

SABİT İHTİMALLİ BAHİS OYUNLARI (İDDAA) OYUN PLANI

BİRİNCİ BÖLÜM

Amaç, Kapsam, Dayanak ve Tanımlar

Amaç

MADDE 1 – (1) Bu Oyun Planının amacı, Spor Toto Teşkilat Başkanlığınca düzenlenen spor müsabakalarına dayalı sabit ihtimalli bahis oyunlarının oynanmasına ilişkin usul ve esasları düzenlemektir.

Kapsam

MADDE 2 – (1) Bu Oyun Planı, Spor Toto Teşkilat Başkanlığınca düzenlenen sabit ihtimalli bahis oyunlarının oynanmasına ilişkin usul ve esasları, kupon kabul ve değerlendirme işlemlerini, ikramiye dağıtılmasına ilişkin esasları ve oyunlara ilişkin diğer tüm hususları kapsar.

Dayanak

MADDE 3 – (1) Bu Oyun Planı, 28/02/2009 tarihli ve 27155 sayılı Resmi Gazete’de yayımlanan Spor Müsabakalarına Dayalı Sabit İhtimalli ve Müşterek Bahis Oyunları Uygulama Yönetmeliğinin 5 inci maddesine dayanılarak hazırlanmıştır.

Tanımlar

MADDE 4 – (1) Bu Oyun Planında geçen;

a) Teşkilat: Spor Toto Teşkilat Başkanlığını,

b) Başbaya: 21/02/2008 tarihli ve 5738 sayılı Spor Müsabakalarına Dayalı Sabit İhtimalli ve Müşterek Bahis Oyunlarının Özel Hukuk Tüzel Kişilerine Yaptırılması Hakkında Kanun’un 3 üncü maddesinin birinci fıkrasının (c) bendinde belirtilen iş ve hizmetleri yapmak üzere Teşkilat ile sözleşme imzalayan yükleniciyi,

c) Risk Yönetimi Merkezi/Risk Yönetimi: Sabit ihtimalli bahis oyun programlarında yer alan etkinliklere ilişkin bahis oranlarının belirlendiği, güncellendiği ve bahis işlemlerinin takip edildiği merkezi,

ç) Spor Müsabakası/Müsabaka/Etkinlik: Yurt içinde ve yurt dışında ilgili kurum ve kuruluşlarca tertiplenen resmi, özel, temsili, ulusal veya uluslararası spor karşılaşmalarını,

d) Merkezi Bahis Sistemi: Ana sistem ve kurtarma sistemi olmak üzere iki bölümden meydana gelen, tüm bayilerden gelen bilgilerin toplandığı, işlendiği ve depolandığı, yüksek kapasite ve işlem gücüne sahip yedekleme özelliği bulunan donanımların bütünüdür.

e) Seçim: İştirakçinin üzerine bahis yapacağı özel tercihi,

f) Kolon: İştirakçiye oyuna katılma hakkı veren her bir sütunu,

g) Misli: Kolon değerini artıran bir çarpanı,

ğ) Handikap: İki takımdan veya sporcudan birinin lehine verilen gol, sayı, set, vb. avantajı,

h) Bilet: Kuponun işleme tabi tutulmasından sonra alınan ve oynanan müsabakalara ilişkin isim ve kodların yer aldığı basılı kâğıdı veya sair bilişim ürünlerini ya da abonelerin işaretledikleri elektronik kupon karşılığında abonelere gönderilen ve oynanan elektronik kuponun onayı olarak saklanması gereken numarayı da ihtiva eden elektronik bilgiyi,

ı) Kupon: Üzerine müsabaka kod numaralarının işlenebileceği sabit ihtimalli bahis oyunlarına ait basılı kâğıdı veya sair bilişim ürünlerini ya da sabit ihtimalli bahis oyunlarının sanal ortam bayi alt yapısı üzerinden oynanabilmesi için abonelere sunulan elektronik bilgiyi,

i) Oyun Programı/Program: Sabit ihtimalli ve müşterek bahis oyunlarının oynanabildiği spor müsabakalarını, müsabakaların tarih ve saatlerini, başlangıç bahis oranlarını, ilgili bahis talimatlarını, belli bir program için geçerli olabilecek özel koşulları ve müsabakalara ilişkin diğer bilgileri içeren programı,

j) Oyun Dönemi: Teşkilat tarafından belirlenmiş ve her bir oyun için farklılık gösterme özelliği olan sabit ihtimalli ve müşterek bahis oyunlarının oynatıldığı dönemi,

k) İştirakçi: Sabit, gezici veya sanal ortam bayileri aracılığı ile sabit ihtimalli ve müşterek bahis oyunlarını oynayan kişileri,

l) İkramiye: Sabit ihtimalli ve müşterek bahis oyunlarında oyun planları ile talihlilere dağıtılması taahhüt edilen nakit değerleri,

m) Sabit İhtimalli Bahis Oyunları: Yurt içinde ve yurt dışında tertiplenen spor müsabakalarına ait sonuçların veya etkinliklerin tahmin edilmesi esasına göre oynatılan ve iştirak edenler arasından doğru tahmin edenlere, önceden belirlenen bahis oranlarıyla ikramiye kazandıran oyunları,

n) Sistem: İştirakçinin bir kupon üzerinde değişik kombinasyonlar yaparak birden çok kolon yaratmasını sağlayan oynama şekli,

o) Hedeflenen İkramiye: Sabit ihtimalli bahis oyunlarının oynatılması karşılığında iştirakçilerden tahsil edilen tutardan Katma Değer Vergisi düşüldükten sonra kalan tutarın, 14/03/2007 tarihli ve 5602 sayılı Şans Oyunları Hasılatından Alınan Vergi, Fon ve Payların Düzenlenmesi Hakkında Kanununun 4 üncü maddesinin ikinci fıkrasında belirtilen oranın üst sınırına tekabül eden bedeli (söz konusu oranın üzerindeki ikramiyeler Başbaya tarafından karşılanır),

ö) Bayi: Sabit ihtimalli ve müşterek bahis oyunlarını oynatmak üzere bayilik ruhsatı verilen gerçek veya tüzel kişileri,

p) Bonus: Bir kolonda, Risk Yönetimi tarafından belirlenen sayıdan fazla karşılaşma yazılması durumunda; kolonda yer alan müsabakaların oranlarının çarpılmasıyla elde edilen ikramiye oranının, Risk Yönetimi tarafından belirlenen ek katsayı kadar artırılmasını sağlayan çarpanı,

r) VAR: Video yardımcı hakemi (Video Assistant Referee),

s) Canlı Bahis: Müsabaka / etkinlik / karşılaşma başladıktan sonra, müsabaka/etkinlik/ karşılaşma tamamlanana kadar bahis yapabilmeye imkânı sunan bahis türünü, ifade eder.

İKİNCİ BÖLÜM

Genel Kurallar

Sabit İhtimalli Bahis Oyunlarının Düzenlenmesi

MADDE 5 – (1) Sabit ihtimalli bahis oyunları, programın yayınlanmasından sonra işleme konulur. Bu programın içeriğinde, sabit ihtimalli bahis oyunlarının oynanacağı spor müsabakaları, söz konusu müsabakaların tarih ve saatleri, herhangi bir özel program için yürürlükte olabilecek özel koşullar, bu oyunlara ilişkin talimatlar / direktifler ve söz konusu müsabakalara ilişkin diğer konular yer alır. Oyun programı, sınırlama olmaksızın bayi programı ve / veya sanal bayiler programı da dahil olmak üzere tüm olası araçlar kullanılarak dağıtılır ve ilan edilir.

(2) Teşkilat tarafından onaylanan oyun programı, Başbaya tarafından Merkezi Bahis Sistemine ve bunun için gerekli olan diğer ortama yüklenir. Oyun programlarında bulunan müsabakalara ilişkin bilgilerin ve ayrıntıların yer aldığı önceden hazırlanan bültenler, gazete veya e - posta, web bağlantısı vb. tüm muhtemel elektronik kanallar aracılığıyla Başbaya tarafından bayilere iletilir. Yayınlanan oyun programına dahil bulunan rakiplere ilişkin programda olması gereken herhangi bir verinin veya bilginin bulunmaması veya söz konusu konulara ilişkin olarak

hataların / yanlışların bulunması durumunda veya programın dağıtılmasının gecikmesi halinde, yayınlanan programda bulunan konular diğer muhtemel araçlar ve kanallar aracılığıyla Bayilere bildirilir ve gönderilir.

(3) Sabit ihtimalli bahis oyunları sadece Merkezi Bahis Sistemi tarafından onaylanmış ve iştirakçi tarafından seçilmiş olan ilk bahis etkinliğinin başlama tarihi ve zamanına kadar kabul edilir. Canlı bahis için oyun sonuçlanana kadar bahis kabulüne izin verilir.

(4) Sabit ihtimalli bahis oyunlarının geçerliliğine ve tüm diğer konular ve koşullara ilişkin olarak, Merkezi Bahis Sistemi kayıtları esastır.

(5) Sabit ihtimalli bahis oyunlarına ilişkin kolon fiyatı Teşkilat tarafından belirlenir.

(6) Sabit ihtimalli bahis oyunları, her bir seçim için ve iştirakçi tarafından ayrı olarak seçilen bir kombinasyon için sabit ihtimaller altında bir bütün olarak sunulur. Oranlar, iki ondalık basamak olacak şekilde ondalık olarak sunulur. Risk Yönetim Merkezi, herhangi bir zamanda oranları değiştirme yetkisine sahiptir.

(7) Aksi belirtilmediği sürece, minimum bahis sayısı dörttür. Bir kolonda daha düşük bir sayıda dahil edilen asgari sayıdaki seçimi belirleme yetkisi Başbayaie aittir. Bir kolona dörtten fazla dahil edilecek seçimlerin asgari sayısını belirleme yetkisi Teşkilata aittir. Minimum bahis sayısı (MBS) oyun programında belirtilir.

(8) Oyun programlarında yer alan tüm etkinliklerin nihai sonuçları Başbayaie tarafından Merkezi Bahis Sistemine yüklenir.

(9) Bu Oyun Planında hüküm bulunmayan hallerde, 28/02/2009 tarihli ve 27155 sayılı Resmi Gazete'de yayımlanan Spor Müsabakalarına Dayalı Sabit İhtimalli ve Müşterek Bahis Oyunları Uygulama Yönetmeliği hükümleri uygulanır.

İştirakçilerin Sabit İhtimalli Bahis Oyunlarına Katılımı

MADDE 6 – (1) İştirakçilerin bu Oyun Planında yer alan düzenlemeleri tamamen ve koşulsuz bir şekilde kabul etmesi ve zaman zaman Teşkilat tarafından belirlenecek ve programda yayınlanacak özel kural ve koşulları kabul etmesi şartıyla, sabit ihtimalli bahis oyunlarına katılım 18 yaşından büyük herkese açıktır.

(2) Bir iştirakçinin sabit ihtimalli bahis oyunlarına katılabilmesi için, en az Teşkilatça belirlenen sayıda kolon oluşturması, oluşturulan kolon ya da kolonların bedelini ödemesi veya isterse bu bedeli misliyle çarpması gerekir.

(3) Bir bilet karşılığında iştirakçiye ödenecek olan maksimum ikramiye tutarı Teşkilat ve Başbayaie tarafından belirlenir. Limit 500.000,00 - TL (beşyüzbinTürkLirası) olarak belirlenmiştir. Gerektiğinde bu limiti değiştirme yetkisi, Teşkilat ve Başbayaie aittir.

(4) Sabit ihtimalli bahis oyunlarına katılmak için geçerli kombinasyonları belirlemek ve bunları tüm iştirakçilere bildirmek Başbayaie'nin sorumluluğundadır.

(5) Sabit ihtimalli bahis oyunlarında, "Sistem" özelliği seçilebilir. Seçilecek olan bu "Sistem", yapılan tahminlere ve aynı zamanda minimum bahis sayısına göre değişebilir.

Bahislerin Kabul Edilmesi

MADDE 7 – (1) Risk Yönetim Merkezi, herhangi bir gerekçe göstermeksizin bir bahsi kabul etme ya da reddetme yetkisine sahiptir.

(2) Ertelenen ya da iptal edilen müsabaka veya müsabakaları içeren bir kolon, sadece bu Oyun Planında belirtilen koşullar altında kabul edilebilir.

Sabit İhtimalli Bahis Biletlerinin İptal Edilmesi

MADDE 8 – (1) Oynanan bahis, onaylanmasını izleyen maksimum 5 (beş) dakikalık süre içinde ve ancak iştirakçinin onayı ile oynandığı bayiden iptal edilebilir. Ancak bunun için bilette bulunan müsabakalardan hiçbirinin başlamamış olması gerekir. Belirtilen süreden sonra yapılacak herhangi bir iptal ancak Teşkilatın onayı ile mümkündür.

(2) Herhangi bir nedenle, Merkezi Bahis Sisteminin, iptal edilmesi gereken bahsi otomatik olarak tanımaması, dolayısıyla bahis iptalinin gerçekleşmemesi durumunda, iptal gerçekleşmez, bundan Teşkilat ve Başbaya sorumlu değildir.

(3) Bir bahis iptal edildiğinde, bahse dahil tüm kombinasyonlar da iptal olur ve bahis karşılığında yapılan ödeme iştirakçilere iade edilir.

(4) Canlı Bahis içeren biletin hiç yazdırılmadığı veya barkod kısmının terminal tarafından okunmasına mâni olacak şekilde yazdırıldığı durumlar hariç olmak üzere, canlı bahis içeren biletler iptal edilemez. Bu istisnai durumlarla ilgili olarak Teşkilat / Başbaya farklı iptal yöntemleri kullanılabilir.

Müsabakaların Sonuçları

MADDE 9 – (1) İştirakçinin yaptığı seçimlere göre başarılı tahminler, oyunun kural ve resmi düzenlemelerine uygun şekilde düzenlenen, program kapsamındaki tüm müsabakalar Merkezi Bahis Sistemi tarafından duyurulan resmi sonuçlara dayanır.

(2) Kabul edilen bahislerde seçilen etkinliklerin bir veya daha fazlasının ertelenmesi veya iptal edilmesi durumunda, bu Oyun Planında yer alan iptal / erteleme kuralları geçerli olacaktır.

Kazanan Bahisler ve İkramiyenin Dağıtılması

MADDE 10 – (1) Seçilen tüm sonuçlar başarılı şekilde tahmin edildiğinde, Merkezi Bahis Sistemine girilen her bir kolon ikramiye hakkı kazandırır. Bu durumda, kazanan kolonun değeri bahsin onaylandığı saatte geçerli olan oranların çarpımına eşittir. Bu oranın kolon fiyatı ile çarpılması sonucu kazanılan İkramiye tutarı hesaplanır ve bu tutar iştirakçiye ödenir. Misli oynanan kuponlarda, ikramiye kazanan her bir kolon ayrıca misli değeri ile çarpılır. Sistemli oynanan kuponlarda, birden fazla kazanan kolon olması durumunda kazanan kolonların ikramiye toplamları iştirakçiye ikramiye olarak ödenir. Oranların iştirakçi tarafından seçilen bir kombinasyon için bir bütün halinde sunulması durumunda, kazanılan ikramiye, kolonun değeri, onay saatinde geçerli olan bu kombinasyona ait oranların çarpımına eşittir. Risk Yönetimi tarafından belirlenen sayıda maça yer verilen biletlerin muhtemel ikramiyeleri ya da muhtemel ikramiyelerinin hesabına baz teşkil eden oranların belirli bir yüzdesi ya da oran, ilave olarak hesaplanıp ikramiye bonusla birlikte ödenebilir. Bu bonus sistemini uygulayıp, uygulamamak ve hangi dönemde uygulanacağını belirlemek Risk Yönetimi'nin inisiyatifindedir.

(2) İkramiye ödemeleri, canlı bahis hariç olmak üzere ancak bahiste yer alan tüm müsabakaların bitmesi üzerine ve ilgili kaydın Merkezi Bahis Sisteminde doğrulanmasından sonra yapılır. İştirakçi tarafından seçilen tüm müsabakalar için ödenmesi gereken tutar ondalıklı olması durumunda, virgülden sonra iki basamak olacak şekilde yuvarlanır.

(3) Müsabakaların oranlarında bariz bir hata olması ve buna dayanılarak kazanan bir ikramiyenin tutarının hesaplandığının tespit edilmesi halinde, Teşkilat ve Başbaya doğru oranları esas alarak ikramiyelerin tutarını hesaplama ve iştirakçiye kazanılan ikramiye olarak bu hesaplama sonucunda bulunacak tutarı ödeme hakkını saklı tutar.

(4) Herhangi bir nedenle, kazanan bahislerin otomatik olarak tanınmaması durumunda, Teşkilat ve Başbaya, Merkezi Bahis Sisteminin bu kazanan bahisleri bir şekilde tanıyabileceğini varsayarak özel işlemler uygulayabilir.

(5) Bahis biletinin kaybedilmesi, tamamen veya kısmen tahrip olması halinde veya genel olarak kazanan bahsin geri döndürülmesinin imkânsız olduğu durumlarda, Teşkilat, ikramiye dağıtma veya diğer her türlü tazmin sorumluluğundan muaftır.

(6) İkramiyeler bir yıllık zaman aşımı süresine tabi olup, tertip tarihinden itibaren bir yıl içerisinde ibraz edilmeyen biletlerin ikramiyeleri zaman aşımına uğrar ve bu biletlere ikramiye ödemesi yapılmaz.

(7) Bir müsabakanın sonucunun hileli olduğuna ve dolayısıyla bu tür müsabakalara yönelik kural ve resmi düzenlemeleri ihlal ettiğine dair makul şüphenin var olduğunun belirlenmesi halinde veya bir müsabakanın güvenilirliğini şüpheye sokacak kanıtlar mevcut olduğunda, Risk Yönetim Merkezinin talebi üzerine Teşkilat ikramiyelerin dağıtımını erteleyebilir veya iptal edebilir.

Maksimum İkramiye

MADDE 11 – (1) Risk Yönetim Merkezi, bahis başına veya bahis tipi başına maksimum ikramiyeyi belirler ve bunlar programda ilan edilir. Herhangi bir özel iştirakçi veya iştirakçi grubunun Risk Yönetimi limitlerinden kaçınmak için aynı veya benzer bahisleri oynaması durumunda, Teşkilat söz konusu bahislerin toplamına, 6 ncı maddenin üçüncü fıkrasında belirtilmiş olan maksimum ikramiyeleri uygulama hakkına sahiptir.

Anlaşmazlıklar

MADDE 12 – (1) Onaylanmış bir kazanan bahsin Merkezi Bahis Sistemi tarafından kazandığının kabul edilmemesi veya olması gerekenden daha düşük bir miktarda kazandığının belirtilmesi durumunda iştirakçinin, müsabakaların sonuçlarının Merkezi Bahis Sistemine girilmesini müteakip 7 (yedi) gün içerisinde Teşkilata şikayetini iletme hakkı vardır.

Mücbir Sebepler, Teşkilatın ve Başbayinin Sorumlulukları

MADDE 13 – (1) Sabit ihtimalli bahis oyunlarının organizasyonunu ve kazananlara ikramiyelerin dağıtılmasını imkânsız hale getiren herhangi bir mücbir sebebin ortaya çıkması durumunda, bahislerin otomatik olarak tanındığı, kabul edildiği ve iştirakçiler tarafından ödenen miktarların iade edildiği durumlar hariç olmak üzere, Teşkilat, iştirakçilere yönelik herhangi bir sorumluluk taşımaz. Mücbir sebepler, tahmin edilemeyen veya kaçınılmayan, Teşkilatın ve Başbayinin kontrolünün ötesinde olan olayları ve koşulları içermektedir. Teşkilat ve Başbayı tarafından alınan veya planlanan koruyucu tedbirlerin hiçbirinin bu olayları önleme kapasitesine sahip olmaması önemlidir. Sınırlama olmaksızın doğal afetler (tabiat olayları, sel, deprem), yangın, savaş olayları, grev, ambargo, terör eylemleri ve benzer olaylar mücbir sebep olayları olarak değerlendirilmektedir.

(2) Teşkilat veya Başbayı bahis biletinin herhangi bir şekilde kaybolması, kısmen veya tamamen zarara uğraması veya bahis verilerine erişilememesi veya onların geri getirilememesinin neden olduğu zararlardan sorumlu olmayacaktır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

Özel Oyun Kuralları

Genel Hükümler

MADDE 14 – (1) Programda belirtilen olası her bir sonuç için iştirakçilerin ikramiyelerini hesaplayabileceği oranlar sunulur. Programda yayınlanan oranlar veya olası herhangi bir yolla ilan edilen oranlar başlangıç oranlarıdır ve Risk Yönetim Merkezi gerekli görmesi halinde bunları değiştirme hakkını saklı tutar.

(2) Teşkilat farklı bahis türlerine ilişkin kurallara karar verir ve bunları programda yayımlar. Risk Yönetim Merkezinin bir iştirakçinin bir kolon için seçebileceği minimum müsabaka sayısına yönelik kararına bağlı olarak, bir kolon aynı müsabakayla ilgili olmayan, çok sayıda müsabaka sonuç tahmini içerebilir. Bu bilgiler programda yayımlanır.

(3) Programda yayınlanan müsabaka saat ve tarihleri, programın yayınlandığı ülkede / yerde geçerli saat ve tarihlerdir.

(4) Müsabaka iptali, ertelenmesi gibi tüm durumlarda, yerel saat müsabakanın gerçekleştiği ülkenin / yeri ve saatini ifade eder.

(5) İştirakçiler bahislerini Teşkilat tarafından verilen talimatlar doğrultusunda yapar. Bu talimatlar olası her türlü yolla ilan edilir (program, yayınlanan materyaller ve her türlü diğer mecra).

(6) İlgili bahislerin aynı müsabaka üzerine oynanmaması koşuluyla, aynı kolondaki bir bahis türünü, başka bahis türleri ile birleştirebilme olasılığı ve yöntemleri programda yayınlanır.

(7) Takım sporlarında, Teşkilat tarafından belirlenen programın maçları gösteren bölümünün sol tarafında ev sahibi olarak belirlenen takım, sağ tarafında ise deplasman takımı yer alır. Söz konusu takım sporlarında, bir yer değişikliği veya rakip değişikliği olursa ve bu resmi programın yayınlanmasından sonra gerçekleşirse, yatırılan tüm bahislere bir (1.00) oranı verilir.

(8) İştirakçiler tarafından seçilen müsabakalar, sistemli oynama seçenekleri içerisinde birleştirilebilir (bir kolondaki müsabaka sonucu sayısına bağlıdır). İştirakçilere sunulan sistemli oynama seçenekleri olası tüm yöntemler kullanılarak ilan edilir. İştirakçiler sistem kullanmayı tercih ettiğinde, tüm kolonlarda yer alan bir tahmin olan bir banko (standart bir organizasyon sonucu) veya bankoların belirtilmesi mümkündür.

(9) Doğrulanamayan bir veya birkaç müsabaka sonucu olduğunda, oynanabilecek müsabaka sayısı en az ikiye düşene kadar ya da tek müsabaka olarak oynanabiliyorsa tek müsabaka kalıncaya kadar iştirakçinin bahsi geçerlidir. Diğer tüm hallerde, kolon bir bahis olarak kabul edilmez ve ödenen tutar, diğer tüm müsabakalar doğrulandıktan sonra iade edilir. Bir kolonda yer alan müsabakaların tamamı doğrulanamıyorsa, bu müsabakalar bir (1.00) oranını alır ve kolonun değeri iştirakçilere iade edilir.

(10) Müsabakalarla ilgili tahminler içeren ve müsabaka başladıktan sonra eklenen kolonlar kabul edilecek, ancak ilgili organizasyonun oranı bir (1.00) olacaktır. Bu hallerde, en az iki tahmin kalana kadar veya ilgili tahmin tek olarak oynanabiliyorsa, bir tahmin içeren kolonlar geçerliliklerini koruyacaktır. Belirtilen gereksinimleri karşılamayan kolonlar oyuna dahil edilmez ve bu kolonlar için ödenen para, iştirakçinin üzerlerine bahis oynadığı tüm oyunlar sona erdikten sonra iştirakçilere iade edilir.

(11) Berabere Biten Yarış Kuralı: Bazı oyun türlerinde birden fazla kazananın olması durumunda, kazanan seçimin oranları, beklenen kazananlar sayısı ile çarpılarak fiili kazananların sayısına bölünür. Bu kural uygulandığı zaman, kazanan oranlar bir (1.00)'den az olamaz. Kazanan oranların bir (1.00)'den az olması durumunda oran bir (1.00) olarak kabul edilir.

(12) Risk Yönetim Merkezinin tamamen kendi takdirinde olmak üzere özel sebepler olduğunu düşündüğü durumlarda, dilediği zaman teklif edilen belirli bahislere oran olarak bir (1.00) verebilecektir. Bu tamamen Risk Yönetim Merkezinin münhasır hakkıdır.

(13) Risk Yönetimi kararı ile oyun programında yer alan tüm etkinlik ve müsabakalar bahis ve / veya canlı bahis olarak oynatılabilir.

(14) Risk Yönetimi, canlı bahislerde, bir etkinliğin / müsabakanın sonucunun bilindiği halde; o sonuçla ilgili bahis alınmaya devam edildiği hallerde veya herhangi bir maddi avantaj sağlayan durumun varlığı halinde, herhangi bir güncelleme yapılmadan bahis alınımına devam edildiği hallerde bahislerin kazanılıp kaybedildiğine bakılmaksızın, bahisleri geçersiz kılarak bir (1.00) oranı verme hakkını saklı tutar.

(15) Eğer bir maç tarafsız yerde oynanıyorsa, ilk olarak yazılan ekip, bahis amaçlarına yönelik ev sahibi ekip olarak kabul edilecektir.

(16) Eğer bir takım bir lig / turnuvadan oyundan önce diskalifiye olursa ve rakip takım oynamadan tur atarsa, bu durumda tüm kalifikasyon bahisleri bu eşleşme için geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(17) Spor karşılaşmalarının nihai sonucu veya kesin sonucu: İştirakçiden bir spor karşılaşmasının nihai veya kesin sonucunu tahmin etmesi istenir. Bu kural aksi belirtilmedikçe

Risk Yönetimi tarafından belirlenmiş veya belirlenecek tüm diğer sporları ve bahis seçimlerini kapsar. Risk Yönetimi gerekli gördüğü durumlarda tüm spor ve bahis seçimlerini canlı bahis olarak sunma hakkına sahiptir.

