

차례

1. [기본 개념과 관련 용어](#)
2. [일반 조항](#)
3. [일반 베팅 규칙](#)
 - 3.1. [베팅슬립 판매](#)
 - 3.2. [베팅슬립 전표 수정](#)
 - 3.3. [Powerbet](#)
4. [베팅의 종류](#)
 - 4.1. [싱글 베팅](#)
 - 4.2. [조합 베팅](#)
 - 4.3. [시스템 베팅](#)
 - 4.4. [체인 베팅](#)
 - 4.5. [Advancebet](#)
 - 4.6. [프로모션 코드 베팅](#)
 - 4.7. [멀티 베팅](#)
 - 4.8. [조건부 베팅](#)
 - 4.9. [안티-조합 베팅](#)
 - 4.10. [럭키 베팅](#)
 - 4.11. [특허 베팅](#)
5. [자기 차단](#)
6. [분쟁 해결](#)
7. [계정, 지불금, 보너스](#)
 - 7.1. [계정](#)
 - 7.2. [입금 및 지불](#)
 - 7.3. [보너스](#)
8. [라이브 베팅 \(생중계 베팅\)](#)
9. [경기 결과, 이벤트 시작 날짜 및 시간, 분쟁 상황 조정](#)
10. [스포츠 베팅 규정 및 규칙](#)
 - 10.1. [호주식 풋볼 \(Australian rules football\)](#)
 - 10.2. [미식축구 \(AMERICAN FOOTBALL\)](#)
 - 10.3. [배드민턴, 탁구, 비치발리볼](#)
 - 10.4. [농구 \(BASKETBALL\)](#)
 - 10.5. [농구 3x3](#)
 - 10.6. [야구, 소프트볼](#)
 - 10.7. [바이애슬론](#)
 - 10.8. [권투 및 격투기](#)
 - 10.9. [UFC](#)
 - 10.10. [자전거 경기](#)
 - 10.11. [수구](#)
 - 10.12. [배구](#)
 - 10.13. [핸드볼](#)
 - 10.14. [골프](#)
 - 10.15. [다트](#)
 - 10.16. [컬링](#)
 - 10.17. [크리켓](#)
 - 10.18. [비치 핸드볼](#)
 - 10.19. [비치 사커](#)

10.20. [럭비](#)
10.21. [경마](#)
10.22. [스쿼시 \(SQUASH\)](#)
10.23. [스누커 \(SNOOKER\)](#)
10.24. [테니스 \(TENNIS\)](#)
10.25. [플로어볼](#)
10.26. [축구](#)
10.27. [풋살 \(Futsal\)](#)
10.28. [필드하키 \(Field hockey\)](#)
10.29. [밴디 \(Bandy\)](#)
10.30. [아이스하키](#)
10.31. [볼스 \(BOWLS\)](#)
10.32. [체스](#)
10.33. [포뮬러 1, MOTORBIKES, SPEEDWAY](#)
10.34. [보트 레이스](#)
10.35. [경륜](#)
10.36. [라크로스](#)
10.37. [스피드웨이 \(일본\)](#)
10.38. [스케이트 - 크로스](#)
10.39. [TV-Games](#)
10.40. [정치](#)
10.41. [E-스포츠](#)
10.42. [올림픽](#)
10.43. [동계 스포츠](#)
10.44. [게일릭 풋볼, 헐링](#)
10.45. [날씨](#)
10.46. [쇼트 풋볼](#)
10.47. [스트리트 풋볼 3X3](#)
10.48. [스트리트 파워 풋볼 2x2. 월드컵](#)
10.49. [족구](#)
10.50. [헤디스](#)
10.51. [슛 풋볼 \(여자\)](#)
10.52. [슛 풋볼 \(남자\)](#)
10.53. [CROSS VOLLEY](#)
10.54. [RANDOM LEAGUE](#)
10.55. [E-스포츠 축구 \(FIFA\)](#)
10.56. [카바디](#)
10.57. [무에 타이](#)
10.58. [UFC. Unsullied tournament](#)
10.59. [카운터 스트라이크 및 CS:GO 워맨](#)
10.60. [E-스포츠 아이스 하키](#)
10.61. [E-스포츠 마샬 아트 UFC](#)
10.62. [UFC 4. STREET FIGHT](#)
10.63. [Bet Constructor](#)
10.64. [E-스포츠 농구](#)
10.65. [E-스포츠 농구 \(3X3 및 1X1\)](#)
10.66. [E-스포츠 농구 NBA 2K18](#)
10.67. [월드 오브 탱크](#)
10.68. [E-스포츠 테니스](#)

10.69. [도타 2](#)
10.70. [워즈](#)
10.71. [E-스포츠. 마샬 아트. WWE](#)
10.72. [E-스포츠 크리켓](#)
10.73. [BIG BASH 크리켓](#)
10.74. [모탈 컴뱃 X](#)
10.75. [E-스포츠 핸드볼](#)
10.76. [조정, 항해](#)
10.77. [로켓 리그](#)
10.78. [테크볼](#)
10.79. [Tegvoly](#)
10.80. [쿵 배구](#)
10.81. [배트필드](#)
10.82. [복권](#)
10.83. [E-스포츠 럭비](#)
10.84. [E-스포츠 미식 축구](#)
10.85. [E-스포츠 랩리](#)
10.86. [E-스포츠 골프](#)
10.87. [E-스포츠 야구](#)
10.88. [스트리트 파이터 V](#)
10.89. [퀘이크 4](#)
10.90. [콜 오브 듀티](#)
10.91. [하스스톤](#)
10.92. [E-스포츠 라크로스](#)
10.93. [Steep](#)
10.94. [크로스핏](#)
10.95. [E-스포츠 플로어 볼](#)
10.96. [E-스포츠 포물러 1](#)
10.97. [E-스포츠 앵그리버드](#)
10.98. [Injustice 2](#)
10.99. [PESÄPALLO](#)
10.100. [철권 7](#)
10.101. [스페셜 베틱](#)
10.102. [프로레슬링](#)
10.103. ["두락" 카드 게임](#)
10.104. [21 \(카드 게임\)](#)
10.105. [세카는](#)
10.106. [포커](#)
10.107. [스타크래프트](#)
10.108. [다이스](#)
10.109. [바카라](#)
10.110. [Disc Jam](#)
10.111. [리그 오브 레전드 \(ARAM\)](#)
10.112. [리그 오브 레전드 \(Classic mode, PROLIVE\)](#)
10.113. [킹 오브 파이터즈](#)
10.114. [히어로즈 오브 마이트 앤 매직 III](#)
10.115. [E-스포츠 탁구](#)
10.116. [E-스포츠 포켓볼](#)
10.117. [E-스포츠 포켓볼 \(스누커\)](#)

10.118. [FlatOut 4](#)
10.119. [E-스포츠 아이스하키 \(슛아웃\)](#)
10.120. [SHOOTER PUBG](#)
10.121. [KOK-BORU](#)
10.122. [NBA 플레이그라운드](#)
10.123. [LASER LEAGUE](#)
10.124. [BATTLERITE, WWE BATTLEGROUNDS](#)
10.125. [MUTANT FOOTBALL LEAGUE](#)
10.126. [CROSSOUT](#)
10.127. [레인보우 식스 시즈](#)
10.128. [E-스포츠 FOOTVOLLEY](#)
10.129. [E-스포츠 미니 아이스하키](#)
10.130. [킬러 인스팅트](#)
10.131. [SOCIABLESOCCER](#)
10.132. [PIXEL CUP SOCCER](#)
10.133. [E-스포츠 FOOSBALL](#)
10.134. [TABLE FOOTBALL PRO](#)
10.135. [E-스포츠 축구 \(PES\)](#)
10.136. [E-스포츠 호주 풋볼](#)
10.137. [SUPER ARCADE FOOTBALL](#)
10.138. [마블 축구](#)
10.139. [마블 농구](#)
10.140. [마블 골프](#)
10.141. [마블 슈팅](#)
10.142. [마블 피젯 스피너](#)
10.143. [마블 당구](#)
10.144. [마블 컬링](#)
10.145. [MARBLE COLLISION](#)
10.146. [MARBLE WAVES](#)
10.147. [마블 라운드 타겟](#)
10.148. [마블 슬라이드](#)
10.149. [마블 경주](#)
10.150. [마블 MMA](#)
10.151. [MARBLE BLOCK BREAKER](#)
10.152. [MARBLE LOTTO](#)
10.153. [MARBLE BASEBALL](#)
10.154. [MARBLE VOLLEYBALL](#)
10.155. [레이드: 그림자의 전설](#)
10.156. [E-스포츠 농구\(PLAYGROUND\)](#)
10.157. [ASSAULT SQUAD](#)
10.158. [CUT THE ROPE](#)
10.159. [CRASH](#)
10.160. [SUBWAY SURFERS](#)
10.161. [SONIC GENERATIONS](#)
10.162. [SPYKEBOTS](#)
10.163. [블레이드앤소울](#)
10.164. [BALL GRABBERS](#)
10.165. [OVERCOOKED](#)
10.166. [E-스포츠 태권도](#)
10.167. [E-스포츠 배구](#)

10.168. [JUMP FORCE](#)
10.169. [TOTALLY ACCURATE BATTLE SIMULATOR \(TABS\)](#)
10.170. [SEKIRO](#)
10.171. [E-스포츠 자전거 레이싱](#)
10.172. [RUMBLE STARS](#)
10.173. [BRAWL OUT](#)
10.174. [봄버맨](#)
10.175. [워 썬더](#)
10.176. [ROBOT CHAMPIONS](#)
10.177. [카드 풋볼](#)
10.178. [SEGA FOOTBALL](#)
10.179. [DEAD OR ALIVE VI](#)
10.180. [DOTA AUTO CHESS](#)
10.181. [DARTS LIVE](#)
10.182. [KOPANITO SOCCER \(CYBER\)](#)
10.183. [SUPER KICKERS LEAGUE \(CYBER\)](#)
10.184. [전환](#)
10.185. [슈퍼 블러드 하키](#)
10.186. [WORLD OF WARSHIPS](#)
10.187. [테이블 하키](#)
10.188. [테이블 축구](#)
10.189. [에어 하키](#)
10.190. [에어 하키 인피니티 컵](#)
10.191. [승리의 공식](#)
10.192. [러시아 로또](#)
10.193. [럭볼](#)
10.194. [Guilty Gear](#)
10.195. [Dead Or Alive VI 토너먼트](#)
10.196. [피클볼](#)
10.197. [Killer Joker](#)
10.198. [세테 에 메조](#)
10.199. [빅럼블복싱. 크리드 챔피언십](#)
10.200. [프리스비](#)
10.201. [크리스털](#)
10.202. [ShortStrike 토너먼트](#)
10.203. [하이퍼브롤](#)
10.204. [서브축구](#)
10.205. [슈퍼 사커 블라스트. 월드컵](#)
10.206. [Higher vs Lower](#)
10.207. [기가배쉬](#)
10.208. [니드 포 스피드](#)
10.209. [TapeToTape Cup](#)
10.210. [Power of Power](#)
10.211. [모탈 컴бат 1](#)
10.212. [롤러 챔피언스](#)
10.213. [Phygital Football](#)
10.214. [Undisputed](#)
10.215. [오버워치](#)
10.216. [룰렛](#)
10.217. [포커 주사위](#)

- 10.218. [World of Warcraft](#)
- 10.219. [골드 러시](#)
- 10.220. [Fast Bowling](#)
- 10.221. [CardsCricket](#)
- 10.222. [카드 농구](#)
- 10.223. [컵헤드](#)
- 10.224. [E-스포츠 Quidditch](#)
- 10.225. [헬리쉬 쿼트](#)
- 10.226. [Fatal Fury](#)
- 10.227. [Looney Tunes](#)
- 10.228. [Rematch. Cyber League](#)
- 10.229. [Mega Baseball](#)
- 10.230. [철권 8](#)
- 11. [이용 가능한 베팅 \(결과\)](#)
- 12. [엑스트라 베팅](#)
- 13. [OptionBet](#)
- 14. [예시](#)
 - 14.1. [싱글 베팅 예시](#)
 - 14.2. [조합 베팅 예시](#)
 - 14.3. [시스템 베팅 예시](#)
 - 14.4. [아시아 핸디캡 싱글 베팅](#)
 - 14.5. [조합 베팅에서 아시아 핸디캡 베팅](#)
 - 14.6. [아시아 종합 베팅](#)
 - 14.7. [체인 베팅 예시](#)
- 15. [토탈리제이터 15-TOTO](#)
 - 15.1. [일반 규정](#)
 - 15.2. [카테고리별 상금 배분](#)
 - 15.3. [일반 조항](#)
 - 15.4. [TOTO 베팅 방법](#)
 - 15.5. [잭팟 상금](#)
 - 15.6. [분쟁](#)
 - 15.7. [배치 베팅](#)
- 16. [TOTO '정확한 점수'](#)
 - 16.1. [TOTO '정확한 점수' 베팅 방법](#)
- 17. [토탈리제이터 축구-TOTO](#)
 - 17.1. [일반 조항](#)
 - 17.2. [TOTO 축구 베팅](#)
 - 17.3. [TOTO-축구 정산](#)
 - 17.4. [상금 배분](#)
 - 17.5. [상금 정산](#)
- 18. [TOTO '아이스하키'](#)
- 19. [TOTO '농구'](#)
- 20. [TOTO 'FIFA'](#)
- 21. [E 스포츠 TOTO](#)
 - 21.1. [상금 및 잭팟 분배](#)
- 22. [TOTO Free](#)
- 23. [주요 정보 출처](#)
- 24. ['조합' 및 '시스템' 베팅 정산](#)
- 25. [크리켓 TOTO](#)

26. [골든 레이스 \(GOLDEN RACE\)](#)

- 26.1. [가상 축구](#)
- 26.2. [가상 3D-리그](#)
- 26.3. [그레이하운드 경주 및 경마](#)
- 26.4. [오토바이 경주](#)
- 26.5. [스피드웨이](#)

27. [카지노](#)

- 27.1. [프로모션](#)
- 27.2. [베팅 게임 정지 목록](#)
- 27.3. [오류 또는 누락](#)
- 27.4. [불가항력의 상황](#)

28. [글로벌 베팅](#)

- 28.1. [가상 축구](#)
- 28.2. [개 경주 및 경마 베팅](#)
- 28.3. [축구 리그](#)
- 28.4. [모터사이클 스피드웨이 레이스 \(선수 4명\)](#)

29. [공정성 및 RNG 테스트 방법](#)

30. [개인 정보 보호 정책](#)

- 30.1. [개인 정보 보호](#)
- 30.2. [개인 정보 처리 동의](#)
- 30.3. [정보 수집 목적](#)
- 30.4. [정보 수집 및 처리 방법](#)
- 30.5. [정보 사용](#)
- 30.6. [정보 공개](#)
- 30.7. [접근](#)
- 30.8. [쿠키](#)
- 30.9. [전자 서비스 공급 업체의 개인 정보 사용 동의](#)
- 30.10. [보안 점검 동의](#)
- 30.11. [보안](#)
- 30.12. [미성년자 보호](#)
- 30.13. [국외 이전](#)
- 30.14. [제3자와의 관계](#)
- 30.15. [법적 책임 한도](#)
- 30.16. [개인 정보 보호 정책에 대한 동의](#)

31. [자금 세탁 방지/테러 자금 조달 방지](#)

32. [KYC\(고객 확인\) 정책](#)

- 32.1. [KYC_인증](#)

33. [책임감있는 게임](#)

1. 기본 개념과 관련 용어

다음의 베팅 규정들은 1xBet 마권업체에 적용되며 (이하 규정) 베팅 수락 방법, 상금 지불, 분쟁 조정, 특정 스포츠에서의 특정 베팅에서의 특정 기능들을 규정합니다. 이 규정들은 1xBet 마권업체와 고객들간의 모든 관계에 필수적으로 적용됩니다.

- 베팅** - 베팅은 위험 부담을 기반으로 한 잠재적 우승에 대한 합의이며, 규정에 따라 고객과 베팅 회사 사이의 합의에 따라 체결됩니다. 규정에 대한 동의는 아직 결과가 나지 않은 이벤트에 대해 참여한 고객으로부터 이루어집니다. 베팅은 당사가 제안한 규정에 의해 이루어 집니다.
- 결과** - 결과는 베팅이 완료된 이벤트에서만 얻을 수 있습니다
- 고객** - 고객은 마권업체는 통해 결과에 베팅하는 개인입니다.
- 베팅 취소** - 베팅취소는 완료되지 않은 베팅이나 상금을 받지 않은 상황을 기반으로한 결과입니다. 베팅취소 규정에 따라 취소된 경우, 고객과 회사의 계약은 취소되고, 금액은 환불을 원칙으로 합니다.
- 정규 시간** - 각 스포츠의 규정에 따른 경기 시간을 의미하며 레퍼리 시간도 이에 포함됩니다. 추가 시간, 오버타임연장전, 승부차기 등은 정규시간에 포함되지 않습니다.

2. 일반 조항

1. 1XBet 베팅 회사는 전세계의 스포츠 및 기타 이벤트에 대한 베팅을 제공합니다.
2. 만 19세 이상, 또는 거주 지역에서 성인으로 인증되는 회원에 한해서 베팅할 권한이 있으며 당사가 제공하는 베팅 규정에 동의한 것으로 간주됩니다. 해당 규정 위반 시 고객이 직접 책임을 져야 합니다. 웹사이트에 가입하고 플레이함으로써 회원님은 도박 중독이 없음을 확정합니다.
3. 베팅 금지 대상:
 - 베팅 시점에서 19세 미만에 해당되는 개인;
 - 선수, 코치, 심판, 클럽 소유주, 클럽 관리자 또는 경기에 영향을 줄 수 있는 모든 사람 등 이벤트에 직접적으로 연관되는 개인, 더불어 이들을 대변하거나 이들과 협력관계에 있는 개인;
 - 다른 마권업체를 대표하는 개인;
 - 다른 마권업체와 계약에 참여한 사람은 관련 법률에 의거하여 사이트 이용이 금지됩니다.
4. 특정 국가(예를 들어, 미국, 영국, 사이프러스, 네덜란드 등 포함)에서는 웹사이트의 접속/이용 (웹사이트를 통해 제공되는 모든 상품)이 불법으로 간주될 수 있습니다. 스포츠 베팅, 도박 등이 불법 행위에 해당되는 국가나 관할 구역의 거주자가 저희 웹사이트를 이용하는 것을 인정하지 않습니다.
5. 해당 국가 그리고/또는 관할 구역에서 저희 웹사이트를 이용할 수 있거나 해당 국가의 공식 언어가 기재되어 있다는 사실, 귀하의 계정으로의 입금 또는 상금 출금의 행위가 있다고 해서 저희 웹사이트 이용을 법적으로 또는 공식적으로 인정한다고 볼 수 없습니다. 또한 웹사이트 이용가능 하다고 해서 해당 행위가 불법인 지역에서의 베팅과 도박 등의 서비스 이용 또는 구독을 제안, 조장 또는 초대하는 것을 의미하지 않습니다.
6. 귀하는 귀하의 관할 지역에서 웹사이트의 이용/접속이 적법한지에 대해 확인할 책임이 있으며 귀하가 거주하는 지역에서 도박이 합법적임을 보증해야 합니다. 저희 웹사이트에서 계정을 열거나 이용할 때, 귀하가 거주하는 곳에서 해당 행위가 합법적임을 반드시 확인해야 합니다. 또한 저희 웹사이트에 가입하기 전에 법적 조언을 받았음을 동의하고 이를 보장해야 합니다. 만약 귀하가 웹사이트 사용이 불법으로 취급되는 국가에서 거주하는 것으로 밝혀지면 저희는 귀하의 계정을 닫고, 계정 폐쇄 시점에서 귀하의 계정의 잔액을 환불할 권리를 가지고 있습니다. (승리한 베팅에 대한 금액에 대해 입금될 금액 공제 후)
7. 고객은 위의 항목에 기재된 모든 위반 사항에 책임을 져야 합니다. 이 규정이 위반되면, 베팅 회사는 모든 상금 지불과 입금 환불을 거부하고 모든 베팅을 취소할 권리를 갖습니다. 이는 위에서 언급된 아무 항목이든 위반하는 소비자가 발각될 경우 베팅 회사에서 언제든지 위에 언급된 조치를 취할 수 있음을 의미합니다.
8. 회사는 현행 규칙을 지키지 않는 사용자의 베팅을 수락하지 않을 권리를 가지고 있습니다. 회사는 사회 표준 및 공공 질서를 위반하는 사용자의 베팅을 거절할 권리가 있습니다.
9. 회사는 별도의 사유 제공 없이 고객사용자의 베팅을 거절할 권리를 가지고 있습니다
10. 모든 베팅은 처리 센터에서 제공 한 정보를 기반으로 정산됩니다.
11. 상금은 베팅슬립에 표시된 가장 최근 행사의 공식 발행일로부터 30일 이내에 지불됩니다.
12. 상금 수령 후, 베팅 당사자는 상금이 정확한지 확인해야 합니다. 상금에 동의하지 않는 이용자는 자신의 계좌번호, 날짜, 시간, 이벤트, 판돈, 선택사항, 배당률과 동의하지 않는 이유를 베팅 회사에 알려야 합니다. 모든 청구는 10 일 이내에 접수됩니다. 해당 불만사항을 증빙하는 서류가 반드시 제출되어야 합니다. 충분한 자료가 제공되지 않은 경우 해당 건은 검토되지 않습니다. 사이버 라이브 게임과 관련된 모든 베팅 금액 계산 불만사항은 게임이 종료된 후 72시간 안에 수락됩니다.
13. 고객의 모든 베팅 결과가 정확하게 예측된 경우, 해당 베팅은 우승한 것으로 간주됩니다.
14. 베팅 조건(배당률, 핸디캡, 중합, 최대 판돈 한도 등)은 고객의 베팅이 끝난 이후에도 변경될 수 있습니다. 하지만 고객의 베팅 했던 순간의 베팅 조건에는 영향을 미치지 않습니다. 동의하기 전에, 고객은 현재(본인의 베팅 순간) 경기 마켓의 모든 변경 사항을 확인해야 합니다.
15. 여기에 명시된 사항에 대해, 즉 지불금, 결과, 배당률, 기타 이용약관, 승패 무효, 승패 미정 (unconcluded)에 관련한 이행과 준수에 관한 사항에 대해 고객 및 회사간 동의할 수 없는 일이 발생할 경우, 당사자들은 상대방에게 컴플레인을 제기함에 동의합니다. (재판 전 절차). 당사자들 중 그들의

권리가 침해되었다고 생각 하는 경우에는 10일 내에 반드시 그것을 서면으로서 주장하여야 합니다.

16. 재판 전 절차로서, 권리가 침해되었다고 주장하는 당사자는 상대방에게 서면 청구를 제기해야 합니다. 배상 청구서를 받는 사람이 베팅 회사인 경우 베팅 회사의 약관에 명시된 위치(법적 주소)로 배상을 제기하고 공식 법적 문서에서 적절한 발체를 확인해야 합니다. 고객(bettor)이 청구의 수취인인 경우, 청구서에 그의 거주지(2차 거주지)가 기재되어 있어야 합니다.
17. 기술적인 문제로 인해 또는 경기결과를 알 수 없는 상태에서 중계가 취소되는 등의 사이버 스포츠 라이브 베팅은 환불처리 됩니다. 이 경우 베팅이 된 경기는 경기 결과를 알 수 없거나, 베팅 회사로부터 정상적인 베팅이 완료되지 못한 상황일 경우에만 환불이 가능합니다.
18. 베팅을 수락하는 과정에서 회사 직원이 실수를 하거나 (베팅 목록의 잘못된 표기, 제공된 베팅 마켓과 베팅 간의 배당률이 불일치하는 경우 등) 또는 해당 규정을 위반한 베팅이 수락되었거나, 베팅 오류에 대한 증거가 확실할 경우, 회사는 해당 조건의 베팅은 무효임을 선언할 수 있습니다. 해당 베팅의 환불은 1의 배당률로 지불됩니다.
19. 1xBet는 스포츠에서 공정한 경기를 보장하기 위해 최선을 다하고 있으며, 스포츠 이벤트(다른 이벤트뿐만 아니라)의 조작이 초국가적이고 국경을 초월한 조직 범죄뿐만 아니라 범죄 행위(조직적인 승부 조작, 부패 등)와 관련이 있음을 충분히 인식하고 있습니다. 따라서, 1xBet 회사는 "스포츠 경기 조작에 관한 유럽 협의회"(CETS No.215)의 목표와 주요 목표 및 관련 입법 요건을 완전히 준수합니다. 서적 제작자는 부정행위의 의심이나 확인이 있는 경우(매치 수정), 다른 고객의 계정을 이용한 베팅, 제3자의 고객 계정 사용 또는 비정상적인 베팅 활동(즉, 배치된 베팅의 종류, 크기, 볼륨 및 방식에 차이가 있는 경우) 베팅을 무효로 할 수 있습니다.
"반칙"라는 용어는 재정, 경쟁 또는 기타 이유로 인해 경기 규칙에서 정의한 경기 또는 승부 조작과 관련된 다른 스포츠 규칙 위반을 말합니다.
20. 스포츠맨답지 못한 행동이나 경기가 공정하지 못하다는 의심이 생기면 당사는 국제 기관이 결과를 확정하기 전에 해당 이벤트에 대한 베팅이 무효임을 선언할 권리가 있습니다. 또한 당사는 경기와 관련하여 스포츠맨답지 못한 행동이 차후에 확인된다면 해당 베팅을 무효화할 권리를 가지고 있습니다. 해당 베팅이 무효화될 시 "1"의 배당률로 계산됩니다. 당사에는 해당 고객들에게 사실 관계를 증명할 의무가 없습니다.
21. 배당률의 명백한 실수가 있는 경우에 해당 마켓에 적용되는 현재 배당률에 따른 최종 결과에 맞춰 베팅을 처리합니다.
22. 이의를 제기 받은 측이 정해진 기한 내에 불만 사항을 처리하는 데에 실패했을 시, 권리의 침해를 주장하는 당사자는 소송의 자격을 가지며, 회사가 소재한 지역의 법정에서 이를 중재합니다.
23. 본 규칙의 변경 사항이 있는 경우 고객에게 해당 공지 사항이 통보됩니다. 지정된 날짜 이후에 진행된 베팅은 변경된 규칙을 따릅니다. 그 전에 이루어진 베팅에 대해서는 소급적용 되지 않습니다.
24. 고객이 베팅 확인을 수락하는 동안 당사자의 인터넷이나 통신 문제 등은 베팅 취소의 사유가 되지 않습니다.
25. 고객의 모든 베팅 행위는 고객이 현재 규칙을 수락하고 이에 동의하는 것으로 간주됩니다.
26. 당사에서 발표한 모든 베팅 결과는 상금 계산의 유일한 근거입니다. 이벤트 결과, 일정, 실제 시작 시간에 대한 모든 불만 사항들은, 관련 스포츠 연맹이 제공하는 공식 서류에 의거하여 포괄적으로 고려될 것입니다.
27. 회사는 팀 명, 선수 이름, 대회가 열리는 장소 등 외국어 번역의 정확성에 대한 책임을 지지 않습니다. 토너먼트 헤드 라인에 주어지는 정보는 단지 참고자료입니다. 이러한 정보에서 발생할 수 있는 실수는 베팅 금액 환불의 근거가 되지 않습니다.
28. 이용자 당 하나의 계정만 등록할 수 있습니다. 각 가족, 집주소, 이메일 주소, IP 주소, 신용/체크 카드, 하나의 가상 화폐 지갑 또는 하나의 가상 화폐 결제 시스템을 통한 하나의 계정만 가입할 수 있습니다. 다른 종류의 고객과 관련된 사람은 웹사이트를 통한 가입이 금지됩니다.
29. 이미 가입된 고객은, 신규 고객으로 재가입할 수 없습니다. (새로운 이름 및 새로운 이메일을 사용하여 가입하는 일 등)
30. 다음의 이벤트에 해당하는 경우,
 - 중복 가입(새로운 이름으로 가입하는 경우 포함), 타인 명의의 또는 유효하지 않거나 조작한 서류를 제출 (이미지 소프트웨어나 편집 프로그램을 이용하여 수정한 서류 포함)

- 베팅 회사의 이용약관을 다수 위반한 경우
- 제출한 고객 개인 정보나 고객의 신원이 의심되는 경우 (예: 주소, 신용/체크 카드 정보, 등)
- 귀하, 또는 귀하를 대신한 사람 또는 타인과의 공모로 어떤 종류 든 사기의 행위에 가담했을 경우를 포함, 단 이에 국한하지 않음:
 - a) 환불 또는 사기 거짓
 - b) 거래의 수단으로 도난 또는 인증되지 않은 은행 카드를 사용
 - c) 궁극적으로 해당 행위가 귀하의 계정에 손해를 입히거나 손실을 주는지 그 여부에 상관없이 관할 지역에서 의도적으로 또는 의도를 가지고 법적 규제를 피하거나 속이기 위해 악질적으로 불법을 시도했거나 시도하려고 한 경우
- 베팅 시, 이용자가 해당 이벤트 결과에 대한 정보를 알고 있는 경우
- 이용자가 경기 참가자 (운동선수, 심판, 코치 등) 또는 참가자의 대리인으로 결과에 영향을 줄 수 있는 경우
- 베팅 회사가 정한 한도를 넘기기 위해 협력하여 (공모하여) 베팅을 행하거나, 보너스나 프로모션을 통한 불공평한 이점을 얻기 위해 협력한 경우
- 자동 베팅을 가능하게 하는 전문 소프트웨어 또는 하드웨어를 사용하여 당사가 제공하는 서비스의 에러, 오류, 고장 등을 악용하는 것이 의심되는 경우: 사기 설비 및 프로그램 또는 분석 시스템을 사용하여 사람이 아닌 주체(예: 봇)를 통해 베팅을 하는 경우 등
- 정보를 얻기 위해 또는 회사가 정한 규정을 피해 가기 위해 부정확한 방법을 사용하는 경우.
- 회사의 관리팀은 재량에 따라 이용자가 제출한 신분 및 다른 정보를 입증하기 위해 서류를 요청할 권리를 가집니다. (예: 여권 정보, 거주지 주소) 또한 해당 정보가 입증될 때까지 모든 지분을 취소할 수 있습니다. 북메이커는 영상 통화를 통해(또는 문서 동영상을 요청하여 확인할 수 있습니다) 소유자의 본인 인증하는 절차를 수행 및/또는 신분 증명 문서를 우체국 우편으로 보내 달라고 요청할 권리가 있습니다. 서류 수령 후 입증까지 최대 72시간이 소요될 수 있습니다. 영상 통화의 결과는 통화가 진행된 후 5 영업일 이내로 고객에게 제공됩니다. 이러한 동영상 문서를 확인하는 데 영업일 기준 최대 14일이 소요될 수 있습니다.

31. 회사는 입증을 거부하는 고객에게 그들의 베팅을 취소할 권리를 가지고 있습니다. (중복 계정으로 발생한 베팅 포함) 더불어, 관리팀은 계정주가 입증되고 입금 수단이 확인될 때까지 계정을 차단하고, 이용가능한 자금을 동결시키는 것을 포함 가능한 모든 조치를 취할 권리를 가지고 있습니다.

32. 조사 종료 후, 회사를 공정하고 합당한 경우 모든 조치를 취할 수 있습니다:

- 다음에 경우에 해당하면 계정(중복 계정 포함)을 차단(폐쇄):
 - 중복 계정을 사용한 보너스와 무료 베팅을 통해 획득한 모든 보너스, 무료 베팅, 상금은 무효화되고 진 것으로 처리합니다.
 - 고유 권한에 따라 귀하의 주요 계정과 중복 계정에서 조사 시작 시, 귀하의 계정 잔액이 환불되고 상금은 취소됩니다. 또한 중복 계정 및 귀하의 계정에서 파생된 모든 기타 중복 계정으로 인해 저희에게 대출된 모든 금액을 환불할 권리를 가지고 있습니다.
- 고유 권한에 따라 (예외가 있을 수 있음), 주요 계정의 이용을 지속하고 이를 유효한 것으로 처리할 수 있습니다, 그러나 중복 계정을 통한 모든 베팅이 무효화되며 해당 계정은 회사의 결정으로 차단 또는/그리고 취소됩니다. (각각의 케이스, 위반의 정도에 따라 결정이 달라 질 수 있습니다.)

33. 고객은 자신의 비밀번호와 가입할 때 받은 계좌번호 보안에 대한 책임을 집니다. 회사에 등록된 모든 베팅은 유효합니다. 베팅 취소는 해당 규칙에 따라서 만 취소 가능합니다. 고객의 로그인 정보가 제3자에게 알려지면, 즉시 회사에 이를 알리고, 이용자 이름, 비밀번호, 이메일 비밀번호를 더 강력한 것으로 변경해야 합니다. 또한 전화번호 변경 시 필요한 보안코드나, 현금 인출 보안코드를 제3자에게 노출하지 마십시오.

34. 계정 소유주는 수행된 모든 행위를 책임집니다. 만약 계정이 제3자에 의해 관리된다면, 계정에 대한 접근의 배타적인 책임을 지게 됩니다.

35. 1xBet 회사는 고객이 간접적이거나 2차적인, 또는 부수적인 손해나 손실 (이익금에 대한 손실 포함)을 얻는 어떠한 경우에도 이에 대해 책임을 지지 않습니다. 또는 그러한 손해의 가능성을 통보하였던 경우에도 이에 대해 책임을 지지 않습니다.

36. 3개월 동안 게임 계정을 사용하지 않으면 회사는 게임 계정을 차단할 권리가 있습니다. 계정 차단을 해제하려면 보안팀인 security-en@kr.1xbet.com 으로 문의주시기 바랍니다.
37. 베팅 회사는 언제든지 관련 규칙을 추가하거나 업데이트 할 권리를 가지고 있습니다. 업데이트 된 내용은 웹사이트에 새로운 규칙을 게시한 순간부터 적용됩니다.
38. **도박 중독이란?**
 도박중독 증상은 우울증, 불안, 자살 등 정신건강과 연관됩니다. 해당 증상들은 가족과의 관계, 직업 및 학업적인 성취에 영향을 미칠 수 있으며, 파산이나 범죄로 이끌 수도 있습니다.
 도박은 재미 있지만 주 경제활동의 수단이 되어서는 안됩니다. 도박은 스릴 있고 즐거운 여가시간을 보낼 수 있게 해줍니다. 불행히도 어떤 경우에는 그런 종류의 활동에 참여하는 것이 몇 가지 문제를 일으킬 수 있습니다. 회사는 고객을 돌보고 아무런 부작용 없이 웹 사이트를 안전하게 사용할 수 있도록 최선을 다합니다. 광고활동은 책임 있는 행동에 기반하며 청소년이나 취약 계층을 대상으로 하지 않습니다.
39. **미성년자 도박.** 우리 회사는 미성년자 (만 19 세 미만)의 베팅 참여를 허용하지 않습니다. 회사는 본 규정의 위반을 막기 위해 최선을 다합니다. 광고, 후원 및 마케팅 캠페인에 만19 세 미만의 사람들을 대상으로 한 정보가 포함되어 있지 않음을 보증합니다.
40. **도박 중독 예방:** 모든 광고 캠페인 및 프로모션은 이용자를 잘못된 방향으로 유도하지 않으며 잠재적으로 취약한 이용자를 위해서는 제공된 서비스의 특성을 왜곡하지 않습니다. 고객들은 이길 수 있는 기회 뿐만 아니라 잠재적 위험 뿐만 아니라 대해서도 경고 됩니다. 서비스는 지불된 금액에 준하며 과도한 지출은 권장하지 않습니다.
 아래 사항에 질문해 보십시오. 만약 당신이 모든 질문에 대해 ‘예’ 라고 응답한다면, 당신은 도박 문제가 있을 가능성이 있습니다. 통제되지 않는 지출 행위가 있습니까?
 ○ 도박을 하기 위해 돈을 빌리거나 돈을 훔치는 행위를 하고 있습니까?
 ○ 가족과 보내는 시간이 줄어들고 있습니까?
 ○ 당신의 온라인 도박에 대한 다른 사람들의 의견에 대해 부정적으로 반응합니까?
 ○ 취미 생활 또는 일상적인 레저 활동에 대한 관심을 잃었습니까?
 ○ 도박 실패로 인해 우울감이나 자살충동이 든 적이 있습니까?
 ○ 도박에 사용한 시간이나 비용을 감추기 위해 거짓말을 한적이 있습니까?
 도박 중독에 대해 인정하고 그것과 함께 싸우는 것에 대해 늦은 때 란 없습니다. 우리는 고객을 소중히 여기며 어떤 경우에도 도박 관련 문제를 막으려고 노력합니다. 도박 위험을 낮추기 위해 도움이 되는 다음 정보를 참고해주세요.
 ○ 주요 수입원으로 도박을 고려하지 마십시오;
 ○ 소요되는 시간과 돈에 대한 제한을 설정하십시오. 이 제한을 위반하지 마십시오;
 ○ 다음 경우에 도박을 중단하십시오:
 ○ 술이나 다른 물질의 영향을 받고 있는 경우
 ○ 우울감을 느끼는 경우
 ○ 잃어도 상관없는 여유 자산으로만 도박을 하십시오
 ○ 도박으로 인한 손실을 복구하려 하지 마십시오
41. 1xBet의 고객은 승리에 대한 배당률 및 패했을 때의 리스크 및 잠재적 결과에 대해 안내 받습니다. 출금 및 입금은 “내 계정” 을 통해 확인 가능합니다.
42. 고객에게는 자체-제외 옵션이 있습니다.
 필요시 block@kr.1xbet.com 고객센터를 통해 연락하시고 또한 자발적인 참여 제한 옵션을 사용하시기 바랍니다. 우리는 잠재적으로 도박 문제를 겪을 수 있는 사용자를 도울 준비가 되어있으며, 해당 조치는 시스템적으로 제공되고 기록됩니다. 우리는 모든 요청을 모니터링 할 것입니다.
 1xBet은 자발적인 참여 제한 옵션을 제공하며 이는 당신이 일정 기간: 일주일, 한 달, 6개월 또는 1년 동안 계좌를 닫는 것을 의미합니다. 당신의 계좌는 완벽하게 신원이 조회된 이후에 닫힐 것입니다. 자발적 참여 제한을 위한 신청서에는 당신의 사진이 첨부된 신분증 또는 여권이 요청될 수 있습니다. 이 서비스를 이용하는 경우, 1xBet을 사용할 수 없게 됩니다.

3. 일반 베팅 규칙

베팅회사는 베팅 시장의 리스트에 기반하여 베팅을 수락하며 배당률은 각 경기 결과의 예상되는 가능성을 반영한 것 입니다.

1. 단일 이벤트의 최소 베팅 금액은 0.3 달러 / 0.2 유로 입니다.
2. 최대 베팅은 북 메이커가 각 이벤트에 대해 개별적으로 결정합니다. 최대 베팅 한도는 스포츠와 이벤트에 따라 다릅니다. 조합 (시스템) 베팅이 다른 베팅 한도를 가진 여러 이벤트로 구성되면 가장 낮은 최대 베팅 한도가 적용됩니다. 단폴 베팅의 최대 배당은 200이고 조합 베팅은 500입니다.
3. 각 베팅 당 최대 상금은 60,000 유로(또는 그 외 통화로 이에 상응하는 금액)입니다.
4. 회사는 특정 마켓의 최대 판돈과 배당률에 제한을 둘 권리뿐만 아니라, 최대 판돈과 배당률을 제한 또는 증가시키고 고지 없이 또는 이유를 제공하지 않고 개별 고객에게 그 밖의 어떤 제한이든 부과할 권리를 보유합니다.
5. 베팅회사는 옳은 방식으로 예측되었다 하더라도 멀티 베팅(같은 결과에 대한 여러 번의 베팅 또는 다른 배당률로 참여했지만 동일한 결과의 조합)에 대해 무효로 선언할 권리가 있습니다. 이러한 최대 베팅 금액에 대한 베팅회사의 확정된 한도를 초과하는 경우 베팅은 "1.0"의 배당률로 계산됩니다.
6. 베팅은 서버에 등록된 것이 온라인상으로 확인된 후 인정됩니다. 등록된 베팅은 변경하거나 철회할 수 없습니다.
7. 베팅은 고객의 게임 계정의 현재 잔액을 초과하지 않는 금액 내에서 수락됩니다. 베팅이 완료된 후, 판돈이 계정에서 인출됩니다. 당첨된 베팅 금액 또한 이용자의 계정으로 입금됩니다.
8. 베팅은 공식 이벤트가 시작되기 전까지 수락이 가능합니다; 스포츠 섹션에서 주어진 이벤트 날짜, 시간 및 코멘트 등을 참고할 수 있습니다. 이벤트가 시작된 후 배치된 베팅은 라이브 베팅, 즉 경기 도중에 진행되는 베팅을 제외하고는 취소됩니다. 라이브 베팅은 경기가 끝날 때까지 참여할 수 있습니다.
9. 스포츠 및 라이브 베팅은 P.10-14 에 기재된 특정한 경우를 제외하고는 변경 또는 삭제할 수 없습니다.
10. 싱글베팅이 취소되면 해당 판돈은 환불됩니다. 조합 및 시스템 베팅에서 하나 또는 하나 이상의 여러 이벤트가 취소되면 정산 시 해당 이벤트의 베팅들만 취소처리 됩니다.
11. 베팅에 관련한 정산이 잘못 처리되면 (예를 들어 결과가 잘못 입력 된 경우), 이러한 베팅은 재 계산됩니다. 잘못 된 계산에 대해 재계산이 이루어지는 동안에 베팅 된 베팅은 유효한 것으로 간주됩니다. 잘못된 계산이 재계산된 후 게임 계정의 잔액이 마이너스 인 경우 이용자는 자신의 게임 계정에 입금하기 전까지 베팅을 할 수 없습니다.
12. 모든 스포츠 이벤트는 해당 이벤트는 주최자, 스포츠 연합의 공식 웹사이트, 또는 스포츠 클럽의 웹사이트, 또는 기타 스포츠 관련 소스에서 발표된 공식 자료에 의해서만 연기 및 취소된 것으로 간주됩니다. 또한 스포츠 섹션에 의해 발표된 이벤트들도 동일하게 취급될 수 있습니다
13. 고객이 직원(마권업체의 직원)에게 가짜 데이터, 베팅에 관련한 요청, 지불금 지급, 행사 결과 및 기타 정보 및 유사한 성격의 주장에 대해 고의적으로 이끄는 경우 베팅이 취소됩니다. 위에서 언급한 사건은 19세 미만의 미성년자 및 부모에게도 유효합니다.
14. 알려진 결과에 대해 베팅을 한 경우 베팅이 취소됩니다 (이벤트가 끝났지만 시스템에서 결과가 업데이트되지 않은 경우).
15. "동시 종료"란 베팅 유형은 1명 이상의 참여자들이 이벤트, 토너먼트, 챔피언십 쉽 등에서 이기는 것을 의미합니다. 이긴 사람이 2 명으로 선언되면 베팅금액은 2로 나누어 계산됩니다. 만약에 우승자가 3명 이상으로 선언되면 1.0 배당률로 처리됩니다. 이 규칙은 “더 높은 순위게아질 수 있는 (To be higher) ” 마켓에서는 적용되지 않습니다.
16. SP (Starting Price) - 시작 배당입니다. 이것은 경주가 시작될 때의 배당입니다. 배당은 경주 시작 전 경기 주최 측이 제시한 배당의 평균을 기준으로 공식 계산됩니다. 선수가 이벤트 시작 전에 탈퇴하고 (관련 공식 토너먼트 프로토콜에 따라) 경주에 참가하지 않고 새로운 SP 시장이 형성되지 않은 경우, 이 경주자에게 모든 베팅은 무효가 됩니다 (모든 베팅이 1.0 배당률로 계산됩니다.).

17. 지역 토너먼트 (축구, 풋살, 하키 등)에 대해서는 선수권 대회 공식 웹사이트에서 결과를 발표 한 후 10 일 이내에 계산됩니다. 공식 사이트 목록은 "주요 정보 출처" 섹션에서 찾을 수 있습니다. 팀 중 하나가 출전하지 않으면 배팅액에 대해 1.0의 배당률을 받게 됩니다. (환불). 경기에 참가하지 않은 팀은 해당 게임에 대한 벌금을 물게 됩니다.

18. 이벤트에 사용되는 약어:

- CK - 코너킥
- ACE - 에이스
- SO - 퇴장
- PT - 페널티 타임
- YC - 옐로 카드
- YRC - 카드 (노란색과 빨간색 카드)
- MS- 미스
- SOT- 유효슈팅타겟으로 슈팅
- OFF - 오프 사이드
- F - 파울
- SOG - 유효슈팅골을 넣기 위한 슈팅
- EB - 추가 배팅
- S- 시리즈
- FT - 로자유투로 골
- 2P - 2점골
- 3P - 3점골
- R - 리바운드
- AST - 어시스트
- TOV - 턴오버
- BLK - 블록
- DF - 더블폴트
- PC - 골대나 크로스 바를 맞춤
- C - 체크확인중
- I - 제빙작업 중아이싱
- WF - 페이스 오프로 승리

3.1. 배팅슬립 판매

우리 사이트에는 “배팅슬립 판매”; 기능이 있습니다.

만약 이용자가 자신의 배팅의 결과가 나오기까지 기다리고 싶지 않다면은 경우, 당사에부분적 또는 전체 배팅슬립을 당사에 판매할 수 있고 판매 시 즉시 이용자의 게임 계정으로 판매금액이 입금됩니다. 해당 서비스는 “내 계정 – 배팅 기록히스토리” 또는 “나의 배팅” 탭에서 가능합니다.

고객은 배팅슬립 판매 대화창에서 전체 또는 부분적인 판매를 할 수 있습니다. 이 대화창에서, 고객은 판돈 중 돌려받기 원하는 금액을 선택할 수 있습니다. 판돈으로 배팅슬립에 남은 금액만이 정산 시 이용될 것입니다. “판매” 버튼을 누르면 금액은 확정될 것입니다.

돌려받는 최소 및 최대 금액은 배팅마다 다르게 책정될 수 있습니다. 특정 경우에 고객은 배팅슬립의 전체 금액만 판매할 수 있습니다. 기타 다른 배팅의 경우, 판돈은 금액내에서 부분적으로 판매되거나, 여러 번의 결제에 걸쳐서 판매될 수 있습니다.

배팅슬립 판매 대화창을 연 채로 시간이 오래 흐를수록, 배팅슬립에 대해 제시된 가격이 변동될 가능성도 커질 것입니다. 만약 이벤트의 상황이 바뀌면, 해당 배팅슬립에 대해 제시된 판매 가격도 변동될 수 있을 것

입니다.

베팅 전표 판매 방법:

- 베팅슬립은 판매는 단일 게임일 때만 가능하며, 시스템 및 체인베팅 유형에서 가능합니다.
- 베팅슬립 판매는 아래와 같은 경우에는 불가능합니다.
- 베팅의 정산이 완료된 경우;
- 하나 또는 그 이상의 결과가 차단된 경우;
- 판매 될 수 없는 결과를 포함한 내용이 베팅슬립 전표에 포함되어 있는 경우;
- 해당 베팅슬립 전표가 이미 판매된 경우;
- 해당 베팅슬립 전표 구입을 위해 제안된 가격이 변경된 경우. 이 경우 고객은 베팅 슬립 판매 대화 창에서 새로운 가격을 선택해야 합니다.
- 회사에의 재량에 의해 베팅슬립 전표 판매는 차단될 수 있습니다.

회사는 기계적인 결함에 의해 해당 서비스가 제공 될 수 없는 경우에 대해 책임을 지지 않습니다. 또한 당사는 어떠한 베팅 이벤트에 대해서도 서비스를 유예할 권리를 가지고 있으며 사유는 제공하지 않을 수 있습니다.

회사는 제공된 모든 베팅에 대해 판매가 가능함을 보장개런티 하지 않습니다. 고객은 베팅이 접수된 후에 해당 전표가 판매 될 수 있는 지에 대해 알 수 알 수 있습니다. 베팅 슬립을 판매하는 데 있어 회사가 제시한 가격은 협상될 수 없습니다. 고객은 제시된 가격과 조건에 대해 받아들이드리거나 거절할 권리가 있습니다.

“자동 판매”도 가능합니다. 고객은 해당 베팅슬립을 전표의 희망 판매 를 판매하기 원하는 가격을 제시합니다. 베팅슬립 전표의 가격은 배당률에 따라 지속적으로 변동될 것이며, 판매를 원했던 만큼에 가격이 도달하는 순간 자동적으로 판매됩니다.

해당 베팅이 자동으로 판매가 되기 전에, 고객은 베팅슬립 전표의 일부 또는 전체를 판매할 수 있습니다. 이 경우 “자동 판매” 기능은 중지 될 것입니다.

“자동 판매”에 대한 규칙은 “베팅슬립 전표 판매” 규정 및 제한 사항에 준하여 적용됩니다.

3.2. 베팅슬립 전표 수정

고객은 베팅슬립 판매가 가능한 기간동안 프리매치와 라이브 베팅에서 싱글베팅과 조합베팅수정의 베팅슬립 수정이 가능합니다.

베팅슬립 전표 수정 기능은 조합누적 베팅에서 고객이 자신이 베팅한 이벤트를 교체하거나 추가 또는 삭제할 수 있게 합니다. 하나 또는 여러 개의 이벤트가는 교체, 추가, 삭제 될 수 있습니다. 하지만 판돈은 수정이 불가 합니다.

베팅 교체

- 조합베팅에서 하나 또는 하나이상의 베팅을 교체할 때, 수수료는 전체 베팅슬립 전표 판매가 판매 되었을 이뤄졌을 경우시 부과되는 수수료와 동일한 가격으로 부과 됩니다.
- 베팅은 동일한 마켓일 때만 교체가 가능합니다. 예) W 팀 1 승리에 베팅했다면, X(무승부)로 또는 W 2 팀 2 승리로 변경할 수 있습니다. 고객은 베팅을 변경하기 전, 변경하고자 하는 이벤트가 여전히 유효한지 확인해야 합니다.

베팅 삭제

- 1개 이상의 이벤트를 삭제할 수 있습니다.
- 조합누적베팅에서 하나 또는 하나이상의 베팅을 삭제할 때, 수수료는 전체 베팅슬립 전표 판매가 판

매 이뤄졌을 되었을 시경우 부과되는 수수료와 동일한 가격으로 부과됩니다.

베팅 추가

- 1개 이상의 베팅을 추가할 수 있습니다.
- 1개 이상의 베팅을 추가할 때 수수료는 부과되지 않습니다.
- 처음에 선택한 배당률은 베팅을 추가해도 변경되지 않습니다.

베팅슬립전표 종류자체를 변경 시 수수료는 전체 베팅슬립 전표 판매가 판매 되었을 이뤄졌을 시 부과되는 수수료와 동일한 가격으로 부가 됩니다. 이 경우에는 배당률이 변경될 수 있습니다 (싱글 베팅에서 조합베팅으로 변경된 경우는 예외).

“변경 저장”버튼을 누름으로 인해 베팅 옵션 변경이 가능합니다. 만약에 베팅이 부분적으로 판매되었거에 적용될 경우 베팅 수정 옵션이 불가능합니다. 보너스의 이벤트 혹은 프로모션과 연관된 베팅은 수정 옵션이 불가능합니다.

3.3. Powerbet

베팅 고객이 라이브 또는 프리매치 싱글 베팅 시 'Powerbet' 기능이 제공됩니다. 이 기능은 베팅 슬립 판매가 제공되는 동안 사용할 수 있습니다.

'Powerbet'기능을 사용하면 특정 마켓에 이미 시행한 베팅을 부스트할 수 있으며, 초기 판돈을 늘리지 않고도 더 많은 상금을 획득할 수 있습니다.

'Powerbet'은 이미 시행한 베팅에 사용할 수 있습니다. 예를 들어 종합 오버 마켓에 베팅한 경우 Powerbet을 사용하여 종합 오버의 값을 늘릴 수 있습니다. 이는 초기 베팅이 정산되기 전에 해당 베팅 슬립의 잠재적인 상금을 늘릴 수 있는 기회를 제공합니다.

4. 베팅의 종류

베팅 회사는 다음과 같은 종류의 베팅을 제공합니다.

4.1. 싱글 베팅

싱글베팅은 특정한 한가지 이벤트에서 이루어지는 베팅을 말합니다. 싱글베팅의 당첨금액은 이용자가 선택한 이벤트의 배당률과 베팅금액의 곱으로 계산됩니다.

4.2. 조합 베팅

조합 베팅은 하나 이상의 독립적인 이벤트 결과들로 구성된 베팅입니다. 조합 베팅에서의 당첨 금액은 조합 베팅에 포함된 모든 결과의 배당률과 판돈의 합계를 곱하여 계산됩니다. 만약 하나의 이벤트라도 지면, 모든 베팅은 진 것으로 간주 됩니다.

4.3. 시스템 베팅

시스템 베팅이란 같은 사이즈로 미리 결정되어있는 몇 개의 결과의 수들로 구성된 몇 개의 조합누적 베팅들을 의미합니다.

시스템 베팅의 최대 조합 수는 184756입니다.

시스템 베팅의 최대 결과 수는 20 입니다.

시스템 베팅에서 얻을 수 있는 금액은 시스템 베팅에 포함된 조합 베팅들에서 얻어진 금액의 합계와 같습니다.

시스템에서 조합베팅 수 표draw

	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
2	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91	105	120	136	153	171	190
3		4	10	20	35	56	84	120	165	220	286	364	455	560	680	816	969	1140
4			5	15	35	70	126	210	330	495	715	1001	1365	1820	2380	3060	3876	4845
5				6	21	56	126	252	462	792	1287	2002	3003	4368	6188	8568	11628	15504
6					7	28	84	210	462	924	1716	3003	5005	8008	12376	18564	27132	38760
7						8	36	120	330	792	1716	3432	6435	11440	19448	31824	50388	77520
8							9	45	165	495	1287	3003	6435	12870	24310	43758	75582	125970
9								10	55	220	715	2002	5005	11440	24310	48620	92378	167960
10									11	66	286	1001	3003	8008	19448	43758	92378	184756
11										12	78	364	1365	4368	12376	31824	75582	167960
12											13	91	455	1820	6188	18564	50388	125970
13												14	105	560	2380	8568	27132	77520
14													15	120	680	3060	11628	38760
15														16	136	816	3876	15504

16	17	153	969	4845
17		18	171	1140
18			19	190
19				20

4.4. 체인 베팅

체인 베팅은 각각의 관계가 없는 싱글 베팅들로 구성됩니다. 매 싱글 베팅의 판돈베팅금액은 맨 처음 설정한 판돈베팅금액과 동일하게 유지됩니다. 베팅을 하는 사람은 체인내의 베팅이 계산되는 순서를 결정하며 체인의 맨 처음을 설정할 수 있습니다. 이러한 베팅 정산을 목적으로 “체인 계정”이라는 개념이 사용됩니다. 체인의 각 베팅이 정산될 때, 남은 금액은 “체인 계정” 내에서 조정됩니다. 우선, 잔액은 맨 처음 판돈과 동일합니다. 체인이 진행되면서, 만약 체인 계정의 잔액이 맨 처음에 지정된 판돈 보다 적어지면, 이 남은 금액만 다음 게임에 투입될 것입니다. 체인은 시간 순서에 따라 베팅 되는 것이 아니라 베팅 전표에 적힌 순서대로 진행됩니다. 체인에 있는 모든 게임이 진행된 후 남은 금액이 지불될 것입니다. 만약 “체인 계정”의 잔액이 0 이 되면 해당 베팅은 종료되며 게임은 진 것으로 간주 됩니다.

4.5. Advancebet

1. Advancebet은 완료 되지 않은 베팅의 잠재적 수익을 기본으로 제공되는 베팅입니다.
2. 1xBet 베팅 회사는 별도의 설명 없이 회사의 재량에 따라 이와 같은 베팅을 제공하거나 취소 할 수 있는 권리를 보유합니다.
3. 사용 가능한 Advancebet 금액은 베팅슬립에 표시됩니다. "가능한 Advance베팅" 반대편에있는 "더 보기" 버튼을 클릭하면 Advancebet 으로 사용 가능한 자금이 표시됩니다.
4. Advancebet 은 라이브 스포츠 이벤트 또는 다음 48 시간 이내에 시작될 예정인 스포츠 이벤트에서만 제공될 수 있습니다.
5. Advancebet 에 사용할 수있는 금액을 계산할 때도 48시간 이내에 시작하는 경기에만 적용 됩니다.
6. Advancebet 전 48 시간 이내에 정산 된 모든 베팅은 Advancebet 금액을 지불하는데 사용됩니다.
7. 이미 Advancebet으로 베팅 한 경우에도 Advancebet을 추가로 받을 수 있습니다.
8. 만약 Advancebet을 하기 전 진행된 베팅들을 정산하고 남은 금액이 Advancebet을 갚을 만큼 충분하게 남아 있지 않으면 그러한 Advance 베팅은 무효 처리 됩니다.
9. Advancebet을 상환하기 위해 들어온 입금금액으로는 Advancebet을 할 수 없습니다.

예:

고객님의 계정 금액은 260 유로입니다. 당신은 다음과 같이 베팅 했습니다:

1.5의 배당률로 100 유로 - 잠재적인 수익은 150 유로입니다.

2의 배당률로 150 유로 - 잠재적 인 수익은 300 유로입니다.

이제 사용 가능한 잔액은 10 유로입니다.

1xBet베팅 회사는 100 유로의 금액으로 Advancebet을 제공합니다. 이제 110 유로의 베팅금액을 베팅을 할 수 있습니다. 그런 다음 1.5의 배당률로 30 유로 (고객님의 사용 가능한 금액에서 10 유로 그리고

Advancebet 금액에서 20 유로)의 베팅금액으로 베팅합니다. 잠재적 인 수익률은 45 유로입니다. 다음에는 고객님이 2의 배당률로 50 유로 (Advancebet 금액으로)의 베팅금액으로 베팅합니다. 잠재적 수익은 100 유로가 됩니다.

몇 가지 가능한 결과를 고려해 봅시다.

1. Advancebet 금액으로 이루어진 베팅이 승리하였습니다. 지불금은 45 유로 및 100 유로입니다. 고객님의 계정 잔액을 사용하여 만든 베팅은 패배하였습니다. 이 경우 Advancebet 금액을 사용한 베팅은 무효로 간주될 것입니다. Advabcebet 금액을 제외하고 고객님의 자금인 10 유로가 귀하의 계좌로 환급됩니다.
2. Advancebet 금액으로 이루어진 베팅이 패배하였습니다. 고객님의 계정 잔액을 사용하여 만든 베팅이 승리하였습니다. 지불금은 $(150+300)=450$ 유로입니다. 50 유로 및 20 유로가 Advancebets (고객님의 자기 부담금 10 유로)로 사용되었습니다. Advancebets 금액은 지불금 $(150 + 300) - 50 - 20 = 380$ 유로에서 공제됩니다. 따라서 고객님의 계정에 380 유로가 적립됩니다.
3. Advancebet 금액을 사용하여 이루어진 베팅이 패배하였습니다. 고객님의 자금을 사용하여 만든 베팅도 패배 하였습니다. 이 경우 Advancebets로 이루어진 베팅은 무효로 간주됩니다. 고객님의 Advancebet 베팅금액의 일부로 사용 된 고객님의 자금 중 10 유로는 손실 된 것으로 간주됩니다.

4.6. 프로모션 코드 베팅

1. 1xBet 베팅 회사는 보너스 유형 중 하나인 프로모션 코드 베팅을 제공합니다.
2. 프로모션 코드는 1xBet 베팅 회사의 재량에 따라 고객에게 개별적으로 제공됩니다.
3. 프로모션 코드는 문자 메시지 또는 내 계정의 "내 메시지"를 통해 고객에게 전송될 수 있습니다.
4. 각 프로모션 코드의 사용 조건은 개별적으로 규정되어 있습니다. 각 프로모션 코드에 대한 규정은 프로모션 섹션에서 확인 가능합니다. ("프로모션 코드 확인").
5. 프로모션 코드를 사용한 베팅은 환불되지 않습니다.
6. 프로모션 코드를 사용해서 한 베팅은 추후 있는 프로모션과는 관계가 없습니다.
7. 여러 개의 계정을 가진 고객들은 프로모션 코드에 참여할 수 없습니다. 각 사람, 계정, 주소, 전자 메일, 신용/체크카드 번호 또는 IP 주소 당 하나의 계정에 따라 주어집니다.
8. 보안팀에서 프로모션이 규칙 위반이나 또는 비정상적인 방법으로 사용된 것을 인지한 경우 무료 베팅을 보류할 권리를 회사는 가지고 있습니다.
9. 무료 베팅은 부분적으로 사용할 수 없습니다.

문자로 받은 프로모션 코드로 베팅을 하는 방법

- 프로모션 코드 확인을 하기위해, 프로모션 – 프로모션 그리고 "프로모션 코드 확인"을 클릭하고 문자 코드를 입력. 사용 가능한 모든 프로모션 코드를 살펴보려면 '기록보기'를 클릭하세요.
- 스포츠 또는 LIVE로 이동하여 약관에 의거하여 결과를 선택 (싱글 또는 조합 베팅)
- 선택한 결과를 클릭하여 베팅슬립 전표에 입력
- 베팅슬립 전표의 "프로모션 코드"란에 프로모션 코드 입력. 이때 판돈은 입력하지 않음.
- "베팅하기" 버튼을 클릭.
- 베팅 당첨시, 상금이 계정으로 입금.

4.7. 멀티 베팅

멀티베팅-조합 베팅이나, 싱글 베팅의 결합으로 이루어진 베팅입니다. 멀티베팅은 ‘로비베팅’을 포함할 수도 있고 포함하지 않을 수도 있습니다.

로비베팅을 포함한 멀티 베팅은 두개의 베팅: 로비 베팅 및 시스템 베팅을 가진 조합 누적베팅으로 간주될 수 있습니다.

로비베팅은 멀티베팅의 승리에 달려 있는 결과입니다.

멀티베팅을 생성하기 위해서는, 적어도 3개 이상의 베팅 전표를슬립을 선택해야합니다. (로비를 제외하고).

만약 로비가 지면, 모든 베팅은 패배입니다. 만약 시스템 베팅이 지면, 모든 베팅이 패배합니다.

만약 로비와 시스템 베팅의 경기중 하나 또는 그 이상이 승리하면 로비의 배당률은 시스템 배당률에 의해 곱해지고 (시스템 중 몇 개의 경기가 이겼는지에 달려있습니다) 시스템 중 한 경기의 판돈이 곱해집니다. 만약

로비가 멀티베팅에 포함되어있지 않으면, 베팅 전표슬립은 는 시스템 베팅으로 간주 될 것입니다. 로비가 없이 싱글 베팅으로만 이루어진 멀티 베팅 또한 시스템 베팅으로 간주될 것입니다.

예.베팅슬립 계산(로비 1개, 싱글 베팅 2개, 조합 베팅 1개)

로비 - 배당율 1,8

블록 1 - 배당율 1.39

블록 2 - 배당율 1.78

블록 3 - 배당율 2.44

베팅 금액 - 300 유로.

1번째 옵션

로비 베팅 패배. 베팅슬립 패배.

2번째 옵션

2개의 싱글, 조합 베팅으로 만들어진 시스템 패배. 베팅슬립전표 패배.

3번째 옵션

로비 베팅 승리.

2개의 싱글베팅으로 구성된 시스템 베팅의 승리: 블록 1 + 블록 3. 시스템 베팅의 한 게임에 걸린 판돈은 100 유로. $(1,39 + 2,44) \times 1.8 = 6.1 \times 100$ 유로 € = 610 유로 €

4번째 옵션

비 베팅 승리. 시스템의 모든 베팅이 승리. 시스템 베팅의 한 게임에 걸린 판돈은 100 유로€. $(1,39 \times 2.44 + 1.39 \times 1.78 + 1.78 \times 2.44) \times 1.8 = 18.36 \times €100$ 유로 = € 1,836 유로.

4.8. 조건부 베팅

조건부 베팅은 결과가 서로 관련되어 있지 않은 베팅간의 조합입니다. (싱글 및 조합누적 베팅) 이용자는 그들의 재량에 따라 조건부 베팅의 결과 순서를 결정합니다. 모든 결과는 베팅 전표에 적혀 있는 순서대로 처리 됩니다. 이용자는 그들의 재량에 따라 판돈을 결정합니다. 다음 결과에 대한 베팅 금액은 이전 베팅의 승리금액을 초과할 수 없습니다. 이용자는 첫 판돈만 지정할 수도 있습니다. 이 경우, 후속 결과에 대한 조건부 베팅은 전 경기 결과의 수익의 최대금액(100%)과 동일합니다. 만약 첫 번째 경기에서 진다면 조건부 베팅은 패배하게 됩니다. 만약 한 경기가 패배하고 다음 판돈을 위해 남은 금액이 없을 경우, 조건부 베팅에 관한 처리는 종료 될 것입니다.

계산 예: 조건부 베팅은 세 개의 블록으로 구성됩니다.

블록 1 - 배당률 1,15, 베팅 금액은 100 유로 (판돈은 베팅이 수락 되었을 때 고객으로부터 지불됨).

블록 2 - (2 개의 이벤트 각각 배당률 1.39, 배당률 1.13. 베팅 금액은 최대로 설정됨.

블록 3 - 배당률 1.13, 베팅 금액 100 유로.

첫 번째 옵션.

블록 1이 패배합니다. 다음 블록 계산에 필요한 금액이 없으므로 베팅에 패배됩니다.

두 번째 옵션.

블록 1이 승리했습니다. 승리금액은 115 유로입니다.

블록 2 (2 개의 이벤트) 베팅 금액은 최대 (115 유로)입니다. 이 승리로 인한 수익은 $(1,39 \times 1,13) \times 115 = 1.57 \times 115 = 180, 63$ 이됩니다.

블록 3 베팅 금액은 당첨 금액에서 차감됩니다. 블록 3은 베팅 금액이 100 유로입니다. $180.63 - 100 = 80, 63$ € .80,63 € 는 조건부 베팅 계좌에 적립됩니다.

블록 3 패배했습니다.

조건부 베팅이 계정에 남은 금액은 80,63 입니다. 합계 금액은 80,63 유로입니다.

세 번째 옵션.

블록 1이 승리했습니다. 합계는 115 유로입니다.

블록 2 (2 개의 이벤트) 베팅 금액은 최대치로 설정되어 있습니다 (115 유로). 합계 금액은 $(1,39 \times 1,13) \times 115 = 1,57 \times 115 = 180,63$ 이됩니다.

블록 3의 베팅 금액은 수익금에서 공제됩니다. 블록 3은 판돈이 100 유로 € 입니다. $180,63 - 100 = 80,63$ 유로 €. 합계금액인 80,63 유로 € 가 조건부 베팅 계좌로 입금됩니다.

블록 3이 이겼습니다 - $100 \times 1,13 = 113$ 유로

구익금은환불액 은 $80,63 + 113 = 193,63$ 이 될 것입니다.

4 번째 옵션.

블록 1이 승리했습니다. 합계는 115 유로입니다.

블록 2 (2 개의 이벤트)가 패배하였습니다. 블록 2는 판돈이 최대치로 설정되어 있기에, 합계값인 115 유로를 잃었습니다.

블록 3이 승리했습니다. 베팅 금액은 100 유로입니다. 블록 2가 패배했기 때문에, 베팅을 위한 자금이 없습니다.

이 베팅슬립은 전표는 패배하였습니다.

4.9. 안티-조합 베팅

안티-조합 베팅은 베팅 결과 정산에 있어 일반 조합누적 베팅과 적용되는 규칙이 반대이어서, 베팅에서 이기면 관련 조합누적 베팅은 패배한 것으로 간주합니다. 안티-조합 베팅에서는 서로 다른 이벤트에 두 개 이상의 선택 항목에 베팅을 하며, 만약 그중 하나가 패배하면 베팅에서 이기게 됩니다.

안티-조합누적 베팅의 조합된 배당률은 같은 경기들의 누적 베팅이 이기는 것과 반대 방식으로 계산됩니다.

예. 3 가지 이벤트를 포함한 안티-조합 베팅

이벤트 1 - 배당률은 1.25입니다.

이벤트 2 - 배당률은 1.65입니다.

이벤트 3 - 배당률은 1.85입니다.

위 선택을 포함하는 조합 베팅을 한 경우 결합된 배당률은 3.81 입니다. 각각의 안티-조합누적 베팅에 있어 승리에 대한 배당률은 우리의 소프트 웨어에 의해 계산되며, 1.17과 같습니다. 안티-조합 누적 베팅은 아래와 같이 계산될 수 있습니다.

1 번째 옵션

만약 최소 한개 선택 항목이 승리하지 못하고 (잘못 추측 한 경우) 다른 두개의 선택항목이 승리한다면 승리 금액은 $100 \times 1.17 = 117$ 유로가 됩니다.

2 번째 옵션

세 번째 선택한 항목이 무효로 선언된 이벤트 (1.00의 가격으로 계산됨) 인 경우, 조합누적 베팅의 경우 파이널 배당률은 2.06이 될 것입니다. 따라서, 각 안티-조합누적이의 이겼을 때의 배당률은 1.17에서 1.58로 오르게 됩니다. 만약 경기 1 또는 경기 2가 이기지 않으면 (잘못 추측 한 경우), 안티-조합누적 베팅이 이길 것이며 수익은 $100 \times 1.58 = 158$ 유로 € 가 됩니다.

3번째 옵션

두 번째와 세 번째 선택 항목이 무효로 선언 될 경우(1.00배 가격으로 계산 됨), 안티 조합 베팅의 배당률이 1.25 으로 계산됩니다. 따라서 해당 안티-조합 베팅 총 배당률은 1.17에서 3.16으로 증가 할 것입니다. 만약 첫 번째 선택항목이 패배하면 (잘못 추측 한 경우), 안티 조합 베팅은 승리하고 수익은 $100 \times 3.16 = 316$ 유로가 됩니다.

4 번째 옵션

일부 선택 사항이 결과와 일치하지만 다른 선택 사항은 무효로 선언 된 경우 (1.00의 가격으로 결제 됨), 안티 누적 계산기가 패배합니다. 첫 번째, 두 번째 그리고 세 번째 선택한 항목이 무효로 선언 된 이벤트 (1.00의 가격으로 계산 됨) 인 경우 판돈은 고객님의 계정으로 반환됩니다.

4.10. 럭키 베팅

럭키 베팅은 싱글과 관련된 모든 조합 베팅 이벤트로 구성됩니다.
최소 포함 할 수 있는 이벤트는 2개 이며, 최대 포함 할 수 있는 이벤트는 8 개 입니다.

럭키 베팅에서 승리하려면 최소 하나의 이벤트는 정확하게 추측되어야 합니다.
예. 베팅슬립이 전표가 4개의 이벤트를 포함하고 있습니다.

이벤트 1 - 배당률 2

이벤트 2 - 배당률 3.5

이벤트 3 - 배당률 4

이벤트 4 - 배당률 1.5

베팅 금액은 150 유로입니다.
럭키 베팅에서는 이벤트를 다음과 같이 포함합니다.

싱글베팅 4개

2 개 이벤트로 구성된 조합 베팅 6개

3개 이벤트로 구성된 조합 베팅 4개

4개 이벤트로 구성된 조합 베팅 1개

당신에게는 총 15개의 베팅이 있습니다. 베팅 금액은 다음과 같이 계산됩니다: $150 \text{ 유로} / 15 \text{ 베팅} = \text{각 베팅 당 } 10 \text{ 유로}$

4 x 싱글베팅 – 각 10 유로

선택	배당률	지불금
이벤트 1	2.00	20
이벤트 2	3.50	35
이벤트 3	4.00	40
이벤트 4	1.50	15

2 개 이벤트로 구성된 6개의 누적베팅- 10 유로

선택	배당률	지불금
이벤트 1 + 이벤트 2	2.00×3.50	70

이벤트 1 + 이벤트 3	2.00 x 4.00	80
이벤트 1+ 이벤트 4	2.00 x 1.50	30
이벤트 2 + 이벤트 3	3.50 x 4.00	140
이벤트 2 + 이벤트 4	3.50 x 1.50	52.5
이벤트 3+ 이벤트 4	4.00 x 1.50	60

3개 이벤트로 구성된 4개의 누적배팅- 10 유로

선택	배당률	지불금
이벤트 1 + 이벤트 2 + 이벤트 3	2.00 x 3.50 x 4.00	280
이벤트 1 + 이벤트 2 + 이벤트 4	2.00 x 3.50 x 1.50	105
이벤트 1 + 이벤트 3 + 이벤트 4	2.00 x 4.00 x 1.50	120
이벤트 2+ 이벤트 3 + 이벤트 4	3.50 x 4.00 x 1.50	210

4개 이벤트로 구성된 1 개의 누적배팅 - 10 유로

선택	배당률	지불금
이벤트 1 + 이벤트 2 + 이벤트 3+ 이벤트 4	2.00 x 3.50 x 4.00 x 1.50	420

모든 싱글 배팅이 우승한 경우, 이 배팅의 남아 있는 이벤트는 모두 승리로 간주됩니다. 총 당첨 지불액은 1677.50 유로가 됩니다.

만약 하나의 이벤트만 (예를 들어:이벤트 4)가 당첨 되면 배당은 $1,5 \times 10 = 15$ 유로 € 가 됩니다. 나머지 14 개의 선택은 모두 사라집니다.

4.11. 특허 배팅

특허 배팅은 선택된 이벤트에서 파생될 수 있는 모든 조합누적 배팅으로 구성됩니다.

최소 포함 할 수 있는 이벤트는 3개이며, 최대 포함할 수 있는 이벤트의 수는 8개 입니다.

지불금을 받기 위해서는 최소 한 가지의 조합 누적배팅 결과를 올바르게 예측 해야 합니다.(적어도 두 가지 결과를 올바르게 추측해야 합니다.)

예. 배팅슬립 전표에 4 가지 이벤트가 있는 경우

이벤트 1 - 배당률 2

이벤트 2 - 배당률 3.5

이벤트 3 - 배당률 4

이벤트 4 - 배당률 1.5

판돈은 110 유로입니다.

특허 배팅과텐트는은 이 이벤트들을 다음과 같이 구성할 수 있습니다.

2 개 이벤트로 구성된 6개의 조합 배팅

3개 이벤트로 구성된 4개의 조합 배팅

4개 이벤트로 구성된 1개의 조합 배팅

총 11 가지 조합이 있습니다. 판돈은 아래와 같이 계산 됩니다.:

$110 \text{ €} / 11 \text{ 조합} = \text{조합당 € } 10 \text{ 유로}$

2 개씩의 이벤트로 구성된 6개의 누적배팅 - 각 10 유로

선택	배당률	지불금
이벤트 1 + 이벤트 2	2.00 x 3.50	70
이벤트 1 + 이벤트 3	2.00 x 4.00	80
이벤트 1 + 이벤트 4	2.00 x 1.50	30
이벤트 2 + 이벤트 3	3.50 x 4.00	140
이벤트 2 + 이벤트 4	3.50 x 1.50	52.5
이벤트 3 + 이벤트 4	4.00 x 1.50	60

3개씩의 이벤트로 구성된 4개 누적 배팅- 각 10 유로

선택	배당률	지불금
이벤트 1 + 이벤트 2 + 이벤트 3	2.00 x 3.50 x 4.00	280
이벤트 1 + 이벤트 2 + 이벤트 4	2.00 x 3.50 x 1.50	105
이벤트 1 + 이벤트 3 + 이벤트 4	2.00 x 4.00 x 1.50	120
이벤트 2 + 이벤트 3 + 이벤트 4	3.50 x 4.00 x 1.50	210

4개씩의 이벤트로 구성된 1 개 누적 배팅- 10 유로

선택	배당률	지불금
이벤트 1 + 이벤트 2 + 이벤트 3 + 이벤트 4	2.00 x 3.50 x 4.00 x 1.50	420

모든 싱글배팅들이 우승할 경우, 이 배팅 전표의 나머지 조합들도 모두 승리로 간주됩니다. 당첨 지불 금액은 총 1567,50 유로가 됩니다. 4 개 중에 1 이벤트만 예상한 대로 승리하면 배팅 전표의 나머지 조합은 모두 패배처리 됩니다.

5. 자기 차단

1. kr.1xbet.com 은 최대 5년까지 계정을 폐쇄할 수 있는 자체 차단 옵션을 제공합니다. 귀하의 계정은 귀하의 자체 차단 요청이 완전히 확인된 이후에야 차단됩니다. 이 기능을 활성화하는 경우 kr.1xbet.com 에서 갬블링할 수 없습니다.
2. 온라인 활동에 제한을 설정하고 싶은 경우 block@kr.1xbet.com으로 문의하세요.
3. 계정에 어떤 종류의 제한이 적용되면 선택한 기간이 만료될 때까지 제한이 유효합니다. 제한 기간이 만료되면, 웹사이트의 서비스를 다시 사용할 수 있습니다.
4. 귀하는 자체 차단 기간 또는 숙려 기간에 새 계정을 개설하려 시도해서는 안 되며, 귀하가 다른 이름이나 주소로 서비스를 통해 갬블링을 계속하거나 새 계정을 계속 사용하는 경우 회사는 재정적인 책무를 지지 않고, 그 외 어떠한 책임도 지지 않음에 동의해야 합니다. 예외적인 경우 자체 차단 기간이 종료되기 전에 귀하 계정의 제한이 해제될 수 있습니다.

6. 분쟁 해결

1. 이에 따라 고객이 지급금, 결과, 배당, 기타 중요한 합의 조건을 포함하여 고객과 베틱 회사 간 베틱 합의 준수 및 이행과 관련된 모든 문제에 대해 베틱 회사와 동의하지 않는 경우와, 그러한 합의 선언이 결론이 나지 않거나 무효인 경우, 고객은 모든 분쟁을 베틱 회사에게 불만을 제출함으로써 해결된다는 데 동의합니다.
2. 재판 전 절차에 따라 자신의 권리 침해를 주장하는 고객은 이메일을 통해 베틱 회사에 서면으로 불만 사항을 전달해야 합니다.
3. 고객이 자신의 권리 침해를 인지했거나 인지했어야 하는 날로부터 십(10)일 이내에 불만이 접수되어야 합니다. 그러한 불만 사항을 뒷받침하고 입증하는 문서를 동봉해야 합니다. 불만 사항에 대한 충분한 근거가 없는 경우 해당 문서는 조사 없이 반환됩니다. 사이버 라이브 게임에 대한 모든 베틱 계산 청구는 게임 종료 순간부터 72시간 이내에 접수됩니다.
4. 고객지원팀은 불만사항이 접수된 날로부터 삼십(30)일 이내에 고객에게 불만과 관련하여 완전하고 상세한 답변을 제공할 것을 약속합니다. 또한 고객이 추가 정보를 제공해야 해결 여부가 결정되는 경우 필요한 모든 정보가 제출될 때까지 삼십(30)일 기간이 연장됩니다.
5. 또한 베틱 고객은 kr.1xbet.com 웹사이트에서 신고 양식을 통해 불만 사항을 작성할 수도 있습니다.
6. 논쟁의 여지가 있는 상황에서 동일한 사건에 대해 다양한 출처에서 명백한 실수와 함께 다른 결과가 게시되는 경우 베틱 정산을 위한 결과를 결정하는 최종 판단은 회사에서 내립니다. 전례가 없는 논란의 여지가 있는 상황에서는 베틱 회사가 최종 결정을 내립니다.
7. 고객은 Curaçao eGaming에만 연락해야 합니다. (마스터 라이선스 소지자) 회사가 라이선스를 위반한다고 생각하는 경우. 지불금, 차단된 계정, 지연, 오류가 발생한 기능 등에 대한 회사와의 모든 분쟁은 먼저 베틱 회사와 직접 해결해야 합니다.

