

12Play: 博彩规则与规定

常规的博彩规则与规定

某些赛事和市场具有不同的规则，对于特定赛事/市场投注类型，这些将列于本网站的特定赛事/市场投注规则。以下是投注的一般规则，适用于所有赛事及市场/投注类别，必须完全遵守。在适用的情况下，本公司网站公布的条款及条件所载的条文及定义，应适用于本博彩规则及规例。

1. 一般的

- 1.1. 公司提供的所有博彩信息均以诚信为本。但是，对于日期，时间，场地，竞争对手，赔率，结果，统计数据，球衣（在实时流媒体上显示）或其他投注信息的任何错误或遗漏，公司不承担任何责任。公司保留纠正任何明显错误的权利，并应采取一切合理步骤，以确保完整且透明地管理被定义为在某项体育赛事上提供的不同投注类型的市场。公司保留最终决定权。
- 1.2. 如果一项赛事（定义为两支球队之间或个人之间的有组织的体育比赛或赛事）在预定时间之前开始，则只有在赛事开始之前进行的投注（不包括指定的现场投注）将被视为有效。如果未在正确的时间关闭或暂停交易，则公司保留取消在实际开始时间之后进行的所有下注的权利（不包括指定的实时下注）。
- 1.3. 如果网站上的赛事或团队使用的英文名称与非英文名称不一致，则以英文版本为准。
- 1.4. 在任何时候，客户都有责任了解比赛得分和所有相关的比赛信息，并建议客户在下注之前核实比赛状态。
- 1.5. 本公司保留随时出于任何原因修改本规则的权利。任何此类修订将具有约束力，并在网站上发布后立即生效。
- 1.6. 客户承认，当前分数，经过的时间以及网站上提供的其他数据，虽然来自第三方提供的“实时”提要，但会受到时间延迟和/或可能不准确，并且任何下注均基于此数据完全由客户自行承担风险。本公司按原样提供这些数据，不保证此类数据的准确性，完整性或及时性，对于客户因依赖该数据而遭受的任何损失（直接或间接）概不负责。
- 1.7. 在以下任何一种情况下，公司有权自行决定取消或宣布作废投注或中止客户而无须事先通知：
 - 投注详细信息不完整或错误；
 - 下注超出了规则允许的范围；
 - 该赌注违反了规则；
 - 由于使用不正确的游戏数据或赔率而导致的打字或传输中的人为错误；
 - 如果并且何时出现游戏平台的异常或不正常使用，或者出现过多或过多的损失或获胜。
- 1.8. 本公司保留暂停游戏或特定产品以纠正任何明显错误，维护所述游戏的完整性和公平性的权利。
- 1.9. 一旦公司确认赌注，该赌注将不再能被客户修改或取消。
- 1.10. 如果客户有任何疑问或怀疑系统存在问题，建议客户停止游戏并与公司的客户支持部门进行协调。如果客户继续玩游戏，他将对对自己的下注结果承担责任，并且公司有权自行决定是否解决该问题。
- 1.11. 在比赛进行期间进行现场比赛或比赛并下注的地方，并且如果由于任何原因导致流中断，无论这种断开的原因是什么，或者流冻结或崩溃，则所进行的所有投注仍然有效并在事件完成和结果已知时解决。如果游戏或产品有关于断开连接的特定规则，则该通用规则将不

适用，在这种情况下，该特定规则将适用，并且基于特定规则的结果应对客户具有约束力。

- 1.12. 如果公司认为客户违反了任何适用的规则 and 规定或欺骗，黑客攻击，攻击，操纵或破坏了正常的博彩程序，则公司保留随时暂停和/或关闭客户帐户的权利。从事洗钱或其他非法活动，或未达到在其管辖范围或实际位置赌博的法定年龄。一旦客户因上述原因而关闭帐户，所有的奖金和/或付款（包括客户帐户中的余额）将被没收。
- 1.13. 本公司保留为其现有产品和将要提供的产品设定最大付款额的权利。
- 1.14. 如果公司有证据证明价格或底池已被操纵，或在比赛，赛事或比赛中操纵过，则公司保留扣留款项的权利。以上证据可能基于我们在任何或所有下注渠道上下注的大小，数量或方式。如果对本规则的解释有任何争议，以公司的解释为准。
- 1.15. 公司保留撤销和取消与非法投注活动有关的所有投注的权利。
- 1.16. 本公司保留拒绝顾客进入游戏或将顾客踢出游戏的权利。
- 1.17. 该软件按“原样”提供，公司无任何明示或暗示，法定或其他形式的保证，条件，承诺或陈述。公司不保证该软件的适销性，质量和特定用途的适用性，该软件将满足客户的要求并且该软件不侵权。
- 1.18. 公司承诺将采取合理的谨慎行动，但公司不保证该软件将无错误或不间断，也不保证软件中的任何缺陷将得到纠正或软件或服务器无病毒。
- 1.19. 对于因与结算帐户有关的通信或系统错误而产生或引起的所有成本，费用，损失或索赔，本公司概不负责。公司保留采取任何适当措施纠正此类错误的权利，包括从软件中删除所有相关的游戏。
- 1.20. 在下注和使用软件时，客户承认公司对客户将如何使用软件没有控制权。此外，客户下注并使用软件时，风险自负，本公司对任何直接，间接，结果，偶然或特殊或任何形式的损失概不负责。
- 1.21. 禁止客户披露软件中可能包含的属于公司或软件提供商的任何机密信息。
- 1.22. 为了玩游戏和下注，客户被授予使用该软件的个人，非排他性，不可转让的权利。
- 1.23. 客户被禁止这样做：
 - 1.23.1. 将软件安装或加载到另一台设备的服务器上，或采取措施使该软件可供任何其他人联机使用；
 - 1.23.2. 分许可，转让，租赁，借出，转让，复制或分发软件副本；
 - 1.23.3. 根据软件，软件的任何部分或任何副本，改编转录或软件的合并部分，对软件进行解码，反向工程，反汇编，翻译，反编译，修改，创建衍生作品，对软件或软件的任何部分进行转换或进行任何尝试发现软件的源代码；
 - 1.23.4. 从软件提供商处删除任何版权，专有或类似的声明；和
 - 1.23.5. 进入，访问或试图进入或访问或以其他方式绕过公司的安全系统，或以任何方式干扰软件，游戏和网站。
- 1.24. 使用软件不会使客户拥有该软件的任何知识
- 1.25. 这些一般规则仅在没有适用于特定游戏或产品的任何特定规则的情况下适用。

2. 取消和延期

- 2.1. 如果某项赛事未在预定的开始日期开始，并且未在特定体育规则规定的原定的预定完成日期之内完成，则所有投注均无效，但在无条件确定的市场上的投注除外。
- 2.2. 如果某项赛事开始但后来被放弃，但未在特定体育规则规定的原定完成日期之内完成，则所有投注均无效，但在无条件确定的盘口投注除外。
- 2.3. 如果某项赛事未在特定体育规则规定的原定排定的时间内完成，则宣布正式结果或特定赛事的相关理事机构宣布结果，公司保留认为该比赛正式有效的权利。本公司的决定是最终决定，在这方面具有约束力。

3. 地点的变更

- 3.1. 除非另有说明，否则如果将比赛安排在中立国进行，但在非中立国进行，反之亦然，则所有投注仍将视为有效。如果改变主队出战的场地，反之亦然，比赛中的所有投注将被视为无效。如果主队和客队的名字错误地指出，则投注也将被视为无效。
- 3.2. 对于所有非团队赛事，如果在开放市场后更改了预定场地，则所有投注仍将视为有效。

4. 时间的周期

- 1.1. 活动的发布持续时间仅供参考。尽管计划的持续时间有所更改，但投注仍然有效。
- 1.2. 在受伤或停止期间所发生的任何事件都被视为在常规时间结束时发生，例如在足球比赛的上半场受伤时间得分的进球被认为已在45分钟内得分。

5. 结果

- 1.1. 在相关情况下，领奖台职位将视为正式成绩，无论随后是否取消其资格或对该成绩进行任何修改。如果没有举行登上领奖台的仪式，则将根据市场结算时有关理事机构的正式结果确定结果，无论随后是否取消其资格或对该结果进行任何修改。如果没有官方结果可用，则将参考市场结算时已知的可用证据来确定结果。
- 1.2. 市场通常在事件结束后按顺序进行结算。纯粹作为客户服务，某些市场可能会在宣布官方结果之前结算。如果市场结算错误，公司保留撤销结算的权利。
- 1.3. 如果不确定任何结果，则公司保留暂停任何市场结算的权利。
- 1.4. 除不存在的比赛外，本公司不会因赛事开始时间后72小时对比赛结果，球队名称或任何其他比赛详细信息的任何修改或更改而导致作废或退款。
- 1.5. 如果官方结果与发布在公司网站结果部分上的结果存在冲突，则应通过参考公司特定事件的视频录像来确定正确的结果，以解决冲突。但是，如果没有此类录像，则应根据在其官方网站上发布的特定事件的相关理事机构的结果确定正确的结果。如果官方网站无法提供结果或官方网站发布的结果明显错误，则公司保留做出决定/修改以确定最终结果的权利。本公司的决定是最终决定，在这方面具有约束力。
- 1.6. 赛事的获胜者将在赛事结束时确定，用于确定获胜的赌注，无论随后的决定是否撤销或任何抗议或上诉的结果如何。

6. 自动定时接受

- 1.1. 对于公司可能确定的某些事件，客户可以通过选择菜单上的“计时器接受”按钮，使用计时器接受功能下注。使用计时器验收进行的每个下注都有其自己的倒数计时器，其持续时间将由公司自行决定。在计时器结束时，如果没有发生以下第1.6.2节中提及的任何干扰，则该投注将被接受。
- 1.2. 如果本节中提到的任何中断发生在倒数计时器结束之前，则使用计时器接受进行的所有下注将立即作废；
 - 1.2.1. 如果看似有可能出现红牌或实际上已发出红牌；
 - 1.2.2. 如果有可能的处罚或给予处罚；
 - 1.2.3. 如果似乎有可能的进球或任何球队都进球了；
 - 1.2.4. 偶然事件，包括但不限于阻止正确放置，接受，记录或通知下注的任何设备或电信故障，操作或传输的延迟或中断，通信线路故障。

- 1.3. 在使用“计时器接受”功能时，客户承认，本网站上的当前评分，经过的时间以及其他数据，虽然来自第三方提供的“实时”供稿，但会受到时间延迟和/或可能不准确，并且根据此数据进行的任何投注完全由客户自行承担风险。公司提供此数据，对于客户因依赖该数据而蒙受的任何直接或间接损失，公司概不负责。

7. 现金支出

- 1.1. 兑现可以让客户选择在确定选定赛事或比赛的结果之前出售全部或部分投注单。
- 1.2. 提款仅适用于带有“提款”图标的进行中（“实时”）投注事件，固定装置或市场。兑现不适用于Parlays，其他多种投注选项和使用免费投注的投注。
- 1.3. 只要投注票的余额不等于或少于原始投注额的20%，便可以出售一部分投注票。最低部分兑现金额至少为投注票原始本金的20%。
- 1.4. 实时实时市场价格确定现金价值。如果“现金支出”值发生变化或市场暂停，客户可能无法使用“现金支出”选项。客户可以重试，直到系统成功接受了Cash Cash中的投注票销售为止。
- 1.5. 一旦系统成功接受了投注的销售，便不再允许客户取消销售。完全售出的彩票的现金价值将记入客户的余额，现金价值将不受下注事件，比赛或市场的官方结果的影响。
- 1.6. 如果结算中有错误或在公司认为有必要合理地撤销结算的情况下，公司保留撤销使用“现金提取”选项出售的投注票的结算的权利。如果发生结算逆转，则从客户的帐户余额中扣除客户收到的投注票的现金价值，如果部分现金，投注票将保留其原始本金或出售时的剩余价值。出了以前。
- 1.7. 在取消选定的事件或装置的情况下，除非已确定该赌注，否则该赌注的销售将被撤消。赌注的现金价值将从客户的帐户中扣除，原始投注金将退还给客户。
- 1.8. 投注票的现金价值将在合理的时间范围内记入客户的帐户。
- 1.9. 公司保留权利并拥有唯一的绝对酌情决定权，以接受或拒绝使用“现金提取”，在某些事件，装置或市场中提供“现金提取”选项，并在必要时修改，暂停或删除“现金提取”选项。
- 1.10. 客户了解，由于技术错误，本公司对不提供现金取现选项不承担任何责任。
- 1.11. 客户了解Cash Cash是第三方提供的产品。第三方应最终负责结算通过Cash Out出售的投注票以及客户因使用Cash Out而引起的任何其他索赔。对于客户使用Cash Out造成的任何（直接或间接）损失，公司不承担任何责任。
- 1.12. 使用或使用公司提供的赠金的客户必须先获得现金赠金的资格，并符合该赠金的条款和条件，然后才能使用该赠金功能。选择使用现金提现功能的客户可以要求客户服务取消赠金，以利用现金提现。本公司拥有最终决定权，即是否允许没收奖金并准予使用现金。

8. 串彩最大支出

- 8.1. 任何混合投注的最高支付限额如下：

足球：USD 80,000

NBA篮球：USD 53,000

网球：USD 27,000

其他体育项目：USD 13,000

- 8.2. 如果进行的混合派彩投注涉及具有不同最大支付限制的运动，则将采用最低的最大限制。
- 8.3. 所有最高赔付限额也适用于一起行动，共同行动或作为有组织的团体/集团的任何客户群，他们以相同的选择组合下注，包括在一系列价格范围内进行的一系列下注，在几天之内使用不同的帐户。

- 8.4. 如果公司发现任何理由相信已经按照前一段所述的方式进行了多次下注，那么所有这些下注的总和将被限制为一个最大赔付。这笔最高赔付将记入在一系列下注中首位下注的客户的帐户。
- 8.5. 最高支出以美元显示。如果以其他货币下注，则将在结算日当天使用适用的货币转换率转换支出。

9. 市场(投注类型)的一般规则

9.1. 一般的

1. 全部的

- 公开赛是指押注赛事，比赛或锦标赛的获胜者。
- 冠军头衔是指投注在赛事，比赛或锦标赛中指定位置的竞争对手。在市场标题中将显示支付为获胜者的名额数量。
- 如果某个竞争对手/选手未开始赛事，比赛或锦标赛，则除非对该运动员/选手进行特定的体育博彩规则中另有规定，否则所有在该选手/选手上的全部冠军投注均无效。
- 如果有两个或多个获胜者，或者在任何冠军市场中都宣布“不分胜负”，则将赔率（减去投注额）除以获胜者数量，并相应地用返还的投注额进行结算。

这是客户查询此英式超级联赛-最佳进球手有2个最佳进球手，公司如何计算支出的示例。

赔付将为： $\text{赌注}/\text{获胜者} \times (\text{赔率}-1) = \text{赔付}$ （如果最高射手得分超过2人= $\text{赌注}/(\text{人数})$ ）

例如：

英超联赛-最佳射手

迪米塔尔·贝尔巴托夫1.40

卡洛斯·特维斯3.50

如果我在Dimitar Berbatov投注100，赔率为1.40。

如果顶级射手有2人。

我的支出为： $=\text{赌注}100/2 \times (\text{赔率}-1) = 20$

如果我在卡洛斯·特维斯投注100时赔率为3.50

如果顶级射手有2人。

我的支出为： $=\text{赌注}100$

- 术语“任何其他玩家”（任何其他团队等）指的是市场上未列出的所有竞争对手。

2. 赌局标注

- Moneyline意味着押注一个竞争对手或团队在比赛中击败另一个或在比赛中排名更高。剩余的Moneyline规则在“特定事件下注规则”中列出。
- 术语“领域”是指除Moneyline比赛中指定的竞争对手以外的所有竞争对手。

3. 不利条件（HDP），第一半不利条件和第二半不利条件

- 盘口意味着当一个参赛者或团队收到虚拟的领先优势（在赛事开始之前有效地由领先优势领先）下注。获胜者是在给定的让分值后，得分更高的竞争对手或团队。剩余的让分规则在“特定事件下注规则”中列出。
- “第一半盘让分”是指在给定的让分让分和上半场的比赛结果之后，以更高的分数押注球队。
- 第二半让分意味着在将给定的让分加到赛事下半场的结果之后，投注得分更高的球队。

4. 上/下（OU），上半部/下半部和上半部/下半部

- a. 大/小是指根据赛事最终结果的总积分（进球，比赛等）确定的投注。如果总数超过预先指定的上/下线，则获胜结果为上；如果总数小于上/下指定线，则获胜结果为不足。
 - b. 上半场上/下半场的投注是由赛事上半场的总分决定的。如果总数大于上/下预定线，则获胜结果为上；否则，则中奖。如果总数小于上/下预定线，则获胜结果为下。
 - c. 下半场以上/下半场投注是由赛事下半场的总分决定的。如果总数超过预先指定的上/下线，则获胜结果为上；如果总数小于上/下指定线，则获胜结果为不足。
5. 奇/偶（OE），前半个奇/偶和第二个半个奇/偶
- a. 奇/偶是指根据事件的最终结果中的总分（进球，游戏等）确定的赔率。
 - b. 上半场单双赔率是指根据赛事上半场末的总分是奇数还是偶数来确定。
 - c. 下半场单双赔率是指由赛事下半场结束时的总积分是奇数还是偶数来确定。
 - d. 如果在上半场结束前放弃赛事，则上半场投注无效。但是，如果在上半场结束后放弃赛事，则所有上半场投注均有效。
6. 单队奇/偶
- a. 单支球队单双赔率是指押注预测一场比赛中特定球队的全职得分是单数还是双数。
 - b. 比赛中添加的任何加时赛都将不会计入确定特定球队的全职得分的目的。
7. [不再提供]
8. 混合连赢
- a. 混合投注是指将两个或多个比赛选择的组合作为一个投注进行下注。如果所有选择均获胜，则Parlay获胜，并将以两个或多个选择的总赔率支付。如果一个（或多个）选择未能获胜，则连杯失败。如果应推迟一个（或多个）选择，则该选择的几率将恢复为1.00。
 - b. 在LIVE Mix Parlay期间，如果选择中的任何投注被拒绝，则Parlay无效。
 - c. 有关更多详细信息，请参阅“混合顺子投注”页面上的“帮助”。
 - d. 三重彩由4个赌注组成，包括在不同事件中的3个选择，3个双打和1个高音。任何两个获胜的选择都将保证回报。如果您的选择中有2个获胜，则双倍投注中的1个将获得回报。如果您的所有3个选择都获胜，则所有3个双打都将获得回报。如果应推迟一个（或多个）选择，则该选择的几率将恢复为1.00。
 - e. 洋基由11个赌注组成，涉及不同赛事中的4个选择，6个双打，4个高音和1个四重彩。任何两个获胜的选择都将保证回报。如果您的选择中有2个获胜，则双打中的1个将获得回报。如果有3个选择胜出，则有3个双倍投注和1个高音返回。如果所有4个选择均获胜，则所有6个双打，4个三重奏和4个倍数都会有回报。如果应推迟一个（或多个）选择，则该选择的几率将恢复为1.00。
 - f. 一个加拿大人包括26个投注，涉及不同赛事中的5个选择，10个双打，10个三重彩，5个四重彩和1个五重彩。任何两个获胜的选择都将保证回报。如果您的选择中有2个获胜，则双打中的1个将获得回报。如果有4个选择胜出，则有6个双倍投注，4个高音和4个倍数的赔率。如果所有5个选择都获胜，那么所有10个双打，10个三重奏，5个四重和5个重奏都会有回报。如果应推迟一个（或多个）选择，则该选择的几率将恢复为1.00。
 - g. 亨氏由57个投注组成，涉及不同赛事的6个选择，15个双打，20个三重彩，15个四重彩，6个五重彩和1个六重彩。任何两个获胜的选择都将保证回报。如果您的选择中有2个获胜，则双倍投注中的1个将获得回报。如果有5个选择获胜，那么所有10个双打，10个三重奏，5个四重和5个重奏都会有回报。如果所有6个选择都获胜，那么所有15个双打，20个三重奏，15个四重，6个五重和

六重将返回。如果应推迟一个（或多个）选择，则该选择的几率将恢复为1.00。

- h. 超级亨氏由120个投注组成，涉及不同赛事中的7个选择，21个双打，35个三重彩，35个四重彩，21个五重彩，7个六重彩和1个七重彩。任何两个获胜的选择都将保证回报。如果您的选择中有2个获胜，则双倍投注中的1个将获得回报。如果有6个选项获胜，那么所有15个双打，20个三重彩，15个四重彩，6个五重彩和6个重彩都会返回。如果所有7个选项均获胜，则所有21个双打，35个三重彩，35个四重彩，21个五重彩，7个六重和7个重彩。如果应推迟一个（或多个）选择，则该选择的几率将恢复为1.00。
- i. 巨人比赛由247个投注组成，涉及不同赛事中的8个选择，28个双打，56个三重彩，70个四重彩，56个五重彩，28个六重彩，8个七重彩和1个八重彩。任何两个获胜的选择都将保证回报。如果您的选择中有2个获胜，则双倍投注中的1个将获得回报。如果有7个选项获胜，那么所有21个双打，35个四重彩，35个五重彩，21个六重和7个七重将给出回报。如果所有8个选项均获胜，则所有28个双打，56个三重彩，70个四重彩，56个五重彩，28个六重彩，8个七重和8个八重将返回。被推迟，则该选择的赔率将恢复为1.00的赔率。
- j. 有关更多详细信息，请参考“混合顺子投注”页面上投注菜单上的“”图标。
- k. 相关意外事件
 - i. 相关的意外事件发生在多个投注中，其中一个选择的结果可能会影响另一选择的结果。
 - ii. 相关意外事件的示例：
在同一场比赛中，内马尔下注，巴西下注2个进球。1
在同一场葡萄牙比赛中投注克里斯蒂亚诺·罗纳尔多（Cristiano Ronaldo）得分超过2个进球，并投注“两队都得分-是”。
下注莱昂内尔·梅西（Lionel Messi）成为最佳射手，并下注巴塞罗那足球俱乐部（FC Barcelona）以赢得联赛冠军。
 - iii. 具有相关意外事件的多个投注无法通过常规投注位置选项进行投注。
 - iv. 如果错误地进行了包含相关意外事件的多次下注，则该多次下注将作废并退还。

9.2. 足球投注类型

1. 除非另有说明，否则足球投注类型的结果是指常规时间结束时的得分（包括裁判增加的任何停球时间）。加班时间不计算在内。
2. 1X2, 第一个半1X2和第二个半1X2
 - a. 1X2意味着投注一项赛事的三个可能获胜结果中的任何一个。1指首先被命名的团队（通常是主队）；X是指导致平局或平局的游戏；2是指第二名的球队（通常是客队）。
 - b. 1st Half 1X2意味着投注一项赛事上半场三个可能的获胜结果中的任何一个。1指首先被命名的团队（通常是主队）；X是指导致平局或平局的游戏；2是指第二名的球队（通常是客队）。
 - c. 2nd Half 1X2表示投注三个可能获胜结果中的任何一个，仅计入赛事的下半场。1指首先被命名的团队（通常是主队）；X是指导致平局或平局的游戏；2是指第二名的球队（通常是客队）。
 - d. 前十分钟1X2
 - i. 前十分钟1X2意味着下注以预测比赛常规时间内前十分钟的三种可能结果。
 - ii. 如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。