Sabit İhtimalli Bahis Oyunlarına İlişkin Genel Kurallar

MADDE 15 – (1) Bir müsabaka kesintiye uğrar ve daha sonra baştan yeniden oynatılırsa, bahisler müsabakanın kesintiye uğradığı andaki skora göre değerlendirilir ve söz konusu bahisler yeniden başlayan müsabaka için geçerliliğini yitirir.

(2) Programın yayınlanmasından sonra bir karşılaşma iptal edilir ya da tehir edilirse ve karşılaşma programda resmi olarak belirtilen günü takip eden takvim günü içinde (müsabakanın oynandığı ülkenin yerel saatiyle) oynanmazsa veya hangi takımın ev sahibi, hangisinin deplasman takımı olduğuyula ilgili olarak değişiklik yapılırsa veya program yayınlandıktan sonra rakiplerde değişiklik yapılırsa, iştirakçilerin bahisleri geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(3) Bir müsabaka ikinci yarının başlamasından önce kesintiye uğrarsa ve kesinti anından itibaren müsabakanın normal bitiş zamanına kadar tekrar başlamaz ise, programda resmi olarak belirtilmiş olan tarihe göre (yerel saate dönüştürüldükten sonra) bir sonraki takvim günü içinde (oyunun oynandığı ülkenin yerel saati ile) oynanmazsa, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır, ancak kesinti zamanında halihazırda sonucu tespit edilmiş olan bahisler bu durumun dışındadır. Tespit edilmiş ifadesi, maça geri dönülmesi ve müsabakanın bitirilmesi durumunda bile sonucun değişmesinin mümkün olmayacağını ifade eder.

(4) Bir müsabaka ikinci yarının başlamasından sonra kesintiye uğrarsa ve kesinti anından itibaren müsabakanın normal bitiş zamanına kadar tekrar başlatılmaz ise, programda resmi olarak belirtilmiş olan tarihe göre (yerel saate dönüştürüldükten sonra) bir sonraki takvim günü içinde (oyunun oynandığı ülkenin yerel saati ile) oynanmazsa, sonucu kesinti zamanında tespit edilmiş olan bahisler hariç olmak üzere tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır. Tespit edilmiş ifadesi, maça geri dönülmesi ve müsabakanın bitirilmesi durumunda bile sonucun değişmesinin mümkün olmayacağını ifade eder. Ancak; maç sonucu, maç sonucu çifte şans, ilkyarı / maç sonucu ve handikaplı maç sonucu kesinti zamanındaki skora dayalı olarak tespit edilecektir.

(5) Risk Yönetim Merkezi tarafından resmi olarak ilan edilen sonuçlar nihai sonuçlar olarak kabul edilecektir. Bu sonuçlar karşılaşmanın olağan süresi içerisinde ortaya çıkan nihai sonuçlardır. Nihai sonucun, uzatma süresi bitimindeki sonuç veya "Altın Gol" atıldığındaki sonuç veya bir penaltı vuruşundan sonraki sonuç olma ihtimali vardır. Böyle bir durumun söz konusu olması halinde, bu programda belirtilecektir.

(6) Uzatma devrelerindeki canlı bahis oyunlarında, bahisler, uzatma süresi içinde olan resmi verilere dayalı olarak tespit edilecektir. Normal süredeki her türlü gol, köşe vuruşu veya diğer veriler dikkate alınmaz.

(7) Etkinliğin tarafsız sahada oynandığı belirtilsin veya belirtilmesin, tarafsız sahada oynanan maçlar için ev sahibi ve deplasman takımının sırası programda yazıldığı gibi kabul edilecektir.

(8) Aksi programda belirtilmedikçe, müsabakanın formatı ilgili müsabakanın standart formatından farklı ise, bu durumda tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(9) Gol atan bir oyuncuyu veya golün kendi kalesine atılıp atılmadığının Risk Yönetim Merkezi tarafından belirlenmesinden sonra, yetkililer tarafından yapılan incelemeler sonucun belirlenmesi için dikkate alınmayacaktır.

(10) Müsabaka verileri (ör. goller, kartlar, penaltı vuruşları vs.) muhtemel VAR müdahalesini içerecektir.

(11) Oyunlar: İlk Golü Atan, Son Golü Atan ve Herhangi Bir Golü Atan, eğer aynı etkinliğe ait ise aynı bahis kolonunda birleştirilemez.

(12) Berabere Biten Yarıř Kuralı: Bazı oyun türlerinde birden fazla kazananın olması durumunda, kazanan seçimin oranları, beklenen kazananın sayısı ile çarpılarak fiili kazananların sayısına bölünür. Bu kural uygulandığı zaman, kazanan oranlar bir (1.00)'den az olamaz. Kazanan oranların bir (1.00)'den az olması durumunda oran bir (1.00) olarak kabul edilir.

(13) Müsabaka hakemi tarafından VAR'a danışılan olay (gol, penaltı, kırmızı kart vs.) ilgili hakem kararının verilme zamanında değil, fiili gerçekleşme zamanında gerçekleşmiş sayılır.

(14) Canlı bahis sırasında müsabaka hakemi tarafından bir karar verilirse ve daha sonra VAR kararına bağılı olarak bu kararın doğru olmadığı kanıtlanırsa, Başbayı veya Risk Yönetimi, söz konusu kararı tersine çevirme hakkına sahiptir. Bu karar ancak VAR kararının müsabakanın tamamlanmasından önce veya bahse ilişkin diğere zaman dilimi içinde gerçekleşmiş olması kaydıyla terse çevrilebilir.

(15) Canlı bahis sırasında, bir VAR değerlendirmesine neden olan bir olayın meydana gelmesi ve olayın gerçekleştiğı zaman ile VAR kararı arasında yatırılmış olan bahisler, bu fıkrada belirtilen durumlar olmadığı sürece Risk Yönetiminin takdirine bağılı olarak geçersiz kabul edilebilir. Söz konusu bahisler; VAR değerlendirmesi sonucundaki karar nihai olarak müsabaka hakemi tarafından verilen kararı değiřtirmedikçe veya VAR değerlendirmesi sonucundaki karar müsabaka hakemi tarafından verilen kararı değiřtirip, söz konusu bahis(ler) üzerinde herhangi bir önemli etkiye neden olmadıkça (örneğin, eğer VAR ile değerlendirilen olay o bahsin sonucu ile ilişkili değilse) geçerli olacaktır.

Futbola İliřkin Bahis Kuralları

MADDE 16 – (1) Futbol Müsabakasının Maç Sonucu: İřtirakçiden bir futbol karşılaşmasının nihai sonucunu tahmin etmesi istenir.

a) Risk Yönetim Merkezi tarafından resmi olarak ilan edilen maç sonuçları nihai sonuçlar olarak kabul edilir. Müsabakanın nihai sonucu, karşılaşmanın normal süresi içerisinde ortaya çıkan nihai sonucudur. Müsabakanın uzatma devreleri veya seri penaltı atışlarındaki sonucu dikkate alınmaz.

b) Bir karşılaşma ikinci yarıda kesintiye uğrar ve başlangıç anından itibaren yeniden veya tehir edildiğı dakikadan itibaren karşılaşmanın normal bitim zamanına kadar olan süre programda resmi olarak belirtilen günü (yerel saate dönüřtürüldükten sonra) takip eden takvim günü (müsabakanın oynandığı ülkenin yerel saatiyle) içinde oynanmazsa, bu oyunun sonucunun belirlenmesi amacıyla, karşılaşma kesintiye uğradığı andaki sonuç geçerlidir.

(2) Futbol Müsabakasının İlk Yarı Sonucu: İřtirakçiden bir futbol karşılaşmasının ilk yarı sonucunu tahmin etmesi istenir.

a) Hakem tarafından sakatlanma ve diğere duraklamalar için ilave edilen zaman dahil olmak üzere, karşılaşmanın ilk yarısının sonunda elde edilen ve Risk Yönetim Merkezi tarafından resmi olarak ilan edilen kesin ilk yarı sonuçları dikkate alınır.

(3) Futbol Müsabakasının İkinci Yarısı: İřtirakçiden bir futbol karşılaşmasının ikinci yarı sonucunu tahmin etmesi istenir.

a) Hakem tarafından sakatlanma ve diğere duraklamalar için ilave edilen zaman dahil olmak üzere, karşılaşmanın ikinci yarısının sonunda elde edilen ve Risk Yönetim Merkezi tarafından resmi olarak ilan edilen kesin ikinci yarı sonuçları dikkate alınır.

(4) Futbol Müsabakasının İlk Yarı / Maç Sonucu: İřtirakçiden bir futbol karşılaşmasının hem ilk yarı sonucunu hem de maç sonucunu tahmin etmesi istenir.

a) Risk Yönetim Merkezi tarafından resmi olarak ilan edilen ilk yarı ve maç sonuçları nihai sonuçlar olarak kabul edilir. Bu sonuçlar, müsabakanın normal süresinde ortaya çıkan ilk yarı sonucu ve maç sonucu için nihai sonuçlardır. Nihai sonucun, uzatma süresi bitimindeki sonuç veya bir "Altın Gol" atıldığı zamanki sonuç veya seri penaltı atışları sonrasındaki sonuç olma ihtimali vardır. Böyle bir durum söz konusu olması halinde, bu programda belirtilecektir.

b) Eğer ikinci yarı sırasında bir maç kesintiye uğrarsa ve kesinti anından sonra müsabakanın normal bitiş zamanına kadar tekrar başlamaz ise, programda resmi olarak belirtilen ve ilan edilen tarihe kıyasla (yerel saate dönüştürüldükten sonra) bir sonraki takvim gününde (oyunun oynandığı ülkenin yerel saati ile) oynanmazsa, bu oyunun sonucunun belirlenmesi amacıyla yönelik olarak, ilk yarı sonucu ve kesinti anındaki sonuç geçerlidir.

(5) Maç Skoru: İştirakçiden, bir futbol müsabakasının skorunu tahmin etmesi istenir.

a) Maç skoru, müsabakanın normal süresinin bitiminde alınan sonuca dayandırmak suretiyle Risk Yönetim Merkezi tarafından resmi olarak ilan edilen sonuçtur.

(6) İlk Golü Atan Oyuncu: İştirakçiden, ilk golü atan futbolcuyu tahmin etmesi istenir.

a) Atılan ilk gol, hakem tarafından sakatlanma ve diğer duraklamalar nedeniyle ilave edilen süre dahil olmak üzere, 90 dakikalık oyun süresi içinde atılan ilk gol olup, Risk Yönetimi tarafından yayınlanan sonuç esas alınacaktır. Uzatma devresi ve seri penaltı vuruşları bu bahislerde dikkate alınmaz.

b) Maça çıkmayan veya ilk gol atıldıktan sonra oyuna giren oyuncuya yapılan ilk gol bahisleri geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

c) İlk gol, herhangi bir gol veya son golün "kendi kalesine atılan gol" olması halinde, atılan ilk gol, herhangi bir gol veya son gol değerlendirmelerinde bu gol dikkate alınmaz. İlk golün, herhangi bir golün veya son golün "kendi kalesine atılan gol" olarak bahse açıldığı durumlar bu kurala istisna teşkil eder. İlk golü, herhangi bir golü veya son golü kimin attığıyla ilgili anlaşmazlık durumunda ve ilk golün, herhangi bir golün veya son golün "kendi kalesine atılan gol" olması halinde, karşılaşmayı düzenleyen kuruluşun resmi kararı esas alınır.

(7) Son Golü Atan Oyuncu: İştirakçiden bir futbol karşılaşmasında son golü hangi futbolcunun atacağını tahmin etmesi istenir.

a) Atılan son gol, hakem tarafından sakatlanma ve diğer duraklamalar nedeniyle ilave edilen süre dahil olmak üzere, 90 dakikalık oyun süresi içinde atılan son goldür. Uzatma devresi ve seri penaltı vuruşları bu bahislerde dikkate alınmaz.

b) Maça çıkmayan veya son gol atılmadan önce oyundan çıkan oyunculara yapılan son gol bahislerine bir (1.00) oranı verilir.

c) Son gol kendi kalesine atılırsa, atılan son gol değerlendirmelerinde bu gol dikkate alınmaz. Son golün "kendi kalesine atılan gol" olarak bahse açıldığı durumlar bu kurala istisna teşkil eder. Son golü kimin attığıyla ilgili anlaşmazlık durumunda ve bu son golün "kendi kalesine atılan gol" olması halinde, karşılaşmayı düzenleyen kuruluşun resmi kararı esas alınır.

(8) Herhangi Bir Gol Atan Oyuncu: İştirakçiden bir futbol karşılaşmasında hangi futbolcunun gol atacağını tahmin etmesi istenir.

a) Atılan gol, hakem tarafından sakatlanma ve diğer duraklamalar nedeniyle ilave edilen süre dahil olmak üzere, 90 dakikalık oyun süresi içinde atılan goldür. Uzatma devresi ve seri penaltı vuruşları bu bahislerde dikkate alınmaz.

b) Karşılaşmaya çıkmayan oyuncular üzerine oynanan gol bahisleri geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

c) Bir karşılaşma, bir ya da birkaç gol kaydedildikten sonra tehir edilirse ve tehir anından karşılaşmanın normal süresinin bitimine kadar olan bölümü programda resmi olarak belirtilen günü (yerel saate dönüştürüldükten sonra) takip eden takvim günü içerisinde (müsabakanın oynandığı ülkenin yerel saatiyle) oynanmazsa, atılmış olan golleri atana veya atanlara yönelik bahisler, ikramiye almaya hak kazanacak, öte yandan diğer futbol oyuncularına yönelik bahislere bir (1.00) oranı verilecektir.

ç) Bir karşılaşma gol atılmadan önce tehir edilmişse ve tehir anından karşılaşmanın normal süresinin bitimine kadar olan bölümü programda resmi olarak belirtilen günü takip eden

takvim günü (yerel saate dönüştürüldükten sonra) içerisinde (müsabakanın oynandığı ülkenin yerel saatiyle) oynanmazsa, herhangi bir gol atana yönelik bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

d) Eğer atılan herhangi bir gol "kendi kalesine atılan gol" ise, bu gol, "herhangi bir gol atan oyuncu" bahsi için atılan gol olarak değerlendirmeye alınmaz. Herhangi bir golün "kendi kalesine atılan gol" olarak bahse açıldığı durumlar bu kurala istisna teşkil eder. Herhangi bir golü kimin attığıyla ilgili anlaşmazlık durumunda ve bu herhangi bir golün "kendi kalesine atılan gol" olması halinde, karşılaşmayı düzenleyen kuruluşun resmi kararı esas alınır.

(9) Bir Futbol Karşılaşmasında Golü Atacak Takım (Hangi Takım Golü Atacak):
İştirakçiden bir futbol karşılaşmasında golü atacak takımı tahmin etmesi istenir.

a) Golü atan takım, Risk Yönetim Merkezi tarafından karşılaşmanın normal süresinin bitiminde elde edilen sonuca dayanılarak resmi olarak ilan edilen sonuçtur. Normal sürede 90 dakika dikkate alınacak ve uzatma devresi ve seri penaltı vuruşları bu bahislerde dikkate alınmayacaktır.

b) Bir karşılaşma, tehir edilir ve tehir anından karşılaşmanın normal süresinin bitimine kadar olan bölümü programda resmi olarak belirtilen günü takip eden takvim günü (yerel saate dönüştürüldükten sonra) içerisinde (müsabakanın oynandığı ülkenin yerel saatiyle) oynanmazsa, eğer her iki takım bir gol atmışsa, golü atacak takımla ilgili yapılan bahisler ikramiyeye hak kazanırken, gol olmaz yönünde yapılan bahisler kaybeder. Diğer durumlarda tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(10) Futbol Karşılaşmalarında Atılan Toplam Gol: İştirakçiden bir futbol karşılaşmasında atılan toplam gol sayısının belli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

a) Bir karşılaşma tehir edilirse ve tehir anından karşılaşmanın normal süresinin bitimine kadar olan bölümü programda resmi olarak belirtilen günü takip eden takvim günü (yerel saate dönüştürüldükten sonra) içerisinde (müsabakanın oynandığı ülkenin yerel saatiyle) oynanmazsa ve tehir anında atılmış olan toplam gol sayısı en yüksek aralıkta ise, bu aralığa ait bahisler ikramiyeye hak kazanırken, diğer aralıklara ait tüm bahisler kaybeder.

b) Bir karşılaşma tehir edilirse ve tehir anından karşılaşmanın normal süresinin bitimine kadar olan bölümü programda resmi olarak belirtilen günü takip eden takvim günü (yerel saate dönüştürüldükten sonra) içerisinde (müsabakanın oynandığı ülkenin yerel saatiyle) oynanmazsa ve tehir anında atılmış olan toplam gol sayısı en yüksek aralığın altında bir aralıkta ise, bu bahse ilişkin tüm bahislere bir (1.00) oranı verilir.

(11) Futbol Karşılaşmasında Belli Bir Limitin "Altında – Üstünde" Atılan Goller: İştirakçiden bir futbol karşılaşmasında atılan toplam gol sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

a) Bir karşılaşma tehir edilirse ve tehir anından karşılaşmanın normal süresinin bitimine kadar olan bölümü programda resmi olarak belirtilen günü takip eden takvim günü (yerel saate dönüştürüldükten sonra) içerisinde (müsabakanın oynandığı ülkenin yerel saatiyle) oynanmazsa ve tehir anında atılmış olan toplam gol sayısı programda yayınlanan limitin üzerinde ise, limitin "Üstündeki" sonucun kazanan sonuç olduğu, öte yandan limitin "Altındaki" sonucun kaybeden sonuç olduğu kabul edilir.

b) Bir karşılaşma tehir edilirse ve tehir anından karşılaşmanın normal süresinin bitimine kadar olan bölümü programda resmi olarak belirtilen günü takip eden takvim günü (yerel saate dönüştürüldükten sonra) içerisinde (müsabakanın oynandığı ülkenin yerel saatiyle) oynanmazsa ve tehir anında atılmış olan toplam gol sayısı programda yayınlanan limitin altında ise, her iki sonuca "Altı" ve "Üstü" bir (1.00) oranı verilir.

(12) Futbol Karşılaşmasının İlk Yarısında Belli Bir Limitin "Altında – Üstünde" Atılan Goller: İştirakçiden bir futbol karşılaşmasının ilk yarısında atılan toplam gol sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

a) Bir futbol karşılaşmasının ilk yarısında atılan toplam gol sayısı, Risk Yönetimi tarafından resmi olarak ilan edilen ve karşılaşmanın ilk yarısının normal süresinin bitiminde elde edilen sonuca dayanan, her iki takımın attığı gollerin toplamını ifade eder.

b) Bir karşılaşma tehir edilirse ve tehir anından karşılaşmanın normal süresinin bitimine kadar olan bölümü programda resmi olarak belirtilen günü takip eden takvim günü (yerel saate dönüştürüldükten sonra) içerisinde (müsabakanın oynandığı ülkenin yerel saatiyle) oynanmazsa ve tehir anında atılmış olan toplam gol sayısı programda yayınlanan limitin üzerinde ise, limitin "Üstündeki" sonucun kazanan sonuç olduğu, öte yandan limitin "Altındaki" sonucun kaybeden sonuç olduğu kabul edilir.

c) Bir karşılaşma tehir edilirse ve tehir anından karşılaşmanın normal süresinin bitimine kadar olan bölümü programda resmi olarak belirtilen günü takip eden takvim günü (yerel saate dönüştürüldükten sonra) içerisinde (müsabakanın oynandığı ülkenin yerel saatiyle) oynanmazsa ve tehir anında atılmış olan toplam gol sayısı programda yayınlanan limitin altında ise, her iki sonuca "Altı" ve "Üstü" bir (1.00) oranı verilir.

(13) Futbol Karşılaşmasındaki Toplam Kart (Sarı veya kırmızı) Sayısının veya Toplam Penaltı Sayısının, Belirtilen Bir Limitin "Altında / Üstünde" veya Belli Bir Aralık Dahilinde Olması:

a) İştirakçiden bir futbol karşılaşmasında gösterilen toplam kart sayısının veya penaltı sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi veya belirli bir aralık dahilinde olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

b) Tespit amaçlarına yönelik olarak, bir futbol karşılaşmasındaki her iki takıma kaydedilen toplam kart (sarı ya da kırmızı) sayısı veya her iki takıma atılan toplam penaltı sayısı, Risk Yönetimi tarafından resmi olarak ilan edilen ve karşılaşmanın normal süresinin bitiminde (hakem tarafından sakatlanma ve diğer duraklamalar dolayısıyla ilave edilen süre dahil olmak üzere) elde edilen sonuca dayanan, her iki takıma verilen kartların (sarı ya da kırmızı) toplamını veya penaltıların toplamını ifade eder. Uzatma devresi ve seri penaltı vuruşları bu bahislerde dikkate alınmaz.

c) Oyunda olmayanlar için gösterilen kartlar (oyundan çıkan oyuncular, teknik direktörler, yedek oyuncular, diğer teknik ekip) değerlendirmeye alınmaz.

ç) Sarı kart 1 kart olarak ve kırmızı veya çift sarıdan kırmızı kart 2 kart olarak sayılır. Bir oyuncu için kırmızı karta neden olan ikinci sarı kart değerlendirmeye alınmaz.

d) Tespit, 90 dakikalık normal sürede gösterilen tüm mevcut kart kanıtına göre yapılacaktır. Maçtan sonra gösterilen kartlar değerlendirmeye alınmaz.

e) Bir karşılaşma tehir edilir ve karşılaşmanın kalan bölümü programda resmi olarak belirtilen günü takip eden takvim günü (yerel saate dönüştürüldükten sonra) içerisinde (müsabakanın oynandığı ülkenin yerel saatiyle) kesinti anından müsabakanın normal bitiş zamanına kadar oynanmazsa, kesinti anında tespit edilen bahisler hariç olmak üzere, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır. Tespit edilme ifadesi, maça geri dönülmesi ve müsabakanın bitirilmesi durumunda bile sonucun değişmesinin mümkün olmayacağını ifade eder.

(14) Futbol Karşılaşmasındaki İlk Golün Zamanı: İştirakçiden bir futbol karşılaşmasında ilk golün atılacağı zaman aralığını tahmin etmesi istenir.

a) Atılan ilk gol, hakem tarafından sakatlanma ve diğer duraklamalar dolayısıyla ilave edilen süre dahil olmak üzere, 90 dakikalık oyun süresi içinde atılan ilk gol olup, Risk Yönetimi tarafından yayınlanan sonuç esas alınacaktır. Uzatma devresi ve seri penaltı vuruşları bu bahislerde dikkate alınmaz.

b) Bir karşılaşma birinci golün atılmasından sonra tehir edilir ve tehir anından karşılaşmanın normal süresinin bitimine kadar olan bölümü programda resmi olarak belirtilen günü takip eden takvim günü (yerel saate dönüştürüldükten sonra) içerisinde (müsabakanın oynandığı ülkenin yerel saatiyle) oynanmazsa, ilk golün zamanının bahisleri geçerlidir.

c) Bir karşılaşma birinci gol atılmadan önce tehir edilir ve tehir anından karşılaşmanın normal süresinin bitimine kadar olan bölümü programda resmi olarak belirtilen günü takip eden takvim günü (yerel saate dönüştürüldükten sonra) içerisinde (müsabakanın oynandığı ülkenin yerel saatiyle) oynanmazsa, ilk golün zamanına yönelik bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(15) Toplam Gollerin Tek veya Çift olması: İştirakçiden bir futbol müsabakasına ait toplam gol sayısının tek veya çift olduğunu tahmin etmesi istenir.

a) Bahisler müsabakanın normal süresinin tamamlanmasıyla karara bağlanır. Uzatma devresi ve seri penaltılar hesaba katılmaz.

b) 0 - 0 sonuçlanan bir maç çift gol sayısı olarak değerlendirmeye alınır.

(16) Ev Sahibi veya Deplasman Takımının Tek veya Çift Sayıda Gol Atması: İştirakçiden bir futbol müsabakasında ev sahibi veya deplasman takımın attığı toplam gollerin tek mi çift mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

a) Eğer ev sahibi veya deplasman takım gol atmaz ise, "çift" kazanan tercihtir.

(17) Her İki Takımın Gol Atması (Karşılıklı Gol): İştirakçiden, bir maçta her iki takımın gol atıp atmayacağını tahmin etmesi istenir.

a) Kendi kalesine atılan goller bu oyunda geçerli sayılır.

(18) Birinci Yarıdaki Toplam Goller - Aralık veya İkinci Yarıdaki Toplam Goller "Aralık": İştirakçiden, birinci yarıda (veya ikinci yarıda) atılan toplam gol sayısının belli bir aralık dahilinde olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

a) Bir karşılaşma tehir edilirse ve tehir anından karşılaşmanın normal süresinin bitimine kadar olan bölümü programda resmi olarak belirtilen günü takip eden takvim günü (yerel saate dönüştürüldükten sonra) içerisinde (müsabakanın oynandığı ülkenin yerel saatiyle) oynanmazsa ve tehir anında atılmış olan toplam gol sayısı en yüksek aralıkta ise, bu aralığa ait bahisler ikramiyeye hak kazanırken, diğer aralıklara ait tüm bahisler kaybeder.

b) Bir karşılaşma tehir edilirse ve tehir anından karşılaşmanın normal süresinin bitimine kadar olan bölümü programda resmi olarak belirtilen günü takip eden takvim günü (yerel saate dönüştürüldükten sonra) içerisinde (müsabakanın oynandığı ülkenin yerel saatiyle) oynanmazsa ve tehir anında atılmış olan toplam gol sayısı en yüksek aralığın altında bir aralıkta ise, bu bahse ilişkin tüm bahislere bir (1.00) oran verilir.