7. 계정, 지불금, 보너스

7.1. 계정

1. 각 가입 고객은 하나의 계정만 보유할 수 있습니다. 고객은 가족, 주소, 이메일 주소, IP 주소, 신용/체크카드, 전자지갑 또는 전자 결제 방법당 하나의 계정만 등록할 수 있습니다. 고객과 이 외의 방식으로 관련된 사람은 웹사이트에 가입할 수 없습니다.
2. 가입 고객은 새로운 고객(새로운 이름, 새로운 이메일 주소 사용 등)으로 재가입할 수 없습니다.
3. 다음의 경우
 - 중복 가입(새 이름으로 가입), 타인의 문서나 유효하지 않거나 위조된 문서 제출(모든 유형의 소프트웨어나 그래픽 편집기를 사용해 편집한 문서 포함)
베팅 회사의 T&C를 다수 위반
고객의 신원이나 고객이 제공한 정보(예: 주소, 신용카드/체크카드 정보, 기타 데이터)에 대한 의심
귀하가 또는 귀하의 이익을 위하거나 귀하와 공모한 타인이 다음을 포함하되 이에 국한되지 않고 저지른 모든 유형의 사기 행위:
 - a) 환불 또는 레이크 사기
 - b) 도용하거나 인증되지 않은 은행 카드를 자금원으로 사용
 - c) 해당하는 모든 관할권에서 불법으로 간주될 수 있으며, 귀하가 실행했거나 실행하려 시도한 모든 행위로, 이 행동이나 시도가 궁극적으로 귀하의 계정에 손실이나 피해를 초래했는지 여부와 관계없이 법률에 제시된 제약을 속이고/속이거나 회피할 의도로 또는 고의로 저지른 행위
 - 고객이 베팅했을 당시 해당 이벤트의 결과에 관한 정보를 보유했던 경우
 - 고객이 직접 경기에 참여(운동선수, 코치, 심판 등)하거나 참여자를 대신하기 때문에 이벤트의 결과에 영향을 미칠 수 있는 경우
 - 베팅 회사에서 설정한 한도를 초과하기 위해 여러 명의 베팅 고객이 협력(연합체로서)할 뿐만 아니라 당사에서 제공한 보너스 계획 또는 기타 프로모션을 통해 불공정한 이익을 얻기 위해 타인과 공모하여 베팅한 경우
베팅 고객이 당사에서 제공하는 서비스(베팅 포함)와 관련하여 당사 소프트웨어의 글리치, 결함 또는 오류를 이용하는 것을 포함하지만 이에 국한되지 않고 자동화된 베팅을 활용하는 특수 소프트웨어나 하드웨어를 사용한다고 의심되는 경우. 사람의 개입 없이 베팅하도록 하는 소프트웨어(예: 봇) 등을 포함하지만 이에 국한되지 않는 불법적인 장비 및 프로그램이나 분석 시스템 사용
정보를 얻거나 회사에서 부과한 제한을 회피하기 위해 불공정한 수단이 어떠한 유형으로든 사용된 경우
회사 경영진은 재량에 따라 베팅 고객의 신원이나 베팅 고객이 제공한 데이터(예: 여권 세부 정보, 거주지)를 입증하는 문서를 요청할 뿐만 아니라 이러한 모든 세부 정보가 확인될 때까지 모든 결제를 취소할 권리를 보유합니다.
회사 경영진은 신원 인증 절차의 일환으로 화상 전화 (또는 문서의 동영상 요청) 실시 및/또는 우편으로 문서 송달을 요청할 권리를 보유합니다. 인증은 문서를 받은 이후 최대 72시간이 걸릴 수 있습니다. 화상 전화 결과는 화상 전화를 실시한 후 영업일 5일 이내에 고객에게 제공됩니다. 해당 동영상 문서의 인증에는 최대 영업일 14일이 걸릴 수 있습니다.
4. 고객이 인증 진행을 거부하는 경우, 회사는 해당 고객의 베팅(중복 계정에서 이루어진 베팅 포함)을 무효로 할 권리를 보유합니다. 또한, 운영진은 계정 소유자가 인증되고 입금 방법이 확인될 때까지 계좌를 차단하고 사용 가능한 자금을 동결하는 것을 포함하지만 이에 국한되지 않는 합리적인 조치를 취할 권리를 보유합니다.
5. 조사가 완료되면 회사는 다음과 같이 공정하고 합리적이라고 판단하는 모든 결정을 내릴 수 있습니다.

니다:

- 계정(중복 계정 포함)을 차단(폐쇄)하기로 결정할 수 있으며 다음 조치가 수반될 수 있습니다.
 - 해당 중복 계정을 사용하며 해당 계정의 보너스와 무료 베팅을 통해 받은 모든 보너스, 무료 베팅, 상금이 무효가 되고 손실됨
 - 조사 시작 시 당사 단독 재량으로 메인 계정과 중복 계정에서 모든 상금 수령을 취소하고 귀하 계정 잔액의 환불(취소된 모든 상금 차감) 처리가 진행됨. 당사는 또한 해당 중복 계정과 관련하여 당사에 지불해야 하는 모든 금액을 어떠한 귀하 계정(모든 기타 중복 계정 포함)에서든 직접 환불할 권리를 보유하고 있습니다.
 - 당사 단독 재량으로 (예외적인 경우) 귀하가 중복 계정에서 한 모든 베팅은 무효가 되지만 기본 계정을 계속 사용하도록 허용하고 이를 유효한 것으로 인식하기 위해 회사 결정에 따라 중복 계정은 차단 및/또는 취소됩니다(결정은 각 특정 사례를 개별적으로 판단하며, 위반 정도에 따라 다름).
5. 고객은 가입 시 받은 비밀번호 및 계정 번호를 비밀로 유지할 책임이 있습니다. 베팅 회사에 등록된 모든 베팅은 유효합니다. 베팅 취소에는 본 규정이 적용됩니다. 고객의 로그인 정보를 제삼자가 소유하는 경우 베팅 회사에 이를 알려야 하며 고객은 자신의 이용자 이름 및 비밀번호와 이메일 비밀번호를 더 강력한 것으로 변경해야 합니다. 귀하는 현금 출금 코드 또는 전화번호 변경 코드를 제삼자에게 공개해서는 안 됩니다.
 6. 계정 소유자는 본인이 계정의 모든 활동을 수행함을 확인합니다. 계정이 제삼자에 의해 관리될 경우 계정 소유자는 계정 액세스에 대해 단독 책임을 집니다.
 7. 계정이 3개월 동안 비활성 상태인 경우, 회사는 해당 계정을 차단할 권리를 보유하고 있습니다. 계정 차단을 해제하려면 보안팀 security-en@kr.1xbet.com에 문의하십시오.
 8. 어떤 이유로든 이용자 계정이 차단되면 라이선스 소유자인 **Caecus N.V.**와 관련된 모든 웹사이트에 대한 액세스가 제한됩니다. 즉, 이용자는 계정이 차단 해제될 때까지 해당 웹사이트가 제공하는 서비스나 기능에 로그인하거나 액세스할 수 없습니다. 이 정책은 **Caecus N.V.**와 관련된 웹사이트의 보안과 무결성을 보장하고 라이선스 소유자와 해당 이용자의 이익을 보호하기 위해 마련되었습니다. 계정이 차단되는 것을 방지하려면 이러한 웹사이트의 이용 약관을 준수하는 것이 중요합니다.

7.2. 입금 및 지불

1. 고객 계정에 자금을 입출금하는 방법은 다양합니다. 모든 입금 및 출금 방법은 "결제" 섹션에서 확인할 수 있습니다.
2. 모든 출금 요청은 연중무휴(일주일 7일 24시간 내내)로 처리됩니다.
3. 1xBet 보안 서비스에서 보유한 권리:
 - 입금이 전자 결제 시스템으로 이루어진 경우 현금 출금 요청을 거부할 권리.
 - 입금액 또는 출금액이 시행된 베팅과 불일치하는 경우 출금을 거절할 권리(고객은 최대 모든 입금액의 총액에 해당하는 판돈으로 베팅해야 하며 베팅은 최소 1.1의 배당률을 지녀야 함. 잔액에 최소의 영향을 미치는 베팅을 대량으로 하는 것은 고려되지 않음, 예: **Roulette, Baccarat, Craps, Dice**와 같은 게임에서 반대되는 결과에 베팅). 허용되는 출금액은 모든 입금액으로 시행된 베팅 금액을 기반으로 계산됩니다.
 - 베팅 계정이 악용된 경우 출금을 거절할 권리. 이 경우 출금을 진행하기 전에 계정이 인증되어야 합니다.
4. 1xBet 보안 서비스에서 고객에게 권장하지 않는 행위:
하나의 결제 시스템에서 다른 결제 시스템으로 자금을 이체하는 행위
베팅하지 않고 자금을 입금 및 출금하는 행위
상기의 경우 자금이 계정으로 환불될 수 있습니다.
5. 계정에 자금을 입금하기 위해 사용한 것과 동일한 결제 정보를 통해서만 자금을 출금할 수 있습니다. 다른 방법을 사용해 입금한 경우 출금은 특정 방법을 사용한 입금과 비례해 진행되어야 합니다.
6. 1xBet은 결제 시스템이나 현금으로 출금하는 것을 거절하고 대신 은행 이체를 제공할 수 있습니다.

회사는 재량에 따라 귀하가 입금 및/또는 출금에 사용하는 결제 방법 중 하나 이상을 제한할 수 있습니다.

7. 주의! 당사 운영진은 타인의 전자 지갑을 사용해 입금 및 자금을 출금하는 것을 권장하지 않습니다.
 - 당사 보안팀은 이러한 입금을 사기로 간주하고 사전 통지 없이 이용자의 거래를 차단할 수 있는 권리를 보유합니다.
 - 당사 운영진은 계정 소유자의 소유가 아닌 결제 세부 정보를 사용한 자금 출금을 거부할 수 있습니다.
8. 특정 상황에서 특정 고객에 대해 1xBet은 입금 또는 출금 시 결제 시스템에서 부과하며 1xBet에서 주로 배상하는 서비스 비용을 배상하지 않기로 할 수 있습니다.
9. 다른 결제 거래에 대해 표시되는 환율은 당사 웹사이트에 표시되는 현재 환율과 다를 수 있습니다. 거래(입금 및 출금)가 처리될 때 통화는 해당 시점의 회사 웹사이트에 설정된 환율에 따라 환산됩니다. 이 환율은 고정되어 있지 않으며 하루에 여러 번 변경되거나 반대로 오랫동안 변경되지 않을 수 있으며, 실제 출금이 이루어지는 날짜와 시간은 해당 시점의 웹사이트에서 선택한 환율에 따라 달라질 수 있습니다. 입금/출금 요청에서 최종 출금 금액과 정확한 환율을 확인할 수 있습니다.
Please note that 회사는 환율 및 통화 변환과 관련된 간접적, 부수적 또는 우발적 손실에 대해 베팅 고객에게 어떠한 책임도 지지 않습니다.
10. 경우에 따라 회사는 단독으로 고객의 결제에 대한 인증 절차를 시작하고 결제 시스템에 추가 정보를 요청할 수 있습니다.
인증 과정에서 고객의 계정은 금융 절차 목적으로 차단될 수 있습니다.
일부 결제 시스템의 약관에 따라 인증 절차는 최대 180일까지 지속될 수 있습니다.
11. 고객이 회사의 규정을 준수하지 않는 경우(예: 이용 약관 위반, 출금 요청 전에 베팅을 하지 않는 등) 회사는 해당 고객의 출금을 거부할 권리가 있습니다.
12. 자금이 비트코인 결제 시스템을 사용해 BTC 통화로 이용자의 계좌에 입출금되는 경우 서비스 비용이 부과됩니다.

신용카드 내역서는 "Betting_deposit"에서 확인할 수 있습니다.

7.3. 보너스

1. 이 섹션에서는 베팅 회사에서 제공하는 보너스 프로그램을 다룹니다.
2. 보너스는 가입 고객만 이용할 수 있습니다.
3. 고객 계정의 모든 개인 데이터 항목을 입력해야 합니다.
4. 내 계정의 "보너스 이벤트 참여하기" 상자에 체크 표시를 해야 합니다.
5. 회사는 어떤 이유로든 고객의 거래 기록 및 내역을 검토할 수 있는 권리를 가집니다. 만약 이러한 검토 과정에서 고객이 회사에서 단독 재량으로 악용이라 간주하는 전략에 참여하고 있음이 나타날 경우, 회사에서 이러한 고객의 프로모션 자격을 철회하고 보너스를 무효로 할 권리를 가지고 있습니다.
6. 고객, 가정, 주소, 공유한 컴퓨터, 공유한 IP 주소 및 이메일 주소, 은행 계좌 정보, 신용카드 정보 및 결제 시스템 계좌와 같은 동일한 계정 정보당 한 번의 보너스만 허용됩니다. 제공 보너스의 모든 악용은 계정 해지로 이어질 수 있습니다.
7. 필요한 경우 고객은 본인의 신원을 입증하기 위해(KYC: 고객확인제도) 이를 증명할 수 있는 문서를 반드시 제출해야 합니다. 보안팀에서 요청하는 이러한 문서를 제공하지 못할 경우 모든 보너스/상금이 몰수됩니다. 회사는 언제든지 자기 신분증을 들고 있는 사용자의 사진(고객의 얼굴이 명확히 보이는 사진)의 제출 또는 전화를 통한 신원 인증을 완료하도록 요청할 권리가 있습니다.
8. 보너스가 악용되고 있다는 증거를 발견할 경우, 회사는 이를 위반한 고객에 대해 모든 현재 보너스 및 보너스 상금을 취소하고 해당 고객의 계정을 차단하는 조치를 취할 권리를 보유합니다.
9. 회사는 언제든지 제공 보너스의 규정을 변경하거나 보너스 이벤트를 일시 중단 또는 종료할 권리를 보유합니다.

가입 보너스

- 입금하세요.
- 첫 번째 입금 보너스는 보너스 금액을 베팅하여 교환해야 합니다.
- 보너스의 유효 기간이 만료되면 손실된 것으로 간주됩니다.
- "첫 번째 입금" 보너스의 전체 이용 약관.

입금 보너스

- 본인 계정을 사용해 매일 거래하며 활발하게 활동하는 고객들만 이 이벤트에 참여할 수 있습니다.
- 입금하세요.
- 보너스는 입금 금액을 베팅하여 교환해야 합니다.
- 보너스의 유효 기간이 만료되면 손실된 것으로 간주됩니다.
- "행운의 금요일" 보너스의 전체 이용 약관.
- "x2 수요일" 보너스의 전체 이용 약관

선물

- 선물은 규정에서 달리 명시하지 않는 한 입금이 필요한 특정 유형의 보너스입니다. 선물에는 베팅 조건이 있거나 없는 프리스핀, 프리스핀을 위한 프로모션 코드, 실제 현금 베팅 조건이 있거나 없는 보너스 자금이 포함됩니다.
- 선물에 특정 이용 약관이 적용될 수 있으므로, 선물을 활성화하기 전에 계정의 관련 섹션에서 이러한 규정(보너스 금액, 베팅 요건 등)을 주의 깊게 숙지하여 더 자세한 정보를 얻어 오해의 소지를 없애야 합니다.
- 선물은 고객 계정의 해당 섹션(보너스 및 선물)에서 즉시 사용 가능하거나 보너스 및 선물 섹션의 해당 항목에 입력해야 하는 프로모션 코드로 (파트너 사이트를 통해, 개인 메시지를 통해 등) 전송하는 두 가지 방법 중 하나로 지급할 수 있습니다.
- 선물 자체를 사용하는 경우 고객은 입금할 필요가 없습니다. 그러나 선물로 받은 자금을 사용하려면 여러 가지 조건을 충족해야 하는 경우가 많습니다.
- 한 번에 하나의 선물만 활성화할 수 있습니다. 그 외 다른 선물은 모두 비활성, 일시 중단 또는 취소되어야 합니다.
- 프로모션 코드와 프로모션 코드로 적립된 선물은 고객의 기본 지갑에서만 활성화할 수 있습니다. 다른 통화 지갑에서 프로모션 코드를 사용하면 혜택이 취소되고 모든 베팅 진행 상황이 손실됩니다.
- 선물 및 선물로 획득한 모든 상금은 만료일 이후에는 소멸합니다. 만료일은 고객 계정의 보너스 및 선물 섹션에 표시됩니다.
- 선물이 활성화되어 있어도 고객은 기본 계정의 자금을 사용하여 베팅할 수 있습니다. 이렇게 하더라도 제공 활성 선물은 만료되지 않습니다.
- 베팅 요건이 충족된 선물의 자금은 달리 명시되지 않는 한 베팅 요건이 충족된 순간부터 24(이십사) 시간 이내에 고객의 계정 잔액에 지급됩니다.

토너먼트

- 토너먼트에 참여하려면 이벤트 페이지에서 "참여하기" 버튼을 선택해 등록해야 합니다.
- 모든 상금은 해당 토너먼트 종료 후 72시간 이내에 토너먼트 우승자에게 지급됩니다.
- 두 명의 고객이 상금 당첨 순위를 차지한 경우, 토너먼트 조건을 가장 먼저 충족한 고객이 우승자가 됩니다.
- 결과를 계산할 때는 실제 자금으로 베팅한 금액만 계산됩니다.

8. 라이브 베팅 (생중계 베팅)

1. 라이브 베팅은 메인 마켓 (이긴 팀 맞추기, 전체 결과 맞추기, 핸디캡) 및 추가 마켓(HT-FT 등) 에서 허용됩니다. 단일 라이브 베팅 또는 그것을 조합한 조합 베팅을 할 수 있습니다.
2. 베팅은 서버 등록이 완료되고 온라인으로 확인된 후 수락된 것으로 간주됩니다. 등록된 베팅은 돌이킬 수 없으며 취소 할 수 없습니다. 만약 p.2.7의 “일반 조항규칙”에 의해 명시된 특정 상황의 경우, 라이브 배당률은 "1"로 정산될 수 있습니다.
3. 라이브 베팅이 접수 되었을 때 당시의 부정확한 스코어에 대해 베팅 회사는 책임을 지지 않습니다. 고객은 다양하고 독립적인 정보 출처를 사용해야 합니다.
4. 실시간 베팅은 편집 및 삭제할 수 없습니다.

9. 경기 결과, 이벤트 시작 날짜 및 시간, 분쟁 상황 조정

베팅회사가 잘못된 결과를 제공한 경우, 베팅 결과가 재정산될 수 있습니다.

1. 베팅 계산은 이벤트의 실제 시작 시간을 기반으로 이루어지며 이는 이벤트를 조직하는 기관의 공식 문서에 의해 결정됩니다. 그러한 승인된 문서가 없는 경우에는 스포츠 연맹의 공식 사이트, 스포츠 클럽 사이트 및 기타 스포츠 정보 출처를 기반으로 정의됩니다.
2. 실제 이벤트 시간 및 날짜와 표기된 시간 및 날짜에 관한 불일치 관련 문제에 대해 회사는 책임이 없습니다. '스포츠' 및 '라이브'에 표시된 이벤트 시작 날짜 및 시간은 정확하지 않을 수 있습니다. 베팅은 이벤트를 조직하는 기관의 공식 문서에 제공된 실제 시작 시간을 바탕으로 정산됩니다.
3. 베팅 회사는 챔피언십의 이름이나 기간에 대한(스포츠 이벤트) 정확성에 대해 책임을 지지 않습니다. '스포츠' 및 '라이브' 섹션에 제공된 데이터는 근사치입니다. 따라서 고객은 다른 스포츠 이벤트에 관한 정보확인을 위해 대체정보자료를 스스로 활용해야 합니다.
4. 스포츠와 라이브 섹션의 기상 정보가 참고용으로 표시되어 있습니다. 기상 조건의 불일치를 이유로 인한 베팅 취소는 불가능합니다.
5. 베팅 결과에 관한 항의는 본 대회를 주최한 기관의 공식발표 자료에 근거하여 경기 완료 후 10일 이내에 제출 하여 주십시오.
6. 이벤트 시작 후의 베팅은 "1" 배당률로 정산됩니다 (라이브 베팅 제외); 누적 베팅에서 배당률은 "1"로 계산됩니다.
7. 이용자가 어떠한 이벤트의 결과를 미리 알고 베팅을 한다면 해당 베팅은 취소됩니다. 이러한 경우 베팅 회사는 특별한 내부 조사를 한 후 결정을 내립니다. 이 베팅과 관련된 모든 조치는 일시 중단됩니다.
8. 프리 매치 베팅. 경기가 공식 계획 시작보다 48시간 이상 연기된 경우 (일정 변경) 시작된 경우, 모든 베팅은 무효처리 됩니다. (이것은 대략적인 예상 시간이며, 만약 공식 시작 시간 이후 48시간이 지났더라도 분쟁을 피하기 위하여 회사는 재량에 의해 그러한 베팅을 유지할 수도 있습니다). 공식 시작 시간이 변경되면 경기는 연기 및 일정 변경으로 간주 됩니다.
9. 라이브 베팅. 어떤 이유로 경기가 중단되었으나 5 시간 이내에 재개되는 경우 모든 베팅이 유효합니다. 경기가 5 시간 이내에 재개되지 않으면, 경기 결과가 이미 나지 않은 것을 제외하고는 모든 베팅이 무효화(베팅금액 1배처리) 됩니다. 이 규칙은 정규 과정에서 5시간 이상 걸리는 경기에는 적용되지 않습니다 (9 페이지 "스포츠 규칙"참조).
10. 경기가 공식적으로 끝나지 않고 멈춰져 버린 경우 (9 페이지 스포츠 규칙 참조), 멈추기 전의 결과 (예를 들면, 전반전 마켓, 첫번째 골 및 그 시점에 관한 마켓)가 베팅 정산에 반영됩니다. 모든 남은 베팅의 "1"로 계산됩니다.
11. 이용자가 경기가 시작하기 전에 이벤트 참가를 거부하면 이 이용자의 모든 베팅은 무효입니다.
12. 참가자가 어떤 이유로 든 (부상, 거부 등) 대회에서 포기할 경우, 포기 시점 라운드 전까지의 경기는 모든 베팅이 유효하지만 그 이후 베팅은 취소됩니다. 만약 테니스 경기에서 선수가 포기할 경우, 해당 경기 계산은 이용약관 페이지 9.23 항에 의해 정산됩니다.
13. 팀 (축구, 아이스 하키 또는 농구 선수 등)의 어떤 선수가 경기에 참여하지 않는 경우 달리 명시되지 않는 한 해당 배당률은 "1"로 처리됩니다.
14. 테니스경기가 시작되기 전에 탈락(실격)이 이루어진 경우, 배당률은 문제의 선수에 대한 베팅(이 경우 베팅은 진 것으로 간주됨)을 제외하고는 "1"로 처리됩니다. 테니스 경기가 일시적으로 중단되었고 같은 날에 종료되지 않았으며 일정이 연기된 경우, 경기매치가 플레이 되거나 어떤 한 사람이 기권하지 않는 한 전체 토너먼트가 끝나기 전까지, 베팅은 살아 있습니다. 만약 선수가 테니스 해당 경기를 기권하면, 베팅은 페이지 9.23. 에 의해 정산될 것입니다.
15. 이벤트 (경기, 대회 또는 격투)에 참여하기로 했던 상대 (팀, 또는 선수) 중, 한쪽 또는 양쪽의 상대가 변경되는 경우 모든 베팅은 취소됩니다.
16. 팀 경기에서 하나 이상의 선수가 어떤 이유로 든 교체되어도 모든 베팅의 결과는 유효합니다.
17. 혼합 복식에 기명 된 선수 중 적어도 하나가 교체되면 배당률은 "1"로 정산됩니다. 만약 해당 복식 계

임에서 선수 이름이 기명되지 않았었다면 해당 배팅은 유효합니다.

18. “홈 경기” 및 “원정 경기” 라는 용어가 사용되는 경기에서 경기장이 변경되면 다음 규칙이 적용됩니다.
 - 경기가 중립적인 장소에서 진행되면 배팅은 유효합니다
 - 경기가 상대편 경기장에서 진행되도 배팅은 유효합니다.
19. “홈 경기” 및 “원정 경기” 용어가 적용되지 않는 경기의 경우 (예를 들면 복식 또는 개인 종목), 만약 이벤트가 원래 고지되었던 곳에서 변경될지라도 모든 배팅은 유효합니다. NBA, NHL, AHL, CHL, OHL, WHL, 북미의 East Coast Hockey League는 순서대로 (홈 - 원정) 또는 반대로 표기될 수 있습니다. 반대 순서로 적힌 경우에도 배팅은 환불되지 않습니다.
20. 친선 경기 및 클럽 친선 토너먼트에서 경기장이 변경되어도 모든 배팅은 유효합니다.
21. 특정 스포츠나 상황에 대해 배팅 정산에 대한 별도의 표기가 없는 경우, 일반 규칙 (General Terms)가 적용됩니다.
22. 논쟁이나 전례 여지가 없는 상황에서 최종 결정은 배팅 회사에 의해 결정됩니다.
23. 공식자료의 통계정보와 독립적인 출처의 통계 정보가 각각 다른 경우에, 저희 회사는 독립적인 출처 또는 비디오 방송을 참조해서 배팅을 계산할 권한이 있습니다.
24. 논쟁이나 전례 여지가 없는 상황에서 최종 결정은 배팅 회사에 의해 결정됩니다.
25. 서로 다른 정보원(날짜, 시간, 결과, 팀 이름)에서 가져온 데이터의 불일치가 있는 경우, 배팅 회사는 조사에 의해 해당 데이터 신뢰할 수 있을 때까지 상금 지급을 중지할 수 있습니다. 공식 사이트에 표시된 완료 이벤트의 결과가 TV 스트림의 결과와 다른 경우, 배팅 회사는 TV 스트림의 표시된 데이터에 따라 배팅을 계산할 권한을 가지고 있습니다.
26. 배팅 회사는 본 약관을 다른 언어로 게시할 수 있으며 각 언어에서 동일한 원칙을 표현합니다. 이는 고객에게 정보와 지원을 제공하기 위해 수행됩니다. 동시에 고객과 배팅 회사 간의 관계에 대한 법적 근거가 되는 것은 영어 버전입니다. 약관의 영문 텍스트와 다른 언어로 된 텍스트 간에 차이가 있는 경우 영문 텍스트를 따릅니다.
27. 배팅 회사에서 배당률 결과에 대한 오류를 인식하고 회사가 그것을 인정하면, 모든 배팅이 이긴 것으로 처리되며 배당률은 1일 것입니다.
28. 만약 이벤트가 끝난 후 이후에 결과가 수정되고 이후 그 이벤트의 한 당사자가 승리를 박탈 당하게 되어도, 모든 경기는 최초 (실제)의 결과대로 지급됩니다. 실제 결과는 공식 보고서 및 기타 공식적인 정보 출처에 기반합니다.

10. 스포츠 베팅 규정 및 규칙

10.1. 호주식 풋볼 (Australian rules football)

1. 베팅은 다음 기준으로 허용됩니다.
 - 정규 경기 시간은 80분으로 구성됩니다. (20분씩 4 쿼터 또는 40분씩 2개의 하프)
 - 정규 경기 시간은 연장전을 포함합니다. (“연장전 포함” 이라고 표시).**베팅회사는 경기 시간 동안 이루어지는 판정의 부정확성에 대해 책임지지 않습니다. "스포츠"와 "라이브" 섹션안에 적혀 있는 사항들은 참고용입니다. 관련 공식 기관으로 부터 스포츠의 규정을 정확하게 확인하여 주십시오.**
2. 만약 80분이 끝나기 전에 시합 중단시, 해당 베팅이 1.0 배당률로 처리되나,시합이 중단된 시점과 상관없이 결과가 결정된 시장들에 대해서는 예외를 둘 수 있습니다.
3. 만약 경기장이 변경된다 하더라도, 이미 홈팀은 여전히 홈팀으로 베팅이 진행됩니다.
4. **첫 번째 골.** 선수가 경기에 출전하지 않았거나 교체선수로 지정된 채로 첫번째 골이 나온 경우, 해당 선수에 관한 모든 베팅은 무효처리 됩니다. 또한 첫 골이 나오기 전에, 교체투입되거나 퇴장당할 경우 해당 선수에 대한 베팅은 패배처리 됩니다. 가격이 지정되지 않은 선수가 첫 골을 넣으면, 모든 다른 축구선수들에게 되어진 베팅이 실패됩니다. 그렇지만 «다른 축구선수» ("Any other player") 옵션의 경우에는 예외입니다. 만약에 첫 골이 터지기 전에 시합이 중단되면 모든 베팅은 무효화됩니다.
5. 골(6 점)은 공을 발로 차서 다른 선수를 만지지 않고 폴대사이를 통과시키면 득점이 인정되며 해당 팀은 6점이 인정됩니다.
6. 비하인드 (1점)는 공이 안쪽 골대와 바깥 뒤쪽 골대 사이에 있거나, 골대를 맞추거나, 또는 게이트라인이나 비하인드 라인을 지나는 경우 인정됩니다.
7. “하프타임HT-풀타임FT” (Half time - Full time) 베팅은 전반전 및 풀타임에 적용됩니다.

10.2. 미식축구 (AMERICAN FOOTBALL)

1. 베팅은 달리 명시되지 않는 한 연장전을 포함한 정규 시간에 대해 수락됩니다.
2. 경기가 시작되었으나 완료되지 않은 경우, 다음의 경우를 제외하고 모든 베팅은 1.00의 배당률로 정산됩니다.
 - 경기 중단 시점에 이미 베팅 결과가 확실히 결정된 경우.
 - 경기 중단 시점에 경기가 55분 이상 진행된 경우. 이 경우 경기가 진행된 것으로 간주하며 베팅은 실제 점수를 기반으로 하여 정산됩니다.
3. "토너먼트 마지막에서 우세" 마켓에 대한 베팅은 팀이 그룹에서 자격을 얻지 못한 경우 먼저 그룹 내에서 각각의 순위를 기반으로, 그다음은 승률 또는 점수를 기반으로 우선 순위가 부여됩니다.
4. "최고(최소) 득점 쿼터 - 종합". 2개 이상의 쿼터가 동일한 최고/최소 점수로 종료되면 베팅은 실제 종합을 기반으로 정산됩니다. 이 경우 환불은 제공되지 않습니다.
5. "최고 득점 쿼터". 만약 최고 득점 쿼터를 결정할 수 없는 경우(예: 2개 이상의 쿼터가 동일한 득점으로 종료될 때) 이러한 쿼터에 대한 베팅은 1.00의 배당률로 정산됩니다. 다른 쿼터에 대한 베팅은 패배로 처리됩니다.
6. "최고 득점 하프". 전후반전이 동일한 득점으로 종료된 경우 베팅이 1.00의 배당률로 정산됩니다.
7. 경기(연장전 포함)가 무승부로 종료된 경우 팀 1 승 및 팀 2 승 베팅은 1.00의 배당률로 정산됩니다. 종합 및 핸디캡 베팅은 경기의 실제 결과를 기반으로 정산됩니다.
8. 선수의 터치다운 베팅(아무때나, 첫/마지막, 종합)에는 러싱, 리시빙, 인터셉션 리턴, 킥오프 리턴, 펀트 리턴, 펄블 리턴을 통한 터치다운 득점이 포함됩니다.
9. "드라이브 결과 (X)". 하프 또는 경기의 종료로 드라이브가 완료되지 않은 경우 이 마켓에 대한 베팅은 1.00의 배당률로 정산됩니다.

- 터치다운: 이 배팅은 드라이브 시작 시 공을 소유한 팀이 터치다운으로 득점하면 승리합니다. 공격 라인 또는 스페셜 팀의 행동으로 인한 결과(예: 킥오프 리턴)도 포함됩니다.
- 필드골: 이 배팅은 성공한 시도 및 실패한 시도(블록당하거나, 빗나가거나, 골대에 튕기는 경우 포함) 모두 승리합니다. 단, 수비팀이 공을 리턴하여 터치다운 득점하는 경우는 예외입니다. 해당 경우에는 "턴오버" 배팅이 승리합니다.
- 턴오버: 여기에는 수비팀인지 스페셜팀인지에 상관없이 인터셉션, 펄블, 턴오버 온 다운, 수비팀이 득점한 모든 터치다운이 포함됩니다.
- 펀트: 이 배팅은 펀트 후 공의 소유권이 상대 팀에게 넘어가는 경우에만 승리합니다. 단, 다음의 경우는 예외입니다.
 - 공격팀이 플레이 중 터치다운으로 득점하면 "터치다운" 배팅이 승리합니다.
 - 수비팀이 플레이 중 터치다운으로 득점하면 "턴오버" 배팅이 승리합니다.
- 기타: 이 배팅은 위의 범주에 해당하지 않는 기타 결과가 성립한 경우 승리합니다.

10. "드라이브에서 최초 다운 (X) - 예/아니오"

- 예: 이 배팅은 팀이 패널티로 주어진 자동 최초 다운을 포함하여 한 번 이상의 최초 다운을 달성하면 승리합니다.
- 아니오: 이 배팅은 드라이브 중 최초 다운이 한 번도 없으면 승리합니다.
- 하프 또는 경기의 종료로 드라이브가 완료되지 않았고 배팅의 결과가 결정되지 않은 경우 이 마켓에 대한 배팅은 1.00의 배당률로 정산됩니다.

10.3. 배드민턴, 탁구, 비치발리볼

1. 시합이 지연되거나 연기되는 경우, 그 대회 또는 토너먼트 결과의 윤곽이 나오거나 혹은 선수 한 명이 기권할 때까지 모든 배팅은 유효하게 됩니다.
2. 만약에 게임/첫째 세트 때 시합이 중단되거나 팀이 실격당한 경우, 모든 배팅은 배당률 1로 계산되는데, 게임이 중단되었을 때 이미 결과가 명확하게 결정된 마켓의 경우는 제외합니다. 이 시합 우승자에 대한 배팅은 1.0의 배당률로 계산됩니다.
3. 한 팀의 포기나 실격으로 인해 시합이 중단된 경우에 우승팀에 배팅된 배팅은 유효하려면 적어도 1세트가 종료되어야 합니다. 그렇지 않은 경우 이 경기에 대한 모든 배팅이 1.0 배당률로 계산됩니다. 선수가 시합을 철회하거나 실격된 경우에는 벌금(forfeit)이 선언됩니다.
4. 만약에 벌써 시작한 시합이 어떤 이유로든지 (예를 들면 참가중에서 누군가 포기 하거나 실격당한 경우) 중단됐고, 이미 2 세트가 벌써 끝났고, 경기가 중단된 시점에서 이미 경기의 승패가 명확했던 경우 (예를 들면, 첫번째 게임/세트의 승패, 첫번째 게임/세트의 합계 점수 등) 배팅은 정산됩니다. 다른 배팅은 1.0 배당률로 수렴되지만 우승자에 대한 배팅은 예외입니다. 그 팀이 다음 라운드에 진출하거나, 토너먼트의 우승자인 경우 해당 시합에서도 이겼다고 간주합니다.
5. 선수의 유니폼이나 모자에 선수명 오타로 인해 배팅이 무효화되진 않습니다. (예, A Smoth 대신 B. Smith 라고 적혀진 경우)
6. “경기 승” 배팅: 결과 예상에 선수의 이름이 명시되어 있는데 매치 전에 해당 선수가 교체된다면, 모든 배팅은 무효로 간주됩니다.
7. 위에 언급된 스포츠의 핸디캡 및 합계는 반드시 포인트로 지정되어야 합니다. “세트로 핸디캡” 및 “종합 세트” 시장은 예외입니다.
8. “우승자” 배팅: 대회에서 1위를 차지하는 선수는 (팀) 우승자로 간주됩니다. 만약에 대회 시작 전에 선수가 참가할 것을 포기한다면 1.0 배당률로 수락됩니다.
9. “드사람은예선 통과”. 이용자는 두 명의 선수들중 다음 라운드에 출전할 선수의 이름을 예측해야 배팅에 승리 합니다. 만약에 선수 둘다 토너먼트에서 떨어진다면, 둘중 토너먼트에서 앞선 선수가 우승자로 간주됩니다. 만약에 선수 2명이 더 같은 라운드에 실패한다면 배당률은 1.0이 됩니다. 만약 선수 한명이 시합전 대회에서 참가할 것을 포기한다면 1.0 배당률로 수락됩니다.

10.4. 농구 (BASKETBALL)

1. 베팅은 다음에서 허용됩니다
 - 정규 경기 시간 (각 12분인 4쿼터로 총 48분 경기 또는 10분씩 4쿼터로 이루어진 총 40분 경기; NCAA - 각 20분인 전후반);
 - 정규 경기 시간은 연장전을 포함합니다. (“연장전 포함” 이라고 표시). 만약, 통계적인 지표에 대한 베팅을 별도로 명시하지 않는 한 연장전을 포함합니다. 이외의 베팅 조건에 대한 정보는 베팅 섹션에서 확인 할수 있습니다.
2. 만약에 시합이 했지만 정상적으로 종료되지 않은 경우 모든 베팅은 배당률 1로 계산되는데, 게임이 중단되었을 때 이미 결과가 명확하게 결정된 마켓의 경우는 제외합니다.
3. 만약 시합은 40분간의 시합에서 35분 이상 지나면 베팅이 유효합니다. 만약 시합이 48분 경기라면, 적어도 40분은 진행되어야 합니다. 이 경우 시합이 중단된 시점의 결과에 따라 베팅이 계산됩니다.
4. 핸디캡 및 합계 마켓에 대한 농구 경기에서 (“연장전 포함” 이라고 표시된 경기) 네번째 쿼터 및 두번째 하프인 경우는 연장전을 제외한채 정산됩니다.
5. NBA팀은 (홈-원정) 또는 반대 순서대로 배치될 수 있습니다. 만약에 역순으로 배치되어도 판돈은 환 불되지 않습니다.
6. “토너먼트에서 누가 더 높은 순위를 차지할 것입니까” 베팅. 만약 어떤팀이 Promote그룹에서 예선 진출에 실패했다면, d베팅은 그룹 내에서 마감된 순위에 근거하여 처리됩니다. 그룹 내에 같은 순위의 팀들이 있다면, 베팅은 점수에 따라 처리됩니다.
7. 이용자는 친선경기의 (컵/클럽 시합) 규정을 공식 자료를 통해 확인할 필요가 있습니다. 만약에 친선 경기가 무승부로 끝난다면 모든 베팅이 1.0 배당률로 (환불) 계산됩니다. 그러나 모든 핸디캡 및 합계는 결과에 따라 계산됩니다
8. 리그를 통과하지 못한다면, 고려합니다. 만약 팀들이 조 내에서 같은 순위를 유지한다면 베팅은 득점에 의해 정산됩니다. 는 자료를 통해 됩니다. 그러나만약 승패를 가르기 위해 두 번을 경기해야하는 게임에서 두 게임의 합계 점수가 같아 연장전이 실시되면, 연장전은 두번째 경기에 대한 베팅을 정산할 때 반영됩니다. 동일하게, “예선 진출자격이 있는”, “승격/강등“, “토너먼트 우승자”를 가르는 등 다른 베팅에서도 마찬가지로의 룰이 적용됩니다.
9. 만약에 시합이 무승부인 경우 “연장전이 있겠습니까? – 애그렇다”란 베팅이 승리되고 “연장전이 있겠습니까?을 것이다 - 아니오”란 베팅은 지게 됩니다.
10. "하프 타임" 베팅 – 스포츠 섹션에서 "W"는 승리 및 "X"는 무승부로 표시되며, 전반전의 결과가 먼저 지정되고 두 번째로 정규 시간 경기 결과입니다. 예를 들어, W1W2는 전반전 1 팀 (W1)의 승리와 정규 시간에 2 팀 (W2)의 승리를 의미합니다.
연장전을 포함한 "하프 타임" - 전반전에서 누가 이길 것인지, 누가 경기에서 이길 것인지 (연장전 포함) 예측해야합니다. 무승부 베팅은 제공되지 않습니다.
11. “최고 (최저) 득점 쿼터 - 종합”. 최고 혹은 최저 득점의 합이 같은 2개 이상의 쿼터가 발생할 경우, 베팅은 취소되지 않습니다. 이 경우, 베팅은 합계 기준으로 계산됩니다. (연장전에서 얻은 점수는 4쿼터의 합계를 계산할 때 고려되지 않습니다).
12. “최고 득점 쿼터”란 베팅입니다. 만약에 “어느 쿼터가 정확히 정할 수 없을 경우 최고인지 (예. 2 개 이상의 쿼터가 동점으로 끝날 경우) 해당 베팅이 1.0 배당률로 계산됩니다. 다른 쿼터에 대한 베팅은 실패처리됩니다 (연장전에서 얻은 점수는 4쿼터의 합계를 계산할 때 고려되지 않습니다).
13. “최고 득점 하프”란 베팅입니다. 만약에 전반 후반이 같은 스코어로 끝나게 되면, 해당 베팅은 1.0 배당률로 계산됩니다. (전체 스코어에서 후반전이 계산될 때, 연장전에서 얻은 점수는 고려되지 않습니다).
14. “전 후모두 이기는 팀 전, 후반에서 승 - 그렇다예 “. 후반 점수가 계산될 때, 연장전에서 득점한 점수는 계산되지 않습니다. “팀 전, 후반에서 승 - 아니오전 후반을 모두 이기는 팀 – 아니다”. 이 게임의 경우 만약 특정 팀이 무승부이거나 적어도 전 후반 중 한 경기에서 지게 되면 베팅에서 이기게 됩니다.
15. “각 팀 72.5 오버 득점할 것입니다 - 예 ”란 베팅입니다. 이 베팅은 전체 시합 때 각팀의 합계가 73 점이

되거나 73 점 이상이 된다면 승리합니다.

16. “각 팀 72.5 오버 득점할 것입니다 - 아니오”란 베팅입니다. 이 베팅은 전체 시합 때 적어도 한 팀이 지정된 점수를 달성할 수 없으면 승리합니다.
17. “종합 점수 각 쿼터 32.5 포인트 오버 - 예 이상”란 베팅입니다. 베팅은 모든 쿼터에 합계가 33점이 되거나 33 점 이상이면 승리합니다.
18. “첫 번째 파울” 및 “종합 파울” 베팅. 베팅 정산은 선수의 개인 파울만 포함하는 최종 점수표를 기준으로 계산됩니다. 코치, 공식 팀 대표 또는 후보 벤치에 있는 선수가 받은 테크니컬 파울은 중계 기록에 표시될 수 있지만 정산에는 포함되지 않습니다. 그러나 공식 점수표에 명시된 테크니컬 파울은 포함됩니다.
19. “첫 리바운드” 베팅 : 어떤 팀이 첫 리바운드를 하게 될지를 맞추는 게임입니다.
20. “턴오버” 베팅이 계산될 때는 팀 통계가 아닌 이용자의 개별 통계를 기반으로만 결정됩니다.
21. “리바운드” 베팅이 계산될 때는 이용자의 개별 통계와 팀 통계를 기반으로 결정됩니다. NBA, WNBA 매치는 개인 리바운드만 적용됩니다.
22. “... 포인트까지 레이스” “스포츠” 섹션에서 베팅한 “... 포인트까지 도달경기” 게임은 다음과 같이 제공될 수 있습니다:
 - 두 결과 (W1, W2), 어느 팀도 지정된 포인트수를 얻지 못하면 모든 베팅이 무효 처리 됩니다. (예를 들면 “20포인트까지 레이스, 1팀-승리” 라는 게임에서 득점이 19-19가 된다면 해당 베팅은 무효가 됨)
 - 세 결과 (W1, W2, 달성 못함 둘 다 해당사항 없음) 게임의 경우, 이 경우 결과에 따라 베팅이 처리됩니다.
23. “2-0 쿼터로 득점쿼터로 인한 스코어” 베팅은 제 1 팀이 4 쿼터 중에서 2 쿼터를 이기고 나머지 2 쿼터는 무승부가되면 승리합니다.
“1-1 쿼터로 득점 쿼터로 인한 스코어” 베팅은 제 1 팀이 1 쿼터를 이기고, 제 2팀이 2 쿼터를 이기고, 나머지 두 쿼터가 무승부로 끝나면 베팅에서 승리 합니다.
24. ”쿼터로 핸디캡” 베팅입니다. 예를 들면 “제 2 팀 쿼터 핸디캡-2.5”. 시합은 점수 81:102로 끝났습니다.(17:22,26:25,18:20,20:35), 결과에 의해 쿼터 점수는 1:3 (0:1, 1:0, 0:1, 0:1) 이었습니다. 팀 2에게 핸디캡이 적용되었을 때, 스코어당 쿼터는 1: 0.5가 되므로 베팅에서 지게 됩니다.
25. ” 종합 동점으로 종료된 쿼터”, “쿼터로 핸디캡”, “쿼터로 득점”과 “쿼터로 승리”를 정규 시간만 고려하여 계산됩니다.
26. “-1부터 9점 차이 제1팀의 승리”란 베팅은 제 1팀과 제2팀의 득점 사이 점수 차이가 -1점 부터 9점까지 되면 승리됩니다. 예를 들면 득점 (85:90), 제1팀은 -5점 차이로 졌기 때문에 베팅이 실패됩니다.
27. “2점슛 퍼센트“, ”3점슛 퍼센트” “자유투 퍼센트” 베팅을 위한 근거 자료는 공식 사이트 정보를 통해 정산되며 확률은 가장 가까운 정수에 반올림하여 계산됩니다.
28. “종합 플레이 시간” 베팅은 분으로 계산 됩니다. 만약 경기시간이 제시된 베팅시간과 정확하게 일치할 경우 이 베팅은 1.0배당률로 계산됩니다. 예를 들면 ”Kyrie Irving 선수가 Total (39.5) 이상” 으로 만약에 선수의 경기 시간이 39분 30초가 된다면 이 베팅은 배당률 1.0으로 계산됩니다.
29. 네트볼 (영어: Netball)은 농구의 규칙을 기준으로 여성이 경기 할 수 있도록 개량된 스포츠 경기입니다 (4쿼트로 각각 15분). 베팅은 공식 경기시간과 연장전이 포함되어 계산됩니다. (“연장전 포함” 으로 표기)
30. 농구. 결과. 토너먼트 마지막에서 우세한 팀. 이 마켓에 대한 베팅은 공식 웹사이트에서 제공되는 통계를 기반으로 정산됩니다.
31. “슈퍼 종합 () 오버이상/언더이하” 베팅에는 제시된 점수 이상 혹은 이하의 점수를 예측해야 승리 할 수 있습니다. 예를 들면 “슈퍼 종합: (166—167 환불) 167.5 오버이상”. 이 베팅에서 승리 하기 위해 팀 이 167.5점 이상을 득점 해야합니다. 166점 혹은 167점 경우에는 베팅이 환불로 계산됩니다.
32. “슈퍼 핸디캡 1/2 ()”란 베팅에는 제시된 핸디캡팀을 반영하여 팀의 우승을 예측해야 합니다. 예를 들면 ”슈퍼 핸디캡 2: (-4;-3 환불) -4,5”. 이 베팅이 승리하기 위해 제 2 팀의 점수 차이가 5점 이상 있을 필요가 있습니다. 만약 핸디캡 값 (-4) 또는 (-3)을 적용한 후 무승부가 되면, 판돈은 환불 됩니다.
33. 정규 NBA 시즌 동안 평균 선수 통계에 대한 베팅(포인트, 리바운드, 어시스트, 슛 블록)은 토너먼트 공식 웹사이트에서 제공되는 통계를 기반으로 정산됩니다.

34. 경기에서 더블-더블 (트리플-더블). 이 배팅에서는 선수가 경기 중 두가지 카테고리에서 두 자릿수 (더블-더블), 세가지 카테고리에서 (트리플-더블) 퍼포먼스를 이행할지 예측해야 합니다. 통계 카테고리: 포인트, 리바운드, 어시스트, 블록 샷입니다. 선수가 트리플-더블을 했으면 이 선수에 대한 더블-더블 배팅은 적중으로 정산됩니다.
35. ‘인터벌에서 득점’ 배팅: 배팅에서는 쿼터의 점수가 선택한 범위에 속하는지 여부를 추측해야 합니다. 왼쪽 부분에서는 첫 번째 팀 점수의 범위가 지정되고 오른쪽 부분에서는 두 번째 팀 점수의 범위입니다. 예를 들면 "간격의 점수. 3 쿼터. 22-33 : 8-19 - 네." 3 쿼터가 24-15의 점수로 끝나면 배팅이 승리합니다.
36. 선택형 경기. 이 유형의 이벤트에서는 지정된 경기에서의 각 팀 결과를 비교합니다(정규 시간만 해당). 한 팀이 경기를 포기하면 선택형 경기에 대한 배팅은 1.00의 배당률로 정산(환불)됩니다.
37. 농구 4x4. 게임은 각각 10 분 동안 진행되는 2 개의 피리어드로 구성됩니다. 게임이 무승부로 끝나면 5분의 연장전이 진행됩니다.
게임 플레이의 주요 차이점:
 - 표준 골은 2 포인트로 계산됩니다.
 - 필드 골 (3 점 선에서)은 3 포인트를 얻습니다.
 - 슬램 덩크는 3 포인트를 얻습니다.
 - 공격 시간 — 12초입니다.
38. Basketball 1x1 경기는 승리 점수인 11점에 도달하거나 10분이 경과할 때까지 진행됩니다(어느 쪽이 먼저 발생하는지에 따라 다름). 경기가 무승부로 끝나는 경우 5분 오버타임 경기가 진행됩니다. 결승전은 승리 점수 11점인 최고의 플레이어 3명으로 구성됩니다. 게임플레이에서 주요 차이점:
 - 중거리 슈팅은 2점으로 계산됩니다
 - 장거리 슈팅(3점 선 밖)은 3점으로 계산됩니다
 - 슈팅을 한 선수는 "점수를 내면 공을 가지는" 점유권을 부여받습니다
 - 점유하고 7초 이내에 슈팅을 시도해야 합니다

10.5. 농구 3x3

1. 경기는 10분간 진행되는 하나의 기간으로 구성됩니다. 경기는 제한 시간이 종료되거나 한 팀이 21점을 득점하면 종료된 것으로 간주됩니다. 경기가 무승부로 종료되면 한 팀이 2점을 득점할 때까지 연장전이 진행됩니다.
2. 게임플레이에서 주요 차이점:
 - 중거리 슈팅은 1점으로 계산됩니다
 - 장거리 슈팅(3점 선 밖)은 2점으로 계산됩니다
 - 슈팅 시계는 12초 동안 지속됩니다.
3. 일반 농구 규칙은 3x3 농구에도 적용됩니다.
 - 경기가 시작되었으나 완료되지 않은 경우 경기 중지 시점에 이미 결정된 해당 마켓을 제외하고 해당 경기의 모든 배팅은 1.00의 배당률로 정산됩니다.
 - 통계에 대한 배팅은 달리 명시되지 않은 한 연장전을 포함합니다.
 - "연장전이 예상됩니까? - 예" 배팅이 승리하고 "연장전이 예상됩니까? - 아니오" 배팅이 패배합니다.
 - "2점슛 확률", "3점슛 확률", "자유투 확률" 마켓에 대한 배팅은 공식 웹사이트의 통계를 기반으로 하여 정산되며, 확률 값은 가장 가까운 정수로 반올림됩니다.
 - 선수 평균 기록에 대한 배팅은 토너먼트 공식 웹사이트의 통계를 기준으로 정산됩니다.
 - "첫 번째 파울" 및 "종합 파울" 배팅. 배팅 정산 시 코트에서 선수가 행한 개인 파울만 합산됩니다.
 - 감독, 팀 관계자 또는 벤치에 있는 선수가 받은 테크니컬 파울은 계산에 포함되지 않습니다.

10.6. 야구, 소프트볼

1. 야구시합의 베팅은 추가적인 연장 회차를 포함합니다.
모든 야구의 베팅은 이벤트에 시합에 참여할 선발투수 이름을 고려하여 수락됩니다. 베팅이 유효하게 되기 위해서 투수 2명이 시작부터 시합에서 참여하고 한번이라도 투구해야 됩니다. 만약에 선언한 선수중에서 한 명이 어떤 이유로든 시합에서 참여하지 않은 경우에는 모든 베팅이 무효화됩니다. 만약에 이벤트에서 선발 투수의 기명 되지 않은 베팅은 선발 투수 명과 관련 없이 그대로 진행됩니다.
2. 토너먼트 규정에 따라 계획된 회차수가 줄어들거나, 팀 중 하나의 독보적인 리드로 인해 경기가 단축될 경우에도, 베팅은 유효합니다.
3. “홈 - 원정”. 경기 하루 동안 경기 하나 이상이 취소, 연기, 미완료 또는 열리지 않은 것으로 간주(총 5 이닝 미만 진행)된 경우 이 마켓의 베팅은 1.00의 배당률로 정산됩니다.
4. 두 번째 이닝에 공격을 하는 팀이 경기장과 상관없이 홈팀으로 간주됩니다.
5. 모든 베팅은 연장 회차를 포함하여 계산됩니다. (경기의 일부분에만 베팅하는 베팅에서는 제외)
6. 야구경기는 5이닝 혹은 4.5이닝 이상이 플레이되어야 경기가 진행된 것으로 봅니다. 만일 4.5 이닝보다 적게 플레이되었다면 경기 중단 시점에서 결과가 명백한 경기만 결과에 따라 정산되고 다른 나머지 경우에는 배당률 1로 정산됩니다.
7. “프리매치 베팅”. 만약에 야구 시합이 특정 시간에 시작하지 않고 공식적인 사이트에 시합 연기 공지가 확인되면 해당 시합의 베팅은 1.0 배당률로 계산됩니다.
8. **라이브 베팅**. 경기가 중단 (서스펜디드) 되고 72 시간 이내에 재개되는 경우 모든 베팅은 경기가 종료될 때까지 유지됩니다. 경기가 72시간내에 재개가 되지 않는다면 중단 시점에서 결과가 명백한 경우를 제외하고 배당률 1로 정산된다.
9. 만약 야구시합이 (NPB, KBO, MLB 프리시즌) 무승부일 때 팀 1 승W1팀 및 W2팀 2 승에 대한 베팅은 배당률 1로 정산됩니다. (판돈 환불)
10. “선수, 매치업” 베팅. 제공한 선수중에 MVP 선수를 예측해야 됩니다. 만약에 여러 선수가 기준에 해당되는 결과가 나오면 베팅이 1.0 배당률로 계산됩니다.
11. 프리매치 개인 선수 통계 베팅은 해당 선수가 경기 공식 선발 명단에 포함된 경우에만 정산됩니다. 공식 경기 기록에 따라 해당 선수가 선발 명단에 포함되지 않은 경우, 베팅은 환불 처리됩니다.
12. MLB 프리시즌에서, 제 9 회차에 양 팀이 동점이라면 추가적으로 제 10 회차를 진행합니다. 제 10 회차에도 무승부가 되면 1팀 및 2팀에 대한 베팅은 배당률 1로 정산됩니다. (판돈 환불)
13. 소프트볼은 야구보다 더 큰 공을 사용하고 더 작은 경기장에 시합하는 야구의 종류입니다. 이 경기는 공식적으로 7 회차를 사용합니다. 만약에 시합이 무승부되면 연장 회차를 진행합니다.

10.7. 바이에슬론

1. “누가 더 높은 순위를 차지할 것입니까더 높은 순위” 베팅. 두 선수 (또는 릴레이에서는 팀) 중 누가 더 높은 랭킹으로 경기를 끝낼지 맞추는 것입니다. 만약 두 경쟁자가 레이스에서 탈락하거나 한 사람이 시작 하는 것에 실패하면, 베팅은 배당률 1로 계산됩니다. 만약 경쟁자중 한명이 피니시 라인에 들어 오지 못하면, 그에 대한 모든 게임은 진 것으로 간주합니다.
2. "Missed" (슛 실패). 참가선수들의 빗나간 사격을 비교하는 것입니다. 참가 선수 중 잘못된 사격을 가장 많이 한 선수를 예측해야 승리할 수 있습니다. 베팅에서 타겟을 맞추지 못한 수가 핸디캡을 적용한 상대의 조건과 일치하면 1.0 배당률로 계산됩니다. 만약에 선수가 경주에서 탈락하기 전에 한발도 발사하지 않으면 해당 베팅은 1.0 배당률로 계산됩니다.
3. “릴레이에서 슛 실패의 빗나간 총알”. 빗나간 사격의 수는 벌칙 루프와 팀원들이 추가로 소비한 탄환 카트리지를 더하는 방법으로 계산됩니다.
4. “어떤 국가의 선수가 더 높은 순위입니까”. 두 국가중 어떤 국가의 선수가 마지막에 가장 높은 순위에 랭크되는 지에 따라 베팅에 승리할 수 있습니다.
5. “레이스 승자”란 베팅입니다. 우승자는 최종 경기에서 1위를 차지하는 선수입니다. 만약 우승자가 2

명 이상일 경우, "동반우승"이란 규칙이 적용됩니다.

6. “첫 라운드 (또는 두 번째라운드) 이후 리더”란 베팅입니다. 우승자는 최종 순위에 근거하여 결정됩니다. 만약 한 라운드에서 우승자가 2명 이상일 경우, "동반우승"이란 규칙이 적용됩니다.
7. “바이애슬론. 승자. 남자. 추적. 12.5킬로미터. 호치필젠. 1위부터 10위까지 (2013년 12월08일/오후 4시30분). 승리 – “월 다니엘 메소티티치가 이기겠습니까긴다 - 예”란 베팅입니다. 경기에서 다니엘 메소티티치가 1위부터 10위안에 들면 승리합니다.
8. “추가 카트리지. 스웨덴 (2013년 12월 13일/오후 5시 25분) 합계 7.5 언더”란 베팅입니다. 만약에 스웨덴의 바이애슬론 선수가 탄환 7 개 이하를 소비한다면 베팅이 승리합니다.
9. “2위 이상 선수 기록 차 20초 이상 - 예 - 네 ”란 베팅입니다. 만약에 승리자가 2 위와의 차이가 20 초로 이하로 차이가 나면 베팅이 승리합니다.
10. “슛 실패. 서서 쏜 것이 옆드려 쏘았을 때 보다 더 많이 빗나감 복사보다 더 많은 입사- 예네/아니오”란 베팅입니다. 만약에 서서 쏜 것과 옆드려서 쏘았을 때의 동일하면 (또는 빗나간 총알이 없으면), “아니요”의 베팅이 승리되고 “예”의 베팅이 지게 됩니다.
11. “발사 시간” 베팅. 사격 시간을 예측하는 게임입니다. (초 단위).
12. “발사사격 구간에서의 범위 시간”. 사격 구간에서 선수가 얼마나 오랜 시간을 보내는지에 대한 게임입니다 (초 단위). 사격 구간 내에서 범위에서 보낸 시간은 사격 구간에 들어왔을 때 부터, 슈팅이 이루어 질 때 까지의 시간을 의미합니다.
13. "IBU Cup 마켓시장". 전체 순위평판은 전 시즌의 결과를 바탕으로 결정됩니다.

10.8. 권투 및 격투기

1. 시합에서 종소리가 울리면 제 1 라운드가 시작되었음을 의미합니다.
2. 만약에 시합의 결과가 결정될 리가 없거나 혹은 싸움이 아무 이유든지 최종 결과 없이 중단된 경우에는 베팅이 무효화됩니다. 만약에 시합의 결과가 이미 결정되었다면 모든 베팅이 최종 결과에 따라서 계산됩니다.
3. 만약에 라운드 수가 변경될 경우, 시합 결과에 한 베팅은 유효하지만, 라운드 수량을 기준으로 하는 베팅은 1.0 배당률로 계산됩니다.
4. "종합 라운드" 베팅. 이용자는 경기의 종료 시점까지의 라운드 수를 예측해야 승리합니다. 온전히 끝난 라운드에 대해서만 베팅 정산에 카운트 될 것입니다.
5. 판정 핸디캡(Inside The Distance 승리 포함). 핸디캡은 공식 대회 자료에 제공된 전체 경기의 최종 점수를 기준으로 계산됩니다. 경기가 조기에 종료될 경우, Inside The Distance 승을 거둔 선수에게 건 베팅은 승리로, 상대 선수에게 건 경우 패배한 베팅으로 정산됩니다(핸디캡 값과 무관).
6. 만약에 다음 라운드에 종소리가 울린 후에 선수가 나오지 않은 경우에는 이전의 라운드에서 시합이 끝난 것으로 간주됩니다.
7. “선수 1(2) 승” 베팅. 이 베팅은 “스포츠”란 섹션안에, “”1”과 “2”로 각각 지정되며 다음 항목이 포함됩니다
 - “판정승에 의한”
 - “넉아웃으로 승”
 - “TKO로 승”
 - “편이실격 또는중 함 Refusal로 으로 인한 승리”.
8. “무승부”란 베팅은 “스포츠”란 섹션안에 “X”로 표기 되어있습니다. 무승부는 모든 라운드 끝난 후에 심판의 결정에 기초하여 포인트기준으로 동점이어야 합니다.
9. “판전승” 베팅은 시합의 모든 라운드 끝난 후에 심판의 판단에 기초한 승리를 의미합니다.
10. “Inside the distance 승리”란 베팅은 ‘넉아웃, TKO 로, 실격, 경기 중 기권을 기준으로 경기에서 승리하는 것을 의미합니다.
11. “승리 (2가지 방법쌍방)” 경기가 무승부로 끝날 경우, "팀 1 승" 및 "팀 2 승" 베팅이 1.0 배당률로 처리될 것입니다.
12. "예 베팅3라운드에서 팀(선수) 2 승 - 예 "은 제 3 라운드에 2번째 권투선수가 inside the distance내에

서 넉아웃으로 혹은 TKO로 이긴다면 승리합니다.

13. “10-12 라운드에 경기 종료될 것입니다”. 이 베틱은 10~ 12 라운드 안에 선수가 Inside distance 내에서 넉아웃으로 혹은 TOK로 이긴다면 승리합니다. “테크니컬 디시전으로 승리” 란 모든 라운드가 끝나기 전에 부상이나 다른 이유로, 경기 결과가 심판에 의해 나중에 정해지는 것을 의미합니다.
14. “테크니컬 디시전으로 승리”. 모든 라운드가 끝나기 전에 부상이나 다른 이유로, 경기 결과가 심판의 노트와 평가로 인해 의해 정해지는 것을 의미합니다.“유망한 시합”.
15. 종합 녹다운. 고객은 경기의 녹다운 수를 예측해야 합니다. 녹다운이나 기술적 녹다운이 뒤따르는 경우를 포함한 모든 녹다운은 계산됩니다.

10.9. UFC

1. 싸움의 시작은 첫 라운드의 시작을 알리는 종소리에 의해 결정됩니다.
2. 만약에 시합의 결과가 결정될 리가 없거나 혹은 싸움이 아무 이유든지 최종 결과 없이 중단된 경우에는 베틱이 무효화됩니다. 만약에 시합의 결과가 이미 결정되었다면 모든 베틱이 최종 결과에 따라서 계산됩니다.
3. 만약에 라운드 수량이 변화된 경우, 시합 결과가 기준인 베틱은 유효하지만, 라운드 수량에 기준인 베틱은 1.0 배당률로 (환불) 처리됩니다.
4. "종합 라운드". 이 마켓의 베틱에서 이기려면 고객은 경기의 라운드 수를 정확히 예측해야 합니다. 할당된 시간의 절반 이상이 경과한 라운드만 종합 라운드 수에 포함됩니다. 5분으로 구성된 라운드의 절반은 2분 30초입니다. 따라서 2.5라운드는 2개 라운드와, 3번째 라운드의 2분 30초를 의미합니다. 경기가 정확히 라운드의 절반(2분 30초)에 종료되면 종합 라운드 수에 대한 "오버/언더" 베틱은 1.00의 배당률로 정산됩니다.
5. 만약에 다음 라운드에 종소리가 울린 후에 선수가 나오지 않은 경우에는 이전 라운드에 시합이 끝났던 것으로 간주됩니다.
6. 첫 라운드가 시작 후 2분 뒤에 종료되면, 종합 라운드 수 0.5 미만에 베틱한 경우 승리로 정산됩니다.
7. “선수 1(2) 승” 베틱. 이 베틱은 “스포츠“란 섹션안에, “1”과 “2”로 각각 지정되며 다음 항목이 포함됩니다
 - “판정승”
 - “넉아웃으로 승”
 - “TKO로 승”
 - “실격 또는 Refusal로 승”.
8. “첫번째 (두번째) 선수의 승리” 베틱. 이 베틱은 “스포츠“란 섹션안에, “첫번째 (두번째) 선수의 승리”으로 각각 지정되며 다음 항목이 포함됩니다“득점에 의한 승리”“넉아웃으로 승”“TKO로 승리”“상대편이 실격당하거나 시합 중 포기하기 함으로 인한 승리”. “무승부”란 베틱은 “스포츠“란 섹션안에 “X”로 지정됩니다. 모든 라운드가 끝난 후에 심판의 판단에 기초하여 동점으로 끝난 경우 무승부 처리됩니다.
9. “판정승득점으로 승리”베틱은 시합의 모든 라운드 끝난 후에 심판의 판단에 기초한 승리를 의미합니다.
10. “Inside the distance 승리”란 베틱은 ‘넉아웃, TKO 로, 실격, 경기 중 기권권을 기준으로 경기에서 승리하는 것을 의미합니다.
11. “승리 (2가지 방법쌍방)” 경기가 무승부로 끝날 경우, "팀 1 승" 및 "팀 2 승" 베틱이 1.0 배당률로 처리될 것입니다.
12. «() 라운드에서 () 승리» 베틱. 이 베틱은 선택된 선수가 선택된 라운드에서 inside the distance 넉아웃 또는 테크니컬 판정으로 이기면 적중으로 정산됩니다.
13. 타격. 중요 타격. 이 마켓에서 베틱이 정산될 때는 성공한 타격만 합산됩니다. 달리 명시되지 않은 경우 대상을 맞추지 못한 타격은 합산되지 않습니다.
14. 판정 핸디캡(Inside The Distance 승리 포함). 핸디캡은 공식 대회 자료에 제공된 전체 경기의 최종 점수를 기준으로 계산됩니다. 경기가 조기에 종료될 경우, Inside The Distance 승을 거둔 선수에게 건

베팅은 승리로, 상대 선수에게 건 경우 패배한 베팅으로 정산됩니다(핸디캡 값과 무관).

10.10. 자전거 경기

1. 첫 번째 예선 라운드가 시작되면 대회가 시작된 것으로 간주합니다.
2. 개별 선수 또는 팀을 서로 비교하는 베팅(매치업)의 경우, 참가자가 레이스를 시작해야 해당 참가자에 대한 베팅이 유효합니다.
 - 지정된 참가자 중 한 명 이상이 레이스를 시작하지 않으면 베팅은 1.00의 배당률로 정산됩니다.
 - 라이더 중 한 명 또는 두 명이 레이스에서 중도 탈락하는 경우 베팅은 최종 순위에 따라 정산됩니다.
 - 두 참가자 모두 여러 날에 걸쳐 사이클링 이벤트에 참가했지만, 최종 순위에서 제외된 경우, 더 많은 스테이지에 참가한 참가자가 더 높은 순위를 기록한 것으로 간주합니다.

10.11. 수구

1. 모든 베팅은 정식 경기 시간 종료 후의 결과에 따라 수락됩니다 (공식 경기시간 32 분, 8분 기준으로 4 쿼터).
베팅회사는 경기 기간의 불일치에 대해 책임지지 않습니다. "스포츠"와 "라이브"란 섹션안에 보이는 이벤트의 시작 날짜와 시간은 정확하지 않을 수 있습니다. 공식적인 정보를 통해 규정을 정확하게 확인 하십시오.
2. 연장전과 페널티 경기는 “예선 진출다음 경기에 진출할 자격이 있는” “승패” 및 비슷한 마켓시장에서만 인정됩니다.
3. 만약에 시합이 시작하지만 끝나지 않은 경우에는 모든 베팅이 1.0 배당률로 계산되나, 게임이 중단된 시점에 경기의 결과가 명확히 드러난 게임들에 대해서는 제외됩니다.
4. 베팅이 인정되려면 적어도 30분의 경기 시간이 지나야 합니다. 이 경우, 게임이 중단된 시점의 결과를 바탕으로 모든 베팅이 정산됩니다.

10.12. 배구

1. 만약에 시합이 시작된 후 끝나지 않는 경우에는 해당 시합의 모든 베팅이 1.0 배당률로 계산되지만, 게임이 중단된 시점에 이미 결과가 명확했던 경우의 게임은 예외입니다.
2. 세트가 끝나지 않은 경우 베팅을 계산하기 위해서 시합이 중단된 순간의 점수를 고려합니다. 다른 베팅은 1.0 배당률로 계산됩니다. 만약에 세트는 끝났는데 시합의 결과가 나오지 않았다고 하더라도, 이 세트에 관련된 베팅은 유효하게 됩니다.
3. 유럽 배구 챔피언십 및 CEV 챌린지 컵에 베팅된 베팅은 골든 세트를 포함하여 정산됩니다. (골든 세트 (약 15포인트)는 유럽 챔피언십 세트들에서 만약 두 팀이 어떤 스테이지에서든 같은 스코어를 만드는 경우 주어집니다.)
4. 배구 시합에 대한 핸디캡과 종합 마켓은 점수를 기준으로 하지만 “세트 핸디캡”과 “종합 세트”는 제외됩니다.
5. “세트로 득점”이란 베팅은 “스포츠” 섹션안의 관련 열에 3:0, 3:1, 등으로 지정됩니다.
6. “토너먼트 마지막에서 우세” 베팅에서는 해당팀이 다음 경기에 출전할 자격이 없을 경우, 우선 조별 내 순위를 기준으로 하고 순위가 같은 경우 득점수를 기준으로 합니다.
7. “경기 시간 예측시간” 베팅입니다. 제시된 분 단위 경기진행 시간보다 경기가 더 오래 진행될지 짧게 진행될지를 예측해야 합니다. 종합토탈 시합 시간은 공식 매치 기록에 기반하여 매치 동안의 모든 세트의 시간을 합친것으로 계산됩니다.
8. “3점 (5점 등)까지 도달”란 베팅입니다. 팀 중에서 지정된 점수를 누가 먼저 내는지 예측해야 합니다.

만약에 한 팀이 기준 점수를 얻기 전에 다른 팀이 기권할 경우, 베틱이 1.0 배당률로 계산되겠습니다.

9. “추가 포인트” 베틱. 세트에 추가 득점의 여부를 예측할 필요가 있습니다. “세트에 추가 포인트가 있다-네”의 경우 만약 스코어가 24:24 인 이후에 어떤 팀이 이기면 베틱에서 이기게 됩니다.
10. “무승부-타이 브레이크-예있다/아니오없다” 베틱. 시합에 5번째 세트의 유무를 예측할 필요가 있습니다. “타이 무승부-브레이크-예있다” 베틱은 5번째 세트가 있다면 승리합니다.
11. “최고 점수 피어리어드 종합기간 중 합계(5세트 제외)” 예를 들어 “최고 득점 합계 47.5 이하”는 만약 시합 점수가 (25:23,26:24,23:25,23:25,18:16) 이라면 질 것입니다.
12. “최저 점수 피어리어드 기간 중 종합(5세트를 포함)”. 예를 들어 “최저 득점 합계가 40.5점 이하” 라면 시합 점수 (25:23,26:24,23:25,23:25,18:16) 이면 승리됩니다.

10.13. 핸드볼

1. 모든 베틱은 공식 경기 시간이 끝난 후의 결과를 기준으로 계산됩니다. (공식 경기 시간 60분, 2 번씩 30분).
2. 연장전과 페널티는 “다음 라운드 진출”, “다른 리그 진출”, “경기에서긴다승” 베틱에만 고려됩니다.
3. “경기 중” 베틱. 만약에 시합이 끝나지 않는 경우에는 해당 모든 베틱이 1.0 배당률로 계산되지만, 게임이 중단된 시점에 이미 결과가 명확했던 경우의 게임은 예외입니다
4. “최고 골 득점자 (골을 많이 넣는 선수)” 란 베틱은 연장전을 포함하며 승부차기는 제외합니다.
5. 중국 챔피언십 규정에 의하면 경기 시작 30분 후 팀별 점수에 차이가 15 골 이상이면 콜드게임으로 경기가 끝납니다. (the Mercy 룰이 적용됩니다).
6. 옐로우 카드 베틱은 경기중에 나온 옐로우 카드 수를 예측할 필요가 있습니다.
7. 7 미터 자유투에 대한 베틱에서 주어진 페널티 샷(골)의 수를 예측해야 합니다.
8. “2 분 퇴장” 베틱. 2 분의 퇴장만 계산됩니다. 피어리어드 (경기) 시작 전 또는 피어리어드 (경기) 종료 후 주어진 페널티 분과 해당 경기의 최종 기록에 명시된 페널티 분은 베틱에 포함됩니다. 다음과 같은 베틱이 제공됩니다: 첫 번째 / 마지막 퇴장, 퇴장의 토탈 / 개별 토탈입니다.
9. **대체 시합.** 본 이벤트는 라이브로 중계되는 경기만을 기준으로 합니다. 어떤 경기든지 시합 취소나 중단된다면 시합에 대한 베틱은 1.0 배당률로 (환불) 계산되겠습니다.
10. “핸드볼. 통계”란 베틱은 승부차기 미포함, 연장전포함입니다.

10.14. 골프

1. 메이저 골프대회는 3~4일 동안 진행하고 보통 72 개의 홀이 있습니다.
2. 공을 친 선수는 공식적인 경기 참가자로 간주됩니다. 만약 경기중 선수가 기권하면 모든 해당 베틱에서 진것으로 간주합니다.
3. 토너먼트 승. 토너먼트에서 1등을 차지하는 골퍼가 승리자 입니다. 만약에 대회 규정에 의하여 플레이오프(playoff)가 있다면 플레이오프 결과를 통해서 대회에 1위를 차지하는 골프선수가 승리자입니다.
4. 대회의 몇몇 참가자들이 정규 경기 후 - 72번 홀 이후에 동점으로 선두에 선다면 우승자는 “서든 데스”란 규칙이 적용됩니다. 따라서 플레이오프의 우승자가 대회의 베틱에서 이긴 것으로 됩니다. 다른 참가자들은 준우승이 됩니다.
5. “매치 업”. 우승자는 플레이오프를 포함하여 더 높은 순위를 차지한 선수입니다. 만약에 한 플레이어가 다음 라운드로 진출할 수 없다면 남은 다른 한 선수가 이긴 것으로 합니다. 만약에 다음 라운드로 진출할 선수 목록이 정해지고 선수 둘다 진출하지 못한다면 최소 점수를 통해서 결과를 계산합니다. 만약에 2 라운드가 끝나기 전에 선수 1명이 실격당하거나 혹은 선수 2 명이 다음 라운드로 진출할 수 있다면 다른 남은 선수는 우승자가 됩니다. 만약에 제 3 라운드 때 혹은 제 4 라운드 때 선수가 실격당했지만 상대 선수가 먼저 실격했다면 해당선수가 이긴 것으로 합니다. 만약에 “무승부” 배당률이 없다면 동점인 선수의 시합에 대한 베틱은 1.0 배당률로 계산되겠습니다.

6. “핸디캡 우승” 베틱입니다. 핸디캡은 최종결과에 반영됩니다. 베틱을 한 선수가 탈락, 실격, 다음 라운드에 참여하지 못하게 된 경우 해당 베틱에 진 것으로 간주됩니다. 두 선수 모두가 탈락 시 핸디캡은 선수가 탈락한 시점에 적용됩니다. 두 선수 기권하거나 다음 라운드에 참여하지 못하거나, 또는 어떤 플레이어가 시작을 하지 않은 경우 베틱은 취소 됩니다. 모든 라운드가 진행되지 않으면 핸디캡이 있는 베틱이 1.0 배당률로 계산되겠습니다. 하지만 시합의 결과가 이미 결정된 베틱은 유효합니다.
7. “그룹 베틱”/ “영국 최고의 선수최고 영국 득점자”, 등. 우승자는 대회에서 가장 높은 순위를 차지한 선수입니다. 예선에 통과하지 못한 선수는 패자 입니다. 모든 선수가 예선에 통과하지 못하면 탈락시의 최종 점수를 기준으로 베틱이 계산되겠습니다. 베틱 목적으로만 선수들을 그룹화 합니다. 만약에 선수가 대회에서 참여하지 못하면 베틱은 취소됩니다; 다른 선수들을 위한 베틱 계산을 위해 규정 4를 적용합니다. 이런 베틱을 계산하기 위해 “데드 히트”란 규칙을 적용합니다. 그렇지만 플레이오프 결과에 따라서 우승자를 정하는 경우는 예외입니다.
8. 그룹 핸디캡 그룹 베틱입니다. 그룹 내의 선수들에게 핸디캡이 적용됩니다. 그룹의 우승자는 핸디캡을 고려하여 최종 점수를 낸 후 정합니다. 예선 통과를 하지 못한 선수가 진 것으로 합니다. 하지만 예선 통과자들이 없다면 남은 경기는 예선 미통과 선수들끼리 핸디캡을 적용하고 최종 점수를 기준으로 계산되겠습니다.
9. 특정 대회에서 경기 운영자들이 추가홀을 제안할 수도 있습니다. 이경우의 우승자는 가장 적은 홀수를 기록한 선수입니다. 다른 선수들은 준우승자입니다.
10. “18 홀 베틱”. 우승자는 18 홀 동안 가장 적은 타수를 기록한 선수입니다. 만약, 투볼 또는 쓰리볼 팀 경기를 구성하는 각 팀의 선수가 재배치되거나 또는 이후 선수 리스트가 다르게 보인다 하더라도, 베틱은 베틱이 받아들여졌을 때 보여진 그룹핑을 기준으로 실시되게 됩니다. 만약 어떤 선수라도 경기를 시작하지 못하는 상황이 발생하면 해당 베틱이 무효화됩니다. 만약에 투볼 이벤트에서 동점으로 끝나고 무승부에 대한 배당률이 없다면 해당 베틱은 1.0 배당률로 계산되겠습니다. 만약 쓰리볼 베틱에서 무승부로 경기가 끝나면 해당 베틱은 1.0 배당률로 계산되겠습니다. 만약에 선수 2명이 무승부로 끝나면 데드히트 규칙이 적용됩니다. 한 라운드에서 3명 이상이 그룹에 포함되는 베틱시, 데드히트 룰이 적용됩니다. 미참가한 선수에 대한 베틱은 취소됩니다.
11. “본선 진출/본선 진출 못함”. 만약 골퍼가 예선을 통과하기 전에 기권하거나 실격하게 되면, 베틱은 지게 됩니다. 예선을 통과한 후에 기권하거나 실격하게 되면 그들에 대한 베틱은 이기게 됩니다. 만약 선수가 경기불참시 베틱은 1.0 배당률로 계산되겠습니다.
12. “누가 더 높은 순위를 차지하는가 더 높은 순위” 베틱. 이용자는 두 선수 중 결과가 더 좋은 선수를 예측할 필요가 있습니다. 18 홀을 통과하고 더 적은 스코어를 점수를 얻은 선수가 이기는 것으로 합니다. 만약 투볼 베틱이라면, 만약 선수 2 명이 있는 이벤트에 2 명이 같은 점수이고, “무승부”란 배당률이 제공되지 않다면 모든 베틱이 1.0 배당률로 계산되겠습니다. 쓰리레볼 베틱에서 만약 모든 선수가 같은 스코어를 가지고 있다면, 배당률은 1로 계산됩니다.
13. 만약에 선수가 18 홀을 통과하기 전에 시합에서 포기한지 못한다면, 점수 관계 없이 선수는 패배로 인정됩니다. 골프공을 치는 순간 경기 시작으로 인정됩니다. 만약에 경기가 시작하기 전에 참가자가 포기한다면 해당 그룹에 있는 선수에 대한 베틱이 1.0 배당률로 계산되겠습니다.
14. 기상 상태의 영향을 받는 대회에는, 적어도 36 홀을 통과해야 베틱이 계산되겠습니다. 그렇지만 대회가 여러 골프 코스에 걸쳐 진행되는 경우는 예외입니다.
15. “라이더 컵”, “프레지던트 컵” 에 대한 베틱입니다. 다음 과 같이 점수가 계산됩니다. 승리-1점, 무승부-0.5점.
16. 라운드/토너먼트 순위. 라운드 또는 토너먼트 결과에 따라 선수가 지정된 최종 순위 범위 내에서 경기를 마치면 베틱에서 승리합니다.
상위 2위/상위 5위/상위 10위/상위 20위 종료 베틱 정산 시, 상위 2/5/10/20위에 주어진 자리보다 참가자가 더 많은 경우 데드 히트 규정이 적용됩니다.
예시: “(.....) 상위 5위가 될 것입니다 - 예”, 3명의 참가자가 공동 5위. 베틱 슬립은 세 참가자 간의 데드 히트 규정에 따라 정산되고 “아니오” 베틱은 패배로 정산됩니다.