3. 正确分数
 - a. 正确比分意味着下注以预测全日制比赛的最终比分。
 - b. 正确的分数才能赢得“ AOS”意味着所选团队必须赢取未在选择中列出的分数。
 - c. 如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。
4. 总目标，上半年总目标和下半年总目标
 - a. 总进球数是指由赛事中进球总数的总和决定的投注。
 - b. 上半场总进球数是指由上半场进球总数得出的总和。
 - c. 上半场总进球数与下半场总进球数
 - i. 上半场总进球数与下半场总进球数的意思是投注以预测上半场两队进球总数与下半场两队进球总数。
 - ii. 主队第一半总进球数与主队第二半总进球数的意思是押注预测上半场主队进球总数与下半场主队进球总数的预测。
 - iii. 客队第一半总进球数与客队第二半总进球数的意思是投注以预测上半场客场进球总数与下半场客场进球总数的比较。
 - d. 下半场总进球数是指由下半场进球总数得出的总和。
 - e. 如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。
5. 半场/全场 (HT,FT)
 - a. 半场/全场意味着下注以预测事件的半场结果和全场结果（加时不计算在内）。关于本市场的以下含义：H指第一名的球队（通常是主队）；D是指平局；A指第二名球队（通常是客队）。
 - b. 示例- HA表示第一个命名的团队（主场）将在半场比赛中领先，而第二个命名的团队（客场）将在全职比赛中领先。
 - c. 如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。
6. 第一个进球/最后一个进球和上半场第一个进球/最后一个进球
 - a. 第一个进球/最后一个进球是指押注哪支球队将在一场比赛中取得第一个或最后一个进球。对于本市场，以下含义是：HF指得分第一的第一名球队（通常是主队）。HL指得分最高的球队。AF指得分第一的第二名球队（通常是客队）。AL指得分第二名的最后一个进球。NG表示赛事期间没有进球。
 - b. 上半场第一个进球/最后一个进球意味着押注哪支球队将在比赛的上半场得分或进入第一个进球。对于本市场，以下含义是：HF指得分第一的第一名球队（通常是主队）。HL指得分最高的球队。AF指得分第一的第二名球队（通常是客队）。AL指得分第二名的最后一个进球。NG表示赛事期间没有进球。
 - c. 自己的进球数归功于该进球的球队。
 - d. 如果在进球后放弃赛事，则所有对第一个进球（和无进球）的投注将维持不变，而对最后一个进球的投注将无效。如果在没有进球的情况下放弃赛事，则第一个进球，最后一个进球和没有进球的所有投注将无效。
7. 哪支球队开始
 - a. 哪支球队开赛意味着押注哪支球队将开赛。
 - b. 如果赛事开始后赛事被放弃，则所有投注仍然有效。
8. 主队总数与客队总数
 - a. 主队总进球与客队总进球
→ 主队总进球数与客队总进球数的投注是为了预测某天在特定联赛中比赛的主队进球总数与客队进球总数。
 - b. 主队总角球vs客队总角球
→ 主队总角球vs.客队总角球的投注是为了预测某天在特定联赛中比赛的主队对角球总数与客队对角球总数。
 - c. 主队总预订与客队总预订

- 主队总预订数与客队总预订数的意思是预测某天在特定联赛或比赛中主队收到的预订总数与客队收到的预订总数的预测。
- d. 主队是第一个命名的球队，客队是第二个命名的球队。
- e. 如果一场（或更多）比赛被推迟或放弃，则该投注无效。
- 9. 单人小组上/下和单人小组上半场/下
 - a. 单支球队上/下球队是指指定球队在一场比赛中进球。
 - b. 单支球队上半场上半场/下半场意味着下注以预测指定球队在赛事上半场得分。
 - c. 如果总数超过OU行，则获胜结果为Over；如果总数小于OU行，则获胜结果为Under。
- 10. 角球
 - a. 授予角但未被占用不计在内。
 - b. 角数
 - i. 妨碍和第一半妨碍
 - 1) 让分意味着投注一场比赛中哪支球队将获得最多的角球，包括任何让分。
 - 2) 上半场让分投注是指投注上半场哪支球队将获得最多的角球，包括任何让分。
 - 3) 如果在比赛的前半段放弃比赛，则第一半盘让分投注无效。如果在比赛的下半场比赛被放弃，则上半场的让分投注将仍然有效。
 - ii. 大/小和第一半大/小
 - 1) 大于/小于表示投注一场比赛中两支球队的总角球数。
 - 2) 上半场上/下半场表示投注一场比赛的上半场双方双方的总角球数。
 - 3) 如果总数超过OU行，则获胜结果为Over；如果总数小于OU行，则获胜结果为Under。
 - 4) 如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。
 - c. 第一角，第一半第一角和第二半第一角
 - i. 第一个角球是指投注哪支球队将在比赛中获得第一个角球。
 - ii. 上半场第一个角球是指押注哪支球队将在比赛上半场获得第一个角球。
 - iii. 下半场第一个角球是指押注哪支球队将在比赛后半段占据第一个角球。
 - iv. 在所有第一个角落市场中可用的投注选项是本地，本地或无。
 - v. 如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。
 - d. 最后一个角和上半个最后一个角
 - i. 最后角球是指押注哪支球队将在比赛中获得最后一个角球。
 - ii. 上半场最后一个角球意味着押注哪支球队将在比赛上半场取得最后一个角球。
 - iii. 如果比赛在上半场被放弃，则上半场最后一个角的投注将无效。如果在比赛的下半场比赛被放弃，那么上半场最后一个角的投注将仍然有效。
 - iv. 所有Last Corner市场中可用的投注选项是本国，客场或无。
 - e. 下一个角落
 - i. 下一个角球是指押注哪支球队将在比赛中取得下一个角球。
 - ii. 如果指定角球已被使用，则所有投注均视为有效。
 - f. 角球上方/下方的单个球队数
 - i. 角球多/少的单个球队数意味着下注以预测一场比赛中指定球队所获得的总角球数。

- 1) 主队精确角球是指押注常规比赛时间后主队的确切角球数。
 - 2) 上半场主队精确角球是指投注上半场主队所获得的精确角球数。
 - 3) 对于主队精确角球和上半场主队精确角球，如果比赛被放弃，则赌注将作废，除非已确定赌注。
 - ii. 如果总数超过OU行，则获胜结果为Over;如果总数小于OU行，则获胜结果为Under。
 - 1) 客队精确角球是指押注常规比赛时间后客队的确切角球数。
 - 2) 上半场客队精确角球是指投注上半场客队的确切角球数。
 - 3) 对于客队精确角球和上半场客队精确角球，如果比赛被放弃，则赌注将作废，除非已经确定了赌注的结算方式。
 - g. 总计角数和上半年总计角数
 - i. 总角球总数是指押注两队在常规比赛后所获得的角球总数。
 - ii. 上半场总角球数是指投注上半场比赛两队所获得的角球总数。
 - iii. 对于总计的总角球数和上半部分的总角球数，如果比赛中止，除非已经确定结算，否则投注将无效。
11. 总预订
- a. 黄牌为1分，红牌为2分。一名球员在比赛中可以获得的最大积分是3（一张代表黄色，一张代表红色），第二张黄牌不计算在内。
 - b. 向非玩家显示的卡牌（经理，教练，替补等）不计在内。
 - i. 裁判员在全职哨声后发出的卡不计在内。
 - ii. 上半场哨声后，裁判发出的牌数将计入比赛下半场。
 - c. 总预订数
 - i. 差点和第一半盘
 - 1) 让分盘意味着投注一场比赛中哪支队伍将获得最多的牌，包括任何让分盘。
 - 2) “第一半盘让分”是指投注一场比赛上半场哪支球队将获得最多的纸牌，包括任何让分。
 - 3) 如果在比赛的前半段放弃比赛，则第一半盘让分投注无效。但是，如果在比赛的下半场比赛被放弃，则投注仍然有效。
 - ii. 大/小和第一半大/小
 - 1) 大/小表示投注一场比赛中两支球队收到的总牌数。
 - 2) 上半场上半场/下半场表示投注一场比赛上半场两队都收到的纸牌总数。
 - 3) 如果总数超过OU行，则获胜结果为Over;如果总数小于OU行，则获胜结果为Under。
 - 4) 如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。
 - d. 第一次预订和第二个一半的第一次预订
 - i. 首次预定是指投注哪支球队将在一场比赛中获得第一次预定（黄色或红色）。
 - ii. 下半场第一笔预订是指押注哪支球队将在比赛后半段获得第一笔预订（黄色或红色）。
 - iii. 如果两个或更多球员收到同一事件的预订，则由裁判员出示第一张牌的球员将被视为获胜者。
 - iv. 如果在发出第一张牌后放弃比赛，则所有投注均有效。如果在发行第一张牌之前放弃比赛，则所有投注均无效。
 - e. 最后预订

- i. “最后预定”是指投注哪支球队将在一场比赛中获得最后预定（黄色或红色）。
 - ii. 如果两个或两个以上的球员收到同一事件的预订，则由裁判出示最后一张牌的球员将被视为获胜者。
 - iii. 如果比赛被放弃，则所有投注均无效。
 - f. 下次预订
 - i. 下次预订意味着下注以预测哪个团队接下来会收到预订，是红牌还是黄牌。
 - ii. 如果已收到指定的预订，则所有投注均视为有效。
 - g. 单队总预订量大/小
 - i. 单支球队总预订量的上/下意味着要预测特定球队在一场比赛中收到的预订总数。
 - ii. 如果总数超过OU行，则获胜结果为Over;如果总数小于OU行，则获胜结果为Under。
- 12. 越位
 - a. 越位次数
 - i. 差点和第一半盘
 - 1) 差点是指投注一场比赛中哪支球队被越位次数最多，包括任何让分。
 - 2) 上半场让分投注是指在比赛的上半场（包括任何让分），哪支球队将被越位次数最多。
 - 3) 如果在比赛的前半段放弃比赛，则第一半盘让分投注无效。但是，如果在比赛的下半场比赛被放弃，则投注仍然有效。
 - ii. 大/小和第一半大/小
 - 1) 大于/小于表示投注一场比赛中越位决定的总数。
 - 2) 上半场上/下半场意味着投注比赛上半场越位决定的总数。
 - 3) 如果总数超过OU行，则获胜结果为Over;如果总数小于OU行，则获胜结果为Under。
 - 4) 如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。
 - b. 第一越位和第二半第一越位
 - i. 首先越位是指押注一场比赛中哪个球队将首先越位。
 - ii. 第二半第一越位意味着投注在比赛第二半中哪个队将越位越位。
 - iii. 如果在第一个越位决定之后放弃比赛，则所有投注均有效。如果在第一个越位决定之前放弃比赛，则所有投注均无效。
 - c. 最后越位
 - i. 最后越位意味着投注一场比赛中哪个队将越位越位。
 - ii. 如果比赛被放弃，则所有投注均无效。
 - d. 下一个越位
 - i. 越位越位意味着下注以预测哪个球队将越位越位。
 - ii. 如果指定的越位犯规，所有投注均视为有效。
- 13. 替代
 - a. 换人数
 - i. 差点
 - 1) 让分盘意味着投注一场比赛中哪支球队的换人数最多，包括任何让分盘。
 - 2) 如果比赛被放弃，则所有投注均无效。
 - ii. 大/小

- 1) 大/小是指投注一场比赛中的换人总数。
 - 2) 如果总数超过OU行，则获胜结果为Over;如果总数小于OU行，则获胜结果为Under。
 - 3) 如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。
- b. 第一次换人
 - i. 优先换人是指投注一场比赛中哪个队将进行第一个换人。
 - ii. 如果同时替换两个或更多球员，则由第四名官员首先显示其号码的球员被视为获胜者。
 - iii. 如果在第一次替换后放弃比赛，则所有投注均有效。如果在第一次替换之前放弃比赛，则所有投注均无效。
 - c. 最后换人
 - i. 最终换人意味着投注一场比赛中哪支球队将进行最后一次换人。
 - ii. 如果同时替换两个或更多玩家，则第四名官员最后显示其号码的玩家将被视为获胜者。
 - iii. 如果比赛被放弃，则所有投注均无效
14. 干净的名单
- a. Clean Sheets表示对团队保持“保持”状态（不失球）的“是”，或对团队不保持保持“清静”状态（不失球）的赌注。
 - b. 如果仅在主队进球后才放弃比赛，则“离开是&否”投注有效，而“回家是&否”投注无效。如果仅由客队进球，那么“主场是&否”投注将生效，而“客场是&否”无效。如果主队和客队均进球，则所有投注均有效。如果在没有进球的情况下放弃赛事，则所有投注均无效。

规则1：

主场得分 ≥ 1 ，客场得分= 0 (1、2... : 0)
 主页是-退还是-丢失
 房屋编号-退还否-赢

规则2：

主场得分 ≥ 1 ，客场得分 ≥ 1 (1、2... : 1、2...)
 家是-迷路是-迷路
 房屋没有-赢了没有-赢了

规则三：

主场得分= 0，客场得分 ≥ 1 (0 : 1, 2...)
 主页是-失散是-退款
 房屋编号-赢走编号-退款

15. 处罚

- a. 罚分是指押注比赛中判罚的罚分。
- b. 如果在判罚并取消比赛后放弃比赛，则所有投注仍然有效。
- c. 如果在判罚之前没有比赛，则所有投注均无效。

16. 点球决胜的产品

- a. 点球
 - i. 点球大战意味着下注哪个球队将赢得点球大战。
 - ii. 在让分盘投注中，结果包括点球大战中所有的点球，包括突然死亡中的点球。在高/低下注中，结果仅包括枪战中的十个罚球，不包括突然死亡时所采取的任何罚球。如果一支球队已经获得了成功的踢球次数，超过了另一支球队剩余的踢球能力，那么无论剩下多少踢球，枪战都会立即结束。

- b. 点球大战——第一到第十枪
- i. 意思是下注以预测点球大战中两支足球队第一到第十枪的个人结果。
 - ii. 提供以下投注选项：
 - 漏网-意味着球越过或越出网。
 - 木制品-意味着球击中立柱或横杆。如果球先击中门柱，然后守门员将球扑出，则仍视为“木工”。
 - 保存-表示球被守门员保存。如果球先由守门员保存，然后再击中门柱，仍将其视为“保存”。
 - 目标-表示罚球是一个目标。
 - iii. 如果比赛没有进行点球大战，则所有投注将被退还。
 - iv. 如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。
 - v. 每次下注后结算。如果一次射击尝试中出现两（2）个或更多下注选项，则第一个发生的下注选项将被视为射击结果。
- 例如：射门在通过球门线之前先击中杆子或横梁，获胜的赌注将是Woodwork。
- c. 点球大战-准确的总进球
- i. 意思是下注以预测点球大战中两队进球的确切总数。
 - ii. 结果应仅基于十（10）个罚则，如果在点球大战期间已经达到十点之前已经确定了比赛结果，则少于十分，并且不包括突然死亡大战期间制定的目标。
 - iii. 如果比赛没有进行点球大战，则所有投注将被退还。
 - iv. 如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。
- d. 点球-奇数/偶数
- i. 意味着可以预测点球大战中两支足球队进球总数是奇数还是偶数。
 - ii. 结果不应包括突然死亡大战期间制定的目标。
 - iii. 如果比赛没有进行点球大战，则所有投注将被退还。
- e. 单队超过/低于点球决胜点(1 - 5杆)
- i. “单支球队点球大战/不足点球大战（第1至第5杆）”是指投注来预测指定球队在比赛点球大战结束时得分的第一个到第五个点球的结果，这将决定比赛的获胜者。
 - ii. 如果总数超过OU行，则获胜结果为“结束”；如果总数小于OU行，则获胜结果为“Under”。
- f. 点球大战走向猝死
- i. “点球大战将导致猝死”是指押注预测点球大战是否将导致猝死。如果下注为“是”，则意味着点球大战将导致猝死；否则，如果下注为“否”，则意味着点球大战将不会导致猝死。
 - ii. 如果点球大战突然死亡，则获胜结果为“是”；如果点球大战没有突然死亡，则获胜结果为“否”。
- g. 点球大战总罚分
- i. “点球大战中的总罚分”是指押注以预测点球大战中所罚的点数，无论是否进球。
 - ii. 如果总数超过OU行，则获胜结果为“结束”；如果总数小于OU行，则获胜结果为“Under”。
- h. 点球大战——哪个队将获得第一个点球
- i. “点球大战-哪支球队将获得第一个点球”是指预测点球大战期间，比赛的哪支球队将得到第一个点球。
 - ii. 如果在点球大战的第一个点球被淘汰后赛事被放弃，那么所有投注仍然有效。

17. 幻想联赛

- a. 幻想比赛是来自不同比赛的团队配对。
- b. 所有场地均仅供参考。

18. 15分钟以上/以下(OU)

- a. 特定15分钟 (OU) 表示由每场比赛的第15分钟[间隔]结束时的总得分 (进球, 角球, 比赛, 纸牌等) 确定的投注。
- b. 如果总数超过预先指定的上/下线, 则获胜结果为上; 如果总数小于上/下指定线, 则获胜结果为不足。
- c. 例如,

第15分钟OU

00 : 00-15 : 00 OU : 从00:00到15:00得分的总数。所有投注必须在第15分钟结束时或之前进行。

30分钟OU

15 : 01-30 : 00 OU : 从15:01到30:00得分的总分。所有投注必须在第30分钟结束时或之前进行。

第45分钟OU

30 : 01- 45:00 OU : 30:01-45:00的总得分。所有投注必须在第45分钟结束时或之前进行。

第60分钟OU

45 : 01-60 : 00 OU : 从45:01到60:00得分的总数。所有投注必须在第60分钟结束时或之前进行。

第75分钟OU

60 : 01-75 : 00 OU : 从60:01到75:00得分的总数。所有投注必须在第75分钟结束时或之前进行。

第90分钟OU

75 : 01- 90:00 OU : 从75:01到90:00得分的总分。所有投注必须在第90分钟结束时或之前进行。

- d. 对于特定的15分钟OU, 按时钟显示的准确进球时间 (球越过球门线), 角球数 (所走的角) 和总预订 (官方裁判提供的卡片) 结算赌注如实况转播中所公布。
- e. 如果一场比赛被暂停或放弃, 则未完成的特定15分钟OU投注将被视为无效。如果指定的15分钟特定OU完成, 则投注将有效。
- f. 在任何特定的15分钟O / U现场投注的最后两 (2) 分钟内, 以下此处提到的那些动作以外的任何动作都将被视为安全比赛, 因此所有未决的下注都可被考虑接受: 目标, 罚分和红牌。
- g. 在任何特定的15分钟角球即时投注的最后两 (2) 分钟内, 以下此处提到的那些动作之外的任何动作都将被视为安全比赛, 因此所有未决投注都将被考虑接受: 前场危险任意球, 攻击者在前场将球握住, 并判罚。
- h. 在任何特定15分钟总预订的最后两 (2) 分钟内, 除非下文提到的任何其他动作, 否则将被视为安全打法, 因此所有未决的投注都将被考虑接受: 前场危险任意球, 点球, 进球, 角球, 不明原因受伤的球员, 队员争吵和队员打架。
- i. 对于30 : 01-45 : 00和75:01-90:00, 投注将根据进球的准确时间 (球越过球门线), 角球数 (取走角球) 和总预订次数 (由官方裁判) (如实况转播中的时钟所示), 不包括任何额外的时间或受伤时间。

19. 任意球

- a. 被授予的任意球，但未被踢不计在内。
- b. 任意球是指直接任意球和间接任意球。（罚球和球门除外）
- c. 任意球数
 - i. 差点和第一半盘
 - 1) 让分意味着投注一场比赛中哪支球队将获得最多的任意球，包括任何让分。
 - 2) 上半场让分投注是指一场比赛上半场哪支球队将获得最多的任意球，包括任何让分。
 - 3) 如果在比赛的前半段放弃比赛，则第一半盘让分投注无效。但是，如果在比赛的下半场比赛被放弃，则投注仍然有效。
 - ii. 大/小和下半场大/小
 - 1) 大于/小于表示投注一场比赛中两支球队的任意球总数。
 - 2) 上半场上/下半场表示投注一场比赛上半场两队任意球的总数。
 - 3) 如果总数超过OU行，则获胜结果为Over;如果总数小于OU行，则获胜结果为Under。
 - 4) 如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。
- d. 首个任意球和后半段第一个任意球
 - i. 任意球意味着投注哪支球队将在一场比赛中获得第一个任意球。
 - ii. 2nd Half First任意球意味着投注哪支球队将在一场比赛的第二半场获得第一个任意球。
 - iii. 如果在进行第一个任意球后比赛被放弃，则所有投注均有效。如果在进行第一个任意球之前放弃比赛，则所有投注均无效。
- e. 最后一脚任意球
 - i. 最后一个任意球意味着投注一场比赛中哪支球队将获得最后一个任意球。
 - ii. 如果比赛被放弃，则所有投注均无效。
- f. 下一个任意球
 - i. 下一个任意球意味着下注以预测哪个队将获得下一个任意球。
 - ii. 如果已采取指定的任意球，则所有投注均视为有效。

20. 球门球

- a. 如果由于与对方球员接触而使球完全越过终点线，则将向防守队授予一个球门球。
- b. 被授予的进球机会，但在扑救后被门将未踢及进球的机会不计算在内。
- c. 进球数
 - i. 让分及第一局让分
 - 1) 让分意味着投注一场比赛中哪支球队将获得最多的球门球，包括任何让分。
 - 2) 上半场意味着下一场比赛的上半场（包括任何让分盘）投注哪个队得分最多。
 - 3) 如果在比赛的前半段放弃比赛，则第一半盘让分投注无效。但是，如果在比赛的下半场比赛被放弃，则投注仍然有效。
 - ii. 大/小和下半场大/小
 - 1) 大于/小于表示投注一场比赛中两支球队的进球总数。
 - 2) 上半场上/下半场表示投注一场比赛上半场两队进球总数。
 - 3) 如果总数超过OU行，则获胜结果为Over;如果总数小于OU行，则获胜结果为Under。
 - 4) 如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。

- d. 第一个进球和第二个第一半进球
 - i. 第一个球门球是指投注一场比赛中哪个队将获得第一个球门球。
 - ii. 下半场第一个球门球是指押注哪支球队将在比赛后半段进行第一个球门球。
 - iii. 如果在进行第一个球门踢后放弃比赛，则所有投注均有效。如果在第一个球门踢之前放弃比赛，则所有投注均无效。
 - e. 最后进球
 - i. 最后一个球门球是指押注哪支球队将在一场比赛中获得最后一个球门球。
 - ii. 如果比赛被放弃，则所有投注均无效。
 - f. 下一个进球
 - i. 下一个球门球是指投注一场比赛中哪支球队将下一个球门球。
 - ii. 如果已经进行了指定的进球，则所有投注均视为有效。
21. 掷界外球
- a. 如果由于与对方球员接触而使球完全越过边线，则掷界外球。
 - i. 判罚的掷界外球但不计入。
 - b. 罚球数
 - i. 让分及第一局让分
 - 1) 让分意味着投注一场比赛中哪支球队的罚球最多，包括任何让分。
 - 2) 上半场让分投注是指一场比赛上半场哪支球队的罚球数最多，包括任何让分。
 - 3) 如果在比赛的前半段放弃比赛，则第一半盘让分投注无效。但是，如果在比赛的下半场比赛被放弃，则投注仍然有效。
 - ii. 大/小和下半场大/小
 - 1) 大于/小于表示投注一场比赛中两支球队的掷界外球总数。
 - 2) 上半场上/下半场表示投注一场比赛上半场两队的掷界外球总数。
 - 3) 如果总数超过OU行，则获胜结果为Over;如果总数小于OU行，则获胜结果为Under。
 - 4) 如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。
 - c. 第一次掷界外球
 - i. 首次掷界外球是指押注哪支球队将在一场比赛中进行第一次界外球。
 - ii. 2nd Half First掷界外球是指押注哪支球队将在一场比赛的第二半场进行首场界外球。
 - iii. 如果在首次掷界外球后比赛被放弃，那么所有投注均有效。如果在第一个掷界外球之前比赛被放弃，则所有投注均无效。
 - d. 最后掷界外球
 - i. 最后的掷界外球是指押注哪支球队将在一场比赛中获得最后的界外球。
 - ii. 如果比赛被放弃，则所有投注均无效。
 - e. 下一次投入
 - i. 下一次掷界外球是指押注哪支球队将在一场比赛中进行下一次掷界外球。
 - ii. 如果指定掷界外球已被接受，则所有投注均视为有效。
22. 超过/低于(O/U) 10分钟
- a. 特定10分钟 (OU) 表示根据每10分钟[INTERVAL OF]比赛结束时的总点数(进球，角球，比赛，纸牌等)确定的投注。

