھ جمع کروانے سے پہلے تسلی بخش شناختی دستاویزات کی درخواست کرنے کا حق مزید محفوظ رکھتا ہے
16. یہ پیش کش صرف کسی صارف کے پہلے اکاؤنٹ پر لاگو ہوتی ہے (میرے اکاؤنٹ میں ان کا پروفائل مکمل طور پر مکمل ہونا ضروری ہے اور ان کا فون نمبر چالو ہونا ضروری ہے) اور بعد میں کھولی جانے والی کسی بھی چیز پر لاگو نہیں ہوگا اکاؤنٹ. اس پیش کش کو کسی اور پیش کش کے ساتھ مل کر استعمال نہیں کیا جاسکتا. اگرآپ کو ون اکسبیٹ بونس کے بارے میں کوئی سوالات ہیں ، براہ کرم ہمارے کسٹمر سپورٹ سے رابطہ کریں
17. آپ کو میرے اکاؤنٹ سیکشن میں ' اکاؤنٹ کی ترتیبات ' صفحے پر کھیلوں کی بیٹنگ بونس آفر میں حصہ لینے پر اتفاق کرنا ہوگا

24. معلومات کے اہم ذرائع

1. باسکٹ بال:

ULEB- www.euroleague.net یورو لیگ

ULEB- www.ulebcup.com کپ

www.fiba.com -ایف آئی بی اے ٹورنامنٹ

www.aba-liga.com -ایڈریٹک لیگ

www.bbl.net -بالٹک لیگ

www.russiabasket.ru -روس

www.nba.com -این بی اے

WNBA- www.wnba.com

www.ncaa.com -این سی اے اے

www.nbl.com.au -آسٹریلیا

https://basketballaustria.at -آسٹریا

www.easycredit-bbl.de -جرمنی

www.esake.gr -یونان

www.acb.com -اسپین

www.legabasket.it -اٹلی

www.lkl.lt -لتھوانیا

www.plk.pl -پولینڈ

https://www.kls.rs-سربیا

www.tbl.org.tr -ترکی

www.basket.com.ua -یوکرین

www.lnb.fr -فرانس

www.cbf.cz -چیک جمہوریہ

2. والی بال:

www.cev.lu -یورپی کپ

www.fivb.com -بین الاقوامی

www.volleyball-bundesliga.de -جرمنی

www.volleyball.gr -یونان

www.rfevb.com -اسپین

www.legavolley.it -اٹلی (مرد)

www.legavolleyfemminile.it -اٹلی (خواتین)

www.pls.pl -پولینڈ (مرد)

https://www.pzps.pl-پولینڈ (خواتین)

www.volley.ru -روس

www.voleybol.org.tr -ترکی

http://www.lnv.fr / - فرانس

www.cvf.cz -چیک جمہوریہ

3. ہینڈ بال:

www.ihf.info -آئی ایچ ایف ٹورنامنٹ

www.eurohandball.com -ای ایچ ایف ٹورنامنٹ

championsleague.eurohandball.com -یورپی چیمپئنز لیگ

www.handball-bundesliga.de -جرمنی

https://www.dhf.dk / - ڈنمارک

www.asobal.es -اسپین

www.rushandball.ru -روس

www.ff-handball.org -فرانس

www.svenskhandboll.se -سویڈن

4. کھیلوں کی دوسری اقسام:

www.nfl.com -امریکی فٹ بال این ایف ایل

www.mlb.com بیس بال ایم ایل بی

www.koreabaseball.com

http://biathlonresults.com, www.ibu.at -بائیتھلون

www.globalsnookercentre.co.uk -بلئرڈس. سنوکر

www.boxrec.com -باکسنگ

www.iaaf.org -ایتھلیٹکس

www.fis-ski.com -سکی

www.atptour.com -ٹینس. اے ٹی پی چیلنجرز.

wwww.wtatennis.com ٹینس ڈبلیو ٹی اے

www.ti.fft.fr

www.itftennis.com/en/itf-tours/mens-world-tennis-tour / - ٹینس آئی ٹی ایف

www.espn.com/f1, www.formula1.com -فارمولا۔1

www.rusbandy.ru -بینڈی

www.fide.com -شطرنج

5. آئس ہاکی:

www.khl.ru -KHL

www.nhl.com -این ایچ ایل

www.theahl.com -اہل

www.erstebankliga.at -آسٹریا

www.hockey.by -بیلاروس

www.penny-del.org -جرمنی

www.ishockey.dk -ڈنمارک

www.hockey.no -ناروے

www.fhr.ru -روس

www.szlh.sk -سلوواکیہ

https://www.finhockey.fi / - فن لینڈ

www.hockeyfrance.com -فرانس

www.hokej.cz -چیک جمہوریہ

www.sihf.ch -سوئٹزرلینڈ

www.swehockey.se -سویڈن

6. فٹ بال:

http://www.fifa.com -بین الاقوامی میچ

http://www.uefa.com -بین الاقوامی میچ۔ یورپ

http://www.uefa.com -یو ای ایف اے چیمپئنز لیگ ، یو ای ایف اے یوروپا لیگ

http://www.concacaf.com -کونکاکاف چیمپئنز لیگ

http://www.cafonline.com - سی اے ایف چیمپئنز لیگ

http://www.the-afc.com -اے ایف سی چیمپئنز لیگ

https://www.premierleague.com -پریمیر لیگ

http://www.a-league.com.au -اے۔لیگ

https://www.nationalpremierleagues.com.au - نیشنل پریمیئر لیگ

http://www.bundesliga.at آسٹریا فٹ بال بنڈسلیگا

http://www.afa.org.ar - سپرلیگا ارجنٹائن

http://www.fshf.org/index.php/sq / - البانیہ سپرلیگا

http://www.ffa.am -آرمینیائی پریمیئر لیگ

http://abff.by بیلاروس پریمیئر لیگ

https://www.proleague.be/ -بیلجئیم فرسٹ ڈویژن اے

http://fpleague.bg/bg - فرسٹ پروفیشنل فٹ بال لیگ (بلغاریہ)

http://www.nfsbih.ba -بوسنیا اور ہرزیگوینا کی پریمیئر لیگ

https://www.cbf.com.br -کیمپوناتو برازیلیرو سیریز اے

http://www.mlsz.hu -نیمیٹی باجنوکسگ

http://www.federacionvenezolanadefutbol.org -وینزویلا پریمیرا ڈویژن

https://www.guatefutbol.com -لیگ نیشنل ڈی فٹ بال ڈی گوئٹے مالا

http://www.kicker.de -بنڈسلیگا

http://www.hkfa.com ہانگ کانگ پریمیئر لیگ

http://www.superleaguegreece.net -سپر لیگ یونان

http://www.footballleague.gr -سپر لیگ یونان 2

http://www.lnphn.com -لیگا نیشنل ڈی فٹ بال پروفیشنل ڈی ہونڈوراس

http://erovnuliliga.ge -ایروونولی لیگ

http://www.knvb.nl ایریڈیویسی

http://www.dbu.dk -ڈینش سپرلیگا

http://www.efa.com.eg مصری پریمیئر لیگ

http://football.org.il -اسرائیلی پریمیئر لیگ

http://www.the-aiff.com -I-لیگ

http://www.persianleague.com خلیج فارس پرو لیگ

http://www.ksi.is -اوروالسڈیلڈ کارلا

https://www.laliga.es/en / - لا لیگا

https://pflk.kz -قازقستان پریمیئر لیگ

http://www.canadiansoccerleague.ca کینیڈین فٹ بال لیگ
http://www.qfa.com.qa -کیو این بی اسٹارز لیگ
http://sports.sina.com.cn/csl -چینی سپر لیگ
http://www.cfa.com.cy قبرصی فرسٹ ڈویژن
http://www.unafut.com -لیگ ایف پی ڈی
http://dimayor.com.co -کیٹیگریا پریمیرا اے
http://www.kfa.org.kw -کویت پریمیئر لیگ
http://www.lff.lv -لٹویا ہائر لیگ
http://www.lff.lt -ایک لیگا
http://ffm.mk -مقدونیہ فرسٹ فٹ بال لیگ
https://www.malaysianfootballleague.com ملائیشیا سپر لیگ
http://www.mfa.com.mt -مالٹی پریمیئر لیگ
http://www.frmf.ma -بوٹولا
http://www.femexfut.org.mx -لیگا ایم ایکس
http://www.nzfootball.co.nz نیوزی لینڈ فٹ بال چیمپئن شپ
http://www.fotball.no -ایلیٹیسیرین
http://www.proleague.ae متحدہ عرب امارات پرو لیگ
http://www.fepafut.com -لیگا پانامینا ڈی فٹ بال
http://www.apf.org.py -پیراگوئے پریمیرا ڈویژن
http://adfp.org.pe -پیرو پریمیرا ڈویژن
http://www.ekstraklasa.org -ایکسٹرا کلاسا
https://premierliga.ru -روسی پریمیئر لیگ
https://fnl.pro -روسی فٹ بال نیشنل لیگ
http://www.lpf.ro -لیگ I
http://www.spl.com.sa سعودی پروفیشنل لیگ
http://nifootballleague.com -این آئی ایف ایل پریمیئر شپ
http://www.superliga.rs سربیا سپرلیگا
http://www.futbalsfz.sk سلوواکی سپر لیگ
http://www.nzs.si -سلووینیا پروالیگا
https://www.mlssoccer.com -ایم ایل ایس
http://www.thaileague.co.th -تھائی لیگ 1
http://www.ftf.org.tn -تیونس لیگ پروفیشنل 1
http://www.tff.org.tr -سوپر لیگ
http://www.fpl.ua -یوکرین پریمیئر لیگ
http://www.welshpremier.com -ویلز پریمیئر لیگ
http://www.auf.org.uy -یوروگوئے پریمیرا ڈویژن
http://www.veikkausliiga.com -ویکاوسلیگا
http://www.lfp.fr -لیگ 1
https://hnl.hr, https://hns.family-کروشین فرسٹ فٹ بال لیگ

http://fscg.me مونٹینیگرو فرسٹ لیگ
http://fotbal.cz -چیک فرسٹ لیگ
http://www.anfp.cl چلی پریمیرا ڈویژن
http://www.football.ch -سوئس سپر لیگ
www.allsvenskan.se -آلسوونسکن
https://spfl.co.uk -ایس پی ایل
http://www.ecuafutbol.org -ایکواڈور سیری اے
http://www.jalgpall.ee -میسٹریلیگا
http://www.psl.co.za جنوبی افریقی پریمیئر ڈویژن
http://www.kleague.com -کے لیگ 1
https://www.jleague.jp -جے 1 لیگ
www.boff32.ru -برائنسک ریجن کی فٹ بال چیمپئن شپ

25. "جمع کرنے والا" اور "سسٹم" شرط کا حساب کتاب

اگر آپ "جمع کرنے والا" اور "سسٹم" شرط کے حساب کتاب کے اصولوں کے بارے میں مزید تفصیلات حاصل کرنا چاہتے ہیں,

آپ ایک خاص کیلکولیٹر استعمال کرسکتے ہیں جو کسی بھی تعداد میں واقعات ، شرط کی رقم اور مشکلات کو طے کرنے کی اجازت دیتا ہے ۔ کے

کیلکولیٹر جیت کے حتمی حساب میں حصہ لینے والے تمام مجموعوں کی وضاحت دیتا ہے

آپ کی شرط.

"جمع کرنے والا" اور "سسٹم" کے حساب کتاب کے صفحے پر جائیں ۔

"خوش قسمت" اور "پیٹنٹ" کے حساب کتاب کے صفحے پر جائیں ۔

26. کیسینو

1. جوئے ، بیٹنگ اور ایگیمنگ کی صنعت ایک ایسا علاقہ ہے جہاں مختلف قسم کے خاص الفاظ اوراصطلاحات استعمال کی جاتی ہیں ۔ اگر صارف کو کسی خاص اصطلاح کے معنی کے بارے میں کوئی شک ہے ۔ ,انہیں اس اصطلاح کو لاگو کرنے والے کھیلوں میں شرط لگانے سے گریز کرنا چاہئے ۔لہذا ، گاہک کو صرف اس وقت شرط لگانی چاہیے جب وہ واضح طور پر سمجھ جائے کہ ہر لفظ کیا ہےمطلب بالکل. بک میکر واضح طور پر حالات کے لئے کسی بھی ذمہ داری سے انکار کرتا ہے جبگاہک ان کھیلوں میں استعمال ہونے والے الفاظ کے معنی کو غلط سمجھتا ہے جو وہ کھیلتے ہیں ۔
2. کسی بھی کھیل کے ساتھ آگے بڑھنے سے پہلے ، کسٹمر کو سختی سے پڑھنے اور احتیاط سے مشورہ دیا جاتا ہےاس کے قواعد کو پوری حد تک جانچیں ۔
3. کسی ٹورنامنٹ ، لائیو ٹیبل گیم یا کسی بھی قسم کے گیم میں حصہ لینے والا گاہکپلیٹ فارم ، تسلیم کرتا ہے کہ وہ مکمل طور پر سمجھتے ہیں ، قبول کرتے ہیں اور شرائط کی تعمیل کرنے پر اتفاق کرتے ہیں&حالات (اس کے بعد "T & C" کے طور پر کہا جاتا ہے) ہر متعلقہ ٹورنامنٹ ، لائیو ٹیبل کھیلیا کسی بھی قسم کا کھیل ۔
4. گاہک کو دوسرے صارفین کے ساتھ ملی بھگت میں داخل ہونے کی اجازت نہیں ہے ۔ چاہے وہ براہ راست ہویا بالواسطہ ملی بھگت اسکیم ، اس قسم کی کوئی بھی کارروائی سختی سے ممنوع ہے ۔ یہ بیان درست ہےبک میکر کے ذریعہ دستیاب کسی بھی کھیل کے بارے میں ، اب اور مستقبل دونوں میں ، بغیرکوئی استثناء۔
5. اگر صارف کھیلنا شروع کرنے اور شرط لگانے کا ارادہ رکھتا ہے تو ، وہ جانچ پڑتال کرنے کا پابند ہےچاہے ان کے دائرہ اختیار میں جوئے کی سرگرمیوں میں حصہ لینا قانونی ہو ۔ وہ بھی پابند ہیںیہ واضح کرنے کے لئے کہ آیا کسی بھی کھیل میں شامل ہونے کے لئے مطلوبہ سافٹ ویئر کا استعمال قانونی ہے یا نہیںبک میکر. اس طرح ، گاہک کو پہلے کسی بھی ممکنہ شکوک و شبہات کو دور کرنا ہوگا کہ اس کے اعمال ہو سکتے ہیںان کے متعلقہ دائرہ اختیار میں کسی بھی قابل اطلاق قوانین ، اصولوں اور ضوابط کی خلاف ورزی کی جائے ۔
6. 10 ، 000 یورو سے زیادہ کی تمام جیت کو بڑی جیت کے طور پر دیکھا اور پروسیس کیا جاتا ہے ۔ اس کے مطابقپالیسی ، اس طرح کی جیت کو پہلے بک میکر کے شراکت داروں کی طرف سے منظور اور تصدیق کی جانی چاہئےانہیں گاہک کے اکاؤنٹ میں شامل کیا جا سکتا ہے اور واپس لیا جا سکتا ہے ۔
7. بک میکر کے سرور کے ذریعہ رجسٹرڈ ہونے کے بعد ہی کسی بھی شرط کو قبول شدہ سمجھا جاتا ہے ۔اسی آن لائن تصدیق کی بھی ضرورت ہے ۔ اس کے بعد ، رجسٹرڈ شرط نہ ہو سکتا ہےمنسوخ یا تبدیل نہیں ہوا ۔
8. گاہک کے داؤ کبھی بھی اپنے اکاؤنٹ کے بیلنس سے تجاوز نہیں کرسکتے ہیں ۔ ایک بار شرط لگ گئی ہےرجسٹرڈ ، وہ داؤ گاہک کے اکاؤنٹ سے ڈیبٹ کیے جائیں گے ۔ جیتنے کے لئے ، یہشرطوں کو مناسب طریقے سے طے کرنے کے بعد تلاش گاہک کے اکاؤنٹ میں جمع ہوجائے گیان ٹی اینڈ سی کے ساتھ تعمیل.
9. بک میکر کسی بھی حقائق یا واقعات سے متعلق کسی بھی شکایات یا تنازعات کو واضح طور پر مسترد کرتا ہے ۔10 (دس) دن پہلے کی گئی شرطوں کے بارے میں ۔
10. اگر صارف بک میکر کی خدمت کے طریقے سے متعلق شکایت جمع کروانا چاہتا ہے ۔افعال ، اسے فوری طور پر کسٹمر سپورٹ سروس سے رابطہ کرنا چاہئے ۔ اگر ایسی شکایتیہ درست پایا جاتا ہے ، پھر اسے مزید غور کے لئے بک میکر کے پاس پیش کیا جائے گاذمہ دار محکمہ تاکہ حتمی فیصلہ کیا جاسکے ۔
11. انصاف اور آر این جی ٹیسٹنگ کے طریقےتمام آن لائن مصنوعات اور بک میکر کی طرف سے دستیاب دیگر پیشکشوں سے لائسنس یافتہ ہیںکیوراساؤ ایگامنگ. اس کا مطلب یہ ہے کہ مکمل جانچ اور QA راؤنڈ ۔ جامع کے ساتھ مل کرتصدیق۔مصنوعات پر براہ راست جانے سے پہلے ہمیشہ چلائے جاتے ہیں اور کامیابی کے ساتھ انجام پاتے ہیںeGaming پلیٹ فارم.پلیٹ فارم کا استعمال کرتے ہوئے ، اس کا مطلب یہ ہے کہ کسٹمر اس بات کی تصدیق کرتا ہے کہ وہ مکمل طور پر مطلع کیا جاتا ہے کہآزاد تیسری پارٹی کی جانچ کرنے والی تنظیمیں بیرونی

تعمیل QA اور جانچ کرتی ہیںدرست فعالیت ، مناسب ڈسپلے ، اور بے عیب پروسیسنگ کو یقینی بنانے کے لیے راؤنڈلین دین ، قانونی طور پر قابل اطلاق اور لازمی پر سختی سے عمل پیرا ہونے کے ساتھاصول اور ریاضی۔کھلاڑی (آر ٹی پی) کی شرح میں واپسی کا مطلب متوقع فیصد کا نظریاتی حساب کتاب ہےشرط کے بارے میں کہ ایک مخصوص کھیل ایک مناسب کے بعد گاہک کو واپس آ جائے گاگیمنگ راؤنڈ اور/یا گھماؤ کی مقدار ۔ یہ کہنا ہے ، جبکہ گیم پلے اور نتائج کر سکتے ہیںکبھی بھی پیش گوئی یا پیش گوئی نہیں کی جاسکتی ہے ۔ اور صارف دونوں بڑی مقدار میں جیت یا کھو سکتا ہےپیسہ۔کسی بھی کھیل کی اوسط واپسی عالمی طور پر اس کے نظریاتی RTP کی طرف سے ظاہر کی جائے گیاشارے. ایک RTP اشارے یا تو نظریاتی حساب کے ذریعے یا کی بنیاد پر شمار کیا جاتا ہےمجازی نقطہ نظر کھیل کی مخصوص قسم کے طریقہ کار فٹنگ. کسی بھی کھیل کی طرف سے ،کسٹمر واضح طور پر اس سے اتفاق کرتا ہے.

12. بک میکر کے کھیلوں اور شرطوں میں حصہ لینے والے صارف کو احساس ہوتا ہے اور اس سے اتفاق ہوتا ہے کہاس طرح کی سرگرمیوں کا نتیجہ صرف ایک بے ترتیب نمبر جنریٹر کی طرف سے مقرر کیا جاتا ہے. نتیجے کے طور پر ،کسٹمر اس قسم کے کسی بھی نتیجے کو قبول کرنے کے لئے تیار ہے. اس کے علاوہ ، گاہک اس حقیقت کو قبول کرتا ہےکہ ، اسکرین پر دکھائے جانے والے نتائج اور اسکرین پر دکھائے جانے والے نتائج کے مابین تضادات کی غیر متوقع صورت میںسرور کے ذریعہ ریکارڈ کردہ نتائج ، گیم سرور کو ترجیح دی جائے گی ۔ اس طرح ، گاہکاس بات سے اتفاق کرتا ہے کہ سرور کے ذریعہ رکھے گئے ٹیک ریکارڈ کسی بھی کا تعین کرنے کا حتمی ذریعہ ہوں گے ۔حالات ، حالات اور کھیل کے نتائج ۔
13. کسٹمر کسٹمر سپورٹ سروس سے رابطہ اور بات چیت کرسکتا ہے ۔ کےگاہک کسی بھی سوال پر بات کر سکتا ہے جو اس کے پاس لائیو چیٹ یا ای میل دونوں کے ذریعے ہوسکتا ہے.

26.1. پروموشنز

بونس

1. کسی بھی بونس کو بک میکر اور صارف کے مابین خصوصی معاہدے کے طور پر دیکھا اور سمجھا جاتا ہے ۔اس معاہدے کے تحت ، بک میکر گاہک کو کھیلنے کے لیے استعمال ہونے والے کچھ فنڈز فراہم کرتا ہےاور شرط لگانا۔ ایک ہی وقت میں ، گاہک کو پورا کرنے کے لئے مکمل ذمہ داری قبول کرتا ہےاس سے پہلے کہ وہ اپنے متعلقہ فنڈز واپس لینے کی درخواست کر سکے اس سے پہلے شرط لگانے کی ضروریات ۔
2. بک میکر کے بونس کا مطلب خصوصی T & C ہو سکتا ہے ۔گاہک کو t&c کو احتیاط سے پڑھنے کے لیے ، تاکہ ممکنہ حد تک باخبر رہیں اورکسی بھی غلط فہمی کو روکیں ۔
3. بونس صرف ایک انفرادی گاہک کی طرف سے استعمال کیا جا سکتا ہے ، ایک منفرد آلہ کے ذریعے ، پرایک ہی ip ایڈریس ، اور اسی واحد انٹرنیٹ براؤزر کے ذریعے ۔
4. کسی بھی انفرادی اکاؤنٹ کو ایک وقت میں صرف ایک ہی چالو بونس کی اجازت ہے ۔ ڈپازٹ مخصوص بونس مجموعی قسم کے نہیں ہیں ۔ لہذا ، وہ صرف کے حکم میں استعمال کیا جا سکتا ہےترجیح ، یعنی ایک کے بعد ایک ۔ اس کا مطلب یہ ہے کہ ، صارف کا اگلا بونس دستیاب ہوجاتا ہےصرف اس کے بعد اس سے پہلے بونس پہلے ہی منسوخ کر دیا جاتا ہے یا ، متبادل طور پر ، چھڑایا جاتا ہے.
5. بک میکر کے ذریعہ فراہم کردہ بونس خصوصی طور پر صرف اس صارف کے لئے دستیاب ہیں جس کے پاسپہلے ہی اس کے اکاؤنٹ کے ذریعے تمام مطلوبہ ذاتی ڈیٹا داخل کیا گیا ہے ۔ گاہک کا ٹیلیفونفون نمبر بھی فعال ہونا ضروری ہے. کسٹمر کو بھی t&C سے اتفاق کرنے کی ضرورت ہےرجسٹریشن کے عمل کے دوران بونس پروگرام ۔ کسٹمر کی کم از کم رقمبونس پروگرام میں حصہ لینے کے لئے درکار ڈپازٹ کسی خاص بونس پر منحصر ہے ۔

6. جہاں تک گاہک کی بونس رقم کا تعلق ہے ، اسے اس کے بونس بیلنس میں رکھا جاتا ہے ۔ اس کا مطلب یہ ہے کہبونس کی رقم نقد بیلنس سے الگ کردی جائے گی ۔
7. اس کے ساتھ پیدا ہونے والے گاہک کا بونس اور جیت دونوں بونس کے ساتھ ہی کھو جائیں گے ۔ختم ہو جاتا ہے. بونس کے ساتھ منسلک عام صداقت کی مدت 30 (تیس) دن تک شروع ہوتی ہےکریڈٹ کے دن سے. گاہک کسی بھی دیئے گئے T&C کا بغور مطالعہ کرنے کا ذمہ دار ہےبونس.
8. جہاں تک مختلف بونس فری اسپنز کی میعاد کی مدت کا تعلق ہے ، وقت کے فریم خاص طور پر منحصر ہوتے ہیںفراہم کرنے والے. لہذا ، وہ بک میکر کے ذریعہ باقاعدہ نہیں ہیں اور نہیں ہوسکتے ہیں ۔
9. بک میکر تمام بونس سے متعلق T&C کو عارضی طور پر تبدیل کرنے کا حق محفوظ رکھتا ہےانہیں معطل کریں ، یا وقت کے کسی بھی لمحے انہیں غیر معینہ مدت تک ختم کردیں ۔
10. بک میکر کے ذریعہ مقرر کردہ جنرل ٹی اینڈ سی ہمیشہ بغیر کسی استثناء کے لاگو ہوتا ہے ۔

بونس شرط سے متعلق تقاضے

1. ایک فعال بونس کے ساتھ کھیلتے ہوئے ، گاہک کو اپنی شرط لگانے کا اختیار ہےاس کے بونس اکاؤنٹ اور مرکزی ذاتی اکاؤنٹ دونوں سے فنڈز ۔ ایک ہی وقت میں ،گاہک کو اس حقیقت سے آگاہ ہونے کی ضرورت ہے کہ اس کے اکاؤنٹ پر ایک فعال بونس ہونااسے پیسے نکالنے سے روکتا ہے ۔ اس طرح کی درخواستوں کو ضروریات تک مسترد کر دیا جاتا ہےبونس شرط سے متعلق مکمل طور پر عمل کیا جاتا ہے. متبادل طور پر ، کسٹمر مسترد کر سکتا ہےاس کے لئے دستیاب بونس.
2. جہاں تک بونس چھڑانے کا تعلق ہے ، گاہک کو شرط میں مطلوبہ رقم رکھنی چاہیے ۔جب تک کہ یہ بونس T&C کی طرف سے واضح طور پر مقرر نہیں کیا جاتا ہے ، کسٹمر کافی جگہ ہےایک مخصوص تعداد کی طرف سے ضرب کل بونس رقم تک پہنچنے کے لئے شرط. یہ کہنا ہے,اصول مندرجہ ذیل ہے: شرط لگانے کی ضرورت = بونس کی رقم X مطلوبہ تعداد ۔
3. کسی بھی ڈپازٹ بونس کو اسی بونس کی رقم کا شرط لگا کر چھڑایا جا سکتا ہے ۔
4. جب تک گاہک کا بونس چھڑایا نہیں جاتا ، داؤ €5 سے زیادہ ہونے کی اجازت نہیں ہے ۔
5. ایک بار جب صارف کا بونس چھڑایا جاتا ہے تو ، مرکزی ذاتی اکاؤنٹ کو جمع کرنا ہوتا ہےباقی بونس فنڈز کے ساتھ. وہ گاہک کی کل بونس رقم سے تجاوز نہیں کرسکتے ہیں ۔ میںکیس کسٹمر کا بونس اکاؤنٹ بیلنس اب بھی کم از کم ممکنہ داؤ سے نیچے ہےاس کا بونس چھڑایا جاتا ہے ، اس طرح کے بونس کو کھوئے ہوئے کے طور پر علاج کیا جاتا ہے.
6. تمام شرطیں ٹیبل گیمز ، بیکریٹ ، رولیٹی ، بلیک جیک کے زمرے میں کھیلوں میں جگہ رکھتی ہیں,کینو ، سکریچ ، بنگو ، پوکر ، اور "دوسرے" شرط لگانے کے اصول کے تابع نہیں ہیں ۔بونس کی پیش کشوں سے خارج کھیلوں کی قابل اطلاق فہرست ہمیشہ ڈاؤن لوڈ کی جاسکتی ہےکھلاڑی ص 25.2. واضح طور پر خارج ہونے والے کھیلوں کے علاوہ ، اس رینج میں تمام کھیلوں کا بھی احاطہ کیا گیا ہےاجرت کے وقت کسی بھی ٹورنامنٹ میں حصہ لینا ۔ بک میکرانفرادی طور پر کسی بھی ممکنہ شرکت کے بارے میں پابندیوں کو نافذ کرنے کا حق محفوظ رکھتا ہےبونس. تمام متعلقہ معلومات میں انفرادی بونس کارڈ پر پایا جا سکتا ہے"بونس اور تحائف" سیکشن۔تاہم ، براہ کرم نوٹ کریں کہ یہ فہرست وقتا فوقتا تبدیل ہوسکتی ہے ۔ تلاش کرنے کے لئےکھیلوں کی تازہ ترین فہرست ، براہ کرم کسٹمر سپورٹ سے رابطہ کریں.
7. گاہک کو اجازت ہے کہ وہ اپنے بونس کو چھڑانے سے پہلے انخلا کی درخواست کرے ۔ایک ہی وقت میں ، اس معاملے میں ، بونس کی رقم اور جیتنے کے دوران موصول ہونے والی دونوںاس بونس کو چھڑانا منسوخی سے مشروط ہے ۔
8. بونس فنڈز کے ساتھ حاصل کردہ اور واپس لینے کی درخواست کی جانے والی کسی بھی جیت کی جانچ پڑتال کی

جائے گی اوربک میکر کے ذریعہ تصدیق شدہ ۔ یہ صرف اس کے بعد ہے جب اس طرح کی ادائیگیوں پر عملدرآمد کیا جا سکتا ہے. کچھ میںمقدمات ، جو تصدیق کے عمل کے نتائج سے مشروط ہیں ، بک میکر کے پاس مکمل ہےتصدیق کرنے کے لئے گاہک سے ذاتی ڈیٹا اور اضافی تفصیلات کی درخواست کرنے کا حقاس کی ادائیگی کے طریقے.