10.15. 다트

1. 시합에 대한 베팅입니다. 만약에 경기는 시작했지만 끝나지 않았을 경우, 다음 라운드로 진출한 선수가 승리자가 됩니다. 하지만 베팅에 특정 세트, 경기, 핸디캡등이 설정되어있다면 베팅이 무효화됩니다. 하지만 끝나지 않은 시점에 이미 결과가 결정 되어있다면 그것은 예외로 간주합니다.
2. 만약에 "스포츠" 섹션 안에 달리 명시되지 않다면 다트의 시합에 대한 핸디캡과 종합은 세트로 결정됩니다. 다트에 "180 포인트"는 3개의 다트로 얻을 수 있는 최대 점수입니다.
3. "마지막 체크 아웃 총 40점 또는 그 이하/ (41점 또는 이상)" 란 베팅입니다. 체크아웃은 선수가 게임을 끝낼 수 있는 점수입니다. 이 용어는 다양한 다트에 사용되며 게임 시작 시 선수가 선택한 점수로부터 (301 혹은 501) 0까지 줄여나가야 합니다. 이론적으로는 플레이어는, 그들의 차례가 되었을 때 170 포인트에 다다르면 게임을 종료할 수 있습니다.

10.16. 컬링

1. 컬링 게임의 경우, 따로 언급되지 않으면 연장전을 포함합니다. 경기는 10 엔드로 진행됩니다. 만약 10엔드 후에 동점 상황이 발생할 경우에는 추가적인 엔드가 진행됩니다. 여기서 이기는 선수가 승리합니다.
2. 만약에 어떤 스톤도 하우스까지 도달하지 못하거나 각 팀의 스톤2개가 하우스에서 동등한 간격으로 있는 경우에 0:0 점수로 끝납니다.
3. 만약에 시합이 시작됐지만 끝나지 않은 경우, 모든 해당 베팅이 1.0 배당률로 계산됩니다. 그렇지만 경기가 중단되었을 때 이미 결과가 정해진 상황은 예외로 합니다.
4. 최소 5 엔드가 진행되었을 때 모든 베팅이 유효합니다. 이 경우 경기가 정지된 시점의 결과를 기준으로 베팅은 결정됩니다.
5. 만약 주어진 순서안에 그들의 스톤을 던지지 못하면 점수와 상관없이 그팀은 패배합니다. (한 개의 엔드에서 팀은 교대로 8개의 스톤을 던질 수 있습니다.)
6. 모든 베팅은 추가 엔드까지 포함하여 (경기의 일부에 대한 베팅은 제외) 시합의 공식적인 결과에 의하여 계산됩니다.

10.17. 크리켓

1. 베팅은 해당 시합이나 경기의 공식 기관에 의거하여 결과가 인정됩니다.
2. 만약에 시합이 중단 되면 시합에 대한 베팅이 1.0 배당률로 계산됩니다.
3. 여러가지 크리켓 경기 종류가 있습니다
 - 이십 20 국제 경기는 크리켓의 한 종류로 평균 경기지속시간은 약 3시간 30분 입니다;
 - 1일간의 국제시합 (ODI)는 크리켓의 한 종류로 평균 경기지속시간이 약 8시간입니다.
 - 테스트 시합은 5일간 지속될 수 있으며, 하루에 적어도 90 오버로 각 팀은 칠 수 있는(bat) 기회를 두번씩 갑니다.
4. 경기 결과나 통계가 누락된 경우에는 베팅 결과가 이미 결정된 경우를 제외하곤 모든 베팅이 1.00의 배당률로 정산됩니다.
5. 공식 출처의 경기 정보가 지연되는 경우:
 - 프리매치 베팅: 베팅은 이벤트 종료 48시간 후에 정산됩니다.
 - 라이브 베팅: 베팅은 이벤트 종료 12시간 후에 정산됩니다.
 - 공식 출처에서 데이터를 수정해도 해당 경기의 베팅은 재계산되지 않습니다
6. 만약 시합의 공식적인 결과는 무승부인데 무승부 배당이 없다면 다른 기준이 적용되어 승자를 고려 하겠습니까. 예를 들면 볼 아웃 (bowl-out), 슈퍼 오버, 등. (볼 아웃과 슈퍼오버는 다른 베팅의 정산에서는 계산되지 않습니다)
7. 오버 횟수가 제한된 경기의 경우, 이닝 종료 시점에 결과가 결정된 경우를 제외하고 악천후를 포함한 외부 요인으로 인해 한 팀의 오버 횟수 혹은 총 오버 횟수가 80% 미만으로 진행되면 팀 또는 전체 경

기 통계에 대한 배팅이 취소됩니다. (벙골어 버전처럼 7항과 8항을 하나로 병합할 수도 있습니다.)

8. 경기의 최고 배트맨

- 경기의 최고 배트맨은 가장 많은 런을 득점한 선수로 결정됩니다. 슈퍼 오버에서 득점한 런은 포함되지 않습니다. 두 명 이상의 선수가 같은 수의 런을 득점한 경우 "데드 히트" 규정이 적용됩니다.
- 배트맨이 부상으로 기권했다가 다시 경기에 복귀하는 경우, 해당 배트맨이 이닝에서 득점한 총 런의 수가 고려됩니다. 배트맨이 경기장에 복귀하지 않는 경우 해당 배트맨의 종합은 경기에서 기권하기 전에 득점한 런의 수로 계산됩니다.
- 특정 배트맨이 선발팀 11명에 나타나지 않는 경우 해당 선수에 대한 배팅은 취소됩니다. 투구하지 않거나 경기에 출전하지 않은 선수에 대한 배팅은 패배한 것으로 간주됩니다.
- 오버 횟수가 제한된 경기의 경우, 이닝 종료 시점에 결과가 정해진 경우를 제외하고 악천후를 포함한 외부 요인으로 인해 어느 한 팀의 오버 횟수가 50% 미만으로 진행된 경우 배팅은 취소됩니다.

9. 최고 배트맨의 팀

- 최고 배트맨의 팀은 가장 많은 런을 득점한 선수로 결정됩니다. 슈퍼 오버에서 득점한 런은 포함되지 않습니다. 서로 다른 팀의 배트맨들이 동일한 가장 높은 수의 런을 득점하고 무승부에 대한 배당률이 제공되지 않는 경우, "데드 히트" 규정이 적용됩니다.
- 배트맨이 부상으로 기권했다가 다시 경기에 복귀하는 경우, 해당 배트맨이 이닝에서 득점한 총 런의 수가 고려됩니다. 배트맨이 경기장에 복귀하지 않는 경우 해당 배트맨의 종합은 경기에서 기권하기 전에 득점한 런의 수로 계산됩니다.
- 특정 배트맨이 선발팀 11명에 나타나지 않는 경우 해당 선수에 대한 배팅은 취소됩니다. 투구하지 않거나 경기에 출전하지 않은 선수에 대한 배팅은 패배한 것으로 간주됩니다.
- 오버 횟수가 제한된 경기의 경우, 외부 요인으로 인해 경기가 중단되면 모든 배팅은 취소됩니다. 그러나 이닝 종료 시점에 이미 결과가 확정되었거나, 배팅하는 쪽이 목표 점수에 도달했거나, 모든 위켓을 잃은 경우는 예외입니다.
- 어느 한쪽이 어떤 이유로든 예정된 오버 횟수보다 적게 플레이할 경우(팀이 선언하거나 이닝이 자연스럽게 종료되지 않는 한), 결과가 확정된 경우를 제외한 모든 배팅은 취소됩니다. 단, 오버가 중단되기 전 결과가 이미 확정된 경우에는 배팅이 유효합니다.

10. 선발로 명시된 11명의 선수 팀에 포함되지 않은 선수에 대한 배팅은 무효입니다. 11 선수로 구성하는 팀에 포함되지만 공을 던지지 않은 선수에 대한 배팅은 1.0 배당률로 계산됩니다.

11. "위켓 테이킹 시 런의 토탈". 지정된 조건이 충족되면 배팅이 적중됩니다: 위켓 테이킹과 런의 토탈. 위켓이 테이크되지 않고 토탈이 지정된 최소를 초과하면 배팅이 패배로 처리됩니다. 위켓이 테이크되지 않고 런의 토탈은 지정된 최대를 초과한 경우 배팅은 "1"의 배당으로 정산됩니다.

12. 10 런까지 레이스. 나열된 플레이어가 먼저 타격하지 않는 한 배팅은 유효하며, 이 경우 모든 배팅은 무효가 됩니다. 나열된 선수 중 첫번째 공을 치는 선수에 관계 없이 배팅이 유효합니다. 아무 선수도 10 런을 기록하지 못하면 "아무도 기록 안함" 결과에 대한 배팅이 승리합니다. 날씨의 영향을 받는 경기에서 아무 배트맨이 10 런을 얻지 못하고 아무도 퇴장되지 않으면 배팅이 무효화됩니다. 아무 배트맨이 10 런을 기록하지 못하고 둘 다 퇴장되면 "아무도 기록 안함" 결과에 대한 배팅이 승리합니다.

13. "첫 () 오버에서 () 개별 종합 런 () 오버/언더".

이닝이 종료된 후 주어지는 페널티는 해당 이닝의 런 수에 포함되지 않습니다.

선택한 수의 오버가 외부 요인이나 악천후로 인해 진행되지 않은 경우 결과가 이미 결정되지 않았다면 배팅은 무효가 됩니다.

선택한 오버 수가 한 이닝에서 진행되지 않은 경우(예: 팀 전체가 보울드 아웃되거나 선택한 오버 수가 진행되기 전에 필요한 런 수에 도달한 경우), 배팅은 유효합니다.

지급된 이유와 관계없이 추가 런은 배팅 정산 시 포함됩니다.

시범 경기에서는 팀 전체가 보울드 아웃되거나 지정된 오버 수보다 적은 수의 오버에서 필요한 런의 수에 도달하는 경우를 제외하고 지정된 전체 오버 수가 모두 진행되어야 배팅이 유효합니다.

14. 팀 종합 런(개인 종합 런). 이닝이 종료된 후 주어지는 페널티는 해당 이닝의 런 수에 포함되지 않습니다. 이 마켓에 대한 배팅은 타격 팀의 최종 점수를 기반으로 정산됩니다. 무승부이고 추가 오버가 진

행되는 경우(슈퍼 오버 또는 골든볼), 해당 경기 결과에 대한 배팅은 정규 시간 동안 득점한 런 수를 기준으로 정산됩니다. 이닝이 중단되기 전에 이미 결과가 확정된 경우를 제외하고 악천후를 포함한 외부 요인으로 인해 해당 팀이 예정된 오버의 80% 미만을 플레이한 경우, 오버 횟수가 제한된 경기에 대한 배팅은 취소됩니다. 시범 경기에 대한 배팅은 무승부일 경우, 60회 미만의 오버가 진행된 경우, 이미 배팅이 확정된 경우를 제외하고 취소됩니다.

15. 배팅 "아무 플레이어의 최대 런 수", "플레이어, 총 런", "플레이어 런 수" - 테스트 경기에서 이 배팅은 이닝의 가장 높은 결과에 따라 계산됩니다. 달리 명시되지 않는 한 2 이닝의 런은 합산되지 않습니다.
16. 오버, 서브, 개별 총 런. 배팅 정산을 위해, 다시 볼링된 서브와 이에 대해 주어진 추가 런이 고려됩니다. 예를 들어, 오버가 시작된 경우: 와이드 - 노 볼 - 넷, "넷"은 오버의 세 번째 서브로 간주됩니다.
17. 일부 결과는 모든 공식적인 정보 출처가 게재 되었을 때만 정산됩니다. 결과가 결정되기까지 10-12시간까지 소요될 수 있습니다.
18. "최고 배트맨"란 배팅입니다. 만약 2명 또는 그 이상의 타자가 같은 수의 "런"(크리켓 점수단위)을 기록한다면 해당 선수들에 대한 배팅이 1.0 배당률로 계산됩니다. 만약 어떤 선수가 선발 11명에는 있었지만, 경기에 참여하지 않았다면 최고 배트맨고의 타자 게임에서 지게 됩니다.
19. 경기의 최고 배트맨:
경기의 최고 배트맨은 최다 런을 득점한 플레이어입니다. 슈퍼 오버에서 득점한 런은 포함되지 않습니다. 두 명 이상의 선수가 같은 수의 런을 득점한 경우 "데드 히트" 규정이 적용됩니다.
배트맨이 부상으로 기권했다가 다시 경기에 복귀하는 경우, 해당 배트맨이 이닝에서 득점한 총 런의 수가 고려됩니다. 배트맨이 경기장에 복귀하지 않는 경우 해당 배트맨의 종합 런은 경기에서 기권하기 전에 득점한 런의 수로 계산됩니다.
배트맨이 선발팀 11명에 나타나지 않는 경우, 해당 선수에 대한 배팅은 무효가 됩니다. 선발팀으로 선택되었으나 배팅하지 않은 배트맨에 대한 배팅은 패배로 정산됩니다.
오버 횟수가 제한된 경기의 경우, 배팅이 이미 정산된 경우를 제외하고 악천후를 포함한 외부 요인으로 인해 어느 한 팀이 지정된 오버 횟수의 50% 미만을 플레이한 경우 배팅은 무효가 됩니다.
20. 이 마켓은 포인트 베이스의 점수 계산 시스템을 적용합니다. 배팅에 적용되는 포인트 기준은 런 (run) 당 1점, 위켓당 20점, 캐치당 10점, 스텝핑 당 25점이다.
 - 경기 불참 선수에 대한 배팅은 환불됩니다. 선수가 최초 선발팀에 포함되지 않았지만 나중에 교체 선수로 경기에 출전한 경우, 경기 출전 시점과 관계없이 득점한 런을 기준으로 결과가 계산됩니다.
 - 원데이 경기에서 양 팀은 각 최소 40오버가 진행되어야 합니다. 그렇지 않은 경우에는 이미 승부가 결정된 배팅을 제외하고 나머지 배팅들은 무효가 됩니다.
 - 테스트와 퍼스트 클래스 경기에서는 전체 경기 기준으로 계산됩니다. 무승부가 되려면 적어도 300 오버 이상이 던져져야 하며, 그렇지 않은 경우, 승부가 이미 난 배팅 게임을 제외하고 그 외의 배팅은 무효가 됩니다. 20 경기에서 경기는 20 오버까지 일정이 잡혀 있어야 하고, 경기 결과가 아직 결정되지 않은 배팅들은 공식 결과가 있어야 합니다.
21. 교체된 선수가 경기에 복귀하지 않은 경우, 해당 선수의 최종 결과는 교체된 순간까지의 성적을 기준으로 결정됩니다. 마찬가지로 교체 선수로 경기에 참가한 모든 선수의 결과도 득점한 런을 기준으로 계산됩니다.
22. X 런 동안 종합 위켓 뺏김. 배팅은 지정된 런을 득점한 순간에 뺏긴 위켓 수를 기반으로 정산됩니다. 필요한 런 수를 득점한 후에 뺏긴 위켓은 계산되지 않습니다.
예시: 팀 2, 50 런 동안 뺏긴 총 위켓 수 — 1.5 언더 팀이 19번째 오버에서 50 런을 득점하고 위켓 1개를 뺏겼으며 20번째 오버에서 50 런을 득점하고 위켓 2개를 뺏긴 경우, 배팅은 1개의 위켓을 뺏긴 채로 50런을 득점했으므로 승리로 정산됩니다.
팀이 필요한 런 수를 득점하기 전에 배팅에서 지정된 위켓 수를 뺏긴 경우 배팅은 현재 위켓 수를 기반으로 정산됩니다.
예시: 팀 2, 50 런 동안 뺏긴 총 위켓 수 — 1.5 언더 팀이 40 런을 득점한 순간 이미 위켓 2개를 뺏긴 경우 배팅은 패배로 정산됩니다.
시범 경기에서 팀이 무승부를 선언하거나, 경기가 무승부로 끝나거나, 목표가 달성되면 현재 런 및 위켓 수가 최종인 것으로 간주되어 배팅 정산 시 사용됩니다.

23. 첫 이닝 리드 / 핸디캡. 이 마켓에 베팅하려면 테스트 매치 첫 이닝에서 두 팀이 득점한 런의 차이를 맞추어야 합니다.
경기가 무승부이며 각 팀이 200 오버 미만으로 경기하고 종료되는 경우 베팅은 1.00의 배당률로 정산됩니다. 이는 베팅의 결과가 첫 이닝 종료 시에 결정되는 경우를 포함하지 않습니다. 선언이 첫 이닝에 발생하는 경우 베팅은 선언 시 결정된 결과에 따라 정산됩니다.
24. 퍼스트 볼. 한 팀 또는 경기의 첫 번째 투구 결과에 대한 베팅입니다. 첫 번째 투구로 프리히트가 나오는 경우에는 프리히트로 발생하는 모든 결과는 무효로 간주됩니다. 엑스트라가 나오는 투구는 모두 베팅 정산 시에 계산됩니다. 만약 한 투구에서 엑스트라와 다른 결과가 함께 나온 경우에는 별도의 명시가 없는 한 베팅 정산 시에 엑스트라가 우선합니다. 투구로 엑스트라가 나오거나 위켓을 빼앗은 경우에는 별도의 명시가 없는 한 추가 런은 계산되지 않습니다.
25. "누가 더 많은 런아웃을 할까요?", "팀, 총 런아웃 수". 계산은 공식 경기 통계에 따라 타격팀이 자신의 이닝에서 범한 런아웃 수를 기준으로 진행됩니다.

Chennai daily cricket 는 실내 크리켓 규칙에 따라 진행되는 지역 리그입니다. 팀은 예정된 모든 오버를 플레이하거나 5 개 위켓이 떨어질 때까지 플레이해야 합니다.

1. 채점 규칙:

- 볼러의 직접적인 타격으로 위켓을 깨기 - 배트맨 기각;
 - 배트맨은 볼러가 던진 후 공을 치지 않고 위켓 키퍼가 공을 잡았다 (잡지 않음) - 배트맨은 0 점;
 - 배트맨이 공을 치고 필드나 위켓 키퍼가 땅에 닿지 않고 공을 잡으면 - 배트맨이 퇴장;
 - 배트맨이 공을 치고 공이 땅에 닿은 후, 배트맨 또는 논 스트라이커가 배트맨 또는 논 스트라이커의 크리스 (영토)에 있지 않은 경우, - 배트맨은 깨진 위켓에 대한 퇴장;
 - 배트맨이 특정 영역으로 공을 치면 다음과 같은 점수가 부여됩니다:
 - A - 0 포인트,
 - B, C (필드 중앙까지) - 1 포인트,
 - B, C (필드 중간 후 D 구역까지) - 2 포인트,
 - D (땅에 닿지 않음) - 6 포인트 또는 공이 땅에 닿으면 4 포인트,
2. 공이 필드 중간 이후에 B, C 구역에 먼저 닿으면 - 2 포인트를 받은 다음 D 구역으로 들어가면 - 1 포인트가 부여됩니다. 총 3 포인트 부여됩니다. 공이 필드 중간 전에 B, C 구역에 닿으면 - 1 포인트를 얻은 다음 필드 중간 후 B, C 구역으로 들어가면 - 총 2 포인트를 받습니다.
3. 데드볼 (선을 포함한 중앙선으로 공 던지기)의 경우 - 0 포인트 주어지고 공이 다시 볼링됩니다. 다음 공도 데드볼이면 배트맨은 5 포인트를 받습니다.
4. 배트맨에게 신체적 방해 - 배트맨에게 5 포인트 추가됩니다.
5. 굳 볼의 경우 (배트맨에 닿지 않고 공이 배트맨 영역을 통과할 때) - 0 포인트 부여됩니다.
6. 와이드 볼 (볼이 존을 벗어나거나 배트맨의 존 라인을 넘을 때) - 배트맨에게는 2 포인트 주어집니다.
7. 레그 바이 (공이 배트맨의 몸에 맞았을 때)의 경우 - 0 포인트가 주어지고 게임은 계속됩니다. 배트맨와 논 스트라이커가 자리를 변경하면 - 1 포인트 부여됩니다.
8. 노 볼의 경우 (볼러가 볼링 라인 뒤로 걸을 때, 공이 땅에 닿지 않고 위켓 위로 직접 던져짐, 어깨 위 바닥에서 리바운드로 공 던지기, 펀치 바깥쪽으로 공 던지기), - 배트맨에게는 2 포인트 주어집니다.
9. () 팀은 팔로우-온을 피할 것입니다. 두 번째로 타자 하는 팀에게 팔로우-온이 발표될 수 있는지 여부와 상관없이 예측해야 합니다. 베팅이 유효하려면 두 팀 모두 첫 번째 이닝스(발표 사항 포함)를 완료해야 합니다. 그렇지 않으면 베팅은 1의 배당으로 정산됩니다.

Cricket 24. Cyber League, Cyber Indian League 24

1. 이 게임의 규칙은 실제 크리켓 규칙과 동일합니다. 각 팀은 20오버로 구성된 이닝 한 회를 진행합니다.
2. 베팅 정산 규칙:
 - “경기 승자” 베팅은 슈퍼 오버의 결과를 고려하여 정산됩니다.
 - “오버, 팀 종합 런” 베팅은 연장전을 포함하여 팀이 득점한 런의 수를 기반으로 정산됩니다. 해

당 오버가 진행되지 않을 경우 오버에 대한 배팅은 환불됩니다.

- “종합”, “개별 종합”, “오버에서 종합 런” 및 “첫 오버에서 개별 종합 런” 배팅은 연장전을 포함하여 팀이 득점한 런의 수를 기반으로 정산되거나 슈퍼 오버는 포함되지 않습니다.
- “딜리버리당 종합 런” 배팅은 연장전을 포함하여 팀이 득점한 런의 수를 기반으로 정산됩니다.(연장전이 종합에 추가되는 경우). 해당 오버가 진행되지 않을 경우 오버에 대한 배팅은 환불됩니다.
- “오버에서 위켓폴(득점)이 발생할 것입니다” 배팅은 해당 오버의 결과에 기반하여 정산됩니다. 해당 오버가 진행되지 않을 경우 배팅은 환불됩니다.
- “최고 오프닝 파트너십” 배팅은 각 팀의 오프닝 파트너십에서 득점한 런의 수를 기반으로 정산됩니다.
- “첫 볼은 득점으로 인정되지 않는 닷볼일 것입니다” 배팅은 어느 팀이 보울러 팀인지에 상관없이 연장전을 포함하여 경기의 첫 번째 딜리버리의 결과를 기반으로 정산됩니다.
- “위켓폴(득점) 전의 종합 런” 및 “위켓폴(득점)에서 종합 런 득점” 배팅은 다음 방식으로 정산됩니다.
 - 두 변수를 모두 정확하게 예측하면 해당 배팅은 승리합니다(위켓폴 및 종합)
 - 종합은 정확하게 예측했으나, 위켓폴(득점)은 그렇지 않은 경우 해당 배팅은 1.00의 배당률로 환불됩니다
 - 그 외 나머지 경우에는 해당 배팅이 패배합니다
- “슈퍼 오버” 배팅은 슈퍼 오버가 진행되는 경우 승리로 정산됩니다. 그렇지 않은 경우 해당 배팅은 패배로 정산됩니다.
- “첫 오버 이후 결과” 배팅은 특정 오버에 도달할 때까지 각 팀이 득점한 런의 수를 기반으로 정산됩니다.
- “경기에서 최다 오버 득점에서 종합 런” 배팅은 연장전을 포함하여 한 오버에서 팀이 득점한 최다 런의 수를 기반으로 정산됩니다.
- “위켓을 더 뺏기는 선수”, “종합 위켓” 및 “팀, 종합 위켓 뺏김” 배팅은 위켓 수를 기반으로 정산되며 슈퍼 오버는 포함되지 않습니다.
- “슈퍼 오버 승자” 배팅은 슈퍼 오버가 진행되고 한 팀이 승리하는 경우 승리로 정산됩니다.
- “오버에서 추가 런이 지급됨” 배팅은 보울러의 반칙 딜리버리 시 배팅 팀의 득점에 추가되는 추가 런을 의미합니다.
엑스트라가 지급되면 해당 팀이 아직 득점할 런이 있는 경우 추가 딜리버리를 진행합니다.

10.18. 비치 핸드볼

1. 모든 배팅은 20분인 정규 경기 시간이 끝난 후 계산될 것입니다. (20분 경기는 전후반 10분씩으로 구성됩니다)
2. ‘경기에서 승’, ‘다음 라운드 진출’, ‘토너먼트 승’ 배팅에만 페널티가 적용됩니다.
3. 만약에 시합이 중단되거나 연기된다면, 시합이 플레이 된 시점까지 또는 플레이어가 기권하사거나 또는 게임의 윤곽이 나왔을 때 까지의 경기 내용이 배팅에 반영됩니다.
4. 시합이 유효하게 되기 위해서 적어도 18분 동안 경기가 진행되어야 합니다. 이 경우에는 모든 배팅은 중단된 시점의 결과를 따라 계산됩니다.
5. 만약에 시합이 동점으로 끝난다면 “골든골”란 규칙을 적용합니다. 우승자는 첫 골을 넣은 팀입니다. 만약, 한 팀이 전, 후반 모두 이긴다면 승자로 선언되고 점수는 2:0입니다.
6. 만약에 각팀이 한세트씩 이긴다면 결과는 무승부가 됩니다. 시합의 우승자를 정하기 위해서 ”슛-아웃”, 즉 필드 플레이어가 상대방 골키퍼와 서로 맞붙는 규칙을 적용합니다.

10.19. 비치 사커

1. 모든 베팅은 정규 경기 시간이 (36분, 12분 기준으로 3세트) 끝난 후에 최종의 결과에 따라 예산되었습니다.
베팅회사는 경기 시간의 오차에 대해 책임지지 않습니다. "스포츠"와 "라이브"란 섹션안에 지정된 이벤트의 날짜와 시간은 대략적인 것입니다. 이용자는 자체적으로 공식적인 정보를 통해 규정을 확인해야 합니다.
2. '승리' '다음 라운드로 진출', '토너먼트 승'과 같은 베팅에만 연장전과 페널티가 결과에 계산됩니다.
3. 만약에 경기 시작 후 종료되지 않았을 경우 모든 해당 베팅이 1.0 배당률로 계산됩니다. 그렇지만 시합이 중단 시점에 이미 일정한 결과가 정해진 베팅은 예외입니다.
4. 시합이 유효하기 위해서 최소 30분 동안 경기가 진행되어야 합니다. 이 경우에는 모든 베팅은 중단된 시점의 결과를 따라서 계산됩니다.

10.20. 럭비

1. 모든 베팅은 정규 시간 종료 시점의 경기 결과에 따라 정산됩니다. 베팅이 유효하려면 경기가 중단된 시점에 베팅이 이미 정산된 경우를 제외하고 경기의 90% 이상이 진행되어야 합니다.
베팅회사는 경기 시간의 오차에 대해 책임지지 않습니다. "스포츠"와 "라이브"란 섹션안에 지정된 이벤트의 날짜와 시간은 대략적인 것입니다. 이용자는 자체적으로 공식적인 정보를 통해 규정을 확인해야 합니다.
2. '다음 라운드로 진출', '토너먼트 승'에 대한 베팅일 경우 연장전과 페널티가 적용되어 베팅에 계산됩니다.

10.21. 경마

1. 경주가 공식적으로 연기되거나 다른 날로 미뤄져도 모든 베팅은 유효합니다. 하지만 다음의 경우 싱글베팅은 무효처리되고 몇몇의 경기가 조합 베팅에서 무효처리 될 수 있습니다.
 - 경주가 종료된 경우;
 - 경주가 공식적으로 무효라고 발표된 경우;
 - 베팅 완료 후 경주의 조건이 변경될 경우 (규칙에 의해);
 - 경주장소가 변경되었을 경우
2. "참가자는 상위 3위가 될 것입니다". 베팅된 말이 1-3위를 차지하게 되면 승리로 처리됩니다.
3. "승승리 (만약 순위안에 들면 (~ 순위이면 환불))"게임. 예를 들면 "승리 (만약 2위이면 환불)"에서 만약 말이 1위를 하면 베팅에서 이기는 것이며 2위를 하면 해당 판돈은 환불됩니다. (배당률은 1)
4. "리더없이 승"란 베팅입니다. 예) "3번말 Clonusker를 제외했을 때 1번 말인 Brice Canyon이 1등이다"란 베팅에서 3번 말이 경주에 1위를 차지하고 1번 말이 2위를 차지한다면 승리로 처리되었습니다.
5. 앤티 포스트 경마 베팅. 경주마의 클래스에 따라 경주 하루 또는 이틀 전에 경주마의 업데이트된 경주마 목록이 공개됩니다. 경주 당일 배당률이 발표되는 즉시 앤티 포스트 마켓은 마감됩니다. 앤티 포스트 베팅에 시 경주에서 기권하고 업데이트된 경주마 목록에 표시되지 않은 말은 패배한 것으로 간주됩니다.
기상 조건으로 인해 경마 일정이 다음 날로 변경되는 경우, 앤티 포스트 베팅은 경마가 시작될 때까지 계속 열려 있습니다. 경주가 완전히 취소되는 경우 앤티 포스트 마켓에 건 베팅액은 환불됩니다. 이벤트에 대한 경주일 베팅이 먼저 정산되고 그다음에 앤티 포스트 베팅이 정산됩니다.
"경주마 없음 베팅 없음(NRNB)"로 표시된 이벤트에서 기권한 말에 대한 앤티 포스트 베팅은 1.00의 배당률로 정산됩니다.
6. SP (시작가) 는 말의 시작하는 최종 시작 배당률 입니다. 스타팅 가격은 시작가는 경기가 시작하는 때에 마권 업체에 의하여 제시됩니다. 만약 말이 기권하거나 또는 그날 경기를 하지 않는 것으로 발표되면 (공식 기록에 의하여), 새로운 SP 시장은 형성 되지 않으며, 기권한 말에 대한 베팅은 배당률 1로 처리됩니다.

10.22. 스쿼시 (SQUASH)

1. 이미 시작된 시합이 어떤 이유로든지 (예: 선수의 은퇴 또는 자격이 없는 경우 실격) 제대로 끝나지 못하게 되면 중단 시점까지 기준으로 결정된 게임만 유효하며 (예를 들면, 첫 번째 게임 결과, 첫 번째 게임 중총합 등) 해당 배팅에 대한 정산은 됩니다. 그러나 나머지 배팅은 1.0 배당률로 계산됩니다.
2. 한 팀의 포기나 실격으로 인해 시합이 중단된 경우에 우승팀에 배팅된 배팅은 유효하려면 적어도 1세트가 종료되어야 합니다. 그렇지 않은 경우 이 경기에 대한 모든 배팅이 1.0 배당률로 계산됩니다. 선수가 시합을 철회하거나 실격된 경우에는 벌금(forfeit)이 선언됩니다.
3. 공식 기관의 결정에 따라서 3-5 게임까지 가능하며, 3 게임을 이길 때 까지 경기는 계속됩니다.
4. 각 경기는 11 포인트까지 지속됩니다. 11포인트를 먼저 획득하는 선수가 우승자가 되겠습니다. 점수가 10-10 득점인 경우 듀스가 적용됩니다. 이 경우 점수가 2점 차가 날 때 까지 경기가 계속 됩니다. 2점 이상으로 이긴 선수가 이 게임의 승자입니다.

10.23. 스누커 (SNOOKER)

1. 경기에 대한 배팅. 만약에 경기가 중단되었을 때 적어도 1 프레임이 끝난 경우라면 다음 라운드 진출 자격이 있는 선수가 우승자가 되겠습니다.
2. 프레임에 대한 배팅, 핸디캡이 있는 배팅 등 특별한 배팅. 우승자를 결정하기 위해서 선수가 모든 프레임에 참가해야 됩니다. 경기가 끝나기 전에 아무 이유로나 어떤 선수가 승리하게 된다면, 프레임에 대한 배팅, 핸디캡 관련 배팅, 그 이외의 관련된 배팅이 1.0 배당률로 계산되겠습니다. 그렇지만 이미 일정한 결과가 있는 배팅은 제외입니다.
3. 어떤 프레임에든 선수 중 탈락이나 퇴장을 당하면 해당 프레임에 대한 핸디캡과 종합점수 배팅이 1.0 배당률로 계산됩니다.
4. “누가 자격이 있는가예선 진출”에 대한 배팅. 이용자는 토너먼트에서 높은 순위, 점수를 받을 선수들 예측해야 배팅에 승리할 수 있습니다. 양 선수 모두 경기에서 탈락하면, 토너먼트에서 더 많이 진출한 선수가 이긴 것으로 간주됩니다. 만약 두 플레이어가 같은 라운드에서 떨어진다면, 해당 배팅이 1.0 배당률이 계산됩니다. 또한 경기 시작 전 선수가 경기 참가를 포기한다면 배팅이 1.0 배당률로 계산됩니다.
5. “토탈 센츄리즈종합 센츄리”란 배팅에는 선수가 한 테이블에서 100 포인트 이상 얻을지를 예측해야 승리할 수 있습니다.
6. “첫 포팅 볼- 파랑공” 이란 배팅입니다. 만약에 색깔 공 중에서 첫 득점을 파란 공으로 한다면 승리로 처리되겠습니다.(색깔에는 노랑, 초록, 갈색, 파랑, 핑크, 검정이 있음)

10.24. 테니스 (TENNIS)

1. 만약에 경기 시작하기 전에 선수 중에서 누군가 기권한다면 (또는 실격) 배팅은 환불됩니다.
2. 경기가 지연되거나 연기되어도, 경기매치의 결론이 나거나 토너먼트의 결론이 나기까지는 유효합니다.
3. 선수가 기권을 하거나 실격한 경우 또는 또는 어떤 이유로든 경기가 선수에 의해 조기 종료된 경우, 경기는 마지막 득점 시점에 종료되는 것으로 간주합니다. 이 시간 이후에 이루어진 모든 배팅은 환불됩니다. 선수 통계에 대한 배팅(에이스, 더블 에이스, 더블 폴트, 브레이크 등)은 경기가 중단된 시점의 결과에 따라 정산됩니다.
4. 다음과 같은 경우에도 배팅은 계속 유효합니다
 1. 경기장 바닥이 변경될 경우
 2. 경기장이 변경될 경우

3. 실내 코트에서 야외 코트로 변경될 경우.

5. 1세트에 선수의 기권이나 실격으로 경기가 중단된다면, 모든 배팅이 1.0 배당률로 계산됩니다. 하지만 이미 진행된 결과가 기준인 배팅은 유효합니다.

6. 선수의 기권이나 실격으로 경기가 중단되어도 배팅이 승패에 대한 것이며 이미 첫 세트가 끝난 시점이었다면 배팅은 유효합니다. 그렇지 않다면 배팅은 1.0 배당률로 계산될 것입니다. 그 이외 경기 결과에 대한 배팅은 취소됩니다. (1의 배당률로 정산). 그렇지만 중단된 시점의 결과가 기준인 배팅은 유효합니다.

예시 1. Rodriguez vs Herbert의 경기가 점수 1:0 (6:2, 0:3)인 상황에서 Rodriguez의 기권으로 인해 중단되었습니다. 다음의 경기들은 배당률 1로 계산 될 것입니다: 0, 스코어:: 그리고: 핸디캡 1 (-2.5), 핸디캡 2 (+2.5), 종합 게임 (21.5), 세트 스코어 2:0, 2:1, 1:2. 은 모두 정산 될 것입니다 “W2”에 대한 배팅은 승리합니다. 경기에서 “W1”에 대한 매치 및 배팅과 “세트 스코어 0:2”는 패배할 것입니다.

예시 2. Benneteau vs Klein 게임에서 Benneteau가 기권하였기 때문에 경기가 중단되었습니다. 스코어는 1:1 (6:4, 0:6, 0:1). 이었습니다. “게임의 합계가 종합 게임 21.5 오버”에 대한 배팅이 승리로 처리될 것입니다 “게임의 합계가 종합 게임 21.5 언더” 배팅이 실패 처리될 것입니다. 왜냐하면 승자를 가리기 위해 가능한 최소한의 게임의 수는 이제 22: 1:2 (6:4, 0:6, 0:6) 이기 때문입니다. 첫 번째 및 두 번째 세트에 대한 모든 배팅은 정산될 것입니다. 경기에서 “W2” 배팅은 이기지만 경기에서 “W1”와 “세트 스코어 0:2, 2:0”은 패배할 것입니다.

“W2”에 대한 배팅은 이길 것이며, “W1”이며 “세트 스코어 0:2 alc 2:0”은 지게 될 것입니다. 다음 배팅들은 배당률 1로 처리됩니다: 핸디캡 게임, 세트 스코어 2:1, 1:2

7. 경기의 포맷이 변경되어도 (세트 수가 변경) 다음의 경우는 배팅은 유효합니다.

1. 경기의 우승자;
2. 제 1세트 우승자;
3. 제 1 세트 게임 핸디캡
4. 제 1 세트 종합
5. 첫번째 서브를 누가 넣는지에 대한 게임;
6. 제 1 게임을 이기는 선수가 누구인지 맞추는 게임.

그 이외의 경우 배당률은 1로 처리 될 것입니다.

8. 를 맞추는 테니스 게임은 별도로 테니스 경기에서 핸디캡과 종합은 경기에 적혀 있습니다.

9. 어떤 이유로든 게임 (즉 세트에서의)이 완료되지 않은 경우 (예: 경기가 중단되고 완료되지 않은 경우, 플레이어 중 한명이 기권, 실격 등) 이 게임에 대한 배팅은 1의 배당으로 정산됩니다.

10. 테니스의 경기동안 핸디캡과 종합은 점수로 계산하지만, 핸디캡과 총종합을 결정하는 세트는 하나의 게임으로 기준합니다.

예를들면 Grönefeld/Peschke - Niculescu/Zakopalova. “종합 21.5 언더” 경기 점수 (6:3, 3:6, 4:10 포인트). 3 세트를 한 게임으로 계산하겠습니다. 합계는 6+3+6+3+1=19로 계산합니다. 배팅이 승리로 처리될 것입니다.

11. “챔피언 타이브레이크” (champion tie-break) 또는 “슈퍼 타이브레이크” (super tie-break) 라는 시합과 관련하여 핸디캡과 총종합은 슈퍼 타이 브레이크에서 나온 점수를 포함하여 계산됩니다.

예를들면, Grönefeld/Peschke vs Niculescu/Zakopalova (챔피언 타이브레이크).종합 21.5 언더”. 경기 점수 (6:3 3:6 4:10 points).합계는 6+3+6+3+4+10=32로 계산하겠습니다. 배팅이 실패로 처리될 것입니다.

특정 대회에서는 결승전 대신 챔피언 타이브레이크를 적용합니다. 선수 (복식) 조 상대선수와 2점 차이 이상으로 차이가 있고, 10점 먼저 낸다면 승리로 결정됩니다.

12. “정확한 올바른 점수” 배팅입니다. (세트를 기준으로 점수를 얻음). “스포츠” 섹션 안에 각 배팅들이 (2:0 2:1) 이와 같은 식으로 지정됩니다.

13. “예선 진출” 배팅. 이용자는 두 선수 중 다음 토너먼트로 진출할 선수를 예측해야 합니다. 만약 두 선수 모두 토너먼트에서 탈락하면, 토너먼트에서 더 멀리까지 갔던 선수가 이긴 것으로 간주 합니다. 만약 두 선수가 같은 라운드에서 떨어지면, 승리 배당률은 1로 계산될 것입니다. 만약 한 선수가 토너먼트가 시작하기도 전에 그만두면 배당률은 1입니다.

14. “승자” 배팅입니다. 해당 대회에 1위를 차지할 수 있는 선수가(팀) 우승자입니다. 만약에 대회 시작전

에 선수가 기권 시 승자 배팅이 1의 배당률로 계산되겠습니다.

15. “경기에서 승” 배팅에는 어느 선수가 해당 경기를 이길지를 예측할 필요가 있습니다. 각 세트가 진행되는 동안 그 안에서 진행되는 각 게임마다 순서대로 게임에 번호가 적용됩니다.
예를 들면, 두 번째 세트가 6:1스코어로 끝나게 되면 “8번째 게임 2번째 세트” 배팅은 배당률은 1로 계산됩니다. 점수에 따라서 보면 8번째 게임이 없었기 때문입니다.
16. 타이브레이크는 하나의 별도의 게임으로 여겨집니다.
17. “포인트”란 배팅입니다. 포인트는 서브의 결과입니다. (각 서브는 궁극적으로 한 명의 플레이어가 포인트를 이기게 되어있습니다 – 랠리 또는 더블 폴트실수에 의해).
예를 들면, “4 포인트 (8번째 게임)의 W2” (두 번째 플레이어가 4포인트에서 이긴다 (네 번째로 볼이 서브 되었을 때) 8번째 게임에서) 만약 8번째 게임이 아래와 같이 흐른다면:
 - 첫 번째 포인트: 0-15 (플레이어 2 승리);
 - 두 번째 포인트: 15-15 (플레이어 1 승리);
 - 세 번째 포인트: 15-30 (플레이어 2 승리);
 - 네 번째 포인트: 15-40 (플레이어 2 승리) – 배팅에서 승리.
 1. “첫 세트에서 점수”란 배팅입니다. 이 배팅에는 제 1 세트의 득점을 정확히 예측할 필요가 있습니다. 만약에 제 1 세트가 중단되서 끝나지 않았다면 해당 배팅이 1.0 배당률로 계산됩니다.
18. “매치 타이브레이크” 배팅입니다. 이용자는 경기 중 타이브레이크가 있을지에 대한 예측해야 합니다. 만약에 아무 이유로나 경기가 끝나지 않고 타이브레이크가 있었다면 “매치 타이브레이크 - 예” 배팅은 승리로 처리됩니다. 그리고 “매치 타이브레이크 - 아니오” 배팅은 실패로 처리됩니다. 만약에 아무 이유로나 경기가 끝나지 않고 타이브레이크가 없었다면 “타이브레이크 관련 매치” 배팅들은 1.0 배당률로 계산되겠습니다.
19. “선수 첫번째 라인콜 이의 제기” 배팅에는 심판 보조 시스템을 사용할 선수를 예측할 필요가 있습니다. 만약에 선수 2 명이 심판 보조 시스템을 사용하지 않았다면 배팅이 1.0 배당률로 계산됩니다.
20. 선수의 이름에 오타가 있어도 배팅은 유효합니다. (예를 들어, G. Muller 대신 D.Muller 라고 쓰인 경우).
21. “세트에서 타이브레이크 득점” 배팅에는 정확한 타이브레이크의 득점을 예측할 필요가 있습니다. 6:6 득점이라면 이긴 사람을 결정하기 위해서 타이브레이크를 사용합니다. 타이브레이크는 7포인트까지 보통 진행합니다 (타이브레이크 점수는 7:5, 7:4 등이 있을 수 있습니다).
22. “플레이어 1 또는 2가 후에기타 점수로 팀 1/2 승” 배팅에는 타이브레이크인 6:6득점 후에 (슈퍼 타이브레이크인 경우는 9:9) 이기는 것에 대한 예측입니다.
예를 들면 1. Klein (Australia) vs. Klec (Slovakia). “첫번째 선수가 어떤 득점으로든 이기겠다”란 배팅입니다.
 1. 타이브레이크가 7:3 득점으로 끝났다-배팅이 실패로 처리됩니다.
 2. 타이브레이크가 8:6 득점으로 끝났다-배팅이 승리로 처리됩니다 (즉 6:6 득점 후에 첫번째 선수 승).
23. “타이-브레이크 스코어 맞추기점수” 배팅에는 타이브레이크의 정확한 득점을 예측할 필요가 있습니다.
24. 슈퍼 타이브레이크 경기는 약 10포인트까지 진행합니다. (득점은 10:8, 10:6 등 가능).
25. “타이브레이크 점수. 플레이어플레이어가 이긴다팀 1 승/팀 2 승 이외”. 타이브레이크를 어떤 선수가 해당 득점 후에 우승할지 예측해야 합니다.
26. 경기나 세트 중 타이브레이크가 없거나, 어떤 이유로든 경기가 끝나지 않은 경우에는 “타이브레이크 점수” 배팅은 1.0 배당률로 계산됩니다.
27. “6:0 (0:6)으로 경기 종료 - 예(0:6) - 네” 배팅이 승리로 처리가 되기 위해서는 세트가 6:0 혹은 0:6 득점으로 끝나야 합니다
28. 0-1로 지다가 역전승을 거둔 선수” 배팅입니다. 만약에 선수가 제 1 세트에서 지고 최종 경기에서 이긴다면 배팅이 승리로 처리됩니다.
29. “세트 스코어” 배팅입니다. 예를 들면 “1 세트의 서브수가 2세트보다 더 많다”. 이 경우에 제 1 세트에 서브 수가 제 2 세트보다 더 많이 있다면 배팅이 승리합니다.
30. 경기 정보는 (에이스 수, 더블 폴트, 첫번째 서브 확률, 등)은 각 토너먼트의 공식적인 웹사이트에

재된 정보에 기반하여 인용 됩니다

31. 만약 경기가 정상적으로 끝나지 못하였다면 특정 통계에 대한 배팅 (에이스 수, 더블 폴트, 첫번째 서브 확률, 등)은 다음과 같은 방법으로 계산됩니다. 게임이 중단된 시점에 이미 결과가 명확했던 배팅은 유효하게 처리됩니다. 이외의 배팅은 1.0 배당률로 계산됩니다.
32. 매치 포인트는 시합의 승부를 결정하는 최후의 한 포인트를 말합니다.
33. “브레이크 넘버 1- 선수 1”. 이 배팅은 선수가 서브를 받는 입장에서, 그 게임에서 첫번째로 이기면 우승입니다. (테니스에서 브레이크 포인트(break point)는 상대방의 서브게임을 받는 사람이 해당 게임에서 이기는 것을 말합니다)
34. “첫 번째 게임의 토탈 포인트가 첫 게임에서 종합 포인트 (5.5) 오버이상”. 이 배팅은 첫번째 게임에서의 포인트를 맞추는 것입니다. 예를 들면, 스코어 (40:30) 으로 게임을 이겼다면, 6포인트를 얻게되고 배팅에서 이기게 됩니다.
35. “기간최다 득점 피어리어드” 배팅. 제 1 세트와 제 2 세트에서 나온 득점만 배팅에 적용됩니다. 만약 스코어가 (6:3 3:6 6:4) 라면, “최다 득점 피어리어드-동점” 배팅은 이길 것입니다, 만약 첫번째 세트와 두번째 세트의 게임 수가 같다면, 만약 스코어가 () 라면. “최다 득점 피어리어드-1최고 득점 타임 -2” 과 최다 득점 피어리어드-2”는 질것입니다 만약 첫번째 세트와 두번째 세트의 게임 수가 같다면.
36. “최고(최저) 득점 세트 – 종합합계” 배팅. 합계에 대한 배팅은 각 테니스 토너먼트의 규정에 의해 정산될 것입니다 (예. 만약 선수가 2세트나 3세트 까지 플레이 해야 이길 수 있는 경우)
37. “중 누가더 많은 브레이크를 만드는 선수드나” 배팅. 여기에는 세가지 결과가 있을 수 있습니다: 플레이어 1, 플레이어 2 그리고 동점. 만약 선수들이 같은 숫자의 브레이크를 매치 중 얻는다면, “동점”이 이길 것입니다.
38. “점수 0-40이후 선수 서브 성공- 예0:40 스코어 이후에 서브에서 이김 -네” 배팅입니다. 만약 플레이어가 그들의 서비스 게임에서 0:40 으로 지고 있지만 게임에서 추후에 이기게 되면 배팅비팅에서 이기는 것입니다.
39. "마지막 세트에서 타이 브레이크 또는 추가 게임". 마지막 3번째 세트 (“베스트 오브 3) 또는 5번째 세트 (“베스트 오브 5” 경기)를 고려하여 배팅을 계산합니다.
40. “첫번째 라인콜 이의 제기 성공 - 예해서 성공하기로” 배팅입니다. 만약에 선수 두 명이 심판 보조 시스템을 사용하지 않으면 배팅이 1.0 배당률로 계산됩니다.
41. “FAST4” 경기는 베스트 오브 쓰리 세트 또는 베스트 오브 파이프 세트로 이루어 집니다(세 경기에서 무조건 이겨야 함) 한 세트는 네 개의 게임이 이길 때 까지 계속 됩니다. 타이브레이크는 한 선수가 5 점을 따면 승리하게 되며 2점의 점수차가 날 필요가 없습니다. 타이브레이크는 5:4로 끝날 수도 있음을 의미합니다. 만약 타이 브레이크 스코어가 4:4 이면 리씨브 플레이어 또는 팀이 어느 쪽 사이드 (오른쪽 또는 왼쪽) 에서 공이 서브될지를 정합니다. 타이브레이크에서 선수들은 첫 4점이 경기 된 후 자리를 바꿉니다.

10.25. 플로어볼

1. 플로어볼(Floorball)이란 바닥에서 이루어지는 하키로서 단단한 바닥에서 플라스틱 볼을 이용해서 경기하는 실내 경기입니다.
2. 모든 배팅은 정규 시간을 기준으로 정산됩니다 (경기는 총 60분이며 20분 씩 3 회로 이루어진다) . 배팅회사는 경기 시간의 불일치에 대해 책임지지 않습니다. "스포츠"와 "라이브"란 섹션안에 지정된 이벤트의 날짜와 시간은 대략적인 것입니다. 공식적인 정보를 통해 스포츠의 규정을 정확하게 확인해야 합니다.
3. 다음 라운드로 진출, 대회의 우승자 등에 대한 배팅을 할 때만 연장전과 페널티가 고려됩니다.
4. 만약에 시합이 정상적으로 끝나지 않으면 모든 해당 배팅이 1.0 배당률로 계산되됩니다. 그렇지만 시합이 중단 시점의 결과가 기준인 배팅은 제외입니다.
5. 시합은 최소 50분 이상 진행되어야 공식적으로 인정됩니다. 이 경우 시합이 중단된 시점기준으로 배팅이 계산됩니다.
6. 대회관련 공식기관에 의해 경기시간은 적어도 각 15분씩 2회 단축될 수 있습니다. 이용자는 공식기

관에 관련 토너먼트에 관련한 기준한 정보와 규정을 출처가 분명한 자료를 근거로 정확하게 확인하여야 합니다.

10.26. 축구

1. 축구 경기에 대한 베팅은 (컵 경기 포함) “스포츠” 섹션에 별도 사항이 기재 되어있지 않는 한(“연장전”), 공식 경기 시간이 끝난 후 (90분 경기, 각 45분씩 전, 후반으로 이루어지며 부상 시간 추가) 결정됩니다.
2. 베팅이 유효하려면 최소 80분의 경기가 진행되어야 합니다. 경기 시작 후 끝나지 않는 경우에는 모든 해당 베팅이 1.0 배당률로 계산됩니다. 그러나 경기가 중단된 시점의 결과가 기준인 베팅은 예외입니다.
3. 친선 경기의 규칙
FIFA (국제축구연맹) 규정에 의해 유소년 친선 경기시간 규정은 다음과 같습니다.
전후반 각각 40분씩 총 80분
 - 18.17.16.15세 유소년팀 - 80분 (전, 후반 각각 40분씩);
 - 14세 유소년팀 - 총 70분 (전, 후반 각각 35분씩), 베팅이 유효하려면 경기가 70분 모두 진행되어야 합니다.
 - 13, 12세 유소년팀 - 총 60분 (전, 후반 각각 35분씩), 베팅이 유효하려면 경기가 60분 모두 진행되어야 합니다.친선경기에 대한 규칙은 토너먼트가 시작되기 전에 결정됩니다. 고객들은 친선 경기에 대한 베팅을 하기 전에 독립적인 정보 출처를 통해 규칙을 확인해야만 합니다.
4. 러시아 챔피언십 (러시안 프리미어리그)에서 발생한 코너킥 수는 경기 종료 후 3일 안에 결정됩니다. 만약 해당 정보에 관한 내용이 웹사이트에 게재되어 있지 않으면 코너킥 베팅이 1.0 배당률로 계산됩니다.
5. "토너먼트 마지막에서 우세" - 월드컵, 유러피언 챔피언십, UEFA 챔피언스 리그, 유로파 리그, 올림픽 등 국제 토너먼트 대상.
“결과. 토너먼트 마지막에서 우세.” 베팅 참여자는 지정된 두 팀 중 어느 팀이 토너먼트/챔피언십 종료 시 더 높은 순위를 차지할지 예측해야 합니다.
공식 웹사이트에서 순위에 대한 종합적인 정보가 제공되지 않는 경우, 베팅은 토너먼트 순위표에 따라 정산됩니다.
 - 두 팀 모두 조별 리그에서 탈락한 경우, 베팅은 각 팀의 해당 조에서의 순위에 따라 정산됩니다.
 - 두 팀이 해당 조/토너먼트 순위표에서 동일한 순위를 차지한 경우, 베팅은 1.00의 배당률로 정산됩니다.
 - 한 팀이 단 한 경기도 치르지 않은 경우, 베팅은 1.00의 배당률로 정산됩니다.
 - 두 팀이 동일한 녹아웃 스테이지에서 탈락한 경우, 베팅은 1.00의 배당률로 정산됩니다.
6. 월드컵, UEFA 유럽 축구 선수권 대회, UEFA 챔피언스 리그, 유로파 리그, 올림픽 게임 등에 시행한 “더 많은 골을 득점하는 팀은 어디입니까” 및 “더 많은 골 득점(실점)하는 팀은 어디입니까” 마켓에 대한 베팅은 추가 시간을 포함하여 정산되지만 경기 후 페널티는 고려되지 않습니다.
7. “연장전”의 조건이 있는 베팅은 승부차기를 제외하고 계산됩니다. 승부차기에 대한 베팅은 따로 수락됩니다.
8. “첫번째 코너 킥 -팀” 베팅의 경우에는 어느 팀이 처음으로 코너 킥을 찰 것을 예측해야 합니다.
9. “더 많은 코너 킥 -” 베팅의 경우에는 어느 팀이 축구경기동안 코너 킥을 더 많이 찰 것을 예측해야 합니다.
10. “코너 킥 합계 더 많이/더 적게”란 베팅의 경우에는 경기가 진행되는 동안 코너 킥 합계를 비교하여 축구 경기 동안 양 팀이 특정 수 보다 코너 킥을 더 또는 더 적게 찰 것을 예측해야 합니다.
11. **옐로카드에 대한 베팅입니다. (“YC”로 표기).** 옐로카드 및 핸디캡을 포함한 총 옐로카드에 대한 베팅은 필드에 나와있는 선수 및 골키퍼에 대한 것만 적용 됩니다. 옐로카드를 두 장 받음으로 인해 퇴장되는 경우는 옐로카드에 적용되지 않습니다.

12. 특정 시간 간격 동안에 이루어지는 옐로카드에 대한 라이브 베틱은 따로 언급이 없는 경우, 스톱피지 시간은 제외하고 계산됩니다. 예를 들면, 베틱이 85:00 ~ 88:59분 사이에 되어있는데, 옐로카드가 90+1분에 제시되었다면, 이 베틱은 진 것으로 간주됩니다.
13. 마지막 호각 소리가 난 후에 (공식 경기 시간이 끝난 후에) 필드에 나와있는 선수에게 제시된 옐로카드와 레드카드는 베틱을 계산할 때 고려되지 않습니다. 만약에 전반전에 받았던 파울 때문에 휴식 시간 동안 심판이 옐로카드를 (연기한 옐로카드) 누군가에게 준다면 이 옐로카드가 전반전 통계에 고려됩니다. 경기가 종료된 후 후반전에 발생한 위반으로 인해 옐로카드가 보여지면 (지연된 옐로 카드) 이 카드는 후반전에 계산됩니다.
14. **옐로카드와 레드카드에 대한 베틱 ("YRC" 또는 "카드"로 표기)**은 다음과 같은 경우 정산됩니다. 옐로카드는 카드 한 장을, 레드카드는 옐로카드 두 장으로 계산됩니다. 두번째 받은 옐로카드는 계산되지 않을 것이며 한 장의 레드카드로 계산될 것입니다. 즉, 이것이 의미하는 것은 한 선수가 경기당 최대 3장의 카드를 받을 수 있는 것을 의미합니다.
15. 비디오 판독을 통해서 옐로카드와 레드카드 수, 코너킥 (corner) 수, 골포스트 (goalpost) 수와 크로스바 (crossbar) 수를 정합니다. 비디오 기록이 없는 경기, 또는 촬영이 중지된 경기의 옐로카드와 레드카드, 코너킥, 골포스트와 크로스바 수는 공식 출처를 통해 확인합니다. 정보 출처에 의해서 46분에 진행되는 교체는 휴식 시간 동안 진행되는 교체로 정합니다. 다시 차는 코너 킥은 베틱을 계산하기 위해서 한 회의 코너 킥으로 고려됩니다. 코너킥 합계를 계산할 때는 해당 코너킥 수만 계산됩니다.
16. **크로스바와 골포스트.** 크로스바 / 골포스트가 상대 팀에 의해 히트된 후 볼이 게임에 남아 있는 상태에서만 고려될 수 있습니다 (선수나 심판, 다른 골포스트 또는 크로스바에 부딪침). 다음과 같은 상황에서는 골포스트나 크로스바가 포함되지 않습니다: 공이 골포스트나 크로스바에 부딪치기 전에 게임이 중단되었습니다; 공이 골포스트나 크로스바를 부딪친 후, 공이 경기장 밖으로 벗어났거나 골대 안으로 날아가 득점되었습니다 (골이 기록되었습니다).
17. **유효 슈팅.** 크로스바 / 포스트를 쳤거나 블록된 슈트는 베틱이 정산될 때 고려되지 않습니다.
18. **샷온 골.** 이 베틱 정산에는 유효 슈팅, 비유효 슈팅과 블록된 슈팅이 포함됩니다.
19. 통계 마켓에 대한 베틱의 경우 경기가 끝난 후 정산까지 한 시간 정도 소요될 수 있습니다.
20. 경기 전 베틱: "시간 간격의 골", "첫 골의 시간", "팀은 0 분 전에 첫 번째 / 마지막 골을 득점할 것"은 스포츠 섹션에 달리 명시되지 않는 한 추가적인 시간을 포함하여 정산됩니다.
21. **킥 이벤트에 대한 결과:** "0분에서 0분 인터벌에서 종합", "인터벌에서 핸디캡", "인터벌에서 결과" 등의 베틱이 해당됩니다. 이 경우 제시된 시간안에 넣을 골의 수를 예측할 필요가 있습니다.
 - 40분 00초부터 44분 59초까지 인터벌에 대한 합계는 정지 시간을 제외하고 계산됩니다.
 - 40:00부터 49:59까지의 인터벌에서 골 종합은 정지 시간을 포함하여 계산됩니다.
 - 85분 00초부터 89분 59초까지 인터벌에 대한 합계는 정지 시간을 제외하고 계산됩니다.
 - 10분 00초부터 19분 59초까지의 인터벌에서 만약 골이 20번째 분에 터졌다면, 이것은 해당 인터벌에 일어난 것으로 간주하겠습니다.
22. **"최초 발생"** 베틱입니다. 베틱은 다음과 같이 계산됩니다: 스로인, 코너킥, 골킥 (이 이벤트가 실제로 수행 된 시간을 고려); 파울, 카드, 득점 (이 이벤트가 실제로 수행 된 시간을 고려) 인터벌에 대한 베틱에서 41분부터 45분까지 그리고 86분부터 90분까지, 베틱에서는 경기 중단 시간은 제외하고 계산됩니다.
"최종/ 최초 발생" 베틱은 연장전 시간을 포함하여 계산됩니다.
23. **1 분 이벤트.** 베틱은 다음과 같이 계산됩니다: 스로인, 코너킥, 골킥, 파울, 카드, 오프사이드 - 심판이 이벤트를 수여 한 시간을 고려합니다.
인터벌에 대한 베틱에서 41분부터 45분까지 그리고 86분부터 90분까지, 베틱에서는 경기 중단 시간은 제외하고 계산됩니다.
24. **"골을 넣습니다(데이비드 빌라)"** 지명 선수(데이비드 빌라)가 피치에 나타나 골을 넣으면 내기가 이깁니다. 자신의 목표는 중요하지 않습니다.
 - 스포츠 베틱. 플레이어가 필드에 들어 가지 않은 경우 베틱이 1.0 배당률로 계산됩니다. 이 시장에서의 베틱은 시작 11의 선수들만을 위한 것입니다. (선수가 교체 선수로 들어 와서 그에게 베틱이 주어진 경우 베틱이 1.0 배당률로 계산됩니다.)
 - 플레이어가 필드에 들어 와서 "골을 넣습니다" 결과를 받으면 그런 다음 이러한 비율은 그의 성

과에 따라 계산됩니다.

25. “첫 골 득점 (다비드 비야)”란 베팅은 제공하는 선수가 경기에 참여하고 선제골을 넣는다면 승리로 처리됩니다. 이 선수의 자책골은 고려하지 않습니다. 만약에 선제골이 나온 후 예야 해당 선수가 교체로 들어오거나, 또는 경기에 아예 참여하지 않으면 배당률은 1 입니다. 이 게임들에 대한 베팅은 선발 11명에만 적용됩니다. (만약 선수가 교체선수로 들어온다면, 해당 베팅의 배당률은 1 입니다)
26. "0 전,후반 아무때나 한 골 득점". 선수가 정규 시간에 한 골을 득점하면 이 베팅이 승리합니다.
27. “선수가 0.5 오버/언더 득점할 것입니다”란 베팅은 선발 11명의 선수에게만 적용됩니다. (만약 베팅된 선수가 교체선수로 들어온다면, 해당 베팅의 배당률은 1 입니다)
28. “경기 첫/마지막 골 - 인터벌” 베팅. 제시된 시간안에 선제골을 넣는 것을 맞추는 게임입니다. 예를 들면 1분부터 30분까지의 경우, 경기가 해당 시간 이후에도 0:0 인 채로 중단되면 지게 됩니다.
29. “한 선수 2점 득점” (또한 “브레이스” / “해트트릭”. 단일 경기에서 정확히 두 골 (brace) 또는 정확히 세 골 (hat-trick)을 넣을지 예상하는 게임입니다. 자책골은 고려하지 않습니다. 만약에 선수가 해트트릭 골을 넣는다면 “한 선수 2점 득점 -예” 베팅은 지게 됩니다.
30. “페널티 킥 획득 - 예/아니오”란 베팅인 경우에 페널티 킥이 경기를 진행하는 동안 있을지를 예측합니다.
31. “페널티 킥 획득과 퇴장 - 예”란 베팅입니다. 만약에 경기동안 페널티 킥 및 선수의 퇴장이 있다면 베팅이 승리로 처리됩니다.
32. “하프: 1x 2”. 베팅은 전반전에 하게 됩니다.
예를 들면, “팀 2 전반전 승- 예”의 경기입니다. 전반전에 팀 2가 이기면 베팅에 승리합니다.
33. “멀티 코너”란 베팅의 경우에 전반전에 있던 코너 킥 수에 후반전에 있던 코너 킥 수를 곱합니다. 예를 들면, 전반전에는 5개의 코너 킥이 있고 후반전에는 7개의 코너 킥이 있었다면 5에 7를 곱해서 35가 됩니다.
34. “승부차기 팀 2승 - 예”란 베팅은 승부차기가 반드시 있어야 하며 팀2가 이겨야 베팅에서 이깁니다. 만약에 승부차기가 없거나 승부차기 때 팀2가 진다면 베팅이 실패로 처리됩니다.
35. “최고 득점 피어리어드”란 베팅입니다.
“최고 득점 피어리어드 - 전반” - 베팅은 전반전의 득점이 후반전의 득점보다 많아야 승리합니다;
“최고 득점 피어리어드- 후반” - 베팅은 후반전의 득점이 전반전의 득점보다 많아야 승리합니다.
“최고 득점 피어리어드- 무승부” - 베팅에 경우에 전반전과 후반전의 득점이 같아야 승리합니다.
36. 러시아 축구 챔피언십 (프리미어리그). “홈팀 - 원정팀” 베팅은 각 라운드가 끝난 후에 계산됩니다.
“러시아. 프리미어리그. 홈팀 (골) – 원정팀 (골) (21.03.2014| 19:00). 무승부 2:2 -예”는 만약 적어도 라운드에서 한 경기가 2:2로 끝나면 이기게 될 것입니다.
“러시아. 프리미어리그. 홈팀 (골) – 원정팀 (골) (21.03.2014| 19:00). 1분부터 5분사이에 첫 골 득점 - 예”란 베팅은 해당시간의 라운드 중 적어도 한 경기에서 1분부터 5분사이에 어느 팀 이든 선제골이 나오면 승리로 처리됩니다.
“러시아. 프리미어리그. 홈팀 (골) – 원정팀 (골) (21.03.2014| 19:00). 하프타임: 팀1, 풀타임: 팀2승 또는 하프타임: 팀 2승, 풀타임: 팀1 승 – 예 “. 이 경우 라운드 중 적어도 한 경기에서 한 팀이 한 팀이 경기의 전반을 이겼지만 다른 한 팀이 결국 풀 타임 경기에서 이기면 이 매치가 승리하게 됩니다.
37. “팀 1/2 경기 종료 호루라기를 볼 때 볼 점유”란 베팅의 경우에 마지막 호각 소리가 나는 순간 어느 팀이 공을 소유할지를 예측해야 합니다.
38. 특정선수에게 “최초 발생” 베팅: ‘ (D. Kosta) 페널티 킥으로 득점하지 못할 것입니다; (D. Kosta) 옐로카드/레드카드를 받을 것입니다; (D. Kosta) 교체될 것입니다; (D. Kosta) 1골 득점할 것입니다.’등입니다. 베팅슬립에 가장 먼저 나올 결과가 적혀 있다면 승리합니다. 예를 들면, 15분 쯤에 Costa D가 옐로카드를 받고, 30분 쯤에 골을 넣고, 40분쯤에 교체되었습니다. 베팅 “(Costa D.)가 옐로카드/레드카드를 받을 것입니다”는 이길 것이고, 다른 결과에 대한 베팅은 질 것입니다. 만약에 Costa D.가 경기에 참여하지 않는다면 해당 베팅이 (1 배당률) 환불로 계산됩니다.
39. 축구. 스포셜 베팅. “다음 감독 은퇴” 만약에 같은 날에 감독이 1명 이상 은퇴하면 팀의 공식 웹사이트에 먼저 게재된 사람이 먼저 인 것으로 간주됩니다. 감독 은퇴 후에 이루어진 베팅은 1.0 배당률로 계산됩니다. 은퇴의 시간과 날짜는 해당 팀의 웹사이트 정보에서 해당 매니저의 계약을 끝낸 시점을 발표한 것에 기준 합니다.

40. **축구. “감독”** 임시 감독 (감독 역할을 위해 지정된 사람)은 배팅 목적에 고려되지 않습니다. 기존 명단에 없는 사람이 팀감독으로 된다면 배팅은 실패로 처리됩니다. 축구클럽에 이사가 임명되어도 이는 감독임명 배팅에는 적용되지 않습니다.
41. **축구. “선수”. “스포츠”** 섹션에 따로 ‘임대 포함’ 개념이 언급되지 않으면 임대차 선수지정은 배팅에 고려되지 않습니다. 만약 축구선수가 일정한 이적시장 루트를 통해 팀을 떠나지 않는다면 배팅은 유효하고 진 것으로 처리됩니다. 만약에 축구선수가 제공하는 배팅에 없는 축구클럽과 계약서에 서명한다면 모든 배팅이 계속 유효하고 실패로 처리됩니다. 만약 사전 계약 또는 비슷한 동의가 배팅 마켓이 성립된 날짜 보다 늦게 작성되었다면 배팅의 정산에 반영되지 않을 것입니다.
42. **페널티 슈아웃 배팅.** 만약에 승부차기에 다섯번 째 킥이 없다면 아래와 같은 배팅은 환불처리 됩니다.
 “팀2 다섯 번째 페널티 킥 득점- 아니오”
 “팀2 다섯 번째 페널티 킥 득점 - 예”
43. **“선수가 첫 골 득점하고 해당 득점으로 우승” 게임.**
 이용자는 어떤 선수가 첫번째 골을 넣는지 맞추어야 하고 해당 스코어는 정규 경기 시간 (경기가 잠시 멈춰진 시간을 포함). 끝까지 유지되어야 합니다. 만약에 선수가 경기에 참여하지 않거나 선제골이 나온 후 축구장에 등장한다면 배팅이 1.0 배당률로 계산됩니다. 만약에 선제골을 넣었지만 자책골(자기 팀의 골대에 골을 넣은 경우) 이라면 이 자책골을 넣은 선수에 배팅이 1.0 배당률로 계산됩니다. 만약에 선제골을 넣은 후에 경기가 중단되면 선제 골을 넣은 선수에 배팅이 1.0 배당률로 계산됩니다.
 배팅 1 “Adam Lallana 첫 골 득점 그리고 팀1 승 1-0 - 예”
 배팅 2 “Dejan Lovren 첫 골 득점 그리고 팀1 승 1-0 - 예”
- 예시 1.**
 애덤 릴라나(Adam Lallana)가 첫 골을 넣고 팀이 1:0 점수로 이긴 경우:
 배팅 1이 승리로 처리됩니다;
 배팅 2가 진 것으로 처리됩니다.
- 예시 2.**
 애덤 릴라나가 축구장에 등장하지 않고 팀1이 1:0 점수로 이긴 경우:
 배팅 1에 대한 판돈이 환불 됩니다;
 배팅 2가 진 것으로 처리 됩니다.
44. **대체 결과. “카드로 종합 포인트”** 경기동안 팀이 받은 카드의 포인트를 예측해야 합니다. 공식 경기 시간에 대한 배팅만이 수락됩니다.
 ◦ 경기 중에 선수가 받은 카드만 고려합니다.
 ◦ 옐로카드는 10포인트입니다;
 ◦ 레드카드는 25 포인트입니다;
 ◦ 만약에 옐로카드가 있는 축구선수가 두 번째 반칙을 해서 레드카드를 받는 경우에 가장 많이 받을 수 있는 포인트는 25 포인트입니다. 이 포인트는 레드 카드가 옐로카드 바로 다음에 나왔다면 받게 되는 포인트입니다.
45. **“대체 결과. “포인트” (팀 성과).** 이 배팅의 경우에 팀이 경기동안 얻는 포인트 수량을 예측하는 것입니다. 정규 경기 시간에 대한 배팅만 수락됩니다. 경기동안 경기장에 나와있는 선수에게 제시하는 레드 카드만 고려됩니다. 다시 차는 코너 킥은 두번째 코너 킥으로 간주되지 않으며 추가 3포인트를 얻지 않습니다.
 포인트가 다음과 같은 방법을 계산됩니다.
 ◦ 각 골에 10포인트;
 ◦ 원투nil로 우리 팀이 이기는 경우에 5 포인트
 ◦ 코너 킥 3 포인트;
 ◦ 레드카드 -(마이너스) 10 포인트 ;
46. **대체 결과. “첫 5분 동안 포인트”.**
 0분00초부터 4분 59초 일어나는 일이 배팅에 계산됩니다.
 ◦ 코너 킥을 다시 찬다고 해도 한번으로 계산됩니다.
 ◦ 심판에 의해 페널티 킥을 다시 찬다고 해도 한 번으로 계산됩니다.
 ◦ 옐로카드 후 다음으로 레드카드가 있더라도 플레이어는 두 개의 위반에 대해 최대 10점을 받

습니다. 필드에서 플레이어에게 보여진 카드만 고려됩니다.

포인트는 다음과 같은 방법으로 계산하겠습니다:

- 각 골 당 10 포인트;
- 각 코너 킥 당 3 포인트;
- 각 페널티 당 10 포인트;
- 각 카드당 5포인트.

47. **“대체 결과. “경기 중 종합 포인트”** 이 배팅의 경우에 경기동안 팀이 얻는 포인트를 예측할 필요가 있습니다

- 코너킥을 다시 찬다고 해도 한 번으로 계산됩니다.
- 심판에 의해 페널티킥을 다시 찬다고 해도 한 번으로 계산됩니다.
- 옐로카드 후 다음으로 레드카드가 있더라도 플레이어는 두 개의 위반에 대해 최대 13점을 받습니다. 필드에서 플레이어에게 보여진 카드만 고려됩니다.

포인트는 다음과 같은 방법으로 계산합니다.

- 골 당 10 포인트
- 코너 킥 당 3 포인트
- 페널티 당 10 포인트
- 옐로카드 당 3포인트
- 레드카드 당 10 포인트

48. **카드. 통계.** 경기 정규 경기 시간 동안 일어나는 이벤트에 따라서 배팅이 계산됩니다. 경기 동안 경기에 출전한 선수에게 제시된 카드만 고려됩니다.

첫번째 카드. 배팅은 지정된 인터벌 사이에 일어난 것만 계산됩니다. 해당 인터벌 사이에 제시된 옐로카드와 레드카드만 고려될 것입니다. 해당된 인터벌에 있었던 위반으로 인해 경고 (또는 퇴장)이 일어난다 하더라도, 카드가 해당 인터벌 이후에 보여 졌다면 해당 카드는 계산에 포함되지 않습니다.

종합 카드. 배팅은 추가 (스토피지) 타임까지 포함하여 계산됩니다. 연장전은 따로 언급되지 않는 이상 포함되지 않습니다. 두번째 반칙에 대해 한 카드만 계산됩니다. 즉, 옐로카드 바로 다음에 레드카드를 받게 되면 카드 1장을 받은 걸로 계산됩니다. 따라서 해당 선수는 한 경기 당 카드를 두 장 이상을 받을 수 없습니다.

마지막 카드. 만약에 경기 동안 어떠한 카드도 제시되지 않으면 “카드 없음”이란 배팅이 승리로 처리되고 다른 배팅들은 실패로 처리됩니다. 만약 선수 2명 이상이 반칙 등의 분쟁과 관련된다면, 해당 이벤트는 마지막에 제시된 카드를 기반으로 계산됩니다.

49. **축구 8대 8. 경기** (심판과 상대팀이 동의한 다른 합의가 없다면 일반적으로) 전 후반 각각 30분씩 진행합니다. 경기가 시작되기 전에 예외 사항들 (예를 들면, 나쁜 조명 상황으로 인해 각 매치가 25분만 진행되어야 하는 경우)은 양팀의 동의에 이르러야 하며 그 예외 규칙들은 토너먼트에서 제시하는 규정 에 따라야 합니다.

- 하프 타임 브레이크는 10분을 넘지 말아야 합니다. 휴식 시간은 팀들이 심판과 협정하는 것에 따라 따라서 변경될 수 있습니다;
- 추가 시간은 심판의 재량에 따라서 결정됩니다.
- 정규 시간이나 연장전 때 심판이 10미터 페널티 킥을 부여한다면 추가 시간이 발생할 수 있습니다.
- 연장전. 전, 후반 같은 시간이 추가되는 것을 기본 규칙으로 합니다.

50. **대체 경기.** 생중계 경기들을 배팅 대상으로 합니다. 만약에 경기에 생중계 경기들 중 취소되는 경기가 있다면, 대체 경기 배팅이 배당률 “1” (환불) 로 계산됩니다.

예를 들면 대체 경기: U.C. Sampdoria - Hellas Verona 팀 1승란 배팅에서

실제 경기가 U.C Sampdoria - Internazionale 2:0, Udinese Calcio - Verona 0:2 이고, 대체 경기에서 Sampdoria - Hellas Verona의 점수가 2:2 이므로 이 배팅은 지게 되고 대체 경기는 무승부입니다.

대체 더블 경기. 이 이벤트에 있는 모든 팀이 동시에 경기를 합니다. 배팅은 특정 팀 사이의 경기 결과에 의해 정산 됩니다.

예시.

Eintracht Braunschweig/ Borussia Dortmund - FC Schalke 04 /TSG 1899 Hoffenheim - 종합 2.5 이

상.

Eintracht Braunschweig - FC Schalke 04 가 (0:0)으로 끝났습니다. Borussia Dortmund - TSG 1899 Hoffenheim은 2:1로 끝났습니다. Eintracht Braunschweig/Borussia Dortmund의 합계 스코어는 0+2 = 2 입니다. FC Schalke 04팀과 TSG 1899 Hoffenheim팀의 합계 스코어는 0+1=1 입니다.

더블 경기의 점수는 Eintracht Braunschweig/Borussia Dortmund - FC Schalke 04/TSG 1899 Hoffenheim is는 2:1 입니다. 더블 경기의 종합 점수는 2+1=3 점으로 ‘종합 2.5 이상’의 배팅에서 승리 입니다.

51. **FIFA (국제축구연맹)의 다음 회장입니다.** 사장 대리는 배팅 목적에 포함될 수 없습니다.

52. **축구. 팀. 스페셜 배팅. 축구 선수.** 선수 통계에 대한 배팅은 해당 선수가 지정된 팀에 속해 있을 때만 배팅 목적으로 계산될 수 있습니다. 또한 해당 선수는 경기시즌 중 최소 한 경기이라도 참여해야 합니다.

예를 들면 축구. 리버풀. 2015/16 시즌. 프리미어리그. 선수. 옐로카드 합계. 특정 리버풀 FC 축구선수에게 해당 시즌동안 받은 옐로카드가 고려됩니다. 해당 선수는 적어도 한 경기에는 뛰어야 합니다.

53. **축구. 첫번째 레그와 두번째 레그의 결과. 최종 두번째 경기의 결과입니다.** 이 배팅은 첫번째 경기와 두번째 경기의 합산에 의해 계산됩니다. 배팅은 두번째 경기가 끝난 후에 정산됩니다.

54. **골을 넣는 방법 배팅입니다.** 계산할 때 다음과 같은 규칙을 고려합니다:

- “자책골”란 배팅은 자책골이 있다면 승리로 처리됩니다.
- 직접 프리킥 - 배팅은 선수가 코너 킥이나 프리킥을 차서 골을 넣는다면 승리로 처리됩니다.
- 페널티 - 페널티킥을 찬 선수가 해당 골을 넣으면 배팅에서 이기게 됩니다.
- 헤딩 - 선수가 헤딩골을 넣는다면 승리로 처리됩니다. 자책골은 고려되지 않습니다.
- 킥 - 배팅은 선수가 발로 공을 차서 골을 넣는다면 승리로 처리됩니다. 프리킥, 페널티, 자책골은 배팅 목적으로 처리하지 않습니다. 만약에 선수가 머리 외에 다른 신체 부위로 골을 넣어도 해당 배팅에 인정됩니다.
- 골이 없음 - 첫 번째 골 이후 다음 골이 없다면 승리로 처리됩니다.

55. “골 득점자 포지션”란 배팅은 공식적인 포지션에 의하여 계산됩니다. 선수의 “포지션”은 <http://www.transfermarkt.co.uk/> website에 의하여 정합니다. 국가대표팀 축구선수의 포지션은 경기대회의 공식적인 사이트에 있는 선발 11명을 기준으로 진행됩니다.

56. **선수, 골 매치업 배팅.** 정규 게임 경기시간이 끝난 후 계산됩니다. 만약에 해당 선수가 선발 11명에 없다면 배팅이 “1”의 배당률로 계산됩니다.

57. **국가 별 조별 리그. 조별 리그로 이루어지는 공식 경기결과에 따라 계산됩니다.**

58. “선수A 점유 거리”, “팀A 점유 거리”란 배팅은 해당 선수 또는 해당 팀의 경기시간동안 움직인 km 거리를 기준으로 계산됩니다. 승부차기와 연장전 시간은 포함되지 않습니다. 선수(또는 팀)에 의해 커버된 거리는 킬로미터에 가까운 백 번째 자릿수에서 반올림됩니다.

59. **시합에서 가장 뛰어난 선수입니다.** 선수가 출발 라인업에 있지 않고 경기 중에 경기를 하는 경우, 이 선수에 대한 모든 배팅이 성립된다. 선수가 경기에 참가하지 않을 경우, “1”의 배당률로 계산됩니다. 공식 토너먼트 홈페이지에서 정보가 누락된 경우에는 <https://whoscored.com> 에 게재된 정보에 따라 내기를 정산한다.