- b. 如果总数超过预先指定的上/下线，则获胜结果为上；如果总数小于上/下指定线，则获胜结果为不足。

c. 例如：

10分钟OU

00 : 00–10 : 00 O / U : 从00:00到10:00得分的总数。所有投注必须在第10分钟结束时或之前进行。

20分钟OU

10 : 01–20 : 00 O / U : 从10:01到20:00得分的总数。所有投注必须在20分钟结束时或之前进行。

30分钟OU

20 : 01–30 : 00 O / U : 从20:01到30:00得分的总数。所有投注必须在第30分钟结束时或之前进行。

40分钟OU

30:01 – 40:00 O / U : 从30:01到40:00得分的总数。所有投注必须在第40分钟结束时或之前进行。

第60分钟OU

50:01 – 60:00 O / U : 从50:01到60:00得分的总数。所有投注必须在第60分钟结束时或之前进行。

第70分钟OU

60:01 – 70:00 O / U : 从60:01到70:00得分的总点数。所有投注必须在第70分钟结束时或之前进行。

第80分钟OU

70:01 – 80:00 O / U : 从70:01到80:00的总得分数必须在第80分钟结束时或之前进行。

第90分钟OU

80:01-90:00 O / U : 从80:01到90:00得分的总分。所有投注必须在第90分钟结束时或之前进行。

- d. 对于特定的10分钟O / U，下注将根据进球的准确时间（球越过球门线），角球数（采用角球）和总预订数（由官方裁判员发出的卡片）进行结算，如下所示：直播中发布的时钟。
- e. 如果一场比赛被暂停或放弃，那么未完成的特定10分钟OU的投注将被视为无效。如果指定的特定10分钟O / U完成，则投注将有效。
- f. 对于任何特定的10分钟O / U现场投注的最后两（2）分钟，以下此处提到的那些动作以外的任何动作都将被视为安全比赛，因此所有未决的下注都可以考虑接受：一个目标，一个点球和红牌。
- g. 对于80 : 01-90 : 00，投注将按照进球的确切时间（球越过球门线），转角数（转角）和总预订（官方裁判提供的卡片）进行结算。实时广播中发布的时钟，不包括任何其他时间或受伤时间。

23. 五人制足球规则
- a. 所有投注均基于预定的40分钟（2 x 20分钟）调节时间结束时的结果。加班或罚款不计算在内。
 - b. 如果一场比赛被推迟或暂停，并且在同一天没有恢复比赛，则所有投注将被视为无效。
 - c. 如果比赛在预定时间之前开始，则只有在实际开球之前进行的投注才被视为有效。在开始时间之后进行的所有投注将被视为无效，但实时投注除外。
24. 最佳射手
- a. 联赛最佳射手
 - i. Leagues Top Goalscorer意味着下注以预测将在一个联赛的一个常规赛内得分最多的球员。
 - ii. 如果一个球员在赛季中期加入同一个联赛中的另一个俱乐部，则在不同俱乐部中得分的所有进球都将计入得分总数。但是球员在联赛以外的任何比赛中得分的进球将不会计入。
 - iii. 在附加赛和点球大战中得分的进球将不会计入。
 - iv. 在计算球员得分的总目标时，将排除自己的目标。
 - v. 非首发投注将继续有效。非首发球员是指其名字未包含在本赛季本赛季最后阵容中的任何球员。
 - vi. 如果球员在赛季开始前退出或转入另一联赛的另一家具乐部，则退还或转出的球员的投注将被退还。
 - vii. 万一出现死机，将赔率（减去赌注）除以获胜者的数量，并相应地结算并返还赌注。
 - b. 比赛或赛事最佳射手
 - i. 锦标赛或赛事最高进球者的意思是投注以预测将在一项锦标赛或一项赛事中得分最多的球员。
 - ii. 自己的进球和点球大战中得分的进球将被排除在计算球员得分的总进球之外。但是，会计算加时赛进球数。
 - iii. 非首发投注将继续有效。非首发球员是指未在比赛或赛事的最终阵容中包含其姓名的任何球员。
 - iv. 如果在比赛或赛事开始之前，一名球员从另一场比赛或赛事中退出或转移到另一家具乐部，则退还或转移的球员的投注将被退还。
 - v. 万一出现死机，将赔率（减去赌注）除以获胜者的数量，并相应地结算并返还赌注。
 - c. 球员对决最佳进球手与球员对战球队最佳进球手
 - i. 自己的进球和点球大战得分的进球不计算在内。加时赛不包括在内，也不计入投注目的。
 - ii. 如果一名球员没有参加比赛，则所有投注均视为无效。
 - iii. 当理事机构在比赛结束时宣布正式结果时，将采用所有结果。
25. 受伤时间
- a. 受伤时间是指增加的比赛时间，以补偿比赛中陪伴受伤球员的时间。下半场结束时判给的受伤时间如下：

没有
1分钟
2分钟
3分钟
4分钟以上

- b. 上半场结束时判给受伤时间
 - i. 所有下注均基于整整45分钟的比赛，不包括额外时间。在整整45分钟的比赛或上半场结束后，比赛的第四名裁判员判给的受伤时间投注。
 - ii. 如果在上半场中的任何时间放弃比赛，则在上半场结束时授予的所有受伤时间投注将被视为无效，所有投注将退还至会员的帐户。
- c. 下半场结束时判给受伤时间
 - i. 所有下注均基于90分钟的完整比赛，不包括额外时间。在整整90分钟的比赛结束后或第二节结束时，比赛第四名裁判员判给的受伤时间投注。
 - ii. 如果比赛在任何时候被放弃，在第二半赛结束时所裁定的所有在“受伤时间”上的投注将被视为无效，所有投注将退还至会员的帐户。
- d. 公司将根据负责组织比赛的足球主管部门提供的官方结果来结算赌注。

26. 双倍机会，第一半双机会和第二半双机会

- a. 提供以下选项：

1或X-如果结果是主场或平局，则对该选项的下注将获胜。

X或2-如果结果是平局或客队，则对该选项的下注为赢家。

1或2-如果结果是主场或客场，则对该选项的下注为赢家

如果比赛在中立的场地进行，则首先列出的球队被视为主队，用于投注。

27. 平局不下注，上半场不下注，下半场不下注

- a. 不下注意味着下注以预测一场比赛的主场或客场获胜。如果在常规时间结束时的最终结果是平局，则所有投注将被退还。
- b. 上半场不下注意味着下注以预测比赛上半场的主场或客场获胜。如果在常规时间前半段的最终结果是平局，则所有投注将被退还。
- c. 下半场不下注意味着只计算一场比赛的第二半就可以预测主场或客场获胜。如果常规比赛第二半的时间是平局，则所有投注将被退还。

28. 两者/一个/都不计分

双方=双方得分

一个=两队得分

都不=双方都不得分

- a. 如果仅在主队进球后才放弃赛事，则“两个”投注均无效，而“两个”和“一个”投注均无效。如果仅在客队进球后才放弃比赛，则“两个”都将无效，而“两个”和“一个”都将无效。如果在主队和客队均进球后放弃比赛，则所有投注均有效。如果在没有进球的情况下放弃赛事，则所有投注均无效。

规则1：

主场得分 ≥ 1 ，客场得分= 0 (1、2 .. : 0)

两者-退款

一次退款

都不输

规则2：

主场得分 ≥ 1 ，客场得分 ≥ 1 (1、2... : 1、2...)

双赢

一输

都不输

规则三：

主场得分= 0, 客场得分≥1 (0 : 1, 2...)

两者-退款

一-退款

都不-输

29. 赢到零

- a. 预测您的选择是否可以在常规比赛时间或预定时间结束前在不失球的情况下赢得比赛, 不包括额外的时间或点球大战。
- b. 如果仅在主队进球后才放弃赛事, 则“客队”投注将成立, 而“主场”投注将无效。如果仅由客队进球, 那么“主场”投注将生效, 而“客场”将无效。如果主队和客队均进球, 则所有投注均有效。如果在没有进球的情况下放弃赛事, 则所有投注均无效。

规则1 :

主场得分≥1, 客场得分= 0 (1、2... : 0)

主页-退还-丢失

规则2 :

主场得分≥1, 客场得分≥1 (1、2... : 1、2...)

家-迷路-迷路

规则三 :

主场得分= 0, 客场得分≥1 (0 : 1, 2...)

房屋-失散-退款

30. 三分让分及第一名三分让分

- a. 3 Way Handicap意味着结算将使用为残障调整的比赛中的实际比分来显示赔率。
- b. 1st Half 3 Way让球意味着和解将以使用了针对让分调整的比赛上半场的实际比分显示的赔率。
- c. 主队 (-1) : 主队必须赢得至少两个进球或以上。
- d. 平局 (+1) : 主队完全以一个进球获胜。
- e. 客队 (+1) : 客队获胜或平局。

31. 半赢

- a. 预测您的选择是否可以在两半之一中得分超过对手。
- b. 赢一半的家
 - i. 主队获胜的一半意味着下注以预测主队是否可以在两半中之一上得分超过对手。
 - ii. 如果比赛已经中止, 除非已经确定了结算方式, 否则投注将无效。
- c. 赢一半
 - i. 客场获胜的一半意味着下注以预测客队是否能在两半之一中得分超过对手。
 - ii. 如果比赛已经中止, 除非已经确定了结算方式, 否则投注将无效。

32. 双赢

- a. 预测您的选择是否能在每半场中得分超过对手。

例如 : 如果您的选择在比赛的上半场得分, 并且比赛以1-0结束, 尽管上半场以1-0获胜, 则第二45分钟内的得分实际上是0-0, 因此是平局。如果发生这种情况, 则只有前两部分被认为是“赢了”, 因此赌注将是输家。

- b. 双赢的家
 - i. 主场获胜“两半”意味着下注以预测主队每半场能否得分超过对手。
 - ii. 如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。
 - c. 赢两半
 - i. 客场两半获胜意味着下注以预测客队在每半场能否比对手得分更多。
 - ii. 如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。
33. 最高得分队和最低得分队
- a. 最高得分队
 - i. 得分最高的团队是获胜者。
 - ii. 目标差不计算在内。
 - iii. 如果各队得分相等，则适用“死火”规则。

范例：

曼城4斯旺西4

利物浦4桑德兰1

利物浦，曼城和斯旺西则是获胜者。

- b. 得分最低的球队
 - i. 得分最低的团队是获胜者。
 - ii. 目标差不计算在内。
 - iii. 如果各队得分相等，则适用“死火”规则。
 - c. 在公司规定的期限内放弃或推迟比赛但未重新安排比赛的球队的投注将作废。
 - d. 点球大战中得分的进球将不会计入。
 - e. 对于涉及锦标赛的市场，在加时赛中得分的进球将计算在内。
 - f. 对于在给定日期引用一组固定装置的市场，在额外时间内得分的目标将不会计入。
34. 确切的总目标，确切的上半年目标和确切的下半年目标
- a. 精确的总进球数是指预测双方在常规比赛期间得分的准确进球数。
 - b. 准确的上半场进球是指投注以预测一场比赛上半场两队进球的确切数目。
 - c. 精确的下半场进球意味着下注以预测两队仅计入比赛下半场的进球总数。
 - d. 如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。
 - e. 确切的主队进球和上半场确切的主队进球
 - i. 准确的主队进球数是指通过打赌预测主队在比赛常规时间内进球的确切数量。
 - ii. 上半场准确的主队进球数是指通过投注来预测比赛上半场主队所进球的确切数量。
 - iii. 如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。
 - f. 客队精确进球和上半场精确球队进球
 - i. 精确的客队进球是指通过打赌来预测客队在比赛的正常时间内所进球的确切数量。
 - ii. 上半场客队精确进球是指投注以预测一场比赛上半场客队所进球的确切数目。
 - iii. 如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。
35. 确切的组积分：
- a. 确切的小组积分是指押注一个团队在小组赛结束时获得特定总数的积分。
36. 最高得分小组
- a. 表示投注以预测在指定日期该小组得分的总数。
 - b. 如果各组得分相同，则适用“无火”规则。

例：

组别A

波兰-希腊-2-1 = 3进球

俄罗斯vs捷克3-2 = 5目标

A组总计：8个目标

B组总计：7个目标

C组总计：7个目标

组D总计：6个目标

A组是赢家。

37. 团队分组积分

- a. 表示在小组赛结束时押在与球队得分完全一致的类别上，即“低于”，“包含”和“超过”。

例：

X队的总积分是5分

如果下注是：

低于3分-输

包含3-4点-输

超过4分-获胜

38. 团体直接预测

- a. 指在小组赛阶段结束时预测将按照特定顺序排在第一和第二的球队。

39. 受伤时间定为上/下

- a. 在上半场/下半场结束时判给的受伤时间：

- i. 上半场受伤时间超过/小于表示对下半场受伤时间判罚大于/小于。
ii. 如果总数超过OU行，则获胜结果为Over；如果总数小于OU行，则获胜结果为Under。
iii. 在整整45分钟的比赛或上半场结束后，比赛第四名裁判员判给的受伤时间结算。

- b. 下半场结束时判给的受伤时间

- i. 下半场受伤时间大于/小于表示在下半场结束时判给的受伤时间大于/小于。
ii. 如果总数超过OU行，则获胜结果为Over；如果总数小于OU行，则获胜结果为Under。
iii. 在整场90分钟的比赛或第二半结束后，比赛第四名裁判员判给的受伤时间结算。

40. 第一目标方法

- a. 表示预测任一队得分的首要目标的方式。

- i. 任意球-必须直接从任意球进球。任意球获得者被授予目标的偏斜射门次数。还包括直接从角球得分的进球。
ii. 点球-必须直接从点球得分，进球者为得分手。
iii. 自己的目标-如果将目标声明为自己的目标。
iv. 标题-得分手的最后触碰必须与头部保持一致。
v. 射门-上面未包括的所有其他目标类型。
vi. 没有目标

- b. 公司将根据负责组织比赛的足球主管部门提供的官方结果来结算赌注。

- c. 如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。

41. 点球大战-点球会得分吗？

- a. 意味着下注以预测指定的踢球者在罚球淘汰期间是否将得分或错过点球。
b. 如果没有开罚球，则所有投注将被视为无效。

42. 双重预报
a. 双重预测意味着下注以预测在比赛结束时必须以任何顺序排在前2名的两（2）支球队。
43. 预测
a. 直线预测是指投注来预测两（2）支在比赛结束时必须排名准确的前两名
44. 最佳新人
a. 顶级新人意味着预测哪个团队将成为赛事或锦标赛的顶级新人。“新人”是新晋升为参加赛事或锦标赛的团队。
45. 地区冠军
a. 地区优胜者意味着押注该地区赛事或锦标赛的优胜者。
所有结果均在理事机构在比赛结束时宣布正式结果后获得。
46. Home no bet 46.没门的赌注
a. 预测一场比赛的平局或客场胜利。如果在常规比赛时间或预定时间结束后的最终结果是主场获胜，则所有投注将被退还。
47. 没赌
a. 预测一场比赛的平局或主场胜利。如果在常规比赛时间或预定时间结束时的最终结果是客队获胜，则所有投注将被退还。
48. 开/不开
a. 在常规比赛时间或预定时间结束后，在比赛的最终结果中预测平局还是平局。
49. 上半年和下半年正确分数
a. 上半场正确比分意味着下注预测上半场结束时的最终比分。
b. 下半场正确比分意味着下注以预测赛事下半场的得分。
c. 如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。
50. 结果/总目标
a. 结果/总目标意味着下注以预测：
i. 一场比赛是否会导致主队获胜或客队获胜或平局；和
ii. 事件最终结果中的总目标数是大于还是小于。
b. 提供以下投注选项：
*主场及以上-如果主队获胜且总进球数超出预定范围，则投注获胜。
*主场和欠席-如果主队获胜且总进球数低于预定范围，则投注获胜。
*客队及以上-客队获胜且总进球超过预定线时，赌注获胜。
*客队&客队-如果客队获胜并且总进球低于预定线，则赌注获胜。
*平局并结束-如果比赛结果为平局且总进球数超过预定线，则投注获胜。
*平局和不足-如果比赛结果为平局且总进球低于预定线，则投注获胜。
c. 如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。
51. 团队取胜
a. 从背后获胜的团队意味着下注以预测该队在比赛中的任何时候都会输掉，但最终会落后于对手并在90分钟后获胜。
52. 第一名射手
a. 首个进球者意味着下注以预测将在比赛中获得首个进球的球员。
b. 对不参加比赛或仅在第一个进球得分后才进行替补的球员的投注将作废并退还。
c. 自己的目标不算作首要目标。在这种情况下，下一个得分的球员将被视为第一个进球者。
d. 如果没有玩家在比赛中进球，则投注“无进球手”的赌注将获胜。如果自己的目标是游戏中的唯一目标，则投注“无进球手”获胜。
e. 在第一个进球之前被罚下的球员的投注将丢失。
f. 如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。

53. 一队得分和最后一队得分
- 得分第一队意味着下注以预测哪个队将在比赛的常规时间内得分第一球。
 - 最后得分球队意味着下注以预测哪个球队将在比赛的正常时间内得分最后一个进球。
 - 如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。
54. 一队获得2个进球和一队获得3个进球
- 取得2个进球的第一支球队意味着下注以预测哪个球队将在一场比赛的常规时间内率先取得两（2）个进球。
 - 取得3个进球的第一支球队意味着下注以预测哪个球队将在一场比赛的常规时间内率先取得三（3）个进球。
 - 提供以下选项：
 - 家
 - 远
 - 都没有
 - 如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。
55. 第一个目标的时间
- 指押注预测第一个进球将在哪个时间段得分。
 - 第一个进球时间（10分钟）表示可以预测要在哪个10分钟的时间范围内打入第一个进球。
 - 第一个进球时间（15分钟）表示可以预测要在哪个15分钟的时间范围内打入第一个进球。
 - 自己的目标将被视为第一个目标。
 - 如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。
56. 哪一半将产生第一个目标
- 意味着下注以预测将在第一半进球上得分。
 - 提供以下投注选项：
 - 上半场
 - 下半场
 - 没有目标
 - 如果在上半场攻入第一个进球后随后放弃比赛，则所有投注将生效。
 - 如果在打进第一个进球之前的任何时间放弃比赛，则所有投注均无效。
57. 两队均得分/结果和上半场两队均得分/结果
- 双方得分/结果意味着双方都可以预测：
 - 一场比赛是否会导致两队得分？
 - 一场比赛是否会导致主胜或客胜或平局。
 - 提供以下投注选项：
 - 是&主队-如果双方均得分并且主队获胜，则投注获胜。
 - 是&客队-如果两队均得分并且客队获胜，则投注获胜。
 - 是&平局-如果两队均得分并且比赛结果为平局，则投注获胜。
 - 上半场两队均得分/结果意味着下注以预测比赛上半场的结果以及两队是否都将在上半场得分。
 - 如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。
58. 半场/全场单/双
- 比赛半场/全场奇/偶意味着下注以预测一场比赛的半场结果和全场结果分别是奇数和奇数，奇数和偶数，偶数和奇数，还是偶数和偶数。
 - 下注有四（4）个选项：
 - 奇/奇
 - 奇偶

- 偶/奇
- 偶/偶

- c. 对于这种投注类型，为确定比赛的全日制结果，将不计入所加的任何加时赛。
- d. 如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。

59. 结果/第一队得分

- a. 结果/第一支球队得分意味着下注既预测哪支球队将得分第一球，又预测一项事件的三个可能获胜结果中的任何一个。
- b. 如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。

60. 主队一半进球

- a. 意味着下注以预测主队在比赛的一半中将获得第一球。
- b. 提供以下选项：

*第一半

*第二半

*没有目标

- c. 如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。

61. 61.客队有一半进球

- a. 意味着下注以预测客队将在比赛的哪半场得分。
- b. 提供以下选项：

*第一半

*第二半

*没有目标

- c. 如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。

62. 15分钟特殊障碍 (HDP)

- a. 特定的15分钟让分意味着当一个竞争对手或团队获得虚拟领先时进行下注。获胜者是在每15分钟（间隔时间）结束时将给定的让分加到结果中的得分更高的竞争对手或团队一场比赛。
- b. 例如：

15分钟HDP

00:00 – 15:00 HDP：获胜者是从00:00到15:00得分更高的竞争对手或团队。

所有投注必须在第15分钟结束时或之前进行。

30分钟HDP

15:01 – 30:00 HDP：获胜者是从15:01到30:00得分更高的竞争对手或团队。

所有投注必须在第30分钟结束时或之前进行。

45分钟HDP

30：01- 45:00 HDP：获胜者是在30:01-45:00得分更高的竞争对手或团队。

所有投注必须在第45分钟结束时或之前进行。

60分钟HDP

45:01 – 60:00 HDP：获胜者是从45:01到60:00得分更高的竞争对手或团队。

所有投注必须在第60分钟结束时或之前进行。

75分钟HDP

60:01 – 75:00 HDP：获胜者是从60:01到75:00得分更高的竞争对手或团队。

所有投注必须在第75分钟结束时或之前进行。

90分钟HDP

75 : 01- 90:00 HDP : 获胜者是在75:01至90:00之间得分更高的竞争对手或团队。
所有投注必须在第90分钟结束时或之前进行。

- c. 对于特定的15分钟HDP, 按照时钟显示的准确进球时间(球越过球门线), 角球数量(转角)和总预订次数(官方裁判提供的卡片) 结算赌注如实况转播中所公布。
- d. 如果一场比赛被暂停或放弃, 则未完成的特定15分钟HDP投注将被视为无效。如果指定的15分钟特定HDP完成, 则投注有效。
- e. 对于任何特定的15分钟HDP现场投注的最后两(2)分钟, 以下此处提到的那些动作以外的任何动作将被视为安全比赛, 因此所有未决的下注都可以考虑接受: 进球, 罚球和红色卡。
- f. 对于30 : 01-45 : 00和75:01-90:00, 投注将根据进球的准确时间(球越过球门线), 角球数(采用角球)和总预订次数(由官方裁判)(如实况转播中的时钟所示), 不包括任何额外的时间或受伤时间。

63. 63.梦幻比赛: 队得分第一

- a. 幻想比赛: 首先得分的球队是指押注预测将在幻想比赛中取得第一个进球的球队。
- b. 例:

比赛: 曼城对阵利物浦; 切尔西vs曼联

幻想比赛: 曼城vs切尔西

曼城25:10攻入第一球

切尔西25:48进球

获胜投注: 曼城。

- c. 如果两个比赛同时(分钟和秒)得分, 或者两个比赛均未进球, 则幻想比赛将被视为平局。
- d. 如果在其他比赛中第一个进球得分后推迟或取消了一场比赛, 则所有投注均有效。如果在其他比赛中第一个进球得分之前比赛被推迟或取消, 则所有投注均为无效。

例:

比赛: 曼城对阵利物浦; 切尔西vs曼联

幻想比赛: 曼城vs切尔西

曼城25:10攻入第一球

切尔西的比赛在25:10之前推迟或放弃

结果: 所有投注均为无效。

- e. 如果在没有进球的情况下取消了两个比赛, 则所有投注均作废。
- f. 在加时赛中进球的任何进球均不会计入。

64. 欧洲顶级球队

- a. 欧洲顶级球队是指押注哪支欧洲球队将在FIFA世界杯比赛中取得最远的进步。
- b. 如果两支欧洲球队应参加决赛或第三名比赛, 则比赛的获胜者将被视为欧洲最佳球队。
- c. 在其他情况下, 如果有一支以上的欧洲球队在同一轮最远的比赛中退出锦标赛, 则适用“不分胜负”规则, 支出赔率(减去赌注)除以获胜者数量, 并相应地结算并返还赌注。
- d. 当FIFA宣布总决赛或第三名的正式获胜者或最后一支欧洲队退出比赛时, 将结算欧洲最佳球队的所有赌注。

65. 南美最佳球队

- a. 顶级南美球队意味着投注哪支南美球队将在FIFA世界杯比赛中取得最远的进步。

- b. 如果两个南美球队应参加决赛或第三名的比赛，则比赛获胜者将被视为南美最佳球队。
 - c. 在其他情况下，如果有一支以上的南美球队在同一轮最远的比赛中退出比赛，则按照“死热”规则和赔率（减去赌注）除以获胜者数量，并相应地用返还的赌注进行结算。
 - d. 当国际足联宣布总决赛或第三名的正式获胜者时，或最后一支南美队退出比赛时，将对南美最佳队的所有投注进行结算。
66. 顶尖的非洲队
- a. 顶级非洲队是指押注哪个非洲队将在FIFA世界杯比赛中取得最远的进步。
 - b. 如果有两个非洲球队应参加决赛或第三名的比赛，则比赛的获胜者将被视为非洲最佳球队。
 - c. 在其他情况下，如果有一支以上的非洲队在同一轮最远的比赛中退出锦标赛，则适用“死热”规则，支出赔率（减去赌注）除以获胜者数量，并相应地用返还的赌注进行结算。
 - d. 当国际足联宣布决赛或第三名的正式获胜者，或最后一支非洲球队退出比赛时，将对非洲最佳球队的所有投注进行结算。
67. 两队得分
- a. “两队得分”意味着下注以预测一场比赛是否会导致两队得分。
 - b. 如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。
68. 两场上半场得分
- a. 两队都将在上半场得分意味着下注以预测两队是否将在比赛的上半场得分。
 - b. 如果在上半场两支球队均取得进球后比赛被放弃，则“是”投注将被确定为获胜者，而“否”投注将被视为失败者。如果比赛在上半场结束前被推迟或放弃而两队均未得分，则所有投注均无效。
69. 双方都在下半场得分
- a. 两队都将在下半场得分意味着下注以预测两队是否将在下半场得分。
 - b. 如果两队均在下半场得分后放弃比赛，则“是”投注将被确定为获胜者，而“否”投注将被视为失败者。如果比赛延期或放弃而两队均未得分，则所有投注均无效。
70. 两支球队都在第一半和/或第二半得分
- a. 两队都将在第一半和/或第二半得分，这意味着可以预测两支球队是否都将在上半场得分，以及两支球队都将在下半场得分。
 - b. 如果比赛被放弃，则投注无效，除非两支球队均已在比赛的上半场和下半场得分。
71. 两队得分/总进球和上半场两队得分/总进球
- a. 双方得分/总进球数的意思是投注以预测比赛中的进球总数，以及双方是否都能在比赛中得分。
 - b. 上半场两队均得分/总进球意味着下注以预测比赛中的进球总数，以及两队均将在比赛的上半场得分。
 - c. 如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。
72. 半场结果/总进球
- a. 半场时间结果/总进球数意味着下注以预测比赛上半场的结果和上半场进球的总数。
 - b. 如果在比赛的上半场比赛被放弃，则投注无效。如果在比赛的下半场比赛被放弃，则投注将保持有效。
73. 主场上半场得分/下半场得分
- a. 主场上半场得分/下半场得分意味着下注以预测主队在上半场和下半场是否得分。

- b. 如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。
- 74. 离开上半场得分/下半场得分
上半场得分/下半场得分意味着下注以预测客队在比赛的上半场和下半场是否得分。
如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。
- 75. 具体的15分钟1X2
 - a. 特定的15分钟1X2意味着下注以预测比赛的每15分钟（间隔）结束时三种可能的获胜结果中的任何一种。1指首先被命名的团队（通常是主队）；X是指导致平局或平局的游戏；2指的是第二名的球队（通常是客队）。
 - b. 例如：

15分钟1X2

预测三个可能的获胜结果中的任何一个，即00:00 – 15:00的1X2。所有投注必须在第15分钟结束时或之前进行。

30分钟1X2

预测15:01 – 30:00的三种可能的获胜结果之一，即1X2。所有投注必须在第30分钟结束时或之前进行。

45分钟1X2

预测30:01 – 45:00的三个可能的获胜结果之一，即1X2。所有投注必须在第45分钟结束时或之前进行。

60分钟1X2

预测三种可能的获胜结果之一，即45:01 – 60:00的1X2。所有投注必须在第60分钟结束时或之前进行。

75分钟1X2

预测三种可能的获胜结果中的任何一种，即60:01 – 75:00的1X2。所有投注必须在第75分钟结束时或之前进行。

90分钟1X2

预测三种可能的获胜结果中的任何一种，即75:01 – 90:00的1X2。所有投注必须在第90分钟结束时或之前进行。

- c. 对于特定的15分钟1X2，投注以进球的确切时间（球越过球门线），角球数量（所走的角球）和总预订次数（由官方裁判员发出的卡片）进行结算，如时钟所示：在直播中发布。
- d. 如果一场比赛被暂停或放弃，则未完成的特定15分钟1X2下注将被视为无效。如果指定的15分钟特定1X2完成，则投注有效。
- e. 对于任何特定的15分钟1X2现场投注的最后两（2）分钟，以下此处提及的任何动作都将被视为安全比赛，因此所有未决的投注都可以被视为接受：进球，罚点和红色卡。
- f. 对于30:01 – 45:00和75:01 – 90:00，赌注将根据进球的准确时间（球越过球门线），角球数（采用角球）和总预订次数（由官方裁判）（如实况转播中的时钟所示），不包括任何额外的时间或受伤时间。

76. 哪支队伍晋级下一轮

- a. 哪支球队将晋级下一轮意味着下注以预测哪支球队将晋级下一轮比赛。

77. 77.特定的10分钟障碍（HDP）

- a. 特定的10分钟让分是指当一个竞争对手或团队获得虚拟领先时进行下注。获胜者是在第10分钟（间隔时间）结束后将给定的让分与结果相加后得分更高的竞争对手或团队。一场比赛。
- b. 例如：

第十分钟HDP

00:00 – 10:00 HDP：获胜者是从00:00到10:00得分更高的竞争对手或团队。
所有投注必须在第10分钟结束时或之前进行。

20分钟HDP

10:01 – 20:00 HDP：获胜者是从10:01到20:00得分更高的竞争对手或团队。
所有投注必须在20分钟结束时或之前进行。

30分钟HDP

20:01-30:00 HDP：获胜者是在20:01-30:00得分更高的竞争对手或团队。
所有投注必须在第30分钟结束时或之前进行。

40分钟HDP

30:01 – 40:00 HDP：获胜者是从30:01到40:00得分更高的竞争对手或团队。
所有投注必须在第40分钟结束时或之前进行。

60分钟HDP

50：01- 60:00 HDP：获胜者是从50:01到60:00得分更高的竞争对手或团队。
所有投注必须在第60分钟结束时或之前进行。

第70分钟HDP

60：01- 70:00 HDP：获胜者是从60:01到70:00得分更高的竞争对手或团队。
所有投注必须在第70分钟结束时或之前进行。

第80分钟HDP

70：01- 80:00 HDP：获胜者是从70:01到80:00得分更高的竞争对手或团队。
所有投注必须在第80分钟结束时或之前进行。

90分钟HDP

80：01- 90:00 HDP：获胜者是80:01至90:00之间得分较高的竞争对手或团队。
所有投注必须在第90分钟结束时或之前进行。

- c. 对于特定的10分钟HDP，按时钟显示的准确入球时间（球越过球门线），角球数（取走角球）和总预订次数（官方裁判发给的卡片）结算赌注如实况转播中所公布。
- d. 如果一场比赛被暂停或放弃，则未完成的特定10分钟HDP投注将被视为无效。如果指定的10分钟特定HDP完成，则投注有效。
- e. 对于任何特定的10分钟HDP现场投注的最后两（2）分钟，以下此处提及的动作以外的任何动作将被视为安全比赛，因此所有未决的下注都可以考虑接受：进球，罚球和红色卡。

- f. 对于80 : 01-90 : 00, 投注将按照进球的确切时间 (球越过球门线), 角球数量 (所走的角球) 和总预订次数 (由官方裁判员发出的卡片) 进行结算。实时广播中发布的时钟, 不包括任何其他时间或受伤时间。
78. 首次得分或不得分的处罚
- a. 计分或不计分的第一罚则意味着下注以预测第一支球队的罚分是得分还是错过。
79. 球衣赞助商
- a. 顶级球衣赞助商意味着可以预测哪个球衣赞助商会让其赞助的球队赢得冠军。
80. 主教练冠军大陆
- a. 主教练获胜者大陆意味着下注以预测将赢得冠军的球队总教练的祖国大陆。
81. 保证金和1H保证金
- a. 获胜保证金意味着下注以预测比赛的获胜者以及主队与客队之间进球的进球率。
- b. 1H获胜保证金意味着下注预测比赛的获胜者以及上半场主队和客队之间的进球数。
- c. 该投注类型可用的选项是网站上指示的选项。 例如 :
- 主队以1个进球获胜
 - 主队以2个进球获胜
 - 主队获胜3个或更多目标
 - 任何比分平局 (不包括0-0)
 - 以1个进球获胜
 - 以2个进球获胜
 - 赢得3个或更多目标
 - 没有目标
- d. 对于这种投注类型, 确定加注额时将不包括加时赛。
- e. 如果比赛已经中止, 除非已经确定了结算方式, 否则投注将无效。
82. 下一个进球, 上半场下一个进球和加时赛下一个进球
- a. 下一个进球意味着下注以预测球队将在比赛中取得下一个进球。
- b. 上半场下一球意味着下注以预测球队在比赛的上半场得分。
- c. 下一个进球加时赛意味着下注以预测球队在额外的比赛中进球。
- d. 如果比赛已经中止, 除非已经确定了结算方式, 否则投注将无效。
- e. 自己的进球数归功于该进球的球队。
83. 判处罚款
- a. 判罚点数是指押注预测是否将在比赛中判点罚点。
- b. 提供以下选项 :
- 是
 - 没有
84. 最高得分一半
- a. 最高得分一半意味着下注以预测比赛的哪一半将有更多的总进球数。
- b. 提供以下选项 :
- i. 第一半
 - ii. 第二半
 - iii. 领带
- c. 如果比赛已经中止, 除非已经确定了结算方式, 否则投注将无效。
- d. 主队得分最高
- i. 主队最高得分一半意味着下注以预测比赛的哪一半将有更多的主场总进球。
 - ii. 如果比赛已经中止, 除非已经确定了结算方式, 否则投注将无效。

- e. 客队最高得分一半
 - i. 客队最高得分一半意味着下注以预测比赛的哪一半将有更多的客场总进球。
 - ii. 如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。
- 85. 半场/全场正确比分
 - a. 半场/全场正确分数意味着下注时要预测半场正确的分数和比赛结束时的正确最终分数。
 - b. 半场/全场正确比分赢得“ AOS”意味着所选团队必须赢得未在选择中列出的分数。
 - c. 如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。
- 86. 射门得分-随时
 - a. Goalscorer -随时意味着投注在比赛中任何时候都能进球的球员。 加班时间将不包括在内。
 - b. 自己的目标不算在内。
 - c. 无论玩家参加比赛的时间长短，投注都是有效的。
 - d. 不参加比赛的任何玩家的投注将作废并退还。
 - e. 如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。
- 87. 送出球员和上半场球员
 - a. 球员被罚下场意味着下注以预测将在常规时间比赛中被罚下场的球员。
 - b. 上半场球员被罚下场是指押注预测在比赛的上半场将被罚下场的球员。
 - c. 如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。
 - d. 主队球员送出和上半场主队球员送出
 - i. 主队球员被罚下场意味着投注以预测将在常规时间比赛中被遣散的主队球员。
 - ii. “上半场主队球员被罚下场”是指押注预测在比赛的上半场将被罚下的主场球员。
 - iii. 如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。
 - e. 客队球员被送走和上半场客队球员被送走
 - i. 客队球员被罚下场意味着投注以预测客场球员将在常规时间比赛中被罚下场。
 - ii. “上半场客队球员已下场”是指押注预测在比赛的上半场将被罚下的客场球员。
 - iii. 如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。
- 88. 额外时间是/否
 - a. 加时是/否表示押注一场比赛是否会加时。
 - b. 如果比赛在常规时间结束前被放弃，则投注无效。
- 89. 额外的时间/目标
 - a. 加时赛/进球意味着下注以预测比赛是否将进行加时赛以及在加时赛中是否进球。
 - b. 如果比赛未在加时赛结束之前被放弃，则投注将无效，除非已经确定了投注结算方式。
- 90. 上下两半是/否
 - a. 双方均超过1.5，是/否意味着下注以预测比赛的每一半中是否将射进两（2）个或更多进球。
 - b. 双方均低于1.5，是/否意味着下注以预测是否在比赛的每一半中得分均少于两（2）个进球。
 - c. 如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。
- 91. [不再提供]

92. 比赛决定方法
- a. 比赛决定方法意味着下注以预测获胜者和赢得比赛的方法。
 - b. 提供以下选项：
 - 本地/正常时间
 - 本地/额外时间
 - 家/点球大战
 - 离开/正常时间
 - 离开/额外时间
 - 客场/点球大战
 - c. 如果比赛被放弃，所有投注将作废。
93. 上半场与下半场
- a. 上半场总进球数与下半场总进球数
 - i. “上半场总进球数”与“下半场总进球数”意味着下注以预测在事件的上半场和下半场比赛中得分的总数。
 - ii. 多余的时间不计入总得分目标。
 - iii. 如果比赛在常规时间结束前被放弃，则投注无效。
 - b. 第一半总角vs.第二半总角
 - i. “上半场总角球”与“下半场总角球”的意思是下注以预测赛事第一半和第二半的总角球数。
 - ii. 多余的时间不计入计算总角点的时间。
 - iii. 如果比赛在常规时间结束前被放弃，则投注无效。
 - c. 上半场总预订量与下半场总预订量
 - i. “上半场总预订数”与“下半场总预订数”是指押注预测在赛事上半场和下半场比赛中收到的预定总数。
 - ii. 多余的时间不计入收到的预订总数中。
 - iii. 如果比赛在常规时间结束前被放弃，则投注无效。
94. [不再提供]
95. 总进球分钟
- a. 总进球分钟数是指押注预测与两队在比赛中均进球的特定时间相对应的所有分钟的总和。
 - b. 为了确定目标分钟，应将一分钟的分数（1-59秒）四舍五入到最接近的分钟。
- 例如：
- 进球数为22.55分钟（23分钟）+ 34.35（35分钟）+ 55.05（56分钟）= 114分钟。
- c. 在上半场受伤时间内得分的任何进球均应计为45。在下半场受伤时间内得分的任何得分均计为90。
 - d. 额外的时间和点球大战不计入目标总分钟数。
 - e. 自己的目标用于计算目标的总分钟数。
 - f. 总进球分钟数是指电视广播中显示的进球时间。如果对任何目标的时间产生争议，则官方比赛网站提供的时间将被视为解决时间。
 - g. 如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。
96. 两半得分的家
- a. 预测主队在“90分钟”比赛中每半场比赛是否至少得分一球。
 - b. 如果所选球队的得分只有一半或根本没有得分，那么所有投注将被视为输掉投注。
 - c. 如果自己进球，则只有进球的球队信用才能计入相应的投注。
 - d. 如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。
97. 两半得分
- a. 预测主队在“90分钟”比赛中每半场比赛是否至少得分一球。

- b. 如果所选球队的得分只有一半或根本没有得分，那么所有投注将被视为输掉投注。
 - c. 如果自己进球，则只有进球的球队信用才能计入相应的投注。
 - d. 如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。
98. 组-前2名
- a. 下注以预测哪两个团队将达到小组前2名。
99. 淘汰赛的团队阶段
- a. 预测指定的团队将从哪个阶段退出比赛。
100. 岩底
- a. 预测哪个团队将完成本组的排名。
101. 提名决赛入围者
- a. 预测在决赛中哪些球队将参加比赛。
102. 进入决赛
- a. 达到决赛意味着下注以预测选定的球队达到比赛的决赛。
 - b. 市场基于全日制成绩，包括宣布获胜者所需的任何加时赛或点球。
103. 进入半决赛
- a. 进入半决赛意味着下注以预测选定的球队达到比赛的半决赛。
 - b. 市场基于全日制成绩，包括宣布获胜者所需的任何加时赛或点球。
104. 进入四分之一决赛
- a. 进入四分之一决赛意味着下注以预测选定的球队达到比赛的四分之一决赛。
 - b. 市场基于全日制成绩，包括宣布获胜者所需的任何加时赛或点球。
105. 小组中哪支队伍有资格
- a. 预测哪个球队有资格晋级并进入下一轮规定的比赛。
 - b. 市场基于全日制成绩，包括宣布获胜者所需的任何加时赛或点球。
106. 获奖组
- a. 预测哪个团队组将以比赛的获胜团队为特色。
107. 胜利大陆
- a. 赢得大陆意味着下注以预测哪个洲将产生比赛的冠军。
108. 联赛-降级的球队
- a. 预测哪支球队将从联赛中降级。
 - b. 这个市场将包括自动降级位置以及通过指定联赛使用的任何附加赛结构进行降级。
 - c. 如果某支球队退出联赛或被淘汰，对该支球队的投注将无效。 如果这在赛季开始之前发生，那么整个市场将是无效的，新的市场将被开放。
109. 联赛-触底
- a. 预测哪个球队将在整个联盟赛季中完成特定联盟的排名。
 - b. 如果某支球队退出联赛或被淘汰，对该支球队的投注将无效。 如果这在赛季开始之前发生，那么整个市场将是无效的，新的市场将被开放。
110. 联赛-后两名
- a. 预测哪些球队将在本赛季进入前两名。
 - b. 如果某支球队退出联赛或被淘汰，对该支球队的投注将无效。 如果这在赛季开始之前发生，那么整个市场将是无效的，新的市场将被开放。
111. 联赛-晋升
- a. 预测要从联盟晋升的球队。
 - b. 这个市场既包括自动晋升职位，也包括通过指定联赛使用的任何附加赛结构进行的晋升。
 - c. 如果某支球队退出联赛或被淘汰，对该支球队的投注将无效。 如果这在赛季开始之前发生，那么整个市场将是无效的，新的市场将被开放。

112. 冠军和最佳射手双
- 预测哪支球队将赢得比赛，哪些球员得分最多。
 - 根据赛事官方的说法，所有投注均适用于“90分钟”比赛和额外时间，以及任何停球时间。
 - 点球大战中进球未计入。
 - 如果不止一名球员与顶级进球手并列，则适用无用规则。
113. 联赛-三重奏
- 联赛-Tricast表示投注以预测第一，第二和第三支球队，并在联赛结束时按顺序指定。
 - 例如：曼城/曼联/切尔西必须在联赛结束时按特定顺序获胜。
 - 由各个联赛官员显示的最终联赛表是结算结果。
114. 联赛-保持不败的队伍
- 球队必须在不输任何比赛的情况下完成联赛。
115. 夺冠
- 预测哪支球队将在比赛结束时赢得冠军。
116. 哪支球队/球员将在比赛中取得最大的进步
- 哪支球队/球员将在锦标赛中前进最远意味着投注以预测哪个选定的球队/球员将在锦标赛中前进最远。
 - 两支球队/球员将配对进行投注选择，属于不同组的球队/球员也将进行配对以进行投注选择。
 - 如果配对的两支球队/球员有资格进入下一阶段，则两支球队/球员的所有投注将被转移到下一阶段。
 - 如果在同一阶段淘汰两支队伍/球员，则投注将视为平局。
117. (快速市场) 下1/5分钟的市场
- 客户应从规定的结果之一预测在给定期间内发生的结果。如果没有规定的结果发生或客户未能在给定的时间内预测正确的结果，则所有投注将被视为输掉投注。
 - 投注将使用其数据提供商提供给公司的赛事时间进行结算。在选择或任命数据提供者方面，公司应拥有唯一的绝对决定权。额外和受伤时间不计算在内。
 - 目标选择-无论视频重播显示什么内容，均应使用其数据提供商向公司提供的事件发生时间来视为目标。本市场的结算应计入自己的目标。
 - 任意球选择-任意球应被视为使用其数据提供商提供给公司的事件的时间，而不是实际采取任意球的时间。
 - 角点选择-角点将被视为使用其数据提供商向公司提供的事件的时间给出，而不是实际采用角点的时间。
 - 目标踢的选择-应使用其数据提供商向公司提供的事件的时间（而不是实际采取目标踢的时间）来视为给予了目标踢。从守门员手中踢出的球或守门员的任意球不视为门将。
 - 掷入选择-掷入将被视为使用其数据提供商提供给公司的事件的时间给出，而不是实际上是在进行掷入的时间给出的。
 - 罚款选择-罚款应以其数据提供商向公司提供的事件发生时间为准，而不是在实际采取罚款的情况下视为已给予罚款。
 - 预订选择-应使用其数据提供商向公司提供的事件时间来进行预订。对于此选择，只有在游戏场上显示给玩家的纸牌才算在内。
 - 无选择-无表示在给定时间段内未发生以下任何事件，包括机智，进球，任意球，角球，进球，掷界外球，罚球和罚球。

- k. 如果比赛被放弃或未在规定的期限内完成，除非在放弃或停止之前已经发生并确定了获胜的选择，否则所有投注应被视为无效。下注时间已结束的投注将被结算，并且不会被宣布为无效。
- l. 任何和所有不允许或取消的进球，任意球，角球，球门球，罚球，罚球和点球不计算在内。
118. 奇数个/总目标
- a. 奇数个/总目标数意味着下注双方都可以预测：
- (A) 比赛将导致单数还是双数；和
- (B) 事件最终结果中的目标总数将大于或小于。
119. 双重机会/总进球
- a. 双重机会/总进球数意味着双方都可以预测：
- (A) 比赛是否会导致本垒打或平局，平局或客队，主场或客队；和
- (B) 事件最终结果中的目标总数将大于或小于。
120. 双机会/一线队
- a. 双胜/第一队得分意味着下注双方都可以预测：
- (A) 比赛是否会导致本垒打或平局，平局或客队，主场或客队；和
- (B) 主队或客队将成为得分的第一队。
121. 两队得分/双发
- a. 双方得分/双倍机会意味着双方都可以预测：
- (A) 一场比赛是否会导致两队得分；和
- (B) 比赛是否会导致本垒打或平局，平局或客队，主场或客队。
122. 哪支球队将赢得5个以上的进球
- a. 哪支球队将以5个以上的目标获胜，这意味着所选团队必须以五（5）个或更多目标的优势获胜。
- b. 例：
主队结果-5：1、6：2等（输）/5：0、6：0、6：1等（赢）。
客场结果-1：5、2：6等（输）/0：5、0：6、1：6等（赢）。
123. 最高得分一半（2种方式）
- a. 更高的得分一半（2分）意味着下注以预测比赛的哪一半将有更多的总进球数。如果在两半的常规时间结束时的最终结果均为平局，则所有投注将退还。
- b. 提供以下选项：
- 上半场
 - 下半场
124. 亚洲1x2和第一半亚洲1x2
- a. 通过下注Asian 1X2，该会员对某项赛事的三种可能结果之一进行了下注，其中不包括其最新分数。1表示第一支球队（通常为主队），X表示导致平局或平局的游戏，而2表示第二支球队（通常为客队）。
- b. 通过投注亚洲第一1X2半场，该成员已对赛事上半场可能出现的三种结果中的任何一种进行了下注，这不包括其最新成绩。1表示第一支球队（通常为主队），X表示导致平局或平局的游戏，而2表示第二支球队（通常为客队）。