بونس کی منسوخی

1. گاہک کو تمام بونس یا کسی ایک بونس پروموشن کو ترک کرنے کا پورا حق ہے ۔ یہ کر سکتے ہیںبک میکر کے کسٹمر سپورٹ سے رابطہ کرکے کیا جائے,آن لائن چیٹ کے ذریعے ، یا ان کے ذاتی اکاؤنٹس میں ضروری اقدامات کرکے ۔
2. اگر صارف بونس کو مسترد کرتا ہے یا منسوخ کرنا چاہتا ہے تو ، اسی بونس بیلنس میں0 (صفر) بنیں۔ نتیجے کے طور پر ، گاہک کو شرط لگانے کی ضروریات کو پورا کرنے کی ضرورت نہیں ہے ۔
3. کسٹمر بونس wagering کی ضروریات کو پورا کرنے کے لئے جاری رکھنے کو روکنے کا حق ہے. یہ ہو سکتا ہےگاہک کے اکاؤنٹ میں کیا گیا ۔ واضح رہے کہ اگر بونس ہونے کے بعد انکار کر دیا جائےجزوی طور پر چھڑایا گیا ، اس طرح کے بونس کو چھڑانے کے دوران کی جانے والی کسی بھی جیت کے تابع ہیںمنسوخی.

بونس کا غلط استعمال

1. گاہک کو بونس کے غلط استعمال سے سختی سے منع کیا گیا ہے ۔ اس میں "بدسلوکی" کی تعریف کے طور پرسیاق و سباق ، بونس کے مندرجہ ذیل تناسب ، ان کے ذخائر کے سلسلے میں ، کے طور پر بیان کیا جاتا ہےبدسلوکی. 5 اور 9 ڈپازٹس کے درمیان حاصل کردہ 70% بونس فنڈز ؛ 50% بونس فنڈز پر حاصل کیے گئے10 یا اس سے زیادہ ذخائر ۔ اگر کسی قسم کی زیادتی ہوتی ہے تو ، بک میکر کو پابندی کا پورا حق ہےکسی بھی بونس حاصل کرنے سے گاہک. یہ بونس کے ساتھ موصول ہونے والی کسی بھی جیت کو بھی منسوخ کر سکتا ہےشرط لگانے کے دوران اور اس کے ختم ہونے کے بعد دونوں فنڈز ۔
2. بک میکر ہمیشہ ٹرانزیکشن کی تاریخوں کی جانچ پڑتال اور جانچ پڑتال کرنے کے لئے مکمل طور پر مجاز ہے اورکسی بھی وقت اور کسی بھی وجہ سے گاہک کے اکاؤنٹس اور لاگز ۔ اگر اس طرح کے چیک کسی کا پتہ لگاتے ہیںکسٹمر کی طرف سے کئے گئے بونس کے غلط استعمال کی قسم ، بک میکر کو کالعدم قرار دینے کا پورا حق محفوظ ہےکسٹمر کی طرف سے فراہم کردہ بونس.
3. اگر بک میکر کو پتہ چلتا ہے کہ گاہک گیمنگ کی حکمت عملیوں کا سہارا لیتا ہے جس کی ممانعت ہےبک میکر بونس چھڑاتے وقت ، بک میکر جرمانہ لینے کا حق محفوظ رکھتا ہےاقدامات اور گاہک کو فی الحال دستیاب پروموشنز اور تمام مستقبل دونوں سے خارج کریں ۔ایک.
4. مندرجہ ذیل ممکنہ حکمت عملیوں کی کچھ مثالیں ہیں جن کو ممنوع سمجھا جاتا ہےجب بونس کی شرط لگانے کی ضروریات کو صاف کرنے کی بات آتی ہے تو بک میکر:گاہک کے توازن پر کوئی سنگین اثر کے بغیر شرط کی اعلی حجم رکھ. یہحکمت عملی کی مثال ہر رولیٹی نمبر پر شرط لگا کر یا شرط لگا کر دی جا سکتی ہے ۔بیک وقت سرخ اور سیاہ ۔بڑی شرطیں لگانا (یعنی وہ جو €5 (پانچ یورو) سے زیادہ ہیں) کو بڑھانے کے مقصد کے ساتھکسٹمر کا بونس بیلنس تیزی سے اور پھر داؤ کے حجم کو سنجیدگی سے کم کرتا ہے ۔(یعنی دو گنا سے زیادہ) مناسب اکاؤنٹ بیلنس رکھتے ہوئے بغیر کسی واضح وجہ کے ۔ ہر ایکمذکورہ بالا معاملات میں سے بک میکر کے ذریعہ اچھی طرح سے جانچ پڑتال کی جائے گی ۔ان کھیلوں میں بڑی شرط لگانا جو کم شراکت کو فرض کرتے ہیں (یعنی داؤ کا فیصد کہشرط لگانے سے متعلق تقاضوں کی طرف شمار ہوتا ہے) اور پھر ان میں چھوٹی شرط لگاناکھیل جو ایک بڑی شراکت کو پیش کرتے ہیںبونس اور فری اسپنز سے متعلق کسی بھی گیم راؤنڈ کو بعد کے لمحے تک

ملتوی کرنائنے ذخائر بنانے پر کوئی شرط لگانے کی ضروریات اور/یا عائد کردہ حدود کا سامنا کرنا پڑتا ہے ،freespins اور بونس اب بھی دستیاب ہیںمذکورہ بالا گیمنگ تکنیک اور حکمت عملی کا کوئی مجموعہ ۔

5. جب بھی گاہک کی طرف سے بونس کے غلط استعمال کا کوئی معاملہ ظاہر اور شناخت کیا جاتا ہے ،بک میکر کو درج ذیل اقدامات کرنے کا پورا حق ہے: سب کو منسوخ کرنا اور کالعدم کرنادستیاب بونس ان بونس سے پیدا ہونے والی جیت کے ساتھ ساتھ بلاک کرنے کے ساتھ ساتھکسٹمر کا اکاؤنٹ مکمل طور پر.
6. بک میکر گاہک کو اپنا اصلی فون نمبر داخل کرنے کی سفارش کرتا ہے جبکہرجسٹریشن: بک میکر اسے بعد میں گاہک کی اصل شناخت کی تصدیق کے لیے استعمال کر سکتا ہے ۔ اگر یہکسٹمر سے رابطہ کرنے کے لئے ناممکن ہو جاتا ہے ، بک مارک کو محدود کرنے کا مکمل حق ہےصارف کے بونس کا استعمال اور یہاں تک کہ اس کے ذاتی اکاؤنٹ کو مکمل طور پر مسدود کردیں ۔

تحفے

1. ایک تحفہ ایک خاص قسم کے بونس کے طور پر سمجھا جانا چاہئے. اس طرح ، یہ کوئی جمع کی ضرورت ہے اور ہےخصوصی طور پر ان صارفین کے لئے دستیاب ہے جو بونس کی پیش کشوں میں حصہ لینے پر راضی ہیںبک میکر کے ذریعہ دستیاب ہے ۔
2. ایک ہی وقت میں ، کچھ خاص T&C اس طرح کے تحائف پر لاگو کیا جا سکتا ہے. یہی وجہ ہے کہ بک میکرگاہک پر زور دیتا ہے کہ وہ دستیاب تحائف کو چالو کرنے سے پہلے ان T&C کا بغور جائزہ لیں (جیسے T & Cبونس کی مقدار ، شرط لگانے سے متعلق تقاضے وغیرہ بیان کر سکتے ہیں ۔). گاہک کو چاہئےان T&C کو پڑھنے کے لیے "میرا اکاؤنٹ" کے متعلقہ سیکشن پر جائیں تاکہ مکمل معلوماتتحفے کے بارے میں حاصل کیا جا سکتا ہے اور کسی بھی ممکنہ غلط فہمیوں ، غلط مواصلات سے بچنے کے لئے,اور غلط فہمیاں ۔
3. کسی بھی وقت ، ایک گیمنگ اکاؤنٹ میں صرف ایک ہی تحفہ فعال ہونے کی اجازت ہے ۔لہذا ، تحائف جمع کرنے کے تابع نہیں ہیں. اس کے نتیجے میں ، تحائف صرف بنیاد پر استعمال کیا جا سکتا ہےنام نہاد"قطار اصول" کے. یہ کہنا ہے کہ ، ہر اگلے تحفہ صرف اس کے بعد دستیاب ہو جاتا ہےپچھلے ایک کو چھڑایا جاتا ہے. متبادل طور پر ، پچھلے تحفہ بھی یا تو ہو سکتا ہےwagering کے دوران منسوخ یا معطل.
4. کوئی بھی تحفہ ، اس کا استعمال کرتے ہوئے حاصل کردہ کسی بھی جیت کے ساتھ ، اس تحفہ کی میعاد ختم ہونے کے بعد ضائع ہو جائے گا ۔ اگرگاہک قابل اطلاق میعاد کے ادوار کے بارے میں یقین رکھنا چاہتا ہے ، اسے 'میرا' کا دورہ کرنا چاہیےاکاؤنٹ کا صفحہ (جو "بونس اور تحائف" ویب سائٹ سیکشن کے تحت پایا جاسکتا ہے) ۔ کوئی تحفہفعال ہو جاتا ہے بالکل اسی لمحے سے شروع ہوتا ہے جب اسے کسی گاہک کو دیا جاتا ہے ۔ براہ کرم نوٹ کریں کہشرط لگانے والے بونس کو معطل کرنے سے دستیاب تحفہ کی پیش کش کی صداقت کی مدت میں توسیع نہیں ہوگی ۔
5. یہاں تک کہ ایک فعال تحفہ ہونے کے باوجود ، گاہک کو حق ہے کہ وہ اپنی شرطیں اس کے ساتھ رکھےان کے اہم اکاؤنٹس کے ساتھ دستیاب فنڈز.
6. تمام Bookmaker کے T & C ان کی مکمل طور پر ، Bookmaker کے بونس کے تمام دیگر T&C سمیتپالیسی ہمیشہ اس وقت تک لاگو ہوتی ہے جب تک کہ وہ مذکورہ بالا شرائط سے متصادم نہ ہوں ۔

26.2. Wagering کھیل کی فہرست بند کرو

بونس سے جیت کو چھڑانے کے ل players ، کھلاڑی جیتنے والی رقم پر شرط لگانے کے تابع ہیںہر انفرادی بونس کی شرائط پر منحصر ہے ۔ کھلاڑی مختلف ویڈیو میں جیت کا شرط لگا سکتے ہیں ۔مستثنیات کی فہرست کے ساتھ سلاٹ

گیمز ۔ مندرجہ ذیل فہرست میں وہ کھیل شامل ہیں جن پر شرط لگانے کے اصول کرتے ہیںلاگو نہیں.

10c منٹ ۔ یورپی رولیٹی ، 10p رولیٹی، 12 نمبر رولیٹی، 1429 نامعلوم سمندر، 1524 گولڈنکویسٹ ، 1xEuropean رولیٹی، 20 ،1xMWA بھڑکتے پھل ، 20 سپر اسٹارز، 21 برن بلیک جیک، 3 3,Amigos کارڈ بلیک جیک ، 3 کارڈ پوکر، 3 ہینڈ کیسینو ہولڈم، 3 ہینڈ کیسینو ہولڈم، 300 کیریٹ بی جے ، 300کیریٹ یورپی رولیٹی, 3d ,3D Baccarat بلیک جیک, 3d یورپی رولیٹی, 3d خوش قسمت نمبر, 4ڈریگن کنگز ، ایک قسم کا 4 بونس پوکر ، 4H بھاپ جوکر پوکر، 5 بھڑکتے پھل، 50 بھڑکتے پھل، 6بنگو ، 6 کارڈ پوکر ، 7 11 21، 7 دن دوسرے ملک، 7 پھل، 7 ہاتھ بلیک جیک (یورپی)، 7 ہاتھبلیک جیک امریکن ، 7 سولٹیئر، 7 اپ ، 777، 8 لیپریکون: سکریچ کارڈ ، 88 بنگو 88، 88 گولڈن 88,88 دولت ، 888 ڈریگن 888 ، Tm جواہرات 888 ،3x3 جواہرات پل ٹیبز ، 8 واں ونڈر ، سونے کے 9 برتنHyperSpins tm ، ایک کرسمس کیرول ، پیرس میں ایک رات Ace ، JP بونس ، Aces & Deuces بونس پوکر، Aces &آٹھ ، ایسس اور چہرے پوکر ، ایسس اور آٹھ 1 ہاتھ، ایسس اور آٹھ 10 ہاتھ، ایسس اور آٹھ 100ہاتھ ، اکیس اور آٹھ 5 ہاتھ ، اکیس اور آٹھ 50 ہاتھ، اکیس اور آٹھ پوکر ، اکیس اور چہرے، اکیساور ایچ ڈی ، ایسس اور چہرے پوکر ، ایسس اور چہرے ، Acey Deucey ، ایکشن! افریقہ ، رات گرنے کے بعد ، عمرAsgard کے ، شورویروں کی عمر ، AirCombat 1942، علاء کی چراغ، کیمیا دھماکے، Alchymedes، اجنبی شکاری,الکیمور ٹاور ، آل ایسس، آل امریکن ، آل امریکن 4 ہینڈز، آل امریکن ایچ ڈی ، آل امریکن پوکر 1ہاتھ ، تمام امریکی پوکر 10 ہاتھ ، تمام امریکی پوکر 100 ہاتھ، تمام امریکی پوکر 5 ہاتھ، تمامامریکن پوکر 50 ہینڈ ، آل اسٹار ناک آؤٹ، الٹر ورلڈ ، امیٹراسو کینو، حیرت انگیز لنک دولت,امریکی بلیک جیک ، امریکی گولڈپوکر ، امریکی پوکر II، امریکی پوکر V، امریکی رولیٹی,امریکی رولیٹی 3D ، امریکی رولیٹی گولڈ سیریز، امریکی رولیٹی ہائی اسٹیکس، امریکیرولیٹی پرائیوی ، امریکن رولیٹی پرو ، قدیم جادو، اندار بہار، اندار نائٹس ، فرشتہ اور شیطان,جانوروں کی ماہی گیری ، اپولو ، ایکویریم ، عربیسکا ، عرب، عربی رولیٹی ، ارجنٹائن لیگ ، ارگو ، ایشیاجیت ، AstroBoomers، Astro Legends: Lyra & Erion: چاند پر!، AstroBoomers: ٹربو!، کوپا میں,اٹلانٹک سٹی بلیک جیک ، اٹلانٹک سٹی بلیک جیک ایلیٹ ایڈیشن ، اٹلانٹک سٹی بلیک جیک گولڈ ، اٹلانٹس,اٹلانٹس بنگو ، ایٹم، مشتری کی چمک ، آٹو رولیٹی ، آٹو رولیٹی لا پارٹیج ، آٹو رولیٹی وی آئی پی,Avalon سکریچ ، بہت اچھے پیسے ، BaccaratBabes، Aztec، Baccarat، Baccarat-Punto Banco، Baccarat 777 ویڈیو, Baccarat ڈیلکس, Baccarat منی,Baccarat کوئی کمیشن, Baccarat پرو, Baccarat سپر Baccarat,6 سپریم ، Baccarat سپریم کوئی کمیشن، Baccarat ، Baccarat VIP وہیل، Baccarat صفرکمیشن ، بیک بلیک جیک ، آمون ری ، بیلون ، بیلون رن ، کیلے کے پھلوں کی رسیوں پر واپسبنگو ، بینک جاب، بینک آف گولڈ ، بینک ڈاکو، بارن ویل، بیرن سمیڈی ، باسکٹ بال ، باسکٹ بال ہڑتال,جنگی جہاز ، خوبصورتی اور جانور ، مکھی فیب پل ٹیب ، بیئر پارٹی ، بیئر ٹائکون ، بیلانگکائی، شرطVelodrom 3D, Biergarten فیسٹیول سکریچ کارڈ, بگ ایپل جیت, بڑی جیت Baccarat, بکنی پارٹی, اربلاما ، بنگو 3، بنگو 37، بنگو 37 ٹکٹ ، بنگو 75، بنگو 90، بنگو بروکساریہ، بنگو سائنسدان ڈوڈاؤ,بنگو گیٹینھو، بنگو جینیو، بنگو ہالووین، بنگو ہورٹینھا، بنگو ایگلو، بنگو فلپینو، بنگو پائریٹا,بنگو پاپ ، بنگو ساگا لوکا ، بنگو سامبا ریو، بنگو سینئر ٹیکو، بنگو سینورائٹا کالاویرا، بنگوفٹ بال ،بنگو ٹریوو دا سورٹے ، بنگول ، بنگولیسیا ، بنگو ، پرندے اور جانور ، پرندے سلاٹ ، پرندے!، بٹبلیک جیک ، بٹ ہولڈیم ، بلیک بیوٹی، بلیک جیک ، بلیک جیک 21، بلیک جیک وی آئی پی ، بلیک جیک ، بلیک جیک (3ہاتھ) ، بلیک جیک ملٹی ہینڈ ، بلیک جیک سنگل ڈیک Tm ، بلیک جیک 21 + 3 ، بلیک جیک اٹلانٹک سٹی,بلیک جیک بونس ، بلیک جیک کلاسیکی ، بلیک جیک کلاسیکی Tm ، بلیک جیک ڈبل ، بلیک جیک ڈبل نمائش,بلیک جیک ڈبل ایکسپوزر 3 ہینڈ ، بلیک جیک یورپی ، بلیک جیک فاسٹ ، آخری بار اپ ڈیٹ: جون 2022بلیک جیک گولڈ 5 ، بلیک جیک ہائی ، بلیک جیک لکی سیونز ، بلیک جیک ایم ایچ ، بلیک جیک ملٹی ہینڈ,بلیک جیک کامل جوڑے ، بلیک جیک پلاٹینم 1 ، بلیک جیک رائل جوڑے ، بلیک جیک سنگل ڈیک ، بلیک جیکسپریم ملٹی ہینڈ ، بلیک جیک سپریم سنگل ہینڈ ، بلیک جیک سرنڈر، بلیک جیک سوئچ,بلیک جیک ٹچ۔سنگل ڈیک ، بلیک جیک ویگاس پٹی ، بلیک جیک وی آئی پی ، بلیک جیک ایکسچینج ، بلیک جیک tm,بھڑکتے پھل، بھڑکتے پھل 3x3 ، بھڑکتے پھل ٹیبز کھینچتے ہیں ، خون ابدی، خون کی ملکہ سکریچ ، خونچوسنا, خون چوسنا Tm, کھلنا پنکھ, نیلی داڑھی, بورڈ کھیل, کشتی کا سفر مسیسیپی, بماسکواڈ ، بونانزا وہیل،

بونس ڈیوس وائلڈ ، بونس ڈیوس وائلڈ 1 ہینڈ ، بونس ڈیوس وائلڈ 10 ہینڈ,بونس ڈیوس وائلڈ 100 ہاتھ، بونس ڈیوسوائلڈ 5 ہاتھ، بونس ڈیوس وائلڈ 50 ہاتھ، بونس ڈیوسوائلڈ پوکر, بونس پوکر, بونس پوکر 1 ہاتھ, بونس پوکر 10 ہاتھ, بونس پوکر 100 ہاتھ, بونسپوکر 5 ہاتھ, بونس پوکر 50 ہاتھ, Bastet کی کتاب, پاگل چکن کی کتاب, جونو کی کتاب, کی کتابکینو ، جنون کی کتاب ، آمون ری کی جنون کی کتاب ، نخلستان کی کتاب ، رومیو اور جولیا کی کتاب,رومیو اور جولیا گولڈن نائٹس کی کتاب ، سائے کی کتاب، سلنگو کی کتاب، جیت کیکتاب ، کتابیں &انعام، کتابیں اور بیل گولڈن نائٹس ، کتابیں اور موتی، کتابیں اور مندر ، کتابیں اور بیل RHFP,آمون ری ، بومنگ کیلے، بومنگ سیون ، بومنگ سیون ڈیلکس کی کتابیں اور موتی کی رسپن,باس لوٹو ، بوٹو بنگو ، بکس ، بریک دا بینک دوبارہ ریسپین، بلبلا انماد، بھینس روح 3x3,بھینس کی روح پل ٹیبز ، بیل کارڈز ، بیل فائٹ ، تندور میں بن ، برننگ آئس ، برننگ آئس 10 ، برننگآئس 40 ، برننگ کینو ، برننگ پرل بنگو، کیبری ڈانسنگ بونس، کائی شین بنگو، کائی شین فشنگ,کیشین ڈاؤ ، کالاویرا بنگو ، کینڈی ، کیپاڈوشیا ، کیپٹن ڈومینو ، کارڈ رولیٹی ، کیریبین بیچپوکر ، کیریبین بلیک جیک ، کیریبین ہولڈیم ، کیریبین پوکر ، کیریبین ساگا ، کیریبین اسٹڈ,کیریبین سٹڈ پوکر ، کارنیول بنگو، کارنیول ہمیشہ کے لئے ، کارنیول سکریچ کارڈ، یلوس کی کیرول,Carousel ، کیش کھانا ، کیش یا کریش ، کیسینو، کیسینو جنگ، کیسینو ہولڈیم ، کیسینو ہولڈیم ، کیسینوہولڈم 1 ، کیسینو ہولڈم ، کیسینو رولیٹی ، کیسینو سلاٹ ، کیسینو اسٹڈ پوکر ، کیسینو وار، کیٹرپلر,Cazino Cosmos، مشہور شخصیت چڑیا گھر سکریچ کارڈ ، چیمپئنز ، چیمپئنز بنگو II ، چیمپئنز Ondemand,دلکش پہیا ، توجہ اور سہ شاخہ، شیف مینو ، چیری بلاسٹ، چیری بلاسٹ سکریچ، چیری بمڈیلکس ، چیری چیری سکریچ کارڈ ، شکاگو بینگ بینگ!، شکاگو نائٹس، چلی پاپ، چلنگ ٹائیگر,کرسمس پارٹی ، کرسمس سلاٹ، چک ایک قسمت ، سرکس ، سرکس بنگو ، سٹی سلاٹ ، کلاس کینو ، کلاسیکی 1,کلاسیکی 2 ، کلاسیکی بلیک جیک ، کلاسیکی بلیک جیک گولڈ سیریز، کلاسیکی کاریں ڈیلکس، کلاسیکی ماریو ، کلاسیکو,نقد ، سکے فاتح ، سکے فیلڈ ، سکے والٹ ، سکے ، رنگ چیمپئن ، رنگ ، ٹھنڈا بک ـ 5 کے کنڈلیریل ، کوپا لیبرٹادورس، پولیس اور ڈاکو، کائناتی کرسٹل سکریچ، کورئیر سویپر، کاؤبای، کریپس,پاگل چوہے ، پاگل بندر ، کرکٹ ایکس ، کراؤن اینڈ اینکر ، کرپٹو انماد بنگو، کرسٹل بال گولڈن نائٹس,کرسٹل بال ریڈ ہاٹ فائر پاٹ ، کرسٹل برسٹ XXL ، کپ کیک، کامدیو کا سکریچ، متجسس مشین پلس,پیاری بلیوں ، پیاری بلی، پیاری بلی پاگل چکن شوٹر ، سائبر کیٹز: سکریچ کارڈ ، سیاہ، سیاہ 100,ڈارک جوکر ریزز، ڈارک ورٹیکس، ڈارٹس 180، ڈیشنگ ڈربی ، شاندار 7 ، مردہ یا زندہ Tm ، خوشڈریگن ، ڈیوس اینڈ جوکرز ، ڈیوس اینڈ جوکر، ڈیوس وائلڈ، ڈیوس وائلڈ 1 ہینڈ، ڈیوس وائلڈ 10 ہینڈ,, Deuces Wild 100 Hand, Deuces Wild 4 Hands, Deuces Wild 5 Hand, Deuces Wild 50 Hand, Deuces وائلڈ ایچ ڈی, Deuces وائلڈ ویڈیو پوکر, Deutsches رولیٹی, ڈائمنڈ, ڈائمنڈ ڈیل, ڈائمنڈ رچ لائف3x3 ، ڈائمنڈ رچ لائف پل ٹیبز، ڈائمنڈ ویلی ، ہیرے، ہیرے ہمیشہ کے لیے 3 لائنیں ، ڈائس ہیں,ڈائس بنگو ، ایتینا کی ڈسک ، ڈسکو کینو، ڈسکو نائٹ، ڈسکو اسپن 3x3، ڈسکو اسپن پل ٹیبز، الہی آگ,ڈاگ 6 ایچ اوڈس ، ڈاگ ایچ اوڈس آن ڈیمانڈ ، ڈاگ ریسنگ ، ڈاگ 3 ڈی ، ڈومینو کیوکیو، ڈونٹ سٹی، ڈونٹرش, ڈبل Aces & چہرے, ڈبل بونس, ڈبل بونس پوکر, ڈبل بونس پوکر 1 ہاتھ, ڈبلبونس پوکر 10 ہاتھ, ڈبل بونس پوکر 100 ہاتھ, ڈبل بونس پوکر 5 ہاتھ, ڈبل بونسپوکر 50 ہاتھ, ڈبل بونس پوکر ایچ ڈی, ڈبل ڈبل بونس, ڈبل ڈبل بونس پوکر, ڈبلآخری تازہ کاری: جون 2022 ڈبل بونس پوکر 1 ہاتھ ، ڈبل ڈبل بونس پوکر 10 ہاتھ ، ڈبلڈبل بونس پوکر 100 ہاتھ, ڈبل ڈبل بونس پوکر 5 ہاتھ, ڈبل ڈبل بونس پوکر 50ہاتھ ، ڈبل ڈریگن ، ڈبل نمائش ، ڈبل نمائش بلیک جیک ایم ایچ ، ڈبل جوکر، ڈبل جوکرپوکر ایچ ڈی ، ڈبل آپ آٹا ، ڈاکٹر جیکل اور مسٹر ہائیڈ، ڈریکولر بلڈ بینک سکریچ ، ڈریگن ڈانس,ڈریگن فشینگ ، ڈریگن فشینگ II ، ڈریگن کنگز Tm ، ڈریگن ماسٹر ، شہزادی کا ڈریگن ، ڈریگنطومار ، ڈریگن ٹائیگر ، ڈریگن کیغار ، ڈریگن قبر ، اعلی کم ، بتھ شوٹر ، بتھ شوٹر ڈراپاگل چکن شوٹر ، Duobao Baccarat، بونے کا سونا، متحرک قابل ادائیگی رولیٹی ، E-بنگو، E. T.ریس، ای ٹی ریس ، ایسٹر جزیرہ، ایسٹر جزیرہ 2، ایسٹر پک، انڈے کا شکاری ، ایگومیٹک Tm ، ایل پورکومافیوسو ، ہاتھی سکریچ کارڈ ، ایلیٹ آف ایول: دی فرسٹ کویسٹ ، ایلیوسیو گونزالس ، انگلینڈ لیگ,انگلینڈ لیگ آن ڈیمانڈ ، انگلش فاسٹ لیگ ، انگلش فٹ بال ، مہاکاوی جواہرات ، الکاٹراز سے فرار,یورو کپ 2020 ، یورو کپ 2020 آن ڈیمانڈ ، یورو لیگ لیجنڈز، یورو رولیٹی، یورو ٹوئنز رولیٹی,یورپی بلیک جیک ، یورپی بلیک جیک ایلیٹ ایڈیشن، یورپی بلیک جیک ایم ایچ ، یورپی رولیٹی,یورپی رولیٹی کرسمس ایڈیشن ، یورپی رولیٹی ڈارک موڈ، یورپی رولیٹی گولڈ سیریز,یورپی رولیٹی ہائی اسٹیکس ، یورپی رولیٹی کم اسٹیکس،