(19) Ev Sahibi Takımın "Altında / Üstünde" Olması veya Deplasman Takımının "Altında/ Üstünde" olması: İştirakçiden bir futbol müsabakasında ev sahibi veya deplasman takımı tarafından kaydedilen toplam gol sayısının, belli bir limitin "Altında" veya "Üstünde" olduğunu tahmin etmesi istenir.

a) Bir karşılaşma tehir edilirse ve tehir anından karşılaşmanın normal süresinin bitimine kadar olan bölümü programda resmi olarak belirtilen günü takip eden takvim günü (yerel saate dönüştürüldükten sonra) içerisinde (müsabakanın oynandığı ülkenin yerel saatiyle) oynanmazsa ve söz konusu tehir zamanında ev sahibi (veya deplasman takımı) tarafından atılan toplam gol sayısı programda belirtilmiş olan limitin üzerinde ise, limitten "daha fazla" olan sonucun kazanan sonuç olduğu, diğer taraftan, limitten "daha az" olan sonucun kaybeden sonuç olduğu kabul edilir.

b) Bir karşılaşma tehir edilirse ve tehir anından karşılaşmanın normal süresinin bitimine kadar olan bölümü programda resmi olarak belirtilen günü takip eden takvim günü (yerel saate dönüştürüldükten sonra) içerisinde (müsabakanın oynandığı ülkenin yerel saatiyle) oynanmazsa

ve söz konusu tehir zamanında ev sahibi (veya deplasman takımı) tarafından atılan toplam gol sayısı programda belirtilmiş olan limitin altında ise, her iki sonuç "Altında" ve "Üstünde" geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(20) Ev Sahibinin Sıfır (0)'a Karşı Kazanması veya Deplasman Takımının Sıfır (0)'a Karşı Kazanması: İştirakçiden, "Evet" veya "Hayır" şeklinde belirtmek suretiyle, ev sahibi veya deplasman takımının yenerken diğer takımın gol atmayacağı durumu tahmin etmesi istenir.

a) Kazanan takım tarafından atılan gollerin sayısı önemli değildir.

(21) En Yüksek Skorlu Yarı: İştirakçiden, yarılarından hangisinde daha fazla gol olacağını tahmin etmesi istenir. Eğer bir eşitlik seçeneği varsa, bu eşit olanı temsil eder.

(22) Toplam Köşe Vuruşların (Korner) Altında / Üstünde Olması: İştirakçiden bir futbol müsabakasında kullanılan toplam köşe vuruşu sayısının bir sınırın "Altında" veya "Üstünde" olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

a) Verilen ancak kullanılmayan kornerler sayılmaz.

b) Bir kornerin tekrarlanması durumunda, sadece bir korner sayılacaktır.

(23) İlk Yarıda veya İkinci Yarıda Toplam Köşe Vuruşların (Korner) Altında / Üstünde Olması: İştirakçiden ilk yarıda veya ikinci yarıda kullanılan kornerlerin toplam sayısının bir limitin "Altında" veya "Üstünde" olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

a) Verilen ancak kullanılmayan kornerler sayılmaz.

b) Bir köşe vuruşunun yeniden kullanılması durumunda, sadece bir köşe vuruşu sayılacaktır.

(24) En Çok Köşe Vuruşu (Korner): İştirakçiden müsabakada hangi takımın en çok köşe vuruşunu kullanacağını tahmin etmesi istenir.

a) Eğer eşitlik varsa, bu eşit sayıda köşe vuruşunu temsil eder.

b) Verilen ancak kullanılmayan kornerler sayılmaz.

c) Bir köşe vuruşunun yeniden kullanılması durumunda, sadece bir köşe vuruşu sayılacaktır.

(25) İlk Yarı veya İkinci Yarı En Çok Korner (Köşe Vuruşu): İştirakçiden ilk yarıda veya ikinci yarıda hangi ekibin daha fazla korner kullanacağını tahmin etmesi istenir.

a) Eğer eşitlik varsa, bu eşit sayıda korneri temsil eder.

b) Verilen ancak kullanılmayan kornerler sayılmaz.

c) Bir köşe vuruşunun yeniden kullanılması durumunda, sadece bir korner sayılacaktır.

(26) İlk Korner (Köşe Vuruşu): İştirakçiden hangi takımın maçta ilk korneri atacağını tahmin etmesi istenir.

a) Verilen ancak kullanılmayan kornerler sayılmaz.

b) Bir kornerin tekrar edilmesi gerektiği durumlarda (örneğin çizgi içinde bir hata yapıldığında), sadece bir korner sayılacaktır.

(27) Toplam Korner (Köşe Vuruşu) Aralık: İştirakçiden maçta kullanılan toplam korner sayısının belli bir aralık dahilinde olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

a) Verilen ancak kullanılmayan kornerler sayılmaz.

b) Bir kornerin yeniden kullanılması durumunda, sadece bir korner sayılacaktır.

(28) Birinci Yarı Toplam Korner (Köşe Vuruşu) Aralık: İştirakçiden ilk yarıda verilen kornerlerin toplam sayısının belli bir aralık dahilinde olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

a) Verilen ancak kullanılmayan kornerler sayılmaz.

b) Bir kornerin yeniden kullanılması durumunda, sadece bir korner sayılacaktır.

(29) İlk / Sonraki Gol: İştirakçiden iki takımdan hangisinin birinci golü veya canlı bahis sırasında bir sonraki golü atacağını ya da herhangi bir gol atılıp atılmayacağını tahmin etmesi istenir.

a) Kendi kalesine atılan goller, golün yazılacağı tarafça atılmış kabul edilir.

(30) Ev Sahibi Takım veya Deplasman Takım En Yüksek Skorlu Yarı: İştirakçiden, yarılardan hangisinde ev sahibi veya deplasman takımının en fazla golü atacağını tahmin etmesi istenir.

a) Eğer bir eşitlik seçeneği varsa, bu eşit olanı temsil eder.

(31) Ev Sahibi Takımın veya Deplasman Takımının Gol Yememesi: İştirakçiden ev sahibi takımın veya deplasman takımının belli bir maçta hiç gol yememe durumunu tahmin etmesi istenir.

(32) Kazanma Farkı: İştirakçiden bir futbol karşılaşmasının nihai sonucuna ilişkin olarak kazanan takımın kaç farkla kazanacağını tahmin etmesi istenir. Karşılaşmanın uzatma devreleri veya seri penaltı atışlarındaki sonucu dikkate alınmaz.

(33) Maç Sonucuna Nasıl Ulaşılr: İştirakçiden maç sonucuna nasıl ulaşılacağı tahmin etmesi istenir.

a) Bu oyunun belirlenmesinde muhtemel uzatma süresi ve / veya seri penaltı atışları dahil edilir.

(34) Uzatma Devresi Var / Yok: İştirakçiden normal maç süresinin ardından uzatma devresi oynanıp oynanmayacağını tahmin etmesi istenir.

a) Uzatma devresi, normal sürenin bitişi (yani 90 dakikalık süre artı üzerine eklenen ilave süre) ve oyunun bitişi arasındaki oynanan süre olarak tanımlanmaktadır. Uzatma süresi, seri penaltı atışlarını içermemektedir.

(35) Uzatmada Kazanan: İştirakçiden, uzatmalara giden bir futbol müsabakasının uzatma süresinin nihai sonucunu tahmin etmesi istenir.

a) Sadece uzatma devresinde atılan goller sayılır.

(36) Uzatma Devresi Toplam Gollerin Altında / Üstünde Olması: İştirakçiden, uzatmaya giden bir futbol karşılaşmasının uzatma devresinde atılan gollerin toplam sayısının belli bir limitin "Üstünde" veya "Altında" olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

a) Sadece uzatma devresinde atılan goller sayılır.

(37) Ev Sahibinin Her İki Yarıyı Kazanması veya Deplasmanın Her İki Yarıyı Kazanması: İştirakçiden ev sahibi takımın veya deplasman takımının her iki yarıyı da kazanıp kazanmayacağını tahmin etmesi istenir.

a) Bir takımın bir müsabakanın 'her iki yarısını' da kazanması için, söz konusu takımın müsabakanın her iki yarısında da rakibinden daha fazla gol atması gerekir.

(38) Oyuncu Atılması (Kırmızı Kart: Evet / Hayır): İştirakçiden, bir maç sırasında kırmızı kart gösterilip gösterilmeyeceğini tahmin etmesi istenir.

a) Belirlenen 90 dakikalık oyun sırasında gösterilen kırmızı kart dikkate alınır. Bitiş düdüğünün çalınmasından sonra gösterilen kırmızı kart dikkate alınmaz.

b) Oyunda olmayanlara (ör. teknik direktörler, yedekler veya oyundan çıkan oyuncular) gösterilen kırmızı kart dikkate alınmaz.

(39) Handikaplı Sonuç:

a) Risk Yönetimi, herhangi bir yol veya kanalla iki takımdan herhangi biri için handikap ilan etme hakkına sahiptir. Bunun üzerine, herhangi bir takımın kazanması, kendisi için verilen handikap göz önüne alınarak belirlenen sonuç olacaktır. Herhangi bir takım lehine gol farkının, o ekip için verilen handikapa eşit olduğu durumlardaki kazanma durumuna eşitlik adı verilir. Handikap bir ondalık olabilir ve bu durumda sonuç olarak eşitlik mümkün değildir. Risk Yönetim Merkezi, istediği zaman handikapı değiştirme hakkını saklı tutmaktadır. Handikaplar herhangi bir bahsi kabul etmek için dikkate alınır, çünkü kazanan, Merkezi Bahis Sistemi tarafından onaylanma zamanında geçerli olan handikaplardır.

b) Bir karşılaşma ikinci yarıda kesintiye uğrar ve başlangıç anından itibaren yeniden veya tehir edildiği dakikadan itibaren karşılaşmanın normal bitim zamanına kadar olan süre programda resmi olarak belirtilen günü (yerel saate dönüştürüldükten sonra) takip eden takvim günü (müsabakanın oynandığı ülkenin yerel saatiyle) içinde oynanmazsa, bu oyunun sonucunun belirlenmesi amacıyla, karşılaşma kesintiye uğradığı andaki sonuç geçerlidir.

(40) Maç sonucu, İlk Yarı sonucu, İkinci Yarı Sonucu Çifte Şansı: İştirakçiden aşağıda yer alan seçeneklerden birini tahmin etmesi istenir:

- 1 veya 0: Sonuç; ev sahibi ekibin galibiyeti veya beraberlik ise bu seçeneğe yönelik bahisler kazanır.
- 0 veya 2: Sonuç; beraberlik veya deplasman ekibinin galibiyeti ise bu seçeneğe yönelik bahisler kazanır.
- 1 veya 2: Sonuç; ev sahibi veya deplasman galibiyeti ise, bu seçenekteki bahisler kazanır.

a) Bir karşılaşma ikinci yarıda kesintiye uğrar ve başlangıç anından itibaren yeniden veya tehir edildiği dakikadan itibaren karşılaşmanın normal bitim zamanına kadar olan süre programda resmi olarak belirtilen günü (yerel saate dönüştürüldükten sonra) takip eden takvim günü (müsabakanın oynandığı ülkenin yerel saatiyle) içinde oynanmazsa, bu oyunun sonucunun belirlenmesi amacıyla, karşılaşma kesintiye uğradığı andaki sonuç geçerlidir.

(41) Maç sonucu ve Alt / Üst: İştirakçiden müsabakanın sonucunu ve bununla birlikte her iki takımca atılan toplam golün belirtilen bir limitin “Üstünde” veya “Altında” olma durumunu tahmin etmesi istenir.

(42) Penaltı Var veya Yok: İştirakçiden, normal süre içerisinde bir penaltının olup olmayacağını tahmin etmesi istenir.

a) Uzatmaya giden maçlardaki uzatma devresi ve seri penaltı atışları bu oyun için sayılmaz.

b) Eğer bir penaltı verilmiş ancak kullanılmamış ise, bu bahis amacına yönelik olarak değerlendirilmeye alınmaz.

(43) Belirlenen Bir Sınır Altında / Üstünde VAR kullanımı: İştirakçiden, bir futbol karşılaşması sırasında VAR kullanıma sayısının belli bir sınırın “Üstünde” mi “Altında” mı olduğunu tahmin etmesi istenir.

a) Bahsin belirlenmesi amaçlarına yönelik olarak, eğer hakemin davranışlarından anlaşılabiliriyorsa VAR yardımcısı kullanılmıştır (ör. el hareketleri, müsabakayı durdurması ve olayı kendisi görmesi), ve / veya VAR kullanımı, ilgili müsabakanın gözetiminden nihai sorumlu olan resmi müsabaka organı tarafından hazırlanan maç raporu ile teyit edilir. TV çekimlerinin eksik olması ve / veya raporları çelişkili olmasına bağlı olarak VAR'ın kullanılıp kullanılmadığı net değilse, Başbayı, bilgi sağlayıcılarından ve muteber online veya offline kaynaklardan alacağı bilgilere dayalı olarak bahisleri çözüme kavuşturacaktır.

(44) Bir Futbol Turnuvasının Kazananı, Bir Futbol Turnuvasında Yarı Finallerin Kazananı, Bir Grup Aşamasının Kazananı, Bir Futbol Turnuvasında Elemelerin Kazananı: İştirakçiden, bir futbol turnuvasında hangi takımın birinci olacağını veya bir futbol turnuvasında hangi takımların yarı final karşılaşmalarını kazanacağını veya hangi takımın özel bir eleme grubunda grup kazananı olacağını veya bir futbol turnuvasında hangi takımın play - off turunu kazanacağını tahmin etmesi istenir.

a) Yukarıda belirtilmiş olan kazananlar, turnuvayı organize eden idari organ tarafından belirlenen turnuva kuralları ile uyumlu olarak tespit edilir. Bu, kazananı belirleme (kazanan puanların derecelendirilmesi, final müsabakaları (uzatma devreleri, muhtemel penaltı atışları dahil), bir üst seviyeye yükselmek için play - off müsabakaları veya kura çekme) tarzından bağımsızdır.

b) Aksi belirtilmediği sürece, turnuva başladıktan sonra herhangi bir sebeple diskalifiye edilen veya turnuvadan çekilen bir takım üzerine oynanan bahisler kaybetmiş sayılır.

c) Herhangi bir nedenle turnuvada yer almayan bir takım üzerine oynanan bahisler, bir (1.00) oranına sahip olacaktır.

ç) Bir turnuvanın herhangi bir nedenle iptal edilmesi durumunda, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(45) Bir Futbol Turnuvasının Finalinde Yarışan Takımlar: İştirakçiden finale çıkacak olan takımları tahmin etmesi istenir.

a) Finallerde yer alma yeterliliğine sahip takım çifti, idare organı tarafından tespit edilen turnuva kuralları ile uyumlu olarak belirlenir ve belirtilir. Bu seri penaltı atışlarını da içerir ve final müsabakası için bu ekipleri elemeyele belirleme yönteminden bağımsızdır.

b) Aksi belirtilmediği sürece, herhangi bir nedenle turnuvanın başlamasından sonra turnuvadan diskalifiye olan veya çekilen bir takım üzerine oynanan bahisler kaybedecektir.

c) Herhangi bir nedenle turnuvada yer almayan bir takım üzerine oynanan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

ç) Bir turnuvanın herhangi bir nedenle iptal edilmesi durumunda, tüm bahis oranları bir (1.00) dönüştürülecektir.

(46) Bir Futbol Turnuvasının En çok Gol Atanı: İştirakçiden, hangi futbol oyuncusunun en fazla sayıda gol atacağını tahmin etmesi istenir.

a) Aksi programda belirtilmedikçe, belirli bir turnuvadaki gol kralı, turnuvayı düzenleyen idari organ tarafından öngörülen ve belirlenen kurallara uygun şekilde belirlenir.

b) Bir turnuvada en çok gol atan belirtilirken, uzatma devresinde atılan goller dahil edilir, ancak seri penaltı atışlarının sonucu olarak atılan goller dahil edilmez. Kendi kalesine atılan goller sayılmaz.

c) Turnuvada yer almak üzere oyuncular listesine dahil edilmiş olmasına rağmen herhangi bir nedenle turnuvada yer almayan bir oyuncu için yapılan bahisler kaybedecektir.

ç) Turnuvada yer alacak olan oyuncuların listesine dahil edilmemiş olan bir oyuncu için yapılacak bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

d) Takımı turnuvadan diskalifiye olmuş olan oyuncular üzerine oynanan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

e) Turnuvanın iptal edilmesi durumunda, en çok gol atan oyuncuya yapılan tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

f) Aynı sayıda gol atan ve turnuvanın en çok gol atanları olarak belirlenen iki veya daha fazla oyuncunun olması durumunda, berabere biten yarış kuralı uygulanacaktır. Bu kuralı uygulayarak iştirakçilere ödenecek oranlar bir (1.00)'den az olamaz. Kazanan oranların bir (1.00)'den az olması durumunda oran bir (1.00) olarak kabul edilir.

(47) En Son Bitirecek Takım: İştirakçiden, bir turnuva veya eleme grubu sınıflandırmasında hangi takımın en son sırada bitireceğini tahmin etmesi istenir.

a) Aksi belirtilmediği sürece, herhangi bir nedenle turnuvanın başlamasından sonra turnuvadan diskalifiye olan veya çekilen bir takıma oynanan bahisler kaybedecektir.

b) Herhangi bir nedenle turnuvada yer almayan bir takıma oynanan bahislere bir (1.00) oranı verilecektir.

c) Bir turnuvanın herhangi bir nedenle iptal edilmesi durumunda, tüm bahis oranları bir (1.00) olarak değerlendirilecektir.

ç) Yukarıda belirtilmiş olan takım, turnuvayı organize eden idari organ tarafından belirlenen turnuva kuralları ile uyumlu olarak tespit edilir. Bu, son bitirenin tespit edilme biçiminden bağımsızdır (Alınan puan sıralaması, son müsabakalar (uzatma devresi ve muhtemel penaltı atışları dahil), bir üst seviyeye geçmek için play - off müsabakaları veya çekiliş).

(48) Bir Turnuvanın Grup Aşamasından Çıkacak Ekipler: İştirakçiden, hangi takımların grup aşamasının sonraki aşamasına geçebileceğini tahmin etmesi istenir.

a) Belirtilen elemeyi geçen takımlar, turnuvayı organize eden idari organ tarafından belirlenen turnuva kuralları ile uyumlu olarak tespit edilir. Bu, elemeyi geçenlerin tespit edilme biçiminden bağımsızdır (alınan puan sıralaması, son müsabakalar (uzatma devresi ve muhtemel seri penaltı atışları dahil), bir üst seviyeye geçmek için play - off müsabakaları veya çekiliş).

b) Aksı belirtilmediği sürece, herhangi bir nedenle turnuvanın başlamasından sonra turnuvadan diskalifiye olan veya çekilen bir takıma oynanan bahisler kaybedecektir.

c) Herhangi bir nedenle turnuvada yer almayan bir takıma oynanan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

ç) Bir turnuvanın herhangi bir nedenle iptal edilmesi durumunda, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(49) Küme Düşecek veya Küme Düşmeden Kurtulacak Takımlar: İştirakçiden, hangi takımların küme düşeceği veya küme düşmekten kurtulacağını tahmin etmesi istenir.

a) Eğer sezon başlamadan önce bir takım ligden alınır, bu durumda o oyundaki tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır ve yeni bir küme düşme bahsi açılacaktır.

b) Yukarıda belirtilmiş olan ekipler, turnuvayı organize eden idari organ tarafından belirlenen turnuva kuralları ile uyumlu olarak tespit edilir. Bu, elemeyi geçenlerin tespit edilme biçiminden bağımsızdır (alınan puan sıralaması, son müsabakalar (uzatma devresi ve muhtemel seri penaltı atışları dahil), bir üst seviyeye geçmek için play - off müsabakaları veya çekiliş).

c) Aksı belirtilmediği sürece, herhangi bir nedenle turnuvanın başlamasından sonra turnuvadan diskalifiye olan veya çekilen bir takıma oynanan bahisler kaybedecektir.

ç) Herhangi bir nedenle turnuvada yer almayan bir takıma oynanan bahislere bir (1.00) oranı verilecektir.

d) Bir turnuvanın herhangi bir nedenle iptal edilmesi durumunda, tüm bahis oranları bir (1.00) olarak değerlendirilecektir.

e) Müsabaka sırasında müsabakanın resmi kurallarında bir değişiklik olması, örneğin küme düşen takımların sayısında bir değişiklik durumunda bahisler geçerli olmayacaktır. Bu durumda, oyundaki tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(50) En Çok Gol Atacak Takım: İştirakçiden, turnuvada hangi takımın en çok gol atacağını tahmin etmesi istenir.

a) Turnuva Risk Yönetimi tarafından tanımlanır ve programda veya diğer kanallarla ilan edilir.

b) Uzatma devresi veya seri penaltı atışlarında atılan goller sayılmaz.

c) Özel bir maç gününde en fazla gol atacak takıma yapılan tüm bahisler kazanılmış olarak kabul edilir.

ç) İki veya daha fazla takımın aynı sayıda gol atması durumunda, berabere biten yarış kuralı uygulanacaktır.

d) Hesaplama amaçlarına yönelik olarak, maçlardan bir veya daha fazlasının ertelenmesi/askıya alınması ve sonraki gün gece yarısına kadar (yerel saatle) oynanmaması/bitirilememesi durumunda, bu oyundaki tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(51) Maç Günü Toplam Gollerin Altında / Üstünde Olması: İştirakçiden, belli bir maç grubunda kaydedilen toplam gollerin belirtilen bir limitin "Altında" mı yoksa "Üstünde" mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

a) Özel maç grubu Risk Yönetimi tarafından tanımlanır ve programda veya diğer kanallarla ilan edilir.

b) Uzatma devresi veya penaltı atışlarında atılan goller sayılmaz.

c) Hesaplama amaçlarına yönelik olarak, maçlardan bir veya daha fazlasının ertelenmesi/askıya alınması ve sonraki gün gece yarısına kadar (yerel saatle) oynanmaması/bitirilememesi durumunda, bu oyundaki tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır, ancak şu kayıtle ki bahislerin hesaplanması, spesifik maç günündeki tüm maçlarda kaydedilen toplam gol sayısı (askıya alınanlar dahil) ile tespit edilecektir.

(52) Bir Turnuvanın veya Ligin (veya herhangi bir bölümünün) En Değerli Oyuncusu (M.V.P.'si veya M.O.M): İştirakçiden, bir turnuvanın veya ligin (veya bir kısmının) en değerli oyuncusunu (maçın oyuncusu) tahmin etmesi istenir.

a) Bahisler, ilgili organizasyon mercii tarafından ilan edilen sonuca dayalı olarak belirlenir (ör. Dünya Kupası maçları için FİFA).

b) Maçta veya turnuvada veya belirtilen bir bölümünde yer almayan oyunculara yapılan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

c) Ödülün birden fazla oyuncuya verilmesi durumunda, berabere biten yarış kuralları uygulanır.

(53) Head to Head (Başa Baş) Sezon: İştirakçiden, belirlenen takımlardan hangisinin en yüksek sıralamada bitireceğini tahmin etmesi istenir.

a) Play - offlar aksi belirtilmediği sürece dahil edilmemektedir.

b) Oyun, yönetim organının resmi verilerine göre tespit edilecektir.

c) İki takımın aynı final pozisyonunda bitirmesi durumunda, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

ç) İki takımın bir müsabakanın aynı devresinde elenmesi durumunda, gruplardaki bitirme pozisyonlarına bakılmaksızın tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(54) Futbol Müsabakalarında Canlı Bahis:

a) Canlı Bahis, herhangi bir yolla ve araçla başlama oranlarının ilan edilmesi ile müsabakanın başlangıcından birkaç dakika önce başlayabilir ve normal sürenin dolması üzerine sona erer. Uzatma devreleri ve seri penaltı atışları hesaba katılmaz. Bu hususlara bakılmaksızın, eğer bu oyun için bahsin geçerli olacağı ve göz önüne alınıp değerlendirileceği diğer bir zaman dilimi belirlenirse, bu Risk Yönetimi tarafından belirtilecek ve oyun programında tarif edilecektir.

b) Bu bahse ilişkin tahminlerle, aksi belirtilmediği sürece diğer etkinlikler veya bahis türlerinin birleştirilmesi mümkündür.

c) Müsabakanın normal süresinde ortaya çıkan nihai sonuca dayalı olarak, Risk Yönetimi tarafından resmi olarak ilan edilen sonuç nihai sonuç olarak değerlendirilecek ve kabul edilecektir.

(55) Uzatma Devresi veya Seri Penaltı Atışları Sonrasında Takımın Bir Sonraki Tura Devam Edeceği veya Hangi Takımın Bir Futbol Turnuvasını Kazanacağına Yönelik Canlı Bahis: İştirakçiden, bir sonraki tura hangi ekibin kalacağı veya bir futbol turnuvasını kazananının hangi takım olacağını tahmin etmesi ve bahislerini sadece uzatma devrelerinde veya seri penaltı atışları sırasında yatırmaları istenir.

a) Bu bahis, her türlü mümkün yol ve kanalla başlama oranlarının ilan edilmesi ile müsabakanın normal süresinin bitiminden sonra başlar ve bir sonraki tura kalan takımın veya futbol turnuvasını kazanan takımın belirlenmesi ile sona erer.

b) Bu bahse ilişkin tahminlerle, aksi belirtilmediği sürece diğer etkinlikler veya bahis türlerinin birleştirilmesi mümkündür.

(56) Maçın Geri Kalanını Kim Kazanır: İştirakçiden maçın belli bir zamanında, mevcut skor dikkate alınmadan (yapılan bahis öncesinde atılan goller dikkate alınmaksızın) kalan sürenin kazanımı tahmin etmesi istenir.

a) Bir futbol müsabakasının kalan kısmına ilişkin kazanan sonuç, müsabakayı organize eden kurum tarafından resmi olarak ilan edilen nihai maç sonucuna dayalı olarak Risk Yönetimi tarafından tespit edilecektir. Uzatma devresi ve seri penaltı atışları bu bahiste göz önüne alınmaz.

Basketbola İlişkin Bahis Kuralları

MADDE 17 – (1) Risk Yönetimi tarafından ilan edilen sonuçlar nihai sonuçlar olarak kabul edilecektir. Bu sonuçlar, muhtemel uzatma devreleri dahil olmak üzere nihai sonuçlardır. Bu kuralda herhangi bir istisnanın olması durumunda, bu durum bu kurallarda veya programda tarif edilecektir.

(2) Maç kesintiye uğrar ve daha sonra baştan yeniden oynatılırsa, bahisler kesilen kısma dayalı olarak göz önüne alınır ve yeniden başlanan maç dikkate alınmaz.