示例：当前得分：0-1

下注：

主队（1）-主场胜利如果主场胜利或比赛以平局结束

客队（2）-客队获胜如果客队获胜2个以上目标

平局（X）-平局获胜如果客队以正好1个进球获胜

示例：当前得分：1-0

下注：

主队 (1) -主队获胜如果主场获胜2个或更多目标

客队 (2) -客队获胜如果客队获胜或比赛以平局结束

平局 (X) -如果主队正好以1个进球获胜，则平局获胜

125. 哪支球队将赢得所有小组赛的冠军
 - a. 意味着可以预测哪支球队将在小组赛中赢得所有比赛。
 - b. 如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。
126. 哪支球队将输掉所有小组赛
 - a. 意味着下注以预测哪个球队将在小组赛阶段输掉所有比赛。
 - b. 如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。
127. 哪支队伍将赢得比赛的所有比赛（仅限常规时间）
 - a. 意味着可以预测哪支球队会在常规时间内赢得比赛的所有比赛。
 - b. 对于这种投注类型，在常规时间结束时的最终结果将被视为比赛的结果。在加时赛和点球大战中得分的任何进球都不会计数或改变结果。
 - c. 如果在常规时间结束时比赛的结果是平局或平局，则投注失败。
 - d. 如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。
128. 新世界杯冠军
 - a. 意味着可以预测FIFA世界杯的获胜者是否会成为新的获胜者。为此，“新获胜者”是指除卫冕冠军以外赢得FIFA世界杯的任何球队。
129. 129. VAR（视频助理裁判）
 - a. 视频助理裁判员（VAR）是一项足球技术，其中助理裁判员使用视频镜头和头戴式耳机进行沟通，以帮助审核主裁判员的决策。
 - b. 比赛结果将以比赛结束后官方网站上发布的理事机构声明为准。
 - c. 如果在授予VAR后放弃比赛，则所有投注仍然有效。
 - d. 如果在授予VAR之前放弃比赛，则所有投注均无效。

10. 特定赛事投注规则

10.1. 足球规则

1. 每当比赛的预定比赛时间不同于正常时间（例如各种比赛，青年联赛，青年比赛，预备队或友谊赛的特殊比赛时间）时，所有投注将在该预定时间结束时结算。
 - a. 如果比赛时间少于正常时间，公司保留根据公司记录的结果暂停结算或结算所有投注的权利。根据公司记录的结果决定是否暂停或结算赌注，由公司自行决定，公司的决定对客户具有约束力。
 - b. 除非在所有足球比赛之前在网站上明确指出非常规时间比赛，否则在此类比赛中进行的投注将被视为无效。
2. 如果足球比赛被推迟，或者被放弃或暂停并且在计划的开始时间后的12小时内未恢复，则该比赛将无效（无论官方是否认可结果）。所有在弃用/暂停比赛中下注的结果均由公司自行决定。
3. 上半场投注（1H）仅适用于上半场比赛。如果上半场比赛被放弃，则所有投注均被视为无效。如果在下半场比赛被放弃，那么所有上半场投注仍然有效。
4. 本公司提供信息（例如中性地，红牌，计时器，统计信息，日期，开始时间等）作为服务，并且不承担任何责任。客户有责任了解任何匹配项的正确信息。
5. 除非另有说明，否则如果比赛计划在中立国进行（但在非中立国进行，反之亦然），则所有投注均视为有效。

6. 如果场地发生变化（主队出战，反之亦然），则本场比赛的所有投注均被视为无效。如果主队和客队的名字错误地指出，则投注也将被视为无效。
7. 分数将针对足球实时下注进行更新，实时交易中显示的市场指的是下注时显示的得分。计时器和红牌注意事项仅供参考。
8. 对于比赛中的现场投注，对于公司单方面绝对决定采取的行动，在可能影响一个团队或球员的得分，成绩，表现的情况下，视为危险；或保证改变赔率/价格或市场或下注信息（以下简称“下注”），本公司保留暂停接受下注的权利，并有权在下注后接受或拒绝下注。游戏中的所有其他动作均被视为安全玩法，并且投注仍将继续被接受。
9. 对于实时下注，对于大多数游戏，全天候的受伤时间最多可允许第90分钟进行下注（由公司决定）。除了本3.1.8节中提到的动作以外的任何动作，都将被视为安全打法，因此所有未决的投注都将被视为接受：在禁区内或周围打法；罚款；和公司认为危险的任意球（可能的进球）。
10. 对于现场投注，从裁判在半场和/或全场结束比赛之时起，所有未决投注将自动被拒绝。
11. 对于现场投注，但不包括最后15分钟的特定15分钟O / U，特定10分钟O / U和特定15分钟HDP的最后2分钟，在计入进球时，待决投注将被拒绝，并且根据罚则错过时视为安全区域。
12. 对于现场幻想比赛的下注，除了大多数比赛的全场受伤时间外，还可以在第90分钟进行下注（全公司酌情决定）。从比赛的开始时间（00:00）开始，直到规则时间结束（第90分钟）之前（以游戏中适用的为准），以下下文所述的任何动作均被视为安全玩法，因此所有可能要考虑接受的未决投注：在罚点区或其附近玩；罚款；和公司认为危险的任意球（可能的进球）。
13. 一旦确定全盘下注，所有下注/下注将立即结算，甚至在全日制结束之前。即时结算仅适用于公司提供的特定联赛。
14. 如果比赛已经中止，除非已经确定了结算方式，否则投注将无效。

10.2. 篮球

1. 所有全日制市场（包括现场投注）将根据最终成绩（包括加时赛）进行结算（除非另有说明）。
2. 如果比赛没有在预定的开始日期开始，则所有投注均无效（除非另有说明）。
3. 如果一场比赛开始，但在预定开始时间的十二小时内被暂停或放弃，那么如果至少有四十三（43）分钟的NBA比赛或三十五（35）分钟的NBA比赛，全日制投注仍被视为有效其他篮球比赛都已经完成。如果相关理事机构宣布正式结果，则投注也将视为有效。否则，除非在无条件确定的市场上进行投注，否则暂停或放弃比赛的投注将无效。
4. 上半年的结果是第一季度和第二季度的总和。下半场的结果是第三和第四季度的总和，包括可能进行的加时赛。
5. 第四季度的结果不包括可能进行的加时赛。
6. 如果一场比赛被暂停或放弃，则未完成的半数或四分之一投注将被视为无效。如果指定的半数或四分之一数完成，则投注将有效。
7. 篮球实时投注的分数不会更新，实时交易中显示的让分是指比赛开始时的分数，即0-0。显示的时间和分数仅供参考。
8. 哪个得分第一篮的球队将根据得分第一的球队来决定。如果在获得第一分后比赛被暂停或放弃，则投注仍然有效。
9. 哪支球队在最后一篮得分市场上得分取决于在比赛的最后一场得分（包括加时赛）或指定的半场/四分之一（不包括加时赛）中得分的球队。如果一场比赛被暂停或放弃，则所有投注都将无效，除非是无条件确定的市场投注。

10. 如果双方都参加比赛，则特殊市场（包括积分，篮板，助攻，三分，罚球等）有效。如果一个或两个球员都不参加比赛，则所有投注均为无效。除非另有说明，否则特殊市场的结果包括加班。比赛结束时，官方机构（NBA.com, FIBA.com等）宣布官方结果，并且随后对统计数据所做的任何更改均不适用于投注目的，则采用所有结果。
11. NCAA比赛的主场/客场仅提供参考。
12. 幻想篮球市场（包括现场市场）是来自不同比赛的球队的配对或组合。涉及两支球队的比赛必须在同一天进行小费，否则投注将被视为无效。幻想篮球市场的场地仅供参考。
13. 为了赢得大多数季度，市场取决于在篮球比赛中赢得最多季度的球队。如果一个特定季度的结果是平局，那么任何一支球队都不会赢得该季度。这个市场不包括加班费。如果一场比赛被暂停或放弃，则所有投注均无效。
14. 常规赛获胜次数是指特定团队在一个赛季中记录的获胜次数。NBA球队必须至少打八十场常规赛比赛才能有效。

10.3. 美式足球

1. 所有全日制市场，包括实时投注，将以包括加时赛在内的最终结果结算（除非本规则另有规定）。
2. 如果比赛没有在预定的开始日期开始，则所有投注均无效（除非另有说明）。
3. 如果比赛开始，但在预定开始时间的十二小时内被暂停或放弃，则如果在比赛的五十五（55）分钟内完成了全日制投注，则该投注仍然有效。如果相关理事机构宣布正式结果，则投注也将视为有效。否则，除非在无条件确定的市场上进行投注，否则暂停或放弃比赛的投注将无效。
4. 上半年的结果是第一季度和第二季度的总和。下半场的结果是第三和第四季度的总和，包括可能进行的加时赛。
5. 第四季度的结果不包括可能进行的加时赛。
6. 如果一场比赛被暂停或放弃，则未完成的半数或四分之一投注将被视为无效。如果指定的半数或四分之一数完成，则投注将有效。
7. 分数将针对美式足球实时投注进行更新，实时交易中显示的市场指的是下注时显示的分数。
8. 哪个得分第一分的市场取决于得分第一分的团队。如果在获得第一分后比赛被暂停或放弃，则投注仍然有效。
9. 哪支球队能获得最后积分市场取决于比赛得分（包括加时赛）的球队得分。如果一场比赛被暂停或放弃，则所有投注均无效。
10. NCAA比赛的主场/客场仅提供参考。
11. 对于比赛中的现场投注，对于公司单方面绝对决定采取的行动，在可能影响一个团队或球员的得分，成绩，表现的情况下，视为危险；或保证改变赔率/价格或市场或下注信息（以下简称“下注”），公司保留中止接受下注的权利，并可以在下注后接受或拒绝下注。游戏中的所有其他动作均被视为安全玩法，并且投注仍将继续被接受。

10.4. 棒球

1. 投手名称严格仅供参考。无论起始投手如何，所有棒球投注仍将视为有效。
2. 所有全日制市场，包括现场投注，将根据最终结果（包括额外的局）进行结算（除非本规则另有规定）。在日本棒球比赛中，可以宣布平局，在这种情况下，强行投注将被退还。
3. 如果游戏未在预定的开始日期开始，则所有投注均无效（除非另有说明）。

4. 为了使棒球投注有效，游戏必须进行9（九）局（如果主队领先则为8.5局）。如果游戏在第二天被暂停并完成，则所有投注（无条件确定的投注除外）将被视为无效。
5. 如果一场比赛被暂停或在额外局中进行，则得分将在最后一局完整局后确定，除非主队得分等于或领先于局下半部，在这种情况下，得分将在比赛结束时确定。游戏被称为。
6. 前五局比赛将在五局结束时结算。如果由于任何原因未能完成五局，则所有投注均视为无效。
7. 分数将针对棒球实时投注进行更新，实时交易中显示的市场是指下注时显示的分数。
8. 如果一支球队在对方球队至少击打了七局之后领先十次或以上，或者如果一支球队在对手球队至少击打了五局之后领先了十五次以上，世界棒球经典赛就可能提前结束。局。如果发生这种情况，那么所有投注将被视为有效。
9. 国际棒球比赛（例如，奥运会比赛）可能会提前结束，并且要使投注有效，必须完成6.5局。
10. 对于比赛中的现场投注，对于公司单方面绝对决定采取的行动，在可能影响一个团队或球员的得分，成绩，表现的情况下，视为危险；或保证改变赔率/价格或市场或下注信息（以下简称“下注”），公司保留中止接受下注的权利，并可以在下注后接受或拒绝下注。游戏中的所有其他动作均被视为安全玩法，并且投注仍将继续被接受。

10.5. 冰上曲棍球

1. 全日制市场可作为“仅限常规时间”或“包括加班和点球大战”或两者兼而有之。客户应始终参考市场名称。对于由点球大战决定的比赛，获胜团队将在进球数中增加一个进球，以确定最终结果。
2. 如果比赛没有在预定的开始日期开始，则所有投注均无效（除非另有说明）。
3. 如果比赛开始，但在预定开始时间的十二小时内被暂停或放弃，则如果在比赛的五十五（55）分钟内完成了全日制投注，则该投注仍然有效。如果相关理事机构宣布正式结果，则投注也将视为有效。否则，除非在无条件确定的市场上进行投注，否则暂停或放弃比赛的投注将无效。
4. 对于期间投注，必须完成一个期间才能将其视为有效。
5. 第三节成绩不包括任何加时赛或枪战。
6. 冰球实时投注是在正常时间（三个周期）结束时结算的。加班和枪战的结果不计算在内。
7. 冰球实时投注的分数将更新，实时交易中显示的市场指的是下注时显示的分数。
8. 对于比赛中的现场投注，对于公司单方面绝对决定采取的行动，在可能影响一个团队或球员的得分，成绩，表现的情况下，视为危险；或保证改变赔率/价格或市场或下注信息（以下简称“下注”），公司保留中止接受下注的权利，并可以在下注后接受或拒绝下注。游戏中的所有其他动作均被视为安全玩法，并且投注将继续被视为接受。

10.6. 网球

1. Moneyline市场是指比赛或指定组合的赢家。盘口市场是基于比赛还是盘局（请参考市场名称）；基于游戏的大/小和奇/偶市场（除非另有说明）。
2. 如果玩家未开始比赛或比赛，则该玩家的所有投注均无效。
3. 如果一名球员（或配对）退役或在比赛中被取消资格，则所有投注均无效，但无条件确定的盘口除外。
4. 如果比赛被推迟或暂停，那么如果比赛结束，所有投注仍视为有效。
5. 无论场地或球场表面如何变化（包括将比赛从室外场地移到室内场地，反之亦然），所有投注仍将视为有效。

6. 如果赢得比赛所需的预定盘数与最初预定的盘数有所不同，则所有投注均将作废，但无条件确定的投注除外。
 7. 第一局优胜者（第二，第三局优胜者等）是指指定局的结果。如果指定的投注没有完成，所有投注将被视为无效。
 8. 网球现场投注根据比赛（或指定盘）的结果进行结算。网球实时投注的分数不会更新。
 9. 大多数A级（双故障）市场都是根据官方比赛统计数据结算的。如果球员应在比赛结束前退赛或被取消比赛资格，则所有投注均无效。
 10. 根据官方比赛统计数据确定第一鸽王（双故障）市场。如果已经决定了第一张王牌（双重过失等）市场，那么即使由于退赛或失格而未能完成比赛，所有投注仍将视为有效。如果在退役/取消比赛资格时没有王牌（双重过失等），则所有投注将被视为无效。
 11. 游戏赢家市场是指特定游戏的赢家，例如盘数1游戏1；Set 1 Game 2等。如果一组进入抢七局，则市场将被指定为Set 1 TB；设置2 TB等。如果在不完整的比赛中退出或取消比赛资格，则所有投注均被视为无效。如果裁判通过授予“点球游戏”完成游戏，则该游戏的所有投注都将被视为无效（尽管如果游戏被“点球”完成，则所有投注仍有效）。如果游戏暂停，则在游戏结束后，所有投注仍视为有效。
 12. 比赛正确比分市场是指比赛中每位球员赢得的确切比赛数量。如果一场比赛没有完成，那么所有投注将无效。如果赢得一场比赛所需的预定盘数改变，则所有投注均作废。
 13. X组正确分数市场是指特定组中每个玩家赢得的确切比赛数量。如果一组未完成，则所有投注均作废。如果更改赢得一组比赛所需的预定游戏数，则所有投注均无效。
- 10.7. 羽毛球
1. Moneyline市场是指比赛或指定组合的赢家。盘口市场是基于集合或积分（请参考市场名称）；基于点的上/下和奇/偶市场（除非另有说明）。
 2. 如果玩家未开始比赛或比赛，则该玩家的所有投注均无效。
 3. 如果一名球员（或配对）退役或在比赛中被取消资格，则所有投注均无效，但无条件确定的盘口除外。
 4. 如果比赛被推迟或暂停，那么如果比赛在十二小时到期之前恢复，则所有投注仍视为有效。
 5. 第一局优胜者（第二，第三局优胜者等）是指指定局的结果。如果指定的投注没有完成，所有投注将被视为无效。
 6. 羽毛球实时投注根据比赛结果（或指定的盘数）进行结算。羽毛球实时投注的分数不会更新。
- 10.8. 乒乓球
1. Moneyline市场是指比赛或指定组合的赢家。盘口市场是基于集合或积分（请参考市场名称）；基于点的上/下和奇/偶市场（除非另有说明）。
 2. 如果玩家未开始比赛或比赛，则该玩家的所有投注均无效。
 3. 如果一名球员（或配对）退役或在比赛中被取消资格，则所有投注均无效，但无条件确定的盘口除外。
 4. 如果比赛被推迟或暂停，那么如果比赛在十二小时到期之前恢复，则所有投注仍视为有效。
 5. 第一局优胜者（第二，第三局优胜者等）是指指定局的结果。如果指定的投注没有完成，所有投注将被视为无效。
 6. 乒乓球现场投注根据比赛结果（或指定的盘数）进行结算。乒乓球现场投注的分数不会更新。
- 10.9. 排球和沙滩排球

1. Moneyline市场是指比赛或指定组合的赢家。 盘口市场是基于集合或积分（请参考市场名称）；基于点的上/下和奇/偶市场（除非另有说明）。
2. 如果一个团队没有开始比赛或比赛，则该团队的所有投注均无效。
3. 如果一支球队退役或在比赛中被取消资格，则所有投注均无效，除非是无条件确定的市场投注。
4. 如果比赛被推迟或暂停，那么如果比赛在十二小时到期之前恢复，则所有投注仍视为有效。
5. 第一局优胜者（第二，第三局优胜者等）是指指定局的结果。 如果指定的投注没有完成，所有投注将被视为无效。
6. 排球实时投注以比赛（或指定盘）的结果为准。 排球实时投注的分数不会更新。

10.10. 曲棍球

1. 所有全日制市场，包括现场投注，将在正常时间结束时以最终结果结算。加时赛，黄金进球和点球大战不计入全日制市场。（可能会提供加时赛（ET）和点球大战（PEN）的特定市场。）
2. 如果比赛被推迟，暂停或放弃，并且在预定开始时间的十二小时内未恢复比赛，则所有投注均视为无效，除非是无条件确定的投注。如果相关理事机构宣布正式结果，则投注也将视为有效。
3. 上半年市场是指上半年的结果。如果指定的一半没有完成，所有投注将被视为无效。
4. 曲棍球现场投注根据比赛结果在正常时间结束时结算。
5. 曲棍球实时投注的分数将被更新，实时交易中显示的市场指的是下注时显示的分数。
6. 对于比赛中的现场投注，对于公司单方面绝对决定采取的行动，在可能影响一个团队或球员的得分，成绩，表现的情况下，视为危险；或保证改变赔率/价格或市场或下注信息（以下简称“下注”），公司保留中止接受下注的权利，并可以在下注后接受或拒绝下注。游戏中的所有其他动作均被视为安全玩法，并且投注仍将继续被接受。

10.11. 斯诺克与台球

1. Moneyline和让分盘市场是比赛的获胜者。上方/下方和奇数/偶数市场基于帧数/机架数（除非另有说明）。
2. 如果玩家未开始比赛或比赛，则该玩家的所有投注均无效。
3. 如果比赛开始但尚未结束，则所有投注均视为无效，但无条件确定的投注除外。
4. 斯诺克和台球实时下注根据比赛结果（或指定的帧/架子）进行结算。斯诺克和台球实时投注的分数不会更新
5. 对于单个框架市场，上/下和奇/偶市场是指该框架中得分的总数。
6. 哪个玩家会抢红？市场是指球员在比赛或特定框架内先下注第一个合法的红球，即在不犯规的情况下先下注红色。（如果重新打架，则所有投注在原架上仍然有效。）
7. 哪位选手比赛获得30分？市场指的是在指定框架内第一个获得30分的玩家。（如果重新打架，则所有投注在原架上仍然有效。）
8. 最高破发市场是指一个或多个球员在指定框架，比赛或锦标赛中在“破发”中获得的积分数量。
9. 世纪市场总数指的是在特定比赛或锦标赛中获得100分或更多的“破门”次数。

10.12. 高尔夫球

1. 所有高尔夫投注均根据官方比赛结果结算。
2. 如果玩家未开始比赛或特定回合，则该玩家的所有投注均无效。如果高尔夫球手在锦标赛或指定回合中退役或被取消比赛资格，则所有投注都将丢失。

3. 如果比赛或指定回合被延迟或暂停，则所有投注将在预定结束时间后的48小时内保持有效。
 4. 冠军（比赛冠军）
 - a. “任何其他选手”或“球场”是指未在直接市场上列出的所有高尔夫球手。
 - b. 彻底的市场由锦标赛获胜者决定，并考虑到附加赛的结果。
 - c. 如果官员缩短了比赛时间（即未完成预定的洞数），则在宣布正式获胜者的情况下，所有投注仍然有效。但是，如果下注后没有任何进一步的游戏，则该投注将作废。如果未宣布任何官方获胜者，则所有投注均视为无效。
 5. 比赛对决
 - a. 锦标赛对决是指锦标赛中得分最低的高尔夫球手（通常为72洞）。如果打的洞数比预定的减少了，那么如果宣布了正式的比赛结果，则投注仍然有效。
 - b. 两位高尔夫球手都必须开球才能使投注生效。完成最多洞（不包括附加赛）的高尔夫球手将成为赢家。如果高尔夫球手完成相同数量的球洞（同样不包括附加赛），则得分最低的球员为获胜者。
 - c. 如果高尔夫球手在开球后退出比赛或被取消比赛资格，则另一名选手被视为获胜者。但是，如果一名球员在另一名球员已经错过晋级后退出或丧失资格，则打洞最多的高尔夫球手仍被宣布为获胜者。
 - d. 如果两名高尔夫球手在同一回合中退出比赛或被取消比赛资格，则所有投注将无效，而与每位球员完成多少洞无关。
 6. 一轮对决
 - a. 回合比赛是指在指定的18个洞中得分最低的高尔夫球手。不包括附加赛。
 - b. 两位高尔夫球手都必须开球才能使投注生效。如果高尔夫球手在开球后退出比赛或被取消比赛资格，则另一名选手被视为获胜者。但是，如果丧失资格的球员已经开始下一轮比赛，那么原始比分仍然有效。
 7. 四舍五入
 - a. 上/下回合市场是指高尔夫球手在指定的18个洞内得分。不包括附加赛。
 - b. 高尔夫球手必须开球才能使投注生效。如果高尔夫球手未能完成指定的18个洞，则所有投注均视为无效。
 8. 单个孔上方/下方
 - a. 单个洞上/下市场是指高尔夫球手（或多个高尔夫球手）在指定回合的特定单个洞上得分。
 - b. 如果一个或多个高尔夫球员未完成此洞，则所有投注均作废。
- 10.13. 汽车运动
1. 汽车运动包括但不限于一级方程式，Moto GP和A1GP。
 2. 领奖台位置将被视为官方成绩，无论随后是否取消比赛资格或修改比赛结果。如果没有登上领奖台，则结果是比赛结束后有关理事机构宣布的结果。合格市场是基于资格结束后理事机构宣布的最终合格职位。
 3. 如果更改了预定的比赛地点，则所有投注均视为无效。
 4. 如果比赛被推迟，那么如果在四十八小时到期之前开始比赛，则所有投注仍被视为有效，否则所有投注将被视为无效。如果比赛开始但尚未结束，则在宣布正式比赛结果的情况下，所有投注将仍然有效。如果未宣布官方结果，则所有投注均无效。
 5. 当发出开始预热圈的信号时，就认为赛车已经开始。如果竞争对手还没有准备好从网格（或维修区）开始比赛，那么该赛车手的投注将无效。如果参赛者未能开始正式排位赛，则该选手的杆位投注将被视为无效。
 6. 在面对面市场中，两个参赛者都必须开始比赛（或正式排位赛），然后投注才有效。排名较高的赛车手将被宣布为获胜者。如果两位选手都未能完成比赛，则完成最多圈数的竞争对手将被视为获胜者。如果两个车手都记录了相同的圈数，那么除非宣布正式的终点位置，否则所有投注都将无效。