60. **리그/토너먼트에서 팀 통계에 대한 마켓은 조별 리그 또는 녹아웃의 일부로 진행된 유효한 경기 결과에 따라 엑스트라 타임을 포함해(승부차기 및 자책골은 제외) 정산됩니다.** 리그/토너먼트에서 선수의 통계에 대한 마켓은 엑스트라 타임을 포함해 정산됩니다.

단일 경기에서 선수 통계에 대한 마켓은 달리 명시되지 않는 한 정규 시간에 대해 수락됩니다.

61. **의료팀이 심판의 허가를 받았고 경기장 내의 선수에게 실제로 의료 조치가 행해진 경우에만(붕대, 급성심정지 진단, 심폐소생술, 의료후송 등) 경기장에 들어온 것으로 간주됩니다.** 의료팀의 등장과 심판의 허가는 영상 중계를 통해 확인됩니다. 심판이 각각의 팀을 위해 동시에 두 의료팀을 호출하는 경우에는 한 의료팀이 한 번 등장한 것으로 계산됩니다. 선수가 의료팀의 호송으로 경기장을 나가는 경우, 의료팀이 의료 조치 없이 선수 근처에만 있는 경우, 사이드라인 밖에서 선수에게 의료 조치가 행해지는 경우는 계산에 포함되지 않습니다.

62. **선수 통계(시즌, 경기 시리즈, 토너먼트).** 이유를 불문하고 선수가 시즌/경기 시리즈/토너먼트에서 완전히 플레이를 중단하는 경우, 해당 선수에 대한 배팅은 1.00의 배당률로 정산됩니다(단, 경기 결과

가 이미 확정된 경우는 제외).

63. “주심 비디오 판독 – 예 /아니오” – 주심 심판이 영상 확인을 요청하는 경우입니다. “비디오 판독 사용 – 예 /아니오” - 유무의 기준은 다음의 형태로 확인됩니다.
- 주심 심판이 비디오 리뷰 싸인(직사각형)을 보낼 경우
 - 주심 심판이 영상 확인을 요청하는 경우;
64. **결과. 토너먼트 마지막에 우세 (선수) 배팅**입니다.
- 다음의 기준들이 적용될 수 있습니다:
- 기준: 토너먼트 중 나온 득점 수; 최대 어시스트 수; 최소 경기 시간 등. 이 것들은 연장전을 포함하며 승부차기와 자책골은 제외됩니다.
65. **선수 통계 (시즌, 게임 시리즈별).** 선수가 다른 리그로 이동하면 해당 선수에 건 배팅은 1.00의 배당률로 정산됩니다.
66. **플레이어 통계(시즌, 시리즈, 토너먼트 관련)**에 대한 배팅 시 플레이어가 어떤 이유로든 시즌/시리즈/토너먼트에서 완전히 결장하는 경우 해당 플레이어에 대한 배팅은 1.00의 배당률로 정산됩니다.
67. “더 많은 골 득점하는 선수” (토너먼트 또는 챔피언십에서) 배팅은 승부차기 없이 연장전을 포함하여 계산됩니다.
68. “스탠드로 퇴장” 배팅입니다. 경기하는 중에 감독이 퇴장할 것을 예측해야 합니다.
69. “팀 대 선수”란 배팅은 공식 경기 결과를 기준으로 계산됩니다. 만약에 선수가 경기에서 참여하지 않거나 선발 명단에 없다면 환불로 계산됩니다. 만약에 경기동안 선수가 퇴장하거나 교체되어도 해당 배팅은 유효합니다.
70. **대체 승리.** 배팅은 공식 경기 결과를 기준으로 계산됩니다. 만약에 어느 경기가 무효화되거나 만약 해당 경기가 열리지 않으면, “대체 승리” 배팅은 환불됩니다(단, 경기 중단 시점에 배팅 결과가 이미 알려진 경우는 제외합니다).
71. "통계. 어느 그룹이 가장 많은 골을 넣겠습니까?"란 배팅에서 만약 그룹에 여러 팀 들이 같은 수의 득점을 한다면 배당률 “1” 로 계산됩니다.
72. "세트피스 골". 한 팀의 선수들이 볼을 스타트 킥을 포함하여 두 번 이상 터치하지 않고 골까지 연결되면 해당 배팅에 득점이 됩니다. 상대방 골키퍼의 터치는 카운트 되지 않습니다. 축구에서 세트 피스 유효의 대상은 중앙 라인으로부터의 킥오프, 터치라인부터 의 스로인, 직접 프리킥, 간접 프리킥, 코너 킥, 골 킥, 페널티 킥, 드롭 볼 등이 있습니다.
73. "페널티 지역 외에서 골" 해당 배팅 마켓 정산 시 자책골은 득점으로 인정되지 않습니다.
74. 헤딩 골, 왼발 골, 오른발 골 수에 대한 배팅. 이 배팅에서는 자책골이 고려되지 않습니다.
75. "프리킥"의 유형인 경우에는 배팅을 처리할 때 직접과 간접 프리 킥을 (오프사이드 상태를 범할 경우도) 고려합니다.
76. **실내 축구(showball)**는 합성잔디 등으로 이루어진 실내에서 행해지는 축구를 총칭하는 용어입니다. 경기는 전, 후반 각각 20분씩 총 40분으로 혹은 양팀의 축구선수의 결정에 따라 15분씩 4 타임으로 진행됩니다. 정규 경기 시간 동안 무승부로 끝나면 연장전을 진행할 수 있습니다. 단, 배팅은 정규 경기 시간을 기준입니다.
77. 멀티골은 경기 동안 제시된 득점 범위에 해당되는 골 수를 예측할 필요가 있습니다. 예를 들면 "멀티 골 2-4"란 배팅입니다. 경기 동안 2, 3 또는 4 골을 넣으면 배팅이 승리로 처리됩니다.
78. 다음 골, 핸디캡 - 다음 골을 어느 팀이 넣을지 예측해야 합니다. 만약 경기에 다음 골이 없다면, 그 배팅은 “1” 배당률로 계산됩니다.
79. 플레이어의 일대일. 선수가 득점한 골에 대한 배팅은 스톱피지 타임을 포함하며, 엑스트라 타임 미포함으로 계산됩니다. 지정된 플레이어 중 한명이라도 경기장에 들어가지 않은 경우 이 플레이어와 관련된 일대일 배팅은 1.00의 배당률로 정산됩니다. 배팅은 선발 라인업에만 적용됩니다.
80. 다툼 퇴장. 선수의 퇴장에 대한 배팅이 스톱피지 타임 포함, 연장전 미포함으로 진행됩니다. 선수의 퇴장 배팅은 지정된 선수에 대해서만 유효하고 팀 전체에 대해서는 유효하지 않습니다 (달리 명시하지 않는 경우). 배팅 회사는 다음 결과를 제공합니다: 선수 vs 선수; 선수 vs 팀
81. 노골 기간(애디드 타임 포함되지 않음). 이 기간 간격은 첫 번째 골이 나온 시간과 경기 시작 시각 사이의 차이, 이후 골과의 시간 차이, 마지막 골과 경기 종료 시각 사이의 차이로 계산됩니다. 경기에서 골을 득점하지 못할 경우 경기의 노골 기간은 90분으로 계산됩니다.

노골 시간, 한 팀의 리드 시간, 동점 지속 시간 등에 대한 베팅의 경우 완전한 시간(분)만 포함됩니다.
예: 첫 번째 골을 11:01에 득점하고 두 번째 골을 15:59에 득점한 경우 노골 기간은 3분(13분, 14분, 15분)입니다.

예2: 애디드 타임에 골을 득점한 경우 90분에 득점한 것으로 간주되어, 완전한 89분(0-90) 및 완전한 0분(90-90)과 같이 2번의 노골 기간으로 처리됩니다.

82. 태클. 이러한 유형의 베팅을 계산하기 위해 <https://whoscored.com>에 게시된 통계가 고려됩니다.

83. "드리블" 그리고 "공중볼 다툼" 계산은 웹 사이트 whoscored.com에 따라 이루어지며 두 게임 유형 모두 성공적인 경기만 집계됩니다. 즉, 성공적인 드리블과 지역 싸움만 포함입니다.

84. 심판 다툼. 심판이 내리는 각 판정에 따라 특정 포인트가 부여됩니다. 이를 바탕으로 베팅이 만들어지고 배당률이 정해집니다.

포인트는 다음과 같이 수여됩니다:

각 옐로카드 당 1 점.

추가로 제시하는 한 장이 조합으로 레드카드가 되는 경우 재차 제시하는 옐로우 카드는 고려하지 않습니다 (예: 옐로카드 + 옐로카드 = 레드카드 = 2 점).

레드카드 당 2 점

오프사이드 당 0,5 점

패널티 킥 당 3 점

주심이 교체되는 경우 또는 경기가 시작했으나 끝나지 않은 경우 베팅이 환불로 처리될 수 있습니다 (경기가 중단된 시점의 결과가 기준인 베팅은 제외).

85. "선수 교체 포함" 베팅은 지정된 선수, 또는 경기 중에 해당 선수를 대체하는 선수(연결된 모든 교체 포함)가 제시된 조건을 충족하면 승리로 정산됩니다.

예시:

"Gift Orban 득점, 선수 교체 포함: 예"에 베팅했다고 가정하겠습니다.

그리고 경기 중에 Gift Orban이 Alexander Prass로 교체되고, Prass가 득점을 기록합니다. 이 경우 베팅은 승리로 정산됩니다.

- 베팅은 달리 명시되지 않는 한, 정규 경기 시간 및 심판 추가 시간 동안 발생하는 사건을 대상으로 합니다.

- 지정된 선수가 경기에 선발 출전하지 않을 경우 해당 베팅은 1.00의 배당률로 정산됩니다.

- 자책골은 "선수 득점, 선수 교체 포함" 베팅에 포함되지 않습니다.

86. '첫 코너킥 후 공 첫 터치' 마켓. 베팅은 다음에 따라 정산됩니다.

'첫 코너킥 후 공 첫 터치 - 팀 1 승/팀 2 승'은 첫 코너킥 후 선택한 팀의 선수 중 한 명이 공을 처음으로 터치한 경우에 승리로 정산됩니다. 코너킥 후에 심판이 파울을 선언하는 경우에는 공을 투입해 경기를 재개한 선수의 팀이 터치한 것으로 인정됩니다.

'첫 코너킥 후 공 첫 터치 - 해당 없음'은 첫 코너킥 후 공을 누구도 터치하지 않고 경기장 밖으로 나간 경우에 승리로 정산됩니다.

'첫 코너킥 후 공 첫 터치 - 팀 1 승/팀 2 승/해당 없음'은 경기 중 코너킥이 발생하지 않은 경우에는 1.00의 배당률로 정산됩니다.

87. "추가 시간" 베팅은 심판이 전후반전에 부여한 추가 시간 동안 발생하는 이벤트에 따라 정산되며, 심판이 경기를 연장하여 처음 공지된 시간을 초과한 추가 시간도 포함됩니다.

88. 통계에 대한 프리매치 베팅.

- 베팅 정산 시 지정된 이벤트가 합산됩니다. 예: "1번째 골 전 종합 유효 슈팅". 골로 이어진 유효 슈팅도 종합 계산 시 포함됩니다.

- 지정된 이벤트가 발생하지 않은 경우, 경기 종료 시의 실제 결과에 따라 결과가 결정됩니다. 예: "1번째 옐로 카드 전 종합 파울". 옐로 카드가 나오지 않은 경우, 경기 종료 전까지 범한 파울 수에 따라 결과가 결정됩니다.

- 이 유형의 베팅은 환불되지 않습니다.

89. Expected Goals(기대 득점, xG) 마켓.

"기대 득점", "xG", "Total xG(총 xG)", "Team xG(팀 xG)" 또는 이와 유사한 명칭의 모든 마켓은 기대

득점 값에 따라 정산됩니다. 기대 득점(xG)은 득점 기회의 품질을 측정하는 통계 지표입니다. 모든 "xG" 마켓은 공식 통계 출처에서 제공되는 데이터에 따라 계산 및 정산됩니다.

10.27. 풋살 (Futsal)

1. 실내 축구 경기에 대한 베팅이 정규 경기 시간 종료 후에 최종 결과에 따라서 계산됩니다. (일반적으로 전반전, 후반전으로 각각 20분씩 총 40분으로 이뤄집니다).
베팅 회사는 경기 기간의 불일치에 대해 책임지지 않습니다. "스포츠"와 "라이브"란 섹션안에 지정된 이벤트의 날짜와 시간은 대략적인 것입니다. 공식적인 정보 출처에서 스포츠의 해당 규정을 정확하게 확인하십시오.
2. 연장전 및 6 미터 페널티 킥은 다음과 같은 대회에서만 카운트 될 것입니다: 다음 라운드에 진출하는 것, 대회의 승자 및 동류의 대회.
3. 만약에 경기가 시작했지만 끝나지 않다면 모든 해당 베팅이 배당률 1로 계산됩니다. 그렇지만 경기가 중단 순간에 이미 결과가 정해진 베팅은 제외입니다.
4. 최소 35분의 경기가 진행되어야 공식적인 경기로 인정됩니다. 이 경우, 모든 베팅은 해당 경기가 멈춰진 시점을 계산으로 정산됩니다.

10.28. 필드하키 (Field hockey)

1. 경기에 대한 베팅이 공식 경기 종료후에 최종 결과에 따라서 계산됩니다. (분으로 구성되며 전반전, 후반전으로 각각 35분씩 또는 4 타임으로 각각 15분).
베팅 회사는 경기 기간의 불일치에 대해 책임지지 않습니다. "스포츠"와 "라이브"란 섹션안에 지정된 이벤트의 날짜와 시간은 대략적인 것입니다. 공식적인 정보 출처에서 스포츠의 해당 규정을 정확하게 확인하십시오.
2. 다음 라운드로 진출, 대회의 승자 등에 대한 베팅에서만 연장전과 페널티킥을 고려합니다.
3. 만약에 경기가 시작했지만 끝나지 않다면 모든 해당 베팅 배당률은 1로 계산됩니다. 그렇지만 경기가 중단 순간에 이미 결과가 정해진 베팅은 제외입니다.
4. 경기가 유효하게 되기 위해서 적어도 60분 동안 진행될 필요가 있습니다. 이 경우에는 모든 베팅은 중단된 시점의 결과를 따라서 계산됩니다.
5. 실내 하키는 전, 후반 각각 20분씩으로 진행됩니다.

10.29. 밴디 (Bandy)

1. 경기에 대한 베팅이 정규 경기 시간이 끝난 후에 최종의 결과에 따라서 계산됩니다. (일반적으로 전반전, 후반전으로 각각 45분씩 혹은 3 타임으로 각각 30분 총 90분으로 진행됩니다.).
베팅 회사는 경기 기간의 불일치에 대해 책임지지 않습니다. "스포츠"와 "라이브"란 섹션안에 지정된 이벤트의 날짜와 시간은 대략적인 것입니다. 공식적인 정보 출처에서 스포츠의 해당 규정을 정확하게 확인하십시오.
2. 다음 라운드로 진출, 토너먼트의 승자, 다음 리그로 진출 따위에 대한 베팅을 할 때만 연장전과 페널티를 고려합니다.
3. 만약에 경기가 시작하지만 끝나지 않다면 모든 해당 베팅이 배당률은 1로 계산됩니다. 그렇지만 경기가 중단 순간에 이미 결과가 정해진 베팅은 제외입니다.
4. 경기가 유효하게 되기 위해서 적어도 80분 동안 진행될 필요가 있습니다. 이 경우에는 모든 베팅은 중단된 시점의 결과를 따라서 계산됩니다.
5. 인라인하키는 팀 스포츠로 스케이트를 신고 퍽 또는 공을 사용하는 게임입니다. 각 매치는 12분간 4

세트로 구성됩니다.

10.30. 아이스하키

1. 경기에 대한 배팅은 달리 표시되지 않는 한 정규 시간(각 20분씩의 3피어리어드로 구성된 60분의 플레이)에 수락됩니다(“연장전이 포함된 경우 “연장전있는”, 연장전과 페널티가 포함된 경우 “오버타임, 페널티 슛아웃 포함”):

정규 시간

정규 시간 (연장전있는)

정규 시간 (오버타임, 페널티 슛아웃 포함)

예 1: 버팔로 세이버스 대 토론토 메이플 리프스 (오버타임, 페널티 슛아웃 포함) 배팅은 오버타임과 페널티를 포함한 정규 시간에 수락됩니다. 경기의 점수가 2:3 (1:0, 1:1, 0:1, 0:0, 0:1)인 경우 모든 배팅은 마지막 점수인 2:3을 기반으로 정산됩니다. 총 골 수는 5입니다.

예 2: 버팔로 세이버스 대 토론토 메이플 리프스 (연장전있는) 배팅은 연장전을 포함한 정규 시간에 수락됩니다. 경기의 마지막 점수가 2:2 (1:0, 1:1, 0:1; 0:0)인 경우 총 골 수는 4입니다. 팀 1 또는 팀 2 승리에 대한 배팅은 패배한 것으로 정산됩니다.

예 3: 버팔로 세이버스 대 토론토 메이플 리프트 배팅은 정규 시간에만 수락됩니다. 경기의 마지막 점수가 2:2 (1:0, 1:1, 0:1)인 경우 총 골 수는 4입니다. 팀 1 또는 팀 2 승리에 대한 배팅은 패배한 것으로 정산됩니다.

2. 만약에 경기가 시작하지만 끝나지 않았다면 모든 해당 배팅이 배당률 1로 계산됩니다. 그렇지만 경기가 중단 순간에 이미 결과가 정해진 배팅은 제외됩니다.
3. 경기가 유효하게 되기 위해서 적어도 55분 동안 진행될 필요가 있습니다. 이 경우에는 모든 배팅은 중단된 시점의 결과를 따라서 계산됩니다.
4. AHL(아메리칸 하키 리그), NHL (내셔널 하키 리그), CHL (캐나다 하키 리그), OHL (온타리오 하키 리그), East Coast Hockey League (웨스트 코스트 하키 리그), 리그는 순서대로 또는 반대로 (홈팀 - 원정팀) 표시될 수 있습니다. 반대 순서 표시된 경우라도 배팅이 환불로 계산되지 않습니다.
5. “종합” 배팅에서 페널티 슛아웃 포함일 경우, 이긴 팀이 승부차기 동안 득점한 골들은 정산할 때 하나의 골로 계산됩니다. 승부차기 동안 진 팀이 득점한 골들은 0골로 처리됩니다.
6. “1분 - 7분 득점” 배팅에서 만약 골이 7분 00초에 나온다면 8분에 득점 된 것으로 결정됩니다.
7. 다음의 경기들은 최종 결과 또는 해당 이벤트를 주최한 주최자의 결정에 따라 정산 됩니다: “챔피언십의 결과에 따라서 어느 팀이 더 높은 순위를 차지하겠습니까?”, “토너먼트 마지막에 우세”, “챔피언십 승자”, “그룹 내 승자” “득점된 포인트”, “득점된 골”, “실점골”.
8. “() 피어리어드 > () 피어리어드 - 예“란 배팅에서 두 팀이 동점을 기록한다면 해당 배팅은 진 것으로 처리됩니다.
9. “최고 골득점자 (포인트)” 마켓에 대한 배팅은 공식 토너먼트 웹사이트에서 제공하는 통계적 “골 + 어시스트” 데이터를 기반으로 정산됩니다. 플레이어가 토너먼트에 참여하지 않는 경우 플레이어에 대한 배팅은 1.00의 배당률로 정산됩니다.
10. “토너먼트에서 최고 득점(국가)” 배팅은 공식적인 최종 순위, 골 + 어시스트의 체계에 근거하여 계산됩니다. 모든 배팅은 연장전을 포함하나 페널티는 제외하고 수락됩니다. 만약에 선수가 경기에서 참여하지 못한다면 이 선수에 대한 승률이 배당률 1로 계산됩니다. 2 명이상의 선수가 같은 득점을 낸다면 배팅이 배당률 1로 계산됩니다.
11. “팀 종합 언더/오버로 승”란 배팅의 경우에는 어느 팀이 경기를 이기고 골을 얼마나 넣을 것인지 (특정 수 이상 또는 이하로)에 대해 예측할 필요가 있습니다. NHL (내셔널 하키 리그), KHL(콘티넨탈 하키), 다른 챔피언십, 국제적인 경기에 대한 배팅은 정규 경기시간을 기준으로 수락됩니다.
12. “3 (5등) 포인트 까지 도달”란 배팅의 경우에는 경기의 참여자중에서 누가 일정한 스코어를 먼저 기록할지에 대해 예측해야 합니다. 만약에 일정한 포인트를 얻기 전에 참여자 중 하나라도 경기를 포기한다면 배당률이 1로 계산됩니다.
13. “오버타임에서 팀2 우승 - 아니오”란 배팅은 경기에 연장전이 없거나 팀 2가 연장전에 진다면 승리

로 처리됩니다. 승부차기에 대한 베틱의 경우에도 같은 방법으로 계산됩니다.

14. “오버타임에서 우승”란 베틱의 경우에는 경기의 승자가 연장전 동안 (OT) 정해져야 합니다.

경기 점수 (0:0 1:1 1:0) - 실패.

경기 점수 (0:0 1:1 0:0 0:1) - 승리.

경기 점수 (0:0 1:1 0:0 0:0 1:0) - 실패.

15. “**종합 페널티 타임**”에 대한 베틱은 반칙을 한 선수가 페널티 박스에서 기다려야 하는 시간을 일컫습니다. 2분 마이너 페널티만 적용됩니다. 더블 마이너 페널티(2+2)는 두 개의 분리된 페널티로 계산됩니다. 베틱 계산을 위해 공식 경기가 시작되기 전, 혹은 기간(경기)이 끝난 후에 주어지는 벌칙도 베틱 목적에 카운트 됩니다. 벌칙 시간은 공식적인 기록에 정해진 것에 의해서만 결정됩니다. “**종합 마이너 페널티**”는 마이너 페널티의 수에 관한 것입니다.

16. “유효 슈팅”은 (득점을 하기 위해서 골대에 들어가는 샷으로, 골키퍼에 의해서 성공하지 못하기도 한다=유효슈팅). 공식적인 기록에 의하여 정합니다.

17. 개인 선수의 합계 (아이스 하키에서)의 경우에는 “골 + 어시스트”의 체계에 근거하여 개인 선수의 합계를 예측할 필요가 있습니다. 모든 베틱은 정규 경기 시간에 대해서만 수락됩니다. 만약에 경기에 해당 선수가 참여하지 않았다면 이 선수에 대한 베틱이 배당률 1로 계산됩니다.

18. “첫 득점 및 매치 우승”에 대한 베틱은 정규 시간에 수락됩니다.

예: “팀 1 첫 득점 및 매치 우승 - 아니오” 베틱은 해당 팀이 첫 득점을 못하거나 매치 우승을 하지 못하면 패배한 것으로 정산됩니다.

19. “6에서 8 인터벌에서 종합 - 아니오”란 베틱입니다.

예시:

“6에서 8 인터벌에서 종합 - 아니오”. 만약 게임 스코어가 2:3 이라면, 합계는 5 이고 베틱에서 승리하게 됩니다. 승리

“6에서 8 인터벌에서 종합 - 아니오 만약 게임 스코어가 3:4 이라면 합계 = 7이고 베틱에서 지게 됩니다.

20. 파워 플레이동안 득점한 골 종합 베틱의 경우에는 파워 플레이동안 득점수를 예측할 필요가 있습니다.

예시. 팀1 은 파워 플레이 동안 1 골을 넣고 2 팀은 파워 플레이 동안 아무 골을 넣지 못했다. 따라서 해당 경기 파워 플레이 동안은 1 골을 넣은 것을 의미합니다.

“파워 플레이동안 득점한 골 종합 1.5 언더” 베틱이 승리로 처리됩니다.

“파워 플레이동안 득점한 골 종합 1.5 오버” 베틱이 실패로 처리됩니다.

21. “빈 골대 슈팅이 득점될 것입니다”란 베틱은 골을 넣은 순간에 골키퍼가 아이스 위에 없다면 (스케이터로 교체되어 있었던 경우) 승리로 계산됩니다.

22. “종합 헤트트릭 (한 선수가 3개 골을 넣은 것) 0.5 이상”란 베틱의 경우에는 득점한 골만 세어집니다. (헤트트릭을 계산할 때 어시스트한 것은 카운트하지 않습니다)

23. “최고 득점 피어리어드”

“최고 득점 피어리어드-1” 팀들의 제 1 피어리어드의 득점이 제 2 혹은 제 3피어리어드 득점보다 더 많아야 합니다.

“최고 득점 피어리어드-2” 베틱의 경우, 제 2 피어리어드의 득점이 제 1 혹은 제 3피어리어드 득점보다 더 많아야 합니다.

“최고 득점 피어리어드-3” 베틱의 경우, 제 3 피어리어드의 득점이 제 2 혹은 제1 피어리어드 득점보다 더 많아야 합니다.

“최고 득점 피어리어드 - 무승부” 베틱의 경우, 적어도 두 개의 피어리어드가 같은 (가장 높은) 숫자의 득점을 해야 합니다.

24. “매치 우승자”에 대한 베틱은 매치가 포함된 토너먼트의 규정을 기반으로 정산됩니다.

25. **대체 경기의 이벤트에는 “라이브”**에 중계하는 팀들의 결과를 비교합니다. 만약에 한 경기라도 무효가 되면 대체적인 경기에 대한 모든 베틱이 배당률 1로 (관돈이 환불 됨) 계산됩니다.

예를 들면: 대체 경기. Avangard - Sibir 합계 5.5 오버. 실제 점수: Avangard-Salavat Yulayev는 4:1로 끝나고, Metallurg - Sibir은 1:2. 이 경우 대체 경기의 점수는Avangard- Sibir 4:2이므로 결국은 4:2입니다. 이 베틱은 골의 종합 합계가 6 이상이므로 대체 경기에 대한 베틱 승리로 처리됩니다.

복수의 대체 경기. 이 이벤트에 있는 모든 팀이 동시에 경기를 해야 합니다. 배팅을 계산할 때 팀의 경기종료시 점수를 사용합니다.

예시.

Torpedo/SKA - Dinamo/CSKA 합계 7.5 언더

Torpedo - CSKA 경기가 3:2 점수로 끝나고 SKA - Dynamo 경기가 2:1 점수로 끝났습니다. 합성한 Torpedo /SKA의 경기의 총점수는 $3+2=5$ 입니다. 합성한 Dynamo/CSKA의 경기가 총점수는 $2+1=3$ 입니다. 복수의 대체 경기의 총 점수는 5:3 입니다. 대체적인 경기의 골 합계가 8이기 때문에 배팅이 실패로 처리됩니다.

26. **“최고 골득점자 (골)”**에 대한 배팅 시 베티는 누가 가장 많은 골을 넣을 것인지 예측해야 합니다. 베티는 공식 리그(토너먼트) 웹사이트에서 제공하는 통계 데이터를 기반으로 정산됩니다. 플레이어가 토너먼트에 참가하지 않는 경우 해당 플레이어에 대한 베티는 1.00의 배당률로 정산됩니다.
27. **“종합 마이너 페널티”**란 베티의 경우에는 경기에 있는 벌칙의 총수를 예측해야 합니다.
28. **“선수가 득점한 골 종합”**란 베티의 경우에는 특정 선수가 상대방 팀의 네트에 넣은 골수를 예측해야 합니다.
29. **“(연장전 포함) 플러스-마이너스 최고 통계”**란 베티는 다음과 같은 규칙으로 계산됩니다: 상대방 팀과 같은 숫자 또는 더 적은 숫자의 선수를 가진 팀이 골을 넣을 경우 (페널티 슈트 제외)에는 해당팀의 선수들이 “플러스” 1을 받습니다. 당시에 상대팀의 골키퍼가 있었는지 또는 대신에 스케이팅이 지킴이 있었는지는 따지지 않습니다. 동시에, 더 많은 숫자 또는 같은 숫자의 멤버를 가진 팀은 그들이 골을 내주었을 때 1 “마이너스” 점수를 얻게 됩니다. 통계 정보는 공식 출처에 근거하여 성립됩니다.
30. 선수 다툼. 포인트 (골 + 어시스트). "다음 골"이라는 베티 종류의 게임에서는 골과 어시스트 모두를 고려합니다.
31. "비디오 판독 사용" – 논란이 되는 순간을 재생하기 위한 아무 VAR 사용이 포함됩니다.
32. 첫 2분 페널티. 첫 페널티가 주어지는 반칙 유형이 명시되어야 합니다. 예를 들어, 트리핑(발 걸기), 러핑(가짜 행위), 선수가 너무 많음 등입니다. 두 가지 이상의 반칙이 동시에 발생한 경우 해당 마켓은 1.00의 배당률로 정산되며 남은 베티는 베티 이용 약관에 따라 정산됩니다.

10.31. 볼스 (BOWLS)

1. 세트 및 경기에 대한 베티가 있습니다. 경기에 대한 베티의 경우에는 모든 세트가 진행해야 합니다. 만약에 어떤 이유로든 경기가 끝나기도 전에 승리가 정해진다면 해당 경기의 세트에 대한 베티가 무효화됩니다.
2. 만약에 모든 세트가 완료되기 전에 승자가 결정되었고, 적어도 1 엔드가 전부 진행되었을 경우 이 경기에 대한 베티는 공식적인 결과에 의하여 유효합니다.
3. 만약에 경기 시작 전, 선수 중에 누군가 교체된다면 모든 베티가 무효화됩니다.
4. 만약에 베티가 시작하지만 끝나지 않다면 다음 경기로 진출할 수 있는 자격이 있는 선수가 이긴 것으로 결정됩니다.

10.32. 체스

1. 모든 베티 계산은 공식 경기 결과에 따라 계산되며, 베티는 경기를 구성하는 모든 게임들이 마무리되고 결과가 나왔을 때 정산됩니다.
2. 토너먼트 종료 후, 1명 이상의 선수가 같은 순위이고, 타이 브레이크 경기가 일어나지 않거나 추가 포인트가 따로 계산되지 않으면 데드히트 규칙이 적용됩니다.
3. 넘버 “1” 은 게임장에 관계없이 흰 색 말을 가진 이용자를 나타냅니다.
4. 어떤 이유로든 게임의 시작 시간이 늦어지거나 게임이 연기되면, 모든 베티는 게임이 끝날 때까지 또는 토너먼트가 끝날 때까지 유지됩니다.
5. 핸디캡 베티 (0). 만약 무승부로 게임이 끝나면 모든 베티가 무효화됩니다.

6. 경기 형식이 변경된 경우, 이 유형의 이벤트에 대한 베팅은 확률이 1로 정산됩니다.

10.33. 포뮬러 1, MOTORBIKES, SPEEDWAY

1. 경주가 완료되지 않고 공식 결과가 선언되지 않으면, 결과가 이미 결정된 경우를 제외하고 모든 베팅이 무효화됩니다.
2. 모든 레이스 베팅은 시즌의 마지막 레이스가 끝난 직후 국제 연맹 (FIA)이 발표한 스포츠 등급 결정에 따라 결정됩니다.
3. 예선전 베팅. 베팅에 대해서는 FIA 공식 시간이 사용됩니다. “가장 빠른“ 것에 관한 베팅에서는 예선의 Q3에 대한 시간이 적용될 것입니다. 만약 Q3가 없다면, FIA가 공식적으로 짠 그리드에 의해서 정해 질것입니다. 베팅 계산에서 페널티는 포함되지 않습니다. 그러나 FIA 규정에 따라 승자를 가릴 때에는 타임 페널티가 적용됩니다. 베팅이 유효하기 위해서 선수는 반드시 첫번째 예선전을 시작해야 합니다. 선수가 예선에 참가하였다면 예선전의 첫 번째 및 두 번째 바퀴에 대한 베팅은 유지됩니다.
4. 경기가 유효처리 되기 위해 선수는 우승선수가 완주한 코스의 90 %를 주행해야 합니다. (숫자는 가장 가까운 정수에 맞추어 반 내림 됩니다). 선수가 완주의 90 %를 주행한 후 포기한다 하더라도 선수의 경기는 공식화된 것으로 간주됩니다.
5. "레이스 승자" (최종 레이스에서의 승자). 승자는 경주에서 첫 번째 순위를 차지하는 레이서입니다 (최종 순위).
6. "파이널 랭킹내 드라이버 순위" 게임
7. "헤드 투 헤드". 이용자는 선두2명의 레이서를 지명할 필요가 있습니다. 이기는 레이서는 (최종 순위에서) 높은 순위를 얻는 선수입니다. 두 레이서가 경주에서 탈락하면, 둘 중 거리상으로 더 많은 랩을 돌았던 선수로 간주됩니다. 두 선수 모두 베팅이 유효하기 위해 스타트를 해야 합니다. 만약 두 선수 모두 경기 종료를 하지 못하면, 그들이 완주한 랩 수에 의해 베팅이 정산됩니다. 두 선수 모두 경기를 포기했을 경우, 더 많은 랩 수를 돈 선수가 더 잘했다고 평가받을 것입니다. 만약 두 선수 모두 같은 랩 수를 주행했을 경우, 배당률은 "1"이 됩니다. 레이서가 가장 빠른 랩을 돌지 않으면 (즉 예선전을 시간을 보여주지 못하면) 그들의 순위는 최종 그리드의 위치에 따라서 결정됩니다.
8. "레이스 완료- 예/아니오". 특정 레이서가 경기를 완료할지 못할지 예측해야 합니다. 그가 리더 그룹에서 빠진 것으로 분류되더라도 완주한 것으로 간주됩니다.
9. "최단 랩타임". 레이서 중 누가 가장 빠른 랩타임을 기록할지 예측해야 합니다.
10. 워밍업 랩도 레이스에 계산됩니다.
11. **Speedway**. 경기가 끝나기 전에 경기가 정지된 경우, 24시간내에 경기가 재개되거나 경기 결과가 명확히 결정되었을 경우 베팅은 유효합니다. 그렇지 않으면 베팅은 무효화됩니다. 핸디캡 마켓의 경우, 처음 8히트는 완벽하게 완료되어 있어야 하며, 그렇지 않으면 베팅이 무효처리되거나 앞으로의 히트는 계산되지 않습니다. 예정 경기 일시 보다 연기된다면 24시간 이내에 재개되지 않을 시 베팅은 무효처리 됩니다. 모든 경기는 마지막 히트 종료 후에 리그 일정에 따른 결과를 기준으로 결정됩니다. 또는 공식 순위 석상 결과 (개인/ 그랑프리 대회) 에 따라 결정됩니다. 추가적인 항의, 탈락 또는 포인트의 감점은 카운트 되지 않을 것입니다. 오직 해당 대회 주최측의 공식 출처 또는 공식 웹사이트에 기록만이 정산에 반영됩니다. 공식기관으로부터의 경기관련 정보가 잘못되었을 경우, 베팅 결과를 위해 독립적인 정보기관의 정보가 활용될 수 있습니다.
12. **SPEEDWAY**. 제공 가능한 베팅 시장에 대한 설명입니다
 - 경기가 예정된 시작 시간 전에 연기된 경우, 경기가 24시간 이내에 재개되는 경우를 제외하고 해당 경기에 대한 모든 베팅이 취소됩니다.
 - 이벤트가 완료되기 전에 중단되었다가 24시간 이내에 완료되거나 해당 이벤트의 결과가 이미 결정된 경우 이벤트에 대한 베팅은 유효하게 유지됩니다.
 - 히트가 완료되지 않고 공식 결과가 게시되지 않은 경우 결과가 이미 결정된 경우를 제외하고 해당 히트에 대한 모든 베팅은 취소됩니다. 그렇지 않은 경우 모든 베팅이 취소됩니다.
 - 최소 8번의 히트가 완료되면 경기가 진행된 것으로 간주합니다. 이 경우 모든 베팅은 (24시간 이내에 이벤트가 재개되지 않는 한) 경기가 중단된 시점의 결과를 기준으로 정산됩니다.

- 특정수의 히트를 기반으로 하는 핸디캡 베틱의 경우 지정된 히트가 모두 완료되어야 하며, 지정된 히트가 모두 완료되지 않는 경우 해당 베틱은 취소되고 히트는 합산되지 않습니다.
- 모든 마켓에 대한 베틱은 (리그 일정에 따라) 마지막 히트 이후 결과에 따라 또는 공식 포디움 결과(개별 대회/그랜드 프리릭스)에 따라 정산됩니다. 이후의 이의 제기, 실격 또는 감점은 고려되지 않습니다. 해당 대회의 공식 출처나 공식 웹사이트의 데이터만 베틱 정산을 위해 사용됩니다.
- 개별 히트 포인트에 대한 베틱은 해당 히트가 진행되는 동안 획득한 포인트에 따라 정산됩니다.
- 개별 히트 승자에 대한 베틱의 경우 모든 4명의 드라이버가 레이스를 시작해야 하며, 그렇지 않으면 모든 베틱이 취소됩니다.
- 다음 히트 승자에 대한 베틱의 경우 승리한 팀을 가장 많은 포인트를 획득한 팀으로 간주합니다. 지정된 히트가 전부 완료되어야 하며, 그렇지 않으면 모든 베틱이 취소됩니다.
- 그랑프리 또는 유로 챔피언십 레이서의 총 포인트에 대한 베틱은 메인 라운드(20개의 히트)에서 획득한 포인트만을 기준으로 결정되며, 준결승 및 결승 히트는 합산되지 않습니다.

10.34. 보트 레이스

- 레이스에서 6명의 경주자가 참여합니다. 한 레이스는 3 바퀴로 구성됩니다. 경주자의 보트와 장비들은 다음의 색깔들로 표시됩니다.
 - 보트 1 - 화이트
 - 보트 2 - 블랙
 - 보트 3 - 레드
 - 보트 4 - 블루
 - 보트 5 - 옐로우
 - 보트 6 - 그린
- "레이스 승자" 승자는 최종레이스에서 1위를 차지하는 선수입니다.
- 경기가 끝나지 않고 공식 결과가 선언되지 않은 경우, 이미 결정된 결과에 대한 베틱을 제외하고 다른 모든 베틱이 무효화됩니다.
- 스타트는 0에서 1초 사이에 이루어져야 합니다. 보트가 0초 전 (조기출발 (F)) 또는 1초이후 (지연출발 (L))에 출발되는 경우, 그 베틱이 보트에 대한 베틱이 1.00과 같은 배당률로 계산이 됩니다.
- SP (Starting Price) - 보트가 최종 시작할 확률입니다. 출발 가격은 경주 공식기관이 제안한 평균 확률을 기준으로 계산됩니다. 경기가 시작되기 전에 선수가 기권하거나, 또는 참여하지 않는 선수로 발표되거나 (공식 기록에 의해), 또는 새로운 SP 시장이 형성되지 않은 경우 참가자에 대한 베틱은 "1"의 배당률로 계산이 됩니다.

10.35. 경륜

- 경륜은 시작 구간에서 속도를 제어한 뒤 마지막에 스프린트 레이스로 결과를 결정하는 모터페이스드 사이클 경주의 한 형태입니다.
- 경기는 4명의 심판이 모니터링합니다. 경기가 끝나면 심판은 빨간색 또는 흰색 깃발을 흔들며 규칙 위반 여부를 표시합니다. 규칙 위반이 밝혀지면, 심판은 비디오 판독을 통해 결정을 내립니다. 선수가 규칙을 위반한 것으로 입증되면, 해당 선수는 실격 처리됩니다.
- 경기 참가자 9명 미만일 경우, 일부 베틱에는 참가할 수 없습니다.
- 기술적 또는 외부적 이유로 레이스가 중단되는 예외적인 경우(선수 문제 아님) 모든 결과에 대한 베틱은 무효 처리됩니다(1.00의 배당률로 정산).

10.36. 라크로스

1. 라크로스 경기에 대한 베팅은 연장전을 포함합니다.
2. 9분00초에 득점이 이루어질 경우, 1~9분에 사이의 득점으로 간주됩니다. 1분00초에 이루어진 득점은 1분안에 득점한 것으로 간주됩니다.

10.37. 스피드웨이 (일본)

1. 오토바이 경주가 빠른 속도로 경쟁하는 스포츠입니다.
2. 500미터 레이스 트랙에서 경주하는 동안, 8명의 경주자들은 6바퀴를 서로 겨룹니다. (예외적인 경우 7명의 경주자들이 경쟁합니다). 보통 하루에 12경주를 합니다.
3. 레이스 트랙의 직선 구간은 87m입니다 (x2). 최대 속도는 매 시 150킬로미터입니다.
4. 보통 경주는 레이스 트랙의 6바퀴 동안 계속됩니다. 큰 경주는 레이스 트랙의 8 또는 10바퀴 동안 계속됩니다.
5. 마지막 랩의 네 번째 턴을 통과 한 레이스의 완료는 체크 무늬 깃발의 물결로 표시됩니다.
6. 레이스 트랙 밖으로 운전하면 실격할 수 있습니다.
7. 다른 선수를 위해 위험한 기동 또는 잠재적으로 위험한 기동을 하는 경우 플레이어 제외합니다.

10.38. 스케이트 - 크로스

1. SX4 레이스 토너먼트는 장애물이 있는 트랙 위의 스피드 레이스입니다.
2. 경주는 같은 라인에서 시작하여 먼저 마무리하도록 노력하는 4 명의 롤러 스케이터가 참석합니다.
3. 선수는 가능한 모든 수단을 통해 장애물을 극복할 수 있지만 레이스에서 다른 참가자를 밀고 막는 것은 금지되어 있습니다.
4. 레이스는 각기 다른 카테고리 (level)로 진행되며, 각 레이스의 결과에 따라 1~2위를 차지한 선수가 다음 level로 올라가고 3~4위가 내려갑니다.
5. 각 선수는 토너먼트 결과 (레이스 시리즈)에 따라 등급이 지정됩니다. 등급에 따라 토너먼트 시작시 레이스의 시작 위치에 선수가 분배됩니다.

10.39. TV-Games

1. **Eurovision** 노래 콘테스트
 - 매치업. 이용자는 두 국가 중 결승전에서 더 높은 순위에 있는 참여 국가를 예측해야 합니다. 두 국가의 점수가 같을 경우, 우승 배당률은 1로 계산됩니다.
 - 베팅 계산은 공식 사이트 <http://www.eurovision.tv>를 기반으로 합니다.
2. **TV 게임. 박스 오피스:** 경우에 따라 베팅은 정확한 박스 오피스 데이터가 나오는 다음 주중에 확정될 수 있습니다.
 왕좌의 게임 (Game of Thrones). 특정 에피소드 시청자 수 - 본방송을 시청한 시청자들만 계산됩니다. 재방송, P2P 파일 다운로드 또는 다른 재생 방식을 통해 본 사람은 카운트 되지 않습니다.
 이벤트시리즈에 대한 베팅은 에피소드 출시 후 24 시간 안에 처리됩니다.
<http://www.boxofficemojo.com> 이 제공하는 정보에 따라 미국 박스오피스 뿐만 아니라 다른 국가의 박스오피스의 결과도 정해집니다.
3. 랩 배틀 베팅에 대한 경기 시작시간은 대략적일 수 있습니다. 경기가 시작될 때까지 약간의 시간이 걸릴 수 있습니다. "경기의 승자"에 대한 베팅은 공식적인 비디오가 나온 후에 결정됩니다.
4. **스페셜 베팅.** 만약, 이벤트 결과가 유효한 베팅 리스트에 없다면 베팅은 유효하나 진 것으로 처리됩니다.

10.40. 정치

"승자". 투표가 종료되기 전에 후보자가 사퇴하거나 출마가 금지되는 경우 해당 후보자에 대한 베틱은 패배로 정산됩니다.

10.41. E-스포츠

1. 카운터 스트라이크에서 종합/ 핸디캡 라운드에 대한 모든 베틱은 연장전을 포함하여 계산됩니다.
2. 어떤 선수 (또는 팀) 가 (어떤 이유로든) 탈락한 경우, 해당 선수 또는 팀은 남은 라운드/맵에서 패배로 처리됩니다. 라이브 베틱의 경우 경기 중단 시 중단시점의 결과가 명확하게 정해지지 않은 경우를 제외하고는 모든 베틱 배당률은 "1"로 처리됩니다.
3. 경기가 24 시간 이상 연기되는 경우, 회사는 모든 베틱 배당률을 "1"로 처리할 수 있는 권리가 있습니다.
4. 이용자 이름이나 팀 명이 잘못 기재되는 경우 또는 그들이 smurf 계정을 사용하는 경우에도 모든 베틱은 정상적으로 유효합니다. 그러나 베틱 결과에 영향을 줄 수 있는 대타 플레이하는 선수를 사용해서는 안됩니다.
5. 운영자의 권리로 경기를 중지시키거나 리플레이를 선언할 경우, 중단된 경기의 결과는 베틱에 반영되지 않습니다.
6. 핸디캡과 합계는 특정 맵 또는 best-of-one basis에서의 경기를 제외하고 모두 인정됩니다.
7. "오전 중에 세트 종료"라는 베틱은 경기 시간을 낮과 밤을 기준으로 합니다. 게임의 첫날은 0 분에 시작하여 5분씩으로 밤으로 바뀝니다. 나이트 스토키와 같은 캐릭터로 인해 갑작스럽게 밤 시간이 부여된다 하더라도 그 시간은 낮으로 적용됩니다.
8. 도타 2와 리그 오브 레전드에서 맵 또는 경기의 승리자는 각 팀의 본부(throne 또는 nexus)가 무너진 시점을 기준으로 결정됩니다.
9. 킬 연속 달성("트리플 킬", "쿼드라 킬", "펜타 킬", "울트라 킬", "램페이지" 등)에 대한 베틱은 경기 중 다른 이벤트와 관계없이 해당 연속 킬이 완성되었는지 여부에 따라 정산됩니다:
 - 연속 킬이 기록되면 "예" 베틱이 승리하고 "아니오" 베틱은 패배합니다
 - 연속 킬이 기록되지 않으면 "예" 베틱은 패배하고 "아니오" 베틱은 승리합니다"최다 연속 킬"에 대한 베틱은 경기에서 달성된 가장 높은 킬 연속 기록을 기준으로 정산됩니다.
예시(도타 2): 램페이지가 발생하면 "램페이지 - 예" 베틱과 "울트라 킬 - 예" 베틱이 승리하며, 램페이지가 최다 연속 킬로 집계됩니다.
10. 도타 2 게임에서 '더블 킬', '트리플 킬', '울트라 킬' 및 '램페이지'에 대한 베틱은, 각 맵의 가장 높은 연속 킬 수에 의해 계산됩니다. 예를 들어: "울트라 킬 - 예" 베틱에서 게임 중 울트라 킬 이 나오고, 이것이 연속 플래그 중 가장 높은 플래그라면 베틱은 승리합니다. 그리고 나머지 베틱은 패배처리 됩니다. "다음 프랙은 누가 기록할까"(20번 째, 30번 째, 40번 째)베틱. 이기는 팀은 맵 에서 10번째 (20번 째, 30번 째, 40번 째) 플래그를 하는 팀입니다. 예) 경기 결과가 5:4이후 5:5로 되었다면, 팀2가 우승합니다. 팀2가 10번째 플래그를 했기 때문입니다.
11. 카드의 지속 시간에 대한 베틱은 분당 초 단위로 계산됩니다. 즉 "카드 지속 시간이 27.5 이상"이라는 결과를 선택한 경우 승리하려면 27:30 이후에 카드를 종료해야 합니다. 예를 들어, 27:35, 27:44 등. 카드가 27:15에 종료되면 이러한 베틱은 미적중 처리가 됩니다. 카드가 27:30에 만료되면 베틱은 계수 1로 (환불) 정산됩니다.

Counter-Strike 2

1. 승자 - 게임 승자에 거는 베틱입니다. 경기는 피스톨 라운드에서 첫 킬 이후 시작된 것으로 간주됩니다. 1x2 베틱은 승자 베틱과 유사하지만, 잠재적인 결과로 무승부가 포함됩니다. 이 베틱은 무승부가 가능한 경기에서 제공됩니다(예: 오버타임 없는 BO2 경기 또는 BO1 경기).
2. 0 핸디캡 - 무승부를 제외하고, 승리한 팀 중 하나에 거는 베틱입니다. 경기가 무승부로 종료되면 베

팅이 1.00의 배당률로 정산됩니다(환불).

3. 종합 맵 - 홀수/짝수 - 한 경기에서 플레이한 맵의 수가 홀수일지 짝수일지에 거는 베팅입니다.
4. 종합 맵 - 오버타임을 포함하여 경기 동안 플레이한 맵의 총 숫자에 거는 베팅입니다.
5. 정확한 맵 점수 - 한 경기에서 특정 맵의 정확한 최종 점수에 거는 베팅입니다.
6. 종합 라운드 - 한 경기에서 두 팀이 플레이한 라운드 수에 거는 베팅입니다.
7. 개별 맵 결과:
 - 승자(오버타임 포함) - 추가 라운드를 포함하여 한 경기에서 특정 맵의 승자에 거는 베팅입니다.
 - 전반전 승자 - 특정 맵에서 7개의 라운드를 먼저 승리한 팀에 거는 베팅입니다.
 - 종합 라운드 홀수/짝수 - 특정 맵에서 플레이한 라운드 수가 홀수일지 짝수일지에 거는 베팅입니다.
 - 종합 라운드 - 특정 맵에서 플레이한 라운드의 총 숫자에 거는 베팅입니다.
 - 폭탄이 폭발하며 종료된 종합 라운드 - 특정 맵에서 폭탄이 폭발하며 종료되는 라운드 수에 거는 베팅입니다.
 - 오버타임 예/아니오 - 특정 맵이 오버타임까지 진행될지에 거는 베팅입니다.
 - 팀킬 예/아니오 - 특정 맵에서 선택한 팀이 팀킬을 할지에 거는 베팅입니다. "팀킬"이란 한 플레이어가 자신의 팀원 중 한 명에게 죽는 경우입니다.
 - 칼로 킬 예/아니오 - 특정 맵에서 선택한 팀이 상대를 칼로 죽일지에 거는 베팅입니다.
8. 피스톨 라운드 결과(지도상의 종합 순위에서 첫 번째와 열세 번째 라운드):
 - 피스톨 라운드 (X) 승자 - 지정된 맵에서 어떤 팀이 특정 피스톨 라운드에서 승리할지에 거는 베팅입니다.
 - 두 개의 피스톨 라운드 승자 - 지정된 맵에서 어떤 팀이 2개의 피스톨 라운드 모두를 승리할지에 거는 베팅입니다.
 - 라운드에서 폭탄 설치 (X) - 지정된 맵에서 특정 라운드에 폭탄이 설치될지에 거는 베팅입니다.
 - 종합 피스톨 라운드 승리 - 한 경기에서 선택한 팀이 지정된 숫자의 피스톨 라운드에서 승리할지에 거는 베팅입니다.
 - 종합 피스톨 라운드 킬 - 지정된 맵의 특정 피스톨 라운드에서 양 팀이 한 킬의 총 숫자에 거는 베팅입니다.
9. 개별 팀 결과:
 - 종합 라운드 - 한 경기에서 특정 팀이 승리한 라운드의 총 숫자에 거는 종합 베팅입니다.
 - 종합 맵 라운드 - 특정 팀이 지정된 맵에서 지정된 수의 라운드에서 승리할지에 거는 베팅입니다.
 - 테러리스트/카운터 테러리스트가 승리한 종합 라운드 - 특정 팀이 공격(테러리스트) 또는 수비(카운터 테러리스트)를 플레이하는 동안 지정된 맵에서 지정된 수의 라운드에서 승리할지에 거는 베팅입니다.
 - 라운드 (X) 승자 - 지정된 맵에서 선택한 팀이 특정 라운드에서 승리할지에 거는 베팅입니다.
 - 한 라운드에서의 승리는 맵에 있는 모든 상대를 죽이거나 폭탄을 폭발/해체하거나 시간제한이 끝났을 때의 결과에 따라 결정됩니다.
 - 맵 (X) - X 라운드까지 도달 - 특정 맵에서 어떤 팀이 지정된 수의 라운드를 먼저 승리할지에 거는 베팅입니다.
 - 맵 (X) - 정확한 점수 (X) - 특정 맵이 지정된 점수로 종료될지에 거는 베팅입니다.
10. 오버타임 - 맵에서 승리하려면 최소 13개의 라운드에서 승리해야 합니다. 맵에서 무승부가 발생할 경우(라운드 점수가 12-12인 경우) 토너먼트 규정은 일반적으로 소위 "오버타임"이라 부르는 6개의 추가 라운드를 플레이하도록 규정합니다. 오버타임 동안 승리는 6개의 추가 라운드 중 4개를 먼저 승리한 팀에게 주어집니다. 오버타임 동안 무승부가 발생할 경우(오버타임에서 양 팀이 각각 3개의 라운드에서 승리) 6개의 라운드가 더 진행되는 오버타임을 플레이됩니다:
 - 맵 (X) - 오버타임 동안 정확한 점수 (X) - 특정 맵에서 지정된 오버타임 기간이 지정된 점수로 종료될지에 거는 베팅입니다.
 - 맵 (X) - 오버타임을 홀수/짝수 라운드 (X) - 플레이한 오버타임 라운드의 수가 홀수일지 짝수일지에 거는 베팅입니다.

- 맵 (X) - 오버타임 동안 종합 라운드 (X) - 특정 오버타임 기간에 플레이한 라운드의 총 숫자에 거는 베팅입니다.
 - 맵 (X) - 오버타임에서 전반전 승자 (X) - 특정 오버타임 기간에 어떤 팀이 3개의 라운드를 먼저 승리할지에 거는 베팅입니다.
11. 맵에서 플레이어의 최다 처치. 지정된 맵의 종료 시점에 양 팀의 모든 플레이어 중 최다 처치 수를 기록하는 플레이어에게 베팅합니다. 두 명 이상의 플레이어의 처치 수가 동점이고 동일한 포지션을 공유하면, 승자를 결정하기 위해 추가 지표로 ADR(라운드당 평균 데미지)이 사용됩니다. 최고 값에 베팅한 경우 더 높은 ADR을 고려하고, 최저 값에 베팅한 경우 더 낮은 ADR을 고려합니다.

10.42. 올림픽

1. 메달 수에 대한 베팅은 폐회식에서의 공식 메달 순위에 따라 계산됩니다.
2. 이벤트가 연기되거나 날짜나 장소가 변경되어도 베팅은 경기가 완료될 때까지 유효합니다
3. 매치업 베팅. 두 경쟁자(선수 또는 팀)가 경기를 시작해야 베팅이 시작됩니다. 한 선수가 어떤 이유로든 퇴장을 당하면 상대방이 승자로 간주됩니다. 두 선수 모두 경기를 완료하지 않으면 해당 경기의 모든 베팅이 무효입니다.

10.43. 동계 스포츠

1. 매치업 베팅. 두 경쟁자(선수 또는 팀)가 경기를 시작해야 베팅이 시작됩니다. 한 선수가 어떤 이유로든 퇴장을 당하면 상대방이 승자로 간주됩니다. 만약, 참가자 중 한 명이 경기를 완료하지 못한 경우, 경기 베팅은 경기 미완료 선수의 경기중단 시점을 기준으로 계산됩니다.

10.44. 게일릭 풋볼, 헐링

GAELIC FOOTBALL - 축구와 럭비의 일종입니다.

1. 모든 베팅은 정규 경기 시간 (게임시간 총 70 분, 전, 후반 각각 35분씩 또는 게임시간 총 60 분, 전, 후반 각각 30분씩)종료 시점의 결과를 기반으로 계산됩니다. 모든 베팅은 경기가 공식적으로 종료되어야 유효합니다. 단 경기 중단 시점의 결과가 기준인 베팅도 유효합니다.
2. 모든 베팅은 경기 최종 결과에 따라 결정됩니다. 스코어 계산 방법은 아래와 같습니다:
골은 3 점입니다 (볼이 크로스바 아래의 그물 안에 들어갔을 때).
1 포인트는 1 점 입니다. (볼이 크로스바를 넘겼을 때). 게일 축구에서 골은 축구의 골과 비슷하며, 예트위를 넘어가도 인정됩니다.

예를 들면: 팀 1은 스코어 0-12를 기록했습니다 (0은 골 수, 12는 포인트 수) 팀 2는 2-5 점 (2는 골을 의미하고 5는 포인트를 의미. 총합은 $2 \times 3 + 5 = 11$)를 득점했습니다. 최종 점수는 12-11이며 팀 1이 이깁니다.

10.45. 날씨

전 세계 공항의 날씨입니다. 회사는 베팅을 위해 세계의 공항에서 기록된 날씨 정보를 활용합니다.

베팅은 공기 온도 및 대기압 지수를 고려합니다.

베팅은 METAR 기상 예보를 기반으로 계산됩니다. 베팅은 METAR 기상 정보의 날짜, 시간, 공항, 기상상태를 기준시간의 한 시간에서 한시간 반 이내의 정보로 계산됩니다. 그 기간 동안 정보가 확보되지 않을 경우 해당 베팅 배당률이 1로 정산됩니다.

배팅 계산에 사용된 수치는 다음과 같습니다.

- 기온 데이터는 섭씨로 제공되며 변환없이 계산에 사용됩니다.
- 대기압 데이터는 헥토파스칼 단위로 제공됩니다. 배팅 계산을 위해 헥토파스칼은 수은 밀리미터로 변환되고 소수 자리 하나에 반올림됩니다.
- 풍속 데이터는 노트 또는 시간당 마일로 제공됩니다. 배팅의 계산을 위해 노트 또는 시간당 마일을 시간당 킬로미터로 변환하고 소수 자리 하나에 반올림합니다.
- 모든 반올림은 수학적입니다. 즉, 첫 번째 숫자가 5 이면 마지막 소수점 자리는 반올림됩니다.

배팅 계산은 새롭게 들어오는 데이터의 변경으로 인해 개정될 수 있습니다. 고객의 개인적인 관측 또는 이용 약관에 명시된 출처 이외의 데이터들은 고려되지 않습니다.

10.46. 쇼트 풋볼

쇼트 풋볼 2X2

1. 경기는 전, 후반으로 각 5분간 진행됩니다. 오랜 시간 경기가 중단될 경우에만 타이머가 멈춥니다(부상, 분쟁, 공 문제, 등).
2. 쇼트 풋볼은 18m x 9m 코트에서 진행됩니다(변경될 수 있음).
3. 쇼트 풋볼에는 2명으로 구성된 두 팀이 참여합니다. 교체 횟수에는 제한이 없습니다.
4. 골키퍼는 경기에 참여할 수 없습니다. 핸드볼 반칙을 하는 경우 프리킥이 주어집니다. 페널티 지역에서 핸드볼이 발생하면 페널티킥이 주어집니다.
5. 페널티킥은 센터라인에서 오픈 골로 진행됩니다. 공이 골라인을 넘으면 골로 간주됩니다.
6. 코너킥과 스로인은 센터라인과 터치라인이 교차하는 지점에서 시작합니다. 수비 팀의 선수는 반드시 자신의 코트에 있어야 합니다.
7. 스포츠맨십을 위반하는 행동을 하거나 퇴장당하는 경우, 해당 선수가 속한 팀은 패배합니다.
8. 분쟁이 발생한 경우 심판이 최종 판단을 내립니다.
9. 경기가 시작되었지만 어떤 이유로든 끝까지 진행되지 않은 경우, 이 경기에 대한 모든 배팅은 무효 처리됩니다(1.00의 배당률로 정산).

쇼트 풋볼 3X3

1. 경기는 전, 후반으로 각 5분간 진행됩니다. 오랜 시간 경기가 중단될 때에만 타이머가 멈춥니다(부상, 분쟁, 공 문제, 등).
2. 쇼트 풋볼은 18m x 9m 코트에서 진행됩니다(변경될 수 있음).
3. 쇼트 풋볼에는 3명으로 구성된 두 팀이 참여합니다. 교체 횟수에는 제한이 없습니다.
4. 골키퍼는 경기에 참여할 수 없습니다. 핸드볼 반칙을 하는 경우 프리킥이 주어집니다. 페널티 지역에서 핸드볼이 발생하면 페널티킥이 주어집니다.
5. 페널티킥은 센터라인에서 오픈 골로 진행됩니다. 공이 골라인을 넘으면 골로 간주됩니다.
6. 한 선수가 2초 이상 페널티 영역에 머무르면 페널티킥이 부여됩니다.
7. 스포츠맨십을 위반하는 행동을 하거나 퇴장을 당하는 경우, 해당 선수가 속한 팀은 패배합니다.
8. 분쟁이 발생한 경우 심판이 최종 판단을 내립니다.
9. 경기가 시작되었지만 어떤 이유로든 끝까지 진행되지 않은 경우, 이 경기에 대한 모든 배팅은 무효 처리됩니다(1.00의 배당률로 정산).

드림 리그, 남자

1. 경기는 전, 후반으로 각 15분간 진행됩니다. 3명으로 구성된 두 팀이 경기에 참여합니다.
2. 토너먼트에는 더블 리그전 형식의 그룹 스테이지, 3위 플레이 오프 및 결승이 포함됩니다. 점수: 승리

-3 점, 무승부 -1 점, 패배 -0 점.

3. 상대 팀의 코트에서 패스한 후 골을 득점할 수 있습니다.
4. 어느 팀도 골키퍼를 포함할 수 없으며, 핸드볼은 금지됩니다.
5. 자책골은 인정되지 않습니다.
6. 3번의 파울 후에 페널티킥이 주어집니다.
7. 페널티킥이 주어진 경우, 자신의 골대에서 한 발자국 떨어져 공을 차고 필드를 가로질러 상대 팀의 빈 골대에 넣어야 합니다.
8. 공이 라인 밖으로 나가는 경우, 필드의 측면에서 스로인을 합니다.
9. 토너먼트의 그룹 스테이지에서 무승부가 난 경우, 각 팀은 1점을 얻습니다. 결승이 무승부로 종료된 경우, 3번의 페널티킥이 주어집니다.

쇼트 풋볼 4X4

1. 경기는 전, 후반으로 각 5분간 진행됩니다. 오랜 시간 경기가 중단되는 경우에만 타이머가 멈춥니다(부상, 분쟁, 공 문제, 등).
2. 경기장의 규모는 엄격하게 규제되지 않습니다.
3. 골키퍼는 경기에 참여할 수 없습니다. 핸드볼 반칙을 하는 경우 프리킥이 주어집니다. 페널티 지역에서 핸드볼이 발생하면 페널티킥이 주어집니다.
4. 페널티킥은 센터라인에서 오픈 골로 진행됩니다. 공이 골라인을 넘으면 골로 간주됩니다.
5. 선수들은 페널티 지역의 골대 라인에서 있을 수 없습니다. 이 규칙을 위반하면 페널티킥이 주어집니다.
6. 프리킥이 주어진 경우, 수비 팀은 수비벽을 형성할 수 없습니다. 오직 한 명의 선수만이 골대에 서서 골을 막을 수 있습니다.
7. 토너먼트는 매일 개최되며 '승자 진출' 규칙을 따릅니다. 경기가 무승부로 끝난 경우, 양 팀은 코트를 떠나고 어느 팀도 다음 매치에 참여할 수 없습니다.
8. 퇴장이 발생하면, 선수를 잃은 팀은 1분 동안 또는 상대방이 1점을 낼 때까지 경기를 계속합니다.
9. 분쟁이 발생한 경우 심판이 최종 판단을 내립니다.
10. 경기가 시작되었지만 어떤 이유로든 끝까지 진행되지 않은 경우, 이 경기에 대한 모든 배팅은 무효 처리됩니다(1.00의 배당률로 정산).

쇼트 풋볼 5X5

1. 경기는 전, 후반으로 각 5분간 진행됩니다. 오랜 시간 경기가 중단될 때에만 타이머가 멈춥니다(부상, 분쟁, 공 문제, 등).
2. 경기장의 규모는 엄격하게 규제되지 않습니다.
3. 페널티킥은 6미터 마크에서 진행됩니다.
4. 퇴장이 발생하면, 선수를 잃은 팀은 1분 동안 또는 상대방이 1점을 낼 때까지 경기를 계속합니다.
5. 토너먼트는 매일 개최되며 '승자 진출' 규칙을 따릅니다. 경기가 무승부로 끝난 경우, 양 팀은 코트를 떠나고 어느 팀도 다음 매치에 참여할 수 없습니다.
6. 분쟁이 발생한 경우 심판이 최종 판단을 내립니다.
7. 경기가 시작되었지만 어떤 이유로든 끝까지 진행되지 않은 경우, 이 경기에 대한 모든 배팅은 무효 처리됩니다(1.00의 배당률로 정산).

BUMPERBALL CUP 4X4

1. 경기 형식: 15 분씩의 2 타임으로 진행됩니다. 팀 구성원은 풍선 공에서 플레이합니다.
2. 토너먼트 형식: 2 라운드의 그룹 스테이지, 3 위 플레이 오프, 결승입니다. 채점: 승리 - 3 포인트; 무승부 - 1 포인트; 패배 - 0 포인트입니다.
3. 그룹 스테이지에 무승부시 팀은 각각 1 포인트를 받습니다. 결승에서 무승부가 발생하면 페널티 킥 (5 회 시도)으로 진행됩니다.

4. 페널티 킥은 페널티 에어리어의 라인에서 이루어집니다.
5. 골키퍼가 없습니다.
6. 공격 및 수비 플레이어 모두 골 지역에서 게임을 하는 것은 금지되어 있습니다.
7. 규칙을 위반한 플레이어는 1 분 동안 퇴장 당하고 게임은 계속됩니다.
8. 스로인이 발생하면 볼이 라인을 교차했던 지점에서 수행합니다.

10.47. 스트리트 풋볼 3X3

1. 베팅은 정식 경기 시간에 대해 수락됩니다.
2. 경기는 각각 5분씩 진행되는 전반 후반으로 구성됩니다(스트레이트 타임).
3. 베팅이 유효하려면 경기가 끝까지 진행되어야 합니다. 경기가 중단된 시점에 이미 결과가 나온 베팅의 경우 이 규칙에서 제외됩니다.
4. 경기는 미니 풋볼 4 사이즈의 경기장에서 진행됩니다.
5. 두 팀 모두 3명의 아웃필드 선수로 구성되며 지정된 포지션은 없습니다. 어느 팀도 골키퍼를 포함할 수 없으며, 선수는 손으로 공을 만질 수 없습니다.
6. 코트에서 의도적으로 핸드볼을 한 경우, 프리킥이 주어집니다.
7. 선수가 파울을 하면 프리킥이 주어집니다. 수비팀은 공에서 3m 떨어진 곳에서 수비벽을 만들 수 있습니다. 공격팀은 프리킥에서 패스하거나 골대로 쏠 수 있습니다.
8. 선수는 심판이 휘슬을 불면 코트 중앙에서 페널티킥을 합니다. 골이 지면에 닿지 않고 골라인을 통과하여 골대에 들어가야만 인정됩니다.
9. 공이 경기장에서 벗어나면, 지면에서 킥인이 진행됩니다. 수비팀의 선수는 킥인 지점에서 1미터 떨어진 곳에 있어야 합니다. 선수는 킥인에서 직접 쏠 수 없습니다. 공을 바로 골대로 차는 경우, 골이 인정되지 않으며, 골킥이 주어집니다.
10. 만지는 것을 제외하고는 물리적 접촉이 금지됩니다. 경기장에 누워있는 동안 태클, 푸시, 바디 체크 및 플레잉은 금지됩니다.

10.48. 스트리트 파워 풋볼 2x2. 월드컵

스트리트 파워 풋볼은 멀티 플레이어 비디오 게임 (축구 시뮬레이터) 방송 .

1. 각 베팅은 경기가 실제 종료되면 계산됩니다.
2. 각 경기별 베팅 회사는 최소 판돈액과 최대 판돈액을 결정합니다.
3. 베팅 회사는 회원에 대한 사전 통지 없이 판돈액 대출을 변경할 수 있습니다.
4. 한 게임의 지속은 1 교시입니다. 그 경기는 한 팀은 5골을 득점하거나 시합 시간이 5분을 지날 때까지 걸립니다.
5. 베팅을 수락하는 과정에서 회사 직원이 실수를 하거나 (베팅 목록의 잘못된 표기, 제공된 베팅 마켓과 베팅 간의 배당률이 불일치하는 경우 등) 또는 해당 규정을 위반한 베팅이 수락되었거나, 베팅 오류에 대한 증거가 확실할 경우, 회사는 해당 조건의 베팅은 무효임을 선언할 수 있습니다. 해당 베팅의 환율은 1의 배당률로 지불됩니다.
6. 경기에 대한 베팅은 경기 시작 전과 라이브로 모두 허용됩니다. 모든 스트리트 파워 축구 경기는 온라인으로 방송됩니다.
7. 선택 가능한 베팅의 종료
 - 승리
 - 더블 기회;
 - 헨기캡
 - 토탈(오버: 언더)
 - 개별 팀 토탈 (오버: 언더)

- 토탈(홀수: 짝수);
- 다음 골.

10.49. 족구

1. 족구는 선수로 구성된 두 팀이 서로 경쟁하는 팀 스포츠입니다. 무제한의 교체가 허용됩니다.
2. 테니스네트로 나뉜 9m×12.8m 코트에서 축구 공으로 경기를 합니다. 경기는 한 팀이 두 세트(best of 3)를 먼저 이길 때까지 계속됩니다. 한 세트는 한 팀이 적어도 11 포인트를 기록했고 2점 이상 앞서 있을 때 끝나게 됩니다.
3. 팀은 세번의 터치 안에 공을 상대팀 구역으로 넘겨야 합니다. (더 적은 숫자도 가능하나 더 많은 숫자의 터치는 안됨). 또한 한 명의 선수가 공을 두 번 연속 터치해서는 안됩니다. 손으로 공을 터치할 수 없습니다. 공이 상대방으로 넘어가기 전에 두번의 바운드가 허용되고 (더 적은 수도 가능하나 더 많은 숫자는 안됨) 상대팀의 서브이후에 한번의 바운드가 허용됩니다.
4. 서브 시 베이스 라인의 뒤에서 킥으로 해야 합니다. 서브 시 공이 네트에 닿고 넘어가면 한번의 서브가 더 주어집니다. 상대팀은 네트를 넘어서 날아오는 서브를 막아서는 안됩니다.
5. 경기가 시작되었지만 어떤 이유로든 종료되지 않은 경우, 경기중단 시점의 결과가 기준인 베팅을 제외하고 모든 베팅은 1.00 배당률로 계산됩니다.
6. 핸디캡과 종합은 "세트 핸디캡" 및 "세트 종합"을 제외하고 포인트 단위로 표시됩니다.
7. "추가 포인트" 베팅. 이 베팅에서는 세트에 엑스트라 포인트가 있을지 없을지를 예측해야 합니다(듀스 진행 시 득점이 엑스트라 포인트). "세트에 추가 포인트 - 예" 베팅은 10:10의 점수 후 팀 중 하나가 이기면 적중 처리될 것입니다.

10.50. 헤디스

1. 헤디스는 탁구와 축구라는 두 가지 스포츠를 결합한다. 선수들은 고무공을 사용한다
2. 선수 중 한 명이 3세트를 이길 때까지 게임은 이어진다.
3. 선수들이 한 세트에서 11점을 득점해야 한다. 한 경기는 무승부가 되면 한 선수가 2점 차로 앞설 때까지 계속된다.

10.51. 솥 풋볼 (여자)

1. 각 팀은 3명의 필드 선수와 한 명의 골키퍼로 구성됩니다.
2. 경기는 각각 15분씩 진행되는 전반 후반으로 구성됩니다(스트레이트 타임).
3. 축구 규칙이 적용됩니다. 규칙을 위반할 때마다 파울이 주어집니다. 어떤 팀이 3번의 파울을 범하면 상대 팀에 페널티킥이 주어집니다. 3번 이후 파울을 한 번씩 할 때마다 페널티킥이 주어집니다.
4. 흥미롭고 재미있는 경기를 위해, 공이 경기장에서 나가면 새로운 공이 경기장의 중앙으로 던져져(스로인) 경기가 계속 진행됩니다.

10.52. 솥 풋볼 (남자)

1. 각 팀은 3명의 아웃필드 선수와 한 명의 골키퍼로 구성됩니다.
2. 경기는 각각 15분씩 진행되는 전반 후반으로 구성됩니다(스트레이트 타임).
3. 상대 지역으로 패스가 이루어진 경우(센터라인을 지난 후) 골로 간주됩니다.
4. 축구 규칙이 적용됩니다. 규칙을 위반할 때마다 파울이 주어집니다. 어떤 팀이 3번의 파울을 범하면 상대 팀에 페널티킥이 주어집니다. 3번 이후 파울을 한 번씩 할 때마다 페널티킥이 주어집니다.

5. 흥미롭고 재미있는 경기를 위해, 공이 경기장에서 나가면 새로운 공이 경기장의 중앙으로 던져져(스로인) 경기가 계속 진행됩니다.

10.53. CROSS VOLLEY

1. 게임은 두 팀이 진행합니다. 각 팀에는 자체 코트가 있으며 팀의 코트는 대각선에 있습니다.
2. 한 팀이 3 세트를 이길 때까지 경기가 계속됩니다. 무승부가 발생하면 (2:2), 팀 중 하나가 15 포인트를 얻을 때까지 (최소 2 점을 앞선 상태로) 5번째 세트가 진행됩니다.
3. 각 세트의 게임은 한 팀이 25 포인트를 획득할 때까지 진행됩니다. 게임이 동점이면 (24:24), 한 팀이 2 포인트 차이로 리드할 때까지 계속됩니다.
4. 게임의 기본 규칙:
 - 선수들은 3 포인트를 기록할 때마다 코트 주위를 시계 방향 또는 시계 반대 방향으로 움직입니다.
 - 플레이어는 공을 한번만 터치 할 수 있으며 점프와 소프트 패스는 금지됩니다.
 - 모든 배구 기술을 사용하여 공을 플레이할 수 있지만, 반드시 서빙 구역의 코너에서 이루어져야 합니다.
 - 볼은 상대방에서만 플레이되며, 플레이어의 코트에 떨어지면 헬드 볼이 할당됩니다.
 - 네트를 터치하는 것은 실수로 간주되며 상대 팀에게 점수가 주어집니다.
5. 플레이어가 다음을 수행하여 규칙을 위반하면 헬드 볼이 할당됩니다:
 - 점프
 - 소프트 패스
 - 중앙 포스트를 터치함.

10.54. RANDOM LEAGUE

1. 각 경기는 2 팀으로 구성됩니다.
2. 각 팀은 해당 색상의 한 주사위에 해당합니다.
3. 주최자는 2 개의 주사위를 경기장에 던집니다.
4. 주사위를 던질 때마다 주사위의 숫자가 가장 높은 팀이 1 포인트를 얻습니다. 두 주사위의 숫자가 같으면 주사위를 다시 던집니다.
5. 베팅은 베팅 슬립에 명시된 스포츠 유형에 따라 정산됩니다.
6. 베팅 수락시 인적 오류 또는 소프트웨어 실패 (배당의 명백한 오타, 다른 포지션에서의 배당의 불일치 등) 및 베팅의 부정확성을 확인하는 다른 주장이 있는 경우, 북메이커는 이러한 베팅을 무효로 선언할 권리가 있습니다. 소프트웨어 오류가 발생하면 게임이 중단될 수 있으며 정산되지 않은 모든 베팅은 환불됩니다.

10.55. E-스포츠 축구 (FIFA)

E-스포츠 축구는 멀티 이용자 게임 (축구 시뮬레이터)의 스트리밍입니다.
베팅은 UEFA 챔피언스리그 및 UEFA 유로파 리그에 대해서 수락됩니다.

1. 모든 베팅은 공식적으로 경기 종료 시점의 결과에 따라 정산됩니다.
2. 최대 판돈은 베팅 회사가 각 이벤트 별로 결정합니다.
3. 판돈은 아무런 통보나 이유없이 일정한 이벤트에 제한될 수 있습니다.
4. 축구에 대한 베팅은 정규 시간에 대해서만 가능합니다.
5. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션 과 베팅 전표에 표시된 배

당률이 다른 경우/) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.

6. UEFA 챔피언스리그 베팅은 프리 매치와 라이브에서 모두 진행됩니다. 모든 ESPORTS 축구 경기들은 온라인으로 스트리밍 됩니다.

7. 모든 베팅은 최종 통계에 따라 계산됩니다. 그래픽문제는 베팅 취소의 근거가 되지 않습니다.

8. **선택 가능한 베팅 유형 (정규 시간):**

- 승리;
- 더블 찬스;
- 핸디캡
- 종합(오버/ 언더);
- 개별 팀 종합 (오버/ 언더);
- 종합 (홀수: 짝수);
- 정확한 점수;
- 다음 골.

10.56. 카바디

카바디는 레슬링과 술래잡기의 요소를 결합한 경기입니다.

1. 경기 방식: 전후반전 각각 20분. 무승부의 경우 승자를 가리기 위해 한 팀이 다음 포인트를 득점할 때까지 경기를 계속합니다.
2. 베팅은 정규 시간(엑스트라 타임을 제외한 정규 시간 40분)에 수락됩니다. 경기가 완료되지 않는 경우, 경기가 중단된 시점에 명확하게 결정된 결과가 효력을 갖습니다. 다른 모든 결과는 1.00의 배당률로 정산됩니다.
3. 엑스트라 타임(골든 레이드)을 포함한 결과:
 - 엑스트라 타임(골든 레이드) 동안 승
4. 전반 또는 후반 베팅. 전반 또는 후반이 완료되지 않는 경우, 이미 명확하게 결정된 결과가 효력을 갖습니다. 다른 모든 결과는 1.00의 배당률로 정산됩니다. 엑스트라 타임은 포함되지 않습니다.
5. 대회에서 이벤트 장소가 변경되거나 이벤트가 상대 팀 경기장으로 이동하면 홈 팀이 홈 상태를 유지하는 경우에만 베팅이 효력을 갖습니다.
6. 경기가 48시간 이상 연기되거나 지연될 경우 이에 대한 모든 베팅이 1.00의 배당률로 정산됩니다.

10.57. 무에 타이

1. 경기복 색깔에 관한 정보는 경기 정보를 참조하시기 바랍니다. 모든 베팅은 경기복 색깔이 바뀌어도 유효합니다.
2. 경기가 무승부로 끝나면 핸디캡 베팅은 환불로 처리됩니다.
3. 종합 라운드 게임. 베팅. 경기가 완료된 라운드 수를 예측해야 합니다. 경기가 제5 라운드에서 끝나면 완료 라운드 수는 4입니다. 만약 경기가 심판의 결정으로 끝나는 경우 완료된 라운드 수는 5라운드입니다.
4. 심판이 한 선수를 또는 두 선수 모두 실격 처리한 경우 모든 베팅은 환불됩니다.
5. 12 시간 이상 경기가 연기되면 모든 베팅은 환불됩니다.
6. 제1 라운드를 알리는 종소리가 울리면 경기가 시작됩니다. 만약 한 선수 또는 양 선수가 경기를 시작할 수 없는 경우 모든 베팅은 환불됩니다.