(3) Bir maç iptal edilir veya ertelenirse ve maç programda resmi olarak belirtilmiş olan tarihten (yerel saate dönüştürdükten sonra) bir sonraki takvim günü içerisinde (oyunun oynandığı ülkedeki yerel saate) oynanmaz ise veya programın yayınlanmasından sonra hangi takımın ev sahibi takım hangi takımın deplasman takımı olduğu konusunda bir değişiklik yapılırsa veya rakiplerde herhangi bir değişiklik yapılırsa, iştirakçilerin bahisleri geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(4) Bir maç kesintiye uğrarsa ve maç, programda resmi olarak belirtilmiş olan tarihten (yerel saate dönüştürdükten sonra) bir sonraki takvim günü (oyunun oynandığı ülkedeki yerel saate) içinde kesinti anından müsabakanın normal bitiş zamanına kadar tekrar oynanmaz ise, bu durumda, sonucu kesinti zamanında belli olmuş olan bahisler hariç olmak üzere tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(5) Berabere Biten Yarış Kuralı: Herhangi bir oyunda fiili olarak kazananlar beklenenlerden daha fazla ise, kazanan seçimi oranları, beklenen kazananların sayısı ile çarpılır ve fiili kazananların sayısına bölünür. Bu kural uygulandığı zaman, kazanan oranlar bir (1.00)'den az olamaz. Kazanan oranların bir (1.00)'den az olması durumunda oran bir (1.00) olarak kabul edilir.

(6) İki ayaklı eşitliğin bir bölümü olarak oynanan tüm maçlar için, toplam skor ikinci ayağın düzenleme zamanının sonunda eşit olduğunda, ikinci ayak maç bahislerinin sonucunu tespit etmek için uzatma devresi dahil edilecektir.

(7) Eğer bir maç tarafsız sahada oynanıyorsa, ilk olarak yazılan takım bahis amaçlarına yönelik olarak ev sahibi takım olarak kabul edilecektir.

(8) Aksi programda belirtilmedikçe, maç formatı ilgili müsabakanın standart formatından farklı ise, bu durumda tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

a) Eğer bir müsabakanın formatı ilk olarak belirlenen formattan değişiklik gösterirse, Başbaya veya Risk Yönetimi, karar vermesi durumunda tüm ilgili bahisleri geçersiz kılma hakkına sahiptir.

(9) Handikap Olmadan Bir Basketbol Müsabakasının (Nihai) Sonucu (Moneyline): İştirakçiden bir basketbol müsabakasının nihai sonucunu tahmin etmesi istenir.

(10) Handikaplı Bir Basketbol Müsabakasının İlk yarı / Maç sonucu: İştirakçiden, ilk yarı ve maç sonucu handikapları uyguladıktan sonra, birinci yarının sonucu ile birlikte basketbol müsabakasının nihai sonucunu tahmin etmesi istenir.

a) Risk Yönetimi her türlü mümkün yol ve kanal üzerinden ilk yarı sonucu ve aynı zamanda maç sonucuna ilişkin olarak iki takımdan birine karşı handikapı ilan eder. Bu durumlarda, bir takımın galibiyeti, kendisi veya rakip takım için verilen handikapın geçilmesiyle sağlanır. Handikap bir ondalık sayı olabilir. Risk Yönetimi handikapı istediği zaman değiştirme hakkını saklı tutar. Bir bahsi kazanan olarak kabul etmek için dikkate alınan handikap, Merkezi Bahis Sistemi tarafından onaylandığı anda geçerli olan handikaptır.

(11) Handikaplı Bir Basketbol Müsabakasının İlk Yarısı Sonucu: İştirakçiden, birinci yarı skoruna handikap uyguladıktan sonra bir basketbol müsabakasının ilk yarısının sonucunu tahmin etmesi istenir.

a) Risk Yönetimi ilk yarı sonucuna ilişkin olarak iki takımdan biri için handikapı, mümkün olan herhangi bir yoldan ilan edebilir. Bu durumlarda, bir takımın galibiyeti, kendisi veya rakip takım için verilen handikabın geçilmesiyle sağlanır. Handikap ondalık bir sayı olabilir. Risk Yönetimi, handikapı istediği zaman değiştirme hakkını saklı tutar. Bir bahsi kazanan olarak kabul etmek için dikkate alınan handikap Merkezi Bahis Sistemi tarafından onaylandığı anda geçerli olan handikaptır.

(12) Bir basketbol müsabakasında (veya bir kısmında) atılan toplam sayının herhangi bir belirtilen limitin "Altında - Üstünde" veya belirtilen bir aralık dahilinde olması, bir basketbol müsabakasında (veya bir kısmında) bir basketbol oyuncusu tarafından atılan toplam sayının herhangi bir belirtilen limitin "Altında - Üstünde" veya belirtilen bir aralık dahilinde olması, bir basketbol müsabakasında (veya bir kısmında) bir basketbol takımı tarafından atılan toplam sayının herhangi bir belirtilen limitin "Altında - Üstünde" veya belirtilen bir aralık dahilinde olması: İştirakçiden, bir basketbol müsabakasında (veya bir kısmında) her iki takımca atılan toplam sayıyı, bir basketbol müsabakasında (veya bir kısmında) bir basketbol oyuncusu tarafından atılan toplam sayıyı veya bir basketbol müsabakasında (veya bir kısmında) bir basketbol takımı (ev sahibi veya deplasman) tarafından atılan toplam sayının herhangi bir belirtilen limitin "Altında - Üstünde" veya belirtilen bir aralık dahilinde olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

a) Dördüncü çeyrek veya ikinci yarıdaki herhangi bir bahsin değerlendirilmesinde uzatma devresi göz önüne alınmaz.

(13) Belirtilen herhangi bir aralık dahilinde olup olmadığı (Evet / Hayır), bir basketbol müsabakasında (veya bir kısmında) atılan toplam sayıyı, bir basketbol müsabakasında (veya bir kısmında) bir basketbol oyuncusu tarafından atılan toplam sayı veya bir basketbol müsabakasında (veya bir kısmında) bir basketbol takımı (ev sahibi veya deplasman) tarafından atılan toplam sayı: İştirakçiden, bir basketbol müsabakasında (veya bir kısmında) her iki takımca atılan toplam sayının, bir basketbol müsabakasında (veya bir kısmında) bir basketbol oyuncusu tarafından atılan toplam sayının veya bir basketbol müsabakasında (veya bir kısmında) herhangi bir takım tarafından atılan toplam sayının programda belirtilmiş olan aralık dahilinde olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

a) Dördüncü çeyrek veya ikinci yarıdaki herhangi bir bahsin değerlendirilmesinde uzatma devresi göz önüne alınmaz.

(14) Bir Basketbol Müsabakasında Head to Head (Başa Baş): İştirakçiden, bir basketbol müsabakasında, herhangi iki basketbol oyuncusundan hangisinin diğerine göre daha fazla sayı atacağını tahmin etmesi istenir.

a) Herhangi bir nedenle maçta yer almayan bir basketbol oyuncusuna oynanan bahisler için, her iki oyuncuya bir (1.00) oranı verilir.

b) Her iki basketbol oyuncusunun aynı miktarda sayı atması durumunda, her iki basketbol oyuncusuna da bir (1.00) oranı verilir.

(15) Handikaplı Maç Sonucu: İştirakçiden, müsabakanın nihai skoruna handikap uyguladıktan sonra basketbol müsabakasının kazanan takımını tahmin etmesi istenir.

a) Bu durumlarda, bir takımın galibiyeti, kendisi veya rakip takım için verilen handikabın geçilmesiyle sağlanır. Risk Yönetimi iki takımdan biri için handikapı, mümkün olan herhangi bir yoldan ilan edebilir. Handikap bir ondalık sayı olabilir. Risk Yönetimi, handikapı istediği zaman değiştirme hakkını saklı tutar. Bir bahsi kazanan olarak kabul etmek için dikkate alınan handikap, Merkezi Bahis Sistemi tarafından onaylandığı anda geçerli olan handikaptır.

(16) Bir Basketbol Müsabakasında Handikapsız İlk Yarı / Maç Sonucu: İştirakçiden, ilk yarının sonucu ile birlikte bir basketbol müsabakasının dördüncü çeyreğinin sonundaki sonucu tahmin etmesi istenir.

a) Uzatma devresi bu oyunun değerlendirilmesinde göz önüne alınmayacaktır.

(17) Handikapsız Periyot / Çeyrek / Yarı Sonucu (3 sonuçlu): İştirakçiden, bir basketbol müsabakasının ilk periyodu / çeyreği / yarısının sonucunu tahmin etmesi istenir.

a) Dördüncü çeyrekteki veya ikinci yarıdaki herhangi bir bahsin değerlendirilmesinde uzatma devresi göz önüne alınmaz.

(18) Periyot / Çeyrek / Yarı (2 sonuçlu Handikaplı Kazanan): İştirakçiden, handikap uyguladıktan sonra, bir basketbol müsabakasının herhangi bir periyodu / çeyreği / yarısının kazananını tahmin etmesi istenir.

a) Risk Yönetimi her türlü yol ve kanalı kullanarak, herhangi bir periyodun / çeyreğin / yarının sonucuna ilişkin olarak iki takımdan birine karşı handikap ilan eder. Bu durumlarda, bir takımın galibiyeti, kendisi veya rakip takım için verilen handikapın geçilmesiyle sağlanır. Risk Yönetimi, handikapı istediği zaman değiştirme hakkını saklı tutar. Bir bahsi kazanan olarak kabul etmek için dikkate alınan handikap Merkezi Bahis Sistemi tarafından onaylandığı anda geçerli olan handikaptır.

b) Dördüncü çeyrekteki veya ikinci yarıdaki herhangi bir bahsin değerlendirilmesinde uzatma devresi göz önüne alınmaz.

(19) Sayı Farkı: İştirakçiden sayı farkını tahmin etmesi istenir.

(20) Uzatma Devresi Var / Yok: İştirakçiden normal sürenin bitiminde herhangi bir uzatma devresi olup olmayacağını tahmin etmesi istenir.

(21) Maç Sonucu ve Altı / Üstü: İştirakçilerden, her iki takımca alınan toplam skorun belirlenen bir limitinin "Altında" veya "Üstünde" ile birlikte nihai kazanan takımı (ev sahibi veya deplasman) tahmin etmeleri istenir.

(22) En Yüksek Skorlu Çeyrek / Yarı: İştirakçiden, hangi çeyrek veya yarıda en fazla sayının atılacağını tahmin etmesi istenir.

a) Eğer bir eşitlik seçeneği varsa, bu eşit olanı temsil eder.

b) Dördüncü çeyrekteki veya ikinci yarıdaki herhangi bir bahsin değerlendirilmesinde uzatma devresi göz önüne alınmaz.

c) Eğer eşitlik seçeneği yoksa ve her iki yarı veya iki (veya daha fazla) çeyrekte aynı miktarda sayı varsa, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

ç) Tüm ilgili periyotlar / yarılar tamamlanmalıdır, aksi takdirde bahisler geçersiz olacaktır.

(23) Bir Basketbol Turnuvasının veya Bir Bölümünün Kazananı, Bir Basketbol Turnuvasında Yarı Finallerin Kazananları, Bir Grup Aşamasının Kazananı, Bir Basketbol Turnuvasının Eleme Turunun Kazananı: İştirakçiden, bir basketbol turnuvasında (veya bir bölümünde, ör. bölüm, konferans vs.) hangi takımın birinci olacağını veya bir basketbol turnuvasında hangi takımların yarı final maçlarını kazanacağını veya bir basketbol turnuvasında hangi takımın belli bir eleme grubunda grup kazananı olacağını veya bir eleme play - off turunu geçeceğini tahmin etmesi istenir.

a) Bir turnuvanın kazananı veya herhangi bir yarı final müsabakasının kazananı veya turnuvanın herhangi bir özel turunun kazananı, turnuvayı organize eden idari organ tarafından belirlenen turnuva kuralları ile uyumlu olarak tespit edilir. Bu, kazananı belirleme (kazanılan puanların derecelendirilmesi, final müsabakaları (zamanında yapılacak olanlar dahil), bir üst seviyeye yükselmek için play - off müsabakaları veya kura çekme) tarzından bağımsızdır.

b) Aksi belirtilmediği sürece, herhangi bir nedenle turnuvanın başlangıcından sonra turnuvadan diskalifiye olan veya diğer şekilde çekilen bir takıma yapılan bahisler kaybedecektir.

c) Herhangi bir nedenle turnuvada yer almayan bir takıma oynanan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

ç) Herhangi bir nedenle bir turnuvanın iptal edilmesi durumunda, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(24) Bir Basketbol Turnuvasının Finalinde Yarışan Takımlar: İştirakçiden bir basketbol turnuvasındaki final müsabakasında oynayacak olan takımları tahmin etmesi istenir.

a) Finallerde yer alma yeterliliğine sahip takım çifti, idare organı tarafından tespit edilen turnuva kuralları ile uyumlu olarak belirlenir ve belirtilir. Bu, tüm uzatma devrelerini içerecektir ve bu takımların final müsabakasına çıkıp çıkmamasından bağımsızdır.

b) Aksi belirtilmediği sürece, herhangi bir nedenle turnuvanın başlamasından sonra turnuvadan diskalifiye olan veya çekilen bir takım üzerine oynanan bahisler kaybedecektir.

c) Herhangi bir nedenle turnuvada yer almayan bir takıma oynanan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

ç) Bir turnuvanın herhangi bir nedene bağlı olarak iptal edilmesi durumunda, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(25) Bir Basketbol Turnuvasının En Skorler Oyuncusu: İştirakçiden, bir basketbol turnuvasında hangi basketbol oyuncusunun en fazla skor yapacağını tahmin etmesi istenir.

a) Aksi programda belirtilmedikçe, belirli bir turnuvadaki sayı kralı, turnuvayı düzenleyen idari organ tarafından öngörülen ve belirlenen kurallara uygun şekilde belirlenir.

b) Bir turnuvanın sayı kralı belirlenirken, olası uzatma devresi / devreleri içinde atılan sayılar değerlendirmeye dahil edilir.

c) Turnuvaya katılmak üzere oyuncular listesine dahil edilmiş olmasına rağmen herhangi bir nedenle turnuvada yer almayan bir basketbol oyuncusu için yapılan bahisler kaybedecektir.

ç) Takımı turnuvadan diskalifiye olmuş olan basketbol oyuncuları üzerine oynanan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

d) Turnuvanın iptal edilmesi halinde, sayı kralı üzerine yapılan tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

e) Aynı sayıda skor üreten ve turnuvanın en skoreri olarak değerlendirilen iki veya daha fazla oyuncunun bulunması durumunda, berabere biten yarış kuralları uygulanacaktır. Bu kuralı uygulayarak iştirakçilere ödenecek oranlar bir (1.00)'den az olamaz. Kazanan oranların bir (1.00)'den az olması durumunda oran bir (1.00) olarak kabul edilir.

(26) Bir Turnuvanın veya Ligin (veya herhangi bir bölümünün) En Değerli Oyuncusu (M.V.P veya M.O.M): İştirakçiden bir turnuva veya ligin (veya bir bölümünün) en değerli oyuncusunu tahmin etmesi istenir.

a) Risk Yönetimi tarafından ilan edilen sonuçlar turnuva veya ligin yönetim organı veya resmi organizatörünün resmi sonuçları ve kuralları ile uyumludur.

b) Turnuva veya ligden (veya ilgili kısmından) diskalifiye edilen veya çekilen oyunculara yapılan bahisler kaybeden bahislerdir.

c) Turnuvaya katılacak oyuncu listesine dahil edilmiş olmasına rağmen bir turnuva veya ligde (veya bunun ilgili kısmında) herhangi bir nedenle yer almayan bir oyuncu için bahisler kaybedecektir.

ç) Turnuvada yer alacak oyuncular listesine dahil edilmemiş olan herhangi bir oyuncu için bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

d) Birden fazla oyuncuya ödül verilmesi durumunda, berabere biten yarış kuralları geçerli olacaktır.

(27) Hava Atışını Kazanan: İştirakçiden hava atışından sonra hangi takımın ilk olarak topa sahip olacağını tahmin etmesi istenir.

Formula 1'e İlişkin Bahis Kuralları

MADDE 18 – (1) Tüm yarış bahisleri, podyum sunumu zamanında spor organizasyonu organının resmi sınıflandırması üzerinden yapılır. Daha sonraki diskalifiyeler ve değiştirilen sonuçlar dikkate alınmaz.

(2) Sürücüler ve takımların şampiyonluk dereceleri Uluslararası Otomobil Federasyonu (FIA) tarafından belirtilen kurallara göre belirlenir.

(3) Yarışa pit çizgisinden başlayan araçlar istisna olmak üzere, ısınma turuna başlamayan araçlar başlayıcı olarak kabul edilmeyecektir ve onlara yapılan bahisler tüm oyunlarda geçersiz olup oranlar bir (1.00) olacaktır.

(4) Yarış ve Grup Bahsi: İki sürücü veya takımlar bahis amacıyla eşleştirilerek / bir gruba konularak ve hangisinin FIA tarafından belirtildiği şekilde ve resmi kuralları ile uyumlu olarak sürücüler / takımlar şampiyonluğunda daha yüksek bir pozisyonda bitirecekleri bahse sunulur. Bahislerin geçerli olması için en az 16 yarış gerçekleşmelidir.

(5) En Çok Yarış Kazananlar / Sıralama Pozisyonları / En Hızlı Turlar / Podyum Sıralaması: Oyunlar, bütün sezon üzerindeki sonuçlara dayalı olarak belirlenir. Tespit amaçlarına yönelik olarak FIA sayımından gelen resmi sonuçlar geçerli olacaktır (sezonun son yarışı için podyum sunumu zamanında FIA tarafından getirilen sonuç değişiklikleri dahil). Birden fazla kazanan olması durumunda berabere biten yarış kuralı geçerlidir.

(6) Sıralama (Eleme) Oyunları: FIA tarafından kaydedilen zamanlar resmi değerlendirme için kullanılır. En iyi sıralamayı elde eden ve 3. seansı kazanan araçlar için, sadece 3. seansta elde edilen dereceler hesaba katılır. Eğer herhangi bir nedene bağlı olarak üçüncü seansın gerçekleşmemesi durumunda, FIA tarafından açıklanan resmi sıralamalar üzerinden değerlendirilecektir.

a) Grid sıralama cezaları / daha sonraki diskalifiyeler, değerlendirme için geçerli değildir. Fakat sıralama süresi cezaları (FIA tarafından belirtildiği şekilde) uygulanacaktır. Bahsin geçerli olabilmesi için sürücüler, sıralamanın ilk turuna başlamalıdır. 1 ve 2'inci sıralama turundaki en hızlı seans belirlenirken, bahislerin geçerli olması için sürücülerin sıralamanın belirtilen turuna başlamalıdır.

(7) Üçüncü Sıralama Turuna Ulaşmak: FIA tarafından kaydedildiği şekilde resmi eleme zamanları tespit için kullanılacaktır. Bahsin geçerli olabilmesi için sürücüler birinci sıralama turuna başlamalıdır.

(8) Puanla Bitirme / Podyum Bitirmesi: Sonuç değerlendirmesi ödül töreni zamanındadır. Daha sonraki diskalifiye ve / veya itirazlar bahis sonucunu etkilemez.

(9) En Yüksek Bitirme Pozisyonu: Eğer her iki sürücü yarışı tamamlamayı başaramaz ise, bu durumda en çok turu tamamlayan sürücü kazanan olarak kabul edilecektir.

a) Eğer her iki sürücü aynı turda çekilirse, bu durumda bahisler ödül töreni zamanındaki resmi sınıflandırma üzerinden tespit edilecektir.

(10) Yarıştan Çekilen İlk Sürücü (Isınma turu dahil): Sürücü 1'inci ısınma turuna başlamalıdır. Bahis tespiti bir aracın kaçınıcı turda çekildiğine göre değerlendirilir. Aynı turda birden fazla aracın çekilmesi durumunda, berabere biten yarış kuralı geçerlidir.

(11) En Hızlı Tur: Yarış için ödül töreni zamanındaki resmi FIA sonucu kullanılacaktır.

(12) Takım Head to Head (Başa Baş): Tespit, belirtilen bir yarışın sonunda en fazla puanı toplayan takıma dayalı olacaktır.

(13) Yarışta En Yüksek Skoru Alan Takım: Sonuç, bir takımın içindeki her iki sürücünün aldığı puanın toplamı ile tespit edilecektir. Eşitlik olması durumunda; berabere biten yarış kuralı geçerlidir.

(14) Sıralama (Qualifying): İki sürücünün aynı zamanı belirlemesi durumunda FIA sınıflandırmaları geçerli olacaktır ve ilk olarak süreyi belirleyen sürücü kazanan sayılacaktır.

(15) İptal Edilen / Ertelenen Yarışlar: Bahis amaçlarına yönelik olarak, iki veya daha fazla turun tamamlanması durumunda resmi sonuçlara göre değerlendirme yapılır.

a) Eğer iki turdan daha az tur tamamlanmışsa zaman diliminde, halihazırda sonucu "tespit edilmiş" olan bahislerin dışında kalan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır. "Tespit edilme" ifadesi, yarışa geri dönülmesi ve yarışın bitirilmesi durumunda bile bu özel bahsin sonucunun değiştirilmesinin (sonuçlanmış bahisler) mümkün olmaması anlamına gelmektedir. Örneğin, Güvenlik Aracı yarışlarında, eğer güvenlik aracı halihazırda gözükmüş ise, bu durumda "Evet" ve "Hayır" üzerine olan tüm bahisler "Evet" kazanır şeklinde tespit edilecektir. Zira sonuç değişmeyecektir. Eğer güvenlik aracı zamanında gözükmemiş ise, bu durumda tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

b) Bir yarış, FIA ilanlarına dayalı olarak iptal edilmiş sayılacaktır.

c) Bir yarışın ertelenmesi veya yarış ortasında kesintiye uğraması durumunda, mevcut yarış bir sonraki gün gece yarısından (yerel saatle) önce tamamlanırsa (1 takvim günü içerisinde), tüm bahisler geçerlidir.

ç) Bir yarışın ertelenmesi veya yarış ortasında kesintiye uğraması durumunda, mevcut yarış bir sonraki gün gece yarısından (yerel saatle) önce tamamlanmazsa (1 takvim günü içerisinde), bu durumda tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

d) Eğer bir yarışta, resmi başlangıcın geçersiz olmasına neden olacak "Kırmızı Bayrak" kaldırılırsa, bu durum bahislerin iptaline neden olmaz. Bahisler, yeniden başlayan ve resmi olarak tamamlanan mevcut yarış için geçerli olacaktır (halihazırda belirlenmiş ve tespit edilmiş oyunlar hariç olmak üzere).

(16) GP Yarış Kazananı, Podyum, En İyi 6 ve Puanlar: İştirakçiden şunları tahmin etmesi istenir: yarışı kazanan, podyumda bitiren, en iyi 6'da bitiren ve yarışta puan kazanan.

(17) Bir markanın Her İki Sürücüsünün Podyumda Bitirmesi: İştirakçiden, belirtilen takımdan her iki sürücünün podyumda bitirip bitirmeyeceğini tahmin etmesi istenir.

(18) Bir Markanın Her İki Sürücüsünün Puanla Bitirmesi: İştirakçiden, belirtilen takımdan her iki sürücünün de puanla bitirip bitirmeyeceğini tahmin etmesi istenir.

(19) Head to Head (Başa Baş) Yarış: İştirakçiden yarışta belli bir rakibi hangi yarışımın geçeceğini tahmin etmesi istenir.

a) Belirtilen iki sürücü arasında head to head (başa baş) olacaktır. Bahisler, en yüksek yarış yerleştirmesine ulaşan sürücü üzerinden tespit edilecektir.

b) Eğer her iki sürücü yarışı tamamlayamaz ise, en çok turu tamamlayan sürücü kazanan sayılacaktır.

c) Eğer her iki sürücü aynı turda çekilirse, sürücülerden her ikisi başlamaz ise veya sürücüler diskalifiye olursa, her iki sürücü üzerinde bahisler geçersiz olacaktır.

ç) Eğer yarıştan sonra herhangi bir diskalifiye olursa, bu durum değerlendirmede dikkate alınmayacaktır.

(20) Yarış Hat - Trick'i (3'lü kazanan): İştirakçiden, belirtilen bir sürücünün başlangıç (Pole) pozisyonundan başlayarak yarışın en hızlı turunu tamamlayarak, yarışı kazandığı durumu tahmin etmesi istenir (her üçü de geçerli olmalıdır).

(21) Kazanan Takım: İştirakçiden, kazanan sürücünün hangi takımdan olduğunu tahmin etmesi istenir.

a) Bahisler, yarışı kazanan sürücünün takımı üzerinden belirlenir.

(22) 1 ve 2'inci Yeri Tahmin Bahsi (Sıralı): İştirakçiden, belli sırada yarış kimin birinci ve ikinci bitireceğini tahmin etmesi istenir.

a) Sürücü, sınıflandırılan yarış sonuçlarında ilk iki pozisyonda bitirmelidir. Diğer herhangi bir pozisyon geçerli değildir.

(23) 1 ve 2'inci Yer Bahsi (Sırasız): İştirakçiden, sıradan bağımsız olarak yarışta kimin birinci ve ikinci olarak bitireceğini tahmin etmesi istenir.

a) Sürücü, sınıflandırılan yarış sonuçlarında ilk iki pozisyonda bitirmelidir, diğer herhangi bir pozisyon geçerli değildir.

(24) Yarışın En Hızlı Turu: İştirakçiden, hangi sürücünün yarışın en hızlı turunu atacağını tahmin etmesi istenir.

a) Bu oyun, yarışın en hızlı turunu atan sürücü üzerinden tespit edilecektir.

b) Yarışı kazanan lideri takiben, son turda en hızlı turlarını atan sürücüler de en hızlı turla bu oyunda kazanma yeterliliğine sahip olacaktır.

(25) Yarıştan Çekilecek İlk Sürücü: İştirakçiden, yarıştan çekilecek ilk sürücünün kim olduğunu tahmin etmesi istenir.

a) Bahisler, yarıştan çekilecek ilk sürücü üzerine oynanır.

b) Aynı turda birden fazla aracın çekilmesi durumunda, berabere biten yarış kuralları uygulanmaktadır.

c) Yarışın başlangıcını göstermek için ışıklar söndüğünde, sadece çizgide sıralanan araçlar ve pit çizgisinden başlayan araçlar yarışacak araçlar olarak kabul edilecektir ve "İlk Çekilecek Sürücü" olarak değerlendirilebilecektir. Isınma turunu tamamlayamayan veya başlama çizgisine ulaşamayan araçlar üzerindeki bahisler geçersiz olacaktır.