یورپی رولیٹی پرو ، یورپیرولیٹی چھوٹے شرط, یورپی رولیٹی وی آئی پی, ارتقاء, دھماکہ خیز سرخ گرم ، شہوت انگیز فائر پاٹ, دھماکہ خیز کاک,نمائش بلیک جیک ، اضافی بنگو ، اضافی سہ شاخہ ، انتہائی ، انتہائی امیر ، Ez2 لوٹو ، F777 فائٹر ، FaFa جڑواں بچے ، چہرے اور ڈیوس ، Faerie Spells Tm ، Fair Roulette، Fair Roulette Privee، Fair Roulette ، Fall ، Proجانور ، فین ٹین ، فینسی پھل پاگل چکن شوٹر، فینسی پھل گولڈن نائٹس، فینسی پھلآمون ری ، فینسیفروٹس آر ایچ ایف پی ، فینٹن ، فیشن ، فیشن ٹی وی نیشنز لیگ، پرجوشڈائمنڈ ، پرجوش ڈائمنڈ نوج، فائر اینڈ اسٹیل ، فائر فلائی کینو، فائر اسٹورم بنگو، فائرنگ گرم ، پہلا شخصامریکی رولیٹی ، پہلا شخص بیکریٹ، پہلا شخص بلیک جیک، پہلا شخص گھٹیا، پہلا شخصڈریگن ٹائیگر ، فرسٹ پرسن ڈریم کیچر، فرسٹ پرسن فٹ بال اسٹوڈیو، فرسٹ پرسن گولڈن ویلتھBaccarat ، پہلا شخص بجلی Baccarat، پہلا شخص بجلی رولیٹی، پہلا شخص میگا گیند ، سب سے پہلےشخص رولیٹی, پہلا شخص بلیک جیک, مچھلی جھینگے کیکڑے, مچھلی جھینگے کیکڑے نرد, ماہی گیروں سونے,ماہی گیری مہم ، ماہی گیری خدا ، ماہی گیری کی بادشاہی ، ماہی گیری کی جنگ، پانچ ایسس، پانچ بال فیستا ، پانچڈریگن ماہی گیری ، پانچ ہاتھ ویگاس بلیک جیک ، پانچ ہاتھ ویگاس بلیک جیک V2 ، شعلہ رولیٹی ، فلیشجیت, FLG کھیل, فلائی جیٹ, فلائی پگی فلائی, فٹ بال, فٹ بال3x3, فٹ بال شرط, فٹ بال حب, فٹ باللیگ راؤنڈ ، فٹ بال پنالٹی ڈوئل ، فٹ بال پرو سکریچ کارڈ ، فٹ بال سلاٹ ، فٹ بال اسٹریک ، فٹ بالہڑتال ، ڈریگن کی طاقت ، جنگل جانور، جنگل پارٹی، ہمیشہ کے لئے ہیرے ، فورٹ بہادر، فورتونا، فارچیون,فارچون 18 ، فارچون بلیک ، فارچونز ، فور ایسس ، فور سیزن ، فرینکنسلٹ کا راکشس ، فری سیل,فری وے پوکر ، فرانسیسی کینو ، فرانسیسی رولیٹی، فرانسیسی رولیٹی پرائیوی، فرانسیسی رولیٹی پرو، انمادڈسکس: جڑواں نمبر ، میڈک کریک ، پھل، پھل بیٹ پاگل Tm ، پھل کیسینو ، پھل کیسینو 3x3 ، پھل کیسینوٹیبز ، فروٹ کاک ٹیل ، فروٹ فیشن ، فروٹ ہیٹ ، فروٹ لو ، فروٹ انماد ، فروٹ انماد گولڈن نائٹس,فروٹ پنچ اپ ، فروٹ رش ، فروٹ اسکیپس ، فروٹ اسکیپس 3x3 ، فروٹ اسکیپس پل ٹیبز ، فروٹ سنیپز,فروٹائڈز ، فروٹومیٹک ، فروٹ بار، فروٹ بار پل ٹیبز ، فروٹ فارچیون وہیل، فروٹ فارچیون وہیل 3x3,پھل فارچیون وہیل پل ٹیبز ، فروٹسی ، فروٹی فلری، فروٹی ذائقہ، تفریحی پھل، گیگرین ـ61 ، کہکشاں,کہکشاں رولیٹی ، گیمبیٹا بنگو، گینگسٹرز ، فارس کے دروازے، منی ماہی گیری ، منی دولت، منیرولیٹی, جینی خواہشات, جرمنی لیگ, جرمنی لیگ Ondemand, گھوسٹ قزاقوں Tm, کے تحفےاوسٹارا سکریچ ، جیوانی کے جواہرات ، گلوبل امریکن رولیٹی، گلوبل بیٹ، گلوبل یورو رولیٹی، گلوبلپوکر رولیٹی ، گو گو میجک کیٹ ، گو گو میجک ڈاگ ، گو گولڈ فشینگ 360 ، گول ، گول فٹ بال لیگراؤنڈ اطالوی ، گول فٹ بال لیگ راؤنڈ ہسپانوی ، گوبلن رن، دیوتاؤں نے مچھلی کاٹ دی ، گڈزفشنگ، سونااور پیسہ ، سونے کی سلاخیں اور راؤنڈ ، گولڈ کائی شین فشینگ ، گولڈ کائی شین فشینگ 2 ، گولڈ کینین Tm ، گولڈکھودنے والا: مائنز Tm ، گولڈ ڈریگن 360 ، گولڈ مرغ لاٹری ، گولڈ رولیٹی ، گولڈور آخری تازہ کاری: جون2022 گارڈینز ،گولڈن چپ رولیٹی ، گولڈن کلور، گولڈن کریب، گولڈن ڈریگن، گولڈن ڈریگنکلب ، گولڈن انڈے کینو ، پاگل چکن کا سنہری انڈا ، پاگل چکن پاگل چکن کا سنہری انڈاشوٹر ، گولڈن گارودا، گولڈن گرلز ، گولڈن ہک Tm،، گولڈن جوکر ڈائس، گولڈن لیمن ، گولڈنلیموں ڈیلکس ، گولڈن لکی کیٹ ، گولڈن پوشن ، گولڈ فائر 7s ، اچھی لڑکی/بری لڑکی، خوبصورت ہیرا,خوبصورت ڈائمنڈ 3x3 ، گرینڈ کراؤن ، گرینڈ رچس، گریٹ وارير، لالچی گوبلن، گرین گروسری,گرے ہاؤنڈ ریس، گرے ہاؤنڈ اسٹریک، گرے ہاؤنڈز، گرے ہاؤنڈز آن ڈیمانڈ ، گیس ٹرین ، جپسی روز,ہالووین پک ، ہالووین ، ہالووین کینو ، ہالووین لوٹو ، ہالووین منی ، ہالووین سکریچ کارڈ,ہالووین سلاٹ ، خوش 10 ، خوش جانور کارڈ ، خوش پرندوں ، خوش کارڈ ، خوش تعطیلات سکریچ,ہیپی لاٹری، نیا سال مبارک ہو ، پریتوادت رقم، پریتوادت رقم 3x3، پریتوادت رقم ہیرچو ٹیبز,ہاوانا کلب ، ہیڈز اینڈ ٹیلز، ہیڈز اینڈ ٹیلز ، ہیڈز اینڈ ٹیلز XY ، شہزادی کا دل ، دل، دلتین ، جہنم کی آگ، ہائی لو بلیک جیک ، ہائی لو سوئچ ، ہائی ہینڈ ہولڈیم پوکر ، ہائی لو ، ہائی وے اسٹارز ، ہیلو,ہیلو جواری ، ہاکی ، ہولڈیم پوکر ، ہالی ووڈ بنگو ، ہومز اور چوری شدہ پتھر ، ہومز اورچوری شدہ پتھر ، گھوڑا 6 ، گھوڑا 6 آن ڈیمانڈ، ہارس ریسنگ ریئل ، ہارس ریسنگ رولیٹی، ہارس ریسنگورچوئل ، گھوڑے 10 فلیٹ ، گھوڑے 10 فلیٹ آن ڈیمانڈ، گھوڑے 10 سپرنٹ، گھوڑے 10 سپرنٹ آن ڈیمانڈ,گھوڑے 12 فلیٹ ، گھوڑے 12 سپرنٹ، گھوڑے 6 ایچ اوڈس، گھوڑے 6 ایچ اوڈس آن ڈیمانڈ، گھوڑے 8 فلیٹ,گھوڑے 8 فلیٹ آن ڈیمانڈ ، گھوڑے 8 سپرنٹ، گھوڑے 8 سپرنٹ آن ڈیمانڈ ، گھوڑے کی پٹی، گھوڑے کی نالی ، گرمپھل پہیا ، گرم پھل پہیا 3x3، گرم پھل پہیا ہیرچو ٹیبز، گرم کینو، Houdini، Huaguoshanکنودنتیوں ، ہیوگو 2 ، ہائپر برسٹ، لافانی

رومانس ، پوکر کے درمیان ، لامحدود گرم ، فوری بنگو,فوری فٹ بال ، فوری گرے ہاؤنڈز ، فوری گھوڑے، فوری اسپیڈ وے، فوری ٹراٹنگ، فوریویلوڈروم ، آئرش دلکش ، آئرش کہانی 3x3 ، آئرش کہانی کینو، آئرش کہانی پل ٹیبز ، جزیرہ 2، یہ سے آیاوینس جے پی ، اٹلی 3x3 ، اٹلی لیگ ، اطالوی فاسٹ لیگ ، اطالوی رولیٹی، اطالوی فٹ بال ، اٹلی لیگآن ڈیمانڈ ، جیک ہتھوڑا 2: فشی بزنس Tm ، جیک ہتھوڑا Tm ، جیک پاٹ ، جیک پاٹ Tm 6000 ، جیک پاٹچیری ، جیک پاٹ پوکر ، جیک پاٹ رولیٹی ، جیک پاٹ اسٹڈ پوکر، جیک یا بہتر ، جیک یا بہتر 1 ہاتھ,جیک یا بہتر 10 ہاتھ ، جیک یا بہتر 100 ہاتھ ، جیک یا بہتر 4 ہاتھ، جیک یا بہتر 5 ہاتھ,جیک یا بہتر 50 ہاتھ ، جیک یا بہتر ڈبل اپ ، جیک یا بہتر ایچ ڈی ، جیک یا بہتر پوکر، جیک یابہتر سیلون ، جیڈ بٹر فلائی Tm ، جیمز کک ، جیٹ ایکس، جیٹ ایکس 3، جیول ، جنگل اپ ، جوگو ڈو بیچو، جوکر ڈائس,جوکر فیکٹر ، جوکر پوکر، جوکر پوکر 100 ہاتھ، جوکر پوکر 4 ہاتھ، جوکر پوکر ایسس ایچ ڈی ، جوکر پوکرکنگز ایچ ڈی ، جوکرائزر ، جوکرز وائلڈ ، جولی پوکر، جسٹ اے بنگو، کا فش ہنٹر، کوائی کٹی، کینو، کینوڈیلکس ، کینو فارچونز ، کینو لائیو ، کینو نیون، کینو نائٹ، کینو پاپ، کینو رش، کینو ٹی+ ، کینوکائنات ، کینو ویگاس ، کینو 80 ، کنگ اینڈ کوئین، کنگ آکٹپس ، پھلوں کا بادشاہ، جمپنگ سکریچ کا بادشاہ,جنگل کا بادشاہ ، جنگل کا بادشاہ ، جنگل کا بادشاہ گولڈن نائٹس ، کنگلی کراؤن، بلی کے بچے آرام، کٹیکیش ، کٹی کیش سکریچ ، کٹی پہیلی ، لا ڈولس ویٹا ، لا ڈولس ویٹا گولڈن نائٹس ، لا ڈولس ویٹا آر ایچ ایف پی,لینڈ آف ہیروز ، لینڈ آف اوز ، لاس ویگاس، لاوا لیونز ، لی کافی بار ، لیجنڈ آف ارلنگ ، لیجنڈ آف دینیل Tm ، اسے پوکر پر سوار ہونے دیں ، آئیے بڑھائیں ، لیبرٹادورس آن ڈیمانڈ، لائٹنگ جوکر، لائٹنگ لکی سکس,بجلی رولیٹی, Limbo بلی, Limoncello, لائیو لوٹو, لائیو رولیٹی, لائیو سلاٹس, Livegames 37,لوکوموڈین ، لندن ہنٹر ، لوٹ یا بوٹ ، کھوئے ہوئے خزانہ، کھوئے ہوئے ویگاس زومبی سکریچ، لاٹری وہیل,لوٹو لکی ، لوٹس محبت ، محبت جادو ، لوویا ، کم رولیٹی ، لکی 3 ، لکی 5 ، لکی 7 ، لکی 7بلیک جیک ، لکی کارڈ ، لکی بلی بلیک جیک ، لکی کرسمس ، لکی سہ شاخہ ، لکی سکے ، لکی سکے,لکی ڈے: چیلٹنہم چیمپئنز ، لکی ڈے: کرسمس کیش کیڈ، لکی ڈے: ایگسٹراواگانزا,لکی ڈے: فٹ بال گولڈ ، لکی ڈے: میگا ہالووین ، لکی ڈے: سمر سپائیک، لکی ڈرنک ، لکیمصر میں پیو ، لکی گرین 777 ، لکی کینو، لکی اوقیانوس، لکی سور، لکی دولت ہائپر اسپنز,لکی رولیٹی ، لکی سیونز، لکی سکس ، لکی اسپن یورپی رولیٹی ، لکی ٹینک، لکی ٹرک پلٹیبز ، لکی وہیل ، لکی ایکس ، لڈو ، آخری تازہ کاری: جون 2022 لکس رولیٹی ، لکسر سکریچ، پرتعیشدنیا ، لگژری لکس، Maaax ہیرے گولڈن نائٹس ، مافیا: سنڈیکیٹ ، جادو، جادو باغ، جادوگارڈن 10 ، میجک گارڈن 40 ، میجک لک ، میجک آف کرسمس ، میجک پوکر، میجک رش ڈیلکس ، میجکرش جیت ، جادو کی دکان ، جادو پتھر ، جادو پہیا، شاندار پھل ، انسان ، مہجونگ,عظمت پھل ، مارس ووڈ پارٹی، مریخ پر حملہ ، میچ ڈے ، میچ مینیا، میکس کار موٹر ریسنگ,میکسی رولیٹی, مایا اسرار, مایا آگ, میگا, میگا جواہرات, میگا مسحور کن زندگی, میگا جیک ایچ ڈی,میگاجوکر ، میگا محبت، میگا سکور، میگامونی، مہین ، میلبیٹ یورپی رولیٹی، متسیانگنا ہنٹر,طاقتور ڈریگن ، ملین سکے رسپن ، مائن فیلڈ، مائنر بیب، مائنز، مائن سویپر XY ، منی رولیٹی,موئیرائے بلیز سکریچ ، منی میٹرکس ، منی ٹری، منی وہیل، بندر انماد، مونسٹر بلاسٹ، مونسٹرلیجنڈ، راکشسوں، راکشسوں کی سکریچ ، چاند پتھر، زیادہ بلی انماد، زیادہ سونے کی کھدائی، کم و بیش,موٹر سائیکل V2emdemand ، موٹر بائک ، مسٹر چو ٹائکون ، مسٹر ویگاس ، Muertitos، Muertitos: ویڈیو بنگو,ملٹی ہینڈ اٹلانٹک سٹی بلیک جیک ، ملٹی ہینڈ کلاسیکی بلیک جیک ، ملٹی ہینڈ یورپی بلیک جیک ، ملٹی ہینڈہینڈ ویگاس ڈاؤن ٹاؤن بلیک جیک, ملٹی ہینڈ ویگاس سنگل ڈیک بلیک جیک, ملٹی ہینڈ ویگاس پٹیبلیک جیک ، ملٹی ہینڈ بلیک جیک، ملٹی ہینڈ بلیک جیک V2 ، ملٹی فائر رولیٹی ، ملٹی ہینڈ جیک یابہتر پوکر ، ملٹی ہینڈ بلیک جیک ، ملٹی ہینڈ بلیک جیکپرو ، ملٹی پلیئر بیل کارڈز، ایم ڈبلیو اے ، اسرارمشرق ، نانگ کوک، ناسکار اسٹریک، نیکٹان بلیک جیک، نیکٹان رولیٹی، نیون جنگل سکریچ، نیونکینو ، نیین رولیٹی ، نیین شکلیں، نیپچون خزانہ بنگو، چوری کے اعصاب، نیا ٹرپل، نیا ٹرپلایچ ڈی ، اگلے چھ ، رات بھیڑیوں، کوئی کمیشن Baccarat، کوئی صفر رولیٹی، نورڈک کویسٹ، نمبر بونس,نمبر گیم ، نووا، نخلستان پوکر، نخلستان پوکر کلاسیکی ، اوقیانوس پرل، اوقیانوس حکمران، اوگر سلطنت ، پراناماہی گیر ، اولے بنگو ، اولمپس خزانے، ایک اور پوکر، اوریکل ریئل کیسینو رولیٹی ، اورینٹایکسپریس ، اوزون کے جیک پاٹس ، پچینکو ، پچینکو 2 ، پچینکو 3 ، پائی گو، پائی گو پوکر ، پینٹ سکریچ,پیرس نائٹس ، پارٹیک کا انتخاب ، پارٹی پاپ، پیٹرک کا جادوئی میدان، جرمانہ، جرمانہ سیریز، جرمانہ شوٹ آؤٹ,پینگوئن شہر ، فارسی راتیں ، پریت کا آئینہ، فرعون کی دولت ، فرعون کی دولت سنہری راتیں,فرعون کی

دولت RHFP ، فرعون ، فرعون ، فینکس کے پھل ، ایک فاتح ، گللک بینک کے لئے اپنا راستہ منتخب کریں,گللک بینک سکریچ، گللک چننے والا ، پنوچیو، پپ کی تلاش، سمندری ڈاکو 21، سمندری ڈاکو غار، سمندری ڈاکو غار 3x3,سمندری ڈاکو غار پل ٹیبز، سمندری ڈاکو جزیرہ، پائریٹس بے ، پی کے 10 ، سیارہ 67، سیارے ، پلاٹینم بلینز ، پلاٹینمہاؤنڈز ، پلنگوبال، پلنکو ، پلنکو XY، پوک ڈینگ ، پوک دی گائے ، پوکر کنگ، پوکر ریس، پوکررولیٹی, پوکر نوجوانوں پیٹی, ,Pompeii Pontoon, Pontoon 21, پاپ ' آپ کو چھوڑ تک, Portomaso اصلی جوئے بازی کے اڈےرولیٹی 2 ، پوسیڈن کا راز ، پاور بالز (سی ڈی) ، پاور بالز لائٹ، پراگیتہاسک کہانی، پریمیئر بلیک جیکلکی لکی Tm کے ساتھ ، سائیڈ بیٹس کے ساتھ پریمیئر بلیک جیک ، دلدل کی شہزادی ، پرو پونگ ٹیبل ٹینس ، پلایک کریکر ، پل ٹیب کیشنگ رینبو ، پل ٹیب سفاری پر جنگلی جائیں ، پل ٹیب ہاٹ کراس خرگوش ، پل ٹیبجیولری باکس ، پل ٹیب ساحل چیز ، پل ٹیب غروب آفتاب ریل، کدو پیچ ، کدو جیت، کتےPayday سکریچ، جامنی رنگ شاندار، پرامڈ، پرامڈ خزانے ، سونے کی رانی Tm ، لوگ دوڑ میں مقابلہ کتوں ، لوگ دوڑ میں مقابلہگھوڑے ، سورجی بینک پر حملہ ، رینبو 3x3 ، رینبو بلیک جیک، رینبو وائلڈز سکریچ، رمسس بکگولڈن نائٹس ، رمسس بک ریسپینس آف آمون ری، رمسس بک آر ایچ ایف پی ، راستا بنگو ، ریٹریگر ہیپیپل ٹیب ، اصلی کرسمس رولیٹی، حقیقی لڑائی، حقیقت پسندانہ رولیٹی ، سرخ کارڈ، سرخ مرچ قسمت، سرخڈاگ ، ریڈ ہاٹ سیونز، ریڈ ہاٹ سیونز پل ٹیبز ، ریڈ کوئین، ریڈ کوئین بلیک جیک، ریڈ اسکوائرکھیل ہی کھیل میں, ریل انتہائی, ریل جواہرات, ریل جواہرات ڈیلکس, ریل گرم Respin Tm, ریل دولت, ریل چوری Tm,دولت کی ریلیں ، ریٹرو ریلیں ، ریٹرو سولیٹیئر، امیر زندگی، امیر زندگی 3x3 ، امیر زندگی ہیرچو ٹیبز ، دولت ، سواری'ایم پوکر، رائیڈ ایم پوکر، ریو بنگو، آر این جی وار، روسٹنگ ہاٹ ، روسٹنگ ہاٹ 100 لائنز، روسٹنگ ہاٹ40 ، رابن ہڈ: شفٹنگ رچس Tm ، راک بمقابلہ کاغذ: وائکنگز موڈ، راکٹ ڈائس، راکٹ ڈائس ایکس وائی ، راکیموکی ، رول ٹو لک ، رومن لیجن ایکسٹریم ریڈ ہاٹ فائر پاٹ ، رومن لیجن گولڈن نائٹس ، رومانستین ریاستوں میں سے ، رومیو ، چھت کی لڑائی ،رولیٹی ، رولیٹی آخری تازہ کاری: جون 2022 اعلی درجے کی,رولیٹی مشیر ، رولیٹی امریکی پرو ، رولیٹی کلاسک ، رولیٹی عام ڈرا 12 نمبر,رولیٹی یورو پرو ، رولیٹی گرینڈ کروپیئر ، رولیٹی گرینڈ کروپیئر چیکیٹو ، رولیٹی گرینڈکروپیئر ربیکا ، رولیٹی رائل ، رولیٹی سلور، رولیٹی سنگل زیرو رولیٹی ، ٹریک کے ساتھ رولیٹی,رولیٹی X2 ، رولیٹی X5 ، رولیٹی۔امریکی ، رولیٹی Tm ، شاہی عدالت، شاہی دولت، شاہی ساتگولڈن نائٹس ، رائل سیون الٹرا ، رائل سیون XXL، رائل ویلتھ، رائل ون، رن امک ، روسیکینو ، روسی پوکر ، سفاری سیم ، سیلون ، سامورائی ، سان گونگ ، سانتا کا گاؤں ، سانتا کا جنگلی انتخاب,سانتا کی ورکشاپ ، نیلم رولیٹی ، Savanna چاند، Scalding گرم ، شہوت انگیز ، Scarab خزانہ، سکاؤٹ گیمنگ,سکریچ ڈائس، سکریچ میچ، سکریچی بٹ، اسکرول آف انوبس، سکروج، سکڈامور کا سپر اسٹیکس tm,سیزن ، سیکرٹ ایجنٹ، سیکرٹ کپ کیکس ، سیکرٹ آف دی اسٹونز ، سیڈی، سیکوینشل رائل، سیونز,سیونز اینڈ بکس ، سیونز فائر، شیرف جیک، شوگن سیکریٹ پاگل چکن شوٹر، شو بال 3,شو ڈاؤن ، شو ہینڈز، سی۔شیانگ سکریچ، سیبل، سیک بو ، سیک بو 888، سیک بو ڈریگن، سیک بو، سیک بو,سکبو آسٹریلیا ، خوش قسمتی کی نشانیاں ، صرف بہترین ، گناہ شہر کی راتیں ، سنگل ڈیک بلیک جیک، سنگل ڈیکبلیک جیک ایلیٹ ایڈیشن ، سنگل ڈیک بلیک جیک گولڈ سیریز، سنگل ڈیک بلیک جیک ایم ایچ ، سنگل ہینڈبلیک جیک ، سائرن کی بادشاہی سکریچ ، چھ کارڈ چارلی بلیک جیک ، چھ شوٹر، گرم تاج، گرمکراؤن پل ٹیبز ، سلائس اور ڈائس، سلنگو ایڈوانس، سلنگو اینٹی اپ ، سلنگو برسرک، سلنگو بگ وہیل,سلنگو کاسکیڈ، سلنگو کلاسیکی 20 ویں سالگرہ، سلنگو فائر اینڈ آئس، سلنگو فلفی پسندیدہ، سلنگوبجلی ، سلنگو لکی لیری کی لوبسٹر مینیا، سلنگو لکی اسٹریک، سلنگو ریل کنگ، سلنگو انکشاف,سلنگو شو ڈاؤن، سلنگو اسٹاربرسٹ، سلنگو وائلڈ ایڈونچر، سلنگو شنگ یون ژیان، سلاٹ کار ریسیہ اندر!، سلائس فرشتوں، سنیک دھماکے، سانپ اور سیڑھیوں ، برف Scratcher، شمسی دیوی ، سولٹیئر ، خلابلی ، خلائی چرواہا ، خلائی فورس، خلائی شکاری: سکریچ کارڈ ، خلائی XY ، خلائی جہاز ، اسپین لیگ,اسپین لیگ آن ڈیمانڈ ، ہسپانوی فاسٹ لیگ ، اسپیڈ کرکٹ بیکریٹ، اسپیڈ وےآن ڈیمانڈ ، اسپن سولیٹیئر، اسپن 2 پہیے، اسپن 2 جیت، اسپن 2 جیت امریکی، اسپن 2 جیت رائل، اسپنSpin 2، Spin Dizzy Pull Tab، Spin and Win، win Royale American ، Spin Colada، Spin X، Payday,اسپن بال ، اسپن فینیٹی مین، اسپنلوٹو سکریچ ، اسپینینو گرے ہاؤنڈز ، اسپینولا لاٹری، ڈراوناکھیلوں کے سلاٹ، Squeaky Blinders، Stack ' em Scratch، جیک کے ڈھیر ، Stampede، Stardust,پوکر کھیلیں ، پوکر کھیلیں ، پوکر کھیلیں ، پوکر کھیلیں ، پوکر کھیلیں ، پوکر کھیلیں ، پوکر کھیلیں ، پوکر کھیلیں ،

پوکر کھیلیں ، پوکر کھیلیں ، پوکر کھیلیں ،

میکرمسئلے کو حل کرنے اور اس کے نتائج کو جلد ہی حل کرنے کے لئے معقول اقدامات کا سہارا لیں گےجتنا ممکن ہو. اگر اس طرح کے مسائل کسی بھی کھیل کو اس حد تک روکتے ہیں کہ گاہک نہیں کر سکتاکھیل کو بالکل اسی لمحے سے دوبارہ شروع کریں جس میں بغیر کسی رکاوٹ کے خلل پڑا ہے ۔ناقابل واپسی ڈیٹا نقصانات ، بک میکر سب سے زیادہ مناسب ، معقول ، اور صرف تعاقب کرے گاایسی صورتحال سے نمٹنے کے لئے پالیسیاں (یہ اقدامات گاہک کی بحالی کا احاطہ کر سکتے ہیںاس کی تازہ ترین شرط سرور اور اس سے پہلے لاگ ان ہونے سے پہلے ریاست کو اکاؤنٹ بیلنستکنیکی مسئلہ کی موجودگی کے لئے).