10.58. UFC. Unsullied tournament

1. 싸움의 시작은 첫 라운드의 시작을 알리는 종소리에 의해 결정됩니다.
2. 싸움의 기간 - 3 분으로 구성된 3 라운드 또는 참가자 중 한명의 조기 승리입니다.
3. 경기 결과에 대한 결정을 내릴 수 없거나 어떤 이유로든 경기 결과에 대한 결정 없이 경기가 종료된 경우 모든 배팅은 배당 1로 정산됩니다. 경기 결과가 이미 결정된 경우 선언된 결과에 따라 배팅이 정산됩니다.
4. 싸움에서 최소 2 라운드를 플레이한 경우 모든 배팅은 유효합니다. 그렇지 않으면, 경기에서 참가자의 승리와 무승부에 대한 배팅만 유효합니다. 이 경기에 대한 나머지 배팅은 경기가 중단된 시점에 배팅 결과가 이미 결정되지 않은 한 배당 "1"로 정산됩니다.
5. "첫 번째 (두 번째) 선수의 승리"에 배팅. "첫 번째 (두 번째) 선수의 승리" 스포츠 섹션에 "1"("2")로 표시되어 있으며 다음 항목이 포함됩니다:
 - "포인트에 의한 승리"-모든 경기 라운드가 끝난 후 심판의 결정으로 승리한 승리를 의미합니다;
 - "녹아웃에 의한 승리";
 - "테크니컬 녹아웃에 의한 승리" - 참가자 중 한명이 전투의 모든 라운드가 끝나기 전에 25 점을 득점했을 때 승리를 의미합니다.
 - "전투 중 상대의 실격 또는 거부."
6. "무승부" 배팅. 스포츠에 "X"로 지정되어 있으며, 모든 경기 라운드가 끝난 후 선수들의 점수의 평등에 의해 심판의 결정에 의해 결정됩니다.
7. 심판의 결정에 따라 플레이어는 각 유효 히트에 대해 점수를 받습니다.
 - 스트레이트 또는 사이드 킥의 경우 1 포인트;
 - 어퍼컷 당 2 포인트;
 - 낙다운 당 5 포인트.
8. 경기에서 선수가 득점할 수 있는 최대 점수는 마지막 결정타 점수에 관계 없이 25 점입니다.
9. "라운드 3에서 2 승" 배팅. 이 배팅은 세 번째 라운드에서 두 번째 선수가 포인트로 승리하면 적중으로 정산됩니다.
10. "5 포인트 (7 포인트 등)까지의 레이스" 배팅. 라운드에서 지정된 포인트를 가장 먼저 획득할 경기 참가자를 예측해야 합니다. 어떤 이유로든 경기 참가자 중 한 명이 자신이나 상대방이 지정된 점수를 얻기 전에 게임을 계속하기를 거부하는 경우 배팅은 배당 "1"로 정산됩니다.

10.59. 카운터 스트라이크 및 CS:GO 워맨

1. 카운터 스트라이크는 멀티 플레이어 게임의 스트리밍입니다(시뮬레이터).
2. 배팅은 두 팀 사이의 경기에 대해 수락됩니다. 한 번의 경기는 한 팀이 11번 승리할 때까지 진행됩니다(최대 라운드 수 21).
3. 모든 배팅은 경기 종료 후 정산됩니다.
4. 한 라운드는 정확히 2분 동안 진행됩니다. 이 시간이 지난 후에 이루어진 행동은 배팅의 결과에 영향을 미치지 않습니다.
5. 앞서 언급한 시간 동안 폭탄 제거 맵에 폭탄이 설치되지 않은 경우 카운터 테러리스트가 라운드에서 승리합니다.
6. 앞서 언급한 시간 동안 인질 구조 맵에서 인질이 구출되지 않으면 테러리스트가 승리합니다.
7. 모든 배팅에 대한 최소 관돈은 마권업체가 정합니다.
8. 마권업체는 사전 통보 없이 배팅 금액을 제한할 수 있습니다.
9. 회사 직원의 실수, 시스템 오류(예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 배팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우 등) 또는 다른 잘못된 방법으로 배팅이 수락된 경우, 회사는 해당 배팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
10. “폭탄 설치 – 예/아니오”. 모든 카운터 테러리스트가 사망하기 전이나 후, 즉 라운드가 진행되는 동안 언제라도 폭탄을 설치할 수 있으며, 설치 시점은 중요하지 않습니다. 폭탄을 설치했다는 사실 만이 중

요합니다.

11. 폭탄이 설치되면 라운드에서 팀 1 승과 팀 2 승 배팅은 다음과 같이 정해집니다.

- 폭탄이 라운드 중 해제되면, 배팅 팀 1이 승리하고 팀 2가 패배합니다.
- 폭탄이 라운드 중 폭발하면, 배팅 팀 1이 패배하고 팀 2가 승리합니다.

12. 경기가 진행되는 동안에만 배팅(라이브 배팅)이 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍됩니다.

- 선택 가능한 배팅 유형
- 승리
- 핸디캡
- 종합 (오버/언더)
- 개별 종합 (오버/언더)
- 폭탄 설치
- 라운드에서 승
- 라운드에서 종합
- 라운드에서 핸디캡
- 라운드에서 종합 헤드샷
- 라운드에서 개별 프랙
- 라운드에서 종합 프랙 (짝수/홀수);
- 라운드에서 우승 방법
- 라운드 소요 시간
- 폭탄 해제
- 라운드에서 첫 프랙* - 팀
- 라운드에서 자폭*** (자살)
- 라운드에서 종합 헤드샷**
- 라운드에서 원투닐

프랙*은 상대방을 죽여서 얻은 점수를 의미합니다(즉, 폭탄 폭발이나 자살로 인한 사망을 제외하고 상대방 선수가 사망한 경우).

헤드샷**은 머리에 맞은 샷을 의미합니다.

자살***은 높은 곳에서 추락으로 인한 사망, 폭탄 폭발로 인한 사망을 의미합니다.

CS : GO 워맨

1. CS: GO 워맨은 멀티 플레이어 게임 카운터 스트라이크:글로벌 오펜시브의 스트리밍입니다 2명으로 구성된 두 팀이 매치에 참여합니다.
2. 첫 번째 라운드에서 팀 1은 항상 카운터 테러리스트로, 팀 2는 항상 테러리스트로 플레이합니다. 첫 라운드가 끝나면, 양 팀은 역할을 전환하고 한 팀이 5승(최대 9 라운드)을 기록할 때까지 경기가 계속됩니다.
3. 모든 배팅은 게임 종료 시 결과에 따라 정산됩니다.
4. 각 라운드는 90초 + 추가 시간 동안 지속됩니다(폭탄이 설치될 때부터 폭발 또는 해제될 때까지의 시간). 이 시간이 지난 후에 이루어진 행동은 배팅의 결과에 영향을 미치지 않습니다.
5. 90초가 지나도 폭탄이 설치되지 않았고, 두 팀에 모두 생존자가 있는 경우 카운터 테러리스트가 라운드에서 승리합니다.
6. 모든 배팅에 대한 최소 및 최대 판돈은 각각 마권업체가 정합니다.
7. 마권업체는 사전 통보 없이 배팅 금액을 제한할 수 있습니다.
8. 회사 직원의 실수, 시스템 오류(예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 배팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우 등) 또는 다른 잘못된 방법으로 배팅이 수락된 경우, 회사는 해당 배팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
9. “폭탄 설치” 배팅의 경우, 폭탄을 설치했을 때 한 명의 카운터 테러리스트라도 살아 있으면 폭탄이 설

치된 것으로 간주됩니다.

10. “폭탄 폭파” 베팅의 경우 폭탄이 폭파될 때 한 명의 카운터 테러리스트라도 살아 있으면 폭탄이 폭파된 것으로 간주됩니다.

11. 경기가 진행되는 동안에만 베팅(라이브 베팅)이 수락됩니다. 게임은 온라인으로 스트리밍됩니다.

12. 선수가 우연히 사망하더라도 베팅 정산 시 사망으로 간주합니다.

13. 무기는 다음과 같이 분류됩니다.

- 피스톨: P2000, P250, 디글, 글록
- 머신건: FAMAS, M4A4, AUG, Galil, AK-47, SG 556
- 라이플: AWP, SCAR-20, G3SG1
- 선택 가능한 베팅 유형

14. 전체 매치:

- 승리 (1/2)
- 승리 (테러리스트 / 카운터 테러리스트)
- 종합 (오버/언더)
- 개별 종합 (오버/언더)
- 종합 폭탄 해체 (오버/언더)
- 종합 폭탄 설치 (오버/언더)
- 종합 폭탄 폭파 (오버/언더)
- 종합 헤드샷 (오버/언더)
- 종합 피스톨 프랙 (오버/언더)
- 종합 머신건 프랙 (오버/언더)
- 종합 라이플 프랙 (오버/언더)
- 플레이어의 총 프랙 (오버/언더)
- 플레이어의 종합 사망 (오버/언더)

15. 라운드:

- 승리 (1/2)
- 폭탄 설치 (예/아니오)
- 폭탄 해제 (예/아니오)
- 종합 프랙 (오버/언더)
- 개별 종합 프랙 (오버/언더)
- 종합 프랙 (짝수/홀수)
- 머신건 프랙 (예/아니오)
- 라이플 프랙 (예/아니오)
- 한 프랙 득점 (예/아니오)
- 사망하는 플레이어 (예/아니오)
- 종합 헤드샷 (오버/언더)

10.60. E-스포츠 아이스 하키

E-스포츠 아이스 하키는 멀티 이용자 게임 (아이스 하키 시뮬레이터)의 스트리밍입니다. Stanley Cup에서 베팅이 허용됩니다.

1. 모든 베팅은 경기 종료시점의 결과에 따라 정산됩니다.
2. 최대 판돈은 베팅 회사가 각 이벤트별로 결정합니다.
3. 베팅 회사는 이벤트에 대해서 사전 통보 없이 판돈을 제한할 수 있습니다.
4. 베팅은 정규 경기 시간에 대해서만 받아들여집니다.
5. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션 과 베팅 전표에 표시된 배당률이 다른 경우/) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리

할 권리를 가지고 있습니다.

6. 경기 전 및 경기가 진행중에도 베팅 (라이브)이 허용됩니다. 모든 E-스포츠 아이스하키 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다.
7. 선택 가능한 베팅 유형 (정규 시간)
 - 승리;
 - 더블 찬스;
 - 핸디캡;
 - 종합 (오버: 언더);
 - 경기에서 승리 (팀 승리);
 - 오버 타임이 있을 것인가? – 예/아니오.

NHL 23. Ones

1. NHL 23. Ones는 세 명의 참가자가 아이스하키 경기에서 경쟁하는 비디오 게임 스트리밍입니다.
2. 경기에 대한 프리매치 및 라이브 베팅을 모두 이용할 수 있습니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다.
3. 정규 시간은 10분입니다. 가장 많은 골을 넣은 참가자 2명의 점수가 동일할 경우 연장전이 진행됩니다. 연장전은 참가자 중 한 명이 선두를 차지하면 종료됩니다.
4. 최대 판돈은 각 마켓마다 베팅 회사에서 별도로 결정합니다.
5. 베팅 회사는 사전 통지 없이 판돈 한도를 변경할 수 있습니다.
6. 베팅 수락 시 직원의 실수 또는 소프트웨어 오류(예: 명백한 배당률 오기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅 슬립에 표시된 배당률의 불일치 등)가 발생하거나 베팅이 잘못 수락되었다는 기타 표시가 있는 경우, 베팅 회사는 해당 베팅을 무효로 선언할 수 있습니다.
7. 사용 가능한 베팅 유형:
 - 종합 골
 - 개별 종합 골
 - 경기 승자

10.61. E-스포츠 마샬 아트 UFC

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP (얼티밋 파이팅 챔피언십) 은 종합 격투기입니다. 멀티 이용자 게임 비디오 스트리밍입니다.

1. 모든 베팅은 정식 종결 시 결과에 따라 정산됩니다.
2. 최대 판돈은 베팅 회사가 각 이벤트별로 결정합니다.
3. 베팅 회사는 사전 통보 없이 판돈을 제한할 수 있습니다.
4. 베팅은 정규 경기 시간에 대해 받아들여집니다.
5. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션 과 베팅 전표에 표시된 배당률이 다른 경우/) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.

승리 타입:

- 서브미션은 상대방의 항복으로 승리하는 것을 의미합니다.
- **녹아웃 (KO)** 은 강타로 인해 상대방이 정신을 잃는 것을 의미합니다. (UFC2 BantamWeight 및 UFC2 LightWeight 그리고 UFC3 WelterWeight 챔피언십의 경우에는 KO TKO 모두 녹아웃으로 간주됩니다)
- **포인트 승리.**

- **테크니컬 녹아웃 (TKO)** 은 상대선수의 타격으로 인해 선수가 경기를 계속할 수 없는 것으로 판단될 때 제 3 자에 의한 경기 중지를 의미합니다. 테크니컬 녹아웃은 3 개의 종류로 분류 됩니다.
 - 심판의 결정, 심판은 선수 중 하나가 지능적으로 자신을 방어할 수 없다고 판단될 때 경기중단을 결정합니다.
 - 의사의 결정, 의사가 경기장에 들어가 선수의 생명이나 건강이 위협에 처해 있음을 판단하고 경기 중단 결정합니다.
 - 코너 (감독, 코치) 정지, 선수의 코너에서 감독이나 코치 등이 경기 중지 신호를 하는 것을 의미합니다.

배팅 이벤트 유형

- 승리;
- 승리의 유형 (승리 점수: KO 승리: TKO 승리, 항복에 의한 승리);
- 선수의 승리 유형 (승리 점수: KO 승리: TKO 승리: 항복에 의한 승리);
- 경기 종료 시점(끝까지 싸우는 경기; 경기는 1라운드; 2라운드; 3라운드에 끝날 것입니다). 싸움이 끝나는 라운드에 의해 배팅이 정산됩니다. 만약 싸움이 포인트 승리로 인해 종료되면, 해당 이벤트는 끝까지 싸우는 경기로 계산됩니다.

10.62. UFC 4. STREET FIGHT

1. UFC 4. Street Fight - MMA 규칙을 따르는 라이브 스트리밍 멀티 플레이어 게임입니다.
2. 모든 배팅은 정식 종결시 결과에 따라 정산됩니다.
3. 최소 배팅 및 최대 배팅은 각 이벤트에 대해 북메이커가 별도로 결정합니다.
4. 배팅 금액 제한은 사용자에게 통보 없이 변경될 수 있습니다.
5. 배팅 수락시 인적 오류 또는 소프트웨어 실패 (배당의 명백한 오타, 다른 포지션에서의 배당의 불일치 등) 및 배팅의 부정확성을 확인하는 다른 주장이 있는 경우, 북메이커는 이러한 배팅을 무효로 선언할 권리가 있습니다.
6. 배팅은 공식 이벤트가 시작되기 전 및 라이브에서 수락됩니다. 모든 UFC 4. Street Fight 경기가 온라인으로 스트리밍 됩니다.
7. **게임 규칙:**
 - 선수는 라운드에서 승리할 때마다 1 점을 받습니다.
 - 라운드가 무승부로 끝나면 어떤 선수에게도 점수가 주어지지 않습니다.
 - 경기의 승자는 5 라운드를 먼저 이긴 선수입니다.
8. **승리 유형의 정의:**
 - Submission - submission(Sub.)으로 승리
 - 녹아웃 K.O. - 선수는 허용된 스트라이크의 결과로 의식을 잃게 됩니다
 - 테크니컬 녹아웃 T.K.O.- 선수 중 하나가 더 이상 계속할 수 없어서 제 3 자에 의해 전투가 중단된 경우입니다.
 - 무승부 Draw - 라운드에 할당된 시간이 다되어 라운드가 끝날 때입니다.
 - 승리 유형의 정의에 대한 분쟁은 이벤트 주최자가 결정하고 최종 결과는 비디오 보드에 표시됩니다.
9. **정규 시간에 가능한 배팅 유형 (경기의 최종 점수에 따라 정산 됨):**
 - 승리
 - 토탈 (오버/언더)
 - 개별 토탈 (오버/언더)
 - 녹아웃의 토탈 (오버/언더)
 - 테크니컬 녹아웃의 토탈 (오버/언더)
 - 서브미션 홀드의 토탈 (오버/언더)

10. 라운드에 가능한 베팅 유형 (특정 라운드의 점수에 따라 정산됨):

- 라운드에서 승리
- 라운드에서 승리하는 방법 (녹아웃, 테크니컬 녹아웃, 서브미션)
- 라운드에서 첫 번째/두 번째 선수의 승리 (녹아웃, 테크니컬 녹아웃, 서브미션)

10.63. Bet Constructor

1. Bet Constructor는 실제 매치에 참여하는 선수들 (또는 팀)을 가지고 두개의 가상의 팀을 만들어 베팅하는 게임입니다. 이용자는 해당 선수들 (또는 팀)의 퍼포먼스에 기반하여 베팅을 할 수 있습니다. 베팅은 가상의 플레이어들이 실제 경기에서 이긴(점수를 낸) 종합 세트(골) 수에 대해 이루어 질 수 있습니다.
2. 가상 팀은 다음 규칙에 따라 구성될 수 있습니다:
 - 1) 실제 경기에서 상대 팀은 가상 경기의 같은 팀에 속할 수 없습니다;
 - 2) 한 선수는 하나의 가상 팀에만 포함될 수 있습니다
 - 3) 각 선수는 한 번만 가상팀에 단 한번만 뽑힐 수 있습니다;
 - 4) 실제 경기에 참여하는 1 ~ 5 명이 각 가상의 팀에 참여 될 수 있습니다; 또한 각 가상 팀의 선수 수는 다를 수 있습니다.
 - 5) 가상 팀은 더블 매치의 선수를 포함할 수 있습니다
 - 6) 가상 팀에는 테니스, 축구 및 아이스 하키 선수가 포함될 수 있습니다.
3. 경기 결과를 결정하기 위해, 각 가상 팀의 멤버들이 이긴(점수를 낸) 세트(골)의 정규 경기 시간이 합쳐 집니다. 테니스 경기에서 베팅 정산을 위해 완전히 플레이된 세트의 수를 고려합니다.
4. 다음 시장의 베팅이 허용됩니다:
 - 1) 경기의 결과
 - 2) 핸디캡을 포함한 경기의 결과
 - 3) 경기 종합
5. Bet Constructor에서는 싱글 베팅만 가능합니다.
6. 경기 시작이 지연되거나 어떤 이유로 연기되는 경우, 모든 베팅은 경기 또는 토너먼트가 종료될 때까지 유효합니다.
7. 실제 참가자가 가상 팀에 선정 된 모든 실제 경기가 완료된 후에 베팅 처리는 이루어 집니다. 플레이어의 거절 또는 실격으로 인해 하나 또는 여러 개의 실제 경기가 중단되거나 취소로 인해 진행하지 않은 경우, 마켓의 결과가 명확하게 정의된 것은 예외로 하고 가상 팀에 대한 모든 베팅은 "1"의 계수로 정산됩니다.
8. "종합"과 "핸디캡" 베팅은 "종합 세트"과 "핸디캡 세트"로 테니스 경기에서 베팅 됩니다.

10.64. E-스포츠 농구

1. E-스포츠 농구는 멀티 이용자 게임 (농구 시뮬레이터)의 스트리밍입니다.
2. 모든 베팅은 정식 경기종료시점의 결과에 따라 계산됩니다.
3. 최대 판돈 은 베팅 회사가 각 이벤트별로 결정합니다.
4. 베팅 회사는 사전 통보없이 판돈을 제한할 수 있습니다.
5. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션 과 베팅 전표에 표시된 배당률이 다른 경우/) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
6. 경기전과 경기가 진행되는 동안 (라이브 베팅) 베팅 이 허용됩니다. 모든 경기가 온라인으로 스트리밍 됩니다.
7. 선택 가능한 베팅 유형 (정규 시간)
 - 승리;

- 핸디캡;
 - 종합 (오버/언더);
 - 개별 종합 (오버/언더);
 - 팀 총 득점;
 - 포인트의 정확한 차이;
 - 정확한 포인트의 수;
 - 팀 (결과 + 종합)
8. 가능한 배팅 종류 (연장전 포함)
- 팀 우승.

10.65. E-스포츠 농구 (3X3 및 1X1)

E-스포츠 농구는 멀티 이용자 게임 (농구 시뮬레이터)의 스트리밍입니다. 두 팀은 동일한 골대에 11 포인트에 다다를 때까지 샷을 합니다. 만약 그들이 11 포인트에 다다랐을 때 두 팀의 점수차가 2점 이하이면, 연장전을 경기합니다. 해당 게임은 두 팀 간의 점수차가 1점 이상 날 때까지 계속됩니다.

1. 모든 배팅은 경기가 실제로 끝난 후에 처리됩니다.
2. 최대 판돈은 배팅 회사가 각 이벤트별로 결정합니다.
3. 배팅 회사는 사전 통보없이 판돈을 제한할 수 있습니다.
4. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션 과 배팅 전표에 표시된 배당률이 다른 경우/) 또는 다른 잘못된 방법으로 배팅이 수락된 경우, 회사는 해당 배팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
5. 배팅은 라이브로 허용됩니다. 모든 경기가 온라인으로 스트리밍 됩니다.
6. 가능한 배팅 유형:
 - 승리;
 - 핸디캡;
 - 종합 (이하/이상);
 - 종합 (홀수, 짝수);
 - 선수가 11포인트 이상을 기록한다 (예/아니오);
 - 개인 종합 (오버/언더).

10.66. E-스포츠 농구 NBA 2K18

1. 일반적인 배팅 유형 정보는 “E-스포츠 농구 NBA 2K18” 부분에 기재되어 있습니다. 토너먼트는 세 가지 단계로 분류되어 있습니다:
 - 동부 컨퍼런스의 그룹 스테이지 - 홈팀 또는 원정팀경기.
 - 서부 컨퍼런스의 그룹 스테이지 - 홈팀 또는 원정팀경기.
 - 플레이오프 - 각 그룹에서 예 팀이 그들의 그룹내에서 준결승 및 결승전에서 경기를 합니다. 해당 결승전의 우승팀은 최종 결승에서 만나게 되고, 패배한 팀들은 - 3위 결정전에서 만나게 됩니다.
2. 그룹에서의 포인트 획득:
 - 승리 - 2 포인트.
 - 패배 - 1 포인트.
3. 그룹 내 순위 결정시 다음의 우선 순위에 따라 계산합니다.
 - 득점 (많을 수록 높은 포인트).
 - 공식경기에서 우승 (더 높을 수록, 더 많이).
 - 공식경기에서 패배 (낮을 수록, 더 많이).

4. 모든 베팅은 경기가 실제로 끝난 후에 처리됩니다.
5. 최대 판돈 은 베팅 회사가 각 이벤트별로 결정합니다.
6. 베팅 회사는 사전 통보없이 판돈을 제한할 수 있습니다.
7. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션 과 베팅 전표에 표시된 배당률이 다른 경우/) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
8. 베팅은 토너먼트가 시작하기 전 및 토너먼트가 진행되고 있는 기간에 수락될 수 있습니다.
9. 만약, 경기가 취소되었지만 해당 경기 결과가 토너먼트 결과에 영향을 주지 않는다면, 판돈은 환불되지 않습니다.

토너먼트에 대한 베팅:

- 승리하는 팀은? 예/아니오 (조별 리그)
- 1위부터 2위까지 예/아니오 (조별 리그)
- 1 위부터 3 위까지 (조별 리그)
- 다음 라운드 진출을 위한 예선 통과 (조별 리그)
- 누가 승리할까요 (플레이 오프, 토너먼트 결과)
- 1위부터 2위까지 (플레이 오프, 토너먼트 결과)
- 1위부터 3위까지 (플레이 오프, 토너먼트 결과)

10.67. 월드 오브 탱크

"월드 오브 탱크"는 멀티 이용자 게임의 스트리밍입니다.

1. 모든 베팅은 경기가 실제로 끝난 후에 처리됩니다.
2. 최대 판돈 은 베팅 회사가 각 이벤트별로 결정합니다.
3. 베팅 회사는 사전 통보없이 판돈을 제한할 수 있습니다.
4. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션 과 베팅 전표에 표시된 배당률이 다른 경우/) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
5. 연합적으로 전투에 참여하지 않거나, 같은 팀원을 죽이는 등 스포츠맨십에 어긋나는 행동이 있는 경우, 베팅 회사는 해당 베팅을 무효로 할 수 있고 배당률은 1로 계산하겠습니다. (판돈이 환불됩니다)
6. 베팅은 토너먼트가 시작하기 전 및 토너먼트가 진행되고 있는 기간에 수락될 수 있습니다. (라이브 베팅). 모든 경기가 온라인으로 스트리밍 됩니다.
7. 승리 팀은 모든 적 탱크를 파괴하거나 상대방의 기지를 점령 한 팀입니다.
8. 만약 경기가 끝날 때, 양쪽이 서로의 기지를 점령하거나 또는 어떠한 팀도 상대방의 모든 탱크를 파괴하지 못한 경우 경기가 무승부로 결정됩니다.
9. 베팅은 멀티 이용자 랜덤 베틀인 "World of Tanks" (월드 오브 탱크)에서 허용되며, 팀 멤버는 무작위로 선택됩니다.
10. 각 팀의 포인트는 상대 방 팀의 탱크를 파괴한 수와 같습니다.

선택 가능한 베팅 유형:

- 승리;
- 핸디캡
- 종합 (득점에 기반한);
- 기지 점령.

10.68. E-스포츠 테니스

E-스포츠 테니스는 멀티플레이어 게임 (테니스 시뮬레이터)의 스트리밍입니다.

1. 모든 베팅은 경기가 실제로 끝난 후에 처리됩니다.
2. 최대 판돈 은 베팅 회사가 각 이벤트별로 결정합니다.
3. 베팅 회사는 사전 통보없이 판돈을 제한할 수 있습니다.
4. 경기는 하나의 세트로 구성됩니다.
5. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션 과 베팅 전표에 표시된 배당률이 다른 경우/) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
6. 베팅은 토너먼트가 시작하기 전 및 토너먼트가 진행되고 있는 기간에 수락될 수 있습니다. (라이브 베팅). 모든 E-스포츠 테니스가 온라인으로 스트리밍 됩니다.
7. 더블 폴트, 에이스, 아웃 마켓은 선례에 따라 결정됩니다. 심판의 결정으로 이벤트가 취소되더라도 여전히 발생한 것으로 간주됩니다.
 - 승리;
 - 핸디캡;
 - 종합 (오버/언더);
 - 개별 종합 (오버/언더);
 - 정확한 점수;
 - 종합 짝수/홀수;
 - 게임에서 승리

10.69. 도타 2

1. 도타2는 멀티플레이어 게임의 비디오 스트리밍입니다.
2. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션 과 베팅 전표에 표시된 배당률이 다른 경우/) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
3. 베팅은 경기가 시작하기 전 및 경기가 진행되고 있는 기간에 수락될 수 있습니다. (라이브 베팅). 모든 게임은 온라인으로 스트리밍 됩니다.
4. 해당 맵의 승리자 또는 해당 경기의 승리자는 어느 팀이 상대방의 넥서스 또는 왕좌를 무너트렸을 때 선언됩니다.
5. 게임 지속 시간이 15 분을 넘지 않을 경우 경기는 완료되지 않은 것으로 간주됩니다.
6. 한 선수가 경기 15 분 전에 경기를 떠난 경우 경기는 완료되지 않은 것으로 간주됩니다.
7. 한 선수가 게임 시작 후 15 분 안에 오프라인 하였고 그 이후에 게임을 완전히 종료하면 해당 경기는 완료되지 않은 것으로 간주됩니다.
8. 선수 중 한 명이 첫 15분 동안 아무 활동도 하지 않았고, 20분이 지나기 전에 게임을 떠난 것으로 선언 되면 해당 경기는 완료되지 않은 것으로 간주됩니다.
9. 한 명 이상의 선수가 경기가 끝나기 전에 퇴장하여도, 경기가 15분 이상 플레이 된 상태라면 베팅은 환불되지 않습니다. 해당 경기에 대한 베팅은 어떠한 경우에도 정산될 것입니다.
10. 랜덤 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다 - 실제 무작위 선수가 게임에 참여하게 됩니다.

선택 가능한 베팅 유형:

- 팀1승 과 팀2승 - 상대팀의 왕좌를 파괴하면 승리;

- 종합 프랙 언더/오버 - 경기 종료시점의 양 팀 총 프랙 수를 합친 것
- 프랙, 도달 - 정해진 프랙 수에 도달 한 첫 번째 팀이 승리;
- 로산을 누가 이길 것입니까? - 처음으로 로산을 이기는 팀에 배팅;
- 퍼스트 블러드 - 첫 번째 프랙을 할 팀에 배팅;
- 히어로가 뽑힐 것인지에 대한 게임. 배팅은 모든 선출이 만들어 진 뒤에 정산됩니다 (10명의 히어로);
- ()초까지/이후 첫 탑 함락 - 만약 경기가 무효화 되지 않았다면, 경기 시작 후 첫 번째 타워가 파괴 된 후에 배팅이 계산됩니다.
- 탑을 획득하는 래디언트/다이어 - 경기가 시작되고 퍼스트 타워가 파괴된 후에 계산됩니다 (처음 탑을 잃는 팀은 패배자로 간주됩니다).

10.70. 워즈

1. 워즈는 멀티 플레이어 게임 (시뮬레이터)의 스트리밍입니다.
2. 각 4마리의 벌레로 구성된 두 팀은 다양한 무기를 사용하여 번갈아 가며 움직이며 상대팀을 공격합니다.
3. 게임에 목표는 적군 팀을 파괴하는 것입니다.
4. 배팅은 두 팀 중 하나에 대해 수락될 수 있습니다. 한 팀이 이길 때까지 경기는 계속됩니다.
5. 모든 배팅은 이벤트가 끝난 후에 처리됩니다.
6. 최대 판돈 은 배팅 회사가 각 이벤트별로 결정합니다.
7. 배팅 회사는 사전 통보없이 판돈을 제한할 수 있습니다.
8. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션 과 배팅 전표에 표시된 배당률이 다른 경우/) 또는 다른 잘못된 방법으로 배팅이 수락된 경우, 회사는 해당 배팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
9. 핸디캡, 종합 및 정확한 점수 맞추기 배팅은 벌레들이 한 프랙 스코어에 의해 정산됩니다.
10. 상대방의 마지막 벌레가 죽을 때 적어도 공격하는 팀의 하나의 웜이 살아 있다면 팀이 승리합니다.
11. 두 팀의 마지막 벌레가 같은 시간에 죽으면 경기가 무승부로 결정됩니다.

선택 가능한 배팅 유형

- 승리;
- 핸디캡;
- 종합 (오버/언더);
- 종합 (짝수/홀수);
- 정확한 점수.

10.71. E-스포츠. 마샬 아트. WWE

세계 레슬링 엔터테인먼트는 프로 레슬링 시뮬레이터의 스트리밍입니다.

1. 모든 배팅은 이벤트가 끝난 후에 처리됩니다.
2. 최대 판돈 은 배팅 회사가 각 이벤트별로 결정합니다.
3. 배팅 회사는 사전 통보없이 판돈을 제한할 수 있습니다.
4. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션 과 배팅 전표에 표시된 배당률이 다른 경우/) 또는 다른 잘못된 방법으로 배팅이 수락된 경우, 회사는 해당 배팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
5. 배팅은 경기가 시작하기 전 및 경기가 진행되고 있는 기간에 수락될 수 있습니다. (라이브 배팅). 모든 WWE 경기가 온라인으로 스트리밍 됩니다.

6. 레슬링 링은 로프로 둘러 쌓인 플랫폼을 말합니다.

선택 가능한 베팅의 유형:

- 승리. 승자는 경기장 위에 매달려 있는 챔피언 벨트나 현금 상자를 차지하는 선수입니다.
- 아이템을 가져올 것입니다- 예/아니오. 격투 중 링 아래에 있는 아이템(도구)을 사용할지에 대해서 예측해야 합니다.
- 사다리에서 격투-예/ 아니오. 양선수가 사다리에 올라와 싸우고 해당 사다리가 링 위에 있다면 사다리위에서 일어나는 첫번째 펀치부터 카운트됩니다.
- 테이블이 부서질 것입니다-예/ 아니오. 테이블이 두개 이상의 조각으로 부서져야 파손으로 고 인정됩니다. 접이식 테이블은 계산되지 않습니다 링 밑에서 부서진 테이블을 가져왔을 경우 카운트 되지 않습니다.
- 두 번째 사다리가 부서질 것입니다- 예/ 아니오. 링 위에는 2개의 사다리가 있습니다. 링에 두 번 이상 던져진 같은 사다리는 하나의 사다리로 간주됩니다.
- 계단이 부서질 것입니다- 예 /아니오. 링의 모서리에 있는 계단이 완전히 망가질지를 예측하는 베팅입니다.

WWE Iron(여자/남자)

1. WWE Iron 여자, WWE Iron 남자 - 레슬링 경기 시뮬레이터 스트리밍.
2. 모든 베팅은 이벤트 종료 후에 정산됩니다.
3. 두 선수 사이의 경기에 대해 베팅이 수락됩니다. 각 격기는 10분 동안 지속됩니다.
4. 가장 많은 점수를 보유한 레슬러가 우승자가 됩니다. 두 레슬링 선수의 점수가 같으면 경기는 무승부가 됩니다.
5. 최대 판돈은 베팅 회사에서 각 마켓별로 결정합니다.
6. 베팅 회사는 사전 통지 없이 베팅 한도를 변경할 수 있습니다.
7. 베팅 수락 시 직원의 실수 또는 소프트웨어 오류(예: 명백한 배당률 오기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅 슬립에 표시된 배당률의 불일치 등)가 발생하거나 베팅이 잘못 수락되었다는 기타 징후가 나타날 경우, 베팅 회사는 해당 베팅을 무효로 선언할 수 있습니다.
8. 베팅은 라이브로만 수락됩니다. 모든 게임은 온라인으로 스트리밍됩니다.
9. 이용 가능한 마켓:
 - 승리
 - 더블 찬스
 - 종합
 - 개별 종합
 - 종합 오버/언더
 - 핸디캡
 - 원투닐

10.72. E-스포츠 크리켓

1. 다섯 경기(E-스포츠 크리켓)는 팀당 각 이닝 당 최대 5번의 오버로 구성됩니다. 그리고 한번의 오버에는 6개의 서브가 있습니다.
2. 경기 시작 전에 공격, 수비 선택을 위한 뽑기 (토스) 가 있습니다. 여기서 우승 한 팀은 첫 공격과 수비 중 선택권이 주어집니다.
3. 먼저 공을 치는 팀은 전체 5 오버 또는 5 게이트가 녹아웃 될 때까지 조그 (런)를 합니다. 이닝의 절반에는 다른 팀은 이닝의 전반에 득점 한 팀보다 더 많은 런을 올릴 때까지, 또는 6 이닝씩의 5 개의 오버 종료되거나 5 개 게이트를 두드릴 때까지 경기합니다.

4. 더 많은 수의 득점을 한 팀이 승리합니다. 두 팀 모두 동일한 득점을 기록하면 더 적은 위켓(예. 더 적은 배트맨이 실격되는 것)을 기록한 팀이 승자로 간주됩니다. 만약 두 팀이 같은 수의 득점과 같은 수의 위켓을 잃었다면, 경기는 무승부로 끝납니다.
5. 경기에 대한 종합 배팅의 경우, 팀 합계 점수, 총 딜리버리 당 득점과 합계가 정산되며, 각 팀에 대한 득점을 계산할 때는 추가(엑스트라)득점을 포함하여 계산됩니다.
6. “종합 4득점”의 배팅은 딜리버리 수에 관한 것으로 엑스트라를 제외한 정확히 4 득점에 대한 것입니다. 4득점은 공이 적어도 방을 한 번 터치하고 페리미터까지 도착하거나 (따라서 수비팀에 잡히지 않음) 또는 공이 경기에서 벗어나지 않은 상태에서 배트맨이 4 점을 득점 할 때 점수를 받을 수 있습니다.
7. “종합 6득점” 배팅은 딜리버리 수에 관한 것으로 엑스트라를 제외한 정확히 6 득점에 대한 것입니다. 6점은 배트맨이 친 공이 땅에 닿지 않고 필드 경계까지 갔거나 또는 공이 경기에서 벗어나지 않은 상태에서 타자가 6 점을 득점할 수 있습니다.
8. “최고 오프닝 파트너십”은 첫 타자의 엑스트라득점을 제외한, 퇴장 전까지의 득점이 계산됩니다. 경기 끝까지 어떤 선수도 퇴장되지 않으면 각 팀의 오픈 파트너십은 엑스트라를 제외한 각 팀에서 득점한 점수의 합계를 의미합니다.
9. 모든 배팅은 이벤트가 끝난 후에 처리됩니다.
10. 최대 판돈은 배팅 회사가 각 이벤트별로 결정합니다.
11. 배팅 회사는 사전 통보없이 판돈을 제한할 수 있습니다.
12. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션 과 배팅 전표에 표시된 배당률이 다른 경우/) 또는 다른 잘못된 방법으로 배팅이 수락된 경우, 회사는 해당 배팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.

10.73. BIG BASH 크리켓

1. Big Bash 크리켓 경기는 (E-스포츠 크리켓의 한 종류) 하나의 이닝으로 구성되며, 각 팀마다 최대 1오버를 할 수 있습니다. 1오버는 6개 딜리버리로 구성됩니다.
2. 경기가 시작되기 전에 동전전지기 (토스)를 통해 이긴 팀이 공격 또는 수비 팀일지를 정합니다.
3. 먼저 공격 하는 팀이 1오버 동안 런을 얻습니다. 그리고 나서 상대 팀은 상대팀보다 더 많은 런을 얻을 때까지 게임을 하거나 또는 6 개 이닝이 끝날 때까지 게임을 합니다.
4. 런을 많이 얻는 팀이 승자가 됩니다. 두 팀의 런 수가 같은 경우 경기가 무승부로 처리가 됩니다.
5. 배팅이 종합 점수에 관한 것일 때, 팀 종합, 종합 오버 수, 딜리버리 당 종합, 팀이 기록한 런 수 등이 계산되고 추가 포인트(extras)를 포함해서 계산됩니다.
6. “종합 4득점”은 팀이 엑스트라를 제외하고 정확히 4 런을 기록하는 딜리버리의 수에 관한 것입니다. 4득점은 공이 적어도 방을 한 번 터치하고 페리미터까지 도착하거나 (따라서 수비팀에 잡히지 않음) 또는 공이 경기에서 벗어나지 않은 상태에서 배트맨이 4 점을 득점할 때 점수를 받을 수 있습니다.
7. “종합 6득점” 배팅은 딜리버리 수에 관한 것으로 엑스트라를 제외한 정확히 6 득점에 대한 것입니다. 6점은 배트맨이 친 공이 땅에 닿지 않고 필드 경계까지 갔거나 또는 공이 경기에서 벗어나지 않은 상태에서 타자가 6 점을 득점할 수 있습니다.
8. “최고 오프닝 파트너십”은 첫 타자의 엑스트라득점을 제외한, 퇴장 전까지의 득점이 계산됩니다. 경기 끝까지 어떤 선수도 퇴장되지 않으면 각 팀의 오픈 파트너 쉽은 엑스트라를 제외한 각 팀에서 득점한 점수의 합계를 의미합니다.
9. 모든 배팅은 이벤트가 끝난 후에 처리됩니다.
10. 최소 및 최대 판돈은 배팅 회사가 각 이벤트별로 결정합니다.
11. 배팅 회사는 사전 통보없이 판돈을 제한할 수 있습니다.
12. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션 과 배팅 전표에 표시된 배당률이 다른 경우/) 또는 다른 잘못된 방법으로 배팅이 수락된 경우, 회사는 해당 배팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.

10.74. 모탈 컴뱃 X

1. 모탈 컴뱃 X는 멀티 플레이어 게임의 스트리밍입니다.
2. 베팅은 두 파이터 간의 경기에 허용됩니다. 한 개의 경기는 5승으로 이루어져 있고, 따라서 최대 라운드 수는 9개입니다.
3. 모든 베팅은 이벤트가 끝난 후에 정산됩니다.
4. 상대를 죽이는 파이터가 승자로 간주됩니다.
5. 최대 판돈은 베팅 회사가 각 이벤트별로 결정합니다.
6. 베팅 회사는 사전 통보없이 판돈을 제한할 수 있습니다.
7. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션 과 베팅 전표에 표시된 배당률이 다른 경우/) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
8. 파이터에 대한 베팅은 오직 라이브로만 허용됩니다. 게임은 온라인으로 스트리밍 됩니다.

선택 가능 베팅의 유형:

라운드:

- — 라운드에서 승리;
- — 라운드 지속 시간* (언더/오버);
- — 플러리스 빅토리 (Flawless Victory) 가 있을 것인가? – 플러리스 빅토리란 상대 또는 스스로 자초한 부상(경우에 따라 선수는 위험한 공격을 감행함으로 인해 본인도 부상을 입을 수 있음) 이 전혀 없는 경우를 말합니다. 승리는 스트리밍이 끝나고 "Flawless Victory" 라는 문구를 기준으로 결정됩니다.
- — 끝내기 동작의 유형: 브루탈리티 (Brutality), 파탈리티(Fatality), 또는 어느것에도 해당하지 않음. (팩션 킬은 파탈리티로 취급됩니다)

*라운드 지속 시간은 싸움이 시작된 뒤로 흐른 초 수를 말합니다. 이 시간은 90초(타이머가 시작할 때의 기본 숫자). 예로부터 시간이 흐름에 따라 빠지는 초 수를 계산한 것입니다. 예를 들면, 카운트 다운이 74에서 멈추면 라운드의 지속 시간은 $90 - 74 = 16$ 초입니다.

토너먼트:

- - 토너먼트에서 승리;
- - 종합 (언더/오버);
- - 파이터의 개별 종합 (오버/언더);
- - 유형 별 피니싱 무브의 종합 (오버/언더).

10.75. E-스포츠 핸드볼

1. E-스포츠 핸드볼은 멀티플레이어 게임의 스트리밍입니다 (핸드볼 시뮬레이터).
2. 모든 베팅은 정식 종결 시 결과에 따라 정산됩니다.
3. 최대 판돈은 베팅 회사가 각 이벤트별로 결정합니다.
4. 베팅 회사는 사전 통보없이 판돈을 제한할 수 있습니다.
5. 베팅은 정규 시간을 기준으로 허용됩니다.
6. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션 과 베팅 전표에 표시된 배당률이 다른 경우/) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리

할 권리를 가지고 있습니다.

7. 베팅은 경기가 시작하기 전 및 경기가 진행되고 있는 기간에 수락될 수 있습니다. (라이브 베팅). 모든 E-스포츠 핸드볼은 온라인으로 스트리밍 됩니다.

8. 선택 가능한 베팅의 유형

- 승리;
- 핸디캡;
- 종합 (언더/오버);
- 개별 종합 (언더/오버);
- 종합 짝수/홀수;
- 더블 찬스;

10.76. 조정, 항해

1. 조정. 어떤 팀 또는 어떤 선수인지에 관계없이 베팅은 수락됩니다.

만약 경기가 취소되면 모든 베팅은 취소됩니다. 하지만 중단시점의 결과가 기준인 베팅은 예외입니다. 승자는 공식 기록에 기반하여 결정되며, 추후의 박탈은 고려되지 않습니다.

만약 시상식이 없으면, 공식적으로 발표된 기록이 사용됩니다.

2. **America's Cup Regatta.** 어떤 팀 또는 어떤 선수인지에 관계 이 베팅은 수락됩니다. 승자는 공식 기록에 기반하여 정해지며, 추후의 박탈은 고려되지 않습니다. 만약 시상식이 없으면, 공식적으로 발표된 기록이 사용됩니다.

레가타 승리. 경기가 시작되었으나 정지되었을 경우 다음 라운드로 진출하는 팀/선수 또는 승리가 주어진 사람이 승자로 간주됩니다.

3. 항해. 어떤 팀 또는 어떤 선수인지에 관계없이 베팅은 수락됩니다. 승자는 공식 기록에 바탕하여 결정되며, 추후의 박탈은 고려되지 않습니다. 만약 시상식이 없으면, 공식적으로 발표된 기록이 사용됩니다. 만약 시상 세레모니가 없으면, 어떤 선원이 피니시 라인을 가장 먼저 통과했는지에 따라서 정산됩니다.

10.77. 로켓 리그

1. 로켓 리그는 멀티 플레이어 아케이드 게임의 스트리밍입니다.

2. 베팅은 풋볼, 농구, 하키에서 허용됩니다.

3. 단일 경기는 5분간 지속됩니다. 승자는 가장 많은 점수를 얻는 팀입니다. 경기가 끝나고 동점의 경우 무승부가 결정됩니다.

4. 모든 베팅은 정식 종결 시 결과에 따라 정산됩니다.

5. 최대 판돈 은 베팅 회사가 각 이벤트별로 결정합니다.

6. 베팅 회사는 사전 통보없이 판돈을 제한할 수 있습니다.

7. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션 과 베팅 전표에 표시된 배당률이 다른 경우/) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.

8. 베팅은 경기가 시작하기 전 및 경기가 진행되고 있는 기간에 수락될 수 있습니다. (라이브 베팅). 모든 경기가 온라인으로 스트리밍 됩니다.

9. 선택 가능한 베팅의 유형:

- 승리, 무승부;
- 더블 찬스;
- 핸디캡
- 종합 (오버/언더)
- 팀 종합 (오버/언더)

- 종합 (짝수/홀수).

10.78. 테크볼

1. 경기는 3판 2승제로 진행됩니다(최대 3번의 세트가 진행될 수 있습니다).
2. 각 세트는 선수/팀이 20점에 도달할 때까지 진행됩니다. 처음 두 세트는 최소 1점 차이로 승리할 수 있습니다. 세 번째 세트의 결과가 동점일 경우 두 점 차로 승리해야 합니다(19:19).
3. 각 선수는 4번의 서비스를 하고 성공적인 서비스를 위해 2차 시도를 할 수 있습니다. 선수는 손을 제외한 신체의 모든 부분을 사용하여 서브할 수 있습니다. 서비스를 할 때, 공은 테크보드 가장 낮은 높이보다 높아야 합니다.
4. 랠리는 공이 바닥에 떨어지거나 한 선수가 자신의 코트에 한 번 튀기지 않을 때까지 지속됩니다. 랠리 중에는 같은 신체 부위를 사용하여 공을 두 번 연속으로 터치할 수 없습니다. 동일한 신체 부위를 사용하여 공을 두 번 이상 터치하지 않는다는 전제하에, 한 선수는 최대 3번의 터치를 할 수 있습니다.
5. 서비스 중 공이 네트에 닿거나 에지 볼(edge ball)이 발생하는 경우, 서비스를 다시 해야 합니다. 공이 그물에 닿고 공을 터치할 수 있으면, 게임은 계속됩니다.
6. 에지 볼의 경우, 랠리를 반복해야 합니다.
7. 서비스 중 공이 그물에 닿으면, 폴트에 해당합니다.
8. 선수들은 네트의 선에서 연장된 가상의 선을 넘지 않을 경우 측면에서 공을 되받아칠 수 있습니다.
9. 테크보드의 측면에서 공을 되받아쳤더라도 공은 반드시 그물 위를 지나쳐서 상대방의 코트로 가야 합니다.
10. 서비스는 테크보드에서 2미터 떨어진 곳에서, 테크보드의 너비를 따라 바닥에 그어진 선 안에서 이루어져야 합니다.

10.79. Teqvolly

1. 한 팀이 2세트를 이길 때까지 경기가 진행됩니다. 이 세트는 한 팀이 21점을 획득할 때까지 진행됩니다. 세 번째 세트는 한 팀이 15점을 획득할 때까지 진행됩니다.
2. 경기는 전통적인 배구 규칙에 따라 3가지 유형의 샷(디그, 세트, 스파이크/팁)으로 진행됩니다.
3. 점프 또는 서 있는 상태에서 공을 스파이크하는 것은 대각선 사이드라인 뒤에서 허용됩니다.
 - 랠리 도중 테이블을 나누는 투명 스크린에 공이 닿을 수 있지만, 공이 테이블의 상대방에서 끝나지 않으면 이는 오류로 간주됩니다.
 - 스파이크는 라인 외부에서만 허용되며 팁은 팀의 플레이 영역 어디에서나 수행할 수 있습니다.
4. 어느 팀이 경기를 시작할지 결정하는데 많은 수가 동원됩니다. 서빙 팀은 각 팀이 20점(3세트 14점)을 획득할 때까지, 또는 서빙 팀과 리시브 팀이 매 포인트 후에만 계속 전환해야 하는 서빙 규칙이 도입될 때까지, 세트 종료까지 매 2점마다 서브를 받는 것으로 전환합니다.
 - 서브 중 플레이 테이블을 나누는 투명 스크린에 공이 닿으면 이는 고장으로 간주됩니다(볼은 상대 팀으로 이동).
5. 한 팀은 공이 테이블의 상대방과 부딪힌 다음 상대 선수의 경기 구역에서 물으로 갈 때 점수를 받습니다.
 - 한 팀 중 한 팀이 점프하거나 테이블 반대편에서 있을 때 공을 치고 디펜딩 팀이 공을 돌려주지 않을 때 포인트가 주어집니다.
6. 상대 팀의 선수를 만지는 것은 금지되어 있습니다.
7. 테이블을 만지는 것은 금지되어 있습니다.
8. 기준선 외부의 공격은 금지됩니다.

10.80. 쿵 배구

1. 쿵 배구 경기에는 3명의 선수로 구성된 2팀(각각 1-2명의 교체 선수 포함)이 참여합니다. 무제한으로 선수를 교체할 수 있습니다.
2. 경기는 중간에 네트가 쳐진 13x6미터 코트에서 진행됩니다.
3. 경기는 3판 2승제로 진행됩니다(최대 3번의 세트가 진행될 수 있습니다). 각 세트는 한 팀이 상대팀과의 점수 차가 최소 2점 이상인 상태에서 21점에 도달할 때까지 진행됩니다. 20:20으로 동점인 경우, 한 팀이 2점을 리드할 때까지 세트가 지속됩니다. 두 팀이 각각 한 세트를 이긴 경우, 타이 브레이커 경기가 진행됩니다. 먼저 2점을 리드하거나, 15점을 먼저 획득한 팀이 타이 브레이크 경기에서 승리합니다.
4. **쿵 배구 규칙:**
 - 반드시 상대방의 코트로 공을 차야 합니다.
 - 각 팀은 자신의 코트에서 공을 최대 3번 터치할 수 있으며, 한 선수는 한 번만 터치할 수 있습니다. 이 한도를 초과하면 상대팀에 점수가 부여됩니다.
 - 선수가 네트에 닿거나 풋 폴트를 범하는 경우, 상대팀에 점수가 부여됩니다.
 - 공이 선수의 손에 닿으면 상대 팀에 점수가 부여됩니다.
 - 공이 바닥에 떨어지면 상대팀에 점수가 부여됩니다.
 - 공이 코트의 경계를 벗어나면 공이 아웃된 것으로 간주됩니다.
 - 공이 네트에 닿고 상대방의 코트로 넘어가지 않으면, 이는 폴트로 처리됩니다(상대팀에 1점과 서브가 주어집니다). 득점을 한 팀이 서브합니다.
5. 랠리에는 배구 규칙이 적용됩니다.

10.81. 배트필드

1. 배틀 필드 멀티 플레이어 게임의 (시뮬레이터) 스트리밍입니다.
2. 게임은 두 팀에 대해 허용됩니다. 경기는 어느 한 팀이 병력 티켓을 소진할 때까지 계속됩니다.
3. 라운드는 3 시간으로 제한됩니다. 이 시점에서 어느 팀도 모든 티켓을 소진하지 않는다면 않는다면 승점이 많은 팀이 승리합니다.
4. 최대 판돈은 베팅 회사가 각 이벤트별로 결정합니다.
5. 베팅 회사는 사전 통보없이 판돈을 제한할 수 있습니다.
6. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션 과 베팅 전표에 표시된 배당률이 다른 경우/) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
7. 베팅은 경기가 라이브로 진행되고 있는 기간에만 수락될 수 있습니다. 게임은 온라인으로 스트리밍됩니다.
8. **선택 가능한 베팅의 유형:**
 - 승리;
 - 종합 (오버/언더), (남은 티켓의 수);
 - 팀 종합 (오버/언더);
 - 종합 (짝수/홀수);
 - 포인트 도달

10.82. 복권

1. 달리 명시되지 않는 한, 모든 베팅은 주요 추첨에만 인정되며 보너스 볼을 포함하지 않습니다.
2. 추첨이 지연되거나, 또는 공식적으로 스케줄 된 시작 시간에 비해 12시간 이상 지연되면 모든 베팅은

무효화됩니다.

3. 추첨 시작 시간은 “스포츠” 섹션에서 확인할 수 있습니다.
4. 이용자가 기술적인 이유로 추첨을 보지 못했더라도 추첨 결과가 공식 출처에 명시되어 있다면, 그 게임은 유효로 간주됩니다.
5. 공식 추첨 웹사이트에서 추첨 결과를 볼 수도 있습니다.
6. 서로 다른 복권의 배당율은 조합될 수 없으며, 다른 이벤트의 배당율과도 조합될 수 없습니다.
7. 로켓빙고 복권. 추첨은 4번의 라운드로 나뉘며 35개의 숫자가 추첨될 때까지 계속됩니다. 복권 주최자가 추첨할 숫자의 개수를 변경하는 경우, 이 추첨에 대한 모든 베팅은 1.00의 배당률로 정산됩니다.
8. 복권의 경우: ‘주택 복권’ 및 ‘러시아 로또’ 복권의 경우, 86번 공까지의 결과를 기준으로 베팅이 정산됩니다. 그 이후의 공은 베팅 정산 시 고려되지 않습니다.
“황금 편자” 복권의 경우, 42번 공까지의 결과를 기준으로 베팅이 정산됩니다. 그 이후의 공은 베팅 정산 시 고려되지 않습니다.

10.83. E-스포츠 럭비

E-스포츠 럭비는 멀티 플레이어 게임 (럭비 시뮬레이터)의 스트리밍입니다.

럭비15

1. 베팅은 각 15명의 두 팀이 경기하는 전통적 유형의 럭비 경기에서 허용됩니다.
2. 경기는 각 40 분 (정규 시간)의 두 타임으로 구성됩니다. 경기시간이 끝나도 아직 플레이가 진행중이라면 공이 “데드” 될 때까지 경기는 계속 됩니다, 예. 공이 데드볼 라인을 지나거나 또는 선수에게 패스된 경우
3. 트라이 (5포인트): 공격 팀의 선수는 골인 영역 즉 골 라인 (골 라인 영역 포함)과 데드볼 라인 사이에 공을 놓는 것을 말합니다. 트라이는 선수가 공을 손으로 잡고 땅에 공을 터치하거나, 또는 그들의 목과 허리 사이의 몸으로 공을 땅으로 짓누르는 것을 의미합니다. 트라이로 득점이 되었을 때, 득점팀은 컨버전 킥과 추가점을 얻을 수 있는 시도가 주어집니다;
4. 페널티 트라이 (5 포인트). 이용자가 트라이를 할 수 있었는데 상대방의 거친 경기로 인해 못 하게 될 경우 주어집니다. 페널티 트라이는 골 포스트 사이에 주어지기 때문에, 컨버전 킥을 득점하기 쉬워집니다.
5. 득점 (2 포인트): 트라이를 한 팀은 득점을 완료하여 추가 점수를 얻을 수 있습니다. 선수가 트라이를 한 지점과 나란한 곳에 공을 놓고 상대방의 골대에 찹니다. 공이 두 개의 막대 사이의 크로스바 위로 지나면 득점은 성공한 것으로 간주됩니다. 동시에 상대 팀의 선수들은 자신의 인-골 영역에 있어야 합니다
6. 페널티 킥 (3 포인트): 규칙을 위반한 경우 심판은 페널티 (플레이스) 킥을 부여할 수 있습니다. 볼은 위반이 발생한 지점에서 설정하고 팀 선수 중 하나가 상대방의 골대에 공을 찹니다. 득점은 동일한 규칙에 따라 채점됩니다.
7. 드롭 골 (3 포인트): 볼이 플레이 중일 경우, 경기에 참여한 모든 선수는 골대로 공을 찹 수 있습니다. 드롭 골을 넣으려는 이용자는 볼이 땅에 닿은 후 공을 발로 차야 합니다. 손으로 직접 슛을 하는 것은 금지되어 있습니다.

럭비 리그 (NRL)

1. 베팅은 각 팀 당 13명을 포함하여 두 팀이 대항하는 National Rugby League 유형의 럭비 경기에 허용됩니다.
2. 경기는 각 40 분 (정규 시간)의 두 타임으로 구성됩니다. 인-골 영역에서의 팀득점을 "트라이" (try) 라고 하고 4 포인트를 가져옵니다.
3. 트라이를 한 팀은 득점을 시도하게 됩니다. 공이 땅에 닿은 자리로부터 사이드라인과 일직선을 이루

는 장소 중 편리한 지점에서 득점을 시도하게 됩니다.

4. 성공적 득점은 2포인트입니다. 포인트는 페널티 킥으로도 얻어질 수 있고 (2 점) ‘드롭골’ (땅에 공이 한번 튀긴 뒤 차서 넣는 것) 은 1점으로 계산됩니다.
5. 만약 경기의 정규 시간 동안 무승부로 끝나면, 5 분의 두 연장전이 지정됩니다. 이 경우 ‘골든 포인트’ 룰이 적용되는데, 포인트를 먼저 기록하는 팀이 이기는 것을 의미합니다.
6. 연장전이 끝나고도 점수가 같으면 경기 결과가 무승부로 처리됩니다.

럭비-7

1. 배팅은 팀 당 7 명의 선수로 구성되는 두 팀의 World Rugby에 허용됩니다
2. 경기는 각 7 분의 두 타임으로 구성됩니다.
3. 럭비 경기의 승자는 상대보다 많은 점수를 얻는 팀입니다. 포인트는 성공적인 행동 수행에 따라 주어 집니다.
4. 트라이 (5포인트) - 공격하는 선수가 인-골 영역에서 골을 땅에 닿게 하였을 때입니다.
5. 득점 (2 포인트) - 트라이를 한 팀이 득점을 시도합니다. 공은 트라이가 있었던 위치에 놓여 지고 상대방의 골영역으로 공을 찹니다. 공이 두 개의 막대 사이에서 크로스바 위로 지나면 득점은 성공한 것으로 간주됩니다.
6. 페널티 킥 (3 포인트): 규칙을 위반한 경우 심판은 페널티(플레이스) 킥을 수여할 수 있습니다. 볼은 위반이 발생한 지점에서 놓아지고 팀 선수 중 하나가 상대방의 골대로 공을 찹니다. 득점은 동일한 규칙에 따라 채점됩니다;
7. 드롭골 (3 포인트) - 경기 중에 땅 위에서 튕긴 공을 차 넘기는 것입니다.
8. 옐로카드를 받은 경우 이용자는 2 분 동안 퇴장 당합니다.
9. 레드 카드의 경우, 이용자는 경기가 끝날 때까지 퇴장됩니다.
10. 정규 경기 시간 종료 후 팀의 득점이 같으면 무승부로 처리됩니다.

일반 규정

1. 모든 배팅은 정식 종결 시 결과에 따라 정산됩니다.
2. 최대 판돈 은 배팅 회사가 각 이벤트별로 결정합니다.
3. 배팅 회사는 사전 통보없이 판돈을 제한할 수 있습니다.
4. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션 과 배팅 전표에 표시된 배당률이 다른 경우/) 또는 다른 잘못된 방법으로 배팅이 수락된 경우, 회사는 해당 배팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
5. 배팅은 경기가 시작하기 전 및 경기가 진행되고 있는 기간에 수락될 수 있습니다. 모든 e럭비 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다.
6. 배팅할 수 있는 유형:
 - 정규 경기 포함:
 - 승리
 - 더블 찬스
 - 종합 (오버/언더)
 - 개별 팀 종합 (오버 언더)
 - 핸디캡
 - 윈 투 닐 (Win to Nil)
 - 게임에서 득점 된 정확한 포인트의 수 (경기 중)
 - 두 팀의 득점
 - 하프타임-풀타임
 - 각 하프 타임에서의 점수
 - 연장전 포함:
 - 승리

- 'N' 포인트까지 레이스
- 누가 먼저 득점하는지
- 누가 마지막으로 득점하는지
- 트라이 종합 (오버/언더)
- 드롭골 종합 (오버/언더)

10.84. E-스포츠 미식 축구

1. E-스포츠 미식 축구는 멀티 플레이어게임 (미식 축구 시뮬레이터)의 스트리밍입니다.
2. 베팅은 각 11명으로 이루어진 두 팀이 겨루는 전통적인 미식 축구에 대해 허용 됩니다.
3. 모든 베팅은 정식 종결 시 결과에 따라 정산됩니다.
4. 최대 판돈 은 베팅 회사가 각 이벤트별로 결정합니다
5. 베팅 회사는 사전 통보없이 판돈을 제한할 수 있습니다
6. 만약 정규 시간내에 경기가 무승부이면, 연장전이 열릴 수 있습니다. 이 경우, 모든 베팅은 연장전을 포함하여 정산됩니다.
7. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션 과 베팅 전표에 표시된 배당률이 다른 경우/) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
8. 베팅은 경기가 시작하기 전 및 경기가 진행되고 있는 기간에 수락될 수 있습니다. (라이브 베팅) 모든 E-스포츠 미식 축구 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다.
9. 유효한 시장:
 - 승리;
 - 팀 핸디캡;
 - 종합 (언더/오버).

10.85. E-스포츠 랠리

1. E-스포츠 랠리는 랠리 시뮬레이터의 스트리밍입니다.
2. 모든 베팅은 정식 종결 시 결과에 따라 정산됩니다.
3. 최대 판돈 은 베팅 회사가 각 이벤트별로 결정합니다
4. 회사 직원 실수, 시스템 오류, 부당한 플레이가 확인될 경우, 라이브스포츠와 베팅 전표의 정보 불일치, 이외의 베팅 수립 오류로 인해 베팅이 잘못 계산될 경우 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
5. 사용 가능한 베팅 유형:
 - "레이스 승자". 승자는 파이널 랭킹에서 에서 1 위를 차지하는 레이서입니다.
 - "매치업". 최종 결승에서 성적이 가장 좋은 두명의 선수를 예측해야 합니다.
 - "더 높은 순위 (3 가지 종류)". 최종 결승에서 성적이 가장 우수한 선수 세명을 예측해야 합니다.
 - "레이스에서 피니싱 포지션"- 파이널 랭킹에서 특정 선수가 어떤 포지션을 차지할지 예측해야 합니다.
 - "3등 이내"- 선택된 레이서가 3위 안에 들지를 예측해야 합니다.

10.86. E-스포츠 골프

1. E-Sports Golf는 골프 시뮬레이터의 스트리밍입니다.
2. 모든 베팅은 종결 시 결과에 따라 정산됩니다.
3. 최대 판돈은 베팅 회사가 각 이벤트별로 결정합니다.

4. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션 과 베팅 전표에 표시된 배당률이 다른 경우/) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
5. 두 명의 선수가 경기에 참여하게 되며 각 예 개의 홀을 경기해야 합니다.
6. 승자는 4개 홀을 더 적은 스윙을 통해 플레이 한 선수입니다. 두 선수가 같은 수의 스트로크를 하면 무승부가 됩니다.
7. 싱글홀 플레이 중 더 적은 스윙수로 홀을 통과하는 선수가 그 홀에서 우승으로 간주합니다. 두 선수가 같은 수의 스윙으로 해당홀을 통과했다면 무승부로 처리됩니다.
8. 각 4 개의 홀에 파가 주어집니다. 파는 스트로크의 수를 의미하며 각 선수는 규칙에 따라 해당 홀을 끝내야 합니다. 각 홀의 파는 결과 테이블에 보여집니다. 이용자는 “종합 오버/ 언더 파”라는 베팅에 베팅 할 수 있습니다.
9. 모든 베팅은 최종 통계에 따라 정산됩니다. 게임 그래픽 관련 문제는 베팅 취소의 근거가 되지 않습니다.

10.87. E-스포츠 야구

1. E-스포츠 야구는 멀티 플레이어 게임 (야구 시뮬레이터)의 스트리밍입니다.
2. 일반적인 각 팀 9 명으로 구성되는 전통적인 야구 규칙을 기준으로 베팅이 허용됩니다
3. 모든 베팅은 종결 시 결과에 따라 정산됩니다.
4. 최대 판돈 은 베팅 회사가 각 이벤트별로 결정합니다.
5. 베팅 회사는 사전 통보없이 판돈을 제한할 수 있습니다
6. 정규 시간 (3 이닝)이 무승부로 끝나면 추가 이닝이 진행됩니다. 베팅은 추가 이닝을 포함하여 정산됩니다.
7. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션 과 베팅 전표에 표시된 배당률이 다른 경우/) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
8. 베팅은 경기가 시작하기 전 및 경기가 진행되고 있는 기간에 수락될 수 있습니다. (라이브 베팅) 모든 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다.
9. **사용 가능한 베팅 유형:**
 - 승리;
 - 팀 핸디캡;
 - 합계 (오버/언더);
 - 팀 합계

10.88. 스트리트 파이터 V

1. 스트리트 파이터 V는 멀티 플레이어 게임의 스트리밍입니다.
2. 베팅은 2 명의 선수가 참가한 전투에서 허용됩니다. 게임은 한 선수가 2승을 할 때까지 총 경기수 최대 3 라운드 까지 진행됩니다.
3. 모든 베팅은 실제 이벤트가 끝난 후에 처리됩니다.
4. 승자는 상대를 죽인 선수입니다.
5. 최대 판돈 은 베팅 회사가 각 이벤트별로 결정합니다.
6. 베팅 회사는 사전 통보없이 판돈을 제한할 수 있습니다
7. 정규 시간 (3 이닝)이 무승부로 끝나면 추가 이닝이 진행됩니다. 베팅은 추가 이닝을 포함하여 정산됩니다.
8. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션 과 베팅 전표에 표시된 배당률이 다른 경우/) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리

할 권리를 가지고 있습니다.

9. 베팅은 라이브로만 허용됩니다. 모든 경기가 온라인으로 스트리밍 됩니다.

사용 가능한 베팅 유형:

라운드에서:

- 라운드에서 승리
- 라운드 지속 시간 (over/ under) *;
- “라운드에서 승리 - P” - 승자가 피해를 전혀 입지 않고 상대방을 이기는 경우
- 라운드에서 일반 승 (V)?
- 피니싱 무브 EX (강화된 스페셜 무브), C (차지 무브), CA (크리티컬 아트), 피니싱 무브 는 타이머 근처 동영상 상단에 표시됩니다.

*라운드의 지속 시간은 시작부터 경과 한 초 수입니다. 이 숫자는 99초(표준적인 스타트 시간)로부터 게임 종료 시 시간을 뺀 값입니다. 예를 들어 카운트 다운 타이머 수가 59 에서 중지되면 라운드 지속 시간은 $99 - 59 = 40$ 초입니다.

10.89. 퀘이크 4

1. 퀘이크4는 멀티 플레이어 게임의 스트리밍입니다.
2. 사망 경기: 라운드 지속 시간은 5 분입니다. 승자는 가장 많은 수의 상대를 죽이는 선수입니다.
3. 만약 마지막 라운드에서 승자를 가리기가 어려우면 (예. 선두의 선수들이 같은 수의 적을 죽였을 경우), 추가시간 2분이 추가됩니다.
4. 추가 시간의 경기에서도 정규 시간과 동일한 방식으로 결정됩니다 (예. 가장 많은 수의 상대를 죽이는 선수).
5. 최대 판돈 은 베팅 회사가 각 이벤트별로 결정합니다.
6. 베팅 회사는 사전 통보없이 판돈을 제한할 수 있습니다
7. 회사 직원 실수, 시스템 오류, 부당한 플레이가 확인될 경우, 라이브스포츠와 베팅 전표의 정보 불일치, 이외의 베팅 수립 오류로 인해 베팅이 잘못 계산될 경우 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
8. 라이브 베팅만 허용됩니다. 모든 게임이 온라인으로 스트리밍 됩니다.

아래와 같은 베팅이 가능합니다

- 정규 시간 승자;
- 경기의 승자;
- 연장전 있을까요?
- 개별 플래그 수

10.90. 콜 오브 듀티

1. 콜 오브 듀티는 멀티 플레이어 게임 (시뮬레이터)의 스트리밍입니다.
2. 베팅은 6 명의 이용자의 대결에서 허용됩니다. 각 싱글 게임 시간은 6 분입니다.
3. 모든 베팅은 정식 종결 시 결과에 따라 정산됩니다.
4. 최대 판돈 은 베팅 회사가 각 이벤트별로 결정합니다.
5. 베팅 회사는 사전 통보없이 판돈을 제한할 수 있습니다
6. 회사 직원 실수, 시스템 오류, 부당한 플레이가 확인될 경우, 라이브스포츠와 베팅 전표의 정보 불일치, 이외의 베팅 수립 오류로 인해 베팅이 잘못 계산될 경우 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.

7. “승자” 베팅. 같은 많은 수의 플래그 수를 기록한 플레이어 승자입니다. 만약 동점인 플레이어들이 있을 경우, 사망수가 적은 이용자가 승자가 됩니다.
8. 플레이어 종합 – 플레이어의 플래그 수 합계.
9. 모든 베팅은 스트리밍 동안 기록된 정보를 기준으로 계산됩니다.
10. 베팅은 라이브 때 만 수락됩니다. 모든 경기가 온라인으로 스트리밍 됩니다.

Call Of Duty. Headquarters

1. Call Of Duty는 멀티플레이어 게임(Call Of Duty: Modern Warfare 3) 스트리밍을 포함합니다.
2. 알파 팀과 브라보 팀 간의 전투에 대한 베팅이 수락됩니다.
3. 각 경기는 5판 3선승제로 진행되며, 어느 한 팀이 3라운드를 이기면 게임이 끝납니다. 각 라운드에서 두 팀의 목표는 지정된 시간 내에 50점을 득점하는 것입니다. 만약 어느 팀도 50점을 득점하지 못한다면, 가장 많은 점수를 얻은 팀이 라운드 승자로 간주됩니다.
4. 모든 베팅은 전투가 끝난 후에 정산됩니다.
5. 최대 판돈은 마켓별로 베팅 회사가 개별적으로 결정합니다.
6. 베팅 회사는 사전 통지 없이 판돈 한도를 변경할 수 있습니다.
7. 베팅 수락 시 직원이 실수를 하거나 소프트웨어 오류가 발생할 경우(예: 명백한 배당률 인쇄 오류, 스포츠/라이브 섹션과 베팅 슬립에 표시된 배당률 간의 불일치 등) 또는 베팅이 부정확하게 수락되었다는 어떠한 표시가 나타나는 경우 베팅 회사는 해당 베팅을 무효로 선언할 수 있는 권리를 보유합니다.
8. 이용 가능한 마켓:
 1. 전체 경기에서:
 - 팀 1(알파) / 팀 2(브라보) 승리
 - 정확한 점수
 - 종합 점수
 - 개인 종합 점수
 - 종합 프랙
 - 개별 종합 프랙
 2. 다음 라운드에서:
 - 팀 1(알파) / 팀 2(브라보) 승리
 - 종합 기지 점령
 - 개인 종합 기지 점령
 - 먼저 기지를 점령하는 팀
 - 종합 점수
 - 개인 종합 점수
 - 종합 프랙
 - 개별 종합 프랙
 - 남은 시간
 - 프랙 미포함 플레이어 종합 수
 - 프랙 미포함 개인 플레이어 종합 수

10.91. 하스스톤

1. '하스스톤' 베팅은 멀티 플레이어 게임의 스트리밍입니다.
2. 양 선수가 자신의 스타팅 핸드를 뽑으면 게임은 시작됩니다.
3. 일반 경기는 첫번째 승리자가 나올 때까지 진행됩니다.
4. 최대 판돈 은 베팅 회사가 각 이벤트별로 결정합니다.
5. 베팅 회사는 사전 통보없이 판돈을 제한할 수 있습니다
6. 회사 직원 실수, 시스템 오류, 부당한 플레이가 확인될 경우, 라이브스포츠와 베팅 전표의 정보 불일

치, 이외의 베팅 수립 오류로 인해 베팅이 잘못 계산될 경우 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.

7. 만약, 최종 결과가 정해지는 것이 불가능한 경우 베팅이 환불로 처리됩니다. 이미 결과가 나온 것에 대한 시장은 정산됩니다.
8. 일반 게임은 중계방송 혹은 녹화자료에 근거하여 계산됩니다.
9. 아래와 같은 베팅이 가능합니다:
 - 승리 - 승자는 적의 영웅을 파괴하는 선수입니다;
 - 합계 (오버/언더) - 경기종료시 승자의 체력 + 방어력에 베팅
 - 사용된 시크릿 합계 - 종합은 양 이용자들이 전체 경기 동안 사용했던 “시크릿” 카드의 수량입니다.
 - 사용된 스펠 합계 - 양 이용자들이 전체 경기 동안 사용했던 “스펠” 카드의 수량입니다.
 - 미니언 카드 합계 - 양 이용자들이 전체 경기 동안 사용했던 “미니언” 카드의 수량입니다.
 - 전설 카드 합계 - 양 이용자들이 전체 경기 동안 사용했던 전설 카드의 수량입니다. (전설 카드는 맨 위가 용으로 장식되어 있습니다)
 - Value X 카드 - (예/아니오) - 언급된 카드 종류가 전체 경기동안 사용될지를 예측해야 합니다.
10. 사용했던 카드(전설 카드 포함)가 게임판으로 돌아오면 다음의 베팅에서는 계산되지 않습니다: “사용된 미니언 종합”, “테이블 위 레전더리 카드 종합”
11. 다른 미니언에 의해 불러진 미니언들은 “사용된 미니언 종합”을 처리할 때 고려되지 않습니다.

10.92. E-스포츠 라크로스

1. E-스포츠 라크로스는 멀티플레이어 비디오 게임의 중계입니다. (시뮬레이터 라크로스).
2. 모든 베팅은 이벤트가 끝난 후에 계산하겠습니다.
3. 최대 판돈은 베팅 회사가 각 이벤트별로 결정합니다.
4. 베팅 회사는 사전 통보없이 판돈을 제한할 수 있습니다
5. 베팅은 연장전을 제외한 정규 경기 시간에 대해서만 허용됩니다.
6. 회사 직원 실수, 시스템 오류, 부당한 플레이가 확인될 경우, 라이브스포츠와 베팅 전표의 정보 불일치, 이외의 베팅 수립 오류로 인해 베팅이 잘못 계산될 경우 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
7. 라이브 베팅 혹은 경기 전 베팅에 베팅이 수락됩니다. E-라크로스의 모든 경기가 온라인으로 중계됩니다.
8. 점수를 더 많이 얻는 팀이 승자가 됩니다. 만약에 양팀의 점수가 같은 경우에는 경기가 무승부로 끝나고 연장시간이 추가됩니다.
9. 페널티 구역 밖에서 나온 슈트는 2 점을 얻습니다.
10. 전반 또는 후반에 대한 베팅은 모든 경기가 끝난 후에 계산하겠습니다.
11. 가능한 베팅 종류
 - 승리;
 - 더블 찬스;
 - 핸디캡;
 - 합계 (언더/오버);
 - 합계 (짝수; 홀수);
 - 개인 합계 (언더/오버);
 - (...)포인트까지 레이스.

10.93. Steep

1. Steep는 동계 극한 스포츠 게임의 시뮬레이터의 스트리밍입니다.

2. 각 게임에서 4명 이용자는 차례대로 경기합니다.
3. 각 이용자에 대한 베팅이 다음과 같은 카테고리에서 허용됩니다: 득점; 챌린지를 끝내는데 걸린 시간. 베팅은 플레이어가 챌린지를 끝낸 후 이벤트가 끝나야 정산됩니다.
4. 점수 기준 토너먼트의 승자는 가장 많은 점수를 얻은 이용자입니다.
5. 시간 기준 대회 승자는 상대자들보다 챌린지를 빨리 끝낸 이용자입니다.
6. 최대 판돈은 베팅 회사가 각 이벤트별로 결정합니다.
7. 베팅 회사는 사전 통보없이 판돈을 제한할 수 있습니다.
8. 회사 직원 실수, 시스템 오류, 부당한 플레이가 확인될 경우, 라이브스포츠와 베팅 전표의 정보 불일치, 이외의 베팅 수립 오류로 인해 베팅이 잘못 계산될 경우 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
9. 라이브 중에만 이용자에 대한 베팅이 수락됩니다. 모든 경기가 온라인으로 스트리밍 됩니다.

다음과 같은 베팅이 가능합니다:

- 포인트에 따라 토너먼트에서 우승;
- 시간에 따라 토너먼트에서 우승;
- 개인 포인트 합계 (오버/언더);
- 개인 챌린지 타임 합계 (오버/언더);
- 최종 포인트의 합계 (오버/언더)
- 최종 챌린지 타임 합계 (오버/언더)
- 매치업 득점 경쟁;
- 매치업 시간 경쟁.

*챌린지 타임은 출발점을 떠난 시점부터 피니쉬라인 통과 시점까지 계산됩니다.

10.94. 크로스핏

승자를 맞추는 베팅이 이루어집니다. 토너먼트에 포함되는 경기 종목은 대회 시작하기 몇 시간전에 공지가 뜨고 스페셜한 경기가 포함될 수 있습니다. 크로스핏은 남녀 혼합 경기, 팀 경기, 마스터 경기를 포함합니다. 만약에 특정 선수가 토너먼트에 참여하지 않았다면 이 선수에 한 베팅이 배당률 1로 계산됩니다. (판돈이 환불됩니다)

10.95. E-스포츠 플로어 볼

1. E-스포츠 플로어볼은 멀티 플레이어 게임 (축구 시뮬레이터)의 스트리밍입니다.
2. 베팅은 각 팀당 6명인 일반적인 경기규칙이 적용됩니다.
3. 경기가 끝난 후에 베팅이 정산됩니다.
4. 최대 판돈은 베팅 회사가 각 이벤트별로 결정합니다.
5. 베팅 회사는 사전 통보없이 판돈을 제한할 수 있습니다.
6. 베팅은 연장전을 제외한 정규 경기 시간에 대해서만 허용됩니다.
7. 회사 직원 실수, 시스템 오류, 부당한 플레이가 확인될 경우, 라이브스포츠와 베팅 전표의 정보 불일치, 이외의 베팅 수립 오류로 인해 베팅이 잘못 계산될 경우 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
8. 베팅은 공식 이벤트가 시작되기 전에 및 라이브에서 수락됩니다. E-스포츠 플로어볼의 모든 경기가 온라인으로 스트리밍 됩니다.
9. 가능한 베팅 유형:
 - 승리;

- 각 팀의 핸디캡;
- 합계 (언더; 오버);
- 팀 합계.

10.96. E-스포츠 포물러 1

1. E-스포츠 포물러 1은 가상 포물러 1 레이스의 스트리밍입니다.
2. 모든 베팅은 모든 경기 종료시점의 결과로 정산됩니다.
3. 최대 판돈 은 베팅 회사가 각 이벤트별로 결정합니다.
4. 회사 직원 실수, 시스템 오류, 부당한 플레이가 확인될 경우, 라이브스포츠와 베팅 전표의 정보 불일치, 이외의 베팅 수립 오류로 인해 베팅이 잘못 계산될 경우 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
5. 가능한 베팅 종류:
 - "레이스 승자" - 이용자는 최종1위의 차지할 레이서를 예측해야 합니다.
 - "매치업".- 이용자는 주어진 레이서 들 중 파이널 랭킹이 더 높을 레이서를 예측해야 합니다.
 - "리더 없이 승" 제시된 두명의 선수를 제외하고 가장 높은 순위의 선수를 예측해야 합니다.
 - "팀내 최고 드라이버" 같은 팀 멤버와 비교해서 누가 더 높은 순위를 차지할지 예측해야 합니다.
 - "레이스에서 피니싱 포지션" - 해당선수의 최종 순위를 예측해야 합니다.
 - "3등 이내" - 3 위까지의 선수를 예측해야 합니다.

10.97. E-스포츠 앵그리버드

1. E-스포츠 앵그리버드는 비디오 게임의 스트리밍입니다. 각 스테이지에서 이용자는 정해진 새들을 차례대로 새총을 이용하여 쏘아 초록색 돼지들을 모두 잡아야 합니다.
2. 게임은 1단계부터 30단계까지 대한 베팅은 수락됩니다. 해당 게임 레벨단계에서 패배하면, 게임은 종료됩니다.
3. 만약 베팅을 특정한 레벨로 설정하고 이용자가 이 레벨을 통과하지 못하면 베팅 배당률은 1.0로 (환불로) 처리됩니다.
4. 모든 베팅은 게임이 끝난 후에 처리됩니다.
5. 최대 판돈 은 베팅 회사가 각 이벤트별로 결정합니다.
6. 베팅 회사는 사전 통보없이 판돈을 제한할 수 있습니다
7. 회사 직원 실수, 시스템 오류, 부당한 플레이가 확인될 경우, 라이브스포츠와 베팅 전표의 정보 불일치, 이외의 베팅 수립 오류로 인해 베팅이 잘못 계산될 경우 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
8. 베팅은 게임 전에 혹은 게임이 진행되는 동안에 수락됩니다(라이브 베팅). 게임 시리즈가 온라인으로 스트리밍 됩니다.
9. 가능한 베팅:
 - 종합 포인트 (모든 맵에서 얻어진 포인트의 수)
 - 종합 별 (모든 맵에서 얻어진 별의 수)
 - 플레이 된 맵 종합(완료한 맵의 수)
 - 맵, 종합 포인트;
 - 맵, 종합 별.