(26) Güvenlik Aracı: İştirakçiden, yarışta bir güvenlik aracının kullanılıp kullanılmayacağını tahmin etmesi istenir.

a) Bahisler, yarışta güvenlik aracının kullanılıp kullanılmadığına dayalı olarak tespit edilecektir. Eğer kontrollü yarış sinyali verilirse, güvenlik aracının piste girmesiyle birlikte "Güvenlik Aracı" kullanılmış sayılacaktır.

b) Güvenlik aracına yatırılan bahisler ancak yarış sırasında herhangi bir noktada piste fiziksel bir güvenlik aracı girerse geçerli olacaktır. Sanal güvenlik aracının kullanılması sayılmayacaktır ve değerlendirilmeye alınmaz.

c) Yarışın güvenlik aracı ile başlaması durumunda, bu oyundaki bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(27) En Hızlı Sıralamalar: İştirakçiden hangi sürücünün son sıralamada en hızlı zamana ulaşacağını tahmin etmesi istenir.

a) Son sıralama turunda en hızlı resmi sıralama zamanını yapan sürücü, uygulanan seviye indirme veya cezaya bakılmaksızın kazanan olarak değerlendirilecektir.

b) Eğer süreler aynı olarak kaydedilirse resmi FIA sıralamaları geçerli olacaktır.

c) 1. ve 2. çeyrekte belirlenen süreler, planlanan sıralama takviminde bir değişiklik olmadığı sürece değerlendirilmeye alınmayacaktır.

ç) Sıralamanın herhangi bir kısmının gerçekleşmemesi durumunda, çizgi sırasını belirten son zamanlı turda belirlenen zamanlar tespit için hesaba katılacaktır.

(28) Head to Head (Başa Baş) Sıralama: İştirakçiden, son sıralamada sıralama performanslarında iki sürücü arasından hangisinin en hızlı sıralama süresini yapacağını tahmin etmesi istenir.

a) Kazanan, belirlenen iki sürücü arasından, son sıralama turunda en hızlı sıralama süresini elde eden sürücü olacaktır.

b) Eđer her iki sürücü de sıralama turuna başlayamaz ise, bu durumda head to head (başı baş) deki tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

c) Daha sonraki çizgi cezaları veya diskalifiyeler bahis amaçları için göz ardı edilecektir.

(29) 3. Sıralama Turunda Yer Alma: İştirakçiden, 3. sıralama turunda yer alacak sürücüyü tahmin etmesi istenir.

a) Bir sürücü, 3. sıralama turunda yarışmak için hak kazandıysa, ancak herhangi bir nedenle 3. sıralama turunda yarışmasa dahi kazanan olarak değerlendirilecektir.

b) Eđer zamanlar aynı ise resmi FIA sonuçları geçerlidir.

c) Normal sıralama turu programında bir değişiklik olması durumunda (1. sıralama turu, 2. sıralama turu, onun arkasından 3. sıralama turu), bu oyundaki tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

ç) Eđer herhangi bir sürücü 1. sıralama turu sırasında pitten ayrılamaz ise, o sürücü üzerindeki tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(30) Yarış Grubu Bahisleri: İştirakçiden, bir seçilen gruptan hangi sürücünün yarış sınıflandırmasında daha yüksek pozisyonda bitireceğini tahmin etmesi istenir.

a) Eđer seçilen gruptaki tüm sürücüler yarışı tamamlayamaz ise, bu durumda en fazla turu tamamlayan sürücü kazanan olarak değerlendirilecektir.

b) Eđer bir sürücü başlamaz ise veya bir sürücü podyum töreninden önce diskalifiye olursa, o gruptaki tüm sürücüler üzerindeki bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

c) Eđer podyum töreninden sonra herhangi bir diskalifiye olursa, bunlar değerlendirmeye alınmayacaktır.

ç) Eđer aynı turda iki veya daha fazla sürücü çekilirse, bu durumda berabere biten yarış kuralı uygulanacaktır. Sürücüler, sadece bahis amaçlarına yönelik olarak birlikte gruplandırılır.

(31) Şampiyonluk Bahsi: İştirakçilerden, hangi sürücü veya markanın ilgili şampiyonluk unvanını kazanacağını tahmin etmesi istenir.

a) Şampiyonluğa başlamayan veya başladıktan sonra şampiyonluktan diskalifiye olan sürücülere ilişkin tüm bahisler kaybeden bahis olarak değerlendirilecektir.

b) Bahisler, sezonun son yarışını takiben podyum sunumundaki resmi şampiyonluk sonucuna değerlendirilecektir.

c) Şampiyonlukta eşitliğin olması durumunda, bahisler en çok yarış kazanana, arkasından da FIA kurallarına göre en çok ikinci bitirene göre tespit edilecektir.

(32) Grup Bahsi: İştirakçiden, seçilen bir gruptan hangi sürücünün sezon boyunca en fazla şampiyonluk puanı alacağını tahmin etmesi istenir.

a) Kazanan aynı zamanda sezonun son yarışının podyum töreni zamanında en fazla Dünya Şampiyonluğu puanını alan sürücü olarak kabul edilecektir.

b) Şampiyonaya başlamayan veya başladıktan sonra şampiyonluktan diskalifiye olan sürücülere yapılan bahisler kaybeden bahis olacaktır, ancak iki veya daha fazla sürücü aynı grupta ise durum farklıdır ve bu durumda o grubun tüm sürücülerine yapılan bahisler geçersiz olup oranlar bir (1.00) olacaktır.

Ralliye (WRC) İlişkin Bahis Kuralları

MADDE 19 – (1) Tüm yarış bahisleri, resmi yarış organizatörleri tarafından tespit edilen resmi sınıflandırma üzerinden değerlendirilir. Daha sonraki diskalifiyeler ve değiştirilen sonuçlar dikkate alınmaz.

a) Bir yarışın ertelenmesi veya yarış ortasında kesintiye uğraması ve bir sonraki gün yerel saatle gece yarısından önce (1 takvim günü) tamamlanması durumunda, tüm bahisler geçerlidir.

b) Eğer bir yarış iptal edilir veya ertelenir ve bir sonraki gün yerel saatle gece yarısından önce (1 takvim günü) yarış gerçekleşmez ise, bu durumda tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(2) Ralli Kazananı: İştirakçiden, belli bir ralli yarışının kazananını tahmin etmesi istenir.

(3) Şampiyonluk Bahsi: İştirakçilerden, hangi sürücü veya takımın ilgili şampiyonluk unvanını kazanacağını tahmin etmesi istenir.

a) Şampiyonaya başlamayan veya başladıktan sonra şampiyonluktan diskalifiye edilen sürücülere yapılan bahisler kaybeden bahis olarak değerlendirilecektir.

b) Bahisler, sezonun son yarışını takiben podyum sunumundaki resmi şampiyonluk sonucuna göre tespit edilecektir.

c) Şampiyonluk için bir eşitlik olması durumunda, bahisler ilgili organizatör kurallarına göre tespit edilecektir.

Moto GP / World Superbikes / British Superbikes / AMA Supercross / Motocross / Speedway'e İlişkin Bahis Kuralları

MADDE 20 – (1) Şampiyona (Sezon) Bahisleri: Uzun vadeli bahisler için, şampiyonluk oyunları, şampiyonluğa başlamayan veya başladıktan sonra şampiyonluktan diskalifiye olan sürücülere yapılan bahisler kaybeden bahis olarak değerlendirilecektir.

a) Tüm bahisler, şampiyonluğun organizatörü tarafından tanımlandığı şekilde sezonun son yarışının podyum töreni zamanında resmi sınıflandırma üzerinden değerlendirilecektir ve daha sonraki seviye indirimleri veya diskalifiyeler ve değiştirilen sonuçlardan etkilenmeyecektir.

(2) Yarış Bahsi: Isınma turunun başlangıcı yarışın başlangıcı olarak değerlendirilecektir. Isınma turuna başlamayan sürücüler üzerindeki bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır. Pit şeridinden başlayan sürücüler üzerine oynanan bahisler geçerlidir.

(3) Podyum töreninde şampiyonanın organizatörü tarafından yapılan resmi sınıflandırma, yarış bahislerini belirlemek için kullanılacaktır. Daha sonraki diskalifiye ve / veya itirazlar bahis sonucunu etkilemez.

(4) Bir yarışın ertelenmesi veya yarış ortasında kesintiye uğraması ancak bir sonraki gün yerel saatle gece yarısından önce (1 takvim günü) tamamlanması durumunda, tüm bahisler geçerlidir.

a) Eğer bir yarış yarışın ortasında iptal edilirse veya ertelenirse ve bu yarış daha önceden ertelenmiş bir yarış değilse, bir sonraki günün yerel saati ile gece yarısından önce tamamlanırsa, bu durumda tüm bahisler geçerlidir.

b) Eğer bir yarış iptal edilir veya ertelenir ve bir sonraki gün yerel saatle gece yarısından önce (1 takvim günü) tamamlanmaz ise, bu durumda tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

c) Eğer bir yarışta, resmi başlangıcın geçersiz olmasına neden olacak "Kırmızı Bayrak" kaldırılırsa, bu durum bahislerin iptaline neden olmaz. Bahisler, yeniden başlayan ve resmi olarak tamamlanan mevcut yarış için geçerli olacaktır (halihazırda belirlenmiş ve tespit edilmiş oyunlar hariç olmak üzere).

ç) Eğer bir yarış kesintiye uğrarsa ve bir sonraki gün yerel saate göre gece yarısından önce bitirilmez ise bu durumda eğer 5'ten fazla tur tamamlanmış ise bahisler geçerli olacaktır, ancak 5'ten az tur tamamlanmış ise tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(5) Ana Isınma Kazananları (AMA Supercross): Bir ısınma yarışının başlayıcıları, ana ısınmaya ilerleyip ilerlemediklerinden bağımsız olarak ana ısınma yarışının koşucuları olarak kabul edilecek olup bahisler geçerlidir.

(6) Pole Pozisyonu: Kazanan, resmi olarak yarışa pole pozisyonundan başlayan sürücü olacaktır. Çizgi pozisyonlarında daha sonraki değişiklikler sayılmayacaktır.

(7) Head to Head (Başa Baş) Sıralama: Bahislerin geçerli olması için her iki sürücü sıralamada yer almalıdır ve onların en az birisi bir sıralama turunu tamamlamalıdır.

a) Çizgi pozisyonu cezaları değerlendirilmez ancak, sıralama süresi cezaları (Organizasyon kurum tarafından belirtildiği şekilde) değerlendirmeye alınır.

(8) Head to Head (Başa Baş) Yarış: Bahislerin geçerli olması için her iki sürücünün başlaması gerekir. Eğer her iki sürücü yarışı tamamlamayı başaramaz ise, bu durumda daha çok turu tamamlayan sürücü kazanan olarak kabul edilecektir. Eğer her iki sürücü aynı sayıda turu tamamlamış ise bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

a) Bahisler, podyum sunumu zamanında resmi yarış organizatörünün sonuçlarına dayalı olarak belirlenecektir ve daha sonraki cezalar ve seviye düşürmeler hesaba katılmayacaktır.

(9) Grup Bahsi: Kazanan, podyum sunumu zamanında en yüksek sıralamaya sahip olan sürücüdür. Eğer gruptaki hiçbir sürücü sınıflandırılmaz ise, bu durumda en çok turu tamamlayan sürücü kazanan sürücü olarak kabul edilecektir. Eğer aynı turda iki veya daha fazla sürücü çekilirse, bu durumda berabere bitirilen yarış kuralı uygulanacaktır. Sürücüler, sadece bahis amaçlarına yönelik olarak birlikte gruplandırılır.

a) Bahisler, podyum sunumu zamanında resmi yarış organizatörünün sonuçlarına dayalı olarak belirlenecektir ve daha sonraki cezalar ve seviye düşürmeler hesaba katılmayacaktır.

(10) Isle of Man TT (Superbikes): Tüm Isle of Man TT bahisleri, ilgili yarış için podyum sunumu zamanında resmi "Isle of Man TT" sınıflandırması üzerinden tespit edilecek olup daha sonraki diskalfiyeler göz önüne alınmayacaktır.

(11) Bireysel Toplantı Bahsi: İptal edilen bir oyunda, oyunun kalanının sürdürülmesi sonucu etkilemedikçe, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(12) Bireysel Isınma Kazananı: Tüm dört yarışan sürücü, belirtilen ısınmaya başlamalıdır aksi takdirde bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(13) YarışKazananı: İştirakçiden özelbir Moto GP/World Superbikes/British Superbikes/AMA Supercross/Motocross/Speedway yarışının kazananını tahmin etmesi istenir.

(14) En Hızlı Sıralamalar: İştirakçiden, hangi sürücünün son sıralamada en hızlı zamana ulaşacağını tahmin etmesi istenir.

a) Son sıralama turunda en hızlı resmi sıralama zamanına ulaşan sürücü, seviye indirmeler veya cezaların uygulanmasına bakılmaksızın kazanan olarak kabul edilecektir.

b) Eğer zamanlar aynı olarak kaydedilirse organizatörün resmi sınıflandırması geçerli olacaktır.

c) Son kısım dışında sıralamanın diğer bölümlerinde belirlenen süreler, planlanan sıralama programında bir değişiklik olmadığı sürece tespit amacıyla hesaba katılmayacaktır.

ç) Sıralamanın herhangi bir kısmının gerçekleşmemesi durumunda, çizgi sırasını belirten son zamanlı turda belirlenen zamanlar tespit için hesaba katılacaktır.

(15) Head to Head (Başa Baş) Yarış: İştirakçiden, belirtilen iki sürücüdün hangi sürücünün yarışta en yüksek pozisyonda bitireceğini tahmin etmesi istenir.

(16) Head to Head (Başa Baş) Sıralama: İştirakçiden, ismi belirtilen iki sürücüdün hangi sürücünün en hızlı sıralama süresini kaydedeceğini tahmin etmesi istenir.

(17) Şampiyonluk Bahsi: İştirakçiden, hangi sürücü veya takımın ilgili şampiyonluk unvanını kazanacağını tahmin etmesi istenir.

a) Şampiyonaya başlamayan veya başladıktan sonra Şampiyonadan diskalfiye edilen sürücülere yatırılan bahisler kaybeden bahis olarak değerlendirilecektir.

b) Bahisler, sezonun son yarışını takiben podyum sunumundaki resmi şampiyonluk sonucuna göre tespit edilecektir.

c) Şampiyonluk için bir eşitlik olması durumunda, bahisler organizatör kurallarına göre tespit edilecektir.

Tenise İlişkin Bahis Kuralları

MADDE 21 – (1) Her tie - break seti veya maç tie - break (Süper tie - break) seti 1 oyun olarak değerlendirilmektedir. Eğer bir maç eşitlik bozma (Tie - break) seti Bo3 (2 set alan kazanır) veya Bo5 (3 set alan kazanır) formatında belirleyici set olarak oynanırsa, bu 3'üncü veya 5'inci set olarak değerlendirilecektir.

(2) Bir Tenis Müsabakasının Kazananı: İştirakçiden tenis müsabakasının kazananını tahmin etmesi istenir.

a) Bir maç iptal edilir veya ertelenirse ve turnuvanın zaman çerçevesi dahilinde tamamlanmaz ise veya maç kesintiye uğrar ve turnuvanın zaman çerçevesi dahilinde tamamlanamaz ise, tüm bu durumda "Kazanan" bahisleri geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

b) Oynanan set ve / veya oyun toplam sayısında ilk olarak belirlenene göre bir değişiklik olursa, bu durumda oyuncuların "Tenis müsabakasının kazananı" bahislerine bir (1.00) oranı verilecektir.

(3) Set Bahsi: İştirakçiden bir tenis müsabakasının setler halinde kesin skorunu doğru bir şekilde tahmin etmesi istenir.

a) Bir maç iptal edilir veya ertelenirse ve turnuvanın zaman çerçevesi dahilinde tamamlanmaz ise veya eğer maç kesintiye uğrar ve turnuvanın zaman çerçevesi dahilinde tamamlanamaz ise, eğer oynanan set ve / veya oyun toplam sayısında ilk olarak belirlenene göre bir değişiklik olursa, tüm bu durumlarda "Bir tenis müsabakasında set bahsi (doğru skor)" bahisleri geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(4) Belli bir tenis oyuncusunun bir tenis müsabakasında bir seti kazanması veya belli bir tenis oyuncusunun bir tenis müsabakasında bir seti kazanamaması: İştirakçiden, özel bir tenis oyuncusunun (Oyuncu 1 ve Oyuncu 2) bir tenis müsabakasının belirli bir setini kazanıp kazanmayacağını doğru bir şekilde tahmin etmesi istenir.

a) Oynanacak olan setlerin toplam sayısında, orijinal olarak belirlenene göre bir değişiklik var ise, bu durumda bahisçilerin "Bir tenis oyuncusunun bir seti kazanması" veya "Bir tenis oyuncusunun bir seti kazanamaması" bahisleri geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

b) Bir maç iptal edilir veya ertelenirse ve turnuvanın zaman çerçevesi dahilinde tamamlanmaz ise veya eğer maç kesintiye uğrar ve turnuvanın zaman çerçevesi dahilinde tamamlanamaz ise, bu durumda tüm koşullarda "Bir tenis oyuncusu bir seti kazanacak" veya "Bir tenis oyuncusu bir seti kazanamayacak" bahisleri geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır, ancak kesinti zamanında bir kazanan sonucun olması bundan hariçtir (değiştirilemeyecek bir sonuç veya nihai sonuç).

(5) Bir Tenis Müsabakasının Handikaplı Kazananı: İştirakçiden setlerdeki nihai skora handikap değeri uygulandıktan sonra bir tenis müsabakasının kazananını tahmin etmesi istenir.

a) Bir maç iptal edilir veya ertelenirse ve turnuvanın zaman çerçevesi dahilinde tamamlanmaz ise veya eğer maç kesintiye uğrar ve turnuvanın zaman çerçevesi dahilinde tamamlanamaz ise, eğer oynanan set ve / veya oyun toplam sayısında ilk olarak belirlenene göre bir değişiklik olursa, tüm bu durumlarda, kesinti anında bir kazanan sonuç olmadığı durumda "Bir tenis müsabakasının handikaplı kazananı" bahisleri geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(6) Bir Tenis Müsabakasının Toplam Oyununun Altında / Üstünde: İştirakçiden bir tenis müsabakasında oynanan toplam oyunun sayısının belirlenmiş bir limitin "Altında" veya "Üstünde" olma durumunu tahmin etmesi istenir.

a) Setlerin toplam sayısında ve / veya oynanan oyunlarda ilk tespit edilene kıyasla bir değişikliğin olması durumunda, "Toplam Oyun Altında / Üstünde" için bahisler geçersiz olur ve bir (1.00) oranı verilir.

b) Bir ma iptal edilir veya ertelenirse ve turnuvanın zaman erevesi dahilinde tamamlanmaz ise veya eęer ma kesintiye uęrar ve turnuvanın zaman erevesi dahilinde tamamlanamaz ise, tm bu durumlarda, kesinti anında bir kazanan sonu (deęiřtirilemeyecek bir sonu veya ıktı) olmadıęı srece, "Bir tenis msabakasının toplam oyunlarının Altında / stnde" iin bahisler geersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(7) Bir Tenis Msabakasının Oyuncularının Aldıęı Toplam Oyun Sayısı Altında / stnde: İřtirakiden, bir tenis msabakasının oyuncularının aldıęı toplam oyun sayısının, belirlenmiř bir deęerin "Altında" mı "stnde" mi olduęunu tahmin etmesi istenir.

a) Toplam set sayısında ve / veya oynanan oyun sayısında ilk olarak belirlenenden deęiřiklik olursa, bu durumda " oyuncularının aldıęı toplam oyun sayısı Altında / stnde " bahislerine bir (1.00) oranı verilecektir.

b) Bir ma iptal edilir veya ertelenirse ve turnuvanın zaman erevesi dahilinde tamamlanmaz ise veya ma kesintiye uęrar ve turnuvanın zaman erevesi dahilinde tamamlanamazsa, bu durumda, kesinti anında bir kazanan sonu olmadıęı srece " oyuncularının aldıęı toplam oyun sayısı Altında / stnde " bahisleri geersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(8) Bir Tenis Msabakasının Setlerinin Toplam Sayısı: İřtirakiden bir tenis msabakasının toplam set sayısını tahmin etmesi istenir.

a) Oynanan setlerin toplam sayısında ilk olarak tespit edilene gre bir farklılık varsa, bu durumda "Toplam Set Sayısı" bahisleri geersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

b) Bir ma iptal edilir veya ertelenirse ve turnuvanın zaman erevesi dahilinde tamamlanmaz ise veya eęer ma kesintiye uęrar ve turnuvanın zaman erevesi dahilinde tamamlanamaz ise, kesinti anında bir kazanan sonu olmadıęı srece, "Toplam Set Sayısı" bahisleri geersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(9) Bir Tenis Msabakasının Belirli Bir Setinin Kazananı: İřtirakiden bir tenis msabakasının belli bir setinin kazananını tahmin etmesi istenir.

a) Oynanan toplam set sayısında ilk olarak tespit edilene gre bir deęiřiklik var ise, bu durumda "Belli Bir Setin Kazananı" bahisleri geersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

b) Bir ma iptal edilir veya ertelenirse ve turnuvanın zaman erevesi dahilinde tamamlanmaz ise veya eęer ma kesintiye uęrar ve turnuvanın zaman erevesi dahilinde tamamlanamaz ise, kesinti anında bir kazanan sonu olmadıęı srece, "Bir zel Setin Kazananı" bahisleri geersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(10) Bir Tenis Msabakasında Tie - break Seti: İřtirakiden, bir tenis msabakasında tie - break setinin oynanıp oynanmayacaęını tahmin etmesi istenir ("Evet" veya "Hayır" řeklinde).

a) Bir ma iptal edilir veya ertelenirse ve turnuvanın zaman erevesi dahilinde tamamlanmaz ise veya ma kesintiye uęrar ve turnuvanın zaman erevesi dahilinde tamamlanamaz ise, kesinti anında bir kazanan sonu olmadıęı srece, bahisler geersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(11) Bir Tenis Turnuvasının Kazananı: İřtirakiden bir tenis turnuvasında hangi oyuncunun birinci olacaęını tahmin etmesi istenir.

a) Bir turnuvanın kazananı, turnuva organizatr tarafından belirlenen turnuva kuralları ile uyumlu olarak tespit edilir.

b) Aksi belirtilmedięi srece, herhangi bir nedenle turnuvanın bařlangıcından sonra turnuvadan diskalifiye olan veya dięer řekilde ekilen bir oyuncuya yapılan bahisler kaybedecektir.

c) Herhangi bir nedenle turnuvada yer almayan bir oyuncuya oynanan bahisler geersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

) Bir turnuvanın herhangi bir nedenle iptal edilmesi durumunda, tm bahisler geersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

Hentbola İlişkin Bahis Kuralları

MADDE 22 - (1) Maç Bahsi: Aksi belirtilmediği sürece, tüm bahisler, düzenleme süresinin sonundaki skora dayanacaktır ve oynanıyorsa uzatma süresi hariç tutulacaktır.

a) Eğer maç kesintiye uğrar ve daha sonra baştan yeniden oynatılırsa, bahisler müsabakanın kesintiye uğradığı andaki skora göre değerlendirilir ve yeniden başlayan maç dikkate alınmaz.

b) Programın yayınlanmasından sonra eğer bir maç iptal edilir veya ertelenir ve maç programda resmi olarak belirtilen tarihe göre (yerel saate dönüştürüldükten sonra) bir sonraki takvim günü içinde oynanmaz ise (oyunun oynandığı ülkenin yerel saatinde) veya hangi takımın ev sahibi takım olduğu ve hangi takımın deplasman takımı olduğu konusunda bir değişiklik yapılırsa ve rakiplerde herhangi bir değişiklik olursa bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

c) Eğer bir maç kesintiye uğrarsa ve maç programda resmi olarak belirtilmiş olan tarihten (yerel saate dönüştürüldükten sonra) bir sonraki takvim günü (oyunun oynandığı ülkedeki yerel saatte) içinde kesinti anından müsabakanın normal bitiş zamanına kadar tekrar oynanmaz ise, bu durumda, sonucu kesinti zamanında belli olmuş olan bahisler hariç olmak, üzere tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır. "Tespit edilme" ifadesi, maça geri dönülmesi ve müsabakanın bitirilmesi durumunda bile bu özel bahsin sonucunun değiştirilmesinin mümkün olmaması anlamına gelmektedir.

ç) "Sonraki Oyun İçin Hak Kazanmak", "Ödülü Yükseltmek" (Turnuva Kazananı) bahislerine yönelik ikramiyelerin belirlenmesi için; uzatma devresi / maç sonu atışları da değerlendirmeye alınır.

d) Özel olarak bir "Mercy" kuralını kullanan herhangi bir müsabaka için, bir maçta bu tür bir kuralın devreye sokulması durumunda, kuralın uygulanma zamanında skor üzerindeki tüm bahisler geçerli olacaktır.

(2) Yarı Bahsi: Belirlenmiş bir oyunun, önceden neticelenmiş sonucu olmadıkça, bahislerin geçerli olması için belirlenmiş olan yarının tamamlanması gerekir. Bu oyun, eğer oynanıyorsa uzatmayı içermemektedir.

(3) En Çok Gol Atan Takım: 60 dakikada ve uzatmada atılan goller sayılır, ancak penaltı atışları sayılmaz. Eşitlik olması durumunda berabere biten yarış kuralı geçerlidir.

(4) Head to Head (Başa Baş) Turnuva: Takımların aynı aşamada elenmesi ve tespit sağlamak için herhangi bir sıralamanın bulunmaması durumu hariç olmak üzere, bu durumda bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır. Sonucu tespit etmek için en yüksek resmi sıralama (turnuva yönetim organı tarafından verilen) kullanılacaktır.

(5) Bahislerin Belirlenmesi: Resmi skor(lar)un sağlayıcısı veya ilgili yarışma veya fiktürün resmi web sitesi tarafından sağlanan istatistikler, bahisleri belirlemek için kullanılacaktır.