7. 最快的单圈市场取决于比赛中单圈时间最快的赛车手或车队。
8. 分类整理器市场的数量取决于管理机构宣布的官方结果。
9. 汽车运动现场投注以指定比赛的官方结果为准。
10. 奇/偶市场基于管理机构宣布的最终最终头寸。例如，如果驾驶员A在第一位置完成，则结果为奇数；如果驾驶员B在第二位置完成，则结果为偶数，依此类推。如果未对驾驶员进行官方分类，则赌注将被视为无效并予以退款。
11. 保证金市场取决于理事机构宣布的选定驱动因素之间的时间差（以秒为单位）。大于表示时间差将大于障碍，而小于表示时间差将小于提供的障碍。如果时间差与让分盘完全相同，则投注将被视为无效并予以退款。

10.14. 手球

1. 所有全日制市场，包括现场投注，将在正常时间结束时以最终结果结算。加时赛和点球大战不计入全日制市场。
2. 如果比赛被推迟，暂停或放弃，并且在预定开始时间的十二小时内未恢复比赛，则所有投注均视为无效，除非是无条件确定的投注。如果相关理事机构宣布正式结果，则投注也将视为有效。
3. 手球实时投注将在正常时间结束时根据比赛结果进行结算。
4. 对于手球实时投注，该分数不会更新。

10.15. 水球

1. 所有全日制市场（包括实时投注）将在正常时间（四个季度）结束时以最终结果结算。加时赛和枪战不计入全日制市场。
2. 如果比赛被推迟，暂停或放弃，并且在预定开始时间的十二小时内未恢复比赛，则所有投注均视为无效，除非是无条件确定的投注。如果相关理事机构宣布正式结果，则投注也将视为有效。
3. 上半年市场是指第一和第二季度的结果。如果指定的一半没有完成，所有投注将被视为无效。
4. 在正常时间结束时，水球现场投注将根据比赛结果进行结算。
5. 水球实时投注的分数不会更新。

10.16. 拳击

1. 如果比赛在原开始日期的十四天内发生，则推迟比赛的投注仍将视为有效。
2. 对于强积金市场（其中没有提供平局选项的投注），如果比赛结果是平局，则所有投注均作废。如果提供平局赔率作为第三个下注选项，而比赛以平局结束，则将以赢家的方式支付对平局选项的下注，而两名拳击手的下注将丢失。
3. 在第一轮开始时响起钟声，则认为战斗已经开始。如果一个或两个拳击手未能开始战斗，那么所有赌注将作废。如果拳击手在开局开始时未按铃，或在两轮之间被取消资格，则认为对手在上一轮中获胜。
4. 比赛结束后，所有赌注将根据赛场上的官方决定进行结算。随后的结果更改将不会用于投注目的。
5. 淘汰赛（KO）获胜还包括技术性淘汰赛（TKO）或取消资格获胜（DSQ）。积分决策包括技术决策（TD），平局包括技术决策。
6. 上下注是指比赛中进行的回合数，例如低于9.5表示战斗在第9轮的1分30秒之前结束；而9.5分以上则表示比赛在第9轮比赛经过1分30秒（包括得分决定）后结束。
7. UFC
8. UFC规则也适用于其他混合武术（MMA）组织推动的战斗。
9. 如果比赛在原开始日期的十四天内发生，则推迟比赛的投注仍将视为有效。
10. 如果一场比赛以平局结束，则所有投注均无效。

10.17. 飞镖

1. Moneyline和市场是比赛的获胜者。盘口和盘口/盘底盘是基于套数（除非另有说明）。

2. 如果比赛被推迟，但未在预定开始时间的十二小时内开始，则所有投注均视为无效。
3. 如果玩家未开始比赛或比赛，则该玩家的所有投注均无效。
4. 如果一场比赛开始但尚未结束，则所有投注将被视为无效。
5. 飞镖直播投注基于比赛结果进行结算。飞镖直播的分数不会更新。
6. “180s”市场是指一场比赛中最多可抛出“180s”的数量。

10.18. 蟋蟀

1. 对于限注（包括ODI和Twenty20）比赛，所有投注将根据比赛规则以官方成绩结算。但是，如果结果由超级赔率，下注，抛硬币等决定，那么比赛获胜者市场上的所有投注将被视为无效。
2. 如果官方结果为“无结果”，或比赛规则未宣布获胜者，则比赛获胜者市场上的所有投注均无效。如果无条件确定结果，其他市场的结果可能仍然有效。
3. 如果比赛被推迟或暂停，则在48小时内恢复比赛后，所有投注均视为有效。
4. 测试竞赛市场将以1X2格式提供。1指首先被命名的团队（通常是主队）；X是指导致平局的游戏；2是指第二名的球队（通常是客队）。如果测试比赛以“并列”（不同于“平局”）结束，则所有比赛投注均被视为无效。如果比赛因外界干扰而中止，则所有投注都将被宣布为无效。
5. 多数跑步市场是指在比赛或特定局中得分最多的选手。两名球员必须处于击球折痕中，至少有一个球才能使投注生效。
6. 大多数Wickets市场是指在比赛或特定局中采用最多Wickets的球员。两名球员都必须至少投下一个球才能有效。
7. 大多数“六分之一”市场是指在比赛或特定局中得分最高的六分之一的球队。如果宣布官方结果，则投注将有效。如果“无结果”是官方比赛结果，那么此市场上的所有投注均无效。
8. 下一个淘汰赛市场是指在比赛或特定局中首先淘汰哪个球员。如果一位玩家退休，则投注将被视为无效。如果双方都没有被解雇，则所有投注均视为无效。
9. 总跑分市场是指球员或球队在比赛或特定局中得分的总数。球员必须处于击球折痕中，至少有一个球才有效。对于Innings Total Run市场，ODI比赛必须完成最少20张，而20场比赛必须完成最少5张，否则投注将被视为无效，除非局数已经完成。
10. 总跑步次数市场是指团队在特定结束时间内得分的总次数。必须完成加注或下局，投注才被视为有效。
11. 解雇市场的方法是指将击球手解雇的方式。如果玩家没有被解雇，那么所有投注将被视为无效。
12. 最高开放合伙制市场是指哪个团队的开放合伙制得分最高。如果球员因受伤退役或在被解雇之前因其他原因被替换，则合伙关系将继续进行，直到检票口倒下或局限结束为止。
13. “第一小门总计奔跑”市场是指在第一小门下降或局局结束之前球队得分的奔跑次数。

10.19. 橄榄球联盟

1. 所有全日制市场（包括实时投注）将在正常时间（80分钟）结束时以最终结果结算。加班时间不适用于全日制市场。七人制橄榄球市场将在正常时间（通常为14或20分钟）结束时结算。加时赛不计入全日制橄榄球七人榄球赛市场。
2. 如果比赛被推迟，暂停或放弃，并且在预定开始时间的十二小时内未恢复比赛，则所有投注均视为无效，除非是无条件确定的投注。如果相关理事机构宣布正式结果，则投注也将视为有效。
3. 上半年市场仅指上半年的结果。如果指定的一半没有完成，所有投注将被视为无效。
4. 橄榄球联盟现场投注是在正常时间结束时根据比赛结果结算的。

5. 分数将针对橄榄球联盟的实时下注进行更新，实时交易中显示的市场是指下注时显示的得分。
6. 对于比赛中的现场投注，对于公司单方面绝对决定采取的行动，在可能影响一个团队或球员的得分，成绩，表现的情况下，视为危险；或保证改变赔率/价格或市场或下注信息（以下简称“下注”），公司保留中止接受下注的权利，并可以在下注后接受或拒绝下注。游戏中的所有其他动作均被视为安全玩法，并且投注仍将继续被接受。

10.20. 橄榄球联盟

1. 所有全日制市场，包括现场投注，将在比赛结束时根据最终结果进行结算，包括可能进行的加时赛。
2. 如果比赛被推迟，暂停或放弃，并且在预定开始时间的十二小时内未恢复比赛，则所有投注均视为无效，除非是无条件确定的投注。如果相关理事机构宣布正式结果，则投注也将视为有效。
3. 上半年市场仅指上半年的结果。如果指定的一半没有完成，所有投注将被视为无效。
4. 橄榄球联赛现场投注以比赛结果为准，包括可能进行的加时赛。
5. 分数将针对橄榄球联赛的实时下注进行更新，实时交易中显示的市场是指下注时显示的得分。
6. 对于比赛中的现场投注，对于公司单方面绝对决定采取的行动，在可能影响一个团队或球员的得分，成绩，表现的情况下，视为危险；或保证改变赔率/价格或市场或下注信息（以下简称“下注”），公司保留中止接受下注的权利，并可以在下注后接受或拒绝下注。游戏中的所有其他动作均被视为安全玩法，并且投注仍将继续被接受。

10.21. 竞技

1. 冠军赛（赢得金牌）是指每项田径比赛的获胜者。
2. Moneyline市场是指在事件中（或指定的发热量）中处于最佳位置的竞争对手。如果只有一名运动员进入比赛的决赛，那么该竞争对手的下注即为赢钱。如果两位运动员都未能进入决赛，则在排位赛中获得更好成绩的选手将被宣布为获胜者。
3. 领奖台位置将是所有投注的官方结果。任何随后的取消资格或修改结果将不被视为投注目的。
4. 如果赛事被推迟，暂停或放弃，并且在预定开始时间的十二小时内未恢复，则所有投注均视为无效。
5. 如果运动员未能开始比赛，则所有投注均无效。如果运动员已参加了记录正式成绩或分类（包括DSQ（不合格）但不包括DNS（未开始））所必需的程度的比赛，则视为运动员开始了比赛。

10.22. 游泳的

1. 冠军（赢得金牌）市场是每次游泳比赛的赢家。
2. Moneyline市场是指在事件中（或指定的发热量）中处于最佳位置的竞争对手。如果只有一名游泳者进入比赛的决赛，那么该选手的投注即为下注。如果两名游泳选手都未能进入决赛，则在排位赛中获得更好成绩的选手将被宣布为获胜者。
3. 领奖台位置将是所有投注的官方结果。任何随后的取消资格或修改结果将不被视为投注目的。
4. 如果赛事被推迟，暂停或放弃，并且在预定开始时间的十二小时内未恢复，则所有投注均视为无效。
5. 如果游泳者未能开始比赛，则所有投注均无效。

10.23. 沙滩足球

1. 所有全日制市场，包括现场投注，将在正常时间结束时以最终结果结算。正常时间通常包括三个时段，每个时段十二分钟。加时赛，黄金进球和点球大战不计入全日制市场。（可能会提供加时赛（ET）和点球大战（PEN）的特定市场。）
2. 如果比赛被推迟，暂停或放弃，并且在预定开始时间的十二小时内未恢复比赛，则所有投注均视为无效，除非是无条件确定的投注。如果相关理事机构宣布正式结果，则投注也将视为有效。
3. 第一（第二，第三）期间市场仅指指定期间的结果。如果指定期间未完成，所有投注将被视为无效。
4. 在正常时间结束时，沙滩足球实时投注将根据比赛结果进行结算。
5. 分数将针对“沙滩足球”实时投注进行更新，实时交易中显示的市场是指下注时显示的分数。
6. 对于比赛中的现场投注，对于公司单方面绝对决定采取的行动，在可能影响一个团队或球员的得分，成绩，表现的情况下，视为危险；或保证改变赔率/价格或市场或下注信息（以下简称“下注”），公司保留中止接受下注的权利，并可以在下注后接受或拒绝下注。游戏中的所有其他动作均被视为安全玩法，并且投注仍将继续被接受。

10.24. 壁球

1. Moneyline市场是指比赛或指定比赛的获胜者。盘口市场是基于游戏还是积分（请参考市场名称）；基于点的上/下和奇/偶市场（除非另有说明）。
2. 如果玩家未开始比赛或比赛，则该玩家的所有投注均无效。
3. 如果一名球员（或配对）退役或在比赛中被取消资格，则所有投注均无效，但无条件确定的盘口除外。
4. 如果比赛被推迟或暂停，那么如果比赛在十二小时到期之前恢复，则所有投注仍视为有效。
5. 第一游戏获胜者（第二，第三游戏获胜者等）是指指定游戏的结果。如果未完成指定游戏，则所有投注均视为无效。
6. 壁球实时下注根据比赛（或指定比赛）的结果进行结算。壁球实时投注的分数不会更新。

10.25. 冬季奥运会规章制度

1. 一般
 - a. 所有市场将根据国际奥委会宣布的官方结果进行结算。
 - b. 原始的奖牌仪式将是所有投注均已结算的正式结果。任何随后的取消资格或修改结果将不被视为投注目的。
 - c. 如果比赛或赛事在奥运会正式期间内完成，则不论实际开始时间如何，所有投注均视为有效。如果比赛或赛事未完成，且未给出官方结果，则所有投注均将被视为无效并予以退款。
 - d. 在赛事实际开始后任何被错误接受的投注（即时投注除外）将被视为无效并予以退款。
 - e. 如果团队或竞争对手未开始比赛，则所有对该选择项下的赌注（包括直接（赢得金牌）市场）都将被视为无效并予以退款。如果在钱线（头对头）市场中的某个指定球队或竞争对手没有开始比赛，那么该市场上的所有赌注将被视为无效，并将予以退款。
 - f. 如果在完全（赢得金牌）市场上出现死热，那么，一半的赌注将以全部赔率应用于选择，而另一半的赌注将丢失。如果在Money Line（头对头）市场出现死热，则结果将是平局，并且将退还对两个竞争对手的押注。
2. 奥运奖牌
 - a. 市场将以个人或国家在奥运会上获得的奖牌数量为准。
 - b. 这些市场将仅指金牌或总奖牌（金，银和铜牌的总和）。

- c. 奥运会结束后，国际奥委会将发布官方奖牌表，以结算所有市场。随后对奖牌表的任何更改将不被视为用于投注目的。

3. Moneyline (头对头)

- a. 哪个竞争对手或球队将赢得比赛或在比赛中排名更高？
 - i. 最终排名由在比赛中取得最大进步的选手决定。如果两个竞争者在同一阶段被淘汰，则官方排名较高的竞争者被宣布为获胜者。如果两个竞争者在同一阶段被淘汰，但没有一个竞争者获得官方排名，则赌注将被视为无效。

4. 冰球

- a. 奥林匹克冰球将遵循上述普通冰球规则 (3.5.)。
- b. 规则3.5.3除外，该规则将由以下内容代替-如果比赛在奥运会的正式时期内完成，则不论实际开始时间如何，所有投注均视为有效。如果国际奥委会宣布了官方结果，则投注也将被视为有效。如果一场比赛没有完成，也没有给出官方结果，那么所有投注将被视为无效并予以退款。
- c. 可能会提供其他市场 (例如，包括加时赛或枪战冠军)，并且这些市场的条款将在标题中明确说明。

*注意：在小组赛的初赛期间不会加班，因此可以平局。

10.26. 无挡板篮球

- 1. 所有全日制市场，包括现场投注，将以包括加时赛在内的最终结果结算 (除非另有说明)。
- 2. 如果比赛没有在预定的开始日期开始，则所有投注均无效 (除非另有说明)。如果一场比赛被暂停或放弃，则所有投注都将被视为无效，除非是无条件确定的。
- 3. 上半年的结果是第一季度和第二季度的总和。下半场结果是第三季度和第四季度的总和，包括可能进行的所有加时赛。第四季度结果不包括任何可能进行的加时赛。
- 4. 如果一场比赛被暂停或放弃，则未完成的半数或四分之一投注将被视为无效。如果指定的半数或四分之一数完成，则投注将有效。
- 5. 对于投篮实时下注不会更新分数，在实时交易中显示的让分指的是比赛开始时的分数，即0-0。显示的时间和分数仅供参考。

10.27. 奥运会

- 1. 一般
 - a. 所有市场将根据国际奥委会宣布的官方结果进行结算。
 - b. 原始的奖牌仪式将是所有投注均已结算的正式结果。任何随后的取消资格或修改结果将不被视为投注目的。
 - c. 如果比赛或赛事在奥运会正式期间内完成，则所有投注均视为有效，无论实际开始时间如何 (足球除外)。如果比赛或赛事未完成，且未给出官方结果，则所有投注均将被视为无效并予以退款。
 - d. 在赛事实际开始后任何被错误接受的投注 (即时投注除外) 将被视为无效并予以退款。
 - e. 如果团队或竞争对手未开始比赛，则所有对该选择项下的赌注 (包括直接 (赢得金牌) 市场) 都将被视为无效并予以退款。如果在钱线 (头对头) 市场中的某个指定球队或竞争对手没有开始比赛，那么该市场上的所有赌注将被视为无效，并将予以退款。
 - f. 如果在完全 (赢得金牌) 市场上出现死热，那么，一半的赌注将以全部赔率应用于选择，而另一半的赌注将丢失。如果在Money Line (头对头) 市场出现死热，则结果将是平局，并且将退还对两个竞争对手的押注。
- 2. 奥运奖牌
 - a. 将针对个人或国家在2012年奥运会上获得的奖牌数量提供市场。
 - b. 这些市场将仅指金牌或总奖牌 (金，银和铜牌的总和)。

- c. 奥运会结束后，国际奥委会将发布官方奖牌表，以结算所有市场。随后对奖牌表的任何更改将不被视为用于投注目的。

3. Moneyline (头对头)

- a. 哪个竞争对手或球队将赢得比赛或在比赛中排名更高？
- b. 最终排名由在比赛中取得最大进步的选手决定。如果两个竞争者在同一阶段被淘汰，则官方排名较高的竞争者被宣布为获胜者。如果两个竞争者在同一阶段被淘汰，但没有一个竞争者获得官方排名，则赌注将被视为无效。

10.28. 航海

1. 美洲杯 (包括路易威登杯)
2. 每次比赛后，所有市场均将使用官方网站宣布的官方结果进行结算。任何后续的取消资格或修改结果将不被视为投注目的。
3. 如果比赛被推迟或放弃，则在48小时内恢复比赛后，所有投注均视为有效。

10.29. 政治

1. 美国总统选举
 - a. 哪个政党将赢得2012年美国总统大选？候选名称仅供参考。如果共和党人和民主党人都没有赢得选举，那么所有赌注将作废并退还。

10.30. 自行车赛

1. 每次比赛后，所有市场均将使用官方网站宣布的官方结果进行结算。任何后续的取消资格或修改结果将不被视为投注目的。
2. 如果比赛被推迟或放弃，则在24小时到期后恢复比赛的所有投注均视为有效。
3. 在头对头市场中，两个赛车手都必须开始比赛才能使投注生效。排名较高的赛车手将被宣布为获胜者。如果两位选手均未完成比赛，则投注将被视为无效并予以退款。

10.31. 藤球

1. Moneyline市场是指比赛或指定组合的赢家。盘口市场是基于集合或积分 (请参考市场名称)；基于点的上/下和奇/偶市场 (除非另有说明)。
2. 如果一支球队退役或在比赛中被取消资格，则所有投注均无效，除非是无条件确定的市场投注。
3. 如果比赛被推迟或暂停，那么如果比赛在十二小时到期之前恢复，则所有投注仍视为有效。
4. 第一局优胜者 (第二，第三局优胜者等) 是指指定局的结果。如果指定的投注没有完成，所有投注将被视为无效。
5. Sepak Takraw即时投注的分数不会更新。

10.32. 英国/爱尔兰固定赔率相差无几

1. 如果比赛未在预定日期开始，则所有投注均无效。
2. 两匹马都必须开始比赛。如果一匹或两匹马被视为非奔跑者/抓马者，那么所有投注将被视为无效，并将予以退款。
3. 如果投注被错误接受，则在比赛开始后，该笔投注将被宣布作废并予以退款。
4. 在比赛中位置更好的那匹马将被宣布为获胜者。如果一匹马没有完成比赛，则另一匹马将被宣布为获胜者。
5. 如果两匹马都未能完成比赛，则所有投注均视为无效。
6. 如果宣布两匹马在对决中出现死火，那么所有投注将被退还。
7. 当宣布“称量”或“全部清除”并宣布正式结果时，将决定结果。
8. 术语“田间”是指除头对头的指定赛马以外的所有赛马。

10.33. 电子竞技

1. 比赛一旦开始，无论球队名称如何更改，所有球队参赛作品都将是连续的。如果球队更改了名称，则在比赛期间，所有门票对于新球队名称和旧球队名称均有效。如

果一个团队被另一个团队替换，拥有一个全新的花名册，其中每个球员都与原始团队的参赛作品不同，那么所有门票将被视为无效。

2. 摇钱树是指在比赛中击败另一个或获得更高排名的团队或个人竞争者。 Match Winner市场指的是地图数量。
3. 实时市场指的是比赛正式开始时间之后，但球员还未进入地图之前的时间。在起草阶段进行的所有实时下注均视为有效。游戏中市场是指草稿发生并且玩家已经生成地图并在会员站点上显示带有红色标题的时间。
4. 锦标赛获胜者是指电子竞技锦标赛决赛中的获胜团队或个人竞争对手。
5. 所有市场均将根据相关电子竞技协会或组织机构宣布的官方结果进行结算，该结果可能会在其官方网站上发布。任何后续的取消资格或更改结果将不被视为投注目的。
6. 如果对决被推迟，如果对决在原定排程的12小时内恢复，则所有投注仍视为有效。
7. 如果一场比赛已经开始，并且宣布了官方结果，则所有投注均视为有效，无论玩家无法参加比赛，玩家中断连接或电源中断。如果一场比赛没有开始或比赛开始，但由于任何原因被放弃或暂停，并且在正式开始时间的12小时内未宣布正式结果，则所有投注均无效，但在市场上进行的投注除外已无条件确定。
8. 对于实时投注，如果比赛重新开始，但球员保持相同的选秀（重新开始）；那么所有在进行中的投注将被退还，选秀期间的所有现场投注均有效。如果比赛重新开始，并且包括新选秀（重制）在内的整个比赛都进行了重新比赛，则所有现场投注和在场投注都将作废，但无条件确定的市场除外。
9. 如果回合/地图的数量与市场名称中指定的数量有所不同，则让分盘和大/小盘下注将被视为无效，而强弱盘下注仍将被视为有效。
10. 第一滴血是指先杀死对手的队伍。来自塔楼的杀戮，团队小兵，自杀，中立小兵或否认不算第一次血统。
11. 杀戮市场（Moneyline，让分盘，大/小/奇/偶）是指到比赛正式结束时，团队或个人竞争对手的杀戮次数。如果一支队伍在比赛结束前投降，则在投降电话被计入该市场后，所有该位置将被杀死。首先达到5个，10个，15个或20个杀人数的市场是指首先杀死指定数量的队伍。计分板显示，来自塔楼和团队小兵的杀戮记入官方总数。因否认，自杀和中立生物造成的死亡不计入官方总数。
12. 时长市场是指比赛结束时计分板上显示的总分钟数。对于Dota 2，第一次蠕变波之前的时间不会计入总数。
13. 第二或第三名Roshan /男爵/龙/暴君/霸主市场是指分别杀死指定的强大中立生物的队伍，其分别在第一，第二或第三名被杀死。
14. 客观市场是指塔楼/塔楼/军营/抑制剂。塔楼/塔楼/营房/抑制剂市场是指比赛正式结束时，团队或个人竞争对手制造的破坏目标的数量。第一，第二或第三座塔楼/炮塔/兵营/抑制剂市场是指分别摧毁第一，第二或第三目标的团队。对于抑制剂市场，每当抑制剂重新产生并销毁时，它都计入总数。如果一支球队在比赛结束前投降，则所有投降后的目标将被计入该市场。如果物镜因蠕变而损坏或被拒绝，则仍计入市场。
15. Dota 2营房巷指的是上，中，下每个巷道的远程营房和近战营房。第一，第二或第三营房巷指的是分别摧毁该第一，第二或第三巷道的远程营房和近战营房的队伍。所有其他客观市场规则均适用。
16. 回合赢家市场是指一轮或多回合的官方赢家。这适用于仅将地图分为不同回合的游戏。
17. 玩家杀戮市场指的是特定玩家在特定比赛，地图或回合中杀死的总数。
18. 反恐精英资金线，让分盘，大/小/奇/偶市场是指获胜的回合数，将根据包括加时赛在内的最终结果进行结算（除非另有说明）。