10.98. Injustice 2

1. Injustice 2는 멀티 플레이어 게임의 스트리밍입니다
2. 베팅은 투사 3 명씩 각각 한 팀을 이루어 두 팀이 겨루는 것에 수락됩니다. 게임은 한 선수의 2승까지, 최대 3 라운드 동안 진행합니다.
3. 모든 베팅은 게임이 끝난 후에 처리됩니다.
4. 가장 많이 이기는 팀이 승자가 됩니다.
5. 최대 판돈 은 베팅 회사가 각 이벤트별로 결정합니다.
6. 베팅 회사는 사전 통보없이 판돈을 제한할 수 있습니다
7. 회사 직원 실수, 시스템 오류, 부당한 플레이가 확인될 경우, 라이브스포츠와 베팅 전표의 정보 불일치, 이외의 베팅 수립 오류로 인해 베팅이 잘못 계산될 경우 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
8. 선수에 대한 베팅은 라이브 베팅으로만 진행됩니다. 게임은 온라인 스트리밍 됩니다.
9. 가능한 베팅
 - 라운드 승리;
 - 토너먼트 승리;
 - 종합 라운드.

10.99. PESÄPALLO

1. PESÄPALLO는 핀란드 식 야구입니다.
2. 베팅은 정식 경기 시간에 대해 수락됩니다. 경기에 대한 자세한 내용은 <http://www.pesis.fi>을 참고하세요.

10.100. 첼권 7

1. 첼권 7은 멀티 이용자 게임의 스트리밍입니다.
2. 베팅은 두 파이터 간의 경기에 대해 수락됩니다. 한 경기는 9전 5승제로 진행됩니다.
3. 모든 베팅은 정식 경기 시간이 끝난 후에 정산됩니다
4. 상대를 죽인 파이터가 승자입니다.
5. 각 이벤트에 대한 최대 판돈은 마권업체가 정합니다.
6. 마권업체는 사전 통보 없이 베팅 금액을 제한할 수 있습니다.
7. 회사 직원의 실수, (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 부당한 플레이가 확인될 경우, 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
8. 경기가 진행되는 동안에만 베팅(라이브 베팅)이 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다.
9. 선택 가능한 베팅 유형
 1. 라운드
 - 라운드에서 승
 - 라운드 소요 시간 (언더;오버)
 2. 토너먼트
 - 토너먼트에서 승
 - 종합 (언더;오버)
 - 파이터의 종합 (언더/오버)
 - 파이터의 핸디캡 (언더;오버)
 - 종합 라운드 (홀수, 짝수)

*라운드 소요 시간은 경기가 시작한 이후 흐른 시간(초)을 의미합니다. 이 숫자는 80초(라운드 시작 시 타이

머의 기본 숫자)에서 타이머가 멈춘 숫자를 차감하여 계산됩니다.

예를 들어, 타이머가 54초에서 멈추었다면, 라운드 소요 시간은 $80-54=26$ 초입니다.

10.101. 스페셜 베틱

1. 특별한 날씨에 대한 베틱입니다. 12월 25일, 국제공항의 기상관측소에서 눈이 관측될지 예측해야 합니다. 한 도시에 두 개 이상의 국제공항이 있는 경우, 연간 이용객이 가장 많은 공항에 베틱하게 됩니다. www.wunderground.com가 1월 말까지 결과를 확정해야 합니다.

10.102. 프로레슬링

1. 모든 베틱은 토너먼트 규칙에 따라 대회가 끝난 후에 정산됩니다. 경기 참가자의 수가 바뀌더라도 모든 베틱은 유효합니다.
2. 어느 시점에 새로운 레슬링 선수나 팀이 대회에 추가로 참가하더라도 모든 베틱은 유효합니다. 아무도 우승을 차지하지 못하거나, 제비뽑기로 승자를 결정하는 경우, 모든 베틱은 무효화됩니다.
3. 무승부로 경기가 끝날 경우, 해당 베틱은 1.0 배당률로 정산됩니다 (무승부 베틱이 없는 경우).
4. "링 안에 등장" 베틱: 메인 쇼의 중계에 기반한 베틱입니다. 이벤트 목록에 등록된 레슬링 선수가 링에 나타나야 베틱에 우승합니다. 하지만 해당 선수가 경기에 참여할 필요는 없습니다. 매치 횟수나 선수들의 출전 스케줄이 변경되어도 모든 관련 베틱은 유효합니다.
5. "이벤트 방해" 베틱: 경기 시작 공이 울리고 나서부터 경기 종료 공이 울릴 때까지 레슬링 선수가 이벤트를 방해(물건 던지기, 심판 주의 분산시키기, 등)해야 합니다. 만약 이 방해 행위가 다른 시점에 발생하는 경우, 해당 베틱은 1.0 배당률로 정산됩니다. 지명 선수가 경기를 막는 추가적인 경기 참가자나 팀을 가격하는 경우, 베틱은 1.0 배당률로 정산됩니다.
6. "경기 방해" 베틱: 경기 시작 공이 울리고 나서부터 경기 종료 공이 울릴 때까지 지명 레슬링 선수가 경기 공식 참가자를 가격하여, 그 행동이 경기에 반영되어야 합니다. 지명 레슬링 선수가 다른 시점에 공식 상대 선수를 가격하는 경우, 해당 베틱은 1.0 배당률로 정산됩니다. 지명 레슬링 선수가 다른 매치에 간섭하는 경우는 이 베틱의 결과에 반영되지 않습니다. 지명 선수가 경기를 막는 추가적인 경기 참가자나 팀을 가격하는 경우, 베틱은 1.0 배당률로 정산됩니다. 만일 지명된 경기가 시작되지 않으면 베틱은 1.0 배당률로 정산됩니다.
7. 대회를 조직한 기관이 이벤트가 종료된 후 변경 및 정정 사항을 발표하여도, 베틱 정산 결과에는 영향을 미치지 않습니다.

10.103. "두락" 카드 게임

1. "두락(Durak)"은 2명의 플레이어가 참여하는 인기 있는 카드 게임입니다. 게임에서 사용되는 36 장의 카드 데크는 다음의 랭크로 이루어져 있습니다. 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A.
2. 용어
 - 트럼프(Trump): 트럼프 슈트는 가장 강력하며 다른 모든 슈트(무늬)를 이길 수 있습니다.
 - 버려진 카드(Cards discarded)는 플레이어가 테이블에 놓인 공격 카드를 이긴 상황입니다.
 - 가져온 카드(Cards taken)는 플레이어가 테이블에 놓인 공격 카드를 이기지 못해 테이블 위의 모든 카드를 가져온 상황입니다.
 - 데크에 카드가 남아있지 않고 모든 카드가 진 경우에 무승부가 됩니다. 이 경우, 게임의 승자나 패자는 없습니다.
3. 선택 가능한 베틱 유형
 - 선수 1 승/선수 2 승/무승부. (게임이 끝나는 시점에 상대방에게는 카드가 남아있지만 자신에

게는 카드가 없는 선수가 승리합니다; 게임이 끝나는 시점에 두 선수 모두 카드가 없다면 무승부가 선언됩니다.)

- 종합 라운드. (한 명의 선수가 공격을 개시하면 한 라운드가 시작되며, 상대 선수가 공격 카드를 이기지 못하는 경우 ‘버려진 카드’ 또는 ‘가져온 카드’로 라운드가 끝납니다)
- ‘가져온 카드’로 종료하는 라운드 종합. (선수가 테이블에 놓인 카드를 이길 수 없는 라운드)
- ‘버려진 카드’로 종료하는 라운드 종합. (‘버려진 카드’로 끝나는 종합 라운드)
- 첫 턴. (가장 낮은 숫자의 트럼프 카드를 가진 선수가 첫 번째 공격수입니다. 두 선수 모두 트럼프 카드가 없는 경우 선수 1이 공격을 시작합니다)
- 트럼프 슈트.
- 라운드 (버려진 카드/가져온 카드) – 선택된 라운드가 끝나는 시점의 결과.
- 같은 등급에서 4장의 카드를 들고 있는 플레이어. (게임 중 어느 시점이든 무관).
- 게임 종료 시 선수의 카드 종합. (패자에게 남은 카드 개수; 무승부로 끝나는 경우 카드 종합은 0에 해당합니다)
- 데크에서 마지막 카드를 가져갈 선수. (마지막 카드는 데크 맨 아래에서 위를 보고 있는 트럼프 카드입니다)
- 데크의 마지막 카드 그림이 있는 카드 또는 에이스.
- 데크에서 트럼프 에이스 카드를 가져갈 선수.

4. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다

10.104. 21 (카드 게임)

21 (카드 게임)

1. ‘21’은 고전 게임을 변형한 카드 게임입니다. 게임을 시작할 때 플레이어와 딜러는 차례로 두 개의 카드를 받습니다(참가자-딜러-참가자-딜러 순). 그들 중 한 명이 첫 두 카드로 21점을 획득하면 게임이 끝나고 점수가 비교됩니다. 그렇지 않은 경우, 그들이 멈추기로 결정하거나, 카드가 5개가 되거나, 가지고 있는 카드의 총합이 21점 또는 그 이상이 될 때까지(버스트) 플레이어는 한 번에 1개의 카드를 가져갈 수 있습니다. 버스트를 하는 플레이어는 자동으로 패배합니다. 다른 모든 경우에는 딜러가 자신의 카드를 가져옵니다. 가지고 있는 카드 총합이 17점 미만이거나, 카드가 5개 이하인 경우, 딜러는 계속 카드를 가져와야 합니다. 딜러가 플레이어보다 더 많은 점수를 가지고 있을 때는 패를 받지 않습니다. 딜러가 21점을 넘으면 패합니다. 이에 해당하지 않는 모든 경우, 플레이어와 딜러의 점수가 비교됩니다. 상대방보다 더 많은 점수를 얻은 사람이 승자가 되며, 점수가 같으면 게임은 무승부로 종료됩니다. ‘21’은 36장의 카드를 사용합니다. 카드 등급: 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A. 등급에 따른 카드의 가치: 6, 7, 8, 9, 10, 2, 3, 4, 11. ‘골든 포인트’는 참가자/딜러가 두 장의 카드를 가지고 있으며, 둘 다 에이스(21점)일 때 승리하는 조합입니다.
2. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우 등) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다. 소프트웨어 오류가 발생하면 게임이 중단되고 정산되지 않은 모든 베팅은 환불됩니다.
3. 선택 가능한 베팅 유형
 - 승리
 - 종합 (오버/언더)
 - 개인 종합 (오버/언더)
 - 21포인트 득점 여부 (예/아니오)
 - 플레이어/딜러 21포인트 득점 (예/아니오)
 - "골든 포인트" 여부

- 플레이어/딜러 "골든 포인트"를 받음
- 버스트 (예/아니오)
- 플레이어/딜러 버스트 됨
- 딜로 게임 종료 (예/아니오)
- 카드 1장 획득하는 플레이어/딜러 (무늬)
- 카드 1장 획득하는 플레이어/딜러 (등급)
- 카드 1장 획득하는 플레이어/딜러

21 클래식 (카드 게임)

1. 클래식 버전의 게임에서 플레이어와 딜러는 게임을 시작할 때 하나의 카드를 받습니다. 딜러는 카드를 아래로 향하게 하여 테이블에 놓습니다. 즉, 카드 가치는 보이지 않습니다. 그렇지 않은 경우, 그들이 멈추기로 결정하거나, 카드가 5개가 되거나, 가지고 있는 카드의 총합이 21점 또는 그 이상이 될 때까지(버스트) 플레이어는 한 번에 1개의 카드를 가져갈 수 있습니다. 플레이어가 정확히 21점을 득점하면 자동으로 이깁니다. 버스트를 하는 참가자는 패배합니다. 다른 모든 경우에는 딜러가 자신의 카드를 가져옵니다. 그들은 첫 카드를 뒤집고 추가 카드를 받습니다. 가지고 있는 카드 총합이 17점 미만이거나, 카드가 5개 이하인 경우, 딜러는 계속 카드를 가져와야 합니다. 딜러가 21점을 넘으면 패배합니다. 이에 해당하지 않는 모든 경우, 플레이어와 딜러의 점수가 비교됩니다. 상대방보다 더 많은 점수를 얻은 사람이 승자가 되며, 점수가 같으면 게임은 무승부로 종료됩니다. 클래식 '21'은 36장의 카드를 사용합니다. 카드 등급: 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A. 등급에 따른 카드의 가치: 6, 7, 8, 9, 10, 2, 3, 4, 11. 게임에는 21점으로 계산되는 두 가지 특수 조합이 있습니다.

- 플레이어/딜러가 가지고 있는 두 카드가 에이스인 경우 - "골든 포인트"
- 플레이어/딜러가 가지고 있는 두 카드가 에이스인 경우 - "골든 포인트"

2. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우 등) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다. 소프트웨어 오류가 발생하면 게임이 중단되고 정산되지 않은 모든 베팅은 환불됩니다.

3. 선택 가능한 베팅 유형

- 승리
- 종합 (오버/언더)
- 개인 종합 (오버/언더)
- 21포인트 득점 여부 (예/아니오)
- 플레이어/딜러 21포인트 득점 (예/아니오)
- "골든 포인트" 여부
- 플레이어/딜러 "골든 포인트"를 받음
- "5개의 그림 카드" (21점)
- 플레이어/딜러가 "5개의 그림 카드" 가짐 (21점)
- 버스트 (예/아니오)
- 딜러/플레이어 버스트 됨 (예/아니오)
- 플레이어, 정확한 카드 개수
- 카드 1장 획득하는 플레이어/딜러 (무늬)
- 카드 1장 획득하는 플레이어/딜러 (등급)

도타.3개의 승까지

1. Dota의 캐릭터가 이 챔피언십에 참여합니다. 게임은 라운드로 구성됩니다. 라운드에서 승리하면 1점을 얻습니다. 참가자 중 하나가 3점을 얻을 때까지 게임이 계속됩니다. 라운드에서의 게임 규칙은 챔피언십 21 포인트의 규칙과 유사합니다.
2. 회사 직원이 베팅시 실수 (베팅 목록에 명백한 오판, 스포츠 라인과 베팅 등의 불일치가있는 경우) 또

는 부당한 플레이의 증거가있는 경우, 현재 규칙 위반은 다음과 같이 수락합니다. 베팅의 정확성을 확인하는 다른 주장과 마찬가지로, 베팅 회사는 그러한 조건에 대한 베팅을 무효로 선언 할 권리가 있습니다.

3. 선택 가능한 베팅 유형:

- 전체 게임:
 - 승;
 - 무승부 종합 (오버/언더)
 - 정확한 점수;
 - 연속 승리;
- 라운드 당:
 - 승
 - 토탈 (오버/언더)
 - 개별 토탈 (오버/언더)
 - 21 포인트가 있을 것 (예/아니오)
 - 플레이어/딜러는 21 점을 얻을 것 (예/아니오)
 - "골든 포인트"가있을 것
 - 플레이어/딜러는 "골든 포인트"를 받을 것
 - 어버가 갈 것 (예/아니오)
 - 플레이어/딜러 어버가 갈 것 (예/아니오)
 - 게임은 배포에서 끝날 것 (예/아니오);
 - 플레이어/딜러는 카드 (수트)를 받을 것
 - 플레이어/딜러는 카드 (가치)를 받을 것

10.105. 세카는

1. 세카는 두 명의 상대가 참여하는 카드 게임입니다.
2. 게임의 목표는 상대방보다 더 많은 점수를 얻는 것입니다. 이 게임은 36 장 카드의 한 벌을 사용합니다 (6에서 에이스까지).
 - 게임을 진행하는 동안 각 플레이어는 3 장의 카드를 받게 되며, 점수가 더 높은 사람이 승리합니다. 동등한 경우 무승부로 계산됩니다.
 - 카드 명칭: 에이스 - 11 점, 6 ~ 9의 카드 - 6 ~ 9 점, 잭, 퀸, 킹 및 10 - 10 점.
 - 카드의 점수는 같은 슈트에 대해 합산됩니다. 예: 한 플레이어가 스페이드 잭과 8 스페이드를 가지고 있습니다. 이것은 18 점입니다. 또한 두 개의 에이스를 포함하는 카드 조합의 점수 합은 항상 22이고, 세 개의 에이스는 에이스의 슈트에 관계없이 항상 33입니다. 하지만 스페이드 에이스, 클럽 에이스, 스페이드 킹의 조합은 32 점이 아니라 22 점입니다.
 - 6 클럽은 조커로 간주되며 모든 카드 (조합)로 플레이하며 조커는 11 점입니다. 예: 6 클럽이 있는데, 클럽 에이스와 스페이드 에이스는 33 점입니다.
 - 게임에서 가장 강력한 조합은 삼 개의 6, 그중 하나는 6 클럽이며,이 조합은 36 점을 줍니다.
3. 베팅 수락시 직원 오류 또는 소프트웨어 오류가 발생한 경우 (예: 배당의 명백한 오판, 스포츠 / 라이브 섹션 및 베팅 슬립에 표시된 배당 간의 불일치 등) 또는 다른 문제가있는 경우 북 메이커는 해당 베팅을 무효로 선언할 수 있습니다. 소프트웨어 오류가 발생하면 게임이 중단될 수 있으며 모든 미처리 베팅은 1의 배당으로 계산됩니다.
4. 사용 가능한 베팅 유형:
 - 승리;
 - 토탈;
 - 개별 토탈;
 - 토탈 홀수 / 짝수;
 - 플레이어1 / 플레이어2의 총 포인트 수 (정확한 숫자)

- 아무 플레이어의 총 포인트 수 (정확한 숫자);
- 각 플레이어가 득점할 것 (오버 / 언더 / 예 / 아니오);
- 플레이어1 / 플레이어2는 카드 / 슈트 / 순위를 받을 것이다.
- 플레이어 중 한 명이 카드를 받을 것이다.

10.106. 포커

1. 포커는 가장 높은 조합의 카드를 가진 선수가 우승하는 카드 게임입니다. 2명의 선수가 게임에 참여합니다. 이 게임은 52장의 카드 덱을 사용합니다. 카드 등급은 다음과 같습니다. 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A.
2. 포커 족보
 - 로얄 플러쉬는 별도의 조합은 아니지만 동일 슈트, 최상위 등급(에이스, 킹, 퀸, 잭, 10)으로 이루어진 5장의 스트레이트 플러쉬, 즉, 최고의 조합을 의미합니다. 예: A♥ K♥ Q♥ J♥ 10♥
 - 스트레이트 플러쉬는 무늬가 같고 숫자가 이어지는 카드 5장이 조합된 패입니다. 예: 9♠ 8♠ 7♠ 6♠ 5♠. 에이스는 높거나 낮은 순서에 사용될 수 있습니다. 따라서 5♦ 4♦ 3♦ 2♦ A♦가 가장 낮은 스트레이트 플러쉬 조합입니다.
 - 포카드는 숫자가 같은 카드 4장이 조합된 패입니다. 예) 3♥ 3♦ 3♣ 3♠.
 - 풀하우스는 숫자가 같은 카드 3장과 또 다른 숫자가 같은 카드 2장이 조합된 패입니다. 예) 10♥ 10♦ 10♠ 8♣ 8♥.
 - 플러쉬는 무늬가 같은 카드 5장의 조합입니다. 예) K♠ J♠ 8♠ 4♠ 3♠.
 - 스트레이트는 무늬가 모두 같지는 않지만 숫자가 이어지는 카드 5장의 조합입니다. 예) 5♦ 4♥ 3♠ 2♦ A♦. 스트레이트에서 '에이스'는 '킹'보다 높은 숫자로 사용될 수도, '2'보다 낮은 숫자로 사용될 수도 있습니다. 즉, A♦가 첫 번째 카드일 경우 '1'로 간주되며 이때 5♦는 가장 높은 카드가 됩니다. 가장 낮은 스트레이트는 '5'부터 '에이스'까지이며 가장 높은 스트레이트는 '에이스'부터 10까지입니다.
 - 트리플은 숫자가 같은 카드 3장이 조합된 패입니다. 예) 7♣ 7♥ 7♠.
 - 투페어는 숫자가 같은 카드 2개의 조합이 두 쌍 있는 패입니다. 예) 8♣ 8♠ 4♥ 4♣.
 - 원페어는 숫자가 같은 카드 2장이 조합된 패입니다. 예) 9♥ 9♠.
 - 높은 카드는 어떠한 조합에도 해당되지 않는 패입니다. 예) A♦ 10♦ 9♠ 5♣ 4♣ (에이스-하이)
3. 키퍼는 족보의 서열에 영향을 미치지 않지만, 동급의 패 사이에서 승자를 결정할 수 있는 카드입니다. 동급의 족보가 나오는 경우 더 높은 키퍼를 가진 선수가 판돈을 가져갑니다. 키퍼는 다음의 조건을 충족해야 합니다.
 - 키퍼는 4 개 이하의 카드로 구성된 족보의 경우에만 유효합니다. 5 장의 카드 (모든 종류의 스트레이트와 플러쉬) 조합의 경우 키퍼는 아무런 효력이 없으며, 판돈은 절반으로 나누어집니다.
 - 하나뿐만 아니라 그 이상의 프리 카드가 키퍼로서 사용될 수 있습니다. 프리 카드의 개수는 커뮤니티 카드(포커의 경우 5장)와 들고 있는 카드 개수의 차이에 해당합니다. 따라서, 원페어는 3 장, 세트의 경우 2장, 투페어 또는 포카드는 1장의 키퍼를 가질 수 있습니다.
4. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.

Indian Poker

1. Indian Poker는 두 명에서 플레이하는 카드 게임입니다.
2. 게임 목표는 상대보다 좋은 핸드를 얻는 것입니다. 이 게임은 52장의 카드로 구성된 덱 한 개로 진행합니다. 카드 순위: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A.
3. 이 게임은 네 라운드에 걸쳐 진행됩니다. 첫 번째 라운드에는 두 플레이어 모두 카드가 없습니다. 두 번째 라운드에 각 플레이어에게 카드 한 장이 주어집니다. 세 번째 라운드에 각 플레이어에게 카드 한

장이 다시 주어집니다. 네 번째 라운드에 각 플레이어에게 세 번째이자 마지막 카드 한 장이 주어집니다. 이후 각 플레이어의 세 장의 카드로 구성된 핸드에 따라 승자가 결정됩니다.

4. 가장 높은 등급에서 가장 낮은 등급까지 나열된 포커 핸드:

- 쓰리 오브 어 카인드 - 같은 값의 카드 세 장(예시: 3♥ 3♦ 3♣).
- 스트레이트 플러시 - 같은 모양의 연속된 값의 카드 세 장(예시: 9♠ 8♠ 7♠). 에이스는 핸드의 처음이나 끝에 위치할 수 있습니다(즉, QKA와 A23은 스트레이트 플러시이지만, KA2는 스트레이트 플러시로 간주되지 않음). A23은 가장 높은 등급의 스트레이트 플러시로 간주되고, 그다음은 QKA, JQK, 10JQ이며, 이러한 순서로 가장 낮은 등급의 스트레이트 플러시는 234입니다.
- 스트레이트 - 모양과 상관없이 연속된 값의 카드 3장(예시: 5♦ 4♥ 3♠). 에이스는 핸드의 처음이나 끝에 위치할 수 있습니다(즉, QKA와 A23은 스트레이트이지만, KA2는 스트레이트로 간주되지 않음). A23은 가장 높은 등급의 스트레이트로 간주되고, 그다음은 QKA, JQK, 10JQ이며, 이러한 순서로 가장 낮은 등급의 스트레이트는 234입니다.
- 플러시 - 같은 모양의 카드 세 장(예시: K♠ B♠ 8♠).
- 페어 - 같은 값의 카드 두 장(예시: 9♥ 9♠).
- 하이 카드 - 위의 어떠한 핸드에도 해당되지 않는 경우(예시: "에이스 하이" 핸드 - A♦ 10♦ 9♠).

5. 두 플레이어의 핸드 등급이 동일하다면, 승자는 핸드에 더 높은 카드가 있는 플레이어입니다(위에 기술한 스트레이트인 경우는 예외).

- 두 플레이어 모두 플러시이고 하이 카드의 값도 같으면, 두 번째로 높은 카드의 값으로 승자를 결정합니다(필요한 경우 세 번째로 높은 카드까지).
- 플레이어들이 같은 값의 페어를 가지고 있다면 승자는 세 번째 카드가 더 높은 플레이어입니다.
- 모든 플레이어의 카드 값을 비교했을 때 정확히 같으면 결과는 무승부입니다.

6. 사용 가능한 배팅 유형:

- 플레이어 1 승리 / 플레이어 2 승리
- 승리 조합: 쓰리 오브 어 카인드
- 플레이어 1 / 플레이어 2가 쓰리 오브 어 카인드로 승리
- 승리 핸드 - 스트레이트 플러시(두 플레이어가 모두 스트레이트 플러시를 가지고 있고 결과가 무승부인 경우, 배팅은 패배로 정산됩니다)
- 플레이어 1 / 플레이어 2가 스트레이트 플러시로 승리(두 플레이어가 모두 스트레이트 플러시를 가지고 있고 결과가 무승부인 경우, 배팅은 패배로 정산됩니다)
- 승리 핸드 - 스트레이트(두 플레이어가 모두 스트레이트를 가지고 있고 결과가 무승부인 경우, 배팅은 패배로 정산됩니다)
- 플레이어 1 / 플레이어 2가 스트레이트로 승리(두 플레이어가 모두 스트레이트를 가지고 있고 결과가 무승부인 경우, 배팅은 패배로 정산됩니다)
- 승리 핸드 - 플러시(두 플레이어가 모두 플러시를 가지고 있고 결과가 무승부인 경우, 배팅은 패배로 정산됩니다)
- 플레이어 1 / 플레이어 2가 플러시로 승리(두 플레이어가 모두 플러시를 가지고 있고 결과가 무승부인 경우, 배팅은 패배로 정산됩니다)
- 승리 핸드 - 페어(두 플레이어가 모두 페어를 가지고 있고 결과가 무승부인 경우, 배팅은 패배로 정산됩니다)
- 플레이어 1 / 플레이어 2가 페어로 승리(두 플레이어가 모두 페어를 가지고 있고 결과가 무승부인 경우, 배팅은 패배로 정산됩니다)

7. 직원이 실수를 하는 경우, 배팅 수락 시 소프트웨어 오류가 발생할 경우(예: 배당률의 명백한 오식, 웹 사이트 스포츠/라이브 섹션에 표시된 배당률과 배팅 슬립에 표시된 배당률 간의 불일치 등) 또는 배팅이 올바르게 수락되었다는 어떠한 표시가 있는 경우 배팅 업체는 해당 배팅을 무효로 선언할 수 있습니다.

소프트웨어 문제가 발생하는 경우 게임이 중단될 수 있으며 그 이후 정산되지 않은 모든 배팅은 배당률 1로 정산됩니다.

10.107. 스타크래프트

1. 스타크래프트는 실시간 전략 게임의 스트리밍으로 두 팀이 서로 경쟁합니다. 모든 베팅은 이벤트가 끝난 후 정산됩니다.
2. 최대 판돈은 마권업체가 정하며, 베팅 종목마다 다릅니다. 마권업체는 사전 통보 없이 베팅 제한 금액을 변경할 수 있습니다.
3. 상대팀의 모든 건물을 파괴한 팀이 우승합니다.
4. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
5. 선택 가능한 베팅 유형
 - 팀 1 승/팀 2 승
 - 경기 종료 시점에서 승자의 총 드론 수 (소환된 유닛은 해당되지 않음)
 - 경기 종료 시점에서 승자의 총 유닛 수 (소환된 유닛은 해당되지 않음)
 - 경기 종료 시점에서 승자의 총 건물 수 (테란의 보조건물은 해당되지 않음)
 - 경기 소요 시간 (마지막 건물이 파괴된 시점까지의 경기 시간)
 - 유닛이 생성되었습니까 (이 베팅은 게임 전에만 가능)
6. 경기 시작 전, 카운팅 되는 유닛과 건물이 표시됩니다. 선수들의 편의를 위하여 유닛 및 건물의 개수가 실시간 인터페이스에 표시됩니다.
7. 정확한 결과 확인을 위해 경기 종료 후 최종 개수가 표시됩니다.

10.108. 다이스

1. 이 게임에서는 2 명의 플레이어가 참여하여 2 개의 주사위를 굴립니다. 승자는 가장 많은 점수를 얻는 사람입니다 (점수가 같은 경우에 무승부입니다). 게임은 두 라운드로 구성되어 있습니다. 첫 번째 라운드에서 먼저 첫 번째 플레이어가 주사위 2 개를 굴리고 두 번째 플레이어가 주사위 2 개를 굴립니다. 두 번째 라운드는 첫 번째 라운드와 유사합니다.
2. 회사 직원이 베팅시 실수 (베팅 목록에 명백한 오관, 스포츠 라인과 베팅 등의 불일치가있는 경우) 또는 부당한 플레이의 증거가있는 경우, 현재 규칙 위반은 다음과 같이 수락합니다. 베팅의 정확성을 확인하는 다른 주장과 마찬가지로, 베팅 회사는 그러한 조건에 대한 베팅을 무효로 선언 할 권리가 있습니다.
3. 선택 가능한 베팅 유형:
 - 정규 시간:
 - 승;
 - 더블 기회;
 - 토탈;
 - 개별 토탈;
 - 핸디캡;
 - 토탈 (홀수/짝수)
 - 개별 토탈 (홀수/짝수)
 - 정확한 포인트 수;
 - 라운드/경기 (제1 라운드 결과/전체 게임의 결과)
 - 라운드 성능
 - 라운드별 무승부
 - 누가 두 라운드를 이길 것인가
 - 두 라운드를 잃지 않을 플레이어

- 어떤 가치가 떨어질 것인가;
- 어떤 가치의 페어가 빠질 것인가;
- 라운드 당:
 - 승
 - 더블 기회
 - 토탈
 - 개별 토탈
 - 핸디캡
 - 토탈 (홀수/짝수)
 - 개별 토탈 (홀수/짝수)

10.109. 바카라

1. 바카라는 플레이어와 뱅커가 참여하는 카드 게임입니다. 상대방보다 더 많은 점수를 얻는 것이 이 게임의 목표입니다. 52장으로 구성된 카드 덱 6개가 사용됩니다(2에서 A까지). 카드 가치: A= 1점, 카드 2~9=2~9점(숫자에 따라), 페이스 카드 및 10=0점. 최대 9점을 얻을 수 있으므로, 총점은 modulo 10 방식으로 결정됩니다. 예를 들어, $7 + 6 = 13 = 3$ 또는 $7 + 6 + 8 = 21 = 1$ 입니다.

게임을 시작할 때, 뱅커와 플레이어는 두 장의 카드를 받습니다. 그들 중 한 명이 8 또는 9점을 얻으면 게임이 종료됩니다. 그렇지 않으면 세 번째 카드가 주어질 수 있습니다.

플레이어 세 번째 카드 규칙: 플레이어의 점수가 5점 이하인 경우 세 번째 카드를 받습니다.

뱅크 세 번째 카드 규칙:

- 플레이어가 세 번째 카드를 얻지 않고 뱅커의 점수가 5점을 초과하면, 뱅커는 세 번째 카드를 받지 않습니다.
- 플레이어가 세 번째 카드를 얻지 않고 뱅커의 점수가 5점 이하이면, 뱅커는 세 번째 카드를 받습니다.
- 플레이어가 세 번째 카드를 받았고, 뱅커의 점수가 0~2점이면, 뱅커는 세 번째 카드를 받습니다.
- 플레이어가 세 번째 카드를 받았고, 뱅커의 점수가 3점이면, 그리고 플레이어의 세 번째 카드가 8이 아닌 경우, 뱅커는 세 번째 카드를 받습니다.
- 플레이어가 세 번째 카드를 받았고, 뱅커의 점수가 4점이면, 그리고 플레이어의 세 번째 카드가 2에서 7 사이인 경우, 뱅커는 세 번째 카드를 받습니다.
- 플레이어가 세 번째 카드를 받았고, 뱅커의 점수가 5점이면, 그리고 플레이어의 세 번째 카드가 4에서 7 사이인 경우, 뱅커는 세 번째 카드를 받습니다.
- 플레이어가 세 번째 카드를 받았고, 뱅커의 점수가 6점이면, 그리고 플레이어의 세 번째가 6 또는 7인 경우, 뱅커는 세 번째 카드를 받습니다.
- 플레이어가 세 번째 카드를 받았고, 뱅커의 점수가 7점이면, 뱅커는 세 번째 카드를 받지 않습니다.

2. 회사 직원의 실수, 시스템 오류(예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우 등) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.

3. 선택 가능한 베팅 유형

- 승리
- 종합
- 개별 종합
- 핸디캡
- 종합 짝수/홀수
- 개별 종합 짝수/홀수
- 딜 이후 스트레이트로 게임 종료 예/아니오
- 포인트의 정확한 수

- 플레이어/뱅크 카드 종합
- 플레이어/뱅크 세 번째 카드 받음 예/아니오
- 카드를 받는 플레이어/뱅크 (슈트/등급)

10.110. Disc Jam

1. Disc Jam은 멀티 플레이어 게임의 스트리밍입니다.
2. 베팅은 2명의 선수가 참여하는 경기에 대해 수락됩니다. 2승을 거두면 게임이 종료되며 최대 3번의 세트가 열립니다.
3. 모든 베팅은 공식 게임 종료 시 결과에 따라 정산됩니다.
4. 가장 많은 승리를 기록한 선수가 승자입니다.
5. 마권업체는 사전 통보 없이 베팅 금액을 제한할 수 있습니다
6. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
7. 베팅은 라이브 경기에만 할 수 있습니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다.
8. 선택 가능한 베팅 유형
9. 라운드
 - 세트 승
 - 토너먼트 승
 - 종합 세트
 - 경기 중 종합 포인트
 - 세트 중 하나에서 원투닐
 - 경기에서 골 당 최소 종합 포인트
 - 경기에서 골 당 최대 종합 포인트

10.111. 리그 오브 레전드 (ARAM)

1. 리그 오브 레전드(ARAM)는 멀티플레이어 게임의 스트리밍을 포함합니다.
2. 베팅 수락 시 직원이 실수를 하거나 소프트웨어 오류가 발생할 경우(예: 명백한 배당률 인쇄 오류, 스포츠/라이브 섹션과 베팅 슬립에 표시된 배당률 간의 불일치 등) 또는 베팅이 부정확하게 수락되었다는 다른 표시가 나타나는 경우 베팅 회사는 해당 베팅을 무효로 선언할 수 있는 권리를 보유하고 있습니다.
3. 경기 시작 전뿐만 아니라 경기 중에도 베팅이 가능합니다(라이브 베팅). 모든 경기는 온라인으로 스트리밍됩니다.
4. 한 팀의 넥서스가 파괴되거나 한 팀이 항복하면 맵/경기의 승자가 선언됩니다.
5. 하나 또는 여러 명의 플레이어가 게임을 완료하기 전, 10분의 플레이 시간이 경과한 후 게임을 종료하면 판돈은 환불되지 않습니다. 경기에 대한 베팅은 어떤 경우에도 정산됩니다.
6. 10분을 진행하기 전에 플레이어 중 한 명이 게임에서 완전히 퇴장하는 경우 경기 포기로 간주됩니다.
7. 게임의 첫 10분 동안 플레이어 한 명이 비활성화되고 나중에 게임을 완전히 그만두면 경기는 포기로 간주됩니다.
8. 경기가 10분 미만으로 진행되면 포기로 간주됩니다.
9. 무작위 경기가 온라인으로 스트리밍됩니다. 실제 무작위 플레이어가 참여합니다.
10. 다음 시장 이용 가능:
 - W1 및 W2,
 - 종합 프랙,
 - 첫 인히비터 파괴 팀:
 - 종합 짝/홀

10.112. 리그 오브 레전드 (Classic mode, PROLIVE)

리그 오브 레전드는 멀티 플레이어 게임의 스트리밍입니다.

1. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
2. 베팅은 경기 전 및 경기가 진행되고 있는 동안(라이브 베팅)에 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다.
3. 당사자 중 하나의 넥서스 파괴되거나 당사자 중 하나의 패배 (항복)가 발생되면 카드나 경기에서 승리가 인정됩니다.
4. 경기 소요 시간이 16 분을 넘지 않은 경우 경기는 무효로 처리됩니다.
5. 한 플레이어가 경기 시작 후 16 분이 지나기 전에 경기를 포기하면 경기는 무효로 처리됩니다.
6. 첫 16 분 동안 선수 중 한명이 활동하지 않으며 이후 게임을 떠날 경우 경기가 유효하지 않은 것으로 간주됩니다.
7. 한 명 이상의 플레이어가 경기가 끝나기 전이지만 경기 시작 후 16분이 지난 시점에서 퇴장하는 경우, 판돈은 환불되지 않습니다. 경기에 대한 베팅은 어떤 경우에서도 정산됩니다.
8. **Classic mode.** 경기가 무작위로 온라인으로 스트리밍 됩니다. 실제 플레이어가 무작위로 게임에 참여합니다.
9. **프로라이브.** 실제 프로 플레이어와 임의의 상위권 플레이어가 참여하는 주요 경기가 온라인으로 스트리밍됩니다.
10. **선택 가능한 베팅 유형**
 - 팀 1 승/팀 2 승
 - 프랙(Frags) 종합
 - 처음으로 인히비터 파괴하는 팀
 - 종합 짝수/홀수

10.113. 킹 오브 파이터즈

1. 킹 오브 파이터즈(King Of Fighters)는 멀티 플레이어 게임의 스트리밍입니다(두 명의 플레이어가 참여합니다).
2. 모든 베팅은 공식 게임 종료 시 결과에 따라 정산됩니다.
3. 두 라운드를 이긴 플레이어가 경기의 승자입니다.
4. 최대 3 라운드까지 진행됩니다. 라운드의 최대 소요 시간은 60초입니다.
5. 각 이벤트에 대한 최대 판돈은 마권업체가 정합니다.
6. 마권업체는 어떠한 이유로든 사전 통보 없이 베팅 금액을 제한할 수 있습니다
7. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
8. 베팅은 라이브 경기에만 할 수 있습니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다.
9. **선택 가능한 베팅 유형**
 - 라운드 소요 시간
 - 경기 승
 - 라운드 승

* 라운드 소요 시간은 라운드의 승자가 결정될 때까지 흐른 시간을 의미합니다. 예를 들어 전투가 멈춘 시점

에 카운트다운 타이머가 25인 경우, 라운드 소요 시간은 35초(60-25=35)입니다.

킹 오브 파이터즈 (KOFXV)

1. 두 팀이 참여하는 멀티플레이어 게임 스트리밍.
2. 모든 베틱은 이벤트 종료 후 정산됩니다.
3. 경기의 승자는 3라운드에서 승리한 팀입니다.
4. 최대 라운드 수는 5라운드입니다. 한 라운드의 최대 지속 시간은 60초입니다.
5. 베틱은 실시간으로만 가능합니다. 모든 게임은 온라인으로 스트리밍됩니다.
6. 이용 가능한 마켓:
 - 라운드의 결투 시간
 - 라운드 내 승리 유형
 - 총 라운드
 - 경기 승자
 - 라운드 승자

* 라운드 내 결투 시간은 특정 라운드에서 승자가 결정되기까지 걸리는 시간입니다. 예를 들어 한 팀이 25초 만에 승리하면 결투 지속 시간은 $60 - 25 = 35$ 입니다.

10.114. 히어로즈 오브 마이트 앤 매직 III

1. 히어로즈 오브 마이트 앤 매직(Heroes of Might and Magic) III은 전략 멀티 플레이어 게임의 스트리밍입니다.
2. 이용 약관
 - 게임 캐릭터들은 각각의 기술과 독특한 외형을 가지고 있는 전투 유닛입니다. ‘기술’은 해당 캐릭터가 공격, 방어 및 전장으로 이동할 수 있는 능력을 수치로 표현한 것입니다. 전체적 기술에 따라 캐릭터의 레벨이 결정됩니다. 레벨이 높을수록 그가 속한 스쿼드가 전투의 결과에 더 많은 영향을 미칠 수 있습니다. <표 1>에서 마이트 앤 매직 세계의 캐릭터에 대한 자세한 내용과 베틱 산정에 필요한 간단한 기술 세트를 확인할 수 있습니다.
 - 스쿼드는 여러 캐릭터가 합쳐진 그룹입니다. 스쿼드의 기술은 스쿼드에 영입되는 캐릭터의 종류와 전사들의 수에 따라 결정됩니다. 스쿼드는 이를 구성하는 캐릭터들의 기술과 같은 기술 세트를 가지고 있습니다. 전투 중 스쿼드 전체가 긍정적이거나 부정적인 마법의 효과를 받을 수 있으며, 이는 전투 기술과 스쿼드의 체력에 영향을 미칩니다. 스쿼드의 체력이 0이 되면 파괴된 것으로 간주됩니다.
 - 영웅은 전투 중 캐릭터들의 기술을 높일 수 있으며 마법으로 그들을 지원할 수 있는 지도자입니다. 영웅은 7개의 스쿼드(각 레벨의 캐릭터로 이루어진 스쿼드)를 지휘합니다.
3. 게임플레이
 - 전장에서 스쿼드가 구성되면 전투가 시작됩니다. ‘누가 전투에 참여할 것인가’ 베틱은 전투가 시작되면 정산됩니다. 한 영웅의 모든 스쿼드가 파괴되면 경기가 종료됩니다. 이 영웅은 패자로 간주됩니다. 다른 베틱은 전투가 끝나고 정산됩니다.
 - 스트리밍 영상의 하단에 영어 번역이 표시됩니다.
4. 선택 가능한 베틱 유형
 - 전투에서의 승리. 상대방의 모든 스쿼드를 파괴한 영웅이 승자입니다.
 - 누가 전투에 참여할 것인가. 선택한 두 개의 캐릭터 중 하나라도 전투에 참가한 경우 베틱에 성공한 것으로 간주됩니다.
 - 어떤 레벨의 캐릭터가 생존할 것인가. 선택한 레벨의 스쿼드가 전투 끝까지 살아남으면 베틱에 승리한 것으로 간주됩니다.
 - 얼마나 많은 스쿼드가 생존할 것인가. 전투가 끝날 때까지 생존한 승자의 스쿼드 수를 맞추면

베팅에 승리한 것으로 간주됩니다.

10.115. E-스포츠 탁구

E-스포츠 탁구는 멀티 플레이어 게임의 스트리밍입니다(탁구 시뮬레이터).

1. 모든 베팅은 공식 게임 종료 시 결과에 따라 정산됩니다.
2. 각 이벤트에 대한 최대 판돈은 마권업체가 정합니다.
3. 마권업체는 사전 통보 없이 베팅 금액을 제한할 수 있습니다.
4. 베팅은 정식 이벤트의 시작 전 또는 경기가 진행되고 있는 동안(라이브 베팅) 수락됩니다. E-스포츠 탁구의 모든 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다.
5. 세트 진행 - 7 포인트까지. 동점일 경우 2점 차가 날때까지
6. 게임 진행 - 3전 2승제 (한 세트에서 2승)
7. 사이트에 표시된 점수와 스트리밍 영상에 표시된 점수가 다른 경우, 스트리밍 영상에 표시된 점수에 따라 베팅이 정산됩니다.
8. **선택 가능한 베팅 유형**
 - 승
 - 핸디캡
 - 종합 (오버;언더)
 - 개별 종합(오버;언더)
9. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.

10.116. E-스포츠 포켓볼

토너먼트: 8구 포켓볼

1. E-스포츠 포켓볼은 멀티 플레이어 게임의 스트리밍입니다(포켓볼 시뮬레이터).
2. 베팅은 두 명의 선수가 참여하는 게임에 수락됩니다. 게임은 선수 중 한 명이 승리할 때까지 진행됩니다.
3. 모든 베팅은 공식 게임 종료 시 결과에 따라 정산됩니다.
4. 각 이벤트에 대한 최대 판돈은 마권업체가 정합니다.
5. 마권업체는 사전 통보 없이 베팅 금액을 제한할 수 있습니다.
6. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
7. 베팅은 경기가 진행되는 동안(라이브 베팅)에만 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다.
8. **승리 방법**
 - 게임에는 4가지 종류의 공이 있습니다: 큐볼(흰 공), 색공, 줄공 그리고 검은 공(8번 공)입니다. 검은 공이 구멍에 들어가거나 테이블 밖으로 나가면 게임이 끝납니다. 브레이크 샷 결과에 따라 플레이어의 공 (색공 또는 줄공)이 결정됩니다.
 - 검은 공을 제외한 나머지 7개 공들(색 또는 줄공)을 모두 구멍에 넣은 후 마지막으로 8번 공(검은 공)을 넣으면 정식 승리하게 됩니다.
 - 상대방이 7개의 공을 모두 집어넣기 전에 검은 검은 공(8번 공)을 구멍에 넣는 경우 또는, 흰 공과 검은 공을 함께 넣는 경우 또는 검은 공이 테이블 밖으로 튀어나갈 경우 자동 승리하게 됩니다.

다.

9. 선택 가능 베틱 유형

- 우승
- 우승 방법
- 브레이크 샷으로 하나 이상의 공이 포팅됨 (브레이크 샷으로 흰 공을 제외한 하나 이상의 공이 구멍에 들어가는 경우에 해당)
- 공이 테이블 밖으로 튀어나감 (게임 진행 중 흰 공을 제외한 하나 이상의 공이 테이블 밖으로 나가는 경우에 해당)
- 경기 종료 시점에 테이블에 남은 공의 수 (흰 공 제외)

10.117. E-스포츠 포켓볼 (스누커)

토너먼트: 스누커

1. E-스포츠 당구(스누커)는 멀티 플레이어 게임의 스트리밍입니다(스누커 시뮬레이터).
2. 베틱은 2명의 선수가 진행하는 경기에 수락됩니다. 게임은 한 선수가 승리할 때까지 계속됩니다.
3. 모든 베틱은 공식 게임 종료 시 결과에 따라 정산됩니다.
4. 각 베틱 종목에 대한 최소 및 최대 판돈은 마권업체가 정합니다.
5. 마권업체는 사전 통보 없이 베틱 금액을 제한할 수 있습니다.
6. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베틱슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 베틱이 수락된 경우, 회사는 해당 베틱을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
7. 베틱은 공식 이벤트가 시작하기 전과 경기가 진행되고 있는 동안(라이브 베틱)에 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다.
8. 사이트에 표시된 점수와 스트리밍 영상에 표시된 점수가 다른 경우, 스트리밍 영상에 표시된 점수에 따라 베틱이 정산됩니다. 이는 선수가 특정 점수와 연관된 공(빨간 공-1점, 노란 공-2점, 초록 공-3점, 갈색 공-4점, 파란 공-5점, 분홍 공-6점, 검은 공-7점)을 구멍에 넣었을 경우 스트리밍의 종료 시점에 표시되는 것에 해당합니다.

9. 승리 방법

- 테이블에 남은 공으로는 상대방을 따라잡을 수 없을 정도로 점수 차가 벌어지거나 선수 중 한 명이 기권하는 경우.
- 한 선수가 분홍색 공을 넣었고 테이블 위에 검은 공만이 남아 있는 경우. 해당 선수와 상대방 선수의 점수 차가 7점 보다 높을 경우, 분홍색 공을 넣은 선수가 승리한 것으로 간주되며 남은 검은 공은 넣을 필요가 없습니다.
- 게임 중 마지막 검은 공을 넣거나 파울을 하는 경우. 점수가 동점이 아닌 경우, 더 많은 점수를 받은 선수가 승자로 간주됩니다.

10. 선택 가능한 베틱 유형

- 승리
- 종합
- 개별 종합
- 핸디캡
- 종합 (짝수/홀수)

10.118. FlatOut 4

1. FlatOut 4는 멀티 플레이어 게임의 스트리밍입니다.
2. 각 게임에서 3명의 플레이어가 순서대로 플레이합니다.

3. 각 플레이어 별로 선택 가능한 베팅 유형은 다음과 같습니다: 3번 시도 후 종합 점수, 각 시도별 종합 점수, 플레이어 별 점수 비교(오버, 언더). 베팅은 플레이어가 챌린지를 완료하고 이벤트가 종료된 이후에 정산됩니다.
4. 점수가 가장 높은 플레이어가 승리한 것으로 간주됩니다.
5. 각 이벤트에 대한 최대 판돈은 마권업체가 정합니다.
6. 마권업체는 사전 통보 없이 베팅 금액을 제한할 수 있습니다.
7. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
8. 베팅은 경기가 진행되고 있는 동안(라이브 베팅)에만 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍됩니다.
9. 선택 가능한 베팅 유형
 - 개별 종합 포인트 (오버; 언더)
 - 종합 획득 포인트 (오버; 언더)
 - 포인트별 매치업

* ‘챌린지 타임’은 시도가 시작되는 시점부터 끝나는 시점까지 흐른 시간을 의미합니다.

10.119. E-스포츠 아이스하키 (슛아웃)

1. E-스포츠 아이스하키 (슛아웃)는 멀티 플레이어 게임의 스트리밍입니다(하키 시뮬레이터).
2. 이 게임에서 각 팀은 순서대로 페널티 슛을 시도합니다. 만약 각 팀이 10번씩 슛을 했지만 동점이 나오는 경우, 상대팀이 슛을 성공시키지 못할 때까지 번갈아 슛을 하게 됩니다.
3. 한 팀에게 주어진 슛이 5개 미만이고, 상대방의 점수를 절대 따라잡을 수 없다면 경기는 중단됩니다. (예. 각 팀이 4개 슛을 하였고 점수가 2-0인 경우).
4. 모든 베팅은 경기가 종료된 후 정산됩니다.
5. 각 이벤트에 대한 최대 판돈은 마권업체가 정합니다.
6. 마권업체는 사전 통보 없이 베팅 금액을 제한할 수 있습니다.
7. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
8. 베팅은 경기 전과 경기가 진행되고 있는 동안(라이브 베팅)에 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍됩니다. 모든 게임은 온라인으로 스트리밍됩니다.
9. 선택 가능한 베팅 유형
 - 승리
 - 핸디캡
 - 종합 (오버/언더)
 - 종합 (홀수/짝수)
 - 정확한 점수
 - 개별 종합 (오버/언더)

10.120. SHOOTER PUBG

1. SHOOTER PUBG는 멀티 플레이어 게임의 스트리밍입니다(시뮬레이터).
2. 한 전투에 100 명까지 참여할 수 있습니다.
3. 베팅은 개별 스트리머 단위로 수락됩니다. 게임은 한 플레이어가 모든 경쟁자를 죽일 때까지 또는 그들이 죽을 때까지 진행됩니다.

4. 각 이벤트에 대한 최대 판돈은 마권업체가 정합니다.
5. 마권업체는 사전 통보 없이 베팅 금액을 제한할 수 있습니다.
6. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
7. 베팅 “플레이어의 순위”: 플레이어 최종 순위를 예측해야 합니다.
8. 베팅 “플레이어의 종합 프랙”: 전투 중에 해당 스트리머가 죽인 경쟁자들의 수.
9. 라이브 베팅만 수락됩니다. 모든 매치는 온라인으로 스트리밍 됩니다.

10.121. KOK-BORU

1. 이 경기의 목표는 최대한 많은 염소의 시체를 (또는 가짜 시체) 잡아서 상대방의 ‘타이 카잔(tak kazan, 게이트)’에 던져 넣는 것입니다.
2. 경기는 20분씩 3 라운드가 진행되며 라운드 사이에 10분 간의 휴식시간이 있습니다.
3. 경기 중 규칙 위반 시 해당 선수는 2분 동안 퇴장해야 합니다.
4. 시체를 ‘타이 카잔’ 안으로 던져 심판에 의해 골이 인정되면, 경기는 필드 중앙에서 재개됩니다.
5. 경기를 의도적으로 중단시키고 주심의 판정에 따르지 않는 팀은 패배한 것으로 간주됩니다.
6. 만일 휴식 기간이 끝나고 경기가 재개되었지만 한 팀이 의도적으로 경기장에 진입하지 않는 경우, 다른 팀은 상대팀 없이 경기를 진행할 수 있습니다.
7. 준결승 또는 결승 경기가 무승부로 끝나는 경우, 10분의 추가시간이 주어집니다. 승자가 연장전에 나오지 않는 경우, 자유투(승부차기)가 진행됩니다.
8. 이 경기는 Kok-bru 연맹 위원회가 승인한 프로토콜 위원회에 의해 진행되며, 분쟁이 벌어진 경우 각 팀의 주장을 검토하여 어떤 팀을 승자로 선언할 것인지 결정합니다.

10.122. NBA 플레이그라운드

1. NBA 플레이그라운드는 멀티 플레이어 게임의 스트리밍입니다(농구 시뮬레이터).
2. 모든 베팅은 정식 종결 시 결과에 따라 정산됩니다.
3. 각 이벤트에 대한 최대 판돈은 마권업체가 정합니다.
4. 마권업체는 사전 통보 없이 베팅 금액을 제한할 수 있습니다.
5. 베팅은 경기 전 또는 경기가 진행되고 있는 동안(라이브 베팅)에 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다.
6. 경기 소요 시간은 5 분입니다. 동점이 나오면 추가시간(30초)이 주어집니다. 추가시간은 무제한으로 늘어날 수 있습니다.
7. 선택 가능한 베팅 유형
 - 승리
 - 핸디캡
 - 종합 (오버/언더)
 - 개별 종합(오버/언더).
8. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.

NBA 플레이그라운드 (EXHIBITION 3-POINT CONTEST)

1. NBA 플레이그라운드(Exhibition 3-point contest)는 멀티 플레이어 게임의 스트리밍입니다(농구 시뮬레이터). 게임은 반코트에서 진행됩니다. 플레이어들은 3 점 슛 라인에서 볼을 던져야 합니다. 각 플

레이어는 볼을 25번 던질 수 있습니다. 각 라운드는 1분 10초간 진행됩니다. 게임에서는 3 종류의 볼이 사용됩니다: 일반 볼- 1점, 골든 볼- 1점 + 5초 추가 시간, 삼색 볼- 3 점. 게임은 3승(3라운드)까지 진행됩니다. 모든 베팅은 정식 종결 시 결과에 따라 정산됩니다.

2. 최대와 최소 판돈은 마권업체가 각 이벤트별로 정합니다.
3. 마권업체는 사전 통보 없이 베팅 금액을 제한할 수 있습니다.
4. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
5. 베팅은 경기 전과 경기가 진행되고 있는 동안(라이브 베팅)에 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다.

6. 선택 가능한 베팅 유형

◦ 전체 경기

- 승리 (무승부 베팅이 없는 라운드에만 해당)
- 종합 (오버/언더) (무승부 베팅이 없는 라운드에만 해당)
- 정확한 점수 (무승부 베팅이 없는 라운드에만 해당)
- 종합 무승부 (오버/언더) (무승부 베팅이 없는 라운드에만 해당).

◦ 라운드

- 승리
- 종합 (오버/언더)
- 개별 종합 (오버/언더)
- 종합 점수 (양 팀 점수의 정확한 차이)
- 종합 (홀수/짝수)
- 핸디캡
- 가장 긴 추가 시간
- 종합 추가 시간 (오버/언더).

10.123. LASER LEAGUE

1. Laser League는 멀티 플레이어 게임의 스트리밍입니다. 최대 3라운드까지 진행되며, 두 팀(한 팀에 선수 3 명)은 상대팀에게 데미지를 입히고 상대 선수들을 파괴해야 합니다. 각 라운드는 3 점까지 진행되며, 모든 상대 선수를 파괴한 팀이 1점을 얻습니다. 한 팀이 3점을 얻으면 그 팀이 해당 라운드에서 승리한 것으로 간주됩니다. 한 팀이 두 개의 라운드에서 승리하면 게임은 종료됩니다.

2. 모든 베팅은 정식 종결 시 결과에 따라 정산됩니다.
3. 각 이벤트에 대한 최소 및 최대 판돈은 마권업체가 정합니다.
4. 마권업체는 사전 통보 없이 베팅 금액을 제한할 수 있습니다.
5. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
6. 베팅은 경기 전과 경기가 진행되고 있는 동안(라이브 베팅)에 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다.

7. 선택 가능한 베팅 유형

- 경기 승리
- 판정승
- 포인트 핸디캡
- 종합 (오버/언더)
- 종합 (홀수/짝수)
- 정확한 점수
- 개별 종합 (오버/언더)

10.124. BATTLERITE, WWE BATTLEGROUND

BATTLERITE

1. 배틀라이트는 멀티 플레이어 게임의 스트리밍입니다.
2. 베팅은 2 명의 플레이어가 참여하는 경기에 대해 수락됩니다. 게임은 3전 2승제로 진행됩니다.
3. 모든 베팅은 정식 종결 시 결과에 따라 정산됩니다.
4. 상대를 죽인 선수가 우승자입니다.
5. 각 이벤트에 대한 최소 및 최대 판돈은 마권업체가 정합니다.
6. 마권업체는 사전 통보 없이 베팅 금액을 제한할 수 있습니다.
7. 선택 가능한 베팅 유형
 - 승리
 - 라운드 소요 시간
 - 종합 라운드 (오버/언더)
 - 공격 리바운드 점유율 종합 (오버/언더).
8. 베팅은 경기 전과 경기가 진행되고 있는 동안(라이브 베팅)에 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다.
9. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.

WWE BATTLEGROUND

1. WWE Battlegrounds는 멀티 플레이어 게임의 스트리밍입니다.
2. 베팅은 2 명의 파이터가 참여하는 경기에 대해 수락됩니다. 경기는 최대 4승까지 계속되므로 최대 라운드 수는 7입니다.
3. 모든 베팅은 정식 종결 후 결과에 따라 정산됩니다.
4. 승자는 점수 결과에 따라 피니싱 무브를 한 파이터입니다.
5. 최소 배팅 및 최대 배팅은 각 이벤트에 대해 북메이커가 별도로 결정합니다.
6. 베팅 금액 제한은 사용자에게 사전 통보 없이 변경될 수 있습니다.
7. 베팅 수락시 인적 오류 또는 소프트웨어 실패 (배당의 명백한 오타, 다른 포지션에서의 배당의 불일치 등) 및 베팅의 부정확성을 확인하는 다른 주장이 있는 경우, 북메이커는 이러한 베팅을 무효로 선언할 권리가 있습니다.
8. 파이터에 대한 베팅은 LIVE에서만 허용됩니다. 게임은 온라인으로 스트리밍됩니다.
9. 가능한 베팅:
 - 라운드에:
 - 라운드에서 승리;
 - 라운드 지속 시간* (오버 / 언더);
 - 피니싱 무브의 유형: 핀폴 (pin), 서브미션 (submission) 또는 카운트아웃 (countout).
 - 토너먼트에:
 - 토너먼트에서 승리;
 - 토탈 (오버/언더);
 - 파이터의 개인 토탈 (오버/언더);
 - 유형별 피니싱 무브의 토탈 (오버/언더).
 - 지정된 포인트 수까지 레이스.

* 라운드 지속 시간은 라운드 시작 후 경과된 초의 수입니다.

10.125. MUTANT FOOTBALL LEAGUE

1. Mutant Football League는 멀티 플레이어 게임의 스트리밍입니다(미식축구 시뮬레이터).
2. 모든 베팅은 정식 종결 시 결과에 따라 정산됩니다.
3. 각 이벤트에 대한 최소 및 최대 판돈은 마권업체가 정합니다.
4. 마권업체는 사전 통보 없이 베팅 금액을 제한할 수 있습니다.
5. 경기가 무승부로 끝나면 연장시간이 주어집니다. 이 경우 모든 베팅은 연장시간을 고려하여 정산됩니다.
6. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
7. 베팅은 경기 전과 경기가 진행되고 있는 동안(라이브 베팅)에 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다.
8. 선택 가능한 베팅 유형
 - 승리
 - 각 팀의 핸디캡
 - 종합 (오버/언더).

10.126. CROSSOUT

1. CrossOut은 멀티 플레이어 게임의 스트리밍입니다.
2. 모든 베팅은 정식 종결 시 결과에 따라 정산됩니다.
3. 각 이벤트에 대한 최소 및 최대 판돈은 마권업체가 정합니다.
4. 마권업체는 사전 통보 없이 베팅 금액을 제한할 수 있습니다.
5. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
6. 스포츠맨답지 못한 행동(예. 동맹이 아무런 행동을 하지 않거나 팀킬을 하는 경우)이 확인될 경우 마권업체는 해당 베팅을 무효화할 수 있고, 베팅은 1의 배당률로 정산됩니다 (판돈이 환불됩니다).
7. 베팅은 경기 전과 경기가 진행되고 있는 동안(라이브 베팅)에 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다.
8. 상대팀의 모든 탱크를 파괴하거나 상대 베이스를 포획한 팀이 승자입니다.
9. 공식 경기 시간이 끝나서 게임이 종료되는 경우, 상대팀의 베이스를 포획한 팀이 승자가 됩니다. 승리 종류 – ‘베이스 포획’
10. 베팅은 멀티 플레이어 온라인 게임 CrossOut의 무작위 경기에 수락될 수 있으며, 팀 멤버도 무작위로 선발됩니다.
11. 각 팀의 점수는 파괴된 상대팀의 탱크 개수와 일치하며, 파괴 방식은 무관합니다.
12. 선택 가능한 베팅 유형
 - 승리
 - 핸디캡
 - 종합 (판정승)
 - 베이스 포획
 - 종합 플레이어의 프랙

10.127. 레인보우 식스 시즈

레인보우 식스 시즈(Rainbow Six Siege)는 멀티 플레이어 게임의 스트리밍입니다.

1. 모든 베팅은 정식 종결 시 결과에 따라 정산됩니다.
2. 각 이벤트에 대한 최대 판돈은 마권업체가 정합니다.
3. 마권업체는 사전 통보 없이 베팅 금액을 제한할 수 있습니다.
4. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다. 모든 베팅은 정식 종결 시 결과에 따라 정산됩니다.
5. 스포츠맨답지 못한 행동(예. 동맹이 아무런 행동을 하지 않거나 팀킬을 하는 경우)이 확인될 경우 마권업체는 해당 베팅을 무효화할 수 있고, 베팅은 1의 배당률로 정산됩니다 (판돈이 환불됩니다).
6. 한 팀이 기권을 하거나, 첫 라운드에 참여하지 않았던 플레이어가 중간에 입장하는 경우, 마권업체는 해당 베팅을 무효화하고 1의 배당률로 정산할 수 있습니다 (판돈이 환불됩니다).
7. 베팅은 경기 전과 경기가 진행되고 있는 동안(라이브 베팅)에 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다.
8. 라운드 승리. 상대팀을 파괴하거나, 맵의 목표(폭탄 제거, 인질 석방, 위치 선점(맵의 우선순위))를 달성한 팀이 승자로 간주됩니다.
9. 경기에서 승리. 먼저 4점(상대팀 점수가 3점보다 낮은 경우) 또는 5점을 얻은 팀이 승리합니다.
10. 멀티 플레이어 온라인 게임인 "레인보우 식스 시즈"에서의 매치에 대한 베팅이 수락됩니다. 팀 선수는 무작위로 선발됩니다.
11. 팀 스코어는 승리한 라운드 수입니다.
12. **선택 가능한 베팅 유형**
 - 승리
 - 정확한 점수
 - 종합 라운드

10.128. E-스포츠 FOOTVOLLEY

E-스포츠 FootVolley는 멀티 플레이어 게임의 스트리밍입니다(FootVolley 시뮬레이터).

1. 모든 베팅은 정식 종결 시 결과에 따라 정산됩니다.
2. 각 이벤트에 대한 최소 및 최대 판돈은 마권업체가 정합니다.
3. 마권업체는 사전 통보 없이 베팅 금액을 제한할 수 있습니다.
4. 베팅은 경기 전과 경기가 진행되고 있는 동안(라이브 베팅)에 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다.
5. 라운드는 한 팀이 5점을 기록할 때까지 진행합니다. 4 점 이상에서 동점이 나오면 2 점 차가 날 때까지 경기가 계속됩니다.
6. 게임 진행 - 최대 3승까지. (최대 라운드 수는 5입니다)
7. **선택 가능한 베팅 유형**
 - 승리
 - 핸디캡
 - 종합 (오버/언더)
 - 개별 종합(오버/언더).
8. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.

10.129. E-스포츠 미니 아이스하키

1. E-스포츠 미니 아이스하키는 멀티 플레이어 게임의 스트리밍입니다(아이스하키 시뮬레이터).
2. 모든 베팅은 정식 종결 시 결과에 따라 정산됩니다.
3. 각 이벤트에 대한 최소 및 최대 판돈은 마권업체가 정합니다.
4. 마권업체는 사전 통보 없이 베팅 금액을 제한할 수 있습니다.
5. 공식 경기 시간에 대한 베팅이 수락됩니다.
6. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
7. 베팅은 경기 전과 경기가 진행되고 있는 동안(라이브 베팅)에 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다.
8. 가장 높은 점수를 기록한 팀이 승리합니다. 동점이 나오는 경우, 다음 골이 나올 때까지 게임이 이어 집니다.
9. **선택 가능한 베팅 유형**
 - 경기 승
 - 종합
 - 개별 종합
 - 핸디캡
 - 종합 (짝수/홀수)

10.130. 킬러 인스틴트

1. 킬러 인스틴트(Killer Instinct)는 멀티 플레이어 게임의 스트리밍입니다(시뮬레이터).
2. 베팅은 두 명의 선수가 맞붙는 매치에 대해 수락됩니다. 매치는 9전 5승제로 진행됩니다.
3. 모든 베팅은 정식 종결 시 결과에 따라 정산됩니다.
4. 상대를 죽이는 선수가 우승자입니다. 모든 베팅은 정식 종결 시 결과에 따라 정산됩니다.
5. 각 이벤트에 대한 최대 판돈은 마권업체가 정합니다.
6. 마권업체는 사전 통보 없이 베팅 금액을 제한할 수 있습니다.
7. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
8. 베팅은 경기가 진행되고 있는 동안(라이브 베팅)에만 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다.

선택 가능한 베팅 유형

라운드

- 라운드 승
- 라운드 소요 시간* (오버/언더)
- 피니싱 무브 종류: 얼티밋, 어썸, 슈프림 또는 없음.

*라운드 소요 시간은 경기가 시작되고 흐른 시간(초)을 나타내며, 99초에서 시작하여 타이머가 멈추는 시간을 차감한 것에 해당합니다. 예. 카운트다운이 74에서 멈추면 라운드의 소요 시간은 $99 - 74 = 25$ 초입니다.

토너먼트

- 토너먼트 승

- 종합 (오버/언더)
- 선수 개별 종합 (오버/언더)
- 종류별 피니싱 무브 종합 (오버/언더)

10.131. SOCIABLESOCCER

1. SociableSoccer는 멀티 플레이어 게임의 스트리밍입니다(축구 시뮬레이터).
2. 모든 베팅은 정식 종결 시 결과에 따라 정산됩니다.
3. 각 이벤트에 대한 최소 및 최대 판돈은 마권업체가 정합니다.
4. 마권업체는 사전 통보 없이 베팅 금액을 제한할 수 있습니다.
5. 베팅은 경기 전과 경기가 진행되고 있는 동안(라이브 베팅)에 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다.
6. 한 경기는 90분간 이어집니다(전후반 45분).
7. 선택 가능한 베팅 유형
 - 승리
 - 핸디캡
 - 종합 (오버/언더)
 - 개별 종합 (오버/언더)
8. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.

10.132. PIXEL CUP SOCCER

PIXEL CUP SOCCER

1. Pixel Cup Soccer는 멀티 플레이어 게임의 스트리밍입니다(축구 시뮬레이터).
2. 모든 베팅은 정식 종결 시 결과에 따라 정산됩니다.
3. 각 이벤트에 대한 최대 판돈은 마권업체가 정합니다.
4. 마권업체는 사전 통보 없이 베팅 금액을 제한할 수 있습니다.
5. 공식 경기 시간에 승부가 나지 않을 경우 승부차기로 이어집니다(세 번째 하프). 이러한 경우, 경기 승리를 제외한 나머지 베팅은 승부차기를 제외하고 정산됩니다.
6. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
7. 베팅은 경기 전과 경기가 진행되고 있는 동안(라이브 베팅)에 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다.
8. 선택 가능한 베팅 유형
 - 더블 찬스
 - 경기 승리
 - 종합
 - 개별 종합
 - 종합 (홀수;짝수)
 - 핸디캡
 - 양팀 득점
 - 원투닐
 - 인터벌에서 종합

PIXER CUP SOCCER (승부차기)

1. Pixel Cup Soccer(승부차기)는 멀티 플레이어 게임의 스트리밍입니다(축구 시뮬레이터).
2. 게임에서는 각 팀이 번갈아 페널티 킥을 합니다. 만일 10번 킥을 한 이후 동점이 된다면, 한 팀이 득점을 하고 다른 팀이 득점에 실패할 때까지 계속됩니다.
3. 한 팀에게 남은 기회가 4회 이하이며 상대팀의 점수를 따라잡을 수 없을 경우, 경기가 끝납니다(예. 각 팀에게 4번씩 슈트 기회가 주어졌으며, 점수가 2-0인 경우).
4. 모든 베팅은 정식 종결 시 결과에 따라 정산됩니다.
5. 각 이벤트에 대한 최소 및 최대 판돈은 마권업체가 정합니다.
6. 마권업체는 사전 통보 없이 베팅 금액을 제한할 수 있습니다.
7. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다. 모든 베팅은 이벤트가 끝난 후에 계산됩니다.
8. 베팅은 경기 전과 경기가 진행되고 있는 동안(라이브 베팅)에 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다.
9. **선택 가능한 베팅 유형**
 - 경기 우승
 - 종합
 - 개별 종합
 - 종합 (홀수/짝수)
 - 핸디캡

10.133. E-스포츠 FOOSBALL

1. E-스포츠 FOOSBALL은 멀티 플레이어 게임의 스트리밍입니다.
2. 베팅은 한 팀이 5골을 득점할 때까지 진행되는 경기에 대해 수락됩니다.
3. 모든 베팅은 정식 종결 시 결과에 따라 정산됩니다.
4. 각 이벤트에 대한 최소 및 최대 판돈은 마권업체가 정합니다.
5. 마권업체는 사전 통보 없이 베팅 금액을 제한할 수 있습니다.
6. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
7. 베팅은 경기 전과 경기가 진행되고 있는 동안(라이브 베팅)에 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다.
8. **선택 가능한 베팅 유형**
 - 우승
 - 팀 핸디캡
 - 종합 (오버/언더)
 - 정확한 점수
 - 골 수 (홀수/짝수)

10.134. TABLE FOOTBALL PRO

1. Table Football Pro는 멀티 플레이어 게임의 스트리밍입니다(테이블 축구 시뮬레이터).
2. 모든 베팅은 정식 종결 시 결과에 따라 정산됩니다.
3. 각 이벤트에 대한 최소 및 최대 판돈은 마권업체가 정합니다.
4. 마권업체는 사전 통보 없이 베팅 금액을 제한할 수 있습니다.

5. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
6. 베팅은 경기 전과 경기가 진행되고 있는 동안(라이브 베팅)에 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다.
7. **선택 가능한 베팅 유형**
 - 더블 찬스
 - 승리
 - 종합
 - 개별 종합
 - 종합(홀수/짝수)
 - 핸디캡
 - 양팀 득점
 - 인터벌에서 종합

10.135. E-스포츠 축구 (PES)

E-스포츠 축구(PES)는 멀티 플레이어 게임의 스트리밍입니다(축구 시뮬레이터).

베팅은 잉글랜드 프리미어리그(EPL), 아프리카 컵, 네이션스 및 아메리카 컵의 게임에 대해 수락됩니다.

1. 모든 베팅은 정식 종결 시 결과에 따라 정산됩니다.
2. 각 이벤트에 대한 최소 및 최대 판돈은 마권업체가 정합니다.
3. 마권업체는 사전 통보 없이 베팅 금액을 제한할 수 있습니다.
4. 베팅은 공식 경기 시간을 기준으로 계산됩니다.
5. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
6. 베팅은 경기 전과 경기가 진행되고 있는 동안(라이브 베팅)에 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다.
7. 코파 아메리카(Copa América)에 대해서 ‘종합 슈팅’ ‘온-타겟(on-target)’과 ‘오프 타겟(off-target)’에 대한 추가 베팅이 있습니다. (베팅은 PES 통계에 따라 정산됨)
8. **선택 가능한 베팅 유형 (공식 경기 시간)**
 - 승리
 - 더블 찬스
 - 핸디캡
 - 종합 (오버/언더)
 - 팀 종합 (오버/언더)
 - 종합 (홀수/짝수)
 - 정확한 점수
 - 다음 골

10.136. E-스포츠 호주 풋볼

E-스포츠 호주 풋볼 리그는 멀티 플레이어 게임의 스트리밍입니다(호주 축구 시뮬레이터).

1. 총 경기 시간은 80분입니다 (20분씩 4 쿼터)
 - 골: 크로스바를 건드리지 않고 메인 게이트로 골인을 한 팀은 6 점을 얻습니다.

- 비하인드: 공이 두 번째 게이트 안의 득점 라인을 넘기거나 메인 게이트의 크로스바에 맞으면 1 점을 얻습니다.
- 2. 각 이벤트에 대한 최소 및 최대 판돈은 마권업체가 정합니다.
- 3. 마권업체는 사전 통보 없이 배팅 금액을 제한할 수 있습니다.
- 4. 배팅은 경기 전과 경기가 진행되고 있는 동안(라이브 배팅)에 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다.
- 5. **선택 가능한 배팅 유형 (공식 경기 시간):**
 - 승리
 - 핸디캡
 - 종합 (오버/언더)
 - 개별 종합 (오버/언더)
 - 종합 (홀수/짝수).
- 6. 모든 배팅은 경기 종결 시 결과에 따라 정산됩니다.
- 7. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 배팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 배팅이 수락된 경우, 회사는 해당 배팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.

10.137. SUPER ARCADE FOOTBALL

- 1. Super Arcade Football은 멀티 플레이어 게임의 스트리밍입니다(축구 시뮬레이터).
- 2. 모든 배팅은 경기 종결 시 결과에 따라 정산됩니다.
- 3. 각 이벤트에 대한 최소 및 최대 판돈은 마권업체가 정합니다.
- 4. 마권업체는 사전 통보 없이 배팅 금액을 제한할 수 있습니다.
- 5. 공식 경기 시간이 끝날 시점에 동점일 경우, 경기 결과는 무승부입니다.
- 6. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 배팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 배팅이 수락된 경우, 회사는 해당 배팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
- 7. 배팅은 경기 전과 경기가 진행되고 있는 동안(라이브 배팅)에 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다.
- 8. **선택 가능한 배팅 유형**
 - 더블 찬스
 - 경기 승리
 - 종합
 - 개별 종합
 - 종합 (홀수/짝수)
 - 핸디캡
 - 양팀 득점
 - 원투닐
 - 정확한 득점 수

10.138. 마블 축구

- 1. 마블 축구는 멀티 플레이어 게임의 스트리밍입니다.
- 2. 모든 배팅은 게임 종료 시 결과에 따라 정산됩니다.
- 3. 모든 배팅에 대한 최소 및 최대 판돈은 각각 마권업체가 정합니다.
- 4. 마권업체는 사전 통보 없이 배팅 금액을 제한할 수 있습니다.
- 5. 회사 직원의 실수, 시스템 오류(예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 배팅슬립에 표시된 배당

물이 다른 경우 등) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.

6. 베팅은 경기 전 및 경기가 진행되고 있는 동안(라이브 베팅)에 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍됩니다.

7. 게임 규칙:

- 경기는 전반과 후반으로 구성됩니다.
- 필드의 양 끝 중 그 어느 곳에도 골을 넣는 팀은 포인트를 받습니다.
- 총 팀 포인트는 전반 후반 모두에서 득점한 골 수와 같습니다.

8. 골 결정 기준

- 마블이 골 지역에 있고 움직이지 않는 경우 골로 간주됩니다.
- 마블이 골 지역으로 들어간 후 다시 나온다면 골로 간주되지 않습니다.
- 마블이 골라인 위에 있다면, 라인을 넘어간 마블의 부분이 더 클 경우(마블의 중심을 기준으로 함) 골로 간주됩니다.
- 골 결정과 관련된 분쟁은 대회 주최자에 의해 결정됩니다. 최종 점수는 스트리밍 영상의 점수 판에 표시됩니다.

9. 전체 경기에서 선택 가능한 베팅 유형 (베팅은 경기의 최종 점수에 따라 정산됨)

- 승리
- 더블 찬스
- 종합 오버/언더
- 개별 종합 오버/언더
- 핸디캡
- 종합 짝수/홀수
- 개별 종합 짝수/홀수
- 양 팀 득점 예/아니오
- 점수 동점 예/아니오
- 정확한 점수
- 하프타임-폴타임
- 하프타임 당 득점
- 팀 중 하나 원투닐 예/아니오
- 팀이 원투닐 예/아니오
- 전, 후반에서 모두 득점 예/아니오
- 팀이 1골 차이 승 또는 동점 예/아니오
- 전반 또는 후반에서 동점 예/아니오
- 전, 후반 모두에서 동점 예/아니오
- 각 팀 오버/언더 득점 예/아니오
- 구간 골 종합

10. 전반 또는 후반에 대해 선택할 수 있는 베팅 유형 (베팅은 전반 또는 후반 점수에 따라 정산됨)

- 승리
- 더블 찬스
- 종합 오버/언더
- 개별 종합 언더/오버
- 핸디캡
- 종합 짝수/홀수
- 개별 종합 짝수/홀수
- 양 팀 득점 예/아니오
- 점수 동점 예/아니오
- 팀 중 하나 원투닐 예/아니오
- 팀이 원투닐 예/아니오
- 팀이 1골 차이 승 또는 동점 예/아니오

10.139. 마블 농구

1. 마블 농구는 마블이 관련된 연속 게임입니다.
2. 모든 베팅은 이벤트 종료 후에 정산됩니다.
3. 최소 및 최대 판돈은 마켓별로 베팅 회사가 개별적으로 결정합니다.
4. 베팅 회사는 사전 통지 없이 판돈 한도를 변경할 수 있습니다.
5. 베팅이 수락되는 동안 직원이 실수를 하거나 소프트웨어 오류가 발생하는 경우(예: 명백한 배당률 오식, 스포츠/라이브 섹션에 표시된 배당률과 베팅 슬립에 표시된 배당률 간의 불일치 등) 또는 베팅이 잘못 수락되었다는 다른 표시가 있는 경우 회사는 해당 베팅을 무효로 선언할 수 있습니다.
6. 베팅은 프리매치 및 라이브 모두 수락됩니다. 모든 마블 농구 경기는 온라인으로 스트리밍됩니다.
7. 게임 규칙:
 - 각 경기는 4쿼터로 구성됩니다.
 - 팀은 마블을 바스켓 안에 넣어 점수를 획득합니다.
 - 각 바스켓 아래에는 득점한 포인트를 표시하는 깃발이 있습니다.
 - 각 팀의 총 포인트는 4쿼터에서 득점한 모든 포인트를 합하여 계산됩니다.
 - 가장 많은 포인트를 획득한 팀이 승리합니다.
8. 바스켓 득점 규칙:
 - 마블이 득점 구역에 들어가면 바스켓이 제공됩니다.
 - 쿼터의 승자와 관련된 모든 분쟁은 대회 주최자가 해결하며, 최종 점수는 득점판에 표시됩니다.
9. 다음 마켓을 이용할 수 있으며 마켓은 경기의 최종 점수에 기반하여 정산됩니다.
 - 승자
 - 종합 (오버/언더)
 - 개별 종합 (오버/언더)
 - 핸디캡
 - 종합 아웃 볼 (오버/언더)
 - 개별 종합 아웃 볼 (오버/언더)
 - 존에서 종합 포인트 (오버/언더)
10. 개별 쿼터의 경우 다음 마켓을 이용할 수 있으며 마켓은 해당 쿼터의 점수에 기반하여 정산됩니다.
 - 승자
 - 종합 (오버/언더)
 - 개별 종합 (오버/언더)
 - 핸디캡
 - 종합 아웃 볼 (오버/언더)
 - 개별 종합 아웃 볼 (오버/언더)
 - 존에서 종합 포인트 (오버/언더)

10.140. 마블 골프

1. 마블 골프는 마블 골프 매치의 스트리밍입니다.
2. 모든 베팅은 게임 종료 시 결과에 따라 정산됩니다.
3. 모든 베팅에 대한 최소 및 최대 판돈은 각각 마권업체가 정합니다.
4. 마권업체는 사전 통보 없이 베팅 금액을 제한할 수 있습니다.
5. 회사 직원의 실수, 시스템 오류(예: 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우 등) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
6. 베팅은 경기 전 및 경기가 진행되고 있는 동안(라이브 베팅)에 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로

스트리밍됩니다.