(6) Maç Sonucu (3 ihtimalli sonuç): İştirakçiden bir hentbol müsabakasının nihai sonucunu tahmin etmesi istenir.

(7) Çifte Şans: İştirakçiden aşağıdaki üç seçenektan birini tahmin etmesi istenir:

- 1 veya 0: Sonuç; ev sahibi takımın galibiyeti veya beraberlik ise bu seçeneğe yönelik bahisler kazanır.

- 0 veya 2: Sonuç; beraberlik veya deplasman takımının galibiyeti ise bu seçeneğe yönelik bahisler kazanır.

- 1 veya 2: Sonuç; ev sahibi veya deplasman takımının galibiyeti ise, bu seçenekteki bahisler kazanır.

(8) Toplam Gol Altında / Üstünde: İştirakçiden her iki takım tarafından kaydedilen toplam gollerin belirlenmiş bir limitin "Altında" veya "Üstünde" olacağını tahmin etmesi istenir.

(9) Tek / Çift Toplam Gol: İştirakçiden her iki takım tarafından kaydedilen toplam gollerin tek veya çift olduğunu tahmin etmesi istenir.

a) 0 - 0'lık maç sonucu çift olarak kabul edilir.

(10) Gol Farkıyla Kazanan (Handikaplı Final): İştirakçiden maç sonucuna handikap değeri uygulandıktan sonra bir hentbol müsabakasının kazananını tahmin etmesi istenir.

a) Risk Yönetimi iki takımdan birinin aleyhine olan handikapı olası herhangi bir yolla ilan eder. Bu durumda, bir takımın galibiyeti, dikkate alınan ve diğer tarafa verilen handikapı aşan sonuç olacaktır. Handikap ondalık bir sayı olabilir. Risk Yönetimi, handikapı istediği zaman değiştirme hakkını saklı tutar. Bir bahsi kazanan olarak kabul etmek için dikkate alınan handikap Merkezi Bahis Sistemi tarafından onaylandığı anda geçerli olan handikaptır.

(11) Müsabakanın Kazanını (2 ihtimalli sonuç): İştirakçiden bir hentbol müsabakasının nihai sonucunu tahmin etmesi istenir. Bahis sonuçlarının belirlenmesine yönelik olarak bu oyun üzerine yapılan bahisler muhtemel uzatma devresini içerir.

(12) Sayı Farkı: İştirakçiden müsabakada oluşan sayı farkını tahmin etmesi istenir.

(13) En Yüksek Skorlu Yarı: İştirakçiden hangi yarıda en yüksek golün atılacağını tahmin etmesi istenir. İkinci yarıdaki herhangi bir bahsin tespitinde uzatma devresi göz önüne alınmaz.

(14) Bir Hentbol Turnuvasının Kazanını, Bir Hentbol Turnuvasında Yarı Finale Kalan Takımlar, Grup Aşamasından Çıkan Takım, Bir Hentbol Turnuvasının Bir Eleme Turunun Galibi: İştirakçiden belirli bir hentbol turnuvasında birinci olan takımı veya herhangi bir hentbol turnuvasında yarı final hakkı kazanan takımları veya belirli bir grup aşamasında grubu lider tamamlayan takımı veya bir hentbol turnuvasının bir eleme turunu geçen takımı tahmin etmesi istenir.

a) Bir turnuvanın kazananı veya herhangi bir yarı final müsabakasının kazananı veya turnuvanın herhangi bir özel turunun kazananı, turnuva organizatörü tarafından belirlenen turnuva kuralları ile uyumlu olarak tespit edilir. Bu, kazananı belirleme (kazanılan puanların derecelendirilmesi, final müsabakaları (zamanında yapılacak olanlar dahil), bir üst seviyeye yükselmek için play - off müsabakaları veya kura çekme) tarzından bağımsızdır.

b) Aksi belirtilmediği sürece, herhangi bir nedenle turnuvanın başlangıcından sonra turnuvadan diskalifiye olan veya diğer şekilde çekilen bir takıma yapılan bahisler kaybedecektir.

c) Herhangi bir nedenle turnuvada yer almayan bir takıma oynanan bahislere bir (1.00) oranı verilecektir.

ç) Bir turnuvanın herhangi bir nedenle iptal edilmesi durumunda, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(15) Bir Hentbol Turnuvasının En Skorlu Oyuncusu: İştirakçiden, bir hentbol turnuvasında hangi hentbol oyuncusunun en fazla skor yapacağını tahmin etmesi istenir.

a) Aksi programda belirtilmedikçe, belirli bir turnuvadaki gol kralı, turnuva organizatörü tarafından öngörülen ve belirlenen kurallara uygun şekilde belirlenir.

b) Bir turnuvanın gol kralı belirlenirken, olası uzatma devresi / devreleri içinde atılan goller değerlendirmeye dahil edilir.

c) Turnuvaya katılmak üzere oyuncular listesine dahil edilmiş olmasına rağmen herhangi bir nedenle turnuvada yer almayan bir hentbol oyuncusu için yapılan bahisler kaybedecektir.

ç) Takımı turnuvadan diskalifiye olmuş olan hentbol oyuncuları üzerine oynanan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

d) Turnuvanın iptal edilmesi halinde, gol kralı üzerine yapılan tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

e) Aynı sayıda puan alan ve turnuvanın en skoreri olarak değerlendirilen iki veya daha fazla oyuncunun bulunması durumunda, berabere biten yarış kuralları uygulanacaktır. Bu kuralı uygulayarak iştirakçilere ödenecek oranlar bir (1.00)'den az olamaz. Kazanan oranların bir (1.00)'den az olması durumunda oran bir (1.00) olarak kabul edilir.

Voleybola İlişkin Bahis Kuralları

MADDE 23 – (1) Aksi programda belirtilmedikçe, oynanacak setlerin toplam sayısında bir değişiklik olursa, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(2) Eğer herhangi bir set tamamlanamaz ise, söz konusu setteki bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(3) Hakemin puan kesintilerine hükmetmesi durumunda, tüm oyunlarda tespit amacıyla resmi sonuçlar kullanılacaktır.

(4) Hangi takımın ilerleyeceği konusunda karar vermek için bir altın setin uygulandığı iki ayaklı beraberliklerin olduğu müsabakalar için (maçlarda beraberlik durumu), "Altın Set" sırasında alınan puanlar, o özel maç ile ilgili oyunların tespiti için hesaba katılmayacaktır, ancak turnuvada ilerleme ve turnuva toplamlarına yönelik bahisler hariçtir.

(5) Yeterlilik, belirtilen müsabakanın bir sonraki oyununa ilerleyen ekip üzerinden belirlenir ve oynanıyorsa bir altın setin sonucunu içermektedir.

(6) Eğer maç kesintiye uğrar ve daha sonra baştan yeniden oynatılırsa, bahisler kesilen kısma dayalı olarak göz önüne alınır ve yeniden başlayan maç dikkate alınmaz.

(7) Programın yayınlanmasından sonra eğer bir maç iptal edilir veya ertelenir ve maç programda resmi olarak belirtilen tarihe göre (yerel saate dönüştürüldükten sonra) bir sonraki takvim günü içinde oynanmaz ise (oyunun oynandığı ülkenin yerel saatinde) veya hangi takımın ev sahibi takım olduğu ve hangi takımın deplasman takımı olduğu konusunda bir değişiklik yapılırsa ve rakiplerde herhangi bir değişiklik olursa, bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

a) Bir maç kesintiye uğrarsa ve maç programda resmi olarak belirtilmiş olan tarihten (yerel saate dönüştürüldükten sonra) bir sonraki takvim günü (oyunun oynandığı ülkedeki yerel saatte) içinde kesinti anından müsabakanın normal bitiş zamanına kadar tekrar oynanmaz ise, bu durumda, sonucu kesinti zamanında belli olmuş olan bahisler hariç olmak, üzere tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır. "Tespit edilme" ifadesi, maça geri dönülmesi ve müsabakanın bitirilmesi durumunda bile bu özel bahsin sonucunun değiştirilmesinin mümkün olmaması anlamına gelmektedir.

(8) Tüm listelenen sporcuların maçta / etkinlikte / turnuvada bir aşamada yer alması koşulu ile, maçta / etkinlikte / turnuvada bir veya daha fazla sporcunun performansını içeren "Başa Baş" ve "Altında / Üstünde" bahisleri geçerli olarak değerlendirilecektir.

(9) Bir Voleybol Müsabakasının Maç Sonucu (Müsabakanın Kazananı): İştirakçiden bir voleybol müsabakasının maç sonucunu tahmin etmesi istenir.

(10) Bir voleybol müsabakasında (veya bir kısmında) alınan toplam sayının herhangi bir belirtilen limitin "Altında - Üstünde" veya belirtilen bir aralık dahilinde olması, herhangi bir voleybol müsabakasında (veya bir kısmında) herhangi bir voleybol takımı (ev sahibi veya deplasman) tarafından alınan toplam sayının herhangi bir belirtilen limitin "Altında - Üstünde" veya belirtilen bir aralık dahilinde olması: İştirakçiden, herhangi bir voleybol müsabakasında (veya bir kısmında) her iki takımca alınan toplam sayıyı veya herhangi bir voleybol müsabakasında (veya bir kısmında) herhangi bir voleybol takımı (ev sahibi veya deplasman) tarafından alınan toplam sayının herhangi bir belirtilen limitin "Altında - Üstünde" veya belirtilen bir aralık dahilinde olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

(11) Handikaplı Maç Sonucu (2 seçenekli set handikapları): İştirakçiden, müsabakanın sonucuna handikap uyguladıktan sonra voleybol müsabakasının kazanan takımını tahmin etmesi istenir.

a) Risk Yönetimi iki takımdan birinin aleyhine olan handikapı olası herhangi bir yolla ilan eder. Bu durumda, bir takımın galibiyeti, dikkate alınan ve diğer tarafa verilen handikapı aşan sonuç olacaktır. Handikap ondalık bir sayı olabilir. Risk Yönetimi handikapı istediği zaman değiştirme hakkını saklı tutar. Bir bahsi kazanan olarak kabul etmek için dikkate alınan handikap Merkezi Bahis Sistemi tarafından onaylandığı anda geçerli olan handikaptır.

(12) Maç Skoru (Set olarak): İştirakçiden bir voleybol müsabakasının skorunu setler halinde tahmin etmesi istenir.

(13) Maç Toplamı Tek Sayı / Çift Sayı: İştirakçiden bir voleybol müsabakasına ait toplam sayının tek mi çift mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

(14) Handikaplı Maç Sonucu (2 seçenekli sayı handikapı): İştirakçiden, müsabakanın sonucuna handikap uyguladıktan sonra voleybol müsabakasının kazanan takımını tahmin etmesi istenir.

a) Risk Yönetimi iki takımdan birinin aleyhine olan handikapı olası herhangi bir yolla ilan eder. Bu durumda, bir takımın galibiyeti, dikkate alınan ve diğer tarafa verilen handikapı aşan sonuç olacaktır. Handikap ondalık bir sayı olabilir. Risk Yönetimi handikapı istediği zaman değiştirme hakkını saklı tutar. Bir bahsi kazanan olarak kabul etmek için dikkate alınan handikap Merkezi Bahis Sistemi tarafından onaylandığı anda geçerli olan handikaptır.

(15) İlk setin ve müsabakanın Kazananı: İştirakçiden aşağıda yer alan seçeneklerden birini tahmin etmesi istenir:

- Ev sahibi takım birinci seti kazanacak ve maçı kazanacak,
- Ev sahibi takım birinci seti kazanacak ve maçı kaybedecek,
- Deplasman takım birinci seti kazanacak ve maçı kazanacak,
- Deplasman takım birinci seti kazanacak ve maçı kaybedecek.

(16) l'inci Set Sayı Farkı: İştirakçiden birinci setin sayı farkını tahmin etmesi istenir.

(17) Bir Voleybol Turnuvasının Kazananı, Bir Voleybol Turnuvasında Yarı Finale Kalan Takımlar, Grup Aşamasından Çıkan Takım, Bir Voleybol Turnuvasının Bir Eleme Turunun Galibi: İştirakçiden bir voleybol turnuvasında birinci olan takımı veya herhangi bir voleybol turnuvasında yarı final hakkı kazanan takımları veya belirli bir grup aşamasında grubu lider tamamlayan takımı veya bir voleybol turnuvasında eleme play - off turunu geçen takımı tahmin etmesi istenir.

a) Bir turnuvanın kazananı veya herhangi bir yarı final müsabakasının kazananı veya turnuvanın herhangi bir özel turunun kazananı, turnuva organizatörü tarafından belirlenen turnuva kuralları ile uyumlu olarak tespit edilir. Bu, kazananı belirleme (Kazanılan puanların derecelendirilmesi, final müsabakaları (zamanında yapılacak olanlar dahil), bir üst seviyeye yükselmek için play - off müsabakaları veya kura çekme) tarzından bağımsızdır.

b) Aksi belirtilmediği sürece, herhangi bir sebeple turnuva başladıktan sonra diskalifiye edilen veya turnuvadan çekilen bir takım üzerine oynanan bahisler kaybetmiş sayılır.

Herhangi bir nedenle turnuvada yer almayan bir takıma oynanan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

c) Bir turnuvanın herhangi bir nedenle iptal edilmesi durumunda, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

Snookera İlişkin Bahis Kuralları

MADDE 24 – (1) Turnuva Kazananı: İştirakçiden snooker turnuvasının kazananını tahmin etmesi istenir.

a) Bahisler, belli bir turnuvada elemelere katılan ancak ana turnuvaya geçemeyen bir oyuncu üzerine yapılan bahisler hariç olmak üzere, turnuvada yer almayan oyunculara yapılan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(2) Müsabakanın Galibi: İştirakçiden snooker müsabakanın kazananını tahmin etmesi istenir.

a) Bir müsabakanın başlaması ancak tamamlanamaması durumunda, bir sonraki tura geçen veya kazanan oyuncu, kazanan olarak değerlendirilecektir.

(3) 2 Seçenekli Handikaplı Maç Sonucu: İştirakçiden oyun sonucuna handikap sayısı eklendikten sonra bir snooker müsabakasının kazananını tahmin etmesi istenir.

a) Eğer bir müsabakadaki zorunlu oyun sayısı tamamlanamaz ise, bahis amaçlarına yönelik olarak sunulanlara göre değiştirilir veya farklı olursa, sonuç tespit edilmemiş olduğu sürece bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır. Bir sonuç, maça geri dönülmesi ve müsabakanın normal bitirilmesi halinde sonuçların tersine çevrilmeyeceği durumlarda tespit edilmiş sayılır.

b) Bir diskalifiye veya çekilme durumunda, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(4) Toplam Oyunun (Frames) Altında / Üstünde Olması: İştirakçiden belirli bir snooker müsabakasında oynanacak toplam oyun (Frame) sayısının belirlenmiş bir limitin “Altında” mı “Üstünde” mi olacağını tahmin etmesi istenir.

a) Eğer bir müsabakadaki zorunlu oyun (Frame) sayısı tamamlanamaz ise, bahis amaçlarına yönelik olarak sunulanlara göre değiştirilir veya farklı olursa, sonuç tespit edilmemiş olduğu sürece bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır. Bir sonuç, müsabakaya geri dönülmesi ve müsabakanın normal bitirilmesi halinde sonuçların tersine çevrilmeyeceği durumlarda tespit edilmiş sayılır.

b) Bir diskalifiye veya çekilme durumunda, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

Taekwondoya İlişkin Bahis Kuralları

MADDE 25 – (1) Bahisler müsabakadan hemen sonra ilan edilen resmi sonuca göre karara bağlanır. Yanlış sonucun ilan ediliyor olması durumunda bahisler müsabakanın düzeltilmiş sonucuna göre karara bağlanır. Daha sonraki duyurular, tahkikatlar veya resmi sonuçtaki değişiklikler bahislerin sonucunun belirlenmesini etkilemez.

(2) Bahis tutarları her bir sporcu için müsabakayı kazanmasına yönelik olarak yatırılır ve bir beraberlik durumunda tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(3) Sporculardan birisi başka bir sporcu ile değiştirilirse tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(4) Bir sporcunun müsabakadan çekilmesi nedeniyle müsabaka tehir edilirse bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(5) Bir müsabaka iptal edilir ve yerel saatle ertesi takvim günü sona erene kadar herhangi bir saate tehir edilirse tüm bahisler geçerlidir. Müsabaka yerel saatle ertesi takvim günü sona erdikten sonraki bir saate tehir edilirse tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır. Bununla birlikte, Olimpiyatlar gibi çok müsabakalı bir şampiyona sırasında bir müsabakanın tatil edilmesi durumunda, bahisler kapanış seremonisinden önce müsabaka tamamlanmaya kadar geçerli olur.

(6) Müsabakanın Galibi (2 İhtimali): İştirakçiden müsabakanın resmi kazananını tahmin etmesi istenir.

a) Müsabakanın berabere bitmesi halinde tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

b) Bahislerin sonucu ringde ilan edilen resmi sonuca göre belirlenir. Sonraki itirazlar / değişiklikler (değişiklik sonuç açıklanırken oluşan insani hata nedeniyle yapılmadığı sürece) bahislerin sonucunu etkilemez. Tüm bahisler, müsabaka raunt sayısındaki değişikliklerden bağımsız olarak işlem görür.

(7) Altın Madalya Kazanan: İştirakçiden belirli bir turnuvada altın madalyayı kimin kazanacağını tahmin etmesi istenir.

a) Bahislerin sonucu resmi podyum sonucuna göre belirlenir.

b) Olimpiyat Oyunları, Avrupa Şampiyonası ve Dünya Şampiyonası için, tüm sporculara oynanan bahisler finallere katılım durumuna bakılmaksızın geçerli sayılacaktır.

c) Birden fazla kazanan olması durumunda berabere biten yarış kuralı uygulanır.

(8) Madalya Kazanan: İştirakçiden belirli bir turnuvada bir sporcunun bir madalya kazanıp kazanmayacağını tahmin etmesi istenir.

a) Bahislerin sonucu resmi podyum sonucuna göre belirlenir.

b) Olimpiyat Oyunları, Avrupa Şampiyonası ve Dünya Şampiyonası için, tüm sporculara oynanan bahisler finallere katılım durumuna bakılmaksızın geçerli sayılacaktır.

c) Bazı müsabakalarda birden fazla bronz madalya dağıtılabilir. Bu durumun gerçekleştiği müsabakalarda her iki bronz madalya sahibi için de yapılan bahisler kazanmış sayılacaktır.

Masa Tenisine İlişkin Bahis Kuralları

MADDE 26 – (1) Uygulanabildiği yerde, bahislerin sonucunu podyumdaki sıralama belirler. Daha sonraki diskalifiye ve / veya itirazlar bahis sonucunu etkilemez.

(2) Maç başlamadan önce adı ilan edilen oyunculardan herhangi birinin değişmesi durumunda tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(3) Bir müsabaka iptal edilir ve yerel saatle ertesi takvim günü sona erene kadar herhangi bir saate tehir edilirse tüm bahisler geçerlidir. Müsabaka yerel saatle ertesi takvim günü sona erdikten sonraki bir saate tehir edilirse tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır. Bununla birlikte, Olimpiyatlar gibi çok müsabakalı bir şampiyona sırasında bir müsabakanın tatil edilmesi durumunda, bahisler kapanış seremonisinden önce müsabaka tamamlanmaya kadar geçerli olur.

(4) Bir müsabakanın başlaması fakat tamamlanmaması durumunda, halihazırda müsabakanın durakladığı andaki skora göre (müsabakanın doğal bitiş sayısı dikkate alınarak) kazanmış/kaybetmiş olan bahisler dışında, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır. Örneğin, 9 - 7 iken terkedilen bir oyunda, 16,5 altı / üstü tahminlerinde; kazanan / kaybedenler, o andaki skora göre belirlenir. Bu durumda 16,5 üstünü tahmin edenler kazanır, altı diyenler kaybeder. Çünkü bu oyunda en az 18 puan olması doğal bir sonuçtur.

(5) Yarış Oyunları: Bahislerin sonucu ilgili müsabakada tayin edilen puana ilk ulaşan oyuncuya bağlı olarak belirlenir. Hiçbir oyuncunun gerekli puana ulaşmadığı (terk etme nedeniyle) durumda söz konusu oyundaki bahisler geçersiz olur. Söz konusu oyun oynanmazsa oyuna yönelik tüm yarış oyunları geçersiz olur.

(6) Puan Bahsi: Bahisler, tayin edilen puanı kazanacak sporcu için yapılır. Oyun veya maç sonu itibarıyla puanın oynanmıyor olması durumunda, o puan üzerine yapılan tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır. Özellikle Ping Pong Dünya Şampiyonaları için, bir 'Çifte Puan' topundan kazanılan tüm puanlar bahsin belirlenmesinde geçerlidir.

(7) Toplam Puan Bahsi (Maçlar ve Sporcular - Alternatifler Dahil) oyunları, oynanan resmi oyun sayısına dayanır. Resmi oyun sayısının değişmesi veya bahis amaçlı tekliflerden farklı olması durumunda, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(8) Handikaplı Bahis (Maçlar ve Sporcular - Alternatifler Dahil) oyunları, oynanan resmi oyun sayısına dayanır. Resmi oyun sayısının değişmesi veya bahis amaçlı tekliflerden farklı olması durumunda, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır. Oyun Bahsi - Resmi oyun sayısı tamamlanmazsa veya değiştirilirse bahisler geçersiz olacaktır.

(9) X Oyun sonrasında Doğru Skor: Sonuç halihazırda belirlenmedikçe, resmi oyun sayısı tamamlanmazsa veya değiştirilirse bahisler geçersiz olacaktır.

(10) Resmi skor(lar)un sağlayıcısı veya ilgili yarışma veya fikstürün resmi web sitesi tarafından sağlanan istatistikler, bahisleri belirlemek için kullanılacaktır. Bir resmi skor(lar) sağlayıcı veya resmi web sitesinden elde edilen istatistikler mevcut değilse veya resmi skorun sağlayıcısı veya resmi web sitesinin yanlış olduğuna dair önemli kanıtlar varsa, bahis çözümünü desteklemek için bağımsız kanıtlar kullanılır. Tutarlı, bağımsız kanıtların bulunmaması ya da önemli çelişkili kanıtların varlığında, bahisler kendi istatistiklerimize dayanarak belirlenecektir.

(11) Müsabakanın Galibi: İştirakçiden masa tenisi müsabakasının kazananını tahmin etmesi istenir.

(12) Maç Oyun Handikapı: İştirakçiden nihai skora handikap değeri uygulandıktan sonra bir masa tenisi müsabakasının kazananını tahmin etmesi istenir.

(13) Toplam Puan: İştirakçiden belirli bir oyunda kaydedilen toplam puanın belirlenmiş bir limitin "Altında" veya "Üstünde" olacağını tahmin etmesi istenir.

(14) Toplam Oyun: İştirakçiden belirli bir maçta oynanan toplam oyunun belirlenmiş bir limitin "Altında" veya "Üstünde" olacağını tahmin etmesi istenir.

(15) Doğru Maç Skoru: İştirakçiden belirli bir maça ait oyunların doğru skorunu tahmin etmesi istenir.

(16) Doğru Oyun Skoru: İştirakçiden belirli bir oyundaki puanların doğru skorunu tahmin etmesi istenir.

(17) Oyun Handikapı: İştirakçiden belirlenmiş bir oyunun nihai skoruna handikap değeri uygulandıktan sonra söz konusu oyunun kazananını tahmin etmesi istenir.

(18) Sonraki Puanı Kazanan: İştirakçiden belirli bir oyunda bir sonraki puanı alan sporcu tahmin etmesi istenir.

(19) "X" Puana Ulaşan: İştirakçiden belirli bir oyunda belirlenmiş bir puana ulaşacak sporcu tahmin etmesi istenir.

(20) Ekstra Puanları: İştirakçiden belirli bir oyunda ekstra puanlarının oynanıp oynanmayacağını tahmin etmesi istenir.

(21) Toplam Puanlar (Tek / Çift): İştirakçiden belirli bir oyun içindeki toplam puanın tek veya çift biteceğini tahmin etmesi istenir.

(22) Altın Madalya Kazanan: İştirakçiden belirli bir turnuvada altın madalyayı kimin kazanacağını tahmin etmesi istenir. Bahislerin sonucu resmi podyum sonucuna göre belirlenir. Birden fazla kazanan olması durumunda berabere biten yarış kuralı uygulanır.

a) Olimpiyat Oyunları, Avrupa Şampiyonası ve Dünya Şampiyonası için, tüm sporculara oynanan bahisler finallere katılım durumuna bakılmaksızın geçerli sayılacaktır.

Atlamaya (Tramplen) İlişkin Bahis Kuralları

MADDE 27 – (1) Tüm bahisler podyum törenindeki resmi sonuca göre belirlenecektir. Daha sonraki değişiklikler / incelemeler / diskalifiyeler dikkate alınmaz.

(2) Bir sporcunun herhangi bir nedenle diskalifiye edilmesi veya müsabakadan çekilmesi durumunda, söz konusu sporcu lehine yapılan bahisler kaybetmiş sayılır.

(3) Bir müsabaka iptal edilir ve yerel saatle ertesi takvim günü sona erene kadar herhangi bir saate tehir edilirse tüm bahisler geçerlidir. Müsabaka yerel saatle ertesi takvim günü sona erdikten sonraki bir saate tehir edilirse tüm bahisler geçersiz olup oranlar bir (1.00) olacaktır. Bununla birlikte, Olimpiyatlar gibi çok müsabakalı bir şampiyona sırasında bir müsabakanın tatil edilmesi durumunda, bahisler kapanış seremonisinden önce müsabaka tamamlanıncaya kadar geçerli olur.

a) Traplenden atlama sporcuları bahislerin geçerli olması için bir dalış yapmalıdır aksi takdirde bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(4) Müsabaka Galibi veya Altın Madalya Kazanan: İştirakçiden söz konusu müsabakayı kazanacak sporcu tahmin etmesi istenir.

(5) Bir Madalya Kazanan: İştirakçiden söz konusu müsabakaya yönelik olarak bir madalyayla ödüllendirilecek sporcu / sporcuları tahmin etmesi istenir. Bazı müsabakalarda birden fazla bronz madalya dağıtılabilmektedir. Bu durumun gerçekleştiği müsabakalarda her iki bronz madalya sahibi için de yapılan bahisler kazanmış sayılacaktır.