2. اگر ، تکنیکی غلطی کے نتیجے میں ، کسی بھی فنڈز کو کسٹمر کے اکاؤنٹ میں شامل کیا جاتا ہے اوروہ اس طرح کے فنڈز کے ساتھ شرط لگاتا ہے یا کسی طرح سے دستیاب کھیلوں میں حصہ لیتا ہےاس طرح کے فنڈز کے ساتھ بک میکر ، بک میکر اس طرح کو کالعدم اور منسوخ کرنے کا پورا حق محفوظ رکھتا ہےشرط لگاتا ہے. بک میکر کو بھی اس طرح کے فنڈز سے حاصل ہونے والی کسی بھی جیت کو روکنے کا اختیار ہے ۔جب بک میکر اس طرح کے شرطوں یا کھیلوں کے نتائج کے طور پر موصول ہونے والی جیت کی ادائیگی کرتا ہے تو ،بک میکر کو مکمل حق ہے کہ وہ گاہک سے ان کو واپس کرنے کی درخواست کرے ۔
3. جب بھی گاہک انٹرنیٹ کے ذریعے فراہم کردہ خدمات تک رسائی حاصل کرتا ہے ، وہ مکمل طور پرسمجھیں کہ:
   - یہ ہمیشہ ممکن ہے کہ گاہک کو سسٹم کے مسائل ، سروس کی خرابیوں کا سامنا ہو,نقائص ، یا کسی اور قسم کی غلطیاں ۔ اگر صارف کو کسی تکنیکی مسئلے کا سامنا کرنا پڑتا ہے تو ،ای میل کے ذریعے بک میکر کی سپورٹ سروس تک پہنچیں;
   - جہاں تک پروموشنز میں کسٹمر کی کامیابی کا تعلق ہے جو رفتار سے کی جاتی ہے ، یہ براہ راست ہےکسٹمر کے ذریعہ استعمال ہونے والے سامان اور معیار سے متعلق اور اس پر منحصر ہےانٹرنیٹ سے اس کا رابطہ;
   - تمام قوانین ، بغیر کسی استثنا کے ، کسی بھی کھیل اور فروغ سے متعلق مسلسل ہیںدستیاب ہے ۔ کسی بھی وقت ، صارف ان کا جائزہ لے سکتا ہے اور ان پر نظر ثانی کرسکتا ہے ۔ بک میکرگاہک پر زور دیتا ہے کہ وہ کھیلنا شروع کرنے سے پہلے انہیں توجہ اور اچھی طرح سے پڑھیں ۔کھیل اور بک میکر کے ذریعہ دستیاب خدمات کا استعمال کریں ۔
4. اگر گاہک کسی لائیو ایونٹ سے متعلق شرط لگاتا ہے ، تو یہ گاہک اس میں نہیں ہو سکتااس واقعہ سے متعلق تازہ ترین معلومات دیکھنے یا وصول کرنے کے لئے صحیح پوزیشن یا مقاموقت کی ایک متعلقہ جگہ کے اندر اندر. بک میکر کسی بھی نقصان کے لئے ذمہ دار نہیں ٹھہرایا جا سکتا ہے اور کرے گاسے متعلق تاخیر کے نتیجے میں ہونے والے کسی بھی نقصان کی تلافی کی توقع نہیں کی جائے گی ۔ایسے واقعات کو ڈھکنے والے ڈیجیٹل ڈیٹا کی ترسیل ۔
5. بک میکر کے ذریعہ دستیاب کسی بھی کھیل کو کھیلنا شروع کرکے ، صارف مکمل اورانٹرنیٹ سے اس کے رابطے کی رفتار اور معیار کی واحد ذاتی ذمہ داریاس کے ساتھ ساتھ تکنیکی حالت اور سامان تک رسائی حاصل کرنے کے لئے استعمال کیا جاتا ہے کی کارکردگی کے لئےانٹرنیٹ. بک میکر واضح طور پر کسی بھی نقصان کے لئے کسی بھی ذمہ داریوں کو مسترد کرتا ہے (کے طور پرسروس کے مسائل کا نتیجہ ، خراب کنکشن، کمزور سگنل، سروس کا نقصان ، یا دوسری صورت میں)ان کے انٹرنیٹ سروس فراہم کرنے والوں یا ٹیلی کام فراہم کرنے والوں کی وجہ سے ۔

26.4. فورس میجر ایونٹس

1. بک میکر کو ذمہ دار یا کسی بھی طرح ذمہ دار نہیں ٹھہرایا جا سکتا ، کسی بھی ناکامی کے لئے یا اس کے لئےاس کے افعال اور ذمہ داریوں میں سے کسی کو انجام دینے میں تاخیر ، ان T&C کی طرف سے مقرر ، اگر اس

طرحصورتحال کسی بھی واقعات سے پیدا ہوتی ہے جو معقول اور قابل استعمال کنٹرول سے باہر ہوتی ہے ۔ان واقعات میں شامل ہیں ، بغیر کسی حد کے ، کسی بھی تکنیکی مسائل اور رکاوٹوں کے بارے میںٹیلی کام نیٹ ورکس بک میکر اور کسٹمر پر منحصر ہے ؛ بجلی کی فراہمی کے ساتھ مسائل;پی سی ، اسمارٹ فونز ، ٹیبلٹس ، یا کسی دوسرے گیجٹ کے مسائل جو کسی تیسرے فریق سے تعلق رکھتے ہیں;آگ، بجلی اور طوفان ؛ دھماکے ؛ سیلاب، انتہائی برفباری ، اور دیگر انتہائی موسمحالات ؛ ہڑتالیں، فسادات، رکاوٹیں، بغاوتیں ، شہری بدامنی، فوجی کارروائیاں ، یا کوئی متعلقہ کارروائیاںخود مختار گورننگ باڈیز یا دیگر مجاز حکام (یعنی "خدا کے اعمال" یا " طاقتمیجر").

2. اگر ایک فورس میجر مدت شروع ہوتی ہے اور خدا کا ایک عمل ہوتا ہے ، بک میکر کے افعال ہیںخود کار طریقے سے اس مدت کی پوری مدت کے لئے مکمل طور پر معطل کے طور پر دیکھا. کے طور پربک میکر ، یہ کسی بھی کوشش کو استعمال کرنے کی کوشش کرے گا ، ایک مناسب فریم ورک کے اندر ، مؤثر طریقے سےاس طرح کے زبردستی واقعات کے نتائج سے نمٹیں ۔ بک میکر بھی کوشش کرے گاکسی ایسے طریقے کی نشاندہی کریں جس کے ذریعے فورس میجر ایونٹ کے باوجود ذمہ داریاں پوری کی جا سکیں اوراس کے عملی نتائج.

27. گولڈن ریس

گولڈن گیمز – دانستہ طور پر نامعلوم نتائج کے ساتھ ملٹی میڈیا ایونٹس پیش کرتی ہیں، جو انٹرنیٹ کے ذریعے سلسلہ وار شرطوں کی دکانوں کو اسٹریم کیے جاتے ہیں۔
کوئی بھی کھلاڑی آن لائن موڈ میں تاریخ، وقت، قسم، اور نمبر کے لحاظ سے فلٹر کیے گئے ایونٹس کے نتائج جان سکتا ہے۔

27.1. ورچوئل فٹ بال

ہر پانچ منٹ میں ایک نیا ورچوئل D-3 فٹ بال میچ منعقد ہوتا ہے۔ ایک میچ 90 سیکنڈ تک چلتا ہے۔
شرطوں کی اقسام:

1. *ہوم (1)۔ میچ میں پہلی (ہوم) ٹیم کی جیت؛*
2. *برابر (X)- مقابلوں کا نتیجہ جن میں کوئی فاتح قرار نہیں پاتا ہے؛*
3. *اوے (2)۔ دوسری (اوے) ٹیم کی جیت؛*
4. *دوگنا موقع*
   - 1X - پہلی ٹیم میچ جیتتی ہے یا برابر ہو جاتا ہے؛
   - 12 ۔ پہلی ٹیم جیتتی ہے یا دوسری ٹیم جیت جاتی ہے؛
   - X2 - برابر ہو جاتا ہے یا دوسری ٹیم جیت جاتی ہے؛
5. *ہاف ٹائم/ فل ٹائم۔ پہلا ہاف کیسے ختم ہوتا ہے اور پورا میچ کیسے ختم ہوتا ہے:*
   - 1/1– پہلی ٹیم پہلا ہاف جیتتی ہے اور پہلی ٹیم میچ جیت جاتی ہے؛
   - X/1- پہلی ٹیم پہلا ہاف جیتتی ہے، میچ برابری پر ختم ہوتا ہے؛
   - 1/2– پہلی ٹیم پہلا ہاف جیتتی ہے؛ دوسری ٹیم میچ جیتتی ہے؛
   - X/1- پہلا ہاف برابری پر ختم ہوتا ہے؛ پہلی ٹیم میچ جیتتی ہے؛
   - X/X- پہلا ہاف اور میچ برابری پر ختم ہوتا ہے؛
   - X/2- پہلا ہاف برابری پر ختم ہوتا ہے، دوسری ٹیم میچ جیتتی ہے؛
   - 2/1– دوسری ٹیم پہلا ہاف جیتتی ہے؛ پہلی ٹیم میچ جیتتی ہے؛
   - X/2- دوسری ٹیم پہلا ہاف جیتتی ہے، میچ برابری پر ختم ہوتا ہے؛
   - 2/2– دوسری ٹیم پہلا ہاف اور میچ جیتتی ہے؛
6. *میچ اسکور ۔ آپ کو میچ میں صحیح اسکور کی پیش گوئی کرنے کی ضرورت ہے، میچ شروع ہونے سے پہلے اسکرین پر تجویز کردہ اسکور کی شرطوں کی فہرست دکھائی جاتی ہے؛*
7. *گولز کی تعداد ۔ آپ کو میچ میں اسکور کیے گئے گولز کی تعداد کی پیش گوئی کرنے کی ضرورت ہے، میچ شروع ہونے سے پہلے اسکرین پر ممکنہ اسکور کیے جانے والے گولز کی تجویز کردہ تعداد دکھائی جاتی ہے؛;*
   - 2،5 سے زیادہ/2،5 سے کم ۔ آپ کو یہ پیش گوئی کرنے کی ضرورت ہے کہ اسکور کیے جانے والے گولز کی تعداد 2.5 سے زیادہ ہوگی یا 2.5 سے کم؛
   - کوئی گول نہیں/ایک ٹیم اسکور کرے گی ۔ آپ کو یہ پیش گوئی کرنے کی ضرورت ہے کہ آیا کوئی گول نہیں ہوگا یا صرف ایک ٹیم اسکور کرے گی؛
8. *دونوں ٹیمیں اسکور کریں گی ۔ آپ کو یہ پیش گوئی کرنے کی ضرورت ہے کہ آیا دونوں ٹیمیں کم از کم ایک گول*

اسکور کریں گی؛
شرط لگانے کے اختیارات:

- **اکیلی شرط – ایک شرط کی پرچی میں ایک یا کئی شرطیں۔ ایونٹس ایک دوسرے سے الگ ہوتے ہیں۔ اکیلی شرط پر جیتنا آپ کی موجودہ مشکلات کے نتیجہ پر شرط کی رقم کے ضرب کے برابر ہے۔**
- **ایک ٹکٹ کے لیے زیادہ سے زیادہ کل – ہر اکیلی شرط کی بولی کی رقم کو مشکلات سے ضرب دینے کی نشاندہی کرتا ہے۔**

اکیلی شرط کے لیے یہ ممکن ہے کہ ہر ایک نتیجہ کے لیے انفرادی شرط کی رقم مقرر کی جائے اور ساتھ ہی کل رقم درج کی جائے، جو خود بخود ٹکٹ میں شرطوں کی تعداد میں تقسیم ہو جائے۔

27.2. ورچوئل 3D

ورچوئل 3D-لیگ ایک تیز رفتار اور دلچسپ کھیل ہے جو خاص طور پر فٹ بال کے شائقین کے لیے پورے سیزن کے دوران اپنی پسندیدہ ٹیم کو فالو کرنے اور اس پر نظر رکھنے کے لیے ڈیزائن کیا گیا ہے۔
یہ اختیار شرط لگانے کے لیے بہترین بازاروں (دیگر 3D فٹ بال گیمز کے مقابلے میں) پیش کرتا ہے جبکہ آپ ٹیموں کے حالیہ گیمز، ٹورنامنٹ بریکٹس وغیرہ کے شماریات کا تجزیہ کر سکتے ہیں۔
بیس ٹیمیں لیگ میں ہوم اور اوے دونوں میچوں میں حصہ لیتی ہیں اور بعد ازاں پوائنٹس حاصل کرنے کے بعد درجہ بندی میں سرفہرست ہوتی ہیں۔
کھیل ان لیگز پر مشتمل ہے جو دن بہ دن ایک ایک کر کے آگے بڑھتی ہیں۔ تمام کھیلوں کے نتائج عالمی شماریات کے حصہ میں دیکھے جا سکتے ہیں۔ ہر لیگ 38 گیم ہفتوں پر مشتمل ہوتی ہے ۔ ایک مدت جس کے دوران ٹیموں کو ہوم اور اوے میچ کھیلنے ہوتے ہیں۔ پہلے 19 گیم ہفتوں کے دوران نصف ٹیمیں ہوم میچ کھیلتی ہیں، گیم کے 20–38 ہفتوں کے دوران اوے میچ کھیلے جاتے ہیں۔ ہر گیم ہفتے میں بیک وقت 10 میچ کھیلے جاتے ہیں (ایک لیگ میں کل 38 میچ)۔ ایک گیم ہفتہ پانچ منٹ تک چلتا ہے (ایک لیگ کے لیے 190 منٹ)۔
کسی ایونٹ کے شروع ہونے سے پہلے اور اہم نتائج پر شرط لگانے کے لیے ایکشن لائن کے ساتھ ساتھ موجودہ ہفتے کا نمبر اسکرین پر ظاہر ہوگا۔
فہرست میں شامل دائیں طرف کی ٹیمیں ہوم میچ کھیلتی ہیں، فہرست میں شامل بائیں طرف کی ٹیمیں اوے میچ کھیلتی ہیں۔ وہاں لوگو اور ٹیموں کے مختصر نام بھی دیئے جاتے ہیں۔ مشکلات کے مظاہرے کے دوران ٹیموں کے نام وقتاً فوقتاً ٹورنامنٹ کے جدول میں ان کی متعدد درجہ بندی میں تبدیل کیے جاتے ہیں، جہاں تیر پیش رفت کی قدر کی نشاندہی کرتے ہیں۔ مثال کے طور پر، 10 نمبر اور "3" کی قدر کے ساتھ سبز تیر بتاتا ہے کہ پچھلے میچ کے نتیجے کے مطابق ٹیم نے تین پوائنٹس کھوئے ہیں اور ٹورنامنٹ کے جدول پر دسویں نمبر پر ہے۔ ڈیش کی صورت میں، ٹیم نے پوزیشن برقرار رکھی ہے۔
فہرست میں شامل دس میں سے پہلے پانچ میچ اسٹریم کیے جاتے ہیں ۔ ہفتے کا بڑا میچ۔ اسٹریمنگ کے دوران، 9 دیگر میچوں کے براہ راست نتائج نچلے درجے سے دکھائے جا رہے ہیں۔
ہفتے کے بڑے میچ کی اسٹریم (جیسا کہ بیک وقت میچوں کے ساتھ تمام ہفتے) 5 منٹ تک جاری رہتی ہے، جس کے بعد سلسلہ وار گیم کا ہفتہ شروع ہوتا ہے، یا اگر یہ 38واں ہفتہ تھا، تو نئی لیگ کا پہلا ہفتہ شروع ہوتا ہے۔
بڑے میچ کو 6 گیم پوائنٹس پر تقسیم کیا گیا ہے، جہاں ایک گول کیا جا سکتا ہے۔ کھیل میں گولز کی زیادہ سے زیادہ تعداد 6 ہے! گول کے فوراً بعد، گیم میں اسکور کرنے کے مواقع کے لیے ویڈیو ری پلے ہوتا ہے۔ اسکرین پر بائیں طرف

کا اسکور گول کرنے والی ٹیم کے حق میں بدل جاتا ہے۔ اسکرین کے اسی حصے میں ہفتے کے بڑے میچ کی ٹیموں کے لوگو، ان کے نام، موجودہ وقت (45 منٹ) اور کھیل کے ایک منٹ کی معلومات موجود ہوتی ہیں۔
ایک ہفتہ مکمل کرنے کے بعد، اہم فیصلوں کے نتائج اور ٹورنامنٹ بریکٹ بشمول ہفتے کے تازہ ترین گیمز اور پچھلے ادوار کے خلاصے کے نتائج ایک وقت تک کے لیے دستیاب ہوتے ہیں۔ لیگ میں حصہ لینے والی 20 ٹیمیں درج ذیل ترتیب میں ہیں: پوائنٹس کی تعداد کے لحاظ سے پہلے سے نچلے درجے تک۔ اس کے علاوہ گزشتہ پانچ میچوں کی تاریخ، فتوحات، شکست اور برابر ہونے کے اعدادوشمار بھی موجود ہوتے ہیں۔ 38ویں ہفتہ کا ایک ترتیب وار نمبر 1 لیگ ہفتہ میں منتقلی کے ساتھ تبدیل ہو جاتا ہے۔ ٹورنامنٹ بریکٹ صفر ہو جاتی ہے اور لیگ کے نئے میچوں کے نتائج سے متعلق معلومات کا خلاصہ کرتی ہے۔
دستیاب شرطیں اور امتزاج:

1. *میچ کا نتیجہ ۔ اپنی رائے میں، شناخت کریں کہ فٹ بال میچ کا باقاعدہ وقت کیسے ختم ہوتا ہے، ہوم ٹیم (1) کی فتح، برابر (X) یا اوے ٹیم (2) کی فتح؛*
2. *پہلے وقت میں نتیجہ ۔ اپنی رائے میں، شناخت کریں کہ فٹ بال میچ کا پہلا وقت کس طرح ختم ہوتا ہے، ہوم ٹیم کی فتح (1)، برابر (X) یا اوے ٹیم کی فتح (2)؛*
3. *دوگنا موقع ۔ اپنے نقطہ نظر سے، دو سب سے زیادہ ممکنہ متبادل نتائج کی شناخت کریں۔ اگر موجودہ میچ میں ایک یا دو ایونٹ ہوئے ہیں تو شرط کھیلی جائے گی۔ درج ذیل نتائج دستیاب ہیں:*
    - **X/1 - ہوم ٹیم کی فتح یا میچ میں ڈرا؛**
    - **1/2 – ہوم ٹیم یا اوے ٹیم کی فتح؛**
    - **X/2 - ڈرا یا اوے ٹیم کی فتح۔**
4. *ہاف ٹائم ۔ فل ٹائم ("HT - FT") - اپنی رائے میں اندازہ لگائیں کہ پہلا وقت اور پھر مکمل وقت کیسے ختم ہو گا۔ اگر دونوں ایونٹس ہوتے ہیں، تو شرط کھیلے گی! یہ نوٹ کرنا ضروری ہے کہ نیچے موجودہ میچ کے نتائج کی نشاندہی میں پہلا حصہ پہلے ہاف کی نشاندہی کرتا ہے، اور دوسرا حصہ پورے وقت کی نشاندہی کرتا ہے (1 ۔ ہوم ٹیم کی فتح، 2 ۔ اوے ٹیم کی فتح X - ڈرا)۔ درج ذیل نتائج دستیاب ہیں:*
    - **1/1 – ہاف ٹائم اور فل ٹائم ہوم ٹیم کی فتح پر ختم ہوں گے؛**
    - **X/1 - ہاف ٹائم ہوم ٹیم کی فتح پر ختم ہوگا اور فل ٹائم ڈرا پر ختم ہوگا؛**
    - **1/2 – ہاف ٹائم ہوم ٹیم کی فتح پر ختم ہوگا اور فل ٹائم ۔ اوے ٹیم؛**
    - **X/1 - ہاف ٹائم ڈرا پر ختم ہوگا اور فل ٹائم ہوم ٹیم کی فتح پر ختم ہوگا؛**
    - **X/X - ہاف ٹائم اور فل ٹائم ڈرا پر ختم ہوں گے؛**
    - **X/2 - ہاف ٹائم ۔ ڈرا، فل ٹائم اوے ٹیم کی فتح پر ختم ہوگا؛**
    - **2/1 – ہاف ٹائم اوے ٹیم کی فتح پر ختم ہوگا اور فل ٹائم ہوم ٹیم کی فتح پر ختم ہوگا؛**
    - **X/2 - ہاف ٹائم اوے ٹیم کی فتح پر ختم ہوگا اور فل ٹائم ۔ ڈرا؛**
    - **2/2 – ہاف ٹائم اور فل ٹائم اوے ٹیم کی فتح پر ختم ہوں گے۔**
5. میچ میں اسکور ۔ اپنی رائے میں، اس اسکور کی شناخت کریں، جس پر موجودہ میچ ختم ہوگا۔ مشکلات کے ساتھ تمام ممکنہ نتائج کی فہرست میچ سے پہلے اسکرین پر ظاہر ہوتی ہے۔ یہ یاد رکھنا ضروری ہے کہ 4–2 کے اسکور والی شرط 4 گولز پر لگائی جاتی ہے، جسے ہوم ٹیم اور 2 ۔ اوے ٹیم اسکور کرے گی؛
6. متعدد گول ۔ اپنی رائے میں، شناخت کریں، دونوں ٹیموں کی جانب سے میچ میں کتنے گول کیے جائیں گے (0، 1، 2، 3، 4، 5 یا 6)۔ ہر اختیار کے لیے مجوزہ مشکلات میچ سے پہلے اسکرین پر ظاہر ہوتی ہیں؛
7. متعدد گول ۔ اپنی رائے میں، شناخت کریں، موجودہ میچ میں ممکنہ نمبروں سے وقفہ میں کم سے کم اور زیادہ سے زیادہ کتنے گول کیے جائیں گے۔ مثال کے طور پر، اگر آپ "ملٹی گول 1–4" رکھتے ہیں، تو اس کا مطلب ہے

کہ آپ کی شرط کھیلے گی، اگر فل ٹائم میں 1 یا 2 یا 3 یا 4 گول ہوتے ہیں۔ اگر کم از کم اور زیادہ سے زیادہ قدریں برابر ہو جائیں، تو شرط "متعدد گول" شرط "گولز کی تعداد" کو قطع کرتی ہے۔

8. کل ۔ اپنی رائے میں، شناخت کریں، میچ میں کم یا زیادہ گول کیے جائیں گے:
   - **0،5 سے زیادہ/کم – آپ فل ٹائم پر شرط لگاتے ہیں، 0,5 سے زیادہ یا کم گول اسکور کیے جائیں گے۔**
   - **1،5 سے زیادہ/کم – آپ فل ٹائم پر شرط لگاتے ہیں، 1,5 سے زیادہ یا کم گول اسکور کیے جائیں گے۔**
   - **2،5 سے زیادہ/کم – آپ فل ٹائم پر شرط لگاتے ہیں، 2,5 سے زیادہ یا کم گول اسکور کیے جائیں گے۔**
   - **3،5 سے زیادہ/کم – آپ فل ٹائم پر شرط لگاتے ہیں، 3,5 سے زیادہ یا کم گول اسکور کیے جائیں گے۔**
9. *گولز ۔ اپنی رائے میں، شناخت کریں، گول نہیں ہوں گے یا میچ کے باقاعدہ وقت میں صرف ایک ٹیم اسکور کرے گی (NG/OS) یا دو ٹیمیں کم از کم ایک گول اسکور کریں گی (دونوں اسکور کریں گی)*:
   - **کوئی گول نہیں/ایک اسکور کرے گی ۔ آپ فل ٹائم پر شرط لگاتے ہیں، کوئی گول نہیں ہوں گے یا ایک ٹیم اسکور کرے گی۔ شرط کھیلے گی، اگر اسکور درج ذیل ہے: 0–0، 0–1، 0–2، 0–3، 0–4، 0–5، 0–6، 1–0، 2–0، 3–0، 4–0، 5–0، 6– 0؛**
   - **دونوں اسکور کریں گی ۔ آپ فل ٹائم پر شرط لگاتے ہیں، دو ٹیمیں اسکور کریں گی۔ شرط کھیلے گی، اگر اسکور درج ذیل ہے: 1–1، 1–2، 1–3، 1–4، 1–5، 2–1، 2–2، 2–3، 2–4، 3–1، 3–2، 3–3، 4– 1، 4–2 یا 5–1۔۔**
10. میچ کا نتیجہ +کل ۔ اپنی رائے میں، شناخت کریں، فل ٹائم کیسے ختم ہوگا (اوے/برابر/ہوم) اور ایک شرط میں کم/زیادہ کی صورت حال واقع ہو گی۔ یہ کھیلے گی، اگر دونوں صورتیں واقع ہوتی ہیں:
   - **1،5 + 1X2 سے زیادہ / کم ۔ شرط فل ٹائم اور 1,5 سے زیادہ / کم گولز پر ہے۔**
   - **2،5 + 1X2 سے کم / زیادہ ۔ شرط فل ٹائم اور 2,5 سے زیادہ / کم گولز پر ہے۔**
   - **3،5 + 1X2 سے زیادہ / کم ۔ شرط فل ٹائم اور 3,5 سے زیادہ / کم گول پر ہے۔**

27.3. گرے ہاؤنڈ اور گھوڑے کی دوڑ

ہر دوڑ میں 6 ہاؤنڈز یا گھوڑے حصہ لیتے ہیں۔ ہر 2–5 منٹ پر نئی دوڑ ہوتی ہے۔
شرط لگانے کے اختیارات:

- فاتح ۔ آپ دوڑ میں پہلا مقام چنتے ہیں – شروعاتی نمبر پہلے درجہ پر آئے گا۔
- ڈبل یا ایگزیکٹا ۔ چنے گئے نمبرز یکے بعد دیگرے پہلے اور دوسرے درجہ پر آئیں گے۔
- کوئینیلا ۔ آپ وہ نمبر چنتے ہیں جو کسی بھی ترتیب میں پہلے یا دوسرے درجہ پر آئیں گے۔
- ٹرپل ۔ آپ صحیح ترتیب میں پہلے، دوسرے اور تیسرے مقام کا انتخاب کرتے ہیں – نمبر اسی مناسبت سے پہلے، دوسرے اور تیسرے درجہ پر آئیں گے۔
- مقام1–2 ۔ آپ اس نمبر کو چنتے ہیں جس کے بارے میں آپ کا خیال ہے کہ وہ پہلے یا دوسرے درجہ پر آئے گا۔
- مقام1–3 ۔ آپ اس نمبر کو چنتے ہیں جس کے بارے میں آپ کا خیال ہے کہ وہ پہلے، دوسرے یا تیسرے درجہ پر آئے گا۔
- سسٹم ڈبل اور ٹرپل ۔ آپ دوڑ کے ایونٹ پر نمبروں کے تمام مجموعوں پر شرط لگا سکتے ہیں۔ ڈبل کے ساتھ آپ کو کم از کم 2 شروعاتی نمبروں پر شرط لگانی ہوگی۔ ٹرپل کے ساتھ آپ کو کم از کم 3 شروعاتی نمبروں پر شرط لگانی ہوگی۔

اضافی شرطیں:

- ***طاق/جفت – جفت نمبر (2، 4، 6) یا طاق (1، 3، 5) والے شرکت کنندہ پر شرط لگائیں؛***
- ***زیادہ/کم – 3 سے بڑے (زیادہ – 4، 5، 6) یا چھوٹے (کم – 1، 2، 3) نمبر والے شرکت کنندہ پر شرط لگائیں؛***

مثال: ڈبل سسٹم

- *پہلے 2 نمبرز – 2 مجموعے (1–2/2–1)*
- *پہلے 3 نمبرز – 6 مجموعے (1–1/2–2/3–2/2–3/3–3/1–2)*
- *پہلے 4 نمبرز – 12 مجموعے*
- *پہلے 5 نمبرز – 20 مجموعے*
- *پہلے 6 نمبرز – 30 امتزاج*

مثال: ٹرپل سسٹم

- *پہلے 3 نمبر – 6 مجموعے (1–2–1/3–3–2/2–1–2/2–3–3/3–2–1/1–3–3/2–2–1)*
- *پہلے 4 نمبرز – 24 مجموعے*
- *پہلے 5 نمبرز – 60 مجموعے*
- *پہلے 6 نمبر – 120 مجموعے*

27.4. موٹر سائیکل کی ریس

یہ متحرک گیم آپ کو سرکل موٹو دوڑ پر شرط لگانے کا امکان فراہم کرتی ہے۔ ریس ہر 2–9 منٹ پر شروع ہوتی ہے (بطور ڈیفالٹ 5 منٹ)۔ یہ ایک دائرے میں پکی سطح پر اسپورٹس بائیکس کی تیز ریس ہے۔ ہر ریس میں 6 سوار شامل ہوتے ہیں، 3 انعامات ہیں۔ ہر گیم کا اپنا ایونٹ نمبر ہوتا ہے جس کے نتائج اسکور بورڈ پر درج ہوتے ہیں (آخری چھ نتائج) اور اوپن ڈیٹا بیس (موٹر سائیکل کے نتائج دیکھیں)۔
شرطوں کی اقسام:

- *فاتح ۔ متعدد شرکاء پر شرط لگائیں، جن کے بارے میں کھلاڑی کا خیال ہے کہ وہ پہلے درجہ پر آئیں گے؛*
- *ڈبل ۔ کھلاڑی دو نمبروں کے شرکاء کا انتخاب کرتا ہے، جنہیں منتخب ترتیب میں پہلے اور دوسرے درجہ پر آنا چاہیے؛*
- *ٹرائی فیکٹا ۔ تین دوڑیں، جو آپ کی رائے میں، مخصوص ترتیب میں پہلے، دوسرے اور تیسرے درجہ پر آئیں گی؛*
- *کوئینیلا – بائیکس کے دو نمبر درج کریں جو، آپ کی رائے میں، کسی بھی ترتیب میں پہلے اور دوسرے درجہ پر آئیں گے؛*
- *مقام 1–2– ایک بِب نمبر کا انتخاب کریں جو، آپ کی رائے میں، ریس میں پہلا یا کم از کم دوسرا درجہ حاصل کرے گا؛*
- *مقام 1–3– ایک بِب نمبر کا انتخاب کریں جو، آپ کی رائے میں، ریس میں پہلا یا کم از کم تیسرا درجہ حاصل کرے گا۔*

ڈبل اور ٹرپل سسٹم – ڈبل اور ٹرائی فیکٹا کے پیش کردہ نتائج کے تمام مجموعوں پر شرط لگائیں جس میں صرف ریس

کے شرکاء شامل ہوں۔ ڈبل – دو بب نمبروں پر شرط۔۔ ٹرپل – کم از کم تین بب نمبرز پر شرط؛
مثال: ڈبل سسٹم

- *پہلے 2 نمبرز – 2 مجموعے (1-2/2-1)؛*
- *پہلے 3 نمبرز – 6 امتزاج (1-1/2-2/3-2/1-2/3-3/3-3/2-1)؛*
- *پہلے 4 نمبرز – 12 مجموعے؛*
- *پہلے 5 نمبرز – 20 مجموعے؛*
- *پہلے 6 نمبرز – 30 مجموعے۔*

خصوصی معاملات: پروگراموں کی تکنیکی مشکلات (کمپیوٹر کا رک جانا، اسکرین آف ہو جانا وغیرہ) اور/یا انٹرنیٹ کی خرابی (نیٹ ورک کنکشن منقطع ہو جانا، سگنل چلے جانا وغیرہ) سے متعلق کسی بھی قسم کی غلط فہمی سے بچنے کے لیے، شرط لگاتے وقت آپ کو شرط کی پرچی میں ایونٹ نمبر اور اسکرین پر موجودہ ایونٹ کے نمبر کی موافقت کو یقینی بنانا چاہیے (یا ٹی وی پر نیچے متن کو اسکرول کرنا چاہیے)۔
اگر، تکنیکی مسائل کی وجہ سے، ایونٹ نہیں دکھایا گیا ہے، اور اس کا نمبر ٹی وی پر حالیہ ایونٹس کی ہسٹری میں ظاہر نہیں ہوا ہے، تو اس صورت میں، کھلاڑی کو کیشیئر سے، یا اوپر کے لنک کے ذریعے ایونٹ کا نتیجہ حاصل کرکے شرط کو چیک کرنا چاہیے۔
شرطوں کی دکان میں، تکنیکی مسائل کی وجہ سے، ایونٹ کی اسٹریم کی غیر دستیابی شرط کی منسوخی کی وجہ نہیں ہوگی۔

27.5. اسپیڈ وے

ہر ریس میں چار موٹر سائیکلیں شرکت کرتی ہیں۔ ریس ہر 2–5 منٹ پر شروع ہوتی ہے۔
شرطوں کی اقسام:

- *فاتح ۔ متعدد شرکاء پر شرط لگائیں، جن کے بارے میں کھلاڑی کا خیال ہے کہ وہ پہلے درجہ پر آئیں گے؛*
- *ڈبل ۔ کھلاڑی دو نمبروں کے شرکاء کا انتخاب کرتا ہے، جنہیں منتخب ترتیب میں پہلے اور دوسرے درجہ پر آنا چاہیے۔*
- *ڈبل سسٹم ۔ کھلاڑی ڈبل سسٹم میں تمام تجویز کردہ نتائج پر شرکاء کی مخصوص تعداد کے لیے شرط لگا سکتا ہے۔ کھلاڑی کو کم از کم دو شرکاء کا انتخاب کرنا چاہیے۔*

اضافی شرطیں:

- جفت – ایک جفت شناختی نمبر (2 یا 4) کے تحت بائیکر کی جیت؛
- طاق – ایک طاق شناختی نمبر (1 یا 3) کے تحت بائیکر کی جیت؛
- کم – پہلے 2 (1، 2) کے تحت طاق شناختی نمبر کے بائیکر کی جیت؛
- زیادہ – پہلے 2 (3، 4) کے تحت طاق شناختی نمبر کے بائیکر کی جیت۔

28. عالمی شرط

اونٹ

1. فاتح یا اکیلی شرط۔ کھلاڑی A ریس جیتنے کے لیے شریک کنندہ پر شرط لگاتا ہے۔ کھلاڑی A جیت جاتا ہے اگر اس کے ذریعے چُنا گیا منتخب شریک کنندہ اختتامی لائن پر پہلا درجہ حاصل کرتا ہے۔ مثال: اگر کھلاڑی شریک کنندہ #5 پر شرط لگاتا ہے، تو اسے پہلے درجہ پر آنا ضروری ہے تاکہ وہ شرط جیت سکے۔
2. شرط لگائیں۔ شرط لگانے کے لیے اس کا مطلب یہ ہے کہ کھلاڑی جیت جاتا ہے اگر اس کے ذریعے چنا گیا شریک کنندہ ریس میں پہلے یا دوسرے درجہ پر آتا ہے۔ مثال: اگر کھلاڑی ریسر #4 کا انتخاب کرتا ہے اور اس کا منتخب کردہ ریسر ریس کے اختتام پر پہلے یا دوسرے درجہ پر آتا ہے، تو شرط جیت جاتی ہے۔
3. شو۔ کھلاڑی پہلے، دوسرے یا تیسرے درجہ پر آنے والے شریک کنندہ پر شرط لگا رہا ہے۔ مثال: کھلاڑی شریک کنندہ #4 پر شرط لگاتا ہے۔ اگر ریسر ان تین پوزیشنوں پر ختم کرتا ہے، تو کھلاڑی شرط جیت جاتا ہے۔
4. 3.5 سے زیادہ/کم۔ کھلاڑی فاتح کی شروعاتی پوزیشن کے 3.5 سے زیادہ/کم ہونے پر شرط لگتا ہے۔
    - نوٹ کریں ۔ 8 شرکاء والی ورچوئل ریسز کے لیے ہمارے پاس 4.5 سے زیادہ/کم شرط لگانے کا اختیار دستیاب ہے۔
    - 3.5 سے زیادہ کی مثال: شرکت کنندہ #4 ریس جیت جاتا ہے۔ نمبر 4 3.5 سے زیادہ ہے، اس لیے شرط جیت گئی ہے۔
    - 3.5 سے کم کی مثال: شریک کنندہ #2 ریس جیت جاتا ہے۔ نمبر 2 3.5 سے کم ہے، اس لیے شرط جیت گئی ہے۔
5. جفت/طاق۔ کھلاڑی اس پر شرط لگاتا ہے کہ آیا فاتح کا شروعاتی پوزیشن نمبر جفت/طاق ہوگا۔
    - جفت کی مثال: شرکت کنندہ #4 ریس جیت جاتا ہے۔ نمبر 4 جفت ہے، اس لیے کھلاڑی شرط جیت جاتا ہے۔
    - طاق کی مثال: شریک کنندہ #5 ریس جیت جاتا ہے۔ نمبر 5 جفت ہے، اس لیے کھلاڑی شرط جیت جاتا ہے۔
6. پیش گوئی یا ایگزیکٹا۔ کھلاڑی ایک مخصوص ترتیب میں پہلے اور دوسرے درجہ پر آنے کے لیے 2 شرکاء کو چنتا ہے۔ مثال: کھلاڑی پہلے درجہ پر آنے کے لیے شریک کنندہ #2 اور دوسرے نمبر پر آنے کے لیے شریک کنندہ #1 کا انتخاب کرتا ہے۔ جیتنے کے لیے، دونوں ریسرز کو بالکل اسی ترتیب میں ختم کرنا چاہیے، جس کی وضاحت کھلاڑی نے اپنی شرط میں کی ہے۔
7. کوئینیلا۔ کھلاڑی کسی بھی ترتیب میں ریس کو پہلے اور دوسرے درجہ پر ختم کرنے کے لیے دو شرکاء پر شرط لگاتا ہے۔ مثال: اگر کھلاڑی شرکاء #4 اور #5 کا انتخاب کرتا ہے اور وہ ریس کو کسی بھی ترتیب میں پہلے اور دوسرے مقام پر ختم کرتے ہیں، تو وہ جیت جاتا ہے۔
8. ٹرائی کاسٹ یا ٹرائی فیکٹا۔ کھلاڑی ایک مخصوص ترتیب میں پہلے، دوسرے اور تیسرے درجہ پر آنے کے لیے 3 دوڑنے والوں کو چنتا ہے۔ مثال: 2–3–5۔ شرط جیت جاتی ہے اگر ریسرز کھلاڑی کی طرف سے وضاحت کردہ عین ترتیب میں ریس مکمل کرتے ہیں۔
9. پیش گوئی کے مجموعے۔ کھلاڑی دو یا دو سے زیادہ شرکاء کو منتخب کر سکتا ہے اور ان کے ہر ممکنہ امتزاج پر شرط لگا سکتا ہے کہ اس کے دو انتخاب کسی بھی ترتیب میں پہلے اور دوسرے درجہ پر آئیں گے۔ سسٹم خود بخود منتخب کردہ نمبروں سے تمام ممکنہ شرطوں کا حساب لگائے گا۔ مثال: ٹکٹ پر 2 شرطیں لگائی گئی ہیں (2–4، 4–2)؛
10. ٹرائی کاسٹ مجموعے۔ کھلاڑی تین یا تین سے زیادہ شرکاء کو منتخب کر سکتا ہے اور ان کے ہر ممکنہ امتزاج پر

شرط لگا سکتا ہے کہ وہ عین ترتیب میں پہلے، دوسرے اور تیسرے درجہ پر آئیں گے۔ ٹکٹنگ کا جزو خود بخود تمام ممکنہ امتزاج پر کام کرے گا۔ مثال: 3 انتخابوں پر، 6 شرطیں ہیں: (3–4–5، 3–5–4، 4–3–5، 4-5-3، 5-3-4، 3-4-5)

28.1. ورچوئل فٹ بال

1. **فٹ بال کی مرکزی اسکرین:**
   - میچ کے بارے میں عام معلومات کے علاوہ، مرکزی اسکرین معیاری شرط لگانے کے اختیارات دکھاتی ہے۔ شرط لگانے کے لیے کھلاڑی بس مطلوبہ مشکلات کو دبا کر اپنے مطلوبہ انتخاب کو منتخب کرتا ہے۔
   - ورچوئل شرط کی پرچی پر داؤ کو قبول یا تبدیل کریں اور جمع کرانے کے لیے اسے دبائیں اور ٹکٹ پرنٹ کریں۔
2. **شرط لگانے کی اقسام:**
   - 1X2
     - 1 ہوم ٹیم پر شرط۔
     - X ڈرا پر شرط۔
     - 2 اوے ٹیم پر شرط۔
     - X1 ہوم کی جیت پر شرط یا پر ڈرا (دوگنا موقع)۔
     - X2 اوے کی جیت پر شرط یا ڈرا (دوگنا موقع)۔
     - 12 ہوم کی جیت پر یا اوے کی جیت پر شرط (دوگنا موقع)۔
   - **2.5 سے زیادہ/ کم (U-0)**
     - 2.5 سے زیادہ۔ کھلاڑی منتخب کردہ گیم میں 3 یا اس سے زیادہ گولز پر شرط لگاتا ہے۔ انگلینڈ – نائجیریا 3:2؛ فائنل اسکور = 2.5 سے زیادہ
     - 2.5 سے کم۔ کھلاڑی منتخب کردہ گیم میں 3 سے کم گولز پر شرط لگاتا ہے۔ انگلینڈ – نائجیریا 0:1 فائنل اسکور = 2.5 سے کم
   - **گول/ گول نہیں (G-NG)**
     - گول کھلاڑی شرط لگاتا ہے کہ دونوں ٹیمیں گول اسکور کریں گی۔
     - کوئی گول نہیں کھلاڑی شرط لگاتا ہے کہ صرف ایک یا کوئی بھی ٹیم گول اسکور نہیں کرے گی۔
   - درست اسکور۔ کھلاڑی منتخب کردہ گیم میں فائنل اسکور پر شرط لگاتا ہے مثال: 2–1۔
   - کل گولز۔ کھلاڑی منتخب کردہ گیم میں گولز کی کل تعداد پر شرط لگاتا ہے۔

28.2. کتوں اور گھوڑوں پر شرطیں

1. فاتح یا اکیلی شرط۔۔ کھلاڑی شرط لگاتا ہے کہ منتخب کتا/گھوڑا ریس جیتے گا۔ مثال: کھلاڑی کتا/گھوڑا نمبر 5 پر شرط لگاتا ہے کہ وہ ریس جیتے گا۔ اگر کتا/گھوڑا نمبر 5 سب سے پہلے آخری لائن کو پار کرتا ہے، تو شرط جیت جاتی ہے۔
2. شرط لگائیں۔ کھلاڑی کتے/گھوڑے پر شرط لگاتا ہے کہ وہ پہلے یا دوسرے درجہ پر ریس کو ختم کرے گا۔ مثال: کھلاڑی کتا/گھوڑا نمبر 4 پر شرط لگاتا ہے کہ وہ پہلے یا دوسرے درجہ پر ریس کو ختم کرے گا۔ اگر کتا/گھوڑا نمبر 4 ان پوزیشنوں میں سے کسی ایک کو حاصل کرتا ہے، تو شرط جیت جاتی ہے۔
3. شو۔ کھلاڑی کتے/گھوڑے پر شرط لگاتا ہے کہ وہ پہلے، دوسرے یا تیسرے درجہ پر ریس کو ختم کرے گا۔

کھلاڑی جیت جاتا ہے اگر اس کا منتخب کردہ کتا/گھوڑا پہلے، دوسرے یا تیسرے درجہ پر آتا ہے۔ مثال: کھلاڑی کتا/گھوڑا نمبر 4 پر شرط لگاتا ہے کہ وہ پہلے، دوسرے یا تیسرے درجہ پر ریس کو ختم کرے گا۔ اگر کتا/گھوڑا نمبر 4 ان تین پوزیشنوں میں سے کسی ایک کو حاصل کرتا ہے، تو شرط جیت جاتی ہے۔

4. 3.5 سے زیادہ/کم۔ نوٹ کریں ۔ 8 شرکاء کے ساتھ ورچوئل ریسز کے لیے ہمارے پاس 4.5 سے زیادہ/کم شرط لگانے کا اختیار دستیاب ہے۔ کھلاڑی شرط لگا سکتا ہے کہ آیا جیتنے والے کتے/گھوڑے کا نمبر 3.5 سے زیادہ ہے یا کم۔ مثال: کھلاڑی شرط لگاتا ہے کہ کتے/گھوڑے کا نمبر 3.5 سے زیادہ ہوگا اور کتا/گھوڑا نمبر 4 ریس جیت جاتا ہے۔ اس صورت میں کسٹمر شرط جیتتا ہے۔ مثال: کھلاڑی شرط لگاتا ہے کہ کتے/گھوڑے کا نمبر 3.5 سے کم ہوگا اور کتا/گھوڑا نمبر 2 ریس جیت جاتا ہے۔ اس صورت میں کسٹمر شرط جیتتا ہے۔
5. جفت/طاق۔ ہر کتے/گھوڑے کا ایک نمبر ہوتا ہے۔ کھلاڑی شرط لگا سکتا ہے کہ آیا جیتنے والے کتے/گھوڑے کا نمبر جفت ہے یا طاق۔ مثال: کھلاڑی جیتنے والے کتے/گھوڑے کے نمبر پر شرط لگاتا ہے کہ وہ جفت ہوگا۔ اگر کتا/گھوڑا نمبر 4 ریس جیتتا ہے، تو کسٹمر شرط جیت جاتا ہے۔ مثال: کھلاڑی جیتنے والے کتے/گھوڑے کے نمبر پر شرط لگاتا ہے کہ وہ طاق ہوگا۔ اگر کتا/گھوڑا نمبر 3 ریس جیتتا ہے، تو کسٹمر شرط جیت جاتا ہے۔
6. پیش گوئی یا ایگزیکٹا۔ کھلاڑی دو کتوں/گھوڑوں پر شرط لگاتا ہے کہ وہ بالکل اسی ترتیب میں پہلے اور دوسرے درجہ پر آئیں گے جس کی وضاحت اس نے اپنے ٹکٹ میں کی تھی۔ مثال: اگر کھلاڑی یہ شرط لگاتا ہے کہ کتا/گھوڑا نمبر 2 ریس میں پہلے درجہ پر اور کتا/گھوڑا نمبر 1 دوسرے درجہ پر آئے گا، تو انہیں بالکل یہی پوزیشنز حاصل کرنی ہوں گی، تاکہ شرط جیت جائے۔
7. کوئینیلا۔ کھلاڑی دو کتوں/گھوڑوں پر شرط لگاتا ہے کہ وہ کسی بھی ترتیب میں ریس کو پہلی اور دوسری پوزیشن پر ختم کریں گے۔ مثال: اگر کتا/گھوڑا نمبر 4 پہلے درجہ پر اور کتا/گھوڑا نمبر 5 دوسرے درجہ پر آتا ہے تو کھلاڑی جیت جاتا ہے، یا اگر کتا/گھوڑا نمبر 5 پہلے اور کتا/گھوڑا نمبر 4 دوسرے درجہ پر آتا ہے تو کھلاڑی جیت جاتا ہے۔
8. ٹرائی کاسٹ یا ٹرائی فیکٹا۔ کھلاڑی تین کتوں/گھوڑوں پر شرط لگاتا ہے کہ وہ بالکل اسی ترتیب میں ریس کو پہلی، دوسری اور تیسری پوزیشن پر ختم کریں گے جس کی وضاحت اس نے اپنے ٹکٹ میں کی تھی۔ مثال: 2-3-5۔ اگر کھلاڑی یہ شرط لگاتا ہے کہ کتا/گھوڑا نمبر 2 ریس کو پہلی پوزیشن پر ختم کرے گا، کتا/گھوڑا نمبر 3 دوسری پوزیشن پر اور کتا/گھوڑا نمبر 5 تیسری پوزیشن پر، تو انہیں بالکل یہی پوزیشنیں حاصل کرنی ہوں گی، تاکہ شرط جیت جائے۔
9. پیش گوئی کے مجموعے۔ کھلاڑی دو یا دو سے زیادہ شرکاء کو منتخب کرتا ہے اور ہر ممکنہ مجموعے پر شرط لگاتا ہے کہ اس کے دو انتخاب کسی بھی ترتیب میں پہلے اور دوسرے درجہ پر آئیں گے۔ سسٹم منتخب کردہ نمبروں کی بنیاد پر تمام ممکنہ شرطوں کا خود بخود حساب لگائے گا۔ مثال: کھلاڑی پہلی اور دوسری پوزیشن پر آنے کے لیے کتا/گھوڑا نمبر 2 اور 4 کا انتخاب کرتا ہے۔
    - وہ شرط جیت جاتا ہے اگر:
        - کتا/گھوڑا نمبر 2 پہلے درجہ پر اور کتا/گھوڑا نمبر 4 دوسرے درجہ پر آئے۔
        - کتا/گھوڑا نمبر 4 پہلے درجہ پر اور کتا/گھوڑا نمبر 2 دوسرے درجہ پر آئے۔
10. ٹرائی کاسٹ مجموعے۔ کھلاڑی تین یا تین سے زیادہ کتوں/گھوڑوں کو منتخب کرتا ہے اور ہر ممکنہ مجموعے پر شرط لگاتا ہے کہ اس کے انتخاب اسی ترتیب میں پہلے، دوسرے اور تیسرے درجہ پر آئیں گے۔ مثال: اگر کوئی کھلاڑی کتا/گھوڑا نمبر 3، 4 اور 5 منتخب کرتا ہے، تو اس کے پاس شرط لگانے کے درج ذیل چھ مجموعے دستیاب ہوں گے۔ کھلاڑی کو شرط جیتنے کے لیے بالکل ان مجموعوں میں سے کسی ایک پر نشانہ لگانا ضروری ہے۔ سسٹم منتخب کردہ نمبروں کی بنیاد پر تمام ممکنہ شرطوں کا خود بخود حساب لگائے گا۔ (3-45، 3-5-4، 4-3-5، 4-5-3، 5-3-4، 5-4-3)۔

28.3. فٹ بال لیگ

فٹ بال لیگ ایک چیمپئن شپ ہے جس میں تمام ٹیمیں دو بار (ہوم اور اوے) ایک دوسرے کے ساتھ کھیلتی ہیں۔ چیمپئن شپ میں ٹیموں کی تعداد لیگ کے حساب سے الگ الگ ہو سکتی ہے۔ ایک گیم مرکزی اسکرین پر کھیلی جاتی ہے جب کہ دیگر تمام اسی وقت متوازی چلتے رہتے ہیں۔ کھلاڑی ہر گیم پر شرط لگا سکتا ہے جس سے مجموعی شرطیں لگانے کی اجازت دی جاتی ہے۔
شرط لگانے کے اختیارات:

1. 1 2 X
   - 1 کھلاڑی جیتنے کے لیے ہوم ٹیم پر شرط لگاتا ہے۔
   - X کھلاڑی میچ کے برابر ہونے کے لیے شرط لگاتا ہے۔
   - 2 کھلاڑی جیتنے کے لیے اوے ٹیم پر شرط لگاتا ہے۔
   - 1X کھلاڑی یا تو ہوم ٹیم کے جیتنے کے لیے یا ڈرا کے لیے شرط لگاتا ہے۔ (دوگنا موقع)
   - X2 کھلاڑی یا تو اوے ٹیم کے جیتنے کے لیے یا برابر کے لیے شرط لگاتا ہے۔ (دوگنا موقع)
   - 12 کھلاڑی یا تو ہوم ٹیم کے جیتنے کے لیے یا اوے ٹیم کے جیتنے کے لیے شرط لگاتا ہے۔ (دوگنا موقع)
2. GG کھلاڑی دونوں ٹیموں پر شرط لگاتا ہے کہ وہ کم از کم ایک گول اسکور کریں گی۔
3. NG کھلاڑی شرط لگاتا ہے کہ صرف ایک یا کوئی بھی ٹیم گول اسکور نہیں کرے گی۔
4. 1.5 سے زیادہ کھلاڑی شرط لگاتا ہے کہ گیم میں 1.5 سے زیادہ گولز ہوں گے (2 یا اس سے زیادہ گولز اسکور کیے گئے)۔ مثال: انگلینڈ – نائجیریا 3:2، کھلاڑی شرط جیت جاتا ہے۔
5. 1.5 سے کم کھلاڑی شرط لگاتا ہے کہ گیم میں 1.5 سے کم گول ہوں گے (2 سے کم گول اسکور کیے گئے)۔ مثال: انگلینڈ – نائجیریا 0:1، کھلاڑی شرط جیت جاتا ہے۔
6. 2.5 سے زیادہ: کھلاڑی شرط لگاتا ہے کہ گیم میں 2.5 سے زیادہ گول ہوں گے (3 یا اس سے زیادہ گول اسکور کیے گئے)۔ مثال: انگلینڈ – نائجیریا 3:2، کھلاڑی شرط جیت جاتا ہے۔
7. 2.5 سے کم کھلاڑی شرط لگاتا ہے کہ گیم میں 2.5 سے کم گول ہوں گے (3 سے کم گول اسکور کیے گئے)۔ مثال: انگلینڈ – نائجیریا 0:1، کھلاڑی شرط جیت جاتا ہے۔
8. درست اسکور کھلاڑی گیم میں فائنل اسکور پر شرط لگاتا ہے۔ مثال: 2–1۔
9. کل گولز کھلاڑی شرط لگاتا ہے کہ گیم میں کتنے گول اسکور کیے جائیں گے۔
10. شرط لگانے کے اختیارات درست اسکور اور کل گولز کا پتہ لگایا جا سکتا ہے جیسا کہ درج ذیل تصویر میں دکھایا گیا ہے:
    - **ہوم ٹیم زیادہ/کم**
      - 0.5 سے زیادہ: کھلاڑی شرط لگاتا ہے کہ ہوم ٹیم گیم میں 0.5 سے زیادہ گول اسکور کرے گی (1 یا اس سے زیادہ گول اسکور کیے گئے)۔ مثال: انگلینڈ ۔ نائجیریا: 2:0، کھلاڑی شرط جیت جاتا ہے۔
      - 0.5 سے کم: کھلاڑی شرط لگاتا ہے کہ ہوم ٹیم گیم میں 0.5 سے کم گول اسکور کرے گی (کوئی گول اسکور نہیں کیا گیا)۔ مثال: انگلینڈ – نائجیریا 0:2، کھلاڑی شرط جیت جاتا ہے۔
      - 1.5 سے زیادہ: کھلاڑی شرط لگاتا ہے کہ ہوم ٹیم گیم میں 1.5 سے زیادہ گول اسکور کرے گی (2 یا اس سے زیادہ گول اسکور کیے گئے)۔ مثال: انگلینڈ – نائجیریا 3:4، کھلاڑی جیت جاتا ہے۔
      - 1.5 سے کم: کھلاڑی شرط لگاتا ہے کہ ہوم ٹیم گیم میں 1.5 سے کم گول اسکور کرے گی (2 سے

کم گول اسکور کیے گئے)۔ مثال: انگلینڈ – نائجیریا 1:0، کھلاڑی جیت جاتا ہے۔

- 2.5 سے زیادہ: کھلاڑی شرط لگاتا ہے کہ ہوم ٹیم گیم میں 2.5 سے زیادہ گول اسکور کرے گی (3 یا اس سے زیادہ گول اسکور کیے گئے)۔ مثال: انگلینڈ – نائجیریا 3:0، کھلاڑی شرط جیت جاتا ہے۔
- 2.5 سے کم: کھلاڑی شرط لگاتا ہے کہ ہوم ٹیم گیم میں 2.5 سے کم گول اسکور کرے گی (3 سے کم گول اسکور کیے گئے)۔ مثال: انگلینڈ – نائجیریا 1:0، کھلاڑی شرط جیت جاتا ہے۔
- 3.5 سے زیادہ: کھلاڑی شرط لگاتا ہے کہ ہوم ٹیم گیم میں 3.5 سے زیادہ گول اسکور کرے گی (4 یا اس سے زیادہ گول اسکور کیے گئے)۔ مثال: انگلینڈ – نائجیریا 5:0، کھلاڑی شرط جیت جاتا ہے۔
- 3.5 سے کم: کھلاڑی شرط لگاتا ہے کہ ہوم ٹیم گیم میں 3.5 سے کم گول اسکور کرے گی (4 سے کم گول اسکور کیے گئے)۔ مثال: انگلینڈ – نائجیریا 1:0، کھلاڑی شرط جیت جاتا ہے۔