7. 게임 규칙:

- 경기는 세 라운드로 구성됩니다.
- 공이 홀 안에 넣는 팀은 점수를 받습니다.
- 각 홀 위에 놓여 있는 깃발에서 홀 번호와 점수를 확인할 수 있습니다.
- 팀의 총점은 모든 라운드에서 얻은 점수의 합계와 같습니다.

8. 공이 홀 안에 들어갔는지 여부 확인 방법:

- 공이 홀로 들어가면 팀에 점수가 부여됩니다.
- 각 라운드에서 5번 홀에 최대 5개의 공이 들어갈 수 있습니다. 그러나 다른 홀에는 한 개보다 많은 공이 들어갈 수 없습니다.
- 공이 홀에 들어갔는지 여부에 관한 분쟁은 대회 주최자가 판단합니다. 종합 점수는 스트리밍 영상의 점수 판에 표시됩니다.

9. 전체 매치에 대하여 선택 가능한 베팅 유형 (베팅은 해당 매치의 최종 점수에 의해 정산됩니다)

- 승리
- 더블 찬스
- 종합 오버/언더
- 개별 종합 언더/오버
- 핸디캡
- 종합 짝수/홀수
- 개별 종합 짝수/홀수
- 동점 없음 예/아니요
- 명확한 승리
- 한 팀이 모든 라운드에서 승리 예/아니오
- 홀에 들어간 공 종합

10. 한 라운드에 대하여 선택 가능한 베팅 유형 (베팅은 해당 라운드의 최종 점수에 의해 정산됩니다)

- 승리
- 더블 찬스
- 종합 오버/언더
- 개별 종합 언더/오버
- 핸디캡
- 종합 짝수/홀수
- 개별 종합 짝수/홀수
- 팀 중 하나 원투닐 예/아니오
- 팀이 원투닐 예/아니오
- 홀에 들어간 공 종합

10.141. 마블 슈팅

1. 마블 슈팅은 마블 슈팅 매치의 스트리밍입니다.
2. 모든 베팅은 게임 종료 시 결과에 따라 정산됩니다.
3. 모든 베팅에 대한 최소 및 최대 판돈은 각각 마권업체가 정합니다.
4. 마권업체는 사전 통보 없이 베팅 금액을 제한할 수 있습니다.
5. 회사 직원의 실수, 시스템 오류(예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우 등) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
6. 베팅은 경기 전 및 경기가 진행되고 있는 동안(라이브 베팅)에 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍됩니다.
7. 게임 규칙:

- 경기는 세 라운드(스탠드)로 구성됩니다.
- 공이 어느 구역에나 착륙하면 팀에 점수가 부여됩니다(각 구역에는 해당 구역에 공이 착륙했을 때 팀이 받는 점수를 나타내는 마커가 포함되어 있습니다).
- 팀의 총점은 모든 스탠드에서 얻은 점수의 합계와 같습니다.
- 결과는 첫 번째 선수의 결과를 의미합니다. 따라서 "3 승-예"는 첫 번째 선수가 3번 승리한 것을 의미하고, "3 패-예"는 상대방이 3번 승리한 것을 의미합니다.
- 베팅 정산에서, 20으로 나눌 수 있는 숫자만 짝수로 간주됩니다. 예를 들어, 350은 20으로 나눌 수 없으므로 홀수로 간주됩니다.

8. 공이 구역 안에 들어갔는지 여부 확인 방법:

- 공을 구역 안에 넣는 팀은 점수를 받습니다.
- 일부 공은 플레이존 밖으로 튕기 될 수 있습니다. 이 경우, 이 라운드에서는 점수가 나지 않습니다.

9. 전체 매치에 대하여 선택 가능한 베팅 유형 (베팅은 해당 매치의 최종 점수에 의해 정산됩니다)

- 승리
- 더블 찬스
- 종합 오버/언더
- 개별 종합 언더/오버
- 핸디캡
- 플레이존 외에서 공 슈팅 여부 예/아니오
- 선수가 플레이존 외에서 공을 슈팅할지 여부 예/아니오
- 라운드 결과
- 최소 한 라운드에서 동점 예/아니오
- 구역에 들어간 공 종합

10. 한 라운드에 대하여 선택 가능한 베팅 유형 (베팅은 해당 라운드의 최종 점수에 의해 정산됩니다)

- 승리
- 더블 찬스
- 종합 오버/언더
- 개별 종합 언더/오버
- 핸디캡
- 종합 짝수/홀수
- 개별 종합 짝수/홀수
- 구역에 들어간 공 종합
- 플레이존 외에서 공 슈팅 여부 예/아니오
- 선수가 플레이존 외에서 공을 슈팅할지 여부 예/아니오

10.142. 마블 피켓 스피너

1. 마블 슈팅은 마블 피켓 스피너 매치의 스트리밍입니다.
2. 모든 베팅은 게임 종료 시 결과에 따라 정산됩니다.
3. 모든 베팅에 대한 최소 및 최대 판돈은 각각 마권업체가 정합니다.
4. 마권업체는 사전 통보 없이 베팅 금액을 제한할 수 있습니다.
5. 회사 직원의 실수, 시스템 오류(예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우 등) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
6. 베팅은 경기 전 및 경기가 진행되고 있는 동안(라이브 베팅)에 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍됩니다.
7. **게임 규칙:**
 - 경기는 세 라운드로 구성됩니다.

- 공을 홀에 넣는 팀은 포인트를 받습니다.
- 홀 번호와 점수는 홀 주변에 표시됩니다.
- 팀의 총점은 모든 라운드에서 얻은 점수의 합계와 같습니다.

8. 공이 홀 안에 들어갔는지 여부 확인 방법:

- 공이 결국 홀 안에 들어가면 유효한 것으로 간주됩니다.
- 공이 홀에 들어갔는지에 대한 분쟁은 대회 주최 측이 판단하며, 최종 점수는 스트리밍 영상의 점수 판에 표시됩니다.

9. 전체 매치에 대하여 선택 가능한 베틱 유형 (베틱은 해당 매치의 최종 점수에 의해 정산됩니다)

- 승리
- 더블 찬스
- 종합 오버/언더
- 개별 종합 언더/오버
- 핸디캡
- 종합 짝수/홀수
- 개별 종합 짝수/홀수
- 팀이 원투닐 예/아니오
- 홀에 들어간 공 종합

10. 한 라운드에 대하여 선택 가능한 베틱 유형 (베틱은 해당 라운드 최종 점수에 의해 정산됩니다)

- 승리
- 더블 찬스
- 종합 오버/언더
- 개별 종합 언더/오버
- 핸디캡
- 종합 짝수/홀수
- 개별 종합 짝수/홀수
- 팀이 원투닐 예/아니오
- 홀에 들어간 공 종합

10.143. 마블 당구

1. 마블 당구 - 다양한 마블 게임 중 하나의 방송입니다.
2. 모든 베틱은 이벤트의 실제 종료 후 정산됩니다.
3. 최소/최대 베틱은 각 이벤트별로 베틱 회사에 의해 결정됩니다.
4. 스테이크 제한은 사용자에게 사전 통지하지 않고 변경할 수 있습니다.
5. 베틱을 수락할 때 인적 오류 또는 소프트웨어 실패 (배당률의 명백한 오타, 다른 포지션에서의 배당률의 불일치 등) 및 베틱의 부정확성을 확인하는 다른 주장이 있는 경우, 회사는 이러한 베틱을 무효로 선언할 권리가 있습니다.
6. 베틱은 공식 이벤트가 시작되기 전에 및 라이브에서 수락됩니다. 모든 마블 당구 경기가 온라인으로 스트리밍됩니다.
7. 게임의 규칙:
 - 경기는 두 게임으로 구성되어 있습니다.
 - 팀은 공을 포켓에 넣을 때마다 포인트를 받습니다.
 - 포켓은 왼쪽에서 오른쪽으로 번호가 매겨집니다: 1, 2, 3 - 상단 포켓, 4, 5, 6 - 하단 포켓입니다.
 - 팀의 총 포인트는 모든 게임에서 받은 포인트의 합으로 간주됩니다.
8. 공이 포켓에 명중한 여부를 결정하는 규칙:
 - 공이 포켓 안에 있으면 명중이 계산됩니다.
 - 공이 포켓에 들어가는 논란의 여지가 있는 상황은 대회 주최자가 해결하며 최종 점수는 비디오의 스코어 보드에 표시됩니다.

9. 정규 시간에 선택 가능한 베틱의 유형 (베틱은 경기의 최종 점수에 따라 처리됨):

- 승리
- 더블 찬스
- 토탈 (오버/ 언더)
- 개별 토탈 (오버/ 언더)
- 핸디캡
- 토탈 짝수/ 홀수
- 개별 토탈 짝수/ 홀수
- 공이 코너 포켓에 떨어질 것입니다 (예/아니오)
- 공이 중앙 포켓에 떨어질 것입니다 (예/아니오)
- 완봉승으로 팀의 승리 (예/아니오)
- 포켓에 있는 공의 수

10. 게임에 사용 가능한 베틱 유형 (특정 게임에 따라 계산됨):

- 승리
- 더블 찬스
- 토탈 (오버/ 언더)
- 개별 토탈 (오버/ 언더)
- 핸디캡
- 토탈 짝수/ 홀수
- 개별 토탈 짝수/ 홀수
- 공이 코너 포켓에 떨어질 것입니다 (예/아니오)
- 공이 중앙 포켓에 떨어질 것입니다 (예/아니오)
- 완봉승으로 팀의 승리 (예/아니오)
- 포켓에 있는 공의 수

10.144. 마블 킬링

1. 마블 킬링 - 다양한 마블 게임 중 하나의 방송입니다.
2. 모든 베틱은 이벤트의 실제 종료 후 정산됩니다.
3. 최소/최대 베틱은 각 이벤트별로 베틱 회사에 의해 결정됩니다.
4. 스테이크 제한은 사용자에게 사전 통지하지 않고 변경할 수 있습니다.
5. 베틱을 수락할 때 인적 오류 또는 소프트웨어 실패 (배당률의 명백한 오다, 다른 포지션에서의 배당률의 불일치 등) 및 베틱의 부정확성을 확인하는 다른 주장이 있는 경우, 회사는 이러한 베틱을 무효로 선언할 권리가 있습니다.
6. 베틱은 공식 이벤트가 시작되기 전에 및 라이브에서 수락됩니다. 모든 마블 킬링 경기가 온라인으로 스트리밍됩니다.
7. 게임의 규칙:
 - 경기는 한 팀이 3 번 승리 할 때까지 진행됩니다.
 - 팀은 엔드에서 승리 할 때마다 1 포인트를 받습니다.
 - 동점일 경우 팀은 포인트를 받지 않습니다.
 - 총 팀 포인트는 모든 엔드 게임에서 얻은 포인트의 합으로 계산됩니다.
8. 엔드에서 승자를 결정하는 규칙:
 - 게임 구역 (하우스)은 대상의 외부 원으로 제한됩니다.
 - 승자를 결정할 때 하우스 밖으로 날아간 돌은 고려되지 않습니다.
 - 하우스는 4 개의 구역으로 나누어져 있습니다.
 - 돌이 하우스 중앙에 가장 가까운 팀은 엔드에서 승리한 것으로 간주됩니다:
 - 중심까지의 거리는 구역별로 측정됩니다.
 - 두 팀의 돌이 해당 영역에 떨어지면 돌이 가장 많은 팀이 승리합니다.

- 팀 돌의 개수가 동일한 경우, 무승부로 간주됩니다.
- 엔드 우승자를 결정하는 논쟁의 여지가 있는 상황은 대회 주최자가 결정하며 최종 점수는 비디오의 스코어 보드에 표시됩니다.
- 9. 정규 시간에 선택 가능한 배팅의 유형 (배팅은 경기의 최종 점수에 따라 처리됨):
 - 승리
 - 엔드의 토탈 (오버/ 언더)
 - 정확한 점수
- 10. 엔드에 사용 가능한 배팅 유형 (특정 엔드에 따라 계산됨):
 - 엔드에서 승리
 - 하우스의 돌 토탈 (오버/ 언더)

10.145. MARBLE COLLISION

1. 마블 콜리전 - 다양한 마블 게임 중 하나의 방송입니다.
2. 모든 배팅은 이벤트의 실제 종료 후 정산됩니다.
3. 최소/최대 배팅은 각 이벤트별로 배팅 회사에 의해 결정됩니다.
4. 스테이크 제한은 사용자에게 사전 통지하지 않고 변경할 수 있습니다.
5. 배팅을 수락할 때 인적 오류 또는 소프트웨어 실패 (배당률의 명백한 오타, 다른 포지션에서의 배당률의 불일치 등) 및 배팅의 부정확성을 확인하는 다른 주장이 있는 경우, 회사는 이러한 배팅을 무효로 선언할 권리가 있습니다.
6. 배팅은 공식 이벤트가 시작되기 전에 및 라이브에서 수락됩니다. 모든 마블 콜리전 경기가 온라인으로 스트리밍됩니다.
7. 게임의 규칙:
 - 경기는 3 라운드로 구성됩니다.
 - 경기 구역에서 공이 홈통에 떨어지면 팀이 포인트를 얻습니다.
 - 팀의 총 포인트는 모든 라운드에서 얻은 포인트의 합으로 계산됩니다.
8. 라운드에서 승자를 결정하는 규칙:
 - 플레이 영역은 5 개의 구역으로 나누어져 있습니다.
 - 제로 (빨간색) 영역에 들어간 경우 팀은 포인트를 받지 않습니다.
 - 4 개 구역은 6 개의 홈통으로 구성되며 해당 홈통에 들어가기 위해 부여된 점수를 반영한 숫자가 있습니다. 이 구역은 왼쪽에서 오른쪽으로 번호가 매겨집니다: 1, 2 - 상단, 3, 4 - 하단입니다.
 - 한 라운드에 팀은 모든 구역에서의 포인트를 받습니다.
 - 라운드 우승자를 결정하는 논쟁의 여지가 있는 상황은 대회 주최자가 결정하며 최종 점수는 비디오의 스코어 보드에 표시됩니다.
9. 정규 시간에 선택 가능한 배팅의 유형 (배팅은 경기의 최종 점수에 따라 처리됨):
 - 승리
 - 더블 찬스
 - 토탈 (오버/ 언더)
 - 개별 토탈 (오버/ 언더)
 - 토탈 (짝수/ 홀수)
 - 개별 토탈 (짝수/ 홀수)
 - 무승부 없음 (예/아니오)
 - 여러 라운드 수로 승리하는 팀
 - 구역에서 총 포인트수
 - 구역 내 볼의 수
10. 라운드에 사용 가능한 배팅 유형 (특정 라운드에 따라 계산됨):
 - 승리
 - 더블 찬스

- 토탈 (오버/ 언더)
- 개별 토탈 (오버/ 언더)
- 토탈 (짝수/ 홀수)
- 개별 토탈 (짝수/ 홀수)
- 구역에서 총 포인트수

10.146. MARBLE WAVES

1. 마블 웨이브 - 다양한 마블 게임 중 하나의 방송입니다.
2. 모든 베팅은 이벤트의 실제 종료 후 정산됩니다.
3. 최소/최대 베팅은 각 이벤트별로 베팅 회사에 의해 결정됩니다.
4. 스테이크 제한은 사용자에게 사전 통지하지 않고 변경할 수 있습니다.
5. 베팅을 수락할 때 인적 오류 또는 소프트웨어 실패 (배당률의 명백한 오차, 다른 포지션에서의 배당률의 불일치 등) 및 베팅의 부정확성을 확인하는 다른 주장이 있는 경우, 회사는 이러한 베팅을 무효로 선언할 권리가 있습니다.
6. 베팅은 공식 이벤트가 시작되기 전에 및 라이브에서 수락됩니다. 모든 마블 웨이브 경기가 온라인으로 스트리밍됩니다.
7. 게임의 규칙:
 - 경기는 두 라운드로 구성되어 있습니다.
 - 공이 홈통(웨이브)에 닿으면 팀이 포인트를 받습니다.
 - 각 파도 근처에는 번호와 부여된 포인트의 수를 반영하는 숫자가 있습니다.
 - 팀의 총 포인트는 모든 라운드에서 받은 포인트의 합으로 간주됩니다.
8. 라운드에서 승자를 결정하는 규칙:
 - 공이 파도 안에 있으면 명중이 고려됩니다.
 - 포인트가 가장 높은 팀이 승리합니다.
 - 우승자를 결정하는 논쟁의 여지가 있는 상황은 대회 주최자가 결정하며 최종 점수는 비디오의 스코어 보드에 표시됩니다.
9. 정규 시간에 선택 가능한 베팅의 유형 (베팅은 경기의 최종 점수에 따라 처리됨):
 - 승리
 - 더블 찬스
 - 토탈 (오버/ 언더)
 - 개별 토탈 (오버/ 언더)
 - 핸디캡
 - 토탈 (짝수/ 홀수)
 - 개별 토탈 (짝수/ 홀수)
 - 무승부 없음 (예/아니오)
 - 여러 라운드 수로 승리하는 팀
 - 파도에 볼의 수
10. 라운드에 사용 가능한 베팅 유형 (특정 라운드에 따라 계산됨):
 - 승리
 - 더블 찬스
 - 토탈 (오버/ 언더)
 - 개별 토탈 (오버/ 언더)
 - 핸디캡
 - 토탈 (짝수/ 홀수)
 - 개별 토탈 (짝수/ 홀수)
 - 파도에 볼의 수

10.147. 마블 라운드 타겟

1. 마블 라운드 타겟 - 다양한 마블 게임 중 하나의 방송입니다.
2. 모든 베팅은 이벤트의 실제 종료 후 정산됩니다.
3. 최소/최대 베팅은 각 이벤트별로 베팅 회사에 의해 결정됩니다.
4. 스테이크 제한은 사용자에게 사전 통지하지 않고 변경할 수 있습니다.
5. 베팅을 수락할 때 인적 오류 또는 소프트웨어 실패 (배당률의 명백한 오타, 다른 포지션에서의 배당률의 불일치 등) 및 베팅의 부정확성을 확인하는 다른 주장이 있는 경우, 회사는 이러한 베팅을 무효로 선언할 권리가 있습니다.
6. 베팅은 공식 이벤트가 시작되기 전에 및 라이브에서 수락됩니다. 모든 마블 라운드 타겟 경기가 온라인으로 스트리밍됩니다.
7. 게임의 규칙:
 - 경기는 3 라운드로 구성되어 있습니다.
 - 공이 목표 안에 있는 번호가 매겨진 구역에 떨어지면 팀에 포인트가 부여됩니다.
 - 공이 목표 밖의 번호가 매겨진 영역에 떨어지면 팀이 포인트를 잃습니다.
 - 각 영역에는 숫자가 있으며, 이 영역에 공이 떨어지면 팀이 표시된 숫자에 해당하는 포인트를 얻거나 잃습니다.
 - 총 팀 포인트는 모든 라운드에서 얻은 포인트의 합으로 계산됩니다.
8. 라운드에서 승자를 결정하는 규칙:
 - 공이 영역 안에 있으면 팀에게 포인트가 부여됩니다.
 - 가장 많은 포인트를 획득한 팀이 승자로 간주됩니다.
 - 우승자를 결정하는 논쟁의 여지가 있는 상황은 대회 주최자가 결정하며 최종 점수는 비디오의 스코어 보드에 표시됩니다.
9. 정규 시간에 선택 가능한 베팅의 유형 (베팅은 경기의 최종 점수에 따라 처리됨):
 - 승
 - 더블 찬스
 - 토탈 (오버/언더)
 - 개별 토탈 (오버/언더)
 - 핸디캡
 - 토탈 (짝수/ 홀수);
 - 개별 토탈 (짝수/ 홀수);
 - 무승부 없음 (예/아니요);
 - 팀 1 여러 라운드에서 승리하기 (3)
 - 팀 2 여러 라운드에서 승리하기 (3)
 - 영역에 있는 공의 수
10. 라운드에 사용 가능한 베팅의 유형 (특정 라운드에 따라 계산됨):
 - 승
 - 더블 찬스
 - 토탈 (오버/ 언더);
 - 개별 토탈 (오버/ 언더);
 - 핸디캡;
 - 토탈 (짝수/ 홀수);
 - 개별 토탈 (짝수/ 홀수);
 - 영역에 있는 공의 수

10.148. 마블 슬라이드

1. 마블 슬라이드 - 다양한 마블 게임 중 하나의 방송입니다.
2. 모든 베팅은 이벤트의 실제 종료 후 정산됩니다.
3. 최소/최대 베팅은 각 이벤트별로 베팅 회사에 의해 결정됩니다.
4. 스테이크 제한은 사용자에게 사전 통지하지 않고 변경할 수 있습니다.
5. 베팅을 수락할 때 인적 오류 또는 소프트웨어 실패 (배당률의 명백한 오차, 다른 포지션에서의 배당률의 불일치 등) 및 베팅의 부정확성을 확인하는 다른 주장이 있는 경우, 회사는 이러한 베팅을 무효로 선언할 권리가 있습니다.
6. 베팅은 공식 이벤트가 시작되기 전에 및 라이브에서 수락됩니다. 모든 마블 슬라이드 경기가 온라인으로 스트리밍됩니다.
7. **게임의 규칙:**
 - 경기는 2 라운드로 구성되어 있습니다.
 - 번호가 매겨진 구역에 공이 떨어지면 팀에 포인트가 부여됩니다.
 - 팀이 얻는 포인트 수는 구역 번호에 해당합니다.
 - 총 팀 포인트는 모든 라운드에서 얻은 포인트의 합으로 계산됩니다.
8. **라운드에서 승자를 결정하는 규칙:**
 - 가장 많은 포인트를 획득한 팀이 승자로 간주됩니다.
 - 라운드 우승자를 결정하는 논쟁의 여지가 있는 상황은 대회 주최자가 결정하며 최종 점수는 비디오의 스코어 보드에 표시됩니다.
9. **정규 시간에 선택 가능한 베팅의 유형 (베팅은 경기의 최종 점수에 따라 처리됨):**
 - 승
 - 더블 찬스
 - 토탈 (오버/ 언더);
 - 개별 토탈 (오버/ 언더);
 - 핸디캡;
 - 토탈 (짝수/ 홀수);
 - 개별 토탈 (짝수/ 홀수);
 - 무승부 없음 (예/아니요);
 - 팀 1 여러 라운드에서 승리하기 (2)
 - 팀 2 여러 라운드에서 승리하기 (2)
 - 영역에 있는 공의 수
10. **라운드에 사용 가능한 베팅의 유형 (특정 라운드에 따라 계산됨):**
 - 승
 - 더블 찬스
 - 토탈 (오버/ 언더);
 - 개별 토탈 (오버/ 언더);
 - 핸디캡;
 - 토탈 (짝수/ 홀수);
 - 개별 토탈 (짝수/ 홀수);
 - 영역에 있는 공의 수

10.149. 마블 경주

1. 마블 경주가 다양한 마블 게임 중 하나의 방송입니다.
2. 모든 베팅은 이벤트가 실제로 종료 된 후 처리됩니다.
3. 최소 및 최대 베팅금액 각 선택 이벤트에 대해 베팅회사가 개별적으로 결정합니다.
4. 베팅회사가 사전 통지 없이 베팅 한도를 변경할 수 있습니다.
5. 베팅을 수락 할 때 직원 오류 또는 소프트웨어 오류가 발생하거나 베팅의 부정확성을 확인하는 다른

주장이있는(예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션 과 베팅 전표에 표시된 배당률이) 경우 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.

6. 경기 시작 전과 라이브에서 베팅할 수 있습니다. 마블 경주의 모든 경기는 온라인으로 스트리밍됩니다.

7. 게임의 규칙:

- 경기는 두 라운드로 구성됩니다.
- 라운드 중에 그 팀들의 공은 포인터로 무게를 밀어냅니다.
- 팀은 해당 거리에 대한 점수를 받습니다.
- 포인터는 팀이 측정 라인에서 가린 거리를 나타냅니다.
- 분수 번호는 항상 반올림됩니다.
- 총 팀 포인트는 모든 라운드에서 얻은 포인트의 합으로 계산됩니다.

8. 라운드 우승자는 다음 규칙에 따라 결정됩니다:

- 가장 많은 포인트를 획득한 팀이 승자로 간주됩니다.
- 라운드 우승자를 결정하는 논쟁의 여지가 있는 상황은 대회 주최자가 결정하며 최종 점수는 비디오의 스코어 보드에 표시됩니다.

9. 정규 시간에 선택 가능한 베팅의 유형 (베팅은 경기의 최종 점수에 따라 처리됨):

- 승
- 더블 찬스
- 총합 (오버/ 언더)
- 개별 총합 (오버/ 언더)
- 핸디캡
- 총합 (짝수/ 홀수)
- 개별 총합 (짝수/ 홀수)
- 무승부 없음 (예/아니요)
- 팀 (..) 여러 라운드에서 승리하기 (2)
- 녹지 영역에서 팀 (..) 끝납니다 (예\아니요)
- 노랑 영역에서 팀 (..) 끝납니다 (예\아니요)
- 빨간 영역에서 팀 (..) 끝납니다 (예\아니요)
- 푸른 영역에서 팀 (..) 끝납니다 (예\아니요)

10. 라운드에 사용 가능한 베팅의 유형 (특정 라운드에 따라 계산됨):

- 승
- 더블 찬스
- 총합 (오버/ 언더)
- 개별 총합 (오버/ 언더)
- 핸디캡
- 총합 (짝수/ 홀수)
- 개별 총합 (짝수/ 홀수)
- 녹지 영역에서 팀 (..) 끝납니다 (예\아니요)
- 노랑 영역에서 팀 (..) 끝납니다 (예\아니요)
- 빨간 영역에서 팀 (..) 끝납니다 (예\아니요)
- 푸른 영역에서 팀 (..) 끝납니다 (예\아니요)

10.150. 마블 MMA

1. 마블 MMA 다양한 마블 게임 중 하나의 방송입니다.
2. 모든 베팅은 이벤트의 실제 종료 후 정산됩니다.
3. 최소 및 최대 베팅금액 각 선택 이벤트에 대해 베팅회사가 개별적으로 결정합니다.
4. 베팅회사가 사전 통지 없이 베팅 한도를 변경할 수 있습니다.

5. 베팅을 수락 할 때 직원 오류 또는 소프트웨어 오류가 발생하거나 베팅의 부정확성을 확인하는 다른 주장이있는 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션 과 베팅 전표에 표시된 배당률이) 경우 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
6. 베팅은 공식 이벤트가 시작되기 전에 및 라이브에서 수락됩니다. 모든 마블 MMA 경기가 온라인으로 스트리밍됩니다.
7. **게임의 규칙:**
 - 경기는 3 라운드로 구성되어 있습니다.
 - 총 팀 포인트는 모든 라운드에서 얻은 포인트의 합으로 계산됩니다.
 - 가장 많은 포인트를 획득한 팀이 승자로 간주됩니다.
8. **라운드에서 승자를 결정하는 규칙:**
 - 우승자는 홀에 가장 많은 공을 넣은 팀입니다.
 - 팀이 홀에서 같은 수의 공을 가지고 있으면 경기는 무승부로 끝날 수 있습니다.
 - 그 팀들의 공이 홀에 떨어진 차이는 우승 마진을 보여줍니다.
 - 라운드 우승자는 10점을 받습니다.
 - 지는 팀의 점수를 계산할 때 승자의 점수에서 이점의 크기를 뺍니다.
 - 무승부가 발생하면 두 팀 모두 각각 10점을 받습니다.
 - 라운드 우승자를 결정하는 논쟁의 여지가 있는 상황은 대회 주최자가 결정하며 최종 점수는 비디오의 스코어 보드에 표시됩니다.
9. **정규 시간에 선택 가능한 베팅의 유형 (베팅은 경기의 최종 점수에 따라 처리됨):**
 - 승
 - 더블 찬스
 - 총합 (오버/ 언더)
 - 개별 총합 (오버/ 언더)
 - 핸디캡
 - 총합 (짝수/ 홀수)
 - 팀 (..) 여러 라운드에서 승리하기 (3)
 - 무승부 없습니다 (예/아니요)
10. **라운드에 사용 가능한 베팅의 유형 (특정 라운드에 따라 계산됨):**
 - 승
 - 더블 찬스
 - 총합 (오버/ 언더)
 - 개별 총합 (오버/ 언더)
 - 핸디캡
 - 총합 (짝수/ 홀수)

10.151. MARBLE BLOCK BREAKER

1. Marble Block Breaker (Marble Smash)는 Marble Block Breaker 게임중 하나의 비디오 스트리밍을 포함합니다.
2. 모든 베팅은 이벤트가 끝난 후 계산됩니다.
3. 베팅 회사는 각 판돈에 대해 최대와 최소 판돈을 결정합니다.
4. 베팅 회사는 사전 통지 없이 판돈 한도를 변경 권리를 갖는 상황입니다.
5. 회사 직원이 베팅시 실수 (베팅 목록에 명백한 오판, 스포츠 라인과 베팅 등의 불일치가있는 경우) 또는 부당한 플레이의 증거가있는 경우, 수락하는 베팅시 본 규칙 위반, 다른 이유는 베팅의 정확성을 확인하는 것이기 때문에, 베팅 회사는 그러한 조건에 대한 베팅을 무효로 선언 할 권리를 갖는 상황입니다.
6. “스포츠/라이브” 모든 섹션에서 베팅이 허용됩니다. 모든 Marble Block Breaker 게임이 온라인으로 비디오 스트리밍됩니다.

7. 게임 규칙:

- 한 게임은 2 개의 라운드로 구성됩니다.
- 한 팀의 총점은 모든 라운드에서 그 팀이 획득한 총점 액수와 같은 상태입니다.
- 승점을 가장 많이 획득한 팀이 경기에서 우승됩니다.

8. 각 라운드의 우승자는 다음 규칙에 따라 결정되는 상황입니다:

- 각 팀은 공이 플레이 구역에 착지했을 때 점수를 받습니다.
- 승점을 가장 많이 획득한 팀이 라운드에서 우승됩니다
- 팀의 공이 깨진 블록에 착지할 경우 해당 블록의 색깔과 함께 구역에 착지한 것으로 간주되는 상황입니다.
- 공이 4구역이나 6구역에 착지할 경우 팀이 그에 상응하는 점수를 받습니다.
- 노랑색 구역이나 초록색 구역에 공이 착지하면 팀이 1점을 받습니다.
- 공이 파란색 구역에 착지하면 팀이 3점을 받습니다.
- 공이 빨간색 구역에 착지하면 팀의 전체 포인트가 2와 곱됩니다.
- 라운드 우승자와 관련된 분쟁은 대회 주최자가 해결하는 것입니다. 전체 점수는 비디오 스트리밍의 스코어보드에 표시되는 상태입니다.

9. 전체 경기에 다음 베팅 이벤트가 가능합니다. (베팅은 경기의 최종 점수에 따라 계산될 것입니다).

- 승리
- 더블 찬스
- 토탈 (오버/언더)
- 핸디캡
- 개별 토탈 (오버/언더)
- 토탈 (홀수/짝수)
- 개별 토탈 (홀수/짝수)
- x2 (빨간) 구역에 득점한 (...)팀의 토탈 (오버/언더)
- x2 (빨간) 구역의 착지한 토탈 (오버/언더)
- 플레이 구역에 있는 공의 액수
- (...)팀이 (...)개의 라운드 우승
- 무승부 없음

10. 라운드에 다음 베팅 이벤트가 가능합니다. (베팅은 각 라운드 점수에 따라 계산될 것입니다).

- 승리
- 더블 찬스
- 토탈 (오버/언더)
- 핸디캡
- 개별 토탈 (오버/언더)
- 토탈 (홀수/짝수)
- 개별 토탈 (홀수/짝수)
- x2 (빨간) 구역에 득점한 (...)팀의 토탈 (오버/언더)
- x2 (빨간) 구역의 착지한 토탈 (오버/언더)
- 플레이 구역에 있는 공의 액수

10.152. MARBLE LOTTO

1. Marble Lotto는 Marble Lotto 게임의 비디오 스트리밍을 포함합니다.
2. 모든 베팅은 이벤트가 끝난 후 계산됩니다.
3. 베팅 회사는 각 판돈에 대해 최대와 최소 판돈을 결정합니다.
4. 베팅 회사는 사전 통지 없이 판돈 한도를 변경 권리를 갖는 상황입니다.
5. 회사 직원이 베팅시 실수 (베팅 목록에 명백한 오판, 스포츠 라인과 베팅 등의 불일치가있는 경우) 또는 부당한 플레이의 증거가있는 경우, 수락하는 베팅시 본 규칙 위반, 다른 이유는 베팅의 정확성을

확인하는 것이기 때문에, 베팅 회사는 그러한 조건에 대한 베팅을 무효로 선언 할 권리를 갖는 상황입니다.

6. “스포츠/라이브” 모든 섹션에서 베팅이 허용됩니다. 모든 Marble Lotto 게임이 온라인으로 비디오 스트리밍됩니다.

7. 게임 규칙:

- 한 게임은 3 개의 라운드로 구성됩니다.
- 한 팀의 총점은 모든 라운드에서 그 팀이 획득한 총점 액수와 같은 상태입니다.
- 승점을 가장 많이 획득한 팀이 경기에서 우승됩니다.

8. 각 라운드의 우승자는 다음 규칙에 따라 결정될 것입니다.

- 공이 플레이 구역에 착지하면 팀은 점수를 받습니다.
- 승점을 가장 많이 획득한 팀이 라운드에서 우승됩니다
- 공이 구역에 착지할 때 부여되는 점수 수는 구역에 표시됩니다.
- x2 또는 x3 승수가 있는 구역에 착지하는 모든 볼에 대해, 팀의 총 점수 수에 해당하는 수를 곱합니다.
- Bonus50 구역의 포인트는 승수가 적용되기 전에 팀에 주어지는 상태입니다.
- 라운드 우승자와 관련된 분쟁은 대회 주최자가 해결합니다. 비디오 스트림 스코어보드에 최종 결과가 표시되는 상황입니다.

9. 전체 경기에 다음 베팅을 할 수 있는 상태입니다(베팅은 경기의 최종 결과에 따라 계산됩니다).

- 우승
- 더블 기회
- 토탈(오버/언더)
- 개별 팀 토탈 (오버/언더)
- x2 (빨간) 구역에 득점한 (...)팀의 토탈 (오버/언더)
- x2 (빨간) 구역의 착지한 토탈 (오버/언더)
- x3 구역에 득점한 (...)팀의 토탈 (오버/언더)
- x3 구역의 착지한 토탈 (오버/언더)
- bonus50 구역의 팀1 토탈 (오버/언더)
- bonus50 구역의 팀2 토탈 (오버/언더)
- Bonus50 승수가 있는 구역의 점수 토탈 (오버/언더)
- 팀 ()은 (3)개의 라운드 우승

10. 다음 베팅들은 라운드에 베팅할 수 있는 상태입니다(베팅은 라운드의 결과에 따라 계산됩니다):

- 우승
- 더블 기회
- 토탈(오버/언더)
- 개별 팀 토탈 (오버/언더)
- x2 (빨간) 구역에 득점한 (...)팀의 토탈 (오버/언더)
- x2 (빨간) 구역의 착지한 토탈 (오버/언더)
- x3 구역에 득점한 (...)팀의 토탈 (오버/언더)
- x3 구역의 착지한 토탈 (오버/언더)
- bonus50 구역의 팀() 토탈 (오버/언더)
- Bonus50 승수가 있는 구역의 점수 토탈 (오버/언더)

10.153. MARBLE BASEBALL

1. Marble baseball는 Marble baseball 게임중 하나의 비디오 스트리밍을 포함합니다.
2. 모든 베팅은 이벤트가 끝난 후 계산됩니다.
3. 베팅 회사는 각 판돈에 대해 최대와 최소 판돈을 결정합니다.
4. 베팅 회사는 사전 통지 없이 판돈 한도를 변경 권리를 갖는 상황입니다.

5. 회사 직원이 베팅시 실수 (베팅 목록에 명백한 오판, 스포츠 라인과 베팅 등의 불일치가있는 경우) 또는 부당한 플레이의 증거가있는 경우, 수락하는 베팅시 본 규칙 위반, 다른 이유는 베팅의 정확성을 확인하는 것이기 때문에, 베팅 회사는 그러한 조건에 대한 베팅을 무효로 선언 할 권리를 갖는 상황입니다.
6. 스포츠/라이브” 모든 섹션에서 베팅이 허용됩니다. 모든 Marble baseball 게임이 온라인으로 비디오 스트리밍됩니다.
7. 게임 규칙
 - 경기는 3이닝으로 구성된다.
 - 한 팀의 총점은 모든 이닝에서 그들이 얻는 총점 수와 같습니다.
 - 승점을 가장 많이 획득한 팀이 경기에서 이깁니다.
8. 이닝의 우다음 규칙에 따라 결정됩니다:
 - 각 팀은 "Finished" 구역에 착지하는 모든 볼에 대해 1점을 받는 상태입니다.
 - 가장 많은 점수를 얻는 팀이 이닝을 이기는 상황입니다.
 - 라운드 우승자와 관련된 분쟁은 대회 주최자가 해결합니다. 비디오 스트림 스코어보드에 최종 결과가 표시되는 상황입니다.
9. 전체 경기에 다음 베팅을 할 수 있는 상태입니다(베팅은 경기의 최종 결과에 따라 계산됩니다).
 - 우승
 - 더블 기회
 - 토탈(오버/언더)
 - 개별 팀 토탈 (오버/언더)
 - 헨기캡
 - 토탈(홀수/짝수)
 - 개별 토탈(홀수/짝수)
 - 팀 () 토탈 우승 이닝 - (3)개 예/아니오
 - 무승 없음 예/아니오
10. 다음 베팅들은 이닝에 베팅할 수 있는 상태입니다(베팅은 라운드의 결과에 따라 계산됩니다)
 - 우승
 - 더블 기회
 - 토탈(홀수/짝수)

10.154. MARBLE VOLLEYBALL

1. 마블 배구는 마블 게임 중 하나인 게임의 스트리밍입니다.
2. 모든 베팅들은 정식 종결시 결과에 따라 정산됩니다.
3. 최소 배팅 및 최대 배팅은 각 이벤트에 대해 북메이커가 별도로 결정합니다.
4. 베팅 금액 제한은 사용자에게 사전 통보 없이 변경될 수 있습니다.
5. 베팅 수락시 인적 오류 또는 소프트웨어 실패 (배당의 명백한 오타, 다른 포지션에서의 배당의 불일치 등) 및 베팅의 부정확성을 확인하는 다른 주장이 있는 경우, 북메이커는 이러한 베팅을 무효로 선언할 권리가 있습니다.
6. 베팅은 공식 이벤트가 시작되기 전 및 라이브에서 수락됩니다. 모든 마블 배구 경기가 온라인으로 스트리밍 됩니다.
7. 게임 규칙:
 - 세트에서 승리할 때마다 팀은 1 점을 받습니다.
 - 팀의 총 포인트는 모든 세트에서 받은 점수의 합계로 계산됩니다.
 - 먼저 3 점을 얻은 팀이 게임에서 승리합니다.
8. 세트에서 승자를 결정하는 규칙:
 - 팀의 볼이 «points» 플레이 영역에 떨어지면 1 점을 받습니다.
 - 가장 많은 점수를 얻은 팀이 세트에서 승리합니다.

- 세트 우승자를 결정하는 논쟁의 여지가 있는 상황은 대회 주최자가 결정하며 최종 점수는 비디오의 스코어 보드에 표시됩니다.

9. 정규 시간에 가능한 베팅 유형 (경기의 최종 점수에 따라 정산됨):

- 승리
- 핸디캡
- 토탈 (오버/언더)
- 개별 토탈 (오버/언더)
- 아웃 볼의 토탈 (오버/언더)
- 아웃 볼의 개별 토탈 (오버/언더)
- 세트의 토탈 (오버/언더)
- 세트 별 핸디캡
- 정확한 점수

10. 세트에 사용 가능한 베팅 유형 (특정 세트의 점수에 따라 정산됨):

- 승리
- 핸디캡
- 토탈 (오버/언더)
- 개별 토탈 (오버/언더)
- 아웃 볼의 토탈 (오버/언더)
- 아웃 볼의 개별 토탈 (오버/언더)

10.155. 레이드: 그림자의 전설

1. 레이드: 그림자의 전설은 멀티 플레이어 게임의 스트리밍입니다.
2. 베팅은 1팀과 2팀 사이의 경기에 대해 수락됩니다.
3. 모든 베팅은 게임 종료 시 결과에 따라 정산됩니다.
4. 모든 베팅에 대한 최소 및 최대 판돈은 각각 마권업체가 정합니다.
5. 마권업체는 사전 통보 없이 베팅 금액을 제한할 수 있습니다.
6. 회사 직원의 실수(예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우 등) 또는 부당한 플레이가 확인될 경우, 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
7. 베팅은 경기 시작 전에 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍됩니다.
8. 게임 규칙:
 - 전투(라운드)는 한 팀이 승리할 때까지 지속됩니다.
 - 상대 팀을 죽인 팀이 전투에서 승리합니다.
 - 최종 점수와 영웅 순서는 경기가 끝나고 스트리밍 영상에 표시됩니다.
9. 전체 매치에 대하여 선택 가능한 베팅 유형
 - 승리
 - 캐릭터가 살아남는지 여부

10.156. E-스포츠 농구(PLAYGROUND)

1. E-스포츠 농구(2x2)는 멀티 플레이어 게임의 스트리밍입니다(농구 시뮬레이터). 양팀은 21 점에 도달할 때까지 같은 농구대에 슛을 던집니다. 한 팀이 21 점을 얻었을 때 팀 간의 점수차가 2 점보다 작으면 추가 쿼터가 주어집니다. 팀 간의 점수 차이가 2 점 이상이 될 때까지 게임이 진행됩니다.
2. 모든 베팅은 정식 종결 시 결과에 따라 정산됩니다.
3. 각 이벤트에 대한 최소 및 최대 판돈은 마권업체가 정합니다.
4. 마권업체는 사전 통보 없이 베팅 금액을 제한할 수 있습니다.

5. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다. 베팅 회사는 이벤트의 대해서도 아무런 통보나 이유 없이 베팅 금액을 제한할 수 있습니다.
6. 베팅은 경기 전과 경기가 진행되고 있는 동안(라이브 베팅)에 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다.
7. **선택 가능한 베팅 유형**
 - 승리
 - 핸디캡
 - 종합 (오버; 언더)
 - 종합 (홀수; 짝수)
 - 플레이어가 21점을 초과하여 득점할 것입니다 (예/아니오).
 - 개별 종합 (오버/언더)
 - 각 팀은 () 이상 득점할 것입니다 - 예
 - 종합 () 또는 이하
 - ()에서 ()까지 인터벌에서 종합
 - 팀 (1;2) () - () 포인트로 승
 - 팀 승리 (1;2) + 종합 (오버;언더) - 예/아니오

10.157. ASSAULT SQUAD

1. Assault Squad는 실시간 전략 게임의 스트리밍입니다. 2팀(2x2)이 서로 경쟁합니다. 모든 베팅은 정식 종결 시 결과에 따라 정산됩니다.
2. 각 이벤트에 대한 최소 및 최대 판돈은 마권업체가 정합니다.
3. 마권업체는 사전 통보 없이 베팅 금액을 제한할 수 있습니다.
4. 표시된 지역을 점령한 후 깃발을 완전히 올리는 팀(예. 상대팀이 이 깃발을 점령하지 않은 상태)이 승리합니다
5. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
6. **사용 가능 베팅:**
 - 팀 1 승/팀 2 승
 - 종합 (양팀의 득점)
 - 핸디캡
 - 프랙 종합/프랙 팀 1 종합/프랙 팀 2 종합
 - 파괴된 장비 종합 (게임에서 파괴된 군 장비의 수)
 - 선점한 주도권, 종합 (깃발이 점령된 횟수, 예. 한 팀이 깃발을 세웠으나, 상대팀이 그것을 점령하여 자신들의 깃발을 세운 경우)

10.158. CUT THE ROPE

1. Cut the Rope는 비디오 게임의 온라인 스트리밍입니다. 플레이어들은 로프를 잘라서 Om Nom이라는 녹색 생명체의 입 속에 사탕이 떨어지도록 해야 합니다.
2. 베팅은 ‘박스’라는 불리는 게임 팩에 수락됩니다. (각 박스는 1-25 레벨(맵)을 포함) 플레이어가 어느 맵에서 패하면, 게임은 종료됩니다.
3. 만약 특정 맵에 대한 베팅이 진행되었지만 플레이어가 해당 맵에 도달하지 못했다면, 해당 베팅은 1.0 배당률로 정산됩니다(환불).

4. 플레이어가 어떤 맵에서 패하면, 점수와 별을 얻지 못합니다.
5. 모든 베팅은 게임 종료 후 정산됩니다.
6. 각 이벤트에 대한 최소 및 최대 판돈은 마권업체가 정합니다.
7. 마권업체는 사전 통보 없이 베팅 금액을 제한할 수 있습니다.
8. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
9. 베팅은 경기 전과 경기가 진행되고 있는 동안(라이브 베팅)에 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다.
10. **선택 가능한 베팅 유형**
 - 종합 포인트 오버/언더 (완료된 맵에서 얻은 포인트)
 - 종합 별 오버/언더 (완료된 맵에서 얻은 별 개수)
 - 종합 맵 (패배한 맵을 포함한 완료된 맵 수)
 - 완료된 맵 (만약 25 개의 맵을 모두를 완료했다면 “모든 맵 완료” 베팅이 승리합니다.)
 - 특정 맵에서 얻은 포인트 오버/언더 (특정 맵에서 얻은 포인트)
 - 특정 맵에서 얻은 별 오버/언더 (특정 맵에서 얻은 별 개수)
 - 특정 맵에서 얻은 정확한 별 (특정 맵에서 얻은 총 별 개수)
 - 특정 맵 통과 예/아니요 (특정 맵 완료 여부)

10.159. CRASH

1. Crash는 플랫폼 게임의 스트리밍입니다. 모든 베팅은 정식 종결 시 결과에 따라 정산됩니다.
2. 각 이벤트에 대한 최소 및 최대 판돈은 마권업체가 정합니다. 마권업체는 사전 통보 없이 베팅 금액을 제한할 수 있습니다.
3. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
4. **선택 가능한 베팅 유형**
 - 종합 수집한 사과 (레벨의 마지막에 플레이어에게 남아있는 사과 수)
 - 종합 상자 (레벨 당 플레이어가 파괴한 상자 수)
 - 종합 라이브(생명) (레벨의 마지막에 플레이어에게 남아있는 라이브(생명) 수).

10.160. SUBWAY SURFERS

1. SubwaySurfers는 멀티 플레이어 게임의 스트리밍입니다. 캐릭터는 장애물에 부딪힐 때까지 철도 트랙을 따라 달립니다.
2. 캐릭터는 게임 중 코인 카운트를 증가시키는 ‘파워업’을 수집할 수 있습니다.
3. 게임에는 두 종류의 보상 방식이 있습니다 – 움직인 거리에 따라 금과 포인트를 획득합니다. 또한, 게임 중 캐릭터가 ‘파워업’을 수집하는 경우도 존재합니다.
4. 각 이벤트에 대한 최소 및 최대 판돈은 마권업체가 정합니다.
5. 마권업체는 사전 통보 없이 베팅 금액을 제한할 수 있습니다.
6. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
7. 베팅은 경기 전과 경기가 진행되고 있는 동안(라이브 베팅)에 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다.
8. **선택 가능한 베팅 유형**

- 종합 획득 점수 (이동 거리) (오버/언더)
- 종합 수집한 금 (오버/언더)
- 수집한 파워업 (2x 멀티플라이어, 코인 자석, 제트팩 및 슈퍼 스니커).

10.161. SONIC GENERATIONS

1. Sonic Generations 비디오 게임의 스트리밍입니다.
2. 모든 베팅은 정식 종결 시 결과에 따라 정산됩니다.
3. 각 이벤트에 대한 최소 및 최대 판돈은 마권업체가 정합니다.
4. 마권업체는 사전 통보 없이 베팅 금액을 제한할 수 있습니다.
5. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
6. 베팅은 경기 전과 경기가 진행되고 있는 동안(라이브 베팅)에 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다.
7. **선택 가능한 베팅 유형**
 - 레벨 완료 (예/아니오)
 - 레벨 완료와 종합 링 (오버/언더) (레벨이 완료되지 않으면, 베팅이 패로 처리됨. 종합 링- 레벨의 마지막에 캐릭터가 소유한 링 수)
 - 레벨 완료, 레벨 소요 시간 (오버/언더) (레벨이 완료되지 않으면, 베팅이 패로 처리됩니다. 맵 소요 시간(초) - 캐릭터가 레벨을 완료할 때까지 소요한 시간. 소수점 단위의 초는 고려되지 않음)
 - 지나간 체크 포인트 수 (레벨의 끝도 체크 포인트도 간주됨)
 - 체크 포인트를 지나갈 것인가 (예/아니오) (캐릭터가 어떤 레벨에서 특정 체크 포인트를 지나갈 것인가)

10.162. SPYKEBOTS

1. Spykebots는 멀티 플레이어 게임의 스트리밍입니다.
2. 모든 베팅은 정식 종결 시 결과에 따라 정산됩니다.
3. 베팅은 두 명의 플레이어가 참여하는 경기에 대해 수락됩니다. 경기는 3 세트까지 진행됩니다.
4. 라운드는 한 플레이어가 6 점을 획득할 때까지 지속됩니다 (타이 브레이크*일 경우 추가 라운드가 진행).
5. 두 개의 라운드에서 승리한 선수가 승자입니다.
6. 각 이벤트에 대한 최소 및 최대 판돈은 마권업체가 정합니다.
7. 마권업체는 사전 통보 없이 베팅 금액을 제한할 수 있습니다.
8. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
9. 베팅은 경기 전과 경기가 진행되고 있는 동안(라이브 베팅)에 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다.
10. **선택 가능한 베팅 유형**
 - **전체 게임**
 - 승리
 - 정확한 점수
 - 세트 중 하나에서 원투닐 (예/아니오)
 - 종합 타이 브레이크* (오버/언더)

◦ 라운드:

- 승리
- 종합 (오버/언더)
- 개별 종합 (오버/언더)
- 핸디캡
- 종합 (홀수/짝수)
- 개별 종합 (홀수/짝수)
- 타이 브레이크* (예/아니오)
- 정확하게 몇 점차로 아무 팀이나 우승
- 아무 팀이나 원투닐 (예/아니오)

*타이 브레이크는 스코어가 5-5 일 때, 두 플레이어의 점수차가 2점에 도달할 때까지 경기를 지속합니다.

10.163. 블레이드앤소울

1. 블레이드앤소울(Blade And Soul)은 온라인 멀티 플레이어 롤플레이팅 게임의 스트리밍입니다.
2. 베팅은 두 선수가 참여하는 경기에 대해 수락됩니다. 경기는 3전 2승제입니다. 각 라운드는 3분 동안 진행됩니다.
3. 모든 베팅은 정식 종결 시 결과에 따라 정산됩니다.
4. 상대방을 죽인 선수가 승자입니다. 라운드가 종료될 때까지 두 선수가 죽지 않으면, 우승자는 점수에 의해 결정됩니다.
5. 각 이벤트에 대한 최소 및 최대 판돈은 마권업체가 정합니다.
6. 마권업체는 사전 통보 없이 베팅 금액을 제한할 수 있습니다.
7. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
8. 베팅은 경기가 진행되고 있는 동안(라이브 베팅)에만 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍됩니다.
9. **선택 가능한 베팅 유형**
 - 경기 전체
 - 승리
 - 정확한 점수
 - 종합 라운드 (오버/언더)
 - 누가 싸움에 참여하겠습니까
 - 라운드에서:
 - 승리
 - 라운드 소요 시간 (오버/언더)
 - 라운드에서 최대 연속 공격 – 종합 (오버/언더)

10.164. BALL GRABBERS

1. Ball Grabbers는 멀티 플레이어 게임의 스트리밍입니다.
2. 모든 베팅은 정식 경기 종결 시 결과에 따라 정산됩니다.
3. 베팅은 두 명의 플레이어가 참여하는 매치에 대해 수락됩니다. 매치는 3전 2선 승제입니다.
4. 각 라운드는 2분 동안 진행됩니다. (오버타임이 발생하지 않는 경우*)
5. 두 개의 라운드를 승리한 이용자가 승자입니다.
6. 각 이벤트에 대한 최소 및 최대 판돈은 마권업체가 정합니다.

7. 마권업체는 사전 통보 없이 배팅 금액을 제한할 수 있습니다.
8. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 배팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 배팅이 수락된 경우, 회사는 해당 배팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
9. 배팅은 경기 전과 경기가 진행되고 있는 동안(라이브 배팅)에 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다.
10. **선택 가능한 배팅 유형**
 - 매치 전체
 - 승리
 - 정확한 점수
 - 종합 라운드 (오버/언더)
 - 라운드
 - 승리
 - 종합 (오버/언더)
 - 개별 종합 (오버/언더)
 - 핸디캡
 - 종합 (홀수/짝수)
 - 개별 종합 (홀수/짝수)
 - 정확한 포인트
 - 오버타임 (예/아니요)
 - 레이스
 - 첫 골
 - 마지막 골

* 오버타임 – 라운드가 2분간 지속되었지만 무승부인 경우, 첫 골이 나올 때까지(포인트를 획득할 때까지) 시간이 추가됩니다.

10.165. OVERCOOKED

1. Overcooked는 컴퓨터 게임의 라이브 스트리밍입니다. 게임은 플레이어들이 2 명의 요리사를 조종하여 주문된 음식을 배달하는 부엌에서 진행됩니다.
2. 플레이어들은 주문을 배달할 때마다 포인트를 얻습니다 (주문 라인은 화면 위쪽에 표시). 주문된 요리를 내보내지 못하면 10포인트를 잃게 됩니다.
3. 게임에는 3가지 평가 기준이 있습니다(종합 포인트, 코인, 주문 완료). 코인은 득점한 종합 포인트에 포함됩니다.
4. 각 이벤트에 대한 최소 및 최대 판돈은 마권업체가 정합니다.
5. 마권업체는 사전 통보 없이 배팅 금액을 제한할 수 있습니다.
6. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 배팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 배팅이 수락된 경우, 회사는 해당 배팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
7. 배팅은 경기 전과 경기가 진행되고 있는 동안(라이브 배팅)에 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다.
8. **선택 가능한 배팅 유형**
 - 종합 포인트 (배달된 주문으로 얻은 포인트에 코인을 더한 점수) (오버/언더)
 - 종합 코인 (오버/언더).
 - 종합 배달된 주문 (오버/언더)

10.166. E-스포츠 태권도

1. E-스포츠 태권도는 멀티 플레이어 게임의 스트리밍입니다(시합 시뮬레이터).
2. 모든 베팅은 정식 종결 시 결과에 따라 계산이 됩니다.
3. 각 이벤트에 대한 최소 및 최대 판돈은 마권업체가 정합니다.
4. 마권업체는 사전 통보 없이 베팅 금액을 제한할 수 있습니다.
5. 베팅은 경기 전과 경기가 진행되고 있는 동안(라이브 베팅)에 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다.
6. 게임 진행 시간은 3 라운드이며, 각 라운드당 30초입니다.
7. 경기에서 선택 가능한 베팅 유형
 - 승리
 - 종합 (오버/언더)
 - 개별 종합 (오버/언더)
 - 핸디캡
 - 종합 (홀수/짝수)
 - 개별 종합 (홀수/짝수)
 - 라운드 중 하나에서 동점
 - 라운드 중 하나에서 원투닐
8. 라운드에서 선택 가능한 베팅 유형
 - 승리
 - 종합 (오버/언더)
 - 개별 종합 (오버/언더)
 - 핸디캡
 - 종합 (홀수/짝수)
 - 개별 종합 (홀수/짝수)
9. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.

10.167. E-스포츠 배구

1. E-스포츠 배구는 멀티 플레이어 게임의 스트리밍입니다(배구 시뮬레이터).
2. 모든 베팅은 정식 종결 시 결과에 따라 정산됩니다.
3. 각 이벤트에 대한 최소 및 최대 판돈은 마권업체가 정합니다.
4. 마권업체는 사전 통보 없이 베팅 금액을 제한할 수 있습니다.
5. 베팅은 경기 전과 경기가 진행되고 있는 동안(라이브 베팅)에 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다.
6. 경기는 한 팀이 3세트를 먼저 우승할 때까지 진행됩니다. (네 번째 세트까지는 한 세트에 25점까지 진행. 24점 이상에서 동점이 된 경우 양 팀의 점수 차가 2점 이상 될 때까지 세트 진행. 5번째 세트는 15점까지 진행)
7. 가능한 베팅 유형:
 - 승리
 - 세트 별 승리
 - 핸디캡
 - 세트 별 핸디캡
 - 종합 (오버/언더)
 - 개별 종합 (오버/언더)

- 정확한 점수
- 8. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.

10.168. JUMP FORCE

1. Jump Force는 멀티 플레이어 게임의 스트리밍입니다(결투 시뮬레이터).
2. 모든 베팅은 정식 종결 시 결과에 따라 계산이 됩니다.
3. 각 이벤트에 대한 최소 및 최대 판돈은 마권업체가 정합니다.
4. 마권업체는 사전 통보 없이 베팅 금액을 제한할 수 있습니다.
5. 베팅은 경기 전과 경기가 진행되고 있는 동안(라이브 베팅)에 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다.
6. 게임은 한 팀이 먼저 5승을 할 때까지(최대 라운드 9까지) 진행됩니다.
7. 각 팀에는 3개의 캐릭터가 참여합니다. 싸움은 1대 1로 진행이 됩니다. 라운드 중에도 무제한으로 선수 교체가 가능합니다.
8. 각 라운드는 99초 동안 진행됩니다. 69초 경과 시 카운트다운 타이머가 화면에 나타납니다.
9. 경기가 끝나기 전에 피니싱 무브를 실행하여 상대방을 넉다운시키면 승리합니다.
10. 라운드가 끝나기 전에 상대방의 공격에 의해 넉다운당하면 패배합니다.
11. 승리 유형
 - 피니싱 무브 (라운드가 끝나기 전에 상대방을 넉다운시키는 플레이어)
 - 시간 승리 (라운드가 끝난 후 플레이어 중 한 명이 우승)
12. 선택 가능한 베팅 유형
 - 전체 매치
 - 승리
 - 종합 (오버/언더)
 - 개별 종합 (오버/언더)
 - 종합 (홀수/짝수)
 - 정확한 점수
 - 종합 시간 승리 (오버/언더)
 - 각 캐릭터 피니싱 무브로 승리
 - 각 캐릭터 피니싱 무브로 패배
 - 라운드
 - 승리
 - 라운드 소요 시간 (오버/언더)
 - 라운드 승리 종류
 - 승자와 승리 유형
 - 피니싱 무브로 승리하는 캐릭터
 - 피니싱 무브로 패배하는 캐릭터
13. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.

10.169. TOTALLY ACCURATE BATTLE SIMULATOR (TABS)

1. Totally Accurate Battle Simulator(TABS)은 멀티 플레이어 게임의 라이브 스트리밍입니다.
2. 모든 베팅은 정식 종결 시 결과에 따라 처리가 됩니다.

3. 베팅은 두 명의 플레이어가 참여하는 대결에 대해 수락됩니다.
4. 승자는 상대방의 모든 유닛을 파괴한 이용자입니다.
5. 각 이벤트에 대한 최소 및 최대 판돈은 마권업체가 정합니다.
6. 마권업체는 사전 통보 없이 베팅 금액을 제한할 수 있습니다.
7. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
8. 베팅은 경기 전과 경기가 진행되고 있는 동안(라이브 베팅)에 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다.
9. **선택 가능한 베팅 유형**
 - 승리

10.170. SEKIRO

1. Sekiro는 싱글 플레이어 게임의 라이브 스트리밍입니다.
2. 베팅은 두 명의 선수(시노비(Shinobi)와 상대방)가 참가하는 경기에서 수락됩니다.
3. 모든 베팅은 정식 종결 시 결과에 따라 처리가 됩니다.
4. 각 이벤트에 대한 최소 및 최대 판돈은 마권업체가 정합니다.
5. 마권업체는 사전 통보 없이 베팅 금액을 제한할 수 있습니다.
6. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
7. 베팅은 경기 전과 경기가 진행되고 있는 동안(라이브 베팅)에 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다.
8. **게임 규칙**
 - 게임은 3선 2승제로 진행됩니다
 - 라운드에서 제시된 횡수만큼 상대편을 죽인 선수가 승리합니다.
 - 플러리스 빅토리는 경기 중 한 명의 플레이어가 단 한 번도 죽지 않는 상황을 뜻합니다.
 - 시노비의 상대편이 죽으면 목숨 하나를 잃게 됩니다.
 - 시노비 상대편의 목숨 개수는 화면 좌측 상단의 주황색 원으로 표시됩니다.
 - 상대편인 Genichiro Ashina는 하나의 추가 (숨겨진) 목숨을 가지고 있습니다.
 - 시노비가 죽으면 해당 라운드의 스트리밍 화면에 "Death"라는 글자가 나타납니다
9. **선택 가능한 베팅 유형**
 - 경기
 - 승리
 - 종합 라운드
 - 정확한 점수
 - 사망 수 (오버/언더)
 - 라운드
 - 승리
 - 원투닐 (예/아니오)

10.171. E-스포츠 자전거 레이싱

1. E-스포츠 자전거 레이싱는 로드 사이클링 시뮬레이터의 스트리밍입니다.
2. 모든 베팅은 정식 종결 시 결과에 따라 정산됩니다.
3. 각 이벤트에 대한 최소 및 최대 판돈은 마권업체가 정합니다.

4. 마권업체는 사전 통보 없이 배팅 금액을 제한할 수 있습니다.
5. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 배팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 배팅이 수락된 경우, 회사는 해당 배팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
6. 배팅은 경기 전에만 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다.
7. **선택 가능한 배팅 유형**
 - 공식 경기 시간 (국가별) - 사이클 선수가 대표하는 국가에 배팅입니다.
 - 승자
 - 최종 순위
 - 순위 인터벌에서 선수의 수
 - 팀 - 사이클 선수가 속한 팀에 대한 배팅입니다.
 - 승자
 - 최종 순위
 - 제시된 순위 사이에 들어오는 선수의 수

10.172. RUMBLE STARS

1. Rumble Stars는 모바일 동물들로 구성된 두 팀이 축구를 하는 모바일 게임 스트리밍입니다.
2. 경기는 3 분 동안 진행됩니다. 한 팀이 3 골을 득점하면 게임이 종료됩니다. 경기 결과가 무승부인 경우 2 분의 추가 시간이 주어집니다.
3. 각 이벤트에 대한 최소 및 최대 판돈은 마권업체가 정합니다.
4. 마권업체는 사전 통보 없이 배팅 금액을 제한할 수 있습니다.
5. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 배팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 배팅이 수락된 경우, 회사는 해당 배팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
6. 배팅은 경기 전과 경기가 진행되고 있는 동안(라이브 배팅)에 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다.
7. **선택 가능한 배팅 유형**
 - 팀 1 승, 팀 2 승, 무승부
 - 종합 골, 개별 종합 (오버/언더)
 - 핸디캡 및 정확한 점수

10.173. BRAWL OUT

1. Brawlout는 멀티 플레이어 게임의 스트리밍입니다.
2. 모든 배팅은 정식 종결 시 결과에 따라 정산됩니다.
3. 배팅은 두 명의 선수가 참여하는 매치에 수용됩니다.
4. 상대를 권투장 밖으로 3번 던지는 선수가 승자가 됩니다.
5. 각 이벤트에 대한 최소 및 최대 판돈은 마권업체가 정합니다.
6. 마권업체는 사전 통보 없이 배팅 금액을 제한할 수 있습니다.
7. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 배팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 배팅이 수락된 경우, 회사는 해당 배팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
8. 배팅은 경기 전과 경기가 진행되고 있는 동안(라이브 배팅)에 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다.
9. **선택 가능한 배팅 유형**
 - 승리

- 정확한 점수
- 종합 (오버/언더)
- 선수 1/2 최대 데미지 (오버/언더)

* ‘선수 1/2 최대 데미지’는 선택된 선수가 경기 중에 받는 최대 피해입니다(백분율).

10.174. 봄버맨

1. 봄버맨(Bombberman)은 멀티 플레이어 게임의 라이브 스트리밍입니다.
2. 모든 베팅은 정식 종결 시 결과에 따라 정산됩니다.
3. 베팅은 4 명의 선수가 참여하는 게임에 대해 수락됩니다. 한 선수가 3승을 거둘 때까지 경기가 계속됩니다. 각 라운드는 2 분 동안 지속됩니다.
4. 승자는 마지막까지 살아있는 선수입니다. 한 라운드가 끝날 때 두 명 이상의 선수가 살아 있다면 그 라운드의 결과는 무승부입니다. 라운드가 끝나기 전 다수의 마지막 생존자가 동시에 폭발했다면 해당 라운드의 결과는 무승부입니다.
5. 각 이벤트에 대한 최소 및 최대 판돈은 마권업체가 정합니다.
6. 마권업체는 사전 통보 없이 베팅 금액을 제한할 수 있습니다.
7. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우/) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
8. 베팅은 경기 전과 경기가 진행되고 있는 동안(라이브 베팅)에 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다.
9. **선택 가능한 베팅 유형**
 - 라운드
 - 라운드 승리
 - 라운드 소요 시간* (오버/언더)
 - 토너먼트
 - 개별 종합 (선수가 토너먼트에서 이긴 라운드 수)
 - 토너먼트 결과 (토너먼트에서 먼저 3 번 승리한 선수가 승자로 간주됩니다.)
 - 짝수/홀수
 - 핸디캡 (첫 번째 선수와 두 번째 선수가 이긴 라운드 수의 차이)

*라운드 소요 시간은 라운드가 시작된 이후 경과된 시간(초)입니다. 이 숫자는 120초(라운드 시작 시 타이머의 기본 숫자)에서 타이머가 멈춘 숫자를 차감하여 계산됩니다.

10.175. 워 썬더

1. 워 썬더(WarThunder)는 멀티 플레이어 게임의 스트리밍입니다.
2. 모든 베팅은 정식 종결 시 결과에 따라 처리가 됩니다.
3. 각 이벤트에 대한 최소 및 최대 판돈은 마권업체가 정합니다.
4. 마권업체는 사전 통보 없이 베팅 금액을 제한할 수 있습니다.
5. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
6. 스포츠맨답지 못한 행동(예. 동맹이 아무런 행동을 하지 않거나 팀킬을 하는 경우)이 확인될 경우 마권업체는 해당 베팅을 무효화할 수 있고, 베팅은 1.0 배당률로 정산됩니다 (판돈이 환불됩니다).
7. 베팅은 경기 전과 경기가 진행되고 있는 동안(라이브 베팅)에 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로

스트리밍 됩니다.

8. 게임에서 상대 팀의 모든 차량을 파괴하거나, 상대 팀에게 남은 목숨이 없어지도록 만든 팀이 승리합니다.
9. 베팅은 멀티 플레이어 온라인 게임 "워 썬더"에서 무작위로 선정된 전투에 수락되며, 팀 멤버도 무작위로 선발됩니다.
10. 각 팀의 점수는 남은 목숨 수에 해당합니다. 여러 종류의 차량은 서로 다른 목숨 수를 필요로 합니다.
11. **선택 가능한 베팅 유형**
 - 승리
 - 종합 프랙
 - 종합 (짝수/홀수)
 - 인터벌에서 종합

10.176. ROBOT CHAMPIONS

1. Robot Champions는 멀티 플레이어 게임의 스트리밍입니다.
2. 모든 베팅은 정식 종결 시 결과에 따라 계산이 됩니다.
3. 베팅은 두 선수의 결투에 대해 수락됩니다.
4. 게임 필드에서 상대방을 밀어내거나 파괴하는 이용자가 우승자로 간주됩니다.
5. 각 이벤트에 대한 최소 및 최대 판돈은 마권업체가 정합니다.
6. 마권업체는 사전 통보 없이 베팅 금액을 제한할 수 있습니다.
7. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
8. 베팅은 경기 전에만 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다.
9. **선택 가능한 베팅 유형**
 - 승리
 - 게임 소요 시간 예측*(오버/언더) / 경기가 끝나는 시간(분)
 - 오버타임이 있을 것 같습니까? (예/아니오)

*라운드 소요 시간은 경기가 시작한 이후 흐른 시간(초)을 의미합니다. 이 숫자는 120초(라운드 시작 시 타이머의 기본 숫자)에서 타이머가 멈춘 숫자를 차감하여 계산됩니다. 예를 들어, 타이머가 74초에서 멈추었다면, 라운드 소요 시간은 $120 - 74 = 46$ 초입니다.

10.177. 카드 풋볼

1. 카드 풋볼은 풋볼의 규칙을 따르는 카드 게임입니다. 이 게임에는 2 개의 팀(플레이어), 즉 레드 카드(다이아몬드와 하트)만 사용하는 레드 팀과 블랙 카드(스페이드와 클로버)만 사용하는 블랙 팀이 있습니다. 각 팀은 아래에 명시된 세 개의 카드 덱을 가지고 있습니다.
 - 골키퍼는 4에서 쿼까지의 카드 중에서 선택됩니다. 양 팀 모두 각 슈트에서 두 장의 카드를 가지고 있기 때문에 이 덱은 총 18 장의 카드로 구성됩니다.
 - 수비수는 2에서 8까지의 카드에서 선택됩니다. 이 덱은 총 14 개의 카드로 구성됩니다.
 - 공격수는 2에서 에이스까지의 카드에서 선택됩니다. 이 덱은 총 26 장의 카드로 구성됩니다.
2. 각 경기는 전반전과 후반전으로 구성되며 각 팀은 세 번의 공격을 합니다. 따라서 각 팀은 한 경기에서 총 6번의 공격을 합니다. 경기에서 공격이 골로 이어질 경우 얻을 수 있는 가장 높은 점수는 6-6입니다. 가장 낮은 점수는 0-0입니다.
3. 양 팀의 골키퍼와 수비수는 경기 시작 시 위에서 언급한 관련 카드 덱에서 무작위로 선택됩니다. 그 후, 각 팀이 차례대로 공격을 시작하고 빨간색 팀이 먼저 진행합니다. 공격수 또한 무작위로 선택됩니

다. 첫 번째 공격 카드는 상대 팀의 첫 번째 방어 카드와 비교됩니다. 공격 카드의 가치가 방어 카드의 가치보다 높으면, 공격은 계속되고 공격 팀은 두 번째 카드를 사용합니다. 이 카드의 가치는 두 번째 방어 카드의 가치와 비교됩니다. 공격 카드의 가치가 방어 카드의 가치보다 높은 경우, 공격 팀은 "유효 슈팅(shots on goal)"을 시도합니다. 즉, 세 번째 공격 카드를 사용합니다. 이 카드의 가치가 골키퍼 카드의 가치보다 높으면 공격 팀이 골을 기록합니다. 그렇지 않은 경우, 골키퍼는 "세이브"합니다. 방어 팀의 방어 카드 가치가 공격 카드의 가치보다 낮지 않으면 방어 팀은 막을 수 있습니다. 레드 팀과 블랙 팀의 첫 번째 공격 후, 두 팀의 공격수가 게임에서 제거되고 다음 공격이 시작되어 공격 카드 데크에 남아있는 카드를 사용합니다. 골키퍼와 수비수는 전반전이 지나면 제거됩니다. 후반전이 시작될 때 각 팀은 경기를 시작할 때와 마찬가지로 새로운 골키퍼와 수비수를 선택하고 세 번의 공격을 합니다.

4. 가장 많은 골을 넣은 팀이 승자로 간주됩니다. 양 팀이 같은 양의 골을 득점하면 경기는 무승부로 끝납니다.
5. 축구와 마찬가지로 경기는 90 분 동안 지속됩니다. 게임에서 각 공격은 15 분으로 간주됩니다. 첫 번째 (레드)팀이 골을 넣는 시간은 다음 공식을 사용하여 계산됩니다: $(\text{공격 순서} - 1) \times 15 + 5$. 두 번째 (블랙)팀이 골을 넣는 시간은 다음 공식을 사용하여 계산됩니다: $(\text{공격 순서} - 1) \times 15 + 10$. 예를 들어, 레드 팀이 첫 번째 공격에서 득점하면 5 분 $((1-1) \times 15 + 5)$ 에 득점한 것으로 간주됩니다. 반면 블랙 팀이 다섯 번째 공격에 득점하면 경기 70 분 $((5-1) \times 15 + 10)$ 에 득점한 것으로 간주됩니다.
6. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.

7. 선택 가능한 베팅 유형

- 전체 경기, 전반 및 후반 – 승자, 더블 찬스, 종합, 핸디캡 등...
- 카드
- 에이스 한 장으로 골 (예/아니오)
- 그림이 없는 카드 한 장으로 골 (예/아니오)
- 종합 공격 카드* (오버/언더)
- 개별 종합 공격 카드** (오버/언더)
- 그림이 없는 카드 3장으로 공격 (예/아니오)
- 그림이 있는 카드 3장으로 공격 (예/아니오)
- 같은 등급의 수비수 페어 (예/아니오)
- 같은 슈트(무니)로 된 카드 3장으로 공격 종합 (오버/언더)
- 골키퍼 그림이 있는 카드 1장이 됨 (예/아니오)

***"그림이 없는 카드"는 2부터 10까지의 카드를 지칭합니다. "그림이 있는 카드"라는 책부터 에이스까지입니다.

** 이것은 플레이된 모든 공격 카드의 합으로 계산됩니다.

10.178. SEGA FOOTBALL

1. SEGA Football은 콘솔 게임의 스트리밍입니다. 두 팀이 축구를 합니다.
2. 경기는 전후반 2개로 구성되며 각각 2분 동안 지속되며 부상 시간이 포함됩니다.
3. 최소 배팅 및 최대 배팅은 각 이벤트에 대해 북메이커가 별도로 결정합니다.
4. 배팅 금액 제한은 사용자에게 사전 통보 없이 변경될 수 있습니다.
5. 배팅 수락시 인적 오류 또는 소프트웨어 실패 (배당의 명백한 오타, 다른 포지션에서의 배당의 불일치 등) 및 배팅의 부정확성을 확인하는 다른 주장이 있는 경우, 북메이커는 이러한 배팅을 무효로 선언할 권리가 있습니다.
6. 경기에 대한 배팅 수락은 경기 시작 전과 Live 모두에서 허용됩니다. 모든 SEGA Football 게임은 온라

인으로 스트리밍됩니다.

7. 가능한 베팅:

- 1승, 2승, 무승부;
- 골의 토탈, 개인 토탈 (오버/언더);
- 게임에 대한 핸디캡과 정확한 점수에 대한 핸디캡.

10.179. DEAD OR ALIVE VI

1. Dead Or Alive VI는 멀티 플레이어의 게임 스트리밍입니다.
2. 베팅은 두 선수 간의 격투에 대해 수락됩니다. 게임은 9전 5승제입니다.
3. 모든 베팅은 정식 종결 시 결과에 따라 계산이 됩니다.
4. 게임에서 라운드 동안 더 많은 손상을 일으킬 수 있는 선수가 우승자가 됩니다.
5. 각 이벤트에 대한 최소 및 최대 판돈은 마권업체가 정합니다.
6. 마권업체는 사전 통보 없이 베팅 금액을 제한할 수 있습니다.
7. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
8. 베팅은 경기가 진행되고 있는 동안(라이브 베팅)에만 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍됩니다.

9. 선택 가능한 베팅 유형

◦ 라운드

- 라운드 승자
- 라운드 소요 시간 (오버;언더).
- 플러리스 빅토리/판정승 발생 여부(이 두 개의 이벤트가 모두 발생할 수 있습니다)
- 라운드에서 최대 연속 블로
- 어느 선수라도 브레이크 블로 또는 브레이크 홀드를 시도할 것인가?
- 특정 선수가 브레이크 블로 또는 브레이크 홀드를 시도할 것인가?

◦ 토너먼트

- 토너먼트 승자
- 종합 라운드 (오버/언더).
- 선수 개별 종합 (오버/언더).
- 종합 브레이크 블로, 브레이크 홀드
- 개별 종합 브레이크 블로, 브레이크 홀드
- 플러리스 빅토리. 최소 한 라운드에서 플러리스 빅토리가 발생한 경우에 해당합니다.

- ‘플러리스 빅토리’. 한 선수가 라운드에서 어떠한 피해도 입지 않고 우승하는 것입니다.
- ‘판정승’. 게임에서 라운드가 종료된 시점에 두 선수 모두 살아있는 경우, 더 많은 피해를 입힌 선수가 우승자가 되는 경우입니다.
- ‘판정승 플러리스 빅토리’. 라운드가 종료된 시점에 두 선수 모두 살아있으며 승자는 어떠한 피해도 입지 않은 경우입니다.
- ‘브레이크 블로’. 브레이크 바에 남아있는 것을 모두 사용한 강력한 타격입니다.
- ‘브레이크 홀드’. 상대 선수의 어떠한 반격도 막아낼 수 있는 특별한 홀드입니다. 브레이크 홀드는 브레이크 바에 남아있는 것의 절반을 사용합니다.
- ‘브레이크 바’는 메인 체력 바 밑에 있는 파란색 바입니다. 상대방에게 데미지를 입혔든 입히지 않았든 모든 행동은 브레이크 바를 채웁니다.

라운드 소요 시간은 라운드가 시작된 이후 흐른 시간(초)을 의미합니다. 이 숫자는 40초(라운드 시작 시 타이머의 기본 숫자)에서 타이머가 멈춘 숫자를 차감하여 계산됩니다. 예를 들어, 타이머가 15초에서 멈추었

다면, 라운드 소요 시간은 $40 - 15 = 25$ 초입니다.