(6) Head to Head (Başa Baş) Bahisler: İştirakçiden belirli bir eleme müsabakasinda daha fazla puanı alacak sporcu tahmin etmesi istenir.

a) Bahislerin geçerli olması için her iki sporcu da yarışmaya başlamalıdır.

Judoya İlişkin Bahis Kuralları

MADDE 28 – (1) Tüm bahislerin sonucu podyum törenindeki resmi sonuca göre belirlenecektir. Daha sonraki değişiklikler / incelemeler / diskalifiyeler dikkate alınmaz.

(2) Bir sporcunun herhangi bir nedenle diskalifiye edilmesi veya müsabakadan çekilmesi durumunda, söz konusu sporcu lehine yapılan bahisler kaybeder.

(3) Bazı müsabakalarda birden fazla bronz madalya dağıtılabilmektedir. Bu durumun gerçekleştiği müsabakalarda her iki bronz madalya sahibi için de yapılan bahisler kazanmış sayılacaktır.

(4) Bir müsabaka iptal edilir ve yerel saatle ertesi takvim günü sona erene kadar herhangi bir saate tehir edilirse tüm bahisler geçerlidir. Müsabaka yerel saatle ertesi takvim günü sona erdikten sonraki bir saate tehir edilirse tüm bahisler geçersiz olup oranlar bir (1.00) olacaktır. Bununla birlikte, Olimpiyatlar gibi çok müsabakalı bir şampiyona sırasında bir müsabakanın tatil edilmesi durumunda, bahisler kapanış seremonisinden önce müsabaka tamamlanıncaya kadar geçerli olur.

(5) Müsabaka Galibi / Altın Madalya Kazanan: İştirakçiden söz konusu müsabakayı kazanacak sporcu tahmin etmesi istenir.

(6) Bir Madalya Kazanan: İştirakçiden söz konusu müsabakada bir Madalya kazanacak sporcu / sporcuları tahmin etmesi istenir.

(7) Head to Head (Başa Baş) Bahisler: İştirakçiden iki sporcudan hangisinin oyunun resmi galibi olacağını tahmin etmesi istenir.

Okçuluğa İlişkin Bahis Kuralları

MADDE 29 – (1) Tüm bahislerin sonucu podyum törenindeki resmi sonuca göre belirlenir. Daha sonraki değişiklikler / incelemeler / diskalifiyeler dikkate alınmaz.

(2) Madalya tablosu, şampiyona madalya tablosu üzerine yapılan bahislerin sonucu nihai müsabakanın sonrasında ve yayınlanan listeye göre belirlenecektir. Daha sonraki herhangi bir diskalifikasyon veya değişiklik hesaba katılmaz.

(3) Bir müsabaka iptal edilir ve yerel saatle ertesi takvim günü sona erene kadar herhangi bir saate tehir edilirse tüm bahisler geçerlidir. Müsabaka yerel saatle ertesi takvim günü sona erdikten sonraki bir saate tehir edilirse tüm bahisler geçersiz olup oranlar bir (1.00) olacaktır. Bununla birlikte, Olimpiyatlar gibi çok müsabakalı bir şampiyona sırasında bir müsabakanın tatil edilmesi durumunda, bahisler kapanış seremonisinden önce müsabaka tamamlanıncaya kadar geçerli olur.

(4) Bir sporcunun herhangi bir nedenle diskalifiye edilmesi veya müsabakadan çekilmesi durumunda, söz konusu sporcu lehine yapılan bahisler kaybeder.

(5) Sıralama turunda, skor berabere ise, daha yüksek sıralamaya (sınıflandırma) sahip sporcu / takımı işaret eden bahisler kazanır.

(6) Eleme ve final turunda, tie break (eşitliği bozma) seti dikkate alınır.

(7) Müsabaka Galibi / Altın Madalya Kazanan: İştirakçiden söz konusu müsabakayı kazanacak spor tahmin etmesi istenir.

(8) Bir Madalya Kazanan: İştirakçiden bir sporcunun bir madalya kazanıp kazanmayacağını tahmin etmesi istenir.

a) Bazı müsabakalarda birden fazla bronz madalya dağıtılabilmektedir. Bu durumun gerçekleştiği müsabakalarda her iki bronz madalya sahibi için de yapılan bahisler kazanmış sayılacaktır.

(9) Head to Head (Başa Baş) Bahisler: İştirakçiden iki sporcudan hangisinin oyunun resmi galibi olacağını tahmin etmesi istenir.

Salon Futboluna (Futsal) İlişkin Bahis Kuralları

MADDE 30 – (1) Aksi belirtilmedikçe, tüm müsabaka oyunlarının sonucu hakem tarafından ilave edilen sürenin dahil edilip, uzatma devresi / ekstra zaman ve penaltıların hariç tutulduğu normal sürede (müsabakayı yöneten mercii özelinde) tayin edilir. Gol olmadığında sonucun “Çift” olarak belirleneceği “Tek / Çift” ‘i içerir.

(2) Özel oyun sonucu halihazırda belirlenmedikçe, bahislerin geçerli olması için normal müsabaka süresinin tamamlanması gerekir.

(3) Bir müsabaka iptal veya tehir edilirse ve müsabaka resmi olarak belirtilmiş ve programda (yerel saate göre) ilan edilmiş tarihin ertesi takvim günü (müsabakanın oynandığı ülkedeki yerel saat ile) içerisinde oynanmaz ise, tüm bahisler geçersiz olup oranlar bir (1.00) olacaktır.

(4) Bir müsabaka başladıktan sonra yarıda kesilirse ve müsabaka resmi olarak belirtilmiş ve programda (yerel saate göre) ilan edilmiş tarihin ertesi takvim günü (müsabakanın oynandığı ülkedeki yerel saat ile) içerisinde kesildiği andan itibaren devam edip müsabakanın normal bitiş süresine kadar oynanmaz ise, söz konusu oyuna yönelik olarak kesintiden önce halihazırda bir karşılaşma sonucu belirlenmedikçe, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(5) Her iki yarı / devre üzerine oynanan bahislerin sonucu, belirtilen yarı / devrenin sonunda belirlenir (hakem tarafından eklenen süre dahil, ancak oynanan uzatma devresi hariç). Belirli bir yarı / devrenin tamamlanmamış olduğu durumda, sonuç halihazırda belirlenmiş olmadıkça, bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(6) Aksi programda belirtilmedikçe, bir müsabaka orijinal olarak belirlenmiş formatta oynanmazsa (örneğin 20 dakikalık 2 yarı), tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(7) Resmi skor(lar)un sağlayıcısı veya ilgili yarışma veya fiktür düzenleyicisinin resmi web sitesi tarafından sağlanan istatistikler, bahisleri belirlemek için kullanılacaktır. Bir resmi skor(lar) sağlayıcı veya resmi web sitesinden elde edilen istatistikler mevcut değilse veya resmi skorun sağlayıcısı veya resmi web sitesinin yanlış olduğuna dair önemli kanıtlar varsa, bahis çözümünü desteklemek için bağımsız kanıtlar kullanılır.

(8) Müsabakanın Sonucu (3 İhtimali Sonuç): İştirakçiden bir futsal müsabakasının sonucunu tahmin etmesi istenir.

(9) Maç Sonucu Çifte Şans: İştirakçiden aşağıdaki üç seçenektan birini tahmin etmesi istenir:

- 1 veya 0: Sonuç; ev sahibi ekibin galibiyeti veya beraberlik ise bu seçeneğe yönelik bahisler kazanır.

- 0 veya 2: Sonuç; beraberlik veya deplasman takımı galibiyeti ise bu seçeneğe yönelik bahisler kazanır.
- 1 veya 2: Sonuç; ev sahibi veya deplasman takımı galibiyeti ise bu seçenekteki bahisler kazanır.

(10) Toplam Gol Alt / Üst: İştirakçiden her iki takım tarafından kaydedilen toplam gollerin belirlenmiş bir limitin “Altında” veya “Üstünde” olacağını tahmin etmesi istenir.

(11) Tek / Çift Toplam Gol: İştirakçiden her iki takım tarafından kaydedilen toplam gollerin “Tek” veya “Çift” olduğunu tahmin etmesi istenir.

a) 0 - 0'lık maç skoru “Çift” olarak kabul edilir.

(12) Gol Farkıyla Kazanan (Handikaplı Final): İştirakçiden maç skoruna handikap değeri uygulandıktan sonra bir futsal müsabakasının kazananını tahmin etmesi istenir.

a) Risk Yönetimi iki takımdan birinin aleyhine olan handikapı olası herhangi bir yolla ilan eder. Bu durumda, bir takımın galibiyeti, dikkate alınan ve diğer tarafa verilen handikapı aşan sonuç olacaktır. Handikap ondalık bir sayı olabilir. Risk Yönetimi handikapı istediği zaman değiştirme hakkını saklı tutar. Bir bahsi kazanan olarak kabul etmek için dikkate alınan handikap Merkezi Bahis Sistemi tarafından onaylandığı anda geçerli olan handikaptır.

(13) Müsabakanın Kazanını (2 ihtimalli sonuç): İştirakçiden bir futsal müsabakasının sonucunu tahmin etmesi istenir. Bahis sonuçlarının belirlenmesine yönelik olarak bu oyun üzerine yapılan bahisler muhtemel uzatma devresi ve penaltı atışını içerir.

(14) Handikap Olmadan Bir Futsal Müsabakasının İlk Yarı Sonucu (İlk Yarı Sonucu - 2 ihtimal): İştirakçiden bir futsal müsabakasının ilk yarı sonucunu tahmin etmesi istenir.

(15) Bir Futsal Müsabakasının Handikaplı İlk Yarı Sonucu (1.Yarı sonucu - 2 ihtimal): İştirakçiden belirli bir futsal müsabakasının ilk yarı sonucuna handikap uygulandıktan sonra ilk yarı sonucunu tahmin etmesi istenir.

a) Risk Yönetimi ilk yarı sonucuna ilişkin olarak iki takımdan birinin aleyhine olan handikapı olası herhangi bir yolla ilan eder. Bu durumda, bir takımın galibiyeti, dikkate alınan ve diğer tarafa verilen handikapı aşan sonuç olacaktır. Handikap ondalık bir sayı olabilir. Risk Yönetimi handikapı istediği zaman değiştirme hakkını saklı tutar. Bir bahsi kazanan olarak kabul etmek için dikkate alınan handikap Merkezi Bahis Sistemi tarafından onaylandığı anda geçerli olan handikaptır.

(16) 1'nci Yarı Toplam Gol Alt / Üst: İştirakçiden her iki takım tarafından kaydedilen 1. yarıdaki toplam gollerin belirlenmiş bir limitin “Altında” veya “Üstünde” olacağını tahmin etmesi istenir.

(17) Maç Skoru: İştirakçiden belirli bir futsal müsabakasının skorunu tahmin etmesi istenir. Maç skoru müsabakanın normal süresinin bitiminde oluşan sonuca bağlı olarak Risk Yönetimi tarafından resmi olarak ilan edilen sonuçtur.

(18) Sayı Farkı: İştirakçiden müsabakada oluşan sayı farkını tahmin etmesi istenir.

(19) Her iki devrede ev sahibi takım galibiyeti veya her iki devrede deplasman takım galibiyeti: İştirakçiden ev sahibi takımın veya deplasman takımının her iki yarıyı da kazanıp kazanmayacağını tahmin etmesi istenir.

a) Bir takımın, bir müsabakanın 'her iki yarısını' da kazanması için, söz konusu takımın müsabakanın her iki yarısında da rakibinden daha fazla gol atması gereklidir.

(20) İlk Golü Atan Takım: İştirakçiden müsabakada ilk golü atacak takımı tahmin etmesi istenir. Kendi kalesine atılan goller, golün yazılacağı tarafça atılmış kabul edilir.

(21) Bir Futsal Turnuvasının Kazanını, Bir Futsal Turnuvasında Yarı Finale Kalan Takımlar, Grup Aşamasından Çıkan Takım, Bir Futsal Turnuvasının Bir Eleme Turunun Galibi: İştirakçiden belirli bir futsal turnuvasında birinci olan takımı veya herhangi bir futsal

turnuvasında yarı final hakkı kazanan takımları veya belirli bir grup aşamasında grubu lider tamamlayan takımı veya bir futsal turnuvasının bir eleme turunu geçen takımı tahmin etmesi istenir.

a) Kazananlar turnuvayı düzenleyen organizatör tarafından öngörülen turnuva kurallarına uygun olarak belirlenir. Bu, kazananı belirleme (kazanılan puanların derecelendirilmesi, final müsabakaları (bir ekstra devre, muhtemel penaltı atışları dahil), bir üst seviyeye yükselmek için play - off müsabakaları veya kura çekme)) tarzından bağımsızdır.

b) Aksi belirtilmediği sürece, herhangi bir sebeple turnuva başladıktan sonra diskalifiye edilen veya turnuvadan çekilen bir takım üzerine oynanan bahisler kaybetmiş sayılır.

c) Herhangi bir sebeple turnuvada yer almayan bir takım üzerine oynanan bahislerin oranı bir (1.00) olarak değerlendirilir.

ç) Herhangi bir nedenle bir turnuvanın iptal edilmesi durumunda, tüm bahislerin oranları bir (1.00) olarak değerlendirilir.

d) Bahisler, turnuvadaki son maç yapıldıktan hemen sonra resmi sonuçlara göre karara bağlanır ve bundan sonraki değişiklikler bahisleri etkilemez.

Atletizme İlişkin Bahis Kuralları

MADDE 31 – (1) Olimpiyat Oyunları; tüm müsabakalar resmi IOC (Uluslararası Olimpiyat Komitesi) sonuçları üzerinden karara bağlanır.

(2) Diğer Atletizm Müsabakaları; tüm müsabakalar resmi IAAF (Uluslararası Atletizm Federasyonları Birliği) sonuçları üzerinden karara bağlanır.

(3) Madalya Tabloları: Turnuva madalya tablosu üzerine yapılan bahisler, nihai müsabaka sonrası ve yayınlanan listeye göre karara bağlanır. Daha sonraki herhangi bir diskalifiye veya değişiklik hesaba katılmaz.

(4) Bir müsabaka iptal edilir ve yerel saatle ertesi takvim günü sona erene kadar herhangi bir saate tehir edilirse tüm bahisler geçerlidir. Müsabaka yerel saatle ertesi takvim günü sona erdikten sonraki bir saate tehir edilirse tüm bahisler geçersiz olup oranlar bir (1.00) olacaktır. Bununla birlikte, Olimpiyatlar gibi çok müsabakalı bir şampiyona sırasında bir müsabakanın tatil edilmesi durumunda, bahisler kapanış seremonisinden önce müsabaka tamamlanmaya kadar geçerli olur.

(5) Herhangi bir sporcunun hatalı çıkış dahil olmak üzere diskalifiye edilmesi durumunda, söz konusu sporcu lehine yapılan bahisler kaybeder.

(6) Müsabaka Galibi / Altın Madalya Kazanan: İştirakçiden müsabakayı veya altın madalyayı kimin kazanacağını tahmin etmesi istenir.

a) Bahislerin sonucu resmi podyum sonucuna göre belirlenir.

b) Olimpiyat Oyunları, Avrupa Şampiyonası ve Dünya Şampiyonası için, tüm sporculara oynanan bahisler finallere katılım durumuna bakılmaksızın geçerli olacaktır.

c) Diğer tüm atletizm organizasyonları, eğer bir sporcu sahada yer almazsa, söz konusu sporcuya yönelik seçim geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

ç) Birden fazla kazanan olması durumunda berabere biten yarış kuralı uygulanır.

(7) Madalya Kazanan: İştirakçiden bir sporcunun bir madalya kazanıp kazanmayacağını tahmin etmesi istenir.

a) Bahislerin sonucu resmi podyum sonucuna göre belirlenir.

b) Olimpiyat Oyunları, Avrupa Şampiyonası ve Dünya Şampiyonası için, tüm sporculara oynanan bahisler finallere katılım durumuna bakılmaksızın geçerli olacaktır.

c) Diğer tüm atletizm organizasyonları, eğer bir sporcu sahada yer almazsa, söz konusu sporcuya yönelik seçim geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

ç) Bazı müsabakalarda birden fazla bronz madalya dağıtılabilmektedir. Bu durumun gerçekleştiği müsabakalarda her iki bronz madalya sahibi için de yapılan bahisler kazanmış sayılacaktır.

(8) Finale Ulaşan: İştirakçiden bir sporcunun kendi müsabakasında finale ulaşip ulaşamayacağını tahmin etmesi istenir.

a) Bahisler organizasyonun resmi internet sitesindeki sonuçlara göre karara bağlanır.

b) Olimpiyat Oyunları, Avrupa Şampiyonası ve Dünya Şampiyonası için, tüm sporculara oynanan bahisler finallere katılım durumuna bakılmaksızın geçerli sayılacaktır.

c) Diğer tüm atletizm organizasyonları, eğer bir sporcu sahada yer almazsa, söz konusu sporcuya yönelik seçim geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(9) Head to Head (Başa Baş): İştirakçiden bir müsabakayı daha üst sırada tamamlayacak sporcuyu tahmin etmesi istenir.

a) Bunlar resmi sonuçlara göre karara bağlanır.

b) Eğer head to head (başa baş) bir karşılaşmada, her iki sporcu aynı turda elenirse daha yüksek dereceyi elde eden atlete yapılan bahis İkramiyeye hak kazanır.

c) Bahislerin geçerli olması için her iki sporcu da yarışmış olmalıdır. Sporcuların biri veya her ikisi yarışmaya iştirak etmezse, bu oyundaki tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

ç) Birden fazla kazanan olması durumunda berabere biten yarış kuralı uygulanır.

(10) Atlete Özel: Belirtilen sporcu belirli bir müsabakaya başlamaz ise bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(11) Dünya Rekoru Kıırma: İştirakçiden belirtilen bir sporcu tarafından müsabakaya yönelik dünya rekoru kırılıp kırılmayacağını tahmin etmesi istenir.

a) Adı geçen sporcu müsabakaya katılmazsa, bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

b) Diskalifiye müsabakaya katılım olarak değerlendirilir.

c) Bir sporcu diskalifiye edilirse bahis amaçları açısından rekoru kırmamış sayılır.

Yüzmeye İlişkin Bahis Kuralları

MADDE 32 – (1) Tüm bahisler podyum törenindeki resmi sonuca göre belirlenecektir.

Daha sonraki değişiklikler / incelemeler / diskalifiyeler dikkate alınmaz.

(2) Herhangi bir sporcunun hatalı çıkış dahil olmak üzere herhangi bir nedenle diskalifiye edilmesi veya müsabakadan çekilmesi durumunda, söz konusu sporcu lehine yapılan bahisler kaybetmiş sayılır.

(3) Bir müsabaka iptal edilir ve yerel saatle ertesi takvim günü sona erene kadar herhangi bir saate tehir edilirse tüm bahisler geçerlidir. Müsabaka yerel saatle ertesi takvim günü sona erdikten sonraki bir saate tehir edilirse tüm bahisler geçersiz olup oranlar bir (1.00) olacaktır. Bununla birlikte, Olimpiyatlar gibi çok müsabakalı bir şampiyona sırasında bir müsabakanın tatil edilmesi durumunda, bahisler kapanış seremonisinden önce müsabaka tamamlanıncaya kadar geçerli olur.

(4) Müsabaka Galibi / Altın Madalya Kazanan: İştirakçiden söz konusu müsabakayı kazanacak sporcuyu tahmin etmesi istenir.

(5) Madalya Kazanan: İştirakçiden söz konusu müsabakaya yönelik olarak bir Madalyayla ödüllendirilecek sporcuyu tahmin etmesi istenir.

(6) Müsabakayı Kazanan: İştirakçiden söz konusu müsabakayı kazanacak sporcuyu tahmin etmesi istenir.

(7) Head to Head (Başa Baş): İştirakçiden belirtilen müsabaka veya müsabakada adı geçen sporculardan hangisinin en hızlı zamanı kaydedeceğini tahmin etmesi istenir.

a) Oyunlar bir eleme yarışındaki bireysel head to head (başa baş)'lere veya yarışma maç bahislerine yönelik olarak sunulabilir.

b) Bahislerin geçerli olması için her iki sporcu da yarışmış olmalıdır. Sporculardan biri veya her ikisi yarışmaya iştirak etmezse, bu oyundaki tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

Jimnastiğe İlişkin Bahis Kuralları

MADDE 33 – (1) Tüm bahisler podyum törenindeki resmi sonuca göre belirlenecektir. Daha sonraki değişiklikler / incelemeler / diskalifiyeler dikkate alınmaz.

(2) Bir sporcunun herhangi bir nedenle diskalifiye edilmesi veya müsabakadan çekilmesi durumunda, söz konusu sporcu lehine yapılan bahisler kaybeder.

(3) Bir müsabaka iptal edilir ve yerel saatle ertesi takvim günü sona erene kadar herhangi bir saate tehir edilirse tüm bahisler geçerlidir. Müsabaka yerel saatle ertesi takvim günü sona erdikten sonraki bir saate tehir edilirse tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır. Bununla birlikte, Olimpiyatlar gibi çok müsabakalı bir şampiyona sırasında bir müsabakanın tatil edilmesi durumunda, bahisler kapanış seremonisinden önce müsabaka tamamlanıncaya kadar geçerli olur.

(4) Müsabaka Galibi / Altın Madalya Kazanan: İştirakçiden söz konusu müsabakayı kazanacak sporcuyu tahmin etmesi istenir.

(5) Madalya Kazanan: İştirakçiden söz konusu müsabakaya yönelik olarak bir madalyayla ödüllendirilecek sporcuyu tahmin etmesi istenir.

Buz Hokeyine İlişkin Bahis Kuralları

MADDE 34 – (1) Belirlenmiş ev sahibi müsabaka yerinde veya rakipte bir değişiklik olursa ve bu durum programın duyurulmasından sonra meydana gelirse, girilen ve yapılan tüm bahislere bir (1.00) oranı verilir.

(2) Bir müsabaka iptal edilir veya tehir edilirse tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır. Eğer bir müsabaka öne çekilirse bahisler muhafaza edilir.

(3) Aksi belirtilmedikçe, bahisler 3 x 20 (3 adet 20) dakikalık periyot ve uzatmalara/atışlara dayanır. Bu planlanmış format oynanmadığında bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(4) Bir handicap / toplam beraberliği meydana geldiğinde, bir handicap beraberliği seçimi sunulmadığı müddetçe yapılan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(5) Sayı farkı bahsi sıfırdan yani handikapsız olarak yapılır.

(6) Periyota özel oyunlar uzatma devresi veya maç sonu atışlarını kapsamaz.

(7) Aşağıdaki oyunlar bahislere yönelik İkramiyelerin belirlenmesi amacıyla yönelik olarak uzatma devresi / maç sonu atışlarını içerir.

- Müsabakayı Kazanan (uzatma devresi / maç sonu atışları dahil),

- Kupayı Kazanan,

- Yükselmeye Hak Kazanan,

- Penaltı Atışı Galibi.

(8) IIHF Dünya Şampiyonaları ve Olimpiyat Oyunları: Eşleşme bahislerinin belirlenmesi, belirtilen turnuvanın bitiminde resmi final sıralamasındaki pozisyonlara göre karşılaştırılır. Takımlar aynı seviyede sıralanıyorsa bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(9) Sezon - Şampiyonluk Bahisleri: NHL Normal sezon puanları / eşleşmeleri, özel bir oyun sonucu halihazırda belirlenmiş olmadıkça, bahislerin işlev kazanması için takım en az 80 normal sezon oyununu tamamlamalıdır.

(10) NHL Ligi (Konferans) Kazanma: Stanley Cup Finaline yükselen takım konferansı kazanmış sayılır.

(11) Şampiyonluk / Konferans Şampiyonluğu / Bölgesel Şampiyonluk Bahsi: Takım konum değişikliği, ad değişikliği ve sezon süresine bakılmaksızın tüm bahisler geçerlidir.

(12) Seri Bahsi: Resmi oyun sayısı (ilgili yönetici kuruluşlara göre) tamamlanmadığında veya değiştirildiğinde bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(13) Resmi skor (lar)un sağlayıcısı veya ilgili yarışma veya fikstürün resmi web sitesi tarafından sağlanan istatistikler, bahisleri belirlemek için kullanılacaktır. Bir resmi skor(lar) sağlayıcı veya resmi web sitesinden elde edilen istatistikler mevcut değilse veya resmi skorun sağlayıcısı veya resmi web sitesinin yanlış olduğuna dair önemli kanıtlar varsa, bahis çözümünü desteklemek için bağımsız kanıtlar kullanılır.

(14) Maç Sonucu (3 İhtimalli Sonuç): İştirakçiden bir buz hokeyi müsabakasının (nihai) sonucunu tahmin etmesi istenir.

(15) Müsabakanın Kazananı (2 İhtimalli Sonuç), (Uzatma Devresi ve Penaltılar Dahil): İştirakçiden bir buz hokeyi müsabakasının herhangi bir uzatma evresi veya penaltı atışları sonrasında belirlenecek olan final sonucunu tahmin etmesi istenir.

a) Bir takım; normal maç süresinde müsabakayı kazandığında, normal maç süresinde beraberlik bozulmazsa uzatma devresini kazandığında, uzatma devresinde sayı yapılmadığında penaltı atışlarını kazandıktan sonra müsabakayı kazandığında kazanan seçimi karara bağlanır.

(16) Handikaplı Final: İştirakçiden müsabakanın final skoruna handikapı uygulandıktan sonra bir buz hokeyi müsabakasının kazanan takımını tahmin etmesi istenir.

a) Beraberliğin seçenek olarak teklif edilmediği handikap oyunlarında handikap uygulandıktan sonra skorlar berabere olursa, bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(17) Toplam Gol (Alt / Üst): İştirakçiden her iki takım tarafından kaydedilen toplam gollerin belirlenmiş bir limitin "Altında" veya "Üstünde" olacağını tahmin etmesi istenir.

a) Bu oyun uzatma devresi ve penaltı atışlarını, turnuvaya bağlı olarak içerebilir veya içermeyebilir ve bu durum programda belirtilir.

b) Oyun bir maç sonu atışına kalırsa, atılan gol halihazırda atılmış olan toplam gole eklenir.

(18) 1'inci / 2'nci / 3'üncü Periyot Sonucu: İştirakçiden 1'inci veya 2'nci veya 3'üncü periyot sonuçlarını tahmin etmesi istenir.