◦ **اوے ٹیم زیادہ/کم**

- 0.5 سے زیادہ: کھلاڑی شرط لگاتا ہے کہ اوے ٹیم گیم میں 0.5 سے زیادہ گول اسکور کرے گی (1 یا اس سے زیادہ گول اسکور کیے گئے)۔ مثال: انگلینڈ – نائجیریا 0:2، کھلاڑی شرط جیت جاتا ہے۔
- 0.5 سے کم: کھلاڑی شرط لگاتا ہے کہ اوے ٹیم گیم میں 0.5 سے کم گول اسکور کرے گی (کوئی گول اسکور نہیں کیا گیا)۔ مثال: انگلینڈ – نائجیریا 0:0، کھلاڑی جیت جاتا ہے۔
- 1.5 سے زیادہ: کھلاڑی شرط لگاتا ہے کہ اوے ٹیم گیم میں 1.5 سے زیادہ گول اسکور کرے گی (2 یا اس سے زیادہ گول اسکور کیے گئے)۔ مثال: انگلینڈ – نائجیریا 0:3، کھلاڑی شرط جیت جاتا ہے۔
- 1.5 سے کم: کھلاڑی شرط لگاتا ہے کہ اوے ٹیم گیم میں 1.5 سے کم گول اسکور کرے گی (2 سے کم گول اسکور کیے گئے)۔ مثال: انگلینڈ – نائجیریا 0:1، کھلاڑی شرط جیت جاتا ہے۔
- 2.5 سے زیادہ: کھلاڑی شرط لگاتا ہے کہ اوے ٹیم گیم میں 2.5 سے زیادہ گول اسکور کرے گی (3 یا اس سے زیادہ گول اسکور کیے گئے)۔ مثال: انگلینڈ – نائجیریا 3:3، کھلاڑی شرط جیت جاتا ہے۔
- 2.5 سے کم: کھلاڑی شرط لگاتا ہے کہ اوے ٹیم گیم میں 2.5 سے کم گول اسکور کرے گی (3 گول سے کم اسکور کیے گئے)۔ مثال: انگلینڈ – نائجیریا 1:2، کھلاڑی شرط جیت جاتا ہے۔
- 3.5 سے زیادہ: کھلاڑی شرط لگاتا ہے کہ اوے ٹیم گیم میں 3.5 سے زیادہ گول اسکور کرے گی (4 یا اس سے زیادہ گول اسکور کیے گئے)۔ مثال: انگلینڈ – نائجیریا 1:4، کھلاڑی شرط جیت جاتا ہے۔
- 3.5 سے کم: کھلاڑی شرط لگاتا ہے کہ اوے ٹیم گیم میں 3.5 سے کم گول اسکور کرے گی (4 گول سے کم اسکور کیے گئے)۔ مثال: انگلینڈ – نائجیریا 0:3، کھلاڑی شرط جیت جاتا ہے۔

◦ **1X2 سے زیادہ/1.5 سے کم:**

- 1.5 سے زیادہ 1X2: کھلاڑی میچ کے نتیجہ پر شرط لگاتا ہے (1) ہوم کی جیت (X) برابر (2) اوے کی جیت اور یہ کہ گیم میں 1.5 سے زیادہ گول ہوں گے (2 یا اس سے زیادہ گول کیے گئے)۔ مثال: اگر کھلاڑی شرط لگاتا ہے کہ انگلینڈ میچ جیتے گا اور اسکور ہے: انگلینڈ – نائجیریا 2:0، کھلاڑی شرط جیت جاتا ہے۔
- 1.5 سے کم 1X2: کھلاڑی میچ کے نتیجہ پر شرط لگاتا ہے (1) ہوم کی جیت (X) برابر (2) اوے کی جیت اور یہ کہ گیم میں 1.5 سے کم گول ہوں گے (2 سے کم گول اسکور کیے گئے)۔ مثال: اگر

کھلاڑی شرط لگاتا ہے کہ نائجیریا میچ جیتے گا اور اسکور ہے: انگلینڈ – نائجیریا 0:1، کھلاڑی شرط جیت جاتا ہے۔

- 2.5 سے زیادہ/کم 1X2:
  - 2.5 سے زیادہ 1X2: کھلاڑی میچ کے نتیجہ پر شرط لگاتا ہے (1) ہوم کی جیت (X) برابر (2) اوے کی جیت اور یہ کہ کھیل میں 2.5 سے زیادہ گولز ہوں گے (3 یا اس سے زیادہ گول کیے گئے)۔ مثال: اگر کھلاڑی شرط لگاتا ہے کہ انگلینڈ میچ جیتے گا اور اسکور ہے: انگلینڈ – نائجیریا 3:1، کھلاڑی شرط جیت جاتا ہے۔
  - 2.5 سے کم 1X2: کھلاڑی میچ کے نتیجہ پر شرط لگاتا ہے (1) ہوم کی جیت (X) برابر (2) اوے کی جیت اور یہ کہ گیم میں 2.5 سے کم گول ہوں گے (3 سے کم گول اسکور کیے گئے)۔ مثال: اگر کھلاڑی شرط لگاتا ہے کہ میچ برابری پر ختم ہوگا اور اسکور ہے: انگلینڈ – نائجیریا 1:1، کھلاڑی شرط جیت جاتا ہے۔

28.4. موٹر سائیکل اسپیڈ وے ریسز (صرف 4 شرکاء)

1. فاتح یا اکیلی شرط۔۔ کھلاڑی شرط لگاتا ہے کہ ریسر دیئے گئے مشکلات پر جیتے گا۔ کھلاڑی جیت جاتا ہے اگر اس کا منتخب کردہ ریسر اختتامی لائن پر پہلا درجہ حاصل کرتا ہے۔ مثال: اگر کھلاڑی ریسر #3 پر شرط لگاتا ہے، تو شرط جیتنے کے لیے اسے پہلے درجہ پر آنا ضروری ہے!
2. 2.5 سے زیادہ/کم۔ کھلاڑی فاتح کی شروعاتی پوزیشن پر شرط لگاتا ہے جو 2.5 سے زیادہ/کم ہونی چاہیے
   - 2.5 سے زیادہ کی مثال: شرکت کنندہ #4 ریس جیت جاتا ہے۔ نمبر 4 2.5 سے زیادہ ہے، اس لیے شرط جیت گئی ہے۔
   - 2.5 سے کم کی مثال: شریک کنندہ #2 ریس جیت جاتا ہے۔ نمبر 2 2.5 سے کم ہے، اس لیے شرط جیت گئی ہے۔
3. جفت/طاق۔ کھلاڑی اس پر شرط لگاتا ہے کہ آیا فاتح کی شروعاتی پوزیشن جفت/طاق ہوگی۔۔
   - طاق کی مثال: شریک کنندہ #3 ریس جیت جاتا ہے۔ نمبر 3 طاق ہے، اس لیے کھلاڑی شرط جیت جاتا ہے۔
   - جفت کی مثال: شریک کنندہ #4 ریس جیت جاتا ہے۔ نمبر 4 جفت ہے، اس لیے کھلاڑی شرط جیت جاتا ہے۔
4. پیش گوئی یا ایگزیکٹا۔ کھلاڑی ایک مخصوص ترتیب میں پہلے اور دوسرے درجہ پر آنے کے لیے 2 رنرز کو چنتا ہے۔ مثال: کھلاڑی ریسر #2 کو پہلے درجہ پر آنے کے لیے اور ریسر #1 کو دوسرے درجہ پر آنے کے لیے چنتا ہے۔ جیتنے کے لیے دونوں ریسرز کو بالکل اسی ترتیب میں ختم کرنا چاہیے جس ترتیب میں کھلاڑی نے شرط لگائی ہے۔
5. کوئینیلا۔ کھلاڑی کسی بھی ترتیب میں پہلے اور دوسرے درجہ پر آنے کے لیے دو ریسرز پر شرط لگا سکتا ہے۔ مثال: اگر کھلاڑی ریسرز #3 اور #4 کا انتخاب کرتا ہے اور وہ ریس کو کسی بھی ترتیب میں پہلے اور دوسرے درجہ پر ختم کرتے ہیں، تو کھلاڑی جیت جاتا ہے۔
6. ٹرائی کاسٹ یا ٹرائی فیکٹا۔ کھلاڑی ایک مخصوص ترتیب میں پہلے، دوسرے اور تیسرے درجہ پر آنے کے لیے 3 رنرز کو چن سکتا ہے۔ مثال: 2–1–3۔ شرط صرف تبھی جیتتی ہے اگر ریسرز کھلاڑی کی طرف سے منتخب کردہ عین اسی ترتیب میں ریس مکمل کرتے ہیں۔
7. پیش گوئی کے مجموعے۔ کھلاڑی دو یا دو سے زیادہ شرکاء کو منتخب کر سکتے ہیں اور ہر ممکنہ امتزاج پر شرط لگا سکتے ہیں کہ انتخابوں میں سے دو کسی بھی ترتیب میں پہلے اور دوسرے درجہ پر آئیں گے۔ سسٹم خود بخود

منتخب کردہ نمبروں میں سے تمام ممکنہ شرطوں کا حساب لگائے گا۔ مثال: ٹکٹ پر 2 شرطیں لگائی گئی ہیں (2-4، 2-4)؛

8. ٹرائی کاسٹ مجموعے۔ کھلاڑی تین یا تین سے زیادہ نمبرز کو منتخب کر سکتے ہیں اور اپنے انتخابوں کے ترتیب وار پہلے، دوسرے اور تیسرے درجہ پر آنے کے ہر ممکنہ امتزاج پر شرط لگا سکتے ہیں۔ ٹکٹنگ کا جزو تمام مختلف مجموعوں پر خود بخود کام کرے گا۔ مثال: 3 انتخابوں پر، 6 شرطیں ہیں (1-2-3، 1-3-2، 2-1-3، 2-3-1، 3-1-2، 3-2-1۔

29. انصاف اور آر این جی ٹیسٹنگ کے طریقے

آن لائن جوا منصفانہ ہونا چاہئے ۔ اور جب کہ اس کے لیے کھلاڑیوں کو ایمانداری اور بغیر برتاؤ کرنے کی ضرورت ہوتی ہے ۔ بدنیتی پر مبنی ارادے ، یہ یقینی بنانے کے لئے تمام ضروری اقدامات کرنے کے لئے جوئے بازی کے اڈوں کی ذمہ داری ہے کہکھلاڑی منصفانہ اور محفوظ حالات میں کھیل سے لطف اندوز ہوسکتے ہیں ۔

منصفانہ کیسینو کی تعریف

1. ایک "منصفانہ کیسینو" ایک آن لائن کیسینو ہے جو:
   - تمام جائز جیت کی ادائیگی کرتا ہے;
   - اس کی شرائط و ضوابط میں غیر منصفانہ شرائط شامل نہیں ہیں;
   - کھلاڑیوں کو دھوکہ دینے کے لئے دھوکہ دہی کے طریقوں کا سہارا نہیں لیتا ہے;
   - محدود ممالک سے رسائی کو روکتا ہے (کچھ ممالک کے کھلاڑیوں کو اجازت نہیں دیتااکاؤنٹ بنانے یا کھیلنے کے لیے) اور صرف ان کھلاڑیوں کو بونس دیتا ہے جو انہیں استعمال کر سکتے ہیں ۔
2. یہاں تک کہ منصفانہ قواعد کے ساتھ جوئے بازی کے اڈوں اور جوا کے لئے ایک اچھا نقطہ نظر مشکوک طریقوں میں مشغول کر سکتے ہیںکھلاڑیوں کے لئے. کچھ معاملات میں ، کھلاڑی کچھ اصولوں کو نظر انداز کر سکتے ہیں اور نادانستہ طور پر انہیں توڑ سکتے ہیں ، یہاں تک کہاگرچہ قوانین رائے میں منصفانہ ہیں. لہذا جوئے بازی کے اڈوں کو تمام قواعد کے مطابق تعمیل کو یقینی بنانا چاہئےکھلاڑیوں کو غیر ارادی طور پر پریشانی میں پڑنے سے روکنے کے لئے تکنیکی ذرائع کا استعمال ۔

منصفانہ اور محفوظ کیسینو کی تعریف

1. منصفانہ اور محفوظ کیسینو جیسے 1xbet.com acom لاطینی امریکہ Nv کی طرف سے آپریشن کیا وہ ہیں جو"منصفانہ اور محفوظ جوئے بازی کے اڈوں" کے تمام معیارات پر پورا اتریں اور ان اقدامات کو بھی نافذ کیا ہے جوکھلاڑیوں کو حادثاتی طور پر قواعد کو توڑنے یا کوئی ایسا کام کرنے سے روکیں جو ان کے اپنے کو نقصان پہنچائے ۔مفادات.
2. لہذا ، "منصفانہ اور محفوظ جوئے بازی کے اڈوں" کو کھلاڑیوں کو عام شرائط کی خلاف ورزی کرنے سے روکنا چاہئے اورشرائط ، بونس شرائط و ضوابط ، یا کوئی دوسرا اصول جو ان کی رقم کو خطرے میں ڈال سکتا ہےان کے اکاؤنٹ میں ہے. خاص طور پر ، "منصفانہ اور محفوظ" جوئے بازی کے اڈوں کو چاہئے:
   - زیادہ سے زیادہ شرط کی رقم کی حدود، محدود کھیل ، اور دیگر کی تعمیل کو یقینی بنائیںبونس کے حالات;
   - کھلاڑیوں کو خبردار کریں کہ وہ کچھ کرنے والے ہیں جو ان کے لیے نقصان دہ ہو سکتا ہے (جیسےایک بونس کو قبول کرنے کے طور پر جو پچھلے بونس کی جیت کو باطل کر سکتا ہے);
   - اکاؤنٹ بناتے وقت متعدد اکاؤنٹس کی جانچ کریں (ہم ڈیٹا بیس کو چیک کرنے کا مشورہ دیتے ہیںنئے کھلاڑی کے نام اور تاریخ پیدائش کے امتزاج کے لیے اور انتباہ ظاہر کرنا اگرہم ذیل میں مزید تفصیل سے اس پر تبادلہ خیال کریں گے) ۔
3. منصفانہ جوئے بازی کے اڈوں کی طرح 1xbet.com acom لاطینی امریکہ کی طرف سے آپریشن N. V. صرف قابل اعتماد کے ساتھ کام کرتا ہےجوئے کے میدان میں سافٹ ویئر فراہم کرنے والے ۔
4. براہ راست جوئے بازی کے اڈوں کے کھیلوں کے علاوہ ، ہمارے جوئے بازی کے اڈوں کے کھیلوں کی سالمیت کو یقینی بنانے کے لئے ، ایک بے ترتیب تعدادجنریٹر (RNG) ہمیشہ اس طرح کے کھیلوں کے بے ترتیب نتائج کا تعین کرنے کے لئے استعمال کیا جاتا ہے.

5. یہ ایک معیاری صنعت کا نظام ہے جو مسلسل بے ترتیب نتائج کو یقینی بناتا ہے ، جس میں بھی ہےہزاروں گیم راؤنڈ چلانے اور تجزیہ کرکے بڑے پیمانے پر تجربہ کیا گیا ۔ بے ترتیبRNG کے ایک قابل اعتماد اور منصفانہ گیمنگ ماحول فراہم کرتا ہے.
6. ہم جوا ریگولیٹری حکام اور آن لائن جوا لائسنسنگ تنظیموں کے ساتھ تعاون کرتے ہیںمتعلقہ دائرہ اختیار کی قانون سازی کے ساتھ ہماری تعمیل کو یقینی بنانے کے ارادے سے ۔ >

30. ذاتی ڈیٹا کی رازداری اور انتظام

1xbet مینجمنٹ ٹیم اور اس کے ملازمین آپ کے ذاتی ڈیٹا اور جنرل کی حفاظت لےرازداری بہت سنجیدگی سے.
ہم آپ کے ڈیٹا کو کس طرح استعمال اور حفاظت کرتے ہیں اس کی شفافیت کو بہتر بنانے کے لئے پرعزم ہیں ۔ ہمارے پاس ہےعام ڈیٹا کے تحفظ کے معیار کی تعمیل کے لئے اس رازداری کی پالیسی میں شامل تبدیلیاںریگولیشن (جی ڈی پی آر)یہ رازداری کی پالیسی ہمارے ڈیٹا پروسیسنگ کے طریقوں اور آپ کے اختیارات کو کس طرح آپ کے بارے میں بتاتی ہےذاتی معلومات کا استعمال کیا جاتا ہے.
1xbet سمجھتا ہے اور آپ کو فراہم کرنے کے لئے ذمہ داری لیتا ہے, ہمارے گاہکوں, واضح معلومات کے ساتھہم کوکیز کا استعمال کیسے کرتے ہیں ، اور ہم اس بات کی ضمانت دیتے ہیں کہ ہماری ویب سائٹ کا استعمال کرتے ہوئے لوگ صحیح بنا سکتے ہیںانتخاب.
اگر آپ کے پاس اپنے ذاتی ڈیٹا یا کسی جنرل کے بارے میں کوئی درخواستیں ، سوالات ، یا تجاویز ہیںپروسیسنگ کے طریقوں اور آپ کو فراہم کردہ خدمات کے استعمال سے متعلق سوالات ، براہ کرمہم سے رابطہ کریں.
ہم یہ بھی مہربانی سے پوچھتے ہیں کہ آپ کو تفصیلی معلومات بھیجیں کسی بھی صفحات کے بارے میںہماری ویب سائٹ پر جہاں آپ کوکیز کے استعمال کے بارے میں فکر مند ہیں.

30.1. رازداری

1xBet آپ کے ذاتی ڈیٹا کی حفاظت کے لئے شروع ہوتا ہے.رازداری کی یہ پالیسی بتاتی ہے کہ جب ہماری خدمات استعمال ہوتی ہیں تو ہم کون سی معلومات جمع کرتے ہیں ، ہم کیوں جمع کرتے ہیںیہ معلومات ، اور ہم اسے کس طرح استعمال کرتے ہیں.براہ مہربانی نوٹ کریں اس رازداری کی پالیسی آپ اور 1xBet درمیان اتفاق کیا جائے گا (یہاں "ہم"," ہم "یا"ہمارے",اگر قابل اطلاق ہو).ہم وقتا فوقتا اس رازداری کی پالیسی میں تبدیلیاں کر سکتے ہیں اور آپ کو ان تبدیلیوں کے بارے میں مطلع کر سکتے ہیںہمارے پلیٹ فارمز پر ترمیم شدہ شرائط شائع کرنا ۔ہمارا مشورہ ہے کہ آپ اس رازداری کی پالیسی کا باقاعدگی سے جائزہ لیں ۔

30.2. ذاتی ڈیٹا پروسیسنگ کے لئے رضامندی

ذاتی ڈیٹا کے موضوع کے حقوق

1xbet میں آپ کے ذاتی ڈیٹا کی پروسیسنگ صرف آپ کو واضح طور پر اظہار کیا ہے کے بعد شروع ہوتا ہےمنظوری جو آزادانہ طور پر دیئے گئے ، واضح ، باخبر اور غیر واضح اظہار کو قائم اور تصدیق کرتی ہےآپ کے ذاتی ڈیٹا کی پروسیسنگ کے لئے آپ کی رضامندی (اس کے بعد "رضامندی").جو رضامندی آپ ہمیں آزادانہ ، رضاکارانہ اور اپنے مفاد میں دیتے ہیں وہ واضح ، باخبر اور ہوش میں ہے ۔ذاتی ڈیٹا کی پروسیسنگ کے لئے آپ کی رضامندی آپ یا آپ کے نمائندے کی طرف سے ہمیں دی جا سکتی ہےکوئی بھی فارم جو اس بات کی تصدیق کرنے کی اجازت دیتا ہے کہ اسے موصول ہوا ہے ، یعنی:

- تحریری طور پر

اس صورت میں ، رضامندی میں درج ذیل معلومات ہونی چاہئیں:

- کنیت ، پہلا نام ، سرپرستی (اگر قابل اطلاق ہو) ، ذاتی ڈیٹا کے موضوع کا پتہ ، نمبراہم شناختی دستاویز ، دستاویز جاری کرنے کی تاریخ اور جاری کرنے والی اتھارٹی ، یاکنیت، پہلا نام ، سرپرستی ، ذاتی ڈیٹا کے موضوع کے نمائندے کا پتہ,ان کی اہم شناختی دستاویز کی تعداد ، جاری کرنے کی تاریخ ، اور جاری کرنے کا اختیار ،نوٹریائزڈ پاور آف اٹارنی یا اس کے اختیار کی تصدیق کرنے والی دوسری دستاویز کی ضروریاتنمائندہ (ذاتی ڈیٹا کے نمائندے سے رضامندی کی وصولی پرموضوع)
- 1xbet کا پوسٹل ایڈریس ذاتی ڈیٹا کے موضوع کی رضامندی حاصل کرنا
- ذاتی ڈیٹا پر کارروائی کے مقاصد
- ذاتی ڈیٹا کی ایک فہرست ، جس کی پروسیسنگ کے لئے ذاتی موضوع کی رضامندیڈیٹا دیا جاتا ہے
- اس شخص کا نام اور پتہ (قانونی ادارہ) جو ذاتی ڈیٹا پر کارروائی کر رہا ہے1xbet کی, پروسیسنگ ایسے شخص کو تفویض کیا جاتا ہے تو (ہستی)
- ذاتی ڈیٹا پر اعمال کی ایک فہرست جس پر رضامندی دی جاتی ہے ؛ ذاتی کا عمومی جائزہڈیٹا پروسیسنگ کے طریقے
- وہ مدت جس کے دوران ذاتی ڈیٹا کے موضوع کی رضامندی درست ہے ، نیزاس کی واپسی کا طریقہ
- ذاتی ڈیٹا کے موضوع پر دستخط

- **ذاتی ڈیٹا کے موضوع کے مضمر اقدامات کے ذریعے** جو اپنی مرضی کا اظہار کرتے ہیں1xbet ساتھ ایک قانونی تعلق قائم, ان کی مرضی کے ایک زبانی یا تحریری اظہار کی شکل میں نہیں,لیکن ان کے رویے سے ، جس سے اس طرح کے ارادے کو ختم کیا جا سکتا ہے (مثال کے طور پر ، رجسٹریشن پر1xbet ویب سائٹ, 1xbet خدمات کے لئے رجسٹریشن, ان کے ذاتی میں مالیاتی لین دین کے عمل1xbet ویب سائٹ پر رجسٹریشن کے ذریعے حاصل اکاؤنٹ, جس میں حصہ لینے کے لئے ایک شرط ہے1xbet کی شرائط و ضوابط کے مطابق بیٹنگ, ان کے ذریعے شرط کی رجسٹریشنذاتی اکاؤنٹ اور ان کے ذاتی اکاؤنٹ کے ذریعے جیت کی رسید ، قواعد کی تعمیلجوا آپریٹر ، وغیرہ کی طرف سے قائم.).

1xBet مندرجہ ذیل معاملات میں آپ کے ذاتی ڈیٹا پر کارروائی کرنے کے لئے آپ کی رضامندی کی ضرورت نہیں ہے:

– جہاں فراہم کردہ مقاصد کو حاصل کرنے کے لئے ذاتی ڈیٹا کی پروسیسنگ ضروری ہےبین الاقوامی معاہدوں یا مقامی دائرہ اختیار کے قوانین ، افعال کی کارکردگی اور خارج ہونے کے لئے,قانون کے ذریعہ دیئے گئے اختیارات اور فرائض;
– جہاں انصاف کی انتظامیہ کے لئے ذاتی ڈیٹا پر کارروائی ضروری ہے ، ایکعدالتی فیصلہ یا کسی دوسرے قانونی ادارے کا فیصلہ یا اس کے مطابق عملدرآمد سے مشروط سرکاری ۔مقامی قوانین کے ساتھ;
– جہاں زندگی ، صحت ، یا دیگر اہم مفادات کے تحفظ کے لئے ذاتی ڈیٹا پر کارروائی ضروری ہےذاتی ڈیٹا کا موضوع ، اگر ان کی رضامندی حاصل کرنا ممکن نہیں ہے ۔ ;
– جہاں حقوق کے استعمال کے مقاصد کے لئے ذاتی ڈیٹا پر کارروائی ضروری ہے اور1xbet یا تیسرے فریق کے جائز مفادات, یا سماجی طور پر اہم مقاصد کے حصول کے لئے,بشرطیکہ یہ آپ کے ذاتی ڈیٹا کے حقوق اور آزادیوں کی خلاف ورزی نہ کرے ۔ ;
– جہاں اعداد و شمار یا دیگر تحقیقی مقاصد کے لئے ذاتی ڈیٹا کی پروسیسنگ کی جاتی ہے ، اس سے مشروطآپ کے ذاتی ڈیٹا کی لازمی گمنامی ، سوائے اس کے کہ جب ذاتی ڈیٹا پر کارروائی کی جائےمارکیٹنگ کے مقاصد;
– جہاں پر عملدرآمد ہونے والے ذاتی ڈیٹا تک رسائی آپ کے ذریعہ لامحدود فراہم کی گئی ہےافراد کی تعداد;
– جہاں ذاتی ڈیٹا جس پر کارروائی کی جارہی ہے وہ اشاعت یا لازمی انکشاف کے تابع ہےمقامی دائرہ اختیار کے قوانین کے مطابق ۔

کمپنی صرف ان افراد کے ڈیٹا کو حاصل ، اسٹور اور پروسیس کرے گی جو صارفین ہیں.کمپنی کا ایک گاہک ایک

فرد ہے جس نے کمپنی کی شرائط پر اتفاق کیا ہے اورحالات اور پیراگراف 2.22 میں حالات کو پورا کیا.کمپنی کو کسی بھی ذاتی ڈیٹا کو ذخیرہ کرنے ، فراہم کرنے یا اس پر کارروائی کرنے سے یکطرفہ طور پر انکار کرنے کا حق ہےکسی وجہ کی پیشکش کے بغیر ایک گاہک سے تعلق رکھتے ہیں.

آپ کے ذاتی ڈیٹا کی پروسیسنگ کے لیے آپ کی رضامندی واپس لینے کے طریقہ کار ، حاصل کرنا1xbet میں آپ کے ذاتی ڈیٹا کی دستیابی کے بارے میں معلومات, اور واضح, مسدود کرنے, اورآپ کے ذاتی ڈیٹا کو تباہ کرنے کی درخواست پر 1xbet رکھتا ہے جس میں "جنرل ڈیٹا" کی طرف سے حکومت کر رہے ہیںتحفظ کا ضابطہ " (جی ڈی پی آر) اور ہمارے ذریعہ مکمل طور پر انجام دیا جاتا ہے ۔

30.3. معلومات جمع کرنے کے مقاصد

ہم معلومات کو جمع اور پروسیس کرتے ہیں جو ذاتی شناخت کے مقاصد کے لیے استعمال کی جا سکتی ہیں ، بشمول,لیکن اس تک محدود نہیں ، پہلا نام اور کنیت، تاریخ پیدائش ، کریڈٹ کارڈ کی تفصیلات، گھر یا دیگر پتہ,ای میل ایڈریس ، ٹیلیفون نمبر یا دیگر مناسب ذاتی معلومات (اس کے بعد"معلومات").آپ سے ہماری ویب سائٹ استعمال کرتے وقت ، اکاؤنٹ رجسٹر کرتے وقت ذاتی معلومات فراہم کرنے کے لیے کہا جا سکتا ہے یاہماری خدمات کا استعمال کرتے ہوئے.ہم جو ذاتی معلومات جمع کرتے ہیں اس میں ایسی معلومات شامل ہوسکتی ہیں جیسے:

- رابطے کی تفصیلات (بشمول فون نمبر ، ای میل پتہ)
- رہائش سے متعلق معلومات (آپ کا جغرافیائی پوسٹل ایڈریس)
- ادائیگی کی معلومات
- ٹرانزیکشن کی تاریخ
- ویب سائٹ استعمال کرتے وقت ترجیحات
- خدمات پر تاثرات
- میسجنگ پلیٹ فارمز جیسے ٹیلیگرام، فیس بک میسنجر، واٹس ایپ، وائبر، اور دیگر سے ان کے APIs کے ذریعے جمع کردہ ڈیٹا۔ اس میں فون نمبرز، پروفائل IDs، اور دیگر شناختی معلومات شامل ہو سکتی ہیں۔

ضروریات کے مطابق ، یہ معلومات ہمارے ذریعہ سرورز پر جمع ، پروسیس اور محفوظ کی جاتی ہیںآپ کی ریاست کی قانون سازی.جب آپ خدمات کے ساتھ بات چیت کرتے ہیں تو ، ہمارے سرورز آپ کی منفرد سرگرمی لاگ کو اسٹور کرتے ہیں ، جو کچھ جمع کرتا ہےانتظامی اور ٹریفک کی معلومات ، بشمول:

- ماخذ IP ایڈریس
- رسائی کا وقت
- رسائی کی تاریخ
- ویب صفحات کا دورہ کیا
- استعمال شدہ زبان
- سافٹ ویئر کریش رپورٹس
- استعمال شدہ براؤزر کی قسم

اس معلومات کو یقینی بنانے کے لئے ضروری ہے کہ ہم اعلی ترین معیار کی خدمات فراہم کریں ۔
ہم آپ کے علم کے بغیر آپ کے بارے میں ذاتی معلومات جمع نہیں کرتے ہیں.