19. 反恐精英离合器获胜市场是指单个竞争对手是其团队中唯一活着的球员，而对手的团队中有一个以上活着的球员的情况。如果单个竞争对手在这种情况下继续赢得比赛，那么他的团队将被视为赢得了冠军。
20. 反恐精英炸弹厂（是/否）市场是指是否为该特定回合植入炸弹。如果是，炸弹必须在植物计时器完成的情况下被完全植入。炸弹被引爆或引爆不会影响市场的结果。如果在小组植入炸弹之前该回合完成，则认为市场没有结果。
21. 最终回合市场是指正常时间进行的最后回合。加班回合不算作最后一回合。

10.34. 泰拳

1. 战士的红色或蓝色仅供参考。无论战斗机的颜色如何变化，所有投注均视为有效。
2. 盘口市场是指胜利者。在让分盘市场上的所有投注将被取消，而这场比赛被宣布为平局。
3. 上下市场是指在战斗中完成的回合数。因此，如果一场比赛在第5轮结束，则完成的回合数为4。如果比赛是由法官决定的，则完成的回合数为5。
4. 如果一名或两名战士被裁判取消资格，则所有投注将被宣布为无效。
5. 如果比赛被推迟且未在原定开始时间的十二小时内开始，则所有投注均视为无效。
6. 在第一轮开始时响起钟声，则认为战斗已经开始。如果一个或两个战斗机未能启动战斗，则所有投注均无效。
7. 比赛结束后，所有赌注将根据赛场上的官方决定进行结算。随后的结果更改将不会用于投注目的。

10.35. 娱乐

1. 唱！中国-哪支球队/选手将在比赛中取得最大进步。
 - 两个球队/球员将配对进行投注选择，属于不同组的球队/球员也将配对进行投注选择。
 - 如果配对进行投注选择的两支球队/球员有资格进入下一阶段，那么两支球队/球员的所有投注将被转移到下一阶段。
 - 如果在同一阶段淘汰了两个团队/球员，则投注将视为平局。

10.36. 卡巴迪

1. 所有全日制市场，包括现场投注，将以最终结果结算，包括加时赛或“黄金突袭”。
2. Moneyline市场是指比赛的获胜者。盘口，盘口/盘口和奇/偶盘口取决于得分点数。
3. 如果比赛被推迟，暂停或放弃，并且在预定开始时间的十二小时内未恢复比赛，则所有投注均视为无效，除非是无条件确定的投注。如果相关理事机构宣布正式结果，则投注也将视为有效。
4. Kabaddi现场投注的分数不会更新。

10.37. 五人制足球

1. 所有全日制市场，包括现场投注，将在正常时间结束时以最终结果结算。加时赛，黄金进球和点球大战不计入全日制市场。（可能会提供加时赛（ET）和点球大战（PEN）的特定市场。）
2. 如果比赛被推迟，暂停或放弃，并且在预定开始时间的十二小时内未恢复比赛，则所有投注均视为无效，除非是无条件确定的投注。如果相关理事机构宣布正式结果，则投注也将视为有效。
3. 五人制足球即时下注的分数将更新，在实时交易中显示的市场指的是下注时显示的分数。
4. 对于比赛中的现场投注，对于公司单方面绝对决定采取的行动，在可能影响一个团队或球员的得分，成绩，表现的情况下，视为危险；或保证改变赔率/价格或市场或下注信息（以下简称“下注”），公司保留中止接受下注的权利，并可以在下注后接受或拒绝下注。游戏中的所有其他动作均被视为安全玩法，并且投注仍将继续被接受。

10.38. 博彩游戏规则与规定

1. 基本概念
 - a. 通过对从宾果游戏机中抽出的球数进行下注来玩此游戏。
 - b. 公司将提供随机抽奖的实时赔率。 您可以根据这种赔率，按照以下说明的各种投注类型下注。
2. 投注类型
 - a. 通常，数字游戏有两种类型的投注。
 - i. 赛前-玩家可以在游戏开始前下注，但是一旦游戏开始，就不允许下注。
 - ii. 跑步游戏-玩家可以在游戏开始后下注，并且每个抽出的球都有不同的赔率。
3. 投注类型
 - a. 赛前投注类型如下：
 - i. 超过/以下，第一个抽的球或最后一个抽的球
 - ii. 奇/偶，开出的第一个球或最后一个球
 - iii. 奇/偶（FT）（抽取三个球的总和）
 - iv. 战士，比较第二个球或第三个球
 - v. “最后抽出的球”定义为预定数目的宾果抽出的最后一个。如果出于任何原因未抽出最后一个球，则最后一个球的所有投注将被视为无效，并且最后一个球的所有投注将退还。
 - vi. 付款仅在完整游戏上进行。完整游戏是指在最后一个球被抽出之前没有遇到任何错误的游戏。如果遇到错误，本公司保留取消比赛并退款的权利。
 - b. 超过/以下，第一个抽的球或最后一个抽的球
 - i. 公司将提供第一个球或最后一个球被“超过”或“低于”的赔率。
 - ii. 1st / last以上- 38号至75号球被视为Over球。
 - iii. 倒数第一/倒数- 1号至37号球被视为底球。
 - iv. 示例：30号球是比赛中的最后一个球，因此，“下注”投注获胜。
 - v. 示例：30号球是比赛中的最后一个球，因此，“下注”投注获胜。
 - c. 奇/偶，开出的第一个球或最后一个球
 - i. 公司将提供第一个或最后一个被抽出的球数为“奇数”或“偶数”的赔率。
 - ii. 奇数-奇数编号的宾果球被视为奇数球。
 - iii. 偶数-偶数宾果球被视为偶数球。
 - iv. 示例：在比赛中，第30个球被吸引为第一个球，因此“偶数”投注获胜。
 - d. 奇/偶FT（三个球的总和）
 - i. 公司将提供三个赔率之和作为奇数或偶数的赔率。
 - ii. 奇数（FT）-抽出的三个球的总和是一个奇数。
 - iii. 偶数（FT）-抽出的三个球的总和为偶数。
 - iv. 示例：抽出编号为07、13和20的球，这些球的总和为40。40是偶数，因此“偶数（FT）”下注获胜。
 - v. 战士，比较第二个球或第三个球
 1. 该游戏需要画三个球。该游戏从抽出第一个球开始，然后通过比较抽出的第二个球和抽出的第三个球进行比赛，从而将抽出的最高号码的球视为获胜。
 2. 数字1是最低的数字，数字75是最高数字。
 3. 在开出第一个球之前，公司将为此赔率提供赔率。玩家可以在第一球抽出之前随时下注。示例：如果抽出的第二个球是数字45，抽出的第三个球是数字60，那么在第三个球上下注的玩家将赢得比赛。
4. 跑步游戏

- a. 有六 (6) 个下注类型可用于运行下注类型 :
 - i. 下一个奇数/偶数
 - ii. 下一个上/下
 - iii. 下一个高/低
 - iv. 战士
 - v. 下一个组合
 - vi. 数字轮
 - b. 下一个奇数/偶数
 - i. 抽出每个球后, 公司将提供下一个球是“奇数”还是“偶数”的赔率。 游戏开始后, 玩家可以随时下注。 在公司决定后, 当抽出一定数量的球时, 游戏结束。
 - c. 下一个上/下
 - i. 抽出每个球后, 公司将提供下一个球是“上”还是“下”的赔率。 游戏开始后, 玩家可以随时下注。
 - ii. 1到37号球被认为是“ Under”。
 - iii. 38至75号球被视为“结束”。
 - iv. 在公司决定后, 当抽出一定数量的球时, 游戏结束。
 - d. 下一个高/低
 - i. 抽出每个球后, 公司将为下一个抽出的球数更高或更低的赔率提供赔率。 游戏开始后, 玩家可以随时下注。 在公司决定后, 当抽出一定数量的球时, 游戏结束。
5. 战士, 比较第二个球或第三个球
- a. 该游戏需要画三个球。 该游戏从第一个球开始绘制, 然后比较第二个绘制的球和第三个绘制的球进行比赛。
 - i. 数字1是最低的数字, 数字75是最高数字。
 - ii. 在开出第一个球之前, 公司将为此赔率提供赔率。 玩家可以在第一球抽出之前随时下注。

示例: 如果抽出的第二个球是数字45, 抽出的第三个球是数字60, 那么在第三个球上下注的玩家将赢得比赛。
6. 下一个组合
- a. 抽出每个球后, 公司将提供下一个球是否大于37.5 /奇数, 小于37.5 /奇数, 大于37.5 /偶数和小于37.5 /偶数的赔率。 游戏开始后, 玩家可以随时下注。 在公司决定后, 当抽出一定数量的球时, 游戏结束。
- 例子1: 30号球被抽出, 因此“下一个低于37.5 /偶数”的投注获胜。
- 例子2: 抽出47号球, 因此“下一个超过37.5 /奇数”的赌注获胜。
7. 数字轮
- a. 该游戏是通过下注单个数字或一组数字来进行的。 公司将在开出第一个球之前提供赔率。 游戏开始后, 玩家可以随时下注。
 - b. 玩家还可以对一个以上的数字和一组以上的数字下注。
 - c. 玩家可以看到提供给每个球号码旁边的单个号码的赔率。
 - d. 玩家可以用几组数字下注 :
 - i. 五 (5) 个数字下注类型

这些是投注在水平排列成5个号码的小组中的赔率。 这些是一组数字, 标记为 : 组1-1 (从1-5编号), 组1-2 (从6-10的编号), 组1-3 (从11-15的编号), 组1-4 (从16-20的编号), 组1-5 (从21-25的数字), 1-6组 (从26-30的数字), 1-7组 (从31-35的数字), 1-8组 (从36-40的数字), 1-9组 (编号为41-45), 组1-10 (编号为46-50), 组1-11 (编号为51-55),

组1-12（编号为56-60），组1-13（编号 61-65），1-14组（66-70）和1-15组（71-75）。

ii. 十五（15）-数字下注类型

这些是根据布局在一行或一列中有15个数字的小组中投注的赔率。

1) 这些是连续显示的15位数字投注类型，标记为：

第2-1组（第1-15个数字），第2-2组（第16-30个数字），第2-3组（第31-45个数字），第2-4组（第46-60个数字）和第2-5（61-75之间的数字）。

2) 另外，这些是位于一栏中的15位数字下注类型，标记为：

第4-1组（编号1、6、11、16、21、26、31、36、41、46、51、56、61、66、71），第4-2组（编号2、7、12、17、22、27、32、37、42、47、52、57、62、67、72），第4-3组（数字3、8、13、18、23、28、33、38、43、48、53、58、63、68、73），4-4组（数字4、9、14、19、24、29、34、39、44、49、54、59、64、69、74）和组4-5（数字5、10、15、20、25、30、35、40、45、50、55、60、65、70、75）。

3) 二十五（25）-数字下注类型

这些是投注在25个数字上的赔率。这些是一组数字，标记为：

组3-1（从1-25的数字），组3-2（从26-50的数字）和组3-3（从51-75的数字）。

8. 附加规则

- a. 从宾果游戏机中抽出的球由自动扫描仪读取。公司针对扫描仪的准确性采取所有合理的步骤和预防措施。尽管采取了这些步骤和预防措施，您仍然接受游戏的本质，即其节奏非常快，并且依赖于自动扫描仪产生的快速结果。因此，在遥远的情况下，流视频上显示的球序号与自动扫描仪读取的球序号之间存在差异，本公司保留依靠自动扫描仪作为最终结果的权利。您接受公司的决定是最终决定，在这方面具有约束力。
- b. 所有跑步比赛应在抽出每个球后结算。
- c. 您承认，由公司自行决定，由于偶然事件，战争行为，公司拥有更改，取消，暂停，删除，修改或重新启动任何游戏，拒绝或取消任何投注的绝对权利。自然灾害，停电，人为错误或公司员工违反行业工作标准，软件故障和任何其他类似事件的过失或过失。本公司的决定为最终决定。

9. 投注计时器

- a. 下注计时器显示玩家可以下注的时间。下注计时器将在当前事件中以图形显示，下注计时器的持续时间将由公司自行决定。在下注计时器结束之前下的任何下注都将被接受并视为有效。投注计时器到期后，将不允许玩家下注。投注期结束后的投注将被视为无效或无效。
- b. 玩家承认，尽管公司尽最大努力确保下注计时器的准确性，但下注计时器仍可能会受到干扰，连接滞后和其他技术问题的影响。使用投注计时器进行的所有投注均由玩家自行承担风险，公司应最终决定是否接受此类投注。

10. 记分卡功能

- a. 号码游戏记分卡是实时流媒体中可用的功能，由记分卡按钮指定。数字游戏记分卡取代了实时流媒体中的游戏结果功能。
- b. 该数字游戏记分卡显示从机器抽出的每个球以及记分卡中每种投注类型的结果。为了获得最后一个球o / u, o / e和战士或FT o / e的结果，一旦绘制了第三个球，它就会显示。鼠标悬停时，每个“u”或“o”结果将显示为显示数字的组合结果，这些数字表示所绘制的球号和游戏，并以逗号分隔。

示例：“44,01234”的结果表示在游戏编号中抽取的球号“44”。“01234”。

此功能仅供玩家参考，以帮助他们根据之前的抽奖结果确定下一次抽奖的可能结果。

10.39. Happy 5

1. 快乐5的游戏是从20个编号的球（01至20）中随机抽取5个球。这5个数字的组合被分为几个变体和不同类型的投注类型。每种投注类型都有自己的支出计算和费率。
2. 投注类型
 - a. 投注类型如下：(A) 大/小；(B) 奇/偶；(C) 更奇/更偶；(D) 大奇数/小奇数/大偶数/小偶数；(F) 四个季节（春季/夏季/秋季/冬季）；
 - b. 结果基于现场直播室官方结果。正式结果的时间严格符合GMT-4。
 - c. 当长时间无法获得任何官方抽奖结果时，公司保留取消或取消受影响的抽奖的权利。
 - d. 当任何正式的抽奖结果在关闭投注系统之前公布时，公司保留取消和取消受影响的抽奖的权利。
3. 大/小
 - a. 公司将针对五（5）个“大”或“小”抽奖球的赔率提供赔率。
 - 大-五（5）个抽奖球的总和大于或等于53。
 - 小-五（5）个抽奖球的总和小于或等于52。

示例：抽出编号为5、8、12、17和20的球，并且这些球的数字之和为62。62大于或等于53，因此以“大”赌注获胜。
4. 奇/偶
 - a. 公司将提供五（5）个抽奖总和为“奇数”或“偶数”的赔率。
 - 奇数-五（5）个抽奖球的总和为奇数。
 - 偶数-五（5）个抽奖球的总和为偶数。

示例：抽出编号为1、3、5、9和11的球，并且这些球的数字之和为29。29是奇数，因此“ODD”下注获胜。
5. 更奇/更偶
 - a. 公司将提供五（5）个抽奖球的总和为“更多赔率”和“更多赔率”的赔率。
 - 更多奇数-五（5）个抽奖球中超过三（3）个是奇数。
 - 更大的偶数-五（5）个抽奖球中超过三（3）个是偶数。

示例：抽出编号为7、9、11、14和18的球，而7、9、11为奇数，因此“更多奇数”投注获胜。
6. 大奇数/小奇数/大偶数/小偶数
 - a. 公司将提供五（5）个总和为“大赔率”，“大赔率”，“小赔率”和“小赔率”的赔率。
 - 大赔率-5个抽奖球的总和大于或等于53，总和数的最后一位是奇数。
 - 小奇数-5个抽奖球的总和小于或等于52，总和数的最后一位是奇数。
 - 大偶数-5个抽奖球的总和大于或等于53，总和数的最后一位是偶数。
 - 小偶数-5个抽奖球的总和小于或等于52，总和数的最后一位是偶数。

示例：抽出编号为5、8、12、17和19的球，并且这些球的数字之和为61。61大于53并且还还是奇数，因此“大奇数”投注获胜。
7. 四个季节（春季/夏季/秋季/冬季）
 - a. 公司将提供五（5）个抽奖球的总和的赔率，分别是“春季”，“夏季”，“秋季”和“冬季”。
 - 春天-五（5）个抽球的总和为15-33。
 - 夏季-五（5）个抽奖球的总和在34-52之间。
 - 秋天-五（5）个抽奖球的总和在53-71之间。
 - 冬季-五（5）个抽奖球的总和在72-90之间。
 - b. 示例：抽出编号为4、7、12、15和19的球，这些球的总数为57。57落在53-71的范围内，因此“AUTUMN”下注获胜。

11. 虚拟体育规则

11.1. General

1. 虚拟体育游戏是计算机生成的随机数抽奖结果的演示，用于确定哪个团队赢得比赛或比赛，或者哪个竞争对手在比赛或事件中获得第一，第二，第三等。比赛，比赛或赛事的结果由经认可的测试公司独立测试的随机数发生器（RNG）控制。
2. 只要适用，在虚拟体育赛事上的投注都应遵循与在真实体育赛事上投注相同的规则。
3. 虚拟体育是广播游戏。所有投注相同比赛，种族或赛事的成员将获得相同的结果。
4. 如果发生计算机，电子或其他严重故障而导致比赛，比赛或赛事的出现中断，则受影响的比赛，比赛或赛事中的投注将作废并退还。
5. 即使比赛，比赛或赛事中的评论信息与虚拟体育视频流不同步，所有投注仍然有效。
6. 如果比赛，比赛或事件未开始或尚未完成且无法确定结果，则比赛，比赛或事件将作废。投注将根据本投注规则 and 规定退款。
7. 即使会员从网站注销，对未来比赛，比赛，赛事，星期或赛季的认可投注仍有效。

11.2. 虚拟足球

1. 虚拟足球意味着投注由随机数生成的足球比赛或赛事的结果。RNG使用每个小组的系统评分来决定比赛或赛事的结果。从国际标准到俱乐部标准，一共有五（5）组球队可供选择。两（2）支队伍将参加每场比赛。
 - 1) 1x2
 - 2) 正确分数
 - 3) 总进球数
 - 4) 双重机会
 - 5) 低于/超过2.5个进球数
 - 6) 亚洲障碍
2. 每次比赛或比赛在阳光充足的地方进行约六十（60）秒。将显示突出显示尝试进球的卷轴，每次都会导致进球，未击中或扑出。
3. 每场比赛或赛事都以介绍开始，介绍显示所有两（2）支球队的清单以及所提供投注类型的相应价格。
4. 比赛开始后，任何比赛或赛事的投注将不被接受。开球后错误接受的任何投注将作废并退还。
5. 比赛或赛事结束后，将出现比赛结果卡，显示得分线和每种投注类型的获胜结果。
6. 显示匹配或事件的结果后，将引入下一个匹配或事件。每次比赛或赛事的结果将在一段时间内显示在网站上。

11.3. 虚拟赛马

1. 虚拟赛马是指押注随机产生的赛马或赛事的结果。
2. 虚拟赛马有五（5）种投注类型：
 - 1) 赢
 - 2) 地点
 - 3) 胜利/地方
 - 4) 预测
 - 5) 三播
3. 在每次比赛或比赛中，马匹的数量可能会有所不同，在阳光明媚，沉闷和夜晚的情况下，赛马都会在平坦，跳跃或短跑赛道上举行。
4. 根据跑马的数量，虚拟跑马的“单向”术语如下：
5. 8-11名选手：1/5、1、2、3的赔率

6. 12-15名选手：1、2、3的1/4赔率
7. 16位参赛者：1、2、3赔率为1/4
8. 每次比赛或赛事都从介绍开始，该介绍显示所有马匹及其各自数量和价格的列表。
9. 每次比赛或赛事将持续30到45秒。
10. 比赛或赛事结束后，将显示跨线赛马的重播，并显示前三名或四名完成者。
11. 显示比赛或赛事的结果后，将介绍下一场比赛或赛事。每次比赛或赛事的结果将在一段时间内显示在网站上。

11.4. 虚拟灰狗赛跑

1. 虚拟赛狗比赛是指根据随机数生成的赛狗比赛或赛事的结果进行投注。
2. 虚拟赛狗有五（5）种投注类型：
 - 1) 赢
 - 2) 地点
 - 3) 胜利/地方
 - 4) 预测
 - 5) 三播
3. 每次比赛或比赛中都有六（6）只灵缇犬，在阳光明媚，沉闷和夜晚的情况下，可以在平坦或跳跃的赛道上举行。
4. 每个种族或赛事都以介绍开始，介绍显示所有赛狗的列表以及它们各自的数量和价格。
5. 每次比赛或赛事将持续30到45秒。
6. 比赛或赛事结束后，将显示越过底线的赛狗的重播，并显示前三名的完成者。
7. 显示比赛或赛事的结果后，将介绍下一场比赛或赛事。每次比赛或赛事的结果将在一段时间内显示在网站上。

11.5. 虚拟网球

1. 虚拟网球意味着对随机产生的网球比赛或赛事的结果进行投注。
2. 每次网球比赛或比赛中，有两（2）名球员在晴朗的条件下在草地球场上举行。
3. 虚拟网球有三（3）种投注类型：
 - 1) 钱线
 - 2) 正确分数
 - 3) 总积分
4. 每场比赛或赛事都以介绍开始，介绍显示两名球员及其各自的球衣和旗帜，一名球员发球指示器以及每种投注类型的价格。
5. 每场比赛或赛事将由一场比赛（最多十二（12）分）组成，持续30秒至120秒。
6. 显示匹配或事件的结果后，将引入下一个匹配或事件。每次比赛或赛事的结果将在一段时间内显示在网站上。

11.6. 虚拟赛车（汽车）

1. 虚拟赛车运动意味着押注随机数赛车事件的结果。
2. 虚拟赛车有五（5）种投注类型：
 - 1) 赢得
 - 2) 地点
 - 3) 胜利/地方
 - 4) 预测
 - 5) 三播
3. 在晴朗的天气情况下，每次比赛中有十二（12）辆汽车在椭圆形的倾斜轨道上举行。
4. 每次赛车比赛都以介绍开始，介绍显示汽车列表，价格信息，路线名称，倒计时时钟，比赛距离和比赛类型。
5. 每次赛车比赛将持续60秒。