(19) Uzatma Devresi (Evet / Hayır): İştirakçiden normal müsabaka süresinin ardından uzatma oynanıp oynanmayacağını tahmin etmesi istenir.

a) Bu oyun yalnızca uzatmaya gitme potansiyeli olan müsabakalarda teklif edilecektir.

b) Beklenmedik bir şekilde, bu oyunun uzatma devresine gidemeyen herhangi bir müsabakada teklif edilmesi durumunda, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(20) En Yüksek Skorlu Periyot: İştirakçiden en yüksek toplam skora sahip olacak periyodu tahmin etmesi istenir.

a) 2 veya daha fazla periyot en yüksek gol miktarını paylaşırsa "Eşitler" kazanmış olarak belirlenir.

(21) Maç Skoru: İştirakçiden belirli bir buz hokeyi müsabakasının skorunu tahmin etmesi istenir.

a) Uzatma devresi veya maç sonu atışları bu oyuna dahil edilecektir.

(22) Her İki Takımın Sayı Üretmesi: İştirakçiden, bir müsabakada her iki takımın gol atıp atmayacağını tahmin etmesi istenir.

a) Kendi kalesine atılan goller bu oyunda geçerli sayılır.

b) Uzatma devresi veya maç sonu penaltı atışları bu oyuna dahil edilmez.

(23) Sayı Farkı: İştirakçiden normal maç süresi sonu itibarıyla sayı farkını tahmin etmesi istenir.

a) Uzatma devresi veya maç sonu atışları bu oyuna dahil edilmez.

(24) Toplam Goller Tek / Çift: İştirakçiden bir buz hokeyi müsabakasına ait toplam gol sayısının tek veya çift olduğunu tahmin etmesi istenir.

a) Bahisler müsabakanın normal süresinin bitimi itibarıyla karara bağlanır. Uzatma süresi ve penaltı atışları hesaba katılmaz.

b) 0 - 0 Sonuçlanan bir müsabaka bir "Çift" olarak değerlendirmeye alınır.

(25) Bir Buz Hokeyi Turnuvasının (veya bir parçasının) Kazananı, Bir Buz Hokeyi Turnuvasında Yarı Finale Kalan Takımlar, Grup Aşamasından Çıkan Takım, Bir Buz Hokeyi Turnuvasının Bir Eleme Turunun Galibi: İştirakçiden belirli bir buz hokeyi turnuvasında (veya klasman, konferans, lig vs. gibi herhangi bir parçası) birinci olan takımı veya bir buz hokeyi turnuvasında yarı final hakkı kazanan takımları veya belirli bir grup aşamasında grubu lider tamamlayan takımı veya bir buz hokeyi turnuvasının bir eleme turunu geçen takımı tahmin etmesi istenir.

a) Herhangi bir turnuvanın kazananı veya herhangi bir yarı final müsabakasının kazananı veya turnuvanın herhangi bir özel turunun kazananı, turnuvayı organize eden idari organ tarafından belirlenen turnuva kuralları ile uyumlu olarak tespit edilir. Bu, kazananı belirleme (kazanılan puanların derecelendirilmesi, final müsabakaları (zamanında yapılacak olanlar dahil), bir üst seviyeye yükselmek için play - off müsabakaları veya kura çekme) tarzından bağımsızdır.

b) Aksi belirtilmediği sürece, herhangi bir sebeple turnuva başladıktan sonra diskalifiye edilen veya turnuvadan çekilen bir takım üzerine oynanan bahisler kaybetmiş sayılır.

c) Herhangi bir sebeple turnuvada yer almayan bir takım üzerine oynanan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

ç) Herhangi bir nedenle bir turnuvanın iptal edilmesi durumunda, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

d) Bahisler, turnuvadaki son müsabaka yapıldıktan hemen sonra resmi sonuçlara göre karara bağlanır ve bundan sonraki değişiklikler bahisleri etkilemez.

(26) Bir Buz Hokeyi Turnuvasının Gol Kralı: İştirakçiden belirli bir buz hokeyi turnuvasında hangi buz hokeyi sporcusunun en çok golü atacağını tahmin etmesi istenir.

a) Aksi programda belirtilmedikçe, belirli bir turnuvadaki gol kralı, turnuvayı düzenleyen organizatör tarafından öngörülen ve belirlenen kurallara uygun şekilde belirlenir.

b) Bir turnuvanın gol kralı belirlenirken, olası uzatma devresi / devreleri içinde atılan goller değerlendirmeye dahil edilir.

c) Turnuvada yer almayan sporcular üzerine oynanan bahisler değerlendirilmeyecek ve bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

ç) Takımı turnuvadan diskalifiye edilen buz hokeyi sporcuları üzerine oynanan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

d) Turnuvanın iptal edilmesi halinde, gol kralı üzerine yapılan tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

e) Aynı sayıda gol atan ve turnuvanın gol kralları olarak kabul edilen iki veya daha fazla sporcu olması halinde, berabere biten yarış kuralı uygulanır. Bu kuralı uygulayarak iştirakçilere ödenecek oranlar bir (1.00)'den az olamaz. Kazanan oranların bir (1.00)'den az olması durumunda oran bir (1.00) olarak kabul edilir.

Boksa İlişkin Bahis Kuralları

MADDE 35 – (1) Bahisler müsabakadan hemen sonra ilan edilen resmi sonuca göre karara bağlanır. Yanlış sonucun ilan ediliyor olması durumunda bahisler müsabakanın düzeltilmiş sonucuna göre karara bağlanır. Daha sonraki duyurular, tahkikatlar veya resmi sonuçtaki değişiklikler bahislerin sonucunun belirlenmesini etkilemez.

(2) Sporcunun birisi bir başkasıyla değiştirilirse tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(3) Eğer müsabaka ertelenirse, orijinal müsabaka tarihinden itibaren 30 gün içinde tekrar planlanmadıkça bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(4) Planlanan raunt sayısı, müsabakanın başlangıcında belirlenen raunt sayısına göre değişirse, o zaman müsabaka üzerindeki tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(5) "Tamamlanmayan Müsabaka" veya "Teknik Beraberlik" olarak ilan edilen müsabakalar üzerine yapılan bahisler, karardan önce belirlenmiş sonuca yönelik olanlar ve gelecekteki olaylara bakılmaksızın ne olursa olsun değiştirilemeyen bahisler hariç, geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(6) İkramiye belirleme amaçlarına yönelik olarak, müsabakanın rauntlar arasında herhangi bir sebeple kesilmesi durumunda (ör. raunt başlamadan önce maçtan çekilme, diskalifiye), raundun başlamasına yönelik sinyale uymama (zillere cevap verememe), müsabaka bir önceki raundun sonunda sona ermiş olduğu varsayılır.

(7) KO = Nakavt (Genel olarak bir sporcunun yere serildiği ve hakemin saymasına rağmen kalkmadığı durumu ifade eder).

(8) TKO = Teknik Nakavt (Genel olarak bir sporcunun yere serildiği ve hakemin saymasıyla ayağa kalktığı fakat hakemin sporcunun devam edebilecek durumda olmadığından müsabakayı durdurduğu veya hakemin sporcunun çok fazla darbe aldığını düşündüğü ve müsabakayı durdurduğu durumu ifade eder).

(9) RTD = Rakip Müsabakadan Çekildi (Genel olarak bir sporcunun raundun sonunda köşesine gittiği fakat köşenin sporcunun devam edecek durumda olmadığına karar verdiğinden bir sonraki raunda çıkmadığı durumu ifade eder).

(10) UD = Oy Birliği Kararı (Planlanan tüm rauntlar tamamlandıktan sonra sonucun belirlenmesi puanlara kaldığında, üç hakemin de aynı sporcunun müsabakayı kazandığı konusunda mutabık kalmasıdır).

(11) SD = Bölünmüş Karar (Planlanan tüm rauntlar tamamlandıktan sonra sonucun belirlenmesi puanlara kaldığında üç hakemin ikisinin aynı sporcunun müsabakayı kazanması için oy kullanırken üçüncü hakemin diğer sporcu lehine görüş belirttiği durum).

(12) MD = Çoğunluk Kararı (Planlanan tüm rauntlar tamamlandıktan sonra sonucun belirlenmesi puanlara kaldığında üç hakemin ikisinin aynı sporcunun müsabakayı kazanması için oy kullanırken üçüncü hakemin beraberlik lehine görüş belirttiği durum).

(13) TD = Teknik Karar (Genellikle, kazara kafa atma sonucu bir sporcunun sakatlık nedeniyle müsabakaya devam edemediği durumdan ötürü bir müsabakanın durdurulması gerektiğinde olur. Müsabaka, söz konusu müsabakanın müsabaka kuralları tarafından belirlenmiş belirli sayıda turu geçtikten sonra hakemlerin puan kartlarına kalır ve kazanan müsabakanın durdurulduğu anda kazanana göre belirlenir. Bu durum gerçekleştiğinde müsabaka gerekli tura ulaşmazsa, o zaman bir beraberlik söz konusudur).

(14) DQ = Rakip Diskalifiye Edildi (Tipik olarak bunun nedeni, rakiplelerden birinin rakibine art arda ya da aşırı şekilde fauller yapması ya da diğer kuralları ihlal etmesidir. Her iki sporcu da diskalifiye edilirse o halde müsabaka tamamlanmamış bir müsabaka olarak ilan edilir).

(15) Müsabakanın Galibi (2 İhtimali): İştirakçiden müsabakanın resmi kazananını tahmin etmesi istenir.

a) Beraberlik durumunda, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır. Bu, çoğunluk beraberliği veya tamamlanmayan müsabaka veya teknik beraberlikle biten bir müsabakayı içerir.

(16) Bir Boks Müsabakasının Toplam Rauntlarının Belirli Bir Limitin “Altında – Üstünde” veya Belirli Bir Aralığın İçinde Olması: İştirakçiden bir boks müsabakasında toplam raunt sayısının belirli bir limitin “Altında” veya “Üstünde” olduğunu veya belirli bir aralığın içinde olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

a) İkramiye belirleme amaçlarına yönelik olarak, birinci raundun başlangıcı için zil çaldığında müsabaka başlamış kabul edilir. Eğer sporculardan biri bir sonraki raunt için zil çaldığında ringe çıkmazsa, rakibi bir önceki rauntta kazanmış sayılır.

(17) Galibiyetin Şekli (5 İhtimal): İştirakçiden aşağıda yer alan seçeneklerden birini tahmin etmesi istenir:

- Boksör 1 KO, TKO veya Diskalifiye ile kazanır,
- Boksör 1 Karar veya Teknik Kararla kazanır,
- Boksör 2 KO, TKO veya Diskalifiye ile kazanır,
- Boksör 2 Karar veya Teknik Kararla kazanır,
- Beraberlik veya Teknik Beraberlik.

UFC ve MMA'ya İlişkin Bahis Kuralları

MADDE 36 – (1) Bahisler müsabakadan hemen sonra ilan edilen resmi sonuca göre karara bağlanır. Daha sonraki duyurular, tahkikatlar veya resmi sonuçtaki değişiklikler bahislerin sonucunun belirlenmesini etkilemez. Yanlış sonucun ilan ediliyor olması durumunda bahisler müsabakanın düzeltilmiş sonucuna göre karara bağlanır.

(2) Sporcunun birisi bir başkasıyla değiştirilirse tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(3) Bir sporcu diskalifiye olduğunda, rakibi olan sporcu müsabakanın durdurulduğu rauntta KO / TKO / Durdurma ile galip olarak ilan edilir.

(4) İkramiye belirleme amaçlarına yönelik olarak, birinci raundun başlangıcı için zil çaldığında müsabaka başlamış kabul edilir. Eğer sporculardan biri bir sonraki raunt için zil çaldığında ringe çıkmazsa, rakibi bir önceki rauntta kazanmış sayılır.

(5) Bir sporcunun müsabakadan çekilmesi nedeniyle müsabaka tehir edilirse bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(6) Bir müsabaka başka bir UFC müsabakasına taşınırsa, program değişikliğinden önce oynanan tüm bahisler geçerli olacaktır.

(7) Bir müsabaka “Tamamlanmayan müsabaka” veya “Beraberlik” olarak ilan edilirse bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(8) Planlanan raunt sayısı, müsabakanın başlangıçta belirlenmiş tur sayısına göre değişirse, o zaman müsabaka üzerindeki tüm bahisler "Müsabaka Galibi" üzerine yapılan bahisler hariç tutulmak üzere geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(9) KO / TKO / Durdurma: Tipik olarak bu durum bir sporcunun yere serildiği ve devam edemediği veya hakemin araya girerek müsabakayı durdurduğu zaman gerçekleşir. Ayrıca doktor veya sporcunun köşesi de müsabaka durdurabilir veya sporcu yaralanma nedeniyle müsabakadan çekilebilir.

(10) Teslim: Havlu atma nedeniyle hakemin durdurması, teknik başvuru nedeniyle hakemin durdurması veya sporcunun mücadeleyi bırakması.

(11) Karar: Müsabaka uzadıkça hakemler kazanana karar vermek için her raundu puanlarlar.

(12) Teknik Karar: Müsabaka, planlanan raunt sayısının tamamlanmasından önce durdurulur ve boks müsabakasının sonucu bir kazananı belirleyebilecek olan hakemlerin puan kartlarına kalır. Örneğin kazara kafaların çarpışması vs.

(13) Teknik Beraberlik: Müsabaka, planlanan raunt sayısının tamamlanmasından önce durdurulur ve boks sınıfının sonucu bir kazananı belirleyemeyecek olan hakemlerin puan kartlarına kalır.

(14) Müsabaka Galibi: İştirakçiden müsabakanın resmi galibini tahmin etmesi istenir.

(15) Galibiyetin Şekli: İştirakçiden söz konusu müsabakayı kazanacak sporcuyla ve hangi şekilde kazanacağını tahmin etmesi istenir.

(16) Raunt Bahsi: İştirakçiden söz konusu müsabakada hangi rauntta müsabakanın kazanılacağını tahmin etmesi istenir.

a) Bir sporcu, rauntlar arasındaki süre esnasında müsabakadan çekilirse, önceki turda müsabakanın sona erdiği kabul edilir. Zil, bir raundun sonunu işaret edecek ve tekrar çalınan zil, bir sonraki raundun başlangıcını belirtecektir.

b) Eğer mücadele planlanan raunt sayısı tamamlanmadan önce hakemlerin puan kartlarına giderse, galibin puanla kazandığı kararı verilir.

c) Puanla galibiyet sadece rauntların hepsi tamamlandığında söz konusudur.

ç) Müsabaka beraberlikle biterse, bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(17) Sona Ulaşan Müsabaka: İştirakçiden müsabakanın öngörülen tüm rauntların sonunda sonuçlanıp sonuçlanmayacağını tahmin etmesi istenir.

a) Müsabaka öngörülen tüm rauntlar tamamlanmadan sona ererse müsabaka sona ulaşmamıştır.

(18) Yıl Sonu Unvan Sahibi: İştirakçiden takvim yılı sonunda kendi klasmanının unvan sahibini tahmin etmesi istenir.

a) Oyun, ufc.com tarafından belirlenmek üzere belirli bir yılın sonunda unvan sahibi olanlara göre sonuca bağlanacaktır.

b) Ara dönemde kazanılan unvanlar hesaba katılmaz. 31 Aralık'ta bir program varsa, 1 Ocak'ın ilk saatlerinde bir unvan müsabaka bu programdan sonraki unvan sahibine göre belirlenecektir.

c) Yıl sonu itibarıyla unvanın sahibi yoksa oyun geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

Geçici Olarak Durdurma

MADDE 37 – (1) Teşkilat şüpheli bulunduğu durumlarda, oyuncu hesabını veya bayinin faaliyetlerini durdurma yetkisine sahiptir. Bu gibi durumlarda Teşkilattan herhangi bir hak talebinde bulunulamaz.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

Son Hükümler

Yürürlükten Kaldırma

MADDE 38 – (1) 05/03/2009 tarihli ve 27160 sayılı Resmi Gazete'de yayımlanan Sabit İhtimalli Bahis Oyunları (İddaa) Oyun Planı yürürlükten kaldırılmıştır.

Yürürlük

MADDE 39 – (1) Bu Oyun Planı yayımı tarihinde yürürlüğe girer.

Yürütme

MADDE 40 – (1) Bu Oyun Planı hükümlerini Spor Toto Teşkilat Başkanı yürütür.

MÜŞTEREK BAHİS OYUNU (SPOR TOTO) OYUN PLANI

BİRİNCİ BÖLÜM

Amaç, Kapsam, Dayanak ve Tanımlar

Amaç

MADDE 1 – (1) Bu Oyun Planının amacı, Spor Toto Teşkilat Başkanlığınca düzenlenen spor müsabakalarına dayalı müşterek bahis oyununun oynanmasına ilişkin usul ve esasları düzenlemektir.

Kapsam

MADDE 2 – (1) Bu Oyun Planı, Spor Toto Teşkilat Başkanlığınca düzenlenen müşterek bahis oyununun oynanmasına ilişkin usul ve esasları, kupon kabul ve değerlendirme işlemlerini, ikramiye dağıtılmasına ilişkin esasları ve oyuna ilişkin diğer tüm hususları kapsar.

Dayanak

MADDE 3 – (1) Bu Oyun Planı, 28/02/2009 tarihli ve 27155 sayılı Resmi Gazete’de yayımlanan Spor Müsabakalarına Dayalı Sabit İhtimalli ve Müşterek Bahis Oyunları Uygulama Yönetmeliğinin 5 inci maddesine dayanılarak hazırlanmıştır.

Tanımlar

MADDE 4 – (1) Bu Oyun Planında geçen;

- a) Teşkilat: Spor Toto Teşkilat Başkanlığı,
- b) Müsabaka / Etkinlik: Yurt içinde ve yurt dışında ilgili kurum ve kuruluşlarca tertiplenen resmi, özel, temsili, ulusal veya uluslararası futbol karşılaşmalarını,
- c) Kolon: İştirakçiye oyuna katılma hakkı veren her bir sütunu,
- ç) Misli: Kolon değerini artıran bir çarpanı,
- d) Bilet: Kuponun işleme tabi tutulmasından sonra alınan ve oynanan müsabakalara ilişkin sonuç tahmini ve kolonlar ile diğer hususların yer aldığı basılı kâğıdı veya sair bilişim ürünlerini ya da abonelerin işaretledikleri elektronik kupon karşılığında abonelere gönderilen ve oynanan elektronik kuponun onayı olarak saklanması gereken numarayı da ihtiva eden elektronik bilgiyi,
- e) Kupon: Üzerine müsabakaların seçildiği müşterek bahis oyununa ait basılı kâğıdı veya sair bilişim ürünlerini ya da müşterek bahis oyununun sanal ortam bayi alt yapısı üzerinden oynanabilmesi için abonelere sunulan elektronik bilgiyi,
- f) Oyun Programı/Program: Müşterek bahis oyununun oynanabildiği futbol müsabakalarını içeren programı,
- g) İştirakçi: Sabit, gezici veya sanal ortam bayileri aracılığı ile müşterek bahis oyununu oynayan kişileri,
- ğ) İkramiye: Müşterek bahis oyununda bu Oyun Planı ile talihlilere dağıtılması taahhüt edilen nakit değerleri,
- h) Bayi: Sabit ihtimalli ve müşterek bahis oyunlarını oynatmak üzere bayilik ruhsatı verilen gerçek veya tüzel kişileri,

1) Oyun Dönemi: Teşkilat tarafından belirlenmiş müşterek bahis oyununun oynatıldığı dönemi,

i) Müşterek Bahis: Yurt içinde ve yurt dışında tertiplenen futbol müsabakalarına ait sonuçların tahmin edilmesi üzerine oynatılan, hasılatın önceden belirlenen ikramiye yüzdesinin, doğru sonucu tahmin eden iştirakçiler arasında paylaştırıldığı bahis oyunlarını, ifade eder.

İKİNCİ BÖLÜM

Oyun Kuralları

Spor Toto Oyunu

MADDE 5 – (1) Spor Toto oyunu, hafta sonu ve hafta içerisinde, yurt içinde ve yurt dışında oynanan müsabakalar arasından belirlenen 15 adet müsabakadan, müsabakanın nihai sonucuna ilişkin birinci takımın galibiyetinin (1), takımların beraberliğinin (0), ikinci takımın galibiyetinin (2) doğru tahmin edilmesi şeklinde oynanır.

(2) Müsabakanın nihai sonucu, karşılaşmanın normal süresi içerisinde ortaya çıkan nihai sonucudur. Müsabakanın uzatma devreleri veya seri penaltı atışlarındaki sonucu dikkate alınmaz.

Müsabakanın İptali, Tehiri

MADDE 6 – (1) İptal edilen bir müsabaka, ilgili oyun dönemi kapanana kadar yeniden oynanmazsa veya müsabaka ikinci yarının başlamasından önce tehir edilmişse ve oyun dönemi kapanana kadar başlangıç anından itibaren veya tehir edildiği dakikadan itibaren oynanmazsa veya hangi takımın ev sahibi, hangisinin deplasman takımı olduğuyla ilgili olarak değişiklik yapılmışsa, o müsabakanın sonucu noter tarafından yapılacak çekilişle belirlenir.

(2) Bir müsabaka ikinci yarıda tehir edilmişse ve oyun dönemi kapanana kadar başlangıç anından itibaren veya tehir edildiği dakikadan itibaren yeniden oynanmazsa, o müsabaka için tehir edildiği andaki sonuç geçerlidir.

Çekiliş

MADDE 7 – (1) 6 ncı maddenin birinci fıkrasında belirtilen müsabaka sonucu, Teşkilat bünyesinde oluşturulan komisyon tarafından her iki takım için ayrı ayrı geriye dönük son beş haftadaki resmi lig müsabakası sonuçlarına göre, birinci takımın aldığı her galibiyet için 1 numaralı top, her beraberlik için 0 numaralı top ve her mağlubiyet için 2 numaralı top, ikinci takımın aldığı her galibiyet için 2 numaralı top, her beraberlik için 0 numaralı top ve her mağlubiyet için 1 numaralı top (toplam 10 adet top) içinden noter huzurunda yapılacak çekilişle belirlenir ve 1 numaralı top çekilirse birinci takım kazanmış sayılır, 0 numaralı top çekilirse maç sonucu berabere olarak kabul edilir, 2 numaralı top çekilirse de ikinci takım kazanmış sayılır.

Tahmin Seçimi

MADDE 8 – (1) Oyun, belirlenen 15 müsabaka içinden her müsabaka için birden fazla sonuç işaretlemek suretiyle sistemli ve sistemsiz olarak da oynanabilir.

(2) Yanlış doldurulmuş ya da onaylatılmak istenmeyen bir kolon için, kolona denk gelen iptal kutusunu işaretlemek gerekmektedir.

(3) Misli alanı, hem kupon bedelinin hem de kazancın katlanmasını sağlar.

(4) Bir biletle 2.500 kolon geçilemez. Bu sayı gerekli görüldüğü takdirde Teşkilat tarafından değiştirilebilir.

(5) Spor Toto oyununda kupon üzerinde yer alan 15 adet futbol müsabakası içinden biletinde 15, 14, 13 ve 12 müsabakanın sonucunu doğru tahmin edenler ikramiyeye hak kazanırlar.

(6) Müşterek bahis oyununa katılım 18 yaşından büyük herkese açıktır.

Program Akışı

MADDE 9 – (1) Satışın Başlaması: Önceki program kapandıktan sonra başlar.

(2) Satış İptalinin Kapanması: Bilet satışı gerçekleştirildikten 15 dakika sonrasına kadar iptal yapılabilir. Teşkilat bu sürede değişiklik yapma hakkına sahiptir.

(3) Oyunun Kapanma Saati: Oyun programında yer alan müsabakalardan, ilk başlayan müsabaka(lar) başlangıç zamanına kadar oyun kabul edilir. Sonrasında oynanan bahisler geçersiz sayılır.

Dağıtılacak İkramiye ve İkramiye Dereceleri

MADDE 10 – (1) Spor Toto oyununun oynatılması karşılığında iştirakçilerden tahsil edilen tutardan Katma Değer Vergisi düşüldükten sonra kalan tutarın, 14/03/2007 tarihli ve 5602 sayılı Şans Oyunları Hasılatından Alınan Vergi, Fon ve Payların Düzenlenmesi Hakkında Kanununun 4 üncü maddesinin ikinci fıkrasında belirtilen oranın üst sınırına tekabül eden bedeli derecelere pay edilerek iştirakçilere dağıtılır.

(2) Spor Toto oyunu 15 müsabaka üzerinden oynatılacak olup, dağıtılacak ikramiye miktarı derecelere göre aşağıda belirtilen oranlarda dağıtılır:

- 1. Derece: 15 müsabakanın sonucunu doğru tahmin edenlere %35,
- 2. Derece: 14 müsabakanın sonucunu doğru tahmin edenlere %20,
- 3. Derece: 13 müsabakanın sonucunu doğru tahmin edenlere %20,
- 4. Derece: 12 müsabakanın sonucunu doğru tahmin edenlere %25.

(3) Her dereceye düşen pay, bu dereceyi doğru tahmin etmiş sütunların sayısına bölünerek bilet sahiplerine eşit biçimde ikramiye olarak dağıtılır. Bir kolonda sadece bilinen en üst dereceye ikramiye ödenir. Sonuçların açıklandığı tarihten itibaren 1 yıl içinde ibraz edilmeyen biletlere ait ikramiyeler ödenmez.

Devir

MADDE 11 – (1) Derecelerin bilinmemesi durumunda bu derecelere ait miktar bir sonraki oyunun aynı derecelerine aynı ödül miktarı ile devreder. Bu işlem bu dereceleri kazanan bilet çıkıncaya kadar sürer.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

Son Hükümler

Yürürlükten Kaldırma

MADDE 12 – (1) 27/07/2003 tarihli ve 25181 sayılı Resmi Gazete’de yayımlanan “SPOR TOTO” SONUÇ TAHMİNİ OYUN PLANI SPOR TOTO 15 maç yürürlükten kaldırılmıştır.

Yürürlük

MADDE 13 – (1) Bu Oyun Planı yayımı tarihinde yürürlüğe girer.

Yürütme

MADDE 14 – (1) Bu Oyun Planı hükümlerini Spor Toto Teşkilat Başkanı yürütür.