30.4. ڈیٹا جمع کرنے اور پروسیسنگ کے ذرائع

ہم خود بخود کچھ ڈیٹا اکٹھا کر سکتے ہیں ، جیسا کہ اوپر بحث کی گئی ہے ، اور ذاتی معلومات حاصل کر سکتے ہیںآپ کے بارے میں جہاں آپ خدمات یا دیگر کے ذریعہ رضاکارانہ طور پر ایسی معلومات فراہم کرتے ہیں1xbet سائٹ پر مواصلات اور بات چیت.

اس میں وہ معلومات شامل ہیں جو ہم پیغام رسانی کے پلیٹ فارمز جیسے کہ ٹیلیگرام، فیس بک میسنجر، واٹس ایپ، وائبر اور دیگر کے ساتھ انضمام کے ذریعے جمع کر سکتے ہیں، جن میں آپ کے اکاؤنٹ اور دیگر مواصلات سے متعلق پیغامات بھیجنے تک محدود نہیں ہے۔

ہم آن لائن دکانداروں اور خدمات فراہم کرنے والوں سے بھی ذاتی معلومات حاصل کرسکتے ہیں ، اورصارفین کی فہرستیں قانونی طور پر تیسری پارٹی کے سپلائرز سے حاصل کی گئیں ۔اس کے علاوہ ، ہم آپ کی تکنیکی مدد کے لیے تھرڈ پارٹی سروس سپلائرز کی خدمات استعمال کر سکتے ہیںآن لائن لین دین اور اپنے اکاؤنٹ کو برقرار رکھنے کے لئے ۔ہمیں کسی بھی معلومات تک رسائی حاصل ہوگی جو آپ اس طرح کے سپلائرز ، سروس فراہم کرنے والوں ، اور تھرڈ پارٹی ای کامرس سروسز کو فراہم کرتے ہیں ۔ ہم ذاتی معلومات کی دفعات کے مطابق استعمال کریں گےیہ رازداری کی پالیسی.یہ معلومات کمپنی کے باہر تیسرے فریق کو صرف اس کے مطابق ظاہر کی جائیں گی ۔رازداری کی پالیسی اور آپ کی ریاست کی قانون سازی ۔

30.5. ڈیٹا کا استعمال

ہم ذاتی معلومات کا استعمال کرتے ہیں جو آپ ہمیں ہماری خدمات فراہم کرنے ، کسٹمر فراہم کرنے کے لیے فراہم کرتے ہیںحمایت ، ضروری سیکورٹی کو یقینی بنانے کے لئے ، شناخت کی تصدیق اور چیک کے لئے ، کسی بھی عمل کرنے کے لئےآپ کے آن لائن لین دین کے ساتھ ساتھ تیسری پارٹی کے پروموشنز میں آپ کی شرکت میں مدد کرنے کے لئے ، جو ملتے ہیںکچھ کاروباری حالات ، اور ہمارے گیمنگ کے آپریشن سے متعلق کسی دوسرے مقاصد کے لئےخدمات,یا فوری میسنجر جیسے ٹیلیگرام، فیس بک میسنجر، واٹس ایپ، وائبر یا دیگر کے ذریعے پیغامات بھیجنے کے لیے، اور ہماری گیمنگ سروسز کے آپریشن سے متعلق کسی دوسرے مقاصد کے لیے۔

.لہذا ، ہماری خدمات کی فراہمی کے دوران ہم آپ کی ذاتی معلومات کو اپنے ساتھ بانٹ سکتے ہیںاحتیاط سے منتخب کردہ شراکت دار (بشمول کوئی دوسری پارٹیاں جن کے بارے میں آپ کے ساتھ انتظامات ہوںآپ کے ڈیٹا کا اشتراک).

آپ کی ذاتی معلومات آپ کو فراہم کرنے کے لیے بھی استعمال کی جا سکتی ہیں ۔ :

- ہماری مصنوعات اور خدمات کے بارے میں پروموشنل پیشکشیں اور معلومات
- پروموشنل پیشکشیں اور ہمارے شراکت داروں کی مصنوعات اور خدمات کے بارے میں معلومات ، تاکہآپ کو فراہم کردہ مصنوعات کی حد کو وسعت دیں اور ہماری کسٹمر سروس کو بہتر بنائیں

وقتا فوقتا ، ہم سروے یا مقابلوں کے ذریعے آپ سے معلومات کی درخواست کر سکتے ہیں ۔ میں شرکتیہ سروے یا مقابلے مکمل طور پر رضاکارانہ ہیں اور آپ کے پاس یہ انتخاب ہے کہ آیا کرنا ہے یا نہیں ۔اپنی ذاتی معلومات ظاہر کریں ۔درخواست کی گئی معلومات میں رابطے کی تفصیلات (جیسے نام ، خط و کتابت کا پتہ) شامل ہوسکتی ہیں,ٹیلیفون نمبر) ، اور جغرافیائی معلومات (جیسے پوسٹل کوڈ یا پوسٹل ایڈریس) ، عمر ۔کسی بھی مقابلے میں حصہ لے کر یا ہم سے جیت

(انعامات) قبول کر کے ، آپ اس کے استعمال پر رضامند ہیںاضافی معاوضے کے بغیر پروموشنل مقاصد کے لیے آپ کا نام ، سوائے اس کے کہ جہاں ممنوع ہوقانون.اگر آپ نے واضح طور پر فیصلہ نہیں کیا ہے کہ آیا ہم سے پروموشنل معلومات حاصل کی جائیں ، تو ہم کر سکتے ہیںآپ کو فراہم کرنے کے لیے اپنی ذاتی معلومات (بشمول آپ کا ای میل پتہ اور فون نمبر) استعمال کریںہماری مصنوعات ، خدمات اور پروموشنز کے بارے میں معلومات ، بشمول دیگر گیمنگ پروڈکٹس(آن لائن پوکر ، کیسینو ، بیٹنگ ، بیکگیمون وغیرہ سمیت)) اور تیسری پارٹی کی مصنوعات اور خدماتاحتیاط سے ہمارے ذریعہ منتخب کیا گیا ۔

30.6. معلومات کا انکشاف

ہم آپ کی ذاتی معلومات کمپنیوں ، تنظیموں یا افراد کو ظاہر نہیں کرتے ہیں1xbet کے ساتھ منسلک. آپ اس بات سے اتفاق کرتے ہیں کہ ذاتی معلومات کا انکشاف صرف تیسرے فریق کو کیا جائے گا جب ہم سے ٹیلیگرام، فیس بک میسنجر، واٹس ایپ، وائبر یا دیگر کو ان کی رازداری کی پالیسیوں کے مطابق میسجنگ پلیٹ فارم API استعمال کرنے کا دوبارہ مطالبہ کیا جائے گا۔. آپ اس بات سے اتفاق کرتے ہیں کہ ذاتی معلومات کا انکشاف صرف تیسرے فریق کو کیا جائے گا جب ہم سے ٹیلیگرام، فیس بک میسنجر، واٹس ایپ، وائبر یا دیگر کو ان کی رازداری کی پالیسیوں کے مطابق میسجنگ پلیٹ فارم API استعمال کرنے کا دوبارہ مطالبہ کیا جائے گا۔.ہم آپ کی ذاتی معلومات کمپنیوں ، تنظیموں یا افراد سے منسلک نہیں کرسکتے ہیں1xbet کے ساتھ اگر آپ نے ہمیں ان اقدامات پر رضامندی دی ہے ۔

اگر ہم قابل اطلاق قانون کے ذریعہ ایسا کرنے کی ضرورت ہو تو ہم آپ کی ذاتی معلومات ظاہر کرسکتے ہیں ، یا اگر ہم اس پر یقین رکھتے ہیںنیک نیتی کہ اس طرح کے اقدامات ضروری ہیں:

- کسی بھی قانونی مسئلے یا عمل کی تعمیل کریں جس سے ہمیں ، ہماری کسی بھی ویب سائٹ یا خدمات یا اس میں تشویش ہوایسے حالات جہاں ہم بنیادی طور پر قانونی ذمہ داری کے پابند ہیں
- ہمارے حقوق یا املاک کی حفاظت کریں
- ہماری خدمت کے صارفین یا عوام کی ذاتی حفاظت کی حفاظت کریں

اگر ، ہماری رائے اور واحد عزم میں ، آپ نے ہمیں دھوکہ دیا ہے یا دھوکہ دینے کی کوشش کی ہےامریکہ ، یا کسی بھی دوسرے سروس صارف کو کسی بھی طرح سے بشمول لیکن محدود نہیں:

- کھیل ہی کھیل میں چھیڑ چھاڑ
- ادائیگی کی دھوکہ دہی

اگر ہمارے پاس آپ کو ادائیگی کی دھوکہ دہی کا شبہ کرنے کی بنیاد ہے ، بشمول چوری شدہ کریڈٹ کارڈز کا استعمال ، یا کوئی بھیدیگر دھوکہ دہی کی سرگرمی ، بشمول کسی بھی ادائیگی کی تبدیلی یا دیگر ، ادائیگی کی منسوخی ، یا ممنوعمنی لانڈرنگ سمیت لین دین ، ہم اس معلومات کو ایک ساتھ بانٹنے کا حق محفوظ رکھتے ہیںدیگر آن لائن گیمنگ سائٹس ، بینکوں ، کریڈٹ کارڈ کمپنیوں ، مناسب کے ساتھ آپ کی شناخت کی معلوماتریگولیٹری ایجنسیاں ، اور متعلقہ قانون نافذ کرنے والے حکام ۔نشے کی روک تھام کے بارے میں عوامی تحقیق کے مقصد کے ل your ، آپ کا ڈیٹامتعلقہ ادارے۔

30.7. رسائی

آپ کسی بھی پروموشنل مواصلات کو حاصل کرنے سے 'آپٹ آؤٹ' کرسکتے ہیں:

- ہماری سائٹوں پر یا ہماری خدمات کے ذریعہ دستیاب اپنے اکاؤنٹ کی ترتیبات کے ذریعہ آپٹ آؤٹ کرنے کا انتخاب کرکے ۔
- ایک پروموشنل ای میل کے جواب میں جو آپ ہم سے وصول کرتے ہیں
- کسی بھی وقت ای میل بھیج کر ، یا ہماری کسٹمر سروسز کو لکھ کر

اس کے علاوہ ، آپ کسی بھی وقت ہم سے رابطہ کر سکتے ہیں اگر آپ:

- یہ جاننا چاہتے ہیں کہ ہم آپ کی ذاتی معلومات میں سے کیا جمع کرتے ہیں ، عمل کرتے ہیں اور ذخیرہ کرتے ہیں ، اور یہ بھیہم نے کون سے ذرائع حاصل کیے ہیں
- ہم آپ کے بارے میں جمع کردہ ذاتی معلومات کی درستگی کی تصدیق کرنا چاہتے ہیں ؟
- آپ کی ذاتی معلومات کو اپ ڈیٹ کرنا چاہتے ہیں ؛ اور/یا
- آپ کی ذاتی معلومات کے استعمال کے بارے میں کوئی شکایت ہے

اگر ضرورت ہو تو ، ہم آپ کو فراہم کردہ کسی بھی معلومات کو اپ ڈیٹ کریں گے ، بشرطیکہ آپ ثابت کریںایسی تبدیلیوں کی ضرورت اور اپنی شناخت کی تصدیق کریں ۔شک سے بچنے کے ل this ، اس رازداری کی پالیسی میں کوئی بھی چیز ہمیں آپ کی ذاتی حیثیت کو برقرار رکھنے کی اجازت نہیں دے گیمعلومات اگر ہمیں آپ کے ملک کے قانون کے ذریعہ فراہم کرنے کی ضرورت ہو ۔

30.8. کوکیز

آپ کے آلے پر محفوظ کردہ معلومات

ہماری خدمات تک رسائی حاصل کرتے وقت ، آپ کی رضامندی سے ہم آپ کے آلے پر معلومات محفوظ کر سکتے ہیں ۔ یہمعلومات کو 'کوکیز' کہا جاتا ہے ، جو چھوٹی ٹیکسٹ فائلیں ہیں جن میں حروف اور اعداد شامل ہیںاپنی ترجیحات کو ریکارڈ کرنا ۔ جب آپ ہماری خدمات استعمال کرتے ہیں تو کوکیز آپ کے آلے پر محفوظ ہوتی ہیںہماری ویب سائٹس اور آن لائن صفحات کا دورہ.ہم مقامی مشترکہ اشیاء یا'فلیش کوکیز' بھی استعمال کرتے ہیں ۔ 'فلیش کوکیز' براؤزر کوکیز کی طرح ہیں ۔وہ ہمیں اپنی سائٹوں پر آپ کے دوروں کو یاد رکھنے کی اجازت دیتے ہیں ۔نہ ہی کوکیز اور نہ ہی فلیش کوکیز آپ کے آلے تک رسائی حاصل کرنے یا آپ کے بارے میں معلومات استعمال کرنے کے لیے استعمال کی جا سکتی ہیں ۔کمپیوٹر.ہم صرف نگرانی کے لئے کوکیز اور 'فلیش کوکیز' استعمال کرتے ہیں ۔ہم صرف آپ کی ترجیحات کو ریکارڈ کرنے کے لیے اپنی خدمات کے استعمال کو ٹریک کرنے کے لیے یہ طریقے استعمال کرتے ہیں ۔کوکیز ہماری سائٹ پر ٹریفک کی نگرانی ، ہماری خدمات کو بہتر بنانے ، آپ کے لیے ان تک رسائی آسان بنانے میں ہماری مدد کرتی ہیںاور ہماری خدمات میں اپنی دلچسپی بڑھائیں ۔ہم آپ کو زیادہ متعلقہ اور نشانہ بنانے میں مدد کے لئے فلیش کوکیز اور دیگر کوکیز کا استعمال کرتے ہیںاشتہارات.

سختی سے ضروری کوکیز

سختی سے ضروری کوکیز کا استعمال صارفین کو ویب سائٹ پر تشریف لے جانے اور اس کی خصوصیات کو استعمال کرنے کی اجازت دینے کے لئے کیا جاتا ہے ، جیسےویب سائٹ کے محفوظ علاقوں تک رسائی حاصل کرنے یا مالی لین دین کرنے کے طور پر ۔ ان کوکیز کے بغیر ، آپہماری ویب سائٹس کو مؤثر طریقے سے استعمال کرنے کے قابل نہیں ہو گا.

رجسٹریشن کا عمل

یہ کوکیز آپ کے رجسٹریشن کے دوران جمع کردہ معلومات رکھے گی اور ہمیں تسلیم کرنے کی اجازت دے گیآپ بطور گاہک اور آپ کو مطلوبہ خدمات فراہم کرتے ہیں ۔ ہم اس ڈیٹا کو بہتر بنانے کے لیے بھی استعمال کر سکتے ہیںاپنی آن لائن دلچسپیوں اور ترجیحات کو سمجھیں اور ہمارے دوروں میں مسلسل اضافہ کریںپلیٹ فارم اور ہماری خدمات کا استعمال.

ہماری ویب سائٹ

ہم اپنی ویب سائٹ پر آنے والوں کے لئے معلومات اکٹھا کرنے کے لئے کوکیز کا استعمال کرتے ہیں ۔
ہمارے سرور تین مختلف قسم کی کوکیز استعمال کرتے ہیں:

- 'سیشن پر مبنی' کوکیز: اس قسم کی کوکی صرف آپ کے کمپیوٹر کو مدت کے لیے مختص کی جاتی ہےہماری ویب سائٹ پر آپ کا دورہ. سیشن پر مبنی کوکی آپ کو ہماری ویب سائٹ کو تیزی سے نیویگیٹ کرنے میں مدد کرتی ہے اور ، اگرآپ رجسٹرڈ کسٹمر ہیں ، ہمیں آپ کو ایسی معلومات دینے کی اجازت دیتا ہے جو آپ سے زیادہ متعلقہ ہو ۔جب آپ اپنا براؤزر بند کرتے ہیں تو یہ کوکی خود بخود ختم ہوجاتی ہے ۔
- 'مستقل' کوکیز: اس قسم کی کوکی آپ کے کمپیوٹر پر ایک مقررہ مدت تک رہے گیپھر کوکی. فلیش کوکیز بھی مستقل رہتی ہیں ۔
- 'تجزیاتی' کوکیز: اس قسم کی کوکی ہمیں زائرین کی تعداد کو پہچاننے اور گننے کی اجازت دیتی ہےہماری سائٹ پر اور دیکھیں کہ زائرین ہماری خدمات کو کس طرح استعمال کرتے ہیں ۔ اس سے ہماری سائٹس کے کام کرنے کے طریقے کو بہتر بنانے میں مدد ملتی ہے ۔ ,مثال کے طور پر ، اس بات کو یقینی بنا کر کہ آپ لاگ ان کر سکتے ہیں اور جو آپ آسانی سے ڈھونڈ رہے ہیں اسے تلاش کر سکتے ہیں ۔

آپ فیصلہ کرتے ہیں اور آپ کے پاس ہمیشہ یہ انتخاب ہوتا ہے کہ کوکیز کو قبول کرنا ہے یا مسترد کرنا ہے ۔زیادہ تر ویب براؤزر خود بخود کوکیز کو قبول کرتے ہیں ، لیکن ، اگر آپ ترجیح دیتے ہیں تو ، آپ اپنے براؤزر میں ترمیم کرسکتے ہیںاپنی کوکیز پر کنٹرول رکھنے کے لیے ترتیبات ۔آپ اپنے ویب براؤزر کو استعمال کر سکتے ہیں:

- تمام کوکیز کو حذف کریں;
- تمام کوکیز کو مسدود کریں;
- تمام کوکیز کی اجازت دیں;
- تیسری پارٹی کی کوکیز کو مسدود کریں;
- براؤزر بند ہونے پر تمام کوکیز صاف کریں ۔ ;
- ایک "پرائیویٹ براؤزنگ"/"پوشیدگی" سیشن کھولیں جو آپ کو بغیر انٹرنیٹ براؤز کرنے کی اجازت دیتا ہےمقامی طور پر ڈیٹا ذخیرہ کرنا;
- براؤزر کے اختیارات کو بڑھانے کے لیے ایڈ آنز اور پلگ ان انسٹال کریں ۔

میں کوکیز کے انتظام کے بارے میں معلومات کہاں سے حاصل کرسکتا ہوں ؟

/http://www.opera.com/help/tutorials/security/privacy

http://support.mozilla.org/en-US/kb/Clear%20Recent%20History

http://support.mozilla.org/en-US/kb/Clear%20Recent%20History

http://support.google.com/chrome/answer/95647?hl=en-GB

http://support.microsoft.com/kb/278835

- انٹرنیٹ ایکسپلورر میں کوکیز کے بارے میں معلومات
- کروم میں کوکیز کے بارے میں معلومات
- فائر فاکس میں کوکیز کے بارے میں معلومات
- سفاری میں کوکیز کے بارے میں معلومات
- اوپیرا میں کوکیز کے بارے میں معلومات

اپنے ویب براؤزر کے ذریعے کوکیز کا انتظام کرنے کے طریقے کے بارے میں مزید معلومات کے لیے ، براہ کرم ملاحظہ کریںwww.aboutcookies.org.آپ کوکیز کو حذف کرنے اور کنٹرول کرنے کے لئے ہدایات تک رسائی حاصل کریں گے.ہم آپ کو متنبہ کرتے ہیں کہ ہم بیرونی ویب سائٹوں کے مواد کے ذمہ دار نہیں ہیں ، اور غیر فعال کرکےکوکیز آپ ہماری 1xBet ویب سائٹ کی تمام خصوصیات کو استعمال کرنے کے قابل نہیں ہوں گے.

فلیش کوکیز

آپ فلیش کوکیز کے استعمال کو روکنے کے لیے اپنے فلیش پلیئر کی ترتیبات میں ترمیم کر سکتے ہیں ۔ کی ترتیبات مینیجرآپ کا فلیش پلیئر آپ کو اپنی ترجیحات کا نظم کرنے کی اجازت دیتا ہے ۔اگر آپ براؤزر میں تمام کوکیز کو مسترد کرنے کا انتخاب کرتے ہیں تو ، بدقسمتی سے آپ کچھ استعمال نہیں کرسکیں گےہماری ویب سائٹس پر خصوصیات اور خدمات ، اور کچھ خدمات صحیح طریقے سے کام نہیں کریں گی ، مثال کے طور پر ، ہمآپ کی منتخب کردہ انٹرفیس زبان کو محفوظ نہیں کر سکے گا ۔

30.9. الیکٹرانک سروس فراہم کرنے والوں کے استعمال کی رضامندی

ہماری خدمات پر حقیقی رقم کے کھیل کھیلنے کے ل you ، آپ کو رقم منتقل کرنے کی ضرورت ہوگی اورہم سے رقم وصول کریں ۔ اس طرح کی خدمات کو آسان بنانے کے لئے ہم تیسری پارٹی کے الیکٹرانک ادائیگی کا استعمال کرسکتے ہیںمطلوبہ مالی لین دین پر کارروائی کرنے کے نظام ۔اس رازداری کی پالیسی سے اتفاق کرتے ہوئے اور قبول کرتے ہوئے ، آپ واضح طور پر اور رضاکارانہ طور پر منتقلی پر رضامند ہیںآپ کی ذاتی معلومات کے تیسرے فریق کو ، جو پروسیسنگ اور تکمیل کے لئے ضروری ہے ۔مالیاتی لین دین بشمول ، جب ضروری ہو ، باہر آپ کی ذاتی معلومات کی منتقلی کے لیےآپ کے ملک کے.

ہم اس بات کو یقینی بنانے کے لیے اقدامات کرتے ہیں کہ تھرڈ پارٹی ادائیگی کے نظام کا استعمال کرتے وقت آپ کی رازداری محفوظ رہے ۔

30.10. سیکیورٹی جائزوں کے لیے رضامندی

ہم رجسٹریشن کی تفصیلات کی توثیق کرنے کے لئے کسی بھی وقت سیکیورٹی جائزہ لینے کا حق محفوظ رکھتے ہیں ۔آپ کے ذریعہ فراہم کردہ اور آپ کے مالی لین دین اور آپ کے ذریعہ ہماری خدمات کے صحیح استعمال کی تصدیق کرنے کے لئے ،ہماری شرائط و ضوابط اور کسی بھی قابل اطلاق قانون کی ممکنہ خلاف ورزیوں کو روکنے کے لئے.ہماری

خدمات کا استعمال کرتے ہوئے اور اس طرح ہماری شرائط و ضوابط سے اتفاق کرتے ہوئے ، آپ ہمیں اپنی خدمات استعمال کرنے کا اختیار دیتے ہیں۔ذاتی معلومات اور اپنی ذاتی معلومات کو تیسرے فریق کو ان مقاصد کے لیے ظاہر کرنا۔رجسٹریشن اور ہماری خدمات کے استعمال کے دوران فراہم کردہ معلومات کی توثیق کرنا ، بشمول ، جہاں۔ضروری، آپ کی ذاتی معلومات کو اپنے ملک سے باہر منتقل کرنا ۔سیکیورٹی جائزوں میں شامل ہوسکتے ہیں لیکن کریڈٹ رپورٹ کا آرڈر دینے اور دوسری صورت میں تصدیق کرنے تک محدود نہیں ہیں ۔وہ معلومات جو آپ تھرڈ پارٹی ڈیٹا بیس کے خلاف فراہم کرتے ہیں ۔

30.11. سیکورٹی

ہم سیکورٹی فراہم کرنے کی اہمیت اور محفوظ کرنے کے لئے ضروری طریقوں کو سمجھتے ہیں۔رازداری ، سالمیت ، اور معلومات تک رسائی ۔ ہم تمام ذاتی معلومات کو ذخیرہ کرتے ہیں جو ہم وصول کرتے ہیں۔ہمارے محفوظ نیٹ ورک میں محفوظ کردہ ایک خفیہ کردہ اور پاس ورڈ سے محفوظ ڈیٹا بیس میں براہ راست آپ سے۔فعال اپ ٹو ڈیٹ فائر وال سافٹ ویئر کے پیچھے ۔
ہماری خدمات 128 بٹ خفیہ کاری کے ساتھ SSL ورژن 3 کی حمایت کرتی ہیں ۔
ہم اپنی ذیلی کمپنیوں ، ایجنٹوں ، شراکت داروں ، ملحقہ اداروں اور سپلائرز کو ملازمت دینے کو یقینی بنانے کے لیے بھی اقدامات کرتے ہیں۔مناسب حفاظتی اقدامات۔تاہم ، انٹرنیٹ کے ذریعے معلومات بھیجنا عام طور پر مکمل طور پر محفوظ نہیں ہوتا ہے ، اور ہم ایسا نہیں کرسکتے ہیں۔بھیجے جانے کے دوران اپنے ڈیٹا کی حفاظت کی ضمانت دیں ۔

کوئی بھی ڈیٹا ، جو آپ بھیجتے ہیں ، آپ کے اپنے خطرے پر بھیجا جاتا ہے ۔
1xbet یہ موصول ہونے کے بعد آپ کے ڈیٹا کی حفاظت کے لئے جگہ میں تمام سیکورٹی کے طریقہ کار اور خصوصیات ہے.

30.12. نابالغوں کا تحفظ

ہماری خدمات اٹھارہ سال سے کم عمر افراد (18) یا ان میں حلال عمر کے افراد کے لئے نہیں ہیں۔متعلقہ دائرہ اختیار.کوئی بھی شخص جو خدمات کے کسی بھی حصے کے ذریعے ہمیں اپنی معلومات فراہم کرتا ہے وہ ہمیں اس بات کی تصدیق کرتا ہے کہ۔ان کی عمر اٹھارہ (18) سال (یا ان کے متعلقہ دائرہ اختیار میں قانونی عمر) یا اس سے زیادہ ہے ۔یہ ہماری پالیسی ہے کہ نابالغوں کی طرف سے ہماری خدمات تک رسائی حاصل کرنے کی کوششوں کو ننگا کیا جائے ، جس کے لیے اضافی ضرورت پڑ سکتی ہے ۔سیکیورٹی کا جائزہ۔اگر ہم جانتے ہیں کہ ایک نابالغ نے ہمارے ذریعے ذاتی معلومات جمع کروانے کی کوشش کی ہے یا پیش کی ہے ۔خدمات ، ہم ان کی معلومات کو قبول نہیں کریں گے اور ہماری معلومات کو صاف کرنے کے لئے تمام اقدامات کریں گے۔ریکارڈ.

30.13. بین الاقوامی منتقلی

ہمارے ذریعہ جمع کردہ ذاتی معلومات کو کسی بھی ملک میں ذخیرہ اور عملدرآمد کیا جاسکتا ہے جس میں ہم یا ہمارے۔ملحقہ ، سپلائرز ، شراکت دار یا ایجنٹ ہمارے گیمنگ پلیٹ. اس میں میسنجر جیسے ٹیلی گرام، فیس بک میسنجر، واٹس ایپ، وائبر وغیرہ کو ان کی رازداری کی پالیسیوں کے مطابق ڈیٹا کی منتقلی شامل ہوسکتی ہے۔۔ فارم کی گیمنگ

خدمات اور خدمات فراہم کرتے ہیں ۔ہماری خدمات کا استعمال کرتے ہوئے ، آپ اپنے ملک سے باہر کسی بھی معلومات کی منتقلی پر واضح طور پر رضامندی دیتے ہیں(بشمول ان ممالک کو جو مناسب رازداری کے قوانین کے طور پر نہیں سمجھا جا سکتا ہے).بہر حال ، ہم اس بات کو یقینی بنانے کے لیے اقدامات کرتے ہیں کہ ہمارے ایجنٹ ، شراکت دار ، وابستہ اور سپلائرز اس کی تعمیل کریںرازداری کے ہمارے معیار اور اس رازداری کی پالیسی ان کے مقام سے قطع نظر ۔

30.14. تیسری پارٹی کے تعلقات

ہم کسی بھی معلومات کے تحفظ کو یقینی نہیں بنا سکتے جو آپ کسی تیسری پارٹی کی ویب سائٹ کو فراہم کرتے ہیں جوہماری خدمات کے لنکس یا کسی بھی تیسری پارٹی کی طرف سے جمع کردہ کسی بھی دوسری معلومات میں اس کا انتظامہمارے ملحق پروگرام کی تعمیل (اگر قابل اطلاق ہو) یا دوسری صورت میں ، چونکہ یہ تھرڈ پارٹی آن لائنخدمات اور ویب سائٹیں ہماری ملکیت نہیں ہیں اور ہم سے آزادانہ طور پر چلتی ہیں ۔ہوشیار رہو.ان تیسرے فریقوں کی طرف سے جمع کردہ کسی بھی معلومات کو رازداری کی پالیسی کی طرف سے حکومت کی جاتی ہے ، اگر کوئی ہے تو ، اس طرح کے تیسرے کیپارٹی.