6. 比赛结束后，将显示越过终点线的赛车的重播，其结果将包括前三名的终结者。
 7. 在显示比赛结果之后，将介绍下一场比赛。所有结果将在网站上显示一段时间。
- 11.7. 虚拟自行车
1. 虚拟骑车意味着押注随机数产生的骑车事件的结果。
 2. 虚拟自行车有五（5）种投注类型：
 - 1) 赢得
 - 2) 地点
 - 3) 胜利/地方
 - 4) 预测
 - 5) 三播
 3. 在泛光条件下，在椭圆形自行车赛车场上有六到九（6-9）个骑自行车的人。
 4. 每次比赛都以介绍骑自行车者，球衣颜色，价格信息，赛道名称，倒计时时钟和比赛距离的清单作为开始。
 5. 每次赛车比赛将持续45秒。
 6. 比赛结束后，将显示骑行者越过终点线的重播，然后在终点线上冻结照片完成，结果卡包括前三（3）名完成者。
 7. 在显示比赛结果之后，将介绍下一场比赛。所有结果将在网站上显示一段时间。
- 11.8. 虚拟赛车场
1. 虚拟赛车场意味着投注随机数生成的摩托车赛车场事件的结果。
 2. 虚拟赛车场有两（2）种投注类型：
 - 1) 赢得
 - 2) 预测
 3. 在夜间或泛光条件下，在平坦的椭圆形赛道上举行的每项比赛中，都有四（4）名车手。
 4. 每次比赛都以介绍骑手的清单，价格信息，赛道名称，倒计时时钟和比赛距离开始。
 5. 每次赛车比赛将持续30秒。
 6. 比赛结束后，将显示穿越线的自行车重播，然后在线上冻结照片完成，其结果包括前三（3）名完成者。
 7. 在显示比赛结果之后，将介绍下一场比赛。所有结果将在网站上显示一段时间。
- 11.9. 虚拟足球联赛
1. 虚拟足球联赛模式可在虚拟足球上提供24/7真钱投注体验。
 2. 联盟由16支球队组成，并且赛季连续进行。每个赛季包括30场比赛日（主场和客场比赛）。
 3. 可以随时下注-即使在一个季节内也可以下注。
 4. 一个赛季总共持续112分钟，分为“联赛前”时期，“比赛日循环”和“联赛后”时期。“联赛前”期是在赛季开始前进行的，持续60秒。
 5. 所有比赛日总结为“比赛日循环”期间，总时长为110分钟。每个季节结束时都有一个60秒的“后期”时期。
 6. 一场比赛持续3:40分钟。它分为“赛前”时段，“第一半”，“半场”，“第二半”，“赛后”时段和“赛后日”时段。
 7. “比赛开始前”时间为比赛开始前50秒钟。此后有10秒的投注停止期。比赛本身持续2:20，每次比赛后都有20秒钟的“比赛后”时间段。
 8. 虚拟足球联赛有八（8）种投注类型：
 - 1) 全职让分
 - 2) 第一盘让分
 - 3) 全职上下
 - 4) 上半场/下半场

- 5) 全职1X2
- 6) 1st Half 1X2
- 7) 正确分数
- 8) 混合拼盘

11.10. 虚拟足球国家

1. 虚拟足球国家杯 (Virtual Soccer Nations Cup) 提供24/7的连续比赛，每天提供24/7的虚拟足球真钱投注体验。
2. 每场比赛包括32场小组赛，分为3场比赛日。小组赛之后是16场淘汰赛，从第16轮开始，一直领先到决赛。
3. 可以随时下注，甚至可以在锦标赛中下注。
4. 一场比赛总共持续55:10分钟，分为“比赛前”（60秒），“小组赛”和“淘汰赛”，然后是“比赛后”（60秒）。
5. 比赛开始前的“比赛前”时间为60秒，比赛持续2:20分钟。每场比赛后都有一个“比赛后”期间，该期间为20秒，具体取决于淘汰赛阶段是否存在加时赛和/或点球大战。
6. 虚拟足球国家有八（8）个投注类型：
 - 1) 全职让分
 - 2) 第一盘让分
 - 3) 全职上下
 - 4) 上半场/下半场
 - 5) 全职1X2
 - 6) 1st Half 1X2
 - 7) 正确分数
 - 8) 混合拼盘

11.11. 虚拟足球世界杯

1. 虚拟足球世界杯通过连续生成的32支球队比赛，每天提供24/7的虚拟足球每日真钱投注体验。
2. 每场比赛包括48场小组赛，分为3场比赛日。小组赛之后是16场淘汰赛，从第16轮开始，一直领先到决赛。
3. 可以随时下注，甚至可以在锦标赛中下注。
4. 一场比赛总共持续66:10分钟，分为“锦标赛前”（60秒），“小组赛”和“淘汰赛”，然后是“锦标赛后”（60秒）。
5. 对于小组赛来说，“比赛前”期在比赛开始前进行60秒，比赛持续2:20分钟，然后是20秒。在淘汰赛阶段，每场比赛之后都会进行“比赛前”阶段，比赛开始前要进行60秒，比赛持续2:30分钟，然后是20秒。
6. 虚拟足球世界杯有八（8）种投注类型：
 - 1) 全职让分
 - 2) 第一盘让分
 - 3) 全职上下
 - 4) 上半场/下半场
 - 5) 全职1X2
 - 6) 1st Half 1X2
 - 7) 正确分数
 - 8) 混合拼盘

11.12. 虚拟篮球

1. 虚拟篮球提供24/7真钱投注体验
2. 联盟由16支球队组成，并且赛季连续进行。每个赛季包括30场比赛日（主场和客场比赛）。
3. 可以随时下注-即使在一个季节内也可以下注。

4. 一个赛季总共持续106：30分钟，分为“联赛前”阶段，“比赛日循环”和“联赛后”阶段。“联赛前”期是在赛季开始前进行的，持续60秒。
5. 所有比赛日总结为“比赛日循环”期间，总持续时间为105分钟。每个季节结束时都有一个30秒的“后期”时期。
6. 一场比赛持续3:30分钟。比赛分为“赛前”，“第一节”，“第二节”，“半场”，“第三节”，“第四节”，加时赛（如果比赛结果是第四节之后的平局）和“比赛后”期间。
7. “比赛开始前”时间为比赛开始前30秒钟。这场比赛总共持续2:30分钟，中间休息时间为10秒。每次比赛后都有20秒钟的“比赛后”期限。比赛日切换需要10秒。
8. 虚拟篮球有十一（11）个投注类型：
 - 1) 比赛获胜者，包括加时赛：4个季度后得分（加班）
 - 2) 大/小，包括加时赛：两队在比赛中的得分点数，包括随着时间的推移
 - 3) 障碍，包括OT：残障积分会添加到游戏的最终得分中，赢家是赢得这些附加积分的球队
 - 4) 赢取保证金6种方式，包括加时赛：两队在比赛结束时得分的差额，包括随着时间的推移
 - 5) 1H获胜者：前两个季度的获胜者
 - 6) 1H以上/以下：上半场得分
 - 7) 1H让分：让分加到游戏的半场得分中，赢家是赢得这些增加的球队
 - 8) 1H获胜保证金7方式：上半场结束时两队得分之间的余量
 - 9) FT比赛获得X分：哪支球队先获得X分
 - 10) 主队以上/以下，包括加时赛：主队在比赛中得分
 - 11) 客队上/下，包括加时赛：客队在比赛中得分

11.13. 虚拟体育混合赛

1. 虚拟体育混合Parlay仅适用于虚拟足球联赛，虚拟足球国家，虚拟足球世界杯和虚拟篮球。
2. 虚拟体育混合投注的下注范围为2-8组合。
3. 每个虚拟体育混合投注都是独立提供的，这意味着您不能将投注与其他体育类型进行混合投注，例如：虚拟足球联赛和虚拟足球国家或虚拟足球世界杯或虚拟篮球以及其他Sportsbooks产品）。
4. 对于每组组合，Virtual Sports Mix Parlay的最高支付额为27,000美元。

11.14. 虚拟足球亚洲杯

1. 亚洲虚拟足球杯通过连续产生的24队比赛，每天提供24/7的虚拟足球真钱投注体验。
2. 每场比赛包括32场小组赛，分为3场比赛日。小组赛之后是16场淘汰赛，从第16轮开始，一直领先到决赛。
3. 可以随时下注，甚至可以在锦标赛中下注。
4. 一场比赛总共持续55:10分钟，分为“比赛前”（60秒），“小组赛”和“淘汰赛”，然后是“比赛后”（60秒）。
5. 对于小组赛来说，“比赛前”期在比赛开始前进行60秒，比赛持续2:20分钟，然后是20秒。在淘汰赛阶段，每场比赛之后都会进行“比赛前”阶段，比赛开始前要进行60秒，比赛持续2:30分钟，然后是20秒。
6. 亚洲虚拟足球杯有八（8）种投注类型：
 - 1) 全职让分
 - 2) 第一盘让分
 - 3) 全职上下
 - 4) 上半场/下半场
 - 5) 全职1X2
 - 6) 1st 半 1X2

- 7) 正确分数
- 8) 混合拼盘

12. 基诺规则

12.1. 基诺

- a. 基诺的游戏是从80个编号球（01到80）中随机抽取20个球。这20个数字的组合被分为几个变体和不同类型的投注类型。每种投注类型都有自己的支出计算和费率。
- b. 投注类型
 - i. 投注类型如下：
 - 1) 大小；
 - 2) 奇偶；
 - 3) 龙/ DT-领带/老虎；
 - 4) 上/系/下；
 - 5) 大奇数/小奇数/大偶数/小偶数；
 - 6) 五（5）个元素（金/木/水/火/地球）；和
 - 7) 索引大/小。
 - ii. 结果基于基诺官方结果。官方结果的时间严格对应于提取游戏的每个区域。
 - iii. 当长时间无法获得任何官方抽奖结果时，公司保留取消或取消受影响的抽奖的权利。
 - iv. 当任何正式的抽奖结果在关闭投注系统之前公布时，公司保留取消和取消受影响的抽奖的权利。

c. 大/小

公司将提供二十（20）个“大”或“小”抽奖球的赔率。

大-二十（20）个抽奖球的总和大于或等于811。

小-二十个（20）抽奖球的总和小于或等于810。

示例：编号为69、42、37、8、68、74、45、71、64、16、17、19、41、39、23、61、70、51、36和72的球被绘制，并且这些球的总数之和为923。923大于或等于811，因此以“大”赌注获胜。

d. 奇/偶

公司将提供二十（20）个抽奖总和为“奇数”或“偶数”的赔率。

奇数-二十个（20）抽奖球的总和为奇数。

偶数-二十（20）个抽奖球的总和为偶数。

示例：编号为69、42、37、8、68、74、45、71、64、16、17、19、41、39、23、61、70、51、36和72的球被绘制，并且这些球的数字总和为923。923是奇数，因此“ODD”下注获胜。

e. 龙/ DT-领带/老虎

公司将提供二十（20）个抽奖球的总赔率，分别是“龙”，“DT-领带”和“老虎”。龙（十）或虎（单位）之间较大的数字确定获胜者。如果Dragon和Tiger相等，则DT-Tie获胜。

龙-在二十个（20）绘制的球的总和中的十位数（第二个至最后一位）的数字。

老虎-二十个（20）抽奖球的总和的位数（最后一位）。

D-T领带-如果龙与虎相等。

示例：编号为69、42、37、8、68、74、45、71、64、16、17、19、41、39、23、61、70、51、36和72的球被绘制，并且这些编号的球的总和为923。在确定获胜者时，以龙（十）或虎（单位）之间的较大者为准。龙（十）为“2”，而虎（单位）为“3”，并且“3”大于“2”，因此，“老虎”下注获胜。

如果平局，则“DT-TIE”下注获胜，Dragon或Tiger的全部下注金额将被退还。
“获胜”的中奖赔率为1.95，如果结果为“DT-TIE”（包括下注金额），则中奖赔率为9。

f. 上升/不分胜负/下降

公司将提供二十（20）个抽奖球的总赔率，分别为“上升”，“平局”和“下降”。

上升-在20个抽奖球中，超过十个的数字在01-40范围内。

并列-在20个抽出的球中，十个数字落在01-40的范围内，其他十个数字落在41-80的范围内。

向下-20个抽出球中的十多个是落在41-80范围内的数字。

示例：绘制编号为69、42、37、8、68、74、45、71、64、16、17、19、41、39、23、61、70、51、36和72的球。有8个数字（8、16、17、19、23、36、37、39），范围从01-40和12个数字（41、42、45、51、61、64、68、69、70、71，72，74），范围从41-80。因此，“DOWN”下注获胜。

g. 大奇数/小奇数/大偶数/小偶数

公司将提供二十（20）个总和为“大赔率”，“小赔率”，“大赔率”和“小赔率”的赔率。

大赔率-20个抽奖球的总和大于或等于811，总和数的最后一位是奇数。

小奇数-20个抽奖球的总和小于或等于810，总和数的最后一位是奇数。

大偶数-20个抽奖球的总和大于或等于811，总和数的最后一位是偶数。

小偶数-20个抽奖球的总和小于或等于810，总和数的最后一位是偶数。

示例：编号为69、42、37、8、68、74、45、71、64、16、17、19、41、39、23、61、70、51、36和72的球被绘制，并且这些球的总数之和为923。923大于811，并且也为奇数，因此“大奇数”投注获胜。

h. (5)个元素（金/木/水/火/地球）

公司将提供二十（20）个抽奖球的总和的赔率，分别是“金”，“木”，“水”，“火”和“地球”。

金-二十（20）个抽奖球的总和在210-695之间。

木材-二十（20）个抽出球的总和在696-763之内。

水-二十（20）个抽奖球的总和为764-855。

射击-二十（20）个抽球的总和在856-923之内。

地球-二十（20）个抽奖球的总和为924-1410。

示例：编号为69、42、37、8、68、74、45、71、64、16、17、19、41、39、23、61、70、51、36和72的球被绘制，并且这些球的总数为923。923落在856-923的范围内，因此“FIRE”下注获胜。

i. 指数大/小

公司将提供二十（20）个总和为大/小球的赔率。

索引大-二十个（20）抽奖球的总和大于或等于811。

较小的索引-二十个（20）抽奖球的总和小于或等于809

并列-二十（20）个抽奖球的总和等于810。全额投注金额将退还

对于此索引游戏，由于上升或下降点，玩家可以获得更高的奖金。通过增加“上升/下降”范围设置，玩家可以通过设置最大赢/输赔率来控制风险。请注意，每个下注位置都需要押金。

示例：绘制数字69、42、37、8、68、74、45、71、64、16、17、19、41、39、23、61、70、51、36和72，并且总和的数字是923。索引大获胜，筹集了113点。

如果下注设置为大指数，则设置为：

射程：200;每注点数：10

结果的分数提高“低于”范围设置（ $113 \leq 200$ ）

然后，（结果点） \times （每点投注） \times （赔率） $= 113 \times 10 \times 0.95 = 1,073.50$

射程：50;每组投注点数：10

结果的得分提高“高于”范围设置（ $113 > 50$ ）

然后，（范围设置） \times （每点投注） \times （赔率） $= 50 \times 10 \times 0.95 = 475$

IF投注在小指数上的设置：

射程：200;每注点数：10

结果的分数提高“低于”范围设置（113 <= 200）

然后，（结果点）X（每点投注）X -1 = 113 X 10 X -1 = -1,130

射程：50;每注点数：10

结果的得分提高“高于”范围设置（113 > 50）

然后，（范围设置）X（每点投注）X -1 = 50 X 10 X -1 = -500

通常，数字范围设置可能会影响较高或较低的获胜和失败金额为：

[结果点 <= 范围设置], 结果比范围设置“低”

（结果点）X（每点投注）X（获胜几率）=（获胜）

（结果点）X（每点投注）=（亏损）

[结果的点 > 范围设置], 结果“高于”范围设置

（范围设定）X（每点投注）X（获胜几率）=（获胜）

（范围设定）X（每点投注）=（损失）

抽取数字的总和= 810

这是“保留”（并列），全额赌注将被退还。

12.2. Keno / Max Keno2 /春季/夏季/秋季/小冬季

1. Max Keno / Max Keno2 /春季/夏季/秋季/冬季是从随机数生成器（RNG）系统生成的游戏中，从80个数字中选择20个非重复数字。这20个数字的组合被分为几个变体，每个变体都有自己的支出计算和费率。
2. Max Keno和Max Keno 2每60秒运行一次。
3. 春季，夏季，秋季和冬季每45秒运行一次。
4. 所有投注类型和游戏规则与基诺相同
 - a. Max Keno / Max Keno 2 /春季/夏季/秋季/冬季的结果将立即发布在官方网站上。官方网站公布的结果为准。
 - b. 如果发生任何形式的技术故障，包括但不限于软件，硬件或连接故障，本公司保留取消或取消受影响的抽奖的权利。
 - c. 如果怀疑客户参与欺诈，串通，洗钱或其他非法活动，本公司保留取消或取消受影响的抽奖的权利。
 - d. 当错误（人为或其他）或系统故障导致使用错误赔率时，公司保留取消或取消受影响的抽奖的权利。
 - e. 即使会员随后登出或因任何原因与网站断开联系，平局上仍可接受的下注。

12.3. Mini Keno/Mini Keno2

1. Mini Keno / Mini Keno2是从随机数生成器（RNG）系统生成的40个数字中选择10个非重复数字的游戏。这10个数字的组合被分为几个变体，每个变体都有自己的支出计算和费率。
 - a. Mini Keno和Mini Keno 2每60秒运行一次。
2. 投注类型
 - a. 投注类型如下：
 - 1) 大小;
 - 2) 奇偶;
 - 3) 龙/ DT-领带/老虎;
 - 4) 上/系/下;
 - 5) 大奇数/小奇数/大偶数/小偶数 ;
 - 6) 五（5）个元素（金/木/水/火/地球） ; 和
 - 7) 索引大/小。
 - b. Mini Keno / Mini Keno 2的结果将立即发布在官方网站上。官方网站上发布的结果为准。

- c. 如果发生任何形式的技术故障，包括但不限于软件，硬件或连接故障，本公司保留取消或取消受影响的抽奖的权利。
- d. 如果怀疑客户参与欺诈，串通，洗钱或其他非法活动，本公司保留取消或取消受影响的抽奖的权利。
- e. 当错误（人为或其他）或系统故障导致使用错误赔率时，公司保留取消或取消受影响的抽奖的权利。
- f. 即使会员随后登出或因任何原因与网站断开联系，平局上仍可接受的下注。

3. 大/小

公司将提供十（10）个“大”或“小”抽奖球的赔率。

大-十（10）个抽奖球的总和大于或等于206。

小-十（10）个抽奖球的总和小于或等于205。

示例：绘制数字17、19、40、39、23、11、30、21、36和22，并且数字的总和为258。258大于或等于206，因此“BIG”赌赢。

4. 奇/偶

公司将提供十（10）个总和为“奇数”或“偶数”的赔率。

奇数-十个（10）抽奖球的总和是一个奇数。

偶数-十（10）个抽奖球的总和为偶数。

示例：绘制数字17、19、40、39、23、11、30、21、36和22，且数字总和为258。258是偶数，因此“偶数”投注获胜。

5. 龙/DT-领带/老虎

公司将提供十（10）个抽奖球的总赔率，分别是“龙”，“DT-领带”和“老虎”。龙（十）或虎（单位）之间较大的数字确定获胜者。如果Dragon和Tiger相等，则DT-Tie获胜。

龙-十（10）个数字之和的十位数（倒数第二位）的数字

老虎-十（10）个数字之和的位数（最后一位）。

D-T领带-如果龙与虎相等。

示例：绘制数字17、19、40、39、23、11、30、21、36和22，数字的总和为258。在确定获胜者时，以龙（十）或虎（单位）是较高的数字是获胜者。龙（十）为“5”，而虎（单位）为“8”，因此“8”大于“5”，“老虎”下注获胜。

如果平局，则“DT-TIE”下注获胜，Dragon或Tiger的全部下注金额将被退还。

“获胜”的中奖赔率为1.95，如果结果为“DT-TIE”（包括下注金额），则中奖赔率为8。

6. 上升/不分胜负/下降

公司将提供十（10）个抽奖球的总赔率，分别为“上升”，“平局”和“下降”。

向上-10个抽出的球中有五个以上的数字在01-20的范围内。

并列-在10个抽出的球中，正好有5个数字落在01-20的范围内，其他5个数字落在21-40的范围内。

向下-10个抽出球中的五个以上是落在21-40范围内的数字。

示例：绘制数字17、19、40、39、23、11、30、21、36和22。有3个数字（11、17、19）落在01-20范围内；有7个数字（21、22、23、30、36、39、40）落在21-40范围内。因此，“DOWN”赌注获胜。

7. 大奇数/小奇数/大偶数/小偶数

公司将提供十（10）个总和为“大赔率”，“小赔率”，“大赔率”和“小赔率”的赔率。

大赔率-10个抽奖球的总和大于或等于206，总和数的最后一位是奇数。

小奇数-10个抽奖球的总和小于或等于205，总和数的最后一位是奇数。

大偶数-10个抽奖球的总和大于或等于206，总和数的最后一位是偶数。

小偶数-10个抽奖球的总和小于或等于205，总和数的最后一位是偶数。

小偶数-10个抽奖球的总和小于或等于205，总和数的最后一位是偶数。

示例：绘制了数字17、19、40、39、23、11、30、21、36和22，这些数字的总和为258。258大于206也是偶数，因此“BIG EVEN”赌注获胜。

8. 五 (5) 个元素 (金/木/水/火/地球)

公司将提供十 (10) 个抽奖球的总和, 即“金”, “木”, “水”, “火”和“地球”。

黄金-十 (10) 个抽奖球的总和为55-163。

木头-十 (10) 个抽出球的总和为164-187。

水-十 (10) 个抽奖球的总和为188-222。

着火-十 (10) 个抽球的总和为223-246。

地球-十 (10) 个抽奖球的总和为247-355。

示例: 绘制数字17、19、40、39、23、11、30、21、36和22, 这些数字的总和为258。258落在247-355的范围内, 因此“EARTH”赌赢了。

9. 指数大/小

公司将提供十 (10) 个大/小球的总赔率。

索引大-十 (10) 个抽奖球的总和大于或等于206

较小的索引-十 (10) 个抽奖球的总和小于或等于204

并列-十 (10) 个抽奖球的总和等于205。全额投注金额将退还。

对于此Index游戏, 玩家可以通过提高或降低积分获得更高的奖金。通过增加“上升/下降”范围设置, 玩家可以通过设置最大赢/输赔率来控制风险。请注意, 每个下注位置都需要押金。

示例: 绘制数字17、19、40、39、23、11、30、21、36和22, 且数字总和为258。索引大赢家, 获得53分。

如果下注设置为大指数, 则设置为:

射程: 150;每注点数: 10个结果点数提高“低于”范围设置 ($53 \leq 150$) 然后, $(\text{结果点数}) \times (\text{每点数投注}) \times (\text{获胜赔率}) = 53 \times 10 \times 0.95 = 503.50$:

射程: 50;每个投注点数: 10个结果点提高“超过”范围设置 ($53 > 50$) 然后, $(\text{距离设定}) \times (\text{每点投注}) \times (\text{获胜赔率}) = 50 \times 10 \times 0.95 = 475$:

IF投注在小指数上的设置:

-射程: 150;每注点数: 10

结果分数提高“低于”范围设置 ($53 \leq 150$)

然后, $(\text{结果点}) \times (\text{每点投注}) \times -1 = 53 \times 10 \times -1 = -530$

-射程: 50;每注点数: 10

结果的得分提高“高于”范围设置 ($53 > 50$)

然后, $(\text{范围设置}) \times (\text{每点投注}) \times -1 = 50 \times 10 \times -1 = -500$

通常, 数字范围设置可能会影响较高或较低的获胜和失败金额为:

[结果点 \leq 范围设置], 结果比范围设置“低”

$(\text{结果点}) \times (\text{每点投注}) \times (\text{获胜几率}) = (\text{获胜})$

$(\text{结果点}) \times (\text{每点投注}) = (\text{亏损})$

[结果的点 $>$ 范围设置], 结果“高于”范围设置

$(\text{范围设定}) \times (\text{每点投注}) \times (\text{获胜几率}) = (\text{获胜})$

$(\text{范围设定}) \times (\text{每点投注}) = (\text{损失})$

抽取数字的总和= 205

这是“保留”（并列），全额投注金额将被退还。