30.15. قانونی دستبرداری

ہم اپنے براہ راست کنٹرول سے باہر ہونے والے واقعات کے ذمہ دار نہیں ہیں ۔ہماری ٹیکنالوجیز اور کاروبار کی پیچیدہ اور بدلتی ہوئی نوعیت کی وجہ سے ، ہم فراہم کرتے ہیںجامع ، لیکن ہم آپ کی رازداری سے متعلق غلطی سے پاک ، آپریشن کی ضمانت نہیں دیتے ہیںذاتی معلومات جب آپ ہماری ویب سائٹ پر واقع لنکس کا استعمال کرتے ہوئے دوسری ویب سائٹوں پر جاتے ہیں ۔ ویب سائٹس جوہمارے کنٹرول سے باہر ہیں ، اور خاص طور پر اس رازداری کی پالیسی کی طرف سے احاطہ نہیں کیا جاتا ہے ، آپ کو فراہم کرنا چاہئےاپنے آپ کو ان کی سیکیورٹی پالیسیوں سے واقف کرنے کا موقع ۔ اگر آپ دوسری ویب سائٹوں پر جاتے ہیں تو ، آپ کو یہ کرنا چاہئےآگاہ رہیں کہ ان ویب سائٹس کے آپریٹرز آپ کی ذاتی معلومات جمع کر سکتے ہیں ، جو وہ کریں گےان کی رازداری کی پالیسی کے مطابق استعمال کریں ، جو ہماری سے مختلف ہوگی ۔ہوشیار رہو.ہم آپ کے ڈیٹا کی حفاظت کی ضمانت نہیں دیتے ہیں ، جبکہ یہ چینلز کے ذریعے منتقل کیا جا رہا ہےمواصلات.

کوئی بھی ڈیٹا ، جو آپ بھیجتے ہیں ، آپ کے اپنے خطرے پر بھیجا جاتا ہے ۔
ہم غیر قانونی استعمال یا چوری سے پیدا ہونے والے کسی بھی براہ راست یا بالواسطہ نقصان کے ذمہ دار بھی نہیں ہیں ۔آپ کی ذاتی معلومات.

30.16. رازداری کی پالیسی پر رضامندی

ہماری خدمات کا آپ کا استعمال ہماری رازداری کی پالیسی کے ساتھ آپ کا رضاکارانہ معاہدہ ہے اور اس طرح آپ ہمیں دیتے ہیںاپنے ذاتی ڈیٹا کو جمع کرنے ، پروسیس کرنے اور ذخیرہ کرنے کا حق ۔اس رازداری کی پالیسی کو ہماری شرائط و ضوابط اور کسی بھی اضافی کے ساتھ مل کر پڑھنا چاہئے ۔ہمارے پلیٹ فارمز اور ویب سائٹس پر شائع قابل اطلاق شرائط و ضوابط.ہم وقتا فوقتا اس رازداری کی پالیسی میں تبدیلیاں کر سکتے ہیں اور آپ کو ان تبدیلیوں کے بارے میں مطلع کریں گےہمارے پلیٹ فارمز اور ویب سائٹس پر ترمیم شدہ شرائط شائع کرنا ۔اس رازداری کی پالیسی میں کسی بھی

تبدیلی کے بعد ہماری خدمات کا آپ کا مسلسل استعمال آپ کی تشکیل کرتا ہےتبدیلیوں کی قبولیت ۔یہ ہماری پوری اور خصوصی رازداری کی پالیسی ہے ۔ 16 مئی ، 2018 کو ، یہ کسی بھی پہلے ورژن کی جگہ لے لیتا ہے اورصرف پر لاگو ہوتا ہے 1xBet.com.ہمارا مشورہ ہے کہ آپ اس رازداری کی پالیسی پر باقاعدگی سے نظرثانی کریں

31. اینٹی منی لانڈرنگ/فنانسنگ کا مقابلہ کرنا

دہشت گردی

1xbet بیٹنگ کمپنی منی لانڈرنگ کا مقابلہ کرنے کے لئے تمام مناسب اقدامات کئے اوربین الاقوامی دہشت گردی (اے ایم ایل پالیسی) اس طرح ، کمپنی کے پاس ہر قسم کی روک تھام کے لئے ایک مضبوط پوزیشن ہےغیر قانونی سرگرمی. ان ذمہ داریوں کو پورا کرنے کے لئے ، کمپنی مجاز حکام کو مطلع کرنے کی پابند ہے اگراس بات کا شبہ کرنے کی ایک وجہ ہے کہ صارف کے ذریعہ اس کے اکاؤنٹ میں جمع کروائے گئے فنڈز کا تعلق ہے ۔غیر قانونی سرگرمی یا دہشت گردی کی مالی اعانت کے لئے ۔ کمپنی بھی اس طرح کے فنڈز کو روکنے اور کرنے کے لئے پابند ہےاے ایم ایل پالیسی کے قواعد کے ذریعہ فراہم کردہ اقدامات کریں ۔

منی لانڈرنگ کا مطلب ہے:

- اصل ذریعہ ، مقام، ضائع کرنے کے بارے میں معلومات کے بارے میں رازداری کو چھپانا یا رکھنا,غیر قانونی کے نتیجے میں حاصل کردہ جائیداد سے متعلق نقل و حرکت ، ملکیت یا دیگر املاک کے حقوقسرگرمی,
- تبادلوں ، منتقل ، حاصل کرنے ، ملکیت یا جائیداد کا استعمال جس کے نتیجے میں حاصل کیا گیا تھااس طرح کی جائیداد کے غیر قانونی ذریعہ کو چھپانے یا مدد کرنے کے مقصد کے لئے مجرمانہ سرگرمیجرائم میں ملوث افراد اپنے اعمال کے قانونی نتائج سے بچنے کے لئے,
- ایک ایسی صورت حال جس میں جائیداد کو مجرمانہ سرگرمی کے نتیجے میں حاصل کیا گیا تھادوسری ریاست کا علاقہ ۔

ریاست کی معیشت میں مجرمانہ سرمائے کی دراندازی کو روکنے کے لیے ، بہت سے ممالکمنی لانڈرنگ اور دہشت گردی کی مالی اعانت کے خلاف جنگ ۔

کمپنی بین الاقوامی مدد کے لئے داخلی قوانین اور ضوابط اور خصوصی اقدامات کا اطلاق کرتی ہے ۔منی لانڈرنگ اور دنیا بھر میں دہشت گردی کی مالی اعانت کے خلاف جنگ میں تنظیمیں ۔

جب آپ اکاؤنٹ کھولتے ہیں تو ، آپ مندرجہ ذیل ذمہ داریوں کو انجام دینے پر راضی ہوجاتے ہیں:

- آپ اس بات سے اتفاق کرتے ہیں کہ آپ پیسے سے لڑنے پر تمام قابل اطلاق قوانین اور قواعد و ضوابط کی تعمیل کرتے ہیںلانڈرنگ اور دہشت گردی کی مالی اعانت ، بشمول اے ایم ایل پالیسی ۔
- آپ اس بات کی تصدیق کرتے ہیں کہ آپ کے پاس اس حقیقت کے بارے میں کوئی معلومات یا کوئی شک نہیں ہے کہ فنڈز کے لئے استعمال کیا جاتا ہےماضی ، حال یا مستقبل میں جمع کرنا ، کسی بھی غیر قانونی ذریعہ سے موصول ہوتا ہے ، یا کوئی ہےغیر قانونی طور پر حاصل کردہ آمدنی کو قانونی حیثیت دینے سے متعلق ، یا دوسری غیر قانونی سرگرمی جس کی ممانعت ہےقابل اطلاق قانون یا کسی بھی بین الاقوامی تنظیموں کی ہدایات;
- آپ فوری طور پر کسی بھی معلومات کو فراہم کرنے سے اتفاق کرتے ہیں جو ہم قابل اطلاق کے مطابق ضروری سمجھتے ہیںحاصل کردہ فنڈز کی قانونی حیثیت کا مقابلہ کرنے کے سلسلے میں قوانین اور ریگولیٹری تقاضےغیر قانونی طور پر.

کمپنی صارف کے پاسپورٹ یا دیگر شناخت کو جمع اور رکھتا ہے ، اور تمام تبدیلیوں پر رپورٹ کرتا ہےاکاؤنٹ میں بنایا گیا;

کمپنی صارف کے اکاؤنٹ پر کسی بھی مشکوک سرگرمی کے ساتھ ساتھ کئے گئے آپریشنز کی نگرانی کرتی ہےخصوصی شرائط کے تحت;

کمپنی کو کسی بھی وقت صارف پر پابندی لگانے کا حق ہے ، اگر کمپنی کے پاس فرض کرنے کی بنیاد ہےکہ اس آپریشن کا منی لانڈرنگ اور مجرمانہ سرگرمی سے کوئی تعلق ہے ۔ کے مطابقبین الاقوامی قانون کمپنی صارف کو اپنی مشکوک سرگرمی کے بارے میں مطلع کرنے اور جانے کے لئے ذمہ دار نہیں ہےوہ جانتا ہے کہ یہ متعلقہ حکام کو منتقل کر دیا گیا ہے.

اندرونی AML طریقہ کار کے مطابق ، کمپنی ابتدائی اور جاری ذاتی کارکردگی کا مظاہرہ کرتی ہے ۔شناخت کی توثیق کے طریقہ کار کے طور پر ہر صارف کے خطرے کی سطح کی طرف سے فراہم کی.

- کمپنی آپ سے اپنی شناخت کی تصدیق کے لیے کم سے کم معلومات فراہم کرنے کے لیے کہے گی ۔
- کمپنی تمام ڈیٹا اور ID کو ریکارڈ اور محفوظ کرے گی ، نیز تصدیق کے کون سے طریقےاستعمال کیا گیا ہے اور تصدیق کے طریقہ کار کے نتائج.
- کمپنی دہشت گردی کے مشتبہ افراد کی فہرست سے ملنے کے لیے آپ کا ذاتی ڈیٹا چیک کرے گی ۔ ,جو مجاز ریاست اور آزاد حکام کے ذریعہ تشکیل دیا گیا ہے ۔ کم سے کم سیٹشناختی ڈیٹا میں شامل ہیں: صارف کا پورا نام ؛ تاریخ پیدائش(افراد کے لیے) ؛ رہائشیصارف کا پتہ یا رجسٹرڈ پتہ;
- فنڈز کے ذرائع جو آپ اکاؤنٹ میں جمع کرنے کا ارادہ رکھتے ہیں ۔

مندرجہ بالا اعداد و شمار کی صداقت کی تصدیق اور تصدیق کرنے کے لئے ، کمپنی کی ضرورت ہوسکتی ہےمندرجہ ذیل دستاویزات:

- پاسپورٹ یا شناختی کارڈ ، یا دیگر دستاویز کے برابر جو مندرجہ ذیل کو پورا کرتا ہےتقاضے: نام ، تاریخ پیدائش اور دستاویز ہولڈر کی تصویر پر مشتمل ہے;
- قومی عوامی حکام کی طرف سے جاری ، افادیت کی ادائیگی کے لئے حال ہی میں حاصل کردہ رسیدبل (3 ماہ سے زیادہ پرانے نہیں) یا صارف کے پتے کی تصدیق کرنے والی دیگر دستاویزات ۔

کمپنی کو دیگر اضافی معلومات کی بھی ضرورت پڑسکتی ہے ، جس کی تصدیق متعلقہ دستاویزات سے ہوتی ہے ۔ میںکچھ معاملات میں ، کمپنی کو صارف سے دستاویزات کی نوٹریائزڈ کاپیاں بھی درکار ہوسکتی ہیں ۔

32. KYC پالیسیاں

1. کمپنی ایک مکمل 'اپنے گاہک کو جانیں' پالیسی پر عمل درآمد کرے گی ۔ اس سے نہ صرف نمٹنے میں مدد ملے گی ۔منی لانڈرنگ کی دھمکیاں لیکن عام طور پر دھوکہ دہی کی دیگر دھمکیاں ۔ صارفین کو مشورہ دیا جائے گارجسٹریشن اور عام طور پر معاون غیر لین دین کی ویب سائٹ پر جو کمپنی استعمال کرے گیآن لائن تصدیق کے اوزار اور یہ کہ ایسے معاملات میں جہاں ہم معیار ، ID اورایڈریس کی توثیق کے دستاویزات کی درخواست کی جائے گی.
2. کمپنی کے پاس دستاویزات کی ایک فہرست ہے ، جو اس مقصد کے لئے صارف کے ذریعہ فراہم کی جانی چاہئے ۔شناخت کی تصدیق ، یعنی: ایک درست سرکاری شناختی دستاویز کا استعمال کرتے ہوئے جس میں ایکہولڈر کی تصویر: ڈرائیونگ لائسنس ؛ شناختی کارڈ ؛ سفر۔دستاویز یا پاسپورٹ ؛ کوئی اورکوراکاؤ کی وزارت خزانہ کی طرف سے نامزد دستاویز. کمپنی کی درخواست پررہائشی پتے کی تصدیق مندرجہ ذیل دستاویزات کی بنیاد پر کی جاسکتی ہے:درست سرکاری شناختی دستاویز ؛ حالیہ یوٹیلیٹی بل ؛ حالیہ اکاؤنٹ کا بیان یا حوالہ خطایک کریڈٹ ادارے/مالیاتی ادارے کی طرف سے جاری ؛ ایک مرکزی یا مقامی سے خط و کتابتسرکاری اتھارٹی ، محکمہ یا ایجنسی ؛ آزاد کی طرف سے جاری کردہ کسی بھی دوسرے دستاویزاتایجنسی. تصدیق کے عمل میں گاہک کے فون کی لازمی تصدیق بھی شامل ہے ۔نمبر. کمپنی کو اضافی دستاویزات کی درخواست کرنے کا حق محفوظ ہے اگر یہ سمجھتا ہےان کے AML چیک اور تعمیل کے معیار کو مکمل کرنے کے لئے اوقات پر ضروری ہے
3. کچھ معاملات میں ہمیں فنڈز کے اضافی ثبوت کے ثبوت کی ضرورت ہوتی ہے (اس بات کا یقین کرنے کے لئے کہ کھلاڑی اپنے آپ کو استعمال کرتا ہےہماری ویب سائٹ پر جوا جب پیسے).
4. یہاں درج دستاویزات کی درخواست کی جا سکتی ہے جب کھلاڑی کچھ رقم تک پہنچ جاتا ہےجمع/واپسی اور جب ہم دھوکہ دہی کی سرگرمی میں کھلاڑی پر شک کرتے ہیں.
5. ہم ممکنہ خلاف ورزیوں کی جانچ پڑتال کے ل player پلیئر کی شرط بھی چیک کرتے ہیں ۔ اگر ہم اس کے بارے میں یقین نہیں رکھتے ہیںجیتنے والے کریڈٹ کی قانونی حیثیت ہم فراہم کنندہ سے رابطہ کرتے ہیں اور ان کے ساتھ ان شرطوں کو چیک کرتے ہیں ۔
6. شناختی دستاویز کے لئے تصدیقی معیار: وہ معلومات جو ID پر اشارہ کی جانی چاہئیں: نام,تصویر ، تاریخ پیدائش ، شہریت ۔ یہ اعداد و شمار مکمل طور پر کھلاڑی کے اعداد و شمار کے ساتھ ملتے ہیںپروفائل ؛ دستاویز درست ہے ۔
7. ہم ترمیم کے کسی بھی علامات کے لئے دستاویزات کی جانچ پڑتال کرتے ہیں ، اگر ضروری ہو تو اس بات کا یقین کرنے کے لئے ID کے ساتھ خود کو درخواست کریںدستاویز کا تعلق اس شخص سے ہے جس نے ویب سائٹ پر اندراج کیا تھا ۔
8. اگر ہمیں سخت شکوک و شبہات ہیں اور اس بات کا یقین نہیں ہے کہ دستاویز درست ہے یا نہیں ، تو ہم رابطہ کرتے ہیں ۔ای میل کے ذریعے اینٹی فراڈ ڈیپارٹمنٹ۔
9. اگر گاہک کے اکاؤنٹ پر مشکوک لین دین کا ثبوت مل جاتا ہے تو ، نقد رقم جمع ہوجاتی ہےقابل اعتراض ذرائع سے (مثال کے طور پر ، جب بھیجنے والے اور اکاؤنٹ ہولڈر کی تفصیلات کرتے ہیںمماثل نہیں) اور/یا دھوکہ دہی کی علامات کے ساتھ کوئی بھی کارروائی (بشمول کسی بھی رقم کی واپسی یا منسوخیادائیگی) ، کمپنی داخلی تفتیش ، بلاک یا بند کرنے کا حق محفوظ رکھتی ہےگاہک کا اکاؤنٹ ، کسی بھی ادائیگی کو منسوخ کریں اور اکاؤنٹ پر آپریشن معطل کریں جب تک کہسرکاری تحقیقات کا اختتام ۔ فیصلہ کرتے وقت ، کمپنی کی طرف سے ہدایت کی جاتی ہےقابل اطلاق قانون کی دفعات ۔
10. کمپنی کو گاہک کے بارے میں اضافی معلومات کی درخواست کرنے کا حق ہے اگرواپسی کا طریقہ ڈپازٹ کے طریقہ کار سے مختلف ہے ۔ کمپنی بھی حق محفوظ رکھتی ہےاگر صارف فراہم کرنے سے انکار کرتا ہے تو

تفتیش کے دوران صارف کے اکاؤنٹ کو مسدود کرناکمپنی کی درخواست کے مطابق اضافی معلومات ۔

11. تحقیقات کے دوران ، کمپنی کو اضافی کاپیاں کی درخواست کرنے کا حق ہےگاہک کی شناخت ، تصدیق ، دستاویزات اور بینک کارڈ کی کاپیاں جو اوپر کی طرف استعمال ہوتی ہیں ۔اکاؤنٹ ، ادائیگی کے دستاویزات کی کاپیاں اور دیگر دستاویزات جو قانونی قبضے کی تصدیق کرتی ہیں۔اور فنڈز کی قانونی اصل. کمپنی کو اصل دستاویزات کی درخواست کرنے کا بھی حق ہے ۔
12. کمپنی اعلی خطرے کے طور پر درجہ بندی گاہکوں کو وسیع پیمانے پر جانچ پڑتال کرنے کے لئے ذمہ دار ہےدائرہ اختیار.
13. کمپنی کا لین دین کرنے سے انکار یا روکنا جس پر غور کیا جاتا ہےکمپنی کے طور پر مشکوک (کسٹمر کے اکاؤنٹ کو روکنے یا بند کرنے سمیت) نہیں ہےکمپنی کی ذمہ داریوں کو پورا کرنے میں ناکامی کے لئے کمپنی کی سول ذمہ داری کے لئے ایک بنیاد بننے کے لئے تشکیل دیںکسٹمر.

33. ذمہ دار گیمنگ

1. جوئے کے مسائل خراب ذہنی صحت سے وابستہ ہیں اور افسردگی میں ظاہر ہوسکتے ہیں ۔ ,پریشانی ، اور خودکشی کے خیالات۔ ان کا خاندانی تعلقات ، کام پر بھی منفی اثر پڑتا ہے,تعلیمی کارکردگی ، اور دیوالیہ پن یا جرم کا باعث بن سکتی ہے ۔جوا ایک خوشگوار تفریح ہونا چاہیے نہ کہ پیسہ کمانے کا طریقہ ۔بدقسمتی سے ، کچھ معاملات میں جوئے کا غلط استعمال مسائل کا باعث بن سکتا ہے ۔ ہم اپنا خیال رکھتے ہیںصارفین اور ایک محفوظ اور قابل اعتماد سروس فراہم کرنے کے لئے ہر ممکن کوشش کریں جو ہمارے صارفین کر سکتے ہیںبغیر کسی نقصان دہ نتائج کے استعمال کریں ۔
2. ہماری کمپنی کم عمر جوئے کی اجازت نہیں دیتی (18 سال سے کم عمر افراد کے لیے) ۔ہم نابالغوں یا ذہنی طور پر کمزور لوگوں کو اپنی مصنوعات اور خدمات کی تشہیر نہیں کرتے ہیں ۔ہم اس بات کی ضمانت دیتے ہیں کہ ہمارے اشتہارات ، کفالت اور مارکیٹنگ کی سرگرمیوں میں کوئی شامل نہیں ہےمعلومات کا مقصد کم عمر افراد کو خدمت کی طرف راغب کرنا ہے ۔
3. اگر آپ اپنے کمپیوٹر کو کم عمر افراد کے ساتھ بانٹتے ہیں تو ، آپ کو یہ یقینی بنانا چاہئے کہ ان کے پاس نہیں ہےصارف نام ، پاس ورڈ اور بینکنگ کی تفصیلات تک رسائی ۔جوئے تک رسائی کو محدود کرنے کے لئے سافٹ ویئر دستیاب ہے ، مثال کے طور پر نیٹنی اور سائبرگشت.
4. ہم اپنے صارفین کی عمر کا تعین کرنے کے لیے باقاعدگی سے چیک کرتے ہیں تاکہ اس بات کی ضمانت دی جا سکے کہ ہمارے تمامکھلاڑی قانونی عمر کو پہنچ چکے ہیں ۔
   - کچھ معاملات میں ، ہمارے چیک گاہک کی عمر کی تصدیق نہیں کرسکتے ہیں ، اور ہم شامل کی درخواست کرتے ہیں ۔اس بات کی تصدیق کرنے کے لئے معلومات کہ کھلاڑی قانونی عمر کو پہنچ گیا ہے ۔
   - دستیابی ذاتی اکاؤنٹ کی حد ہوسکتی ہے اور جب تک ہم وصول نہیں کرتے ہیں فنڈز منجمد ہوجاتے ہیںضروری معلومات اور اس حقیقت کی تصدیق ہو جائے گی کہ آپ قانونی عمر کو پہنچ چکے ہیں ۔غیر واضح طور پر.
   - بیٹنگ اور جوئے کی قانونی عمر کا تعین آپ کے ملک کے قوانین سے ہوتا ہے اور یہ ہےعام طور پر 18 سال.
   - ہمارے صارفین کو سمجھنا چاہئے کہ وہ ان کی قانونی رجسٹریشن کے ضامن ہیں ۔پر 1xBet.com.
5. ہماری اشتہاری مہمات اور اشتہارات صارفین کو گمراہ نہیں کرتے ہیں اور نہ ہی ان خدمات کو غلط بیان کرتے ہیں جوہم پیش کرتے ہیں. صارفین کو ان کے جیتنے کے امکانات اور ممکنہ خطرات سے آگاہ کیا جاتا ہے ۔ خدماتادائیگی کے لئے فراہم کی جاتی ہیں ، زیادہ سے زیادہ اخراجات کی حوصلہ افزائی نہیں کی جاتی ہے. آپ کی سطح کی جانچ کرنے کے لئےجوئے کی لت ، براہ کرم نیچے دیئے گئے سوالات کے "ہاں" یا "نہیں" کا جواب دیں:
   - کیا آپ کا خرچ قابو سے باہر ہے ؟
   - کیا آپ عام طور پر جوا جاری رکھنے کے لئے رقم ادھار لیتے ہیں یا چوری کرتے ہیں ؟
   - کیا آپ حال ہی میں اپنے خاندان اور پیاروں کے ساتھ کم وقت گزار رہے ہیں ؟
   - کیا جوئے کی خدمات کے بارے میں آپ کی سرگرمی کے بارے میں دوسروں کی رائے آپ کو پریشان کرنے لگی ہے ؟
   - کیا آپ نے اپنے مشاغل یا معمول کی تفریحی سرگرمیوں میں دلچسپی کھو دی ہے ؟
   - کیا آپ افسردہ محسوس کر رہے ہیں یا کبھی کبھی ہارنے کی وجہ سے خودکشی کے بارے میں بھی سوچتے ہیں ؟
   - کیا آپ نے کبھی اس وقت یا رقم کو چھپانے کے لئے جھوٹ بولا ہے جس پر آپ نے خرچ کیا ہے ؟جوا؟ اگر آپ نے مذکورہ بالا بیشتر سوالات کے "ہاں" کا جواب دیا ہے ، تو امکان ہے کہ آپ کے پاسجوئے کا

مسئلہ۔

6. یہ تسلیم کرنے میں کبھی دیر نہیں ہوتی کہ آپ کو کوئی لت ہے اور اس سے نمٹنے کے لیے ۔ ہم اپنی قدر کرتے ہیںصارفین اور یقینی طور پر کبھی بھی اس مسئلے میں حصہ نہیں لیں گے ۔ براہ کرم درج ذیل نکات پڑھیںجوئے کی لت پیدا ہونے کے خطرے کو کم کرنے میں آپ کی مدد کریں:
   - جوئے کو اپنی آمدنی کا بنیادی ذریعہ نہ سمجھیں ۔
   - آپ جس رقم اور وقت خرچ کرنا چاہتے ہیں اس پر ایک ٹوپی لگائیں اور اس سے تجاوز نہ کریں ۔آپ کو مقرر کردہ حدود.
   - صرف پیسے کے ساتھ جوا کھیلنا جو آپ کھو سکتے ہیں.
   - اپنے نقصانات کا پیچھا کرنے کے لالچ سے بچیں ۔
   - اگر آپ شراب یا منشیات کے زیر اثر ہیں ، یا افسردہ محسوس کر رہے ہیں تو جوا نہ کھیلیں ۔
7. ان صارفین کے لیے جو اپنے جوئے کی حدود طے کرنا چاہتے ہیں ، ہم رضاکارانہ طور پر خود کو خارج کرنے کی پیشکش کرتے ہیںسروس ، جو آپ کو اپنا اکاؤنٹ بند کرنے یا کسی ایک کے لیے جوئے کی سرگرمیوں کو محدود کرنے کی اجازت دیتی ہےمندرجہ ذیل ادوار: 1 مہینہ ، 6 ماہ یا 1 سال ۔ ایک بار جب آپ کا اکاؤنٹ خود کو خارج کر دیا گیا ہے,یہ منتخب وقت کی مدت گزر جانے تک بند رہے گا ۔ ایک بار خود کو خارج کرنے کی مدت ہےختم، آپ ویب سائٹ پر کسی بھی خدمات کا استعمال دوبارہ شروع کرسکیں گے ۔آپ درخواست کر سکتے ہیں کہ خود کو خارج کرنے سے پہلے آپ کے اکاؤنٹ سے پابندیاں ہٹا دی جائیںتاہم ، حتمی فیصلہ کمپنی کے پاس ہے ۔
   - اگر آپ اپنی آن لائن سرگرمی کی حدود طے کرنا چاہتے ہیں تو ہم سے رابطہ کریں block@1xBet-team.com.ہم آپ کے داؤ کی زیادہ سے زیادہ رقم کو محدود کرسکتے ہیں ۔ آپ کسی بھی مقدار میں ان مقدار میں ترمیم کرسکتے ہیںوقت لیکن کسی بھی تبدیلی کو آخری اپ ڈیٹ کے بعد صرف 24 گھنٹوں میں محسوس کیا جائے گا ۔
8. خود کو خارج کرنے کی مدت کے دوران آپ کو نیا اکاؤنٹ کھولنے کی کوشش نہیں کرنی چاہیے اور آپ کوقبول کریں کہ کمپنی کی کوئی مالی ذمہ داری نہیں ہوگی اور اسے دوسری صورت میں نہیں رکھا جائے گا ۔جوابدہ ، اگر آپ جوا جاری رکھتے ہیں یا کسی مختلف کے تحت سروس کے ساتھ نیا اکاؤنٹ استعمال کرتے ہیں ۔نام یا پتہ۔ غیر معمولی معاملات میں ، خود سے خارج ہونے کی مدت ختم ہونے سے پہلے کسی صارف کا اکاؤنٹ غیر مسدود ہوسکتا ہے ۔