10.180. DOTA AUTO CHESS

1. Dota Auto Chess는 멀티 플레이어 게임의 스트리밍입니다.
2. 모든 베팅은 정식 종결 시 결과에 따라 정산됩니다.
3. 베팅은 8 명의 선수로 이루어진 경기에서 수락됩니다.
4. 경기 중에 왼쪽 상단 모서리에 "K/D/A" (승/패/무승부) 필드가 표시됩니다. 선수가 패하면 (마지막 라운드) "패배" 필드에 2가 추가됩니다. 베팅 정산을 위해, 선수가 1 등을 차지하지 못하면 그의 패배 종합 라운드는 "K/D/A" 필드의 값보다 1 낮게 표시됩니다
5. 미니 맵(왼쪽 하단 모서리에 표시)에는 8 개의 필드가 있으며, 이는 각각의 선수에 해당합니다. 선수가 패하면 해당 필드가 비워집니다. 시합에서 선수의 피니싱 포지션은 경기가 끝날 때 상대방이 차지한 필드의 수에 따라 결정됩니다.
6. 각 이벤트에 대한 최소 및 최대 판돈은 마권업체가 정합니다.
7. 베팅 회사는 이벤트에 대한 제한을 사전 통지 또는 이유 없이 변경할 수 있습니다.
8. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
9. 베팅은 경기 전과 경기가 진행되고 있는 동안(라이브 베팅)에 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍 됩니다.
10. **선택 가능한 베팅 유형**
 - 라운드
 - 라운드 승자
 - 전체 경기
 - 종합 승리 (경기가 끝날 때까지 선수가 이긴 라운드의 수)
 - 종합 패배 (경기가 끝날 때까지 선수가 패한 라운드의 수)
 - 종합 라운드 (선수가 참여한 라운드의 수)
 - 종합 잡힌 말 (선수가 경기 중 잡은 상대 말의 수)
 - 종합 잡히지 않은 말 (선수가 경기 중 잡지 못한 상대 말의 수)
 - 선수의 피니싱 포지션 (경기가 끝나는 시점에 선수의 포지션)

10.181. DARTS LIVE

1. Darts Live의 규칙은 다트의 규칙과 동일합니다.
2. 두 플레이어가 301 포인트로 경기를 시작합니다. 먼저 점수를 0으로 낮추는 플레이어가 승리합니다. 자신의 순서에 세 번 다트를 던지며, 선수 1이 먼저 시작합니다. 게임의 마지막 다트는 더블 또는 불을 맞혀야 합니다. "버스트" 규칙도 적용됩니다. 따라서 한 선수가 점수를 0으로 낮추는 데에 필요한 것보다 많은 점수를 얻는 경우 (또는 점수가 정확히 1로 떨어지는 경우), 점수는 마지막 투척 전의 점수로 재설정됩니다. 플레이어가 점수를 0으로 만들었지만 마지막 다트가 더블 또는 불을 맞히지 않으면 마지막 턴도 취소됩니다.
3. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
4. **선택 가능한 베팅 유형**
 - 승리
 - 종합 다트 (오버/언더)
 - 개별 종합 다트 (오버/언더)

- 종합 180 다트 게임 (오버/언더)
- 개별 종합 180 다트 게임 (오버/언더)
- 마지막 체크아웃 (색상)
- 경기 우승한 체크아웃 * (오버/언더)
- 중앙(bulleye)을 맞추면서 경기 종료
- 첫 번째 선수 다트
- 종합 남은 포인트 (오버/언더)
- 식스 다트 피니시

* 체크아웃이란 이용자가 게임에서 마지막 투척에서 기록하는 포인트입니다.

10.182. KOPANITO SOCCER (CYBER)

1. 모든 베팅은 공식 게임 종료 시 결과에 따라 정산됩니다.
2. 베팅은 두 선수 사이의 경기에 대해 수락됩니다.
3. 모든 베팅에 대한 최소 및 최대 판돈은 각각 베팅업체가 정합니다.
4. 베팅업체는 사전 통보 없이 베팅 금액을 제한할 수 있습니다.
5. 한 경기는 90분간 지속됩니다(전후반 각각 45분). 코파니토 축구의 규칙은 일반 축구의 규칙과 동일합니다.
6. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
7. **선택 가능한 베팅 유형**
 - 승리
 - 양 팀 득점
 - 종합 (오버/언더)
 - 종합 (짝수/홀수)
 - 더블 찬스
 - 개인 종합 (오버/언더)
 - 첫 골
 - 전, 후반 모두에서 우승하는 팀

10.183. SUPER KICKERS LEAGUE (CYBER)

1. 모든 베팅은 이벤트의 실제 종료 후 정산됩니다.
2. 베팅은 두 선수의 경기에 허용됩니다.
3. 최소/최대 베팅은 각 이벤트별로 베팅 회사에 의해 결정됩니다.
4. 스테이크 제한은 사용자에게 사전 통지하지 않고 변경할 수 있습니다.
5. 경기 시간 - 정규 시간 3 분 + 추가 시간입니다.
6. 정규 시간 및 / 또는 연장전에서 동점인 경우, 팀 중 하나가 골을 넣을 때까지 팀은 계속 플레이합니다 (골든 골)
7. 베팅을 수락할 때 인적 오류 또는 소프트웨어 실패 (배당률의 명백한 오타, 다른 포지션에서의 배당률의 불일치 등) 및 베팅의 부정확성을 확인하는 다른 주장이 있는 경우, 회사는 이러한 베팅을 무효로 선언할 권리가 있습니다.
8. **사용 가능한 베팅 유형:**
 - 승리;
 - 둘 다 득점합니다;

- 핸디캡;
- 토탈 (오버 / 언더);
- 토탈 (짝수 / 홀수);
- 팀의 개별 토탈 (오버 / 언더);
- 정확한 점수 ;
- 골의 정확한 수;
- 연장전 시간에 골 *

* 연장전의 골은 경기의 180 초 후 기록된 골과 골든 골을 의미합니다.

10.184. 전함

전함 6X6

1. 게임에서 2 명의 상대가 플레이합니다. 그들은 차례로 자신의 라이벌의 군함을 쏩니다. 군함은 6X6 크기의 격자에 배치됩니다. 게임을 시작하기 전에 플레이어는 그리드에 군함을 배치해야 합니다. 각 플레이어의 함대는 다음 함선으로 구성됩니다:
 - 순양함 1척
 - 구축함 2 척
 - 모터보트 3 척
2. 1번 플레이어가 첫 번째 쏩니다.적중하지 않으면 다음 플레이어가 쏩니다. 승자는 자신의 라이벌의 모든 전함을 침몰시킨 플레이어로 간주됩니다.
3. 베팅을 수락하는 과정에서 회사 직원이 실수를 하거나 소프트웨어 오류가 발생거나 (베팅 배당의 잘못된 표기, 제공된 베팅 마켓과 베팅 간의 배당률이 불일치하는 경우 등) 또는 베팅 오류에 대한 증거가 확실할 경우, 회사는 해당 조건의 베팅은 무효임을 선언할 수 있습니다. 소프트웨어 오류가 발생하면 게임이 중단 될 수 있으며, 계산되지 않은 모든 베팅은 환불됩니다.
4. 다음과 같은 베팅이 제공됩니다:
 - 우승
 - 샷 종합 오버 / 언더
 - 샷 개별 종합 오버 / 언더
 - 샷 종합 짝수 / 홀수
 - 선박 침몰 종합
 - 다음 침몰선 (모터보트/구축함/순양함)
 - 다음 함선을 침몰시킬 플레이어1 / 플레이어2
 - 적중당한* 최소 한 척의 군함은 게임 종료시 남게됩니다
 - 모든 선박 침몰 (모터보트 예 / 아니오, 구축함 예 / 아니오, 순양함 예 / 아니오)
 - 토탈 샷 시리즈 ** 종합 오버 / 언더

* 그러한 배는 명중되었지만 침몰되지 않은 배를 의미합니다.

** 토탈 샷 시리즈는 미스가 발생하거나 게임이 끝날 때까지 군함에서 연속 타격으로 간주됩니다.

10.185. 슈퍼 블러드 하키

1. 슈퍼 블러드 하키는 멀티 플레이어 게임(아이스하키 시뮬레이터)의 스트리밍입니다.
2. 모든 베팅은 게임 종료 시 결과에 따라 정산됩니다.
3. 모든 베팅에 대한 최소 및 최대 판돈은 각각 베팅업체가 정합니다.

4. 베팅업체는 사전 통보 없이 베팅 금액을 제한할 수 있습니다.
5. 공식 시간 내에 승자가 결정되지 않으면, 페널티 승부차기(4번째 피어리어드)가 진행됩니다. 이러한 경우, 승부차기 결과는 경기 승자 베팅을 정산하기 위해서만 사용됩니다. 다른 모든 베팅은 앞서 진행된 3개의 피어리어드 결과에 따라 정산됩니다.
6. 회사 직원의 실수, 시스템 오류 (예. 배당률의 오 표기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅슬립에 표시된 배당률이 다른 경우 등) 또는 다른 잘못된 방법으로 베팅이 수락된 경우, 회사는 해당 베팅을 무효로 처리할 권리를 가지고 있습니다.
7. 베팅은 경기 전 및 경기가 진행되고 있는 동안(라이브 베팅)에 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍됩니다.
8. **전체 매치에 대하여 선택 가능한 베팅 유형 (베팅은 해당 매치의 최종 점수에 의해 정산됩니다)**
 - 승리
 - 더블 찬스
 - 종합 오버/언더
 - 개인 종합 오버/언더
 - 핸디캡
 - 종합 짝수/홀수
 - 개인 종합 짝수/홀수
 - 무승부 없음 예/아니오
 - 정확한 점수
 - 각 피어리어드에 골이 득점될지 여부 예/아니오
 - 각 피어리어드가 무승부로 끝날지 여부 예/아니오
 - 득점 기간
 - 피어리어드 결과
 - 포인트의 정확한 수
9. **한 피어리어드에 대하여 선택 가능한 베팅 유형 (베팅은 해당 피어리어드의 최종 점수에 의해 정산됩니다)**
 - 승리
 - 더블 찬스
 - 종합 오버/언더
 - 개인 종합 오버/언더
 - 종합 짝수/홀수
 - 개인 종합 짝수/홀수
 - 양 팀 득점 예/아니오

10.186. WORLD OF WARSHIPS

1. World of Warships 멀티플레이어 게임의 스트리밍을 포함합니다.
2. 모든 베팅은 정식 종결 시 결과에 따라 정산됩니다.
3. 최소 및 최대 베팅금액 각 선택 항목에 대해 북메이커가 개별적으로 결정합니다.
4. 북메이커가 사전 통지 없이 베팅금액을 변경할 수 있습니다.
5. 베팅을 수락하는 과정에서 회사 직원이 실수를 하거나 (베팅 목록의 잘못된 표기, 제공된 베팅 마켓과 베팅 간의 배당률이 불일치하는 경우 등) 또는 해당 규정을 위반한 베팅이 수락되었거나, 베팅 오류에 대한 증거가 확실할 경우, 회사는 해당 조건의 베팅은 무효임을 선언할 수 있습니다. 해당 베팅의 환불은 1의 배당률로 지불됩니다.
6. 동맹자의 완전한 무행동이나 동맹자 킬 등 전투 결과에 영향을 미치는 스포츠맨답지 않은 행위가 있을 경우, 베팅 회사는 그러한 베팅의 무효를 선언하고 1,0 배당률로 베팅을 계산할 수 있는 권리가 있습니다 (스베팅은 환불 처리됩니다).
7. 경기 전 및 경기가 진행중에도 베팅 (라이브)이 허용됩니다. 모든 World of Warships 경기는 온라

인으로 스트리밍 됩니다.

8. 경기 규칙

- 경기가 20분 이상 지속될 수 없습니다.
- 각각 12명의 선수로 구성된 두 팀이 경기에 참가합니다. 드문 경우이지만 선수가 적은 팀이 가능하다.
- 한 팀은 적 함선을 파괴하고 포획 지점을 통제하는 데 필요한 점수를 얻습니다. 그 팀은 팀원들을 잃으면 점수를 잃습니다.
- 팀 점수는 파괴된 적 함정의 수와 같습니다. (어떤 식으로든)

9. 우승자를 결정하는 규칙은 다음과 같습니다.

- 한 팀이 1,000점을 득점하거나 상대가 0점에 도달하면 승리합니다.
- 한 팀이 표준 전투 모드에서 적 기지를 점령하면 1,000점을 획득하고 자동으로 승리합니다.
- 적 함선을 모두 파괴하면 팀이 승리합니다.
- 20분 후, 가장 많은 점수를 획득한 팀이 우승자로 간주됩니다.

10. 메인 게임에서 사용 가능한 베팅 유형 (경기의 최종 점수에 따라 계산 됨)

- 승리
- 총합
- 개별 종합
- 핸디캡
- 종합 (홀수, 짝수)
- 플레이어가 살아남을 것인가
- 플레이어의 종합
- 이기는 방법:
 - 프랙으로 - 모든 적 함선이 파괴되었습니다.
 - 점수로 - 그 팀은 1,000점을 득점하거나 상대 팀이 0점을 득점했습니다.
 - 기타 - 위에서 명시되지 않은 게임 결과입니다.

10.187. 테이블 하키

1. 경기가 시작할 때 펙은 항상 중앙 지점에 놓입니다. 게임은 시작 신호와 함께 시작합니다. 어떤 플레이어라도 신호 전에 펙을 움직이면 페이스-오프가 됩니다.
2. 페이스-오프가 되면 펙을 중앙 지점에 떨어뜨립니다.
3. 페이스-오프가 되고 3초가 흘러야 유효한 골을 득점할 수 있습니다.
4. 페이스-오프 후 골이 득점 되기 전, 다음 중 하나의 행동을 반드시 취해야 합니다.
 - (a) 펙이 사이드 보드 터치.
 - (b) 펙이 페이스-오프 이후 3초가 지나고 센터 공격수나 수비 골키퍼 이외의 피규어 터치.
 - (c) 센터 선수에게 의도적 패스. 센터 선수에게 의도적으로 패스가 이루어진 것인지 혹은 우연인지 불확실한 경우, 수비 선수(또는 심판이 있는 경우 심판)는 센터가 직접 골을 넣을 수 있는지 여부를 결정할 수 있습니다. 센터가 직접 골을 넣을 수 없다고 결정되면, 센터는 (a) 또는 (b)를 준수해야만 골을 득점할 수 있습니다.
5. 펙이 골대 안에 머무른 경우에만 유효한 골로 인정됩니다. 골대 안에 들어갔다가 나온 것은 골로 인정되지 않습니다. 펙이 골대에서 나오면 경기는 중단없이 계속됩니다.
6. 다음의 경우 골은 인정되지 않습니다.
 - 최종 버저가 울릴 때 골이 득점 되는 경우
 - 전체 게임을 움직여서 득점한 경우
7. 골을 득점할 때 피규어 또는 골키퍼가 부러지는 경우, 골은 유효합니다.
8. 펙이 골 크리스(goal crease)에서 완전히 멈춰 있고 골키퍼에게 닿지 않은 경우, 수비 플레이어는 "블록"을 외칠 수 있으며, 이러한 경우 새로운 페이스-오프가 이루어집니다.
9. 펙이 골 크리스(goal crease)에서 완전히 멈춰 있고 골 라인에 닿지 않은 경우, 수비 플레이어는 펙을

플레이해야 합니다.

10.188. 테이블 축구

1. 테이블 축구 경기 (게임)에는 시간 제한이 없습니다. 경기는 3 (셋) 또는 5 (다섯) 게임으로 구성됩니다.
2. 3 (셋) 게임의 경기에서 2게임을 승리한 플레이어 (더블)가 승리하고, 5 (다섯) 게임의 경기에서 3게임을 승리한 플레이어 (더블)가 승리합니다. 게임은 챔피언십 또는 토너먼트의 요구 사항에 따라 5 (다섯) 또는 7 (일곱) 골을 득점한 플레이어 (더블)가 승리합니다.
3. 5 골 (다섯)을 득점하여 이기면 결정적 게임에서 점수가 4:4가 되면 경기의 결정적 게임은 상대보다 2 골 차이 날 때까지 플레이하지만 최대 점수는 8을 초과할 수 없습니다. 즉, 결정적 게임에서는 점수는 4:4가 되면 게임은 계속되며 4:6, 6:4, 5:7, 7:5, 6:8 또는 8:6의 점수로 끝날 수 있습니다. 점수가 7:7 이후에 게임은 8:7 또는 7:8의 점수로 끝납니다.
4. 만약 7 (일곱) 골로 이기면, 결정적인 게임에서 점수가 6:6이 된다면, 게임은 상대보다 2 골 차이 날 때까지 플레이하지만 최대 점수는 8을 초과할 수 없습니다. 즉, 게임에서 점수가 6:6이되면 게임은 계속 진행되며 6:8 또는 8:6의 점수로 끝날 수 있습니다. 점수가 7:7 이후에 게임은 8:7 또는 7:8의 점수로 끝납니다.
5. 다음 배팅은 테이블 축구 경기 (게임)에 할 수 있습니다:
 - 승리
 - 핸디캡
 - 토탈 (오버/ 언더)
 - 개별 토탈 (오버/ 언더)
 - 토탈 (짝수/ 홀수)
 - 정확한 점수
6. 경기 중단되어 24 시간 이내에 재개되지 않았거나 완료되지 않은 테이블 축구 게임은 유효하지 않은 것으로 간주됩니다. 중단 및 진행되지 않은 경기에 대한 배팅은 이미 플레이한 게임에 대한 배팅과 경기가 중단된 시점에 결과가 이미 결정된 경우를 제외하고는 배당 "1"로 처리됩니다.

10.189. 에어 하키

1. 경기는 3라운드로 구성되며, 각 라운드는 7분간 지속됩니다.
2. 플레이어는 득점하는 모든 골에 대해 점수를 받습니다. 퍽이 플레이어의 골로 인정되는 경우에만, 골과 그로 인해 받은 점수가 유효합니다.
3. 각 플레이어는 자신에게 주어진 반쪽의 테이블에서만 퍽을 터치할 수 있습니다. 한 플레이어가 퍽을 치지 않으면, 상대방의 차례로 넘어갑니다.
4. 다음의 경우 규칙을 위반한 것으로 간주됩니다.
 - 퍽을 테이블에 대고 누른 경우.
 - 플레이어가 패들이 아닌 다른 것으로 자신 테이블에 놓인 퍽을 만지는 경우.
 - 플레이어가 상대방 테이블에 놓인 퍽을 만지는 경우.
 - 플레이어가 패들을 잃은 경우.
 - 강한 슛으로 퍽이 테이블에서 날아간 경우.

10.190. 에어 하키 인피니티 컵

1. 플레이어는 득점하는 모든 골에 대해 점수를 받습니다. 경기는 7 세트로 구성되며 각 세트는 7 점을 득점할 때까지 지속됩니다.
2. 다음은 규칙 위반으로 간주됩니다.

- 꺾을 탁자에 대고 누르는 것.
- 패들을 제외하고는 자신의 반으로 꺾을 만지는 플레이어.
- 상대방의 절반에있는 꺾을 만지는 플레이어.
- 패들을 잃은 플레이어.
- 강한 슛으로 테이블에서 날아가는 꺾.

10.191. 승리의 공식

- 2 명의 플레이어가 게임에 참여합니다. 플레이어마다 최종 점수를 계산하는 공식이 다릅니다. 승자는 가장 많은 점수를 얻은 플레이어입니다. 두 플레이어가 같은 점수를 얻으면 게임은 무승부로 끝납니다. 4 가지 가능한 공식 변형이 있습니다:
 - $x1 + x2 + x3$
 - $(x1 + x2) * x3$
 - $x1 * x2 + x3$
 - $x1 * x2 * x3$

예를 들어, 플레이어 1이 공식 3을 가지고 있다면, 포인트는 공식 $x1 * x2 + x3$ 에 따라 계산됩니다. $x1$, $x2$, $x3$ 은 0에서 9까지의 숫자입니다 (무작위로 선택됨). 게임을 시작하기 전에 각 플레이어에게 할당된 공식 만 알려져 있습니다. 그런 다음 게임이 시작되면 각 플레이어에 대해 개별적으로 $x1$ 이 알려집니다. 게임의 다음 단계에서는 각 플레이어에 대해 개별적으로 $x2$ 가 알려집니다. 마지막으로 세 번째 $x3$ 가 표시되고 게임이 종료됩니다.
- 베팅 수락시 인적 오류 또는 소프트웨어 실패 (배당의 명백한 오타, 다른 포지션에서의 배당의 불일치 등) 및 베팅의 부정확성을 확인하는 다른 주장이 있는 경우, 북메이커는 이러한 베팅을 무효로 선언할 권리가 있습니다. 소프트웨어 오류가 발생하면 게임이 중단될 수 있으며 정산되지 않은 모든 베팅은 환불됩니다.
- 선택 가능한 베팅 유형:
 - 승리;
 - 토탈;
 - 개별 토탈;
 - 토탈 짝수/홀수;
 - 핸디캡;
 - 정확한 포인트 수;
 - 정확한 포인트 차이;
 - 플레이어 1 / 플레이어 2, 결과 + 토탈.

10.192. 러시아 로또

- 이 게임은 각각 1장의 복권 티켓을 가진 2명의 플레이어가 참여합니다. 각 티켓에는 5개의 숫자로 구성된 3개의 라인이 있습니다. 게임 중에 1부터 90까지의 숫자가 있는 배럴이 승자가 결정될 때까지 한번에 하나씩 무작위로 떨어집니다. 승자는 티켓의 라인 중 하나를 먼저 덮는 플레이어입니다. 두 플레이어가 동시에 라인을 덮으면 무승부가 가능합니다.
- 베팅 수락시 인적 오류 또는 소프트웨어 실패 (배당의 명백한 오타, 다른 포지션에서의 배당의 불일치 등) 및 베팅의 부정확성을 확인하는 다른 주장이 있는 경우, 북메이커는 이러한 베팅을 무효로 선언할 권리가 있습니다. 소프트웨어 오류가 발생한 경우 게임이 중단될 수 있으며, 정산되지 않은 베팅은 모두 환불됩니다.
- 사용 가능한 베팅 유형:
 - 승리;

- 떨어진 배럴의 토탈;
- 떨어진 배럴의 정확한 토탈;
- 떨어진 배럴의 토탈 짝수/홀수;
- 덮힌 숫자의 토탈;
- 덮힌 숫자의 개별 토탈;
- 덮힌 숫자의 토탈 짝수/홀수 ;
- 덮힌 라인;
- 숫자가 있는 배럴이 있을 것입니다.

10.193. 럭볼

1. 경기는 각 8 분씩 4 개의 피리어드로 구성됩니다. 경기가 무승부로 끝나면 연장전이 진행됩니다. 각 팀은 피리어드 당 한 번의 30 초 타임 아웃을 할 수 있습니다.
2. 공은 어떤 방향으로든 패스, 던지기, 바운스, 운반 또는 굴림이 가능합니다.
3. 공을 가지고 있는 선수는 달릴 수 있습니다.
4. 게임 내에서 금지된 것을 제외하고 신체적 접촉을 하고 태클을 할 수 있습니다.
5. 금지된 행위:
 - 손을 사용하여 다른 플레이어의 머리를 잡기
 - 프리 플레이어의 블록을 10 초 초과 수행하기
 - 스트라이크, 노크 다운이나 상대를 넘어 뜨리기
 - 다리를 사용하거나 다른 플레이어의 다리를 잡기
 - 선수가 후프에 공을 던질 때 뒤에서 밀어 넣기
 - 플레이어의 옷을 잡고 놓지 않기
 - 고의로 부상을 입히기
 - 공격팀의 선수가 공을 가지고 후프 아래의 페널티 에어리어에 있을 때 선수를 공격하기 (이 위반에 대한 처벌은 수비팀에 대해 30 초 정지입니다).
6. 플레이어는 다음을 수행할 수 있습니다:
 - 한쪽 또는 양쪽 팔을 사용하여 다른 플레이어의 몸이나 팔을 잡기
 - 다른 플레이어를 땅에 쓰러 뜨리기 위해 테이크다운을 수행하기
 - 공을 소유하지 않은 선수를 공격하기
 - 공을 소유하기 위한 싸움에서 팀원의 도움을 받아 공격하기
 - 어떤 방법으로든 어떤 위치에서든 공을 던지기
7. 규칙을 위반하면 경기가 중단되고 위반 행위를 저지른 팀의 상대가 경기장 밖에서 공을 인 플레이로 던집니다.

10.194. Guilty Gear

1. Guilty Gear는 멀티플레이어 게임(격투 시뮬레이터) 스트리밍을 포함합니다.
2. 모든 베팅은 이벤트가 종료된 후 정산됩니다.
3. 각 마켓에 대한 최소 및 최대 판돈은 베팅 회사가 개별적으로 결정합니다.
4. 베팅 회사는 사전 통지 없이 판돈 한도를 변경할 수 있습니다.
5. 프리매치 및 라이브 베팅 모두 수락됩니다. 모든 Guilty Gear 경기는 온라인으로 스트리밍됩니다.
6. 경기는 한 명의 선수가 5번의 라운드에서 승리할 때까지 지속됩니다(최대 라운드 횟수는 9번입니다).
7. 각 라운드는 45초동안 진행됩니다.
8. 승리 방법:
 - Slash 승리(라운드 제한 시간이 만료되기 전에 한 선수가 상대 선수를 이김 - 스트리밍에

“Slash”로 표시)

- Time 승리(라운드 제한 시간이 만료된 후 한 선수가 상대 선수를 이김 – 가장 많은 체력 포인트가 남아 있는 선수가 승자가 되며 스트리밍에 “Time’s up”으로 표시)
- Perfect 승리(한 선수가 체력 포인트를 하나도 잃지 않고 다른 선수를 이김 – 스트리밍에 “Perfect”로 표시)

9. 이용할 수 있는 마켓:

- 전체 경기 관련:
 - 승
 - 종합 (오버/언더)
 - 개별 종합 (오버/언더)
 - 시간 제한으로 종합 우승 (오버/언더)
- 개별 라운드 관련:
 - 라운드에서 승
 - 라운드 소요 시간 (오버/언더)
 - 라운드에서 우승 방법
 - 라운드에서 승자와 우승 방법

10. 당사 직원이 실수를 하여 베팅이 수락될 때 소프트웨어 오류가 발생하는 경우(예: 배당률의 명백한 오식, 웹사이트의 스포츠/라이브 섹션과 베팅 슬립에 표시된 배당률 간의 불일치 등) 또는 베팅이 잘못 수락되었다는 다른 표시가 존재할 경우 베팅 회사는 해당 베팅을 무효로 선언할 수 있습니다.

10.195. Dead Or Alive VI 토너먼트

1. Dead Or Alive VI 토너먼트는 멀티플레이어 격투 게임 방송입니다.
2. 최소 및 최대 판돈은 마켓별로 베팅 회사가 개별적으로 결정합니다.
3. 베팅 회사는 사전 통지 없이 판돈 한도를 변경할 수 있습니다.
4. 베팅 수락 시 직원이 실수를 하거나 소프트웨어 오류가 발생할 경우(예: 명백한 배당률 인쇄 오류, 스포츠/라이브 섹션과 베팅 슬립에 표시된 배당률 간의 불일치 등) 또는 베팅이 부정확하게 수락되었다는 어떠한 표시가 나타나는 경우 베팅 회사는 해당 베팅을 무효로 선언할 수 있는 권리를 보유합니다.
5. 모든 게임은 온라인으로 스트리밍됩니다.
6. 3위 플레이오프를 포함한 녹아웃 토너먼트에 베팅할 수 있습니다. 모든 토너먼트에는 8명의 선수가 참여합니다. 승자는 할당된 시간 내에 가장 많은 대미지를 입힌 선수입니다. 첫 번째 라운드를 통과하지 못한 선수는 8위에 배정됩니다. 토너먼트가 진행되는 동안 1~4위가 결정됩니다.
7. 모든 베팅은 해당하는 이벤트가 종료된 후에 정산됩니다.
8. 약관:
 - 플러리스 빅토리는 선수가 라운드를 진행하는 동안 아무런 대미지를 받지 않은 경우입니다.
 - 시간제한으로 승은 두 명의 선수가 여전히 서 있는 경우 라운드 종료 시 가장 많은 대미지를 입힌 선수에게 부여됩니다.
 - 브레이크 블로는 브레이크 게이지를 100% 사용하는 강력한 타격입니다.
 - 브레이크 홀드는 브레이크 게이지의 50%를 소모하여 모든 공격을 막을 수 있는 특수 동작입니다.
 - 라운드 소요 시간은 라운드가 시작된 후 경과된 시간(초)을 의미합니다. 이 숫자는 40초(각 라운드 시작 시 타이머의 표준 숫자)에서 타이머가 멈췄을 때의 숫자를 빼서 계산됩니다. 예를 들어, 카운트다운이 15에서 멈추는 경우 라운드 소요 시간은 40-15=25초입니다.
9. 사용 가능한 마켓
 - 라운드 관련:
 - 라운드에서 승 – 선택한 라운드에서 승리하는 선수를 정확하게 추측한 경우 베팅이 승리합니다.
 - 라운드에서 플러리스 빅토리 – 선택한 라운드에서 플러리스 빅토리가 있을 것이라고 정

확하게 추측한 경우 배팅이 승리합니다.

- 라운드에서 시간제한으로 승 - 선택한 라운드에서 시간제한 승이 있을 것이라고 정확하게 추측한 경우 배팅이 승리합니다.
- 선수 브레이크 홀드 수행 - 선택한 라운드에서 선택한 선수가 브레이크 홀드를 수행할 것이라고 정확하게 추측한 경우 배팅이 승리합니다.
- 아무 선수든 브레이크 홀드 수행 - 선택한 라운드에서 아무 선수나 브레이크 홀드를 수행할 것이라고 정확하게 추측한 경우 배팅이 승리합니다.
- 선수 브레이크 블로 수행 - 선택한 라운드에서 선택한 선수가 브레이크 블로를 수행할 것이라고 정확하게 추측한 경우 배팅이 승리합니다.
- 아무 선수든 브레이크 블로 수행 - 선택한 라운드에서 아무 선수나 브레이크 블로를 수행할 것이라고 정확하게 추측한 경우 배팅이 승리합니다.
- 라운드 소요 시간 - 선택한 라운드의 소요 시간을 정확하게 추측한 경우 배팅이 승리합니다.
- 라운드에서 최대 연속 - 선택한 라운드에서 최대 연속 공격 횟수를 정확하게 추측한 경우 배팅이 승리합니다.

○ 토너먼트 관련:

- 토너먼트 순위 - 토너먼트에서 선택한 선수가 어떤 순위로 마칠 것인지 정확하게 추측한 경우 배팅이 승리합니다.
- 토너먼트 순위 범위 - 선택한 선수가 어떤 순위 범위 내에서 마칠 것인지 정확하게 추측한 경우 배팅이 승리합니다.(마지막 숫자까지 포함하는 범위)
- 순서대로 상위 2위 - 토너먼트에서 어떤 선수가 1위로 마칠지와 어떤 선수가 2위로 마칠 것인지 정확하게 추측한 경우 배팅이 승리합니다.
- 순서 상관없이 상위 2위 - 순서와 상관없이 어떤 선수가 1위 및 2위를 차지할지 정확하게 추측한 경우 배팅이 승리합니다.
- 최단 토너먼트 격투 - 최단 토너먼트 라운드 소요 시간을 정확하게 추측한 경우 배팅이 승리하며, 모든 토너먼트 경기와 3위 플레이오프를 포함합니다.
- 최장 토너먼트 격투 - 최장 토너먼트 라운드 소요 시간을 정확하게 추측하는 경우 배팅이 승리하며, 모든 토너먼트 경기와 3위 플레이오프를 포함합니다.
- 캐릭터 최단 격투 - 토너먼트에서 선택한 캐릭터의 최단 라운드 소요 시간을 정확하게 추측한 경우 배팅이 승리하며, 해당 캐릭터가 참여하는 모든 라운드가 포함됩니다.
- 캐릭터 최장 격투 - 토너먼트에서 선택한 캐릭터의 최장 라운드 소요 시간을 정확하게 추측한 경우 배팅이 승리하며, 해당 캐릭터가 참여하는 모든 라운드가 포함됩니다.
- 토너먼트에서 종합 플러리스 빅토리 - 토너먼트에 얼마나 많은 플러리스 빅토리가 있을 것인지 정확하게 추측한 경우 배팅이 승리하며, 3위 플레이오프 및 모든 토너먼트 라운드를 포함합니다.
- 캐릭터의 종합 플러리스 빅토리 - 선택한 캐릭터가 토너먼트에서 얼마나 많은 플러리스 빅토리를 획득할지 정확하게 추측하는 경우 배팅이 승리하며 해당 캐릭터가 참여하는 모든 라운드를 포함합니다.
- 토너먼트 최대 연속 - 토너먼트의 최대 연속을 정확하게 추측하는 경우 배팅이 승리하며 3위 플레이오프 및 모든 토너먼트 라운드를 포함합니다.
- 캐릭터의 최대 연속 - 토너먼트에서 선택한 캐릭터의 최대 연속을 정확하게 추측하는 경우 배팅이 승리하며 해당 캐릭터가 참여하는 모든 라운드를 포함합니다.
- 토너먼트에서 종합 브레이크 블로 - 토너먼트에서 얼마나 많은 브레이크 블로가 있을 것인지 정확하게 추측한 경우 배팅이 승리하며, 3위 플레이오프 및 모든 토너먼트 라운드를 포함합니다. 브레이크 블로를 수행한 캐릭터에 상관없이 모든 라운드에서 수행된 모든 브레이크 블로가 계산됩니다.
- 캐릭터의 종합 브레이크 블로 - 토너먼트에서 선택한 캐릭터가 얼마나 많은 브레이크 블로를 수행할 것인지 정확하게 추측한 경우 배팅이 승리하며, 해당 캐릭터가 참여한 모든 라운드를 포함합니다. 선택한 캐릭터가 수행한 브레이크 블로만 계산됩니다.

- 토너먼트에서 종합 브레이크 홀드 – 토너먼트에서 얼마나 많은 브레이크 홀드가 있을 것인지 정확하게 추측한 경우 베팅이 승리하며, 3위 플레이오프 및 모든 토너먼트 라운드를 포함합니다. 브레이크 홀드를 수행한 캐릭터에 상관없이 모든 라운드에서 수행된 모든 브레이크 홀드가 계산됩니다.
- 캐릭터의 종합 브레이크 홀드 – 선택한 캐릭터가 토너먼트에서 수행할 브레이크 홀드의 수를 정확하게 추측한 경우 베팅이 승리합니다. 선택한 캐릭터가 수행한 브레이크 홀드만 계산됩니다.
- 토너먼트에서 종합 격투 시간 – 토너먼트 내 모든 라운드의 종합 소요 시간을 정확하게 추측한 경우 베팅이 승리하며, 3위 플레이오프를 포함합니다.
- 캐릭터의 종합 격투 시간 – 선택한 캐릭터의 모든 라운드 종합 소요 시간을 정확하게 추측한 경우 베팅이 승리하며 해당 캐릭터가 참여한 모든 라운드가 포함됩니다.

10.196. 피클볼

1. 경기는 3세트로 이루어지며 2승제로 진행됩니다.
2. 게임은 최대 11점을 획득할 때까지 진행됩니다. 점수는 서브를 하는 팀만 획득할 수 있으며, 서브를 넘거나 상대팀이 실수하는 경우에 주어집니다. 먼저 11점을 얻은 팀이 승리합니다. 점수가 10:10일 경우 게임은 한 팀이 2점을 먼저 얻을 때까지 계속됩니다.
3. 경기가 시작되었지만 어떤 이유로든 완료되지 않은 경우(예: 참가자가 게임에서 기권하거나 실격됨), 경기가 중단될 때까지 경기 형식에 따라 명확하게 결정된 모든 결과에 대한 베팅(예: 1세트 결과, 1세트 종합 등)은 정산됩니다. 다른 모든 베팅은 1.00의 배당률로 정산됩니다.

10.197. Killer Joker

1. 덱은 36장의 카드(6에서~A까지)와 2장의 조커(검정과 빨강)를 포함합니다.
 - 플레이어 1에게 검정 슈트 카드(클럽 및 스페이드)가 할당됩니다.
 - 플레이어 2에게 빨강 슈트 카드(하트 및 다이아몬드)가 할당됩니다.
 - 1장의 조커가 나타날 때까지 덱에서 카드를 뽑습니다. 가장 많은 카드를 가진 플레이어가 승리합니다(게임은 무승부로 끝날 수 있습니다).
2. 직원이 실수를 하는 경우, 베팅 수락 시 소프트웨어 오류가 발생할 경우(예: 배당률의 명백한 오식, 웹사이트 스포츠/라이브 섹션에 표시된 배당률과 베팅 슬립에 표시된 배당률 간의 불일치 등) 또는 베팅이 올바르게 수락되었다는 어떠한 표시가 있는 경우 베팅 회사는 해당 베팅을 무효로 선언할 수 있습니다. 소프트웨어가 발생하는 경우 게임이 중단될 수 있으며 정산되지 않은 베팅은 환불됩니다(1.00의 배당률로 정산).
3. 이용 가능한 마켓:
 - 승리
 - 총합
 - 총합 카드
 - 동일한 포인트

10.198. 세테 에 메조

1. 이 게임은 4가지 무늬가 있는 40장의 덱 한 벌을 사용합니다. 게임 시작 시 플레이어에게 1장(페이스 업) 그리고 딜러에게 1장(페이스 다운)씩 2장의 카드가 분배됩니다. 플레이어는 카드를 더 뽑을지 여부를 결정해야 합니다. 딜러는 플레이어 다음에 카드를 뽑습니다. 플레이어는 7.5점을 초과하지 않고 딜러보다 더 많은 점수를 획득해야 합니다.

만약 플레이어와 딜러가 동일한 점수를 획득하고 플레이어가 승리 카드 조합(카드 조합 참조)을 보유하지 않으면 딜러가 승리합니다.

만약 플레이어와 딜러 모두 7.5점을 얻으면 가장 높은 서열의 조합을 보유한 사람이 승리합니다.

만약 플레이어가 카드 개수와 관계없이 8점 이상을 획득하면 플레이어는 버스트되며 패배합니다. 만약 플레이어가 아닌 딜러가 버스트되면 플레이어가 승리합니다. 다이아몬드 킹은 핸드에 가장 유리한 값을 가집니다.

40장의 카드로 구성된 덱의 서열: 2, 3, 4, 5, 6, 7, J, Q, K, A.

서열에 따른 카드의 값: 2; 3; 4; 5; 6; 7; 0.5; 0.5; 0.5; 1.

카드 조합 서열:

- 세테 에 메조 클래식: 두 장 이상의 카드로 7.5점.
- 세테 에 메조 리얼: 두 장의 카드로 7.5점. 두 장의 카드 중 한 장은 7이며 다른 한 장은 그림 카드(K, Q, J).
- 세테 에 메조 리얼리시모 – 두 장의 카드로 7.5점. 두 장의 카드 중 한 장은 다이아몬드 킹.
- 세테 에 메조 도피오 7: 두 장의 7(이 카드 조합은 7.5에 해당).

2. 베팅이 수락되는 동안 직원이 실수를 하거나 소프트웨어 오류가 발생하는 경우(명백한 배당률 오식, 다른 위치에 있는 배당률의 불일치 등) 또는 베팅의 부정확성을 보여주는 다른 증거가 있는 경우 베팅 회사는 해당 베팅을 무효로 선언할 수 있습니다. 소프트웨어 오류가 발생하는 경우 게임이 중단될 수 있으며 정산되지 않은 베팅은 환불됩니다.

3. 이용 가능한 마켓:

- 승리
- 총합
- 버스트
- 총합 카드
- 카드 조합.

Royal Sette e Mezzo

1. 본 게임은 4가지 모양이 있는 40장의 카드 덱 1개를 사용합니다.

게임 시작 시 플레이어와 딜러가 각각 카드를 한 장씩 뽑습니다. 다음으로, 플레이어가 스테이 또는 버스트(7.5점 초과) 할 때까지 카드를 뽑습니다. 플레이어가 로얄 세테 에 메조를 가지면 승리합니다(딜러는 카드를 뽑지 않습니다). 플레이어가 카드를 뽑으면 딜러가 카드를 뽑기 시작합니다. 딜러는 플레이어의 점수가 5점 미만이거나 7.5점인 경우 카드를 뽑아야 하며, 첫 번째 카드가 스페이드 킹인 경우 다른 카드를 뽑아야 합니다. 딜러는 버스트할 경우 스테이합니다. 딜러는 딜러가 5점 이상, 플레이어가 7.5점 미만일 경우에도 스테이합니다. 버스트하는 쪽이 패배합니다. 플레이어와 딜러의 점수가 동일하고 둘 다 로얄 세테 에 메조(게임에서 가장 강한 패이며, 딜러와 플레이어가 동일한 점수를 보유할 경우에도 승리함)를 가지고 있지 않으며 점수가 5-5(딜러 승리)가 아닌 경우 게임은 무승부로 끝납니다. 그 외의 모든 경우에는 가장 많은 점수를 획득한 사람이 승자가 됩니다.

스페이드 킹은 가장 가치 있는 카드입니다(예: 스페이드 킹과 에이스는 7점이지만 스페이드 킹과 에이스, 잭은 7.5점입니다).

- 덱을 구성하는 카드 40장의 순위: 2, 3, 4, 5, 6, 7, J, Q, K, A
- 순위에 따른 카드 값: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 0.5, 0.5, 0.5, 1

2. 로얄 세테 에 메조 - 두 장의 카드로 7.5점, 그 중 하나는 스페이드 킹(예: 스케이드 킹 및 7 또는 스페이드 킹과 잭).

3. 파르티타 퍼페타 - 플레이어와 딜러가 모두 첫 번째 카드를 뽑고 카드가 동일한 값을 가진 경우. 이 조합의 세 가지 가능한 버전:

- 투 오브 어 카인드 - A~6 (예: 플레이어와 딜러가 모두 에이스를 뽑거나, 둘 다 6을 뽑는 등)
- 투 오브 어 카인드 - 그림 카드 (예: 플레이어와 딜러가 모두 잭을 뽑습니다. 에이스는 그림 카드로 간주되지 않습니다)
- 투 오브 어 카인드 - 7 (플레이어와 딜러가 모두 7을 뽑습니다)

4. 마노 디 포커 – 플레이어가 처음 두 장의 카드를 뽑고 딜러가 첫 번째 카드를 뽑는 포커 조합입니다.
이 조합의 다섯 가지 가능한 버전:
 - 스트레이트 – 가능한 모든 조합: 234, 345, 456, 567, JQK, QKA 234, 345, 456, 567, JQK, QKA
 - 플러쉬 – 세 장의 카드가 모두 같은 모양입니다
 - 쓰리 오브 어 카인드 – 세 장의 카드가 모두 같은 값입니다 (예: 333, JJJ)
 - 스트레이트 플러쉬
 - 로얄 플러쉬 – 한 가지 모양의 QKA
5. 직원이 실수를 하는 경우, 베팅 수락 시 소프트웨어 오류가 발생할 경우(예: 배당률의 명백한 오식, 웹사이트 스포츠/라이브 섹션에 표시된 배당률과 베팅 슬립에 표시된 배당률 간의 불일치 등) 또는 베팅이 올바르게 수락되었다는 어떠한 표시가 있는 경우 베팅 회사는 해당 베팅을 무효로 선언할 수 있습니다. 소프트웨어가 발생하는 경우 게임이 중단될 수 있으며 정산되지 않은 베팅은 환불됩니다.
6. 이용 가능한 베팅 마켓:
 - 승리
 - 합계
 - 버스트
 - 총합 카드
 - 카드 조합

10.199. 빅럼블복싱. 크리드 챔피언십

1. 빅럼블복싱은 멀티플레이어 권투 시뮬레이터 게임입니다.
2. 모든 베팅은 이벤트 종료 후에 정산됩니다.
3. 최대 판돈은 마켓별로 베팅 회사가 개별적으로 결정합니다.
4. 베팅 회사는 사전 통지 없이 판돈 한도를 변경할 수 있습니다.
5. 게임 지속 시간은 한 플레이어가 승리한 횟수에 따라 다릅니다. 각 게임은 라운드로 나뉘지며 한 플레이어가 5번의 라운드에서 승리할 때까지 지속됩니다. 각 라운드는 최대 90초 동안 진행됩니다.
6. 플레이어가 라운드에서 승리할 수 있는 방법:
 - 상대보다 적은 횟수로 낙다운됨
 - 상대방을 3번 낙다운시킴(Inside-the-distance 라운드 승)
 - 두 플레이어가 동일한 횟수의 낙다운을 했을 때 더 많은 체력이 남음
7. 낙다운으로 간주되는 상황: 플레이어가 캔버스에 넘어지고 카운트다운이 시작되면 낙다운된 것으로 간주합니다. 낙다운 카운터는 각 플레이어가 낙다운된 횟수를 보여줍니다.
8. 베팅이 수락되는 동안 직원이 실수를 하거나 소프트웨어 오류가 발생하는 경우(예: 명백한 배당률 오식, 스포츠/라이브 섹션에 표시된 배당률과 베팅 슬립에 표시된 배당률 간의 불일치 등) 또는 베팅이 잘못 수락되었다는 다른 표시가 있는 경우 회사는 해당 베팅을 무효로 선언할 수 있습니다.
9. 베팅은 경기가 시작되기 전과 경기 중에 수락됩니다. 모든 빅럼블복싱 경기는 온라인으로 스트리밍됩니다.
10. 사용 가능한 마켓
 - 승자
 - 더블찬스
 - 총합 (오버/언더)
 - 플레이어 개별 총합 (오버/언더)
 - 라운드에서 승
 - 라운드에서 시간 제한때문에 승(마지막 라운드까지 갈 경우)
 - 라운드 시간
 - 라운드에서 낙다운 카운트
 - 라운드에서 총 낙다운

- 라운드에서 첫 번째 낙다운 시간(낙다운이 없는 경우 패배)
- 라운드에서 마지막 낙다운 시간(낙다운이 없는 경우 패배)

게임 통계 개요:

- (5-3) - 전체 점수 (선수 1이 5번의 라운드에서 승리, 선수 2가 3번의 라운드에서 승리)
- 라운드 1: (69) (1) (0-3) (29,69) - (69)는 라운드 종료 시간, (1)은 라운드에서 선수 1이 승리함, (0-3)은 선수 1이 낙다운되지 않았으며 선수 2가 3번 낙다운 됨, (29,69)는 해당 라운드의 첫 번째 및 마지막 낙다운 시간을 의미합니다.
- 라운드 2: (90) (1) (2-2) (25,81) - (90)은 라운드 종료 시간, (1)은 라운드에서 선수 1이 승리함(라운드 종료 시 더 많은 체력이 남음), (2-2)는 선수 1이 두 번 낙다운되고 선수 2도 두 번 낙다운 됨, (25,81)은 해당 라운드의 첫 번째 및 마지막 낙다운 시간을 의미합니다.
- 라운드 3: (90) (2) (2-1) (34,83) - (90)은 라운드 종료 시간, (2)는 라운드에서 선수 2가 승리함, (2-1)은 선수 1이 두 번 낙다운되고 선수 2가 한 번 낙다운 됨, (34,83)은 해당 라운드의 첫 번째 및 마지막 낙다운 시간을 의미합니다.
- 라운드 4: (90) (1) (1-2) (35,67) - (90)은 라운드 종료 시간, (1)은 라운드에서 선수 1이 승리함, (1-2)는 선수 1이 한 번 낙다운되고 선수 2가 두 번 낙다운 됨, (35,67)은 해당 라운드의 첫 번째 및 마지막 낙다운 시간을 의미합니다.
- 라운드 5: (90) (2) (2-0) (39,65) - (90)은 라운드 종료 시간, (2)는 라운드에서 선수 2가 승리함, (2-0)은 선수 1이 한 번 낙다운되고 선수 2가 낙다운되지 않음, (39,65)는 해당 라운드의 첫 번째 및 마지막 낙다운 시간을 의미합니다.
- 라운드 6: (90) (1) (1-2) (33,88) - (90)은 라운드 종료 시간, (1)은 라운드에서 선수 1이 승리함, (1-2)는 선수 1이 한 번 낙다운되고 선수 2가 두 번 낙다운 됨, (33,88)은 해당 라운드의 첫 번째 및 마지막 낙다운 시간을 의미합니다.
- 라운드 7: (90) (2) (2-0) (34,62) - (90)은 라운드 종료 시간, (2)는 라운드에서 선수 2가 승리함, (2-0)은 선수 1이 두 번 낙다운되고 선수 2가 낙다운되지 않음, (34,62)는 해당 라운드의 첫 번째 및 마지막 낙다운 시간을 의미합니다.
- 라운드 8: (90) (1) (1-2) (32,81) - (90)은 라운드 종료 시간, (1)은 라운드에서 선수 1이 승리함, (1-2)는 선수 1이 한 번 낙다운되고 선수 2가 두 번 낙다운 됨, (32,81)은 해당 라운드의 첫 번째 및 마지막 낙다운 시간을 의미합니다.
- 진행되지 않는 라운드에 베팅한 경우(점수가 4-3이고 라운드 9에 베팅을 시행했으나 경기는 5-3의 점수로 종료되고 총 8번의 라운드가 진행됨) 베팅이 환불됩니다.

10.200. 프리스비

1. 각 경기는 12분씩 4쿼터로 진행됩니다.
2. 경기가 무승부로 끝나면 5분 연장전이 진행됩니다.
3. 연장전 후에도 점수가 여전히 동일한 경우 두 번째 연장전이 진행되며 먼저 득점한 팀이 승리합니다.
4. 경기에 대한 베팅은 연장전을 고려하여 수락됩니다.

10.201. 크리스털

1. 게임은 2번의 라운드로 구성됩니다. 각 라운드 시작 시 크리스털이 7x7 게임 화면 상단에서 떨어집니다. 승리 조합이 형성되면, 즉 동일한 색의 크리스털 5개 이상이 가로 및/또는 세로로 서로 인접하게 떨어진 경우 해당 캐스케이드는 승리로 등록되고 라운드가 계속됩니다. 승리 크리스털은 게임 화면에서 제거되고 빈 공간은 위에서 떨어지는 크리스털로 채워집니다.
2. 크리스털 승리 조합이 형성되지 않으면 라운드가 종료됩니다. 6가지 크리스털 색상이 있습니다.

- 플레이어 1은 크리스털 조합이 빨간색, 주황색, 노란색일 경우 1포인트를 획득합니다. 플레이어 2는 크리스털 조합이 밝은 파란색, 짙은 파란색, 보라색일 경우 포인트를 획득합니다.
- 이 게임에는 크리스털뿐만 아니라 승리 조합을 구성하는 유색 크리스털 역할을 하는 와일드 심볼 (동전으로 표시)과 같은 특수 심볼을 포함합니다.
- 승리 조합에 대한 포인트는 조합의 심볼 수 * 배당률 공식에 기반하여 지급됩니다.
- 두 라운드가 끝났을 때 가장 많은 포인트를 획득한 플레이어가 승자가 됩니다. 두 플레이어가 동일한 포인트를 획득한 경우 결과는 무승부입니다.

3. 배당률:

- 빨간색 크리스털: 5 - 1.00, 6 - 1.00, 7 - 1.00, 8 - 1.00, 9+ - 1.00
- 주황색 크리스털: 5 - 1.00, 6 - 3.00, 7 - 3.00, 8 - 3.00, 9+ - 5.00
- 노란색 크리스털: 5 - 2.00, 6 - 3.00, 7 - 4.00, 8 - 5.00, 9+ - 6.00
- 밝은 파란색 크리스털: 5 - 1.00, 6 - 1.00, 7 - 1.00, 8 - 2.00, 9+ - 3.00
- 짙은 파란색 크리스털: 5 - 1.00, 6 - 2.00, 7 - 3.00, 8 - 4.00, 9+ - 5.00
- 보라색 크리스털: 5 - 2.00, 6 - 2.00, 7 - 3.00, 8 - 3.00, 9+ - 10.00

4. 직원이 실수를 하는 경우, 베팅 수락 시 소프트웨어 오류가 발생할 경우(예: 배당률의 명백한 오식, 웹사이트 스포츠/라이브 섹션에 표시된 배당률과 베팅 슬립에 표시된 배당률 간의 불일치 등) 또는 베팅이 올바르게 수락되었다는 어떠한 표시가 있는 경우 베팅 회사는 해당 베팅을 무효로 선언할 수 있습니다. 소프트웨어가 발생하는 경우 게임이 중단될 수 있으며 정산되지 않은 베팅은 환불됩니다.

5. 이용 가능한 베팅 마켓:

- 승자
- 더블 찬스
- 종합
- 핸디캡
- 포인트의 정확한 수
- 가장 큰 조합의 총 심볼(승리 조합이 없는 경우 이 마켓에 대한 베팅은 패배합니다)
- 정확한 종합 승리 캐스케이드
- 종합 승리 캐스케이드
- 정확한 종합 조합
- 종합 조합

10.202. ShortStrike 토너먼트

1. 두 명의 선수가 번갈아 가며 9m 거리에서 한 명의 골키퍼가 지키는 5x2m 크기의 골문으로 슛을 하며 경쟁합니다.
2. 골키퍼는 슛을 하기 전에 골라인을 벗어날 수 없습니다.
3. 한 경기는 각각 5분씩 진행되는 전후반 전으로 구성됩니다.
 - 선수는 타이머가 끝나기 전에 공을 한 자리에 놓고 슛을 합니다.
 - 선수가 하프타임 또는 경기 중 상대 선수보다 한 번의 슛을 적게 했을 경우 하프타임 또는 경기 종료 후에 반드시 한 번의 슛을 해야 합니다.
 - 전/후반전 및 경기 전체에서 두 선수가 한 슛의 수는 언제나 동일해야 합니다.
4. 경기 시간은 참가자가 의료 지원을 필요로 하거나 어떤 이유로든 슛을 할 수 없는 경우에만 중단됩니다.
5. 종료 휘슬이 울렸을 때 가장 많은 골을 득점한 선수가 승자가 됩니다. 동점일 경우 경기는 무승부로 종료됩니다.
6. (추가 정보에 달리 명시되지 않는 한) 경기는 토너먼트의 일부로 플레이됩니다. 승자는 다른 상대와 또 다른 경기를 합니다. 무승부일 경우 두 선수 모두 탈락합니다.

10.203. 하이퍼브롤

하이퍼브롤은 멀티플레이어 게임 스트리밍입니다.

1. 모든 베팅은 이벤트 종료 후에 정산됩니다.
2. 최대 판돈은 마켓별로 베팅 회사가 개별적으로 결정합니다.
3. 베팅 회사는 사전 통지 없이 판돈 한도를 변경할 수 있습니다.
4. 게임은 2 또는 3라운드로 진행되며 각 라운드는 90초의 플레이 시간으로 구성됩니다. 게임은 팀 중 하나가 두 라운드에서 승리하거나, 무승부일 경우 한 라운드에서 승리할 때까지 계속됩니다.
5. 베팅이 수락되는 동안 직원이 실수를 하거나 소프트웨어 오류가 발생하는 경우(예: 명백한 배당률 오식, 스포츠/라이브 섹션에 표시된 배당률과 베팅 슬립에 표시된 배당률 간의 불일치 등) 또는 베팅이 잘못 수락되었다는 다른 표시가 있는 경우 회사는 해당 베팅을 무효로 선언할 수 있습니다.
6. 베팅은 경기가 시작되기 전과 경기 중에 수락됩니다. 모든 하이퍼브롤 경기는 온라인으로 스트리밍됩니다.
7. 이용 가능한 베팅 마켓:
 - 승자
 - 라운드의 승자
 - 라운드 핸디캡
 - 라운드 종합 (오버; 언더)
 - 팀 라운드 종합 (오버; 언더)

10.204. 서브축구

1. 서브축구에서는 두 명의 선수가 골대가 있는 특별한 장비를 갖춘 경기장에서 서로 경쟁하며, 선수들은 앉아서 축구를 합니다.
2. 선수들은 경기장의 한쪽 절반으로 다리를 움직일 수 없으며, 만약 그렇게 할 경우 상대 선수에게 공이 주어집니다.
3. 한 경기는 각각 5분씩 진행되는 전후반 전으로 구성됩니다.
4. 경기 시간은 참가자가 의료 지원을 필요로 하거나 어떤 이유로든 경기를 계속할 수 없는 경우(조명 부족, 장비 고장 등)에만 중단됩니다.
5. 종료 휘슬이 울렸을 때 가장 많은 골을 넣은 선수가 승자가 됩니다. 동점일 경우 경기는 무승부로 종료됩니다.
6. (추가 정보에 달리 명시되지 않는 한) 경기는 토너먼트의 일부로 플레이됩니다. 처음에는 각 플레이어가 차례로 다른 플레이어와 대결합니다. 모든 선수가 다른 모든 상대 선수와 경기를 마치면 준결승과 결승전이 진행됩니다.
7. 베팅은 축구의 모든 규칙에 기반하여 수락됩니다.

10.205. 슈퍼 사커 블라스트. 월드컵

슈퍼 사커 블라스트는 멀티플레이어 게임(축구 시뮬레이터) 스트리밍입니다.

1. 모든 베팅은 실제 경기 종료 후에 정산됩니다.
2. 각 이벤트에 대한 최대 판돈은 베팅 회사에서 개별적으로 결정합니다.
3. 판돈 한도는 사전 통지 없이 변경될 수 있습니다.
4. 각 경기는 90분 동안 진행됩니다. 추가 시간이 플레이될 수 있습니다.

5. 베팅 수락 시 직원이 실수를 하거나 소프트웨어 오류가 발생하는 경우(예: 명백한 배당률 인쇄 오류, 스포츠/라이브 섹션에 표시된 배당률과 베팅 슬립에 표시된 배당률 간의 불일치 등) 또는 베팅이 올바르게 수락되었다는 어떠한 표시가 있는 경우 베팅 회사는 해당 베팅을 무효로 선언할 수 있습니다.
6. 프리매치 베팅과 라이브 베팅이 모두 수락됩니다. 모든 슈퍼 사커 블라스트 경기는 온라인으로 스트리밍됩니다.
7. 이용 가능한 마켓:
 - 승자
 - 더블 찬스
 - 핸디캡
 - 종합 오버/언더
 - 개별 팀 종합 오버/언더
 - 종합 짝수/홀수

10.206. Higher vs Lower

1. 두 명의 플레이어가 서로 대결합니다. 경기는 세 라운드로 구성됩니다. 경기 전(프리매치)에 플레이어 2의 숫자 3개(1~98 사이)가 화면에 무작위로 표시됩니다. 각 라운드가 시작되면 플레이어 1의 화면에 무작위 숫자(0~99 사이)가 표시됩니다. 더 높은 숫자를 가진 플레이어가 라운드에서 승리하고 1점을 획득합니다(무승부가 발생하면 어느 플레이어에게도 점수가 부여되지 않습니다). 가장 많은 점수를 획득한 플레이어가 경기에서 승리합니다. 점수가 같으면 무승부가 선언됩니다.
2. 베팅 수락 시 직원이 실수를 하거나 소프트웨어 오류가 발생하는 경우(예: 명백한 배당률 인쇄 오류, 스포츠/라이브 섹션에 표시된 배당률과 베팅 슬립에 표시된 배당률 간의 불일치 등) 또는 베팅이 올바르게 수락되었다는 어떠한 표시가 있는 경우 베팅 회사는 해당 베팅을 무효로 선언할 수 있습니다.
3. 이용 가능한 마켓:
 - 전체 경기 관련:
 - 승자
 - 정확한 점수
 - 라운드 승자
 - 라운드 관련:
 - 승자
 - 개별 종합 1, 짝수/홀수

10.207. 기가배쉬

1. 기가배쉬는 일본 영화에서 영감을 받은 거대한 괴수 몬스터가 등장하는 멀티플레이어 아레나 대전 게임입니다.
2. 이 게임은 5개의 라운드로 구성되어 있으며, 라운드마다 4마리의 괴수 몬스터가 대결합니다.
 - 라운드의 승자는 3포인트, 2등을 한 참가자는 2포인트, 3등을 한 참가자는 1포인트를 받습니다. 가장 먼저 패배한 참가자에게는 포인트가 제공되지 않습니다.
 - 가장 많은 포인트를 모은 괴수 몬스터가 게임에서 승리합니다. 게임 종료 시점에 두 마리 이상의 괴수 몬스터가 동일한 포인트를 모았을 경우 해당 토너먼트에는 승자가 없는 것으로 간주됩니다.
 - 여러 괴수 몬스터가 동일한 포인트를 모은 경우 동일한 순위로 끝낼 수 있습니다. 참가자의 이후 순위 내림차순으로 결정됩니다.
3. 모든 베팅은 이벤트 종료 후에 정산됩니다.

4. 최대 판돈은 베팅 회사에서 각 마켓별로 결정합니다.
5. 베팅 회사는 사전 통지 없이 베팅 한도를 변경할 수 있습니다.
6. 베팅 수락 시 직원의 실수 또는 소프트웨어 오류(예: 명백한 배당률 오기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅 슬립에 표시된 배당률의 불일치 등)가 발생하거나 베팅이 잘못 수락되었다는 기타 징후가 나타날 경우, 베팅 회사는 해당 베팅을 무효로 선언할 수 있습니다.
7. 파이터에 대한 베팅은 라이브 모드에서만 허용됩니다. 모든 게임은 온라인으로 스트리밍됩니다.
8. 이용 가능한 마켓:
 - 라운드일 경우:
 - 라운드에서 승리할 파이터
 - 토너먼트일 경우:
 - 토너먼트에서 승리
 - 토너먼트에서 2, 3, 4위 차지
 - 개별 총점(획득한 포인트 기준)

10.208. 니드 포 스피드

1. NFS 스프린트는 4명의 플레이어가 각 레이스에 참가하는 실시간 스트리밍 레이싱 게임입니다.
2. 최대 판돈은 베팅 회사에서 각 마켓별로 별도로 결정합니다. 베팅 회사는 사전 통지 없이 판돈 한도를 변경할 수 있습니다.
3. 레이스의 승자는 결승선을 가장 먼저 통과하는 플레이어입니다.
4. 레이스를 완주한 플레이어에 대한 베팅만 유효합니다. 어떤 이유로든 플레이어가 결승선을 통과하지 못하면(첫 번째 플레이어가 결승선을 통과한 후 30초 이내에 결승선을 통과하지 못하는 경우), 해당 플레이어에 대한 베팅은 패배합니다.
5. 직원이 실수를 하거나 베팅 수락 시 소프트웨어 오류(예: 명백한 배당률 오기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅 슬립에 표시된 배당률의 불일치 등)가 발생하거나 기타 베팅이 잘못 수락되었다는 징후가 있는 경우, 베팅 회사는 해당 베팅을 무효로 선언할 수 있습니다.
6. 이용 가능한 마켓:
 - 피니싱 포지션
 - 챌린지 시간*
 - 피니셔 수**
 - 피니싱 순서
 - 마지막 완주자**
 - 상위 2위
 - 상위 3위

* 플레이어의 시간이 이 오버/언더 마켓에 명시된 시간과 일치하는 경우, 베팅은 1.00의 배당률로 환불됩니다.

** 완주한 플레이어만 계산됩니다.

10.209. TapeToTape Cup

1. Tape To Tape는 멀티플레이어 게임(하키 시뮬레이터)의 스트리밍을 포함합니다.
2. 모든 베팅은 이벤트 종료 후 정산됩니다.
3. 각 선택의 최대 판돈은 베팅 회사가 개별적으로 결정합니다.
4. 베팅 한도는 고객에게 사전 통지 없이 변경될 수 있습니다.
5. 각 게임은 게임 내 2.5 분씩 3 피리어드 동안 지속됩니다.
6. 직원이 실수를 저지르거나 베팅 수락 시 소프트웨어 오류(예: 배당률의 명백한 오기, 스포츠/라이브

섹션과 베팅 슬립에 표시된 배당률의 불일치 등)가 발생하거나 기타 베팅이 잘못 수락된 징후가 있는 경우, 베팅 회사는 해당 베팅을 무효로 선언할 수 있습니다.

7. 프리매치 베팅과 라이브 베팅 모두 허용됩니다. 모든 Tape To Tape 경기는 온라인으로 스트리밍됩니다.

8. 이용 가능한 마켓:

- 승리
- 더블 찬스
- 핸디캡
- 종합 (오버, 언더)
- 팀 종합 (오버, 언더)
- 종합 짝수/홀수

10.210. Power of Power

1. Power of Power는 멀티플레이어 게임 Power of Power의 스트리밍을 뜻합니다.

2. Doomsday 토너먼트는 4명의 플레이어가 참여하는 배틀 스트리밍을 뜻합니다. 승리하려면 다른 플레이어의 기지를 파괴하고 살아남아야 합니다. 배틀이 시작되면 타이머가 시작되고 모든 플레이어의 기지가 파괴되는 Doomsday 까지 카운트다운이 시작됩니다.

3. 플레이어의 일대일 경기와 게임 내 상황에 대한 베팅이 수락됩니다.

4. 마지막까지 살아남거나 마지막으로 죽는 플레이어가 승자가 됩니다.

5. 최대 관돈은 마켓별로 베팅 회사가 개별적으로 결정합니다.

6. 베팅 회사는 사전 통지 없이 관돈 한도를 변경할 수 있습니다.

7. 베팅 수락 시 직원이 실수를 하거나 소프트웨어 오류가 발생할 경우(예: 명백한 배당률 인쇄 오류, 스포츠/라이브 섹션과 베팅 슬립에 표시된 배당률 간의 불일치 등) 또는 베팅이 부정확하게 수락되었다는 어떠한 표시가 나타나는 경우 베팅 회사는 해당 베팅을 무효로 선언할 수 있는 권리를 보유합니다.

8. 라이브 베팅만 수락됩니다. 모든 게임은 온라인으로 스트리밍됩니다.

9. 이용 가능한 마켓:

- 우승자
- 마무리 포지션
- 더 높은 순위
- 종합 프랙
- 종합 사망
- 플레이어 – 종합 프랙
- 플레이어 – 종합 사망
- 종합 폭탄 설치
- 종합 폭탄 해제
- 종합 기지 폭파
- Doomsday가 있을 것입니까
- 이 플레이어의 기지가 폭파될 것입니까
- 어떤 플레이어가 어떤 플레이어의 기지를 폭파할 것입니까
- 평생

10.211. 모탈 컴бат 1

1. 모탈 컴бат 1은 스트리밍되는 멀티플레이어 게임입니다.

2. 두 상대 사이의 경기에 대해 베팅이 수락됩니다. 각 경기는 5승을 달성할 때까지 진행되며, 총 9라운드까지 플레이할 수 있습니다.
3. 모든 베팅은 이벤트 종료 후에 정산됩니다.
4. 승자는 상대편을 죽이는 파이터입니다.
5. 최대 판돈은 마켓별로 베팅 업체가 개별적으로 결정합니다.
6. 베팅 업체는 사전 통지 없이 판돈 한도를 변경할 수 있습니다.
7. 베팅 수락 시 직원이 실수를 하거나 소프트웨어 오류가 발생할 경우(예: 명백한 배당률 인쇄 오류, 스포츠/라이브 섹션과 베팅 슬립에 표시된 배당률 간의 불일치 등) 또는 베팅이 잘못 수락되었다는 정황이 있는 경우 베팅 업체는 해당 베팅을 무효로 선언할 권리를 보유합니다.
8. 파이터에 대한 베팅은 라이브 모드에서만 수락됩니다. 모든 게임은 온라인으로 스트리밍됩니다.
9. 이용 가능한 마켓:
 - 라운드 관련:
 - 라운드에서 승
 - 라운드에서 플러리스 빅토리
 - 라운드에서 피니셔 종류(페이탈리티, 브루탈리티, 피니셔 없음)
 - 라운드 소요 시간*
 - 라운드에서 페이탈 블로우**
 - 카메오 파이터 참여***
 - 카메오 파이터 피니셔 실행***
 - 경기 관련:
 - 경기에서 승
 - 종합 라운드
 - 개별 종합 라운드
 - 종합 피니셔, 페이탈리티 또는 브루탈리티로 종료된 라운드로 한정됩니다.
 - 종합 페이탈 블로우**
 - 카메오 파이터가 실행한 종합 피니셔***, 페이탈리티 또는 브루탈리티로 종료된 라운드로 한정됩니다.

* 라운드 소요 시간은 라운드가 시작한 이후로 경과한 초수이며, 90초(라운드 시작 시 표준 타이머 설정)에서 타이머에 남은 최종 시간(초)을 뺀 값입니다.

예를 들어, 타이머가 74초일 때 종료되는 경우 라운드의 소요 시간은 $90 - 74 = 16$ 초입니다.

** 페이탈 블로우는 성공 시 상대편에게 큰 데미지를 입힐 수 있는 강력한 공격입니다. 에너지가 필요하지 않으며 체력이 30% 이하일 때만 사용할 수 있습니다. 사용 실패 시 페이탈 블로우는 5초 동안 재사용 대기 상태에 들어갑니다. 이 공격을 시도할 수 있는 횟수에는 제한이 없습니다.

*** 카메오는 플레이어가 경기를 지원하기 위해 선택한 파이터입니다. 이 파이터는 보조 역할을 하며, 체력 바가 없고 가끔씩만 사용할 수 있습니다. 이들은 경기장에 입장하여 주전 파이터와 함께 블로우 또는 연속 블로우를 가한 후 경기장을 떠납니다. 라운드에서 승리하기 위해서는 주전 파이터만 물리치면 됩니다. 카메오는 주전 파이터를 대신해 피니셔 동작을 수행할 수도 있습니다.

1. 모탈 컴뱃 1은 스트리밍되는 멀티플레이어 게임입니다.
2. 두 상대 사이의 경기에 대해 베팅이 수락됩니다. 각 경기는 5승을 달성할 때까지 진행되며, 총 9라운드까지 플레이할 수 있습니다.
3. 모든 베팅은 이벤트 종료 후에 정산됩니다.
4. 승자는 상대편을 죽이는 파이터입니다.
5. 최대 판돈은 마켓별로 베팅 업체가 개별적으로 결정합니다.
6. 베팅 업체는 사전 통지 없이 판돈 한도를 변경할 수 있습니다.
7. 베팅 수락 시 직원이 실수를 하거나 소프트웨어 오류가 발생할 경우(예: 명백한 배당률 인쇄 오류, 스

포츠/라이브 섹션과 베팅 슬립에 표시된 배당률 간의 불일치 등) 또는 베팅이 잘못 수락되었다는 정황이 있는 경우 베팅 업체는 해당 베팅을 무효로 선언할 권리를 보유합니다.

8. 파이터에 대한 베팅은 라이브 모드에서만 수락됩니다. 모든 게임은 온라인으로 스트리밍됩니다.

9. 이용 가능한 마켓:

○ 라운드 관련:

- 라운드에서 승
- 라운드에서 플러리스 빅토리
- 라운드에서 피니쉬 종류(페이탈리티, 브루탈리티, 피니쉬 없음)
- 라운드 소요 시간*
- 라운드에서 페이탈 블로우**
- 카메오 파이터 참여***
- 카메오 파이터 피니쉬 실행***

○ 경기 관련:

- 경기에서 승
- 종합 라운드
- 개별 종합 라운드
- 종합 피니쉬, 페이탈리티 또는 브루탈리티로 종료된 라운드로 한정됩니다.
- 종합 페이탈 블로우**
- 카메오 파이터가 실행한 종합 피니쉬***, 페이탈리티 또는 브루탈리티로 종료된 라운드로 한정됩니다.

* 라운드 소요 시간은 라운드가 시작한 이후로 경과한 초수이며, 90초(라운드 시작 시 표준 타이머 설정)에서 타이머에 남은 최종 시간(초)을 뺀 값입니다.

예를 들어, 타이머가 74초일 때 종료되는 경우 라운드의 소요 시간은 $90 - 74 = 16$ 초입니다.

** 페이탈 블로우는 성공 시 상대방에게 큰 데미지를 입힐 수 있는 강력한 공격입니다. 에너지가 필요하지 않으며 체력이 30% 이하일 때만 사용할 수 있습니다. 사용 실패 시 페이탈 블로우는 5초 동안 재사용 대기 상태에 들어갑니다. 이 공격을 시도할 수 있는 횟수에는 제한이 없습니다.

*** 카메오는 플레이어가 경기를 지원하기 위해 선택한 파이터입니다. 이 파이터는 보조 역할을 하며, 체력 바가 없고 가끔씩만 사용할 수 있습니다. 이들은 경기장에 입장하여 주전 파이터와 함께 블로우 또는 연속 블로우를 가한 후 경기장을 떠납니다. 라운드에서 승리하기 위해서는 주전 파이터만 물리치면 됩니다. 카메오는 주전 파이터를 대신해 피니쉬 동작을 수행할 수도 있습니다.

10.212. 롤러 챔피언스

1. 롤러 챔피언스는 스트리밍되는 멀티플레이어 게임입니다.
2. 경기는 3명으로 구성된 팀 간의 대결로 진행됩니다.
3. 가장 먼저 5포인트 이상을 획득한 팀이 승리합니다. 최대 경기 소요 시간은 10분(정규 시간 7분, 엑스트라 타임 3분)입니다. 정규 시간이 끝날 때 두 팀 모두 5포인트를 득점하지 못하고 한 팀이 앞서 있는 경우, 지고 있는 팀이 공을 가지고 있는 한 경기가 계속됩니다. 정규 시간이 끝나고 점수가 동점인 경우, 어느 한 팀이 선두에 서거나 엑스트라 타임이 끝날 때까지 경기가 계속됩니다.
4. 모든 베팅은 이벤트 종료 후에 정산됩니다.
5. 최대 판돈은 마켓별로 베팅 업체가 개별적으로 결정합니다.
6. 베팅 업체는 사전 통지 없이 판돈 한도를 변경할 수 있습니다.
7. 베팅 수락 시 직원이 실수를 하거나 소프트웨어 오류가 발생할 경우(예: 명백한 배당률 인쇄 오류, 스

포츠/라이브 섹션과 베팅 슬립에 표시된 배당률 간의 불일치 등) 또는 베팅이 잘못 수락되었다는 정황이 있는 경우 베팅 업체는 해당 베팅을 무효로 선언할 권리를 보유합니다.

8. 라이브 베팅만 수락됩니다. 모든 게임은 온라인으로 스트리밍됩니다.

9. 이용 가능한 마켓:

- 플레이어 1 승 / 무승부 / 플레이어 2 승
- 정규 시간 결과(플레이어 1 승/ 무승부 / 플레이어 2 승)
- 정규 시간에 경기 종료 / 엑스트라 타임까지
- 경기 소요 시간
- 종합
- 개별 종합
- 종합 짝수/홀수
- 두 팀에 핸디캡 베팅

10.213. Phygital Football

1. 게임 규칙

- 토너먼트에 참가하는 각 팀은 5명의 플레이어로 구성됩니다.
- 각 경기는 2개의 스테이지로 구성됩니다

2. 디지털 스테이지(축구 시뮬레이터)

- 경기에는 팀의 E-스포츠 선수가 출전합니다.
- 경기는 볼타 미니 풋볼 모드로 진행됩니다.
- 가상 경기는 팀의 피지컬 선수가 출전하며 6분의 하프를 진행됩니다.
- 스테이지 사이의 휴식 시간은 3분입니다

3. 실제 스테이지(5인제 축구)

- 팀은 축구장으로 이동해 5인제 경기를 플레이합니다(또는 선택한 토너먼트 유형에 따라 3인제).
- (즉, 선택한 토너먼트 유형에 따라 3인 또는 5인 팀으로 플레이).
- 선수들은 14분의 하프를 플레이합니다.

4. 득점

- 두 스테이지의 골을 합산합니다.
- 승자는 디지털 스테이지와 실제 스테이지에서 득점한 골 수에 따라 결정됩니다.
- 경기가 동점으로 종료된 경우 승부차기로 승자를 결정합니다.

10.214. Undisputed

1. Undisputed는 시뮬레이션 복싱 경기 스트리밍을 뜻합니다.

2. 두 상대 사이의 경기에 대해 베팅이 수락됩니다. 매 경기는 6개 라운드 동안 진행되거나 상대 두 명 중 하나가 계속할 수 없을 때(녹아웃) 종료됩니다.

3. 모든 베팅은 이벤트 종료 후에 정산됩니다.

4. 상대방을 녹아웃시킨 파이터가 승자가 됩니다. 6개 라운드가 지나도 두 파이터 모두가 쓰러지지 않았다면 심판이 판정승을 내립니다.

5. 최대 판돈은 마켓별로 베팅 회사가 개별적으로 결정합니다.

6. 베팅 회사는 사전 통지 없이 판돈 한도를 변경할 수 있습니다.

7. 베팅 수락 시 직원이 실수를 하거나 소프트웨어 오류가 발생할 경우(예: 명백한 배당률 인쇄 오류, 스포츠/라이브 섹션과 베팅 슬립에 표시된 배당률 간의 불일치 등) 또는 베팅이 부정확하게 수락되었다는 어떠한 표시가 나타나는 경우 베팅 회사는 해당 베팅을 무효로 선언할 수 있는 권리를 보유합니다.

8. 파이터에 대한 베팅은 라이브 모드에서만 허용됩니다. 모든 게임은 온라인으로 스트리밍됩니다.

9. 이용 가능한 마켓:
 - W1/X/W2
 - KO 있음(예/아니요)
 - 라운드에서 녹다운 있음(예/아니오)
 - 종합 녹다운
 - 종합 라운드

10.215. 오버워치

1. 오버워치는 멀티플레이어 게임 "오버워치 2"의 스트리밍을 포함합니다.
2. 팀 데스매치 토너먼트는 세 라운드로 구성된 두 팀 간의 스트리밍 대회입니다. 한 라운드에서 승리하려면 한 팀이 10포인트*를 획득해야 합니다. 전체 승자는 3라운드에 걸쳐 결정됩니다.
3. 최대 판돈은 마켓별로 베팅 업체가 개별적으로 결정합니다.
4. 베팅 업체는 사전 통지 없이 판돈 한도를 변경할 수 있습니다.
5. 베팅 수락 시 직원이 실수를 하거나 소프트웨어 오류가 발생할 경우(예: 명백한 배당률 인쇄 오류, 스포츠/라이브 섹션과 베팅 슬립에 표시된 배당률 간의 불일치 등) 또는 베팅이 잘못 수락되었다는 정황이 있는 경우 베팅 업체는 해당 베팅을 무효로 선언할 권리를 보유합니다.
6. 라이브 베팅만 수락됩니다. 모든 게임은 온라인으로 스트리밍됩니다.
7. 이용 가능한 마켓:
 - 경기:
 - 팀 1 승/팀 2 승
 - 종합 킬 1/종합 킬 2
 - 핸디캡 1/핸디캡 2
 - 종합 킬
 - 종합 짝수/홀수
 - 라운드:
 - 팀 1 승/팀 2 승
 - 종합 킬 1/종합 킬 2
 - 핸디캡 1/핸디캡 2
 - 라운드 소요 시간
 - 종합 킬
 - 종합 짝수/홀수

*적을 처치하면 점수가 부여되며, 게임에는 점수를 차감할 수 있는 메커니즘도 포함됩니다. 결과는 라운드 종료 시점의 총 포인트에 따라 결정됩니다.

10.216. 룰렛

American Roulette

1. 각 게임은 다섯 개의 라운드로 구성됩니다. 한 라운드에서 빨간색과 검은색으로 이루어진 1부터 36까지의 숫자그리고 0(제로) 및 00(더블 제로)로 구성된 룰렛 휠이 회전합니다.
하나의 룰렛 휠에는 총 38개의 숫자가 있습니다. 휠이 빨간색 숫자에 멈추면 첫 번째 플레이어가 점수를 얻고, 검은색 숫자에 멈추면 두 번째 플레이어가 점수를 얻습니다. 숫자가 빨간색도 검은색도 아닌 경우, 아무도 점수를 얻지 못합니다 (라운드 무승부).
가장 많은 점수를 획득한 사람이 승자가 되며, 두 플레이어의 점수가 같으면 무승부로 라운드가 종료

됩니다.

2. 직원이 실수를 하는 경우, 베팅 수락 시 소프트웨어 오류가 발생할 경우(예: 배당률의 명백한 오식, 웹사이트 스포츠/라이브 섹션에 표시된 배당률과 베팅 슬립에 표시된 배당률 간의 불일치 등) 또는 베팅이 올바르게 수락되었다는 어떠한 표시가 있는 경우 베팅 회사는 해당 베팅을 무효로 선언할 수 있습니다. 소프트웨어가 발생하는 경우 게임이 중단될 수 있으며 정산되지 않은 베팅은 환불됩니다.
3. 이용 가능한 베팅 마켓:
 - 전체 게임의 경우:
 - 승자
 - 종합 무승부
 - 정확한 점수
 - 라운드에서:
 - 화살이 멈추는 섹터(번호)
 - 화살이 멈추는 섹터(값)
 - 화살이 멈추는 섹터(짝/홀)
 - 화살이 멈추는 섹터(색상)
 - 화살이 멈추는 섹터(색상 + 짝/홀)
 - 화살이 멈추는 섹터 간격
 - 화살이 멈추는 섹터 행
 - 화살표가 제로(0)를 가리키는 경우, 제로에 베팅한 경우를 제외한 모든 베팅은 패배로 정산됩니다. 동일한 원칙이 더블 제로(00)에도 적용됩니다.

European Roulette

1. 각 게임은 여러 라운드로 구성됩니다. 한 라운드에서 빨간색과 검은색으로 이루어진 1부터 36까지의 숫자 그리고 0(제로) 및 00(더블 제로)로 구성된 룰렛 휠이 회전합니다.
하나의 룰렛 휠에는 총 37개의 숫자가 있습니다. 휠이 빨간색 숫자에 멈추면 첫 번째 플레이어가 점수를 얻고, 검은색 숫자에 멈추면 두 번째 플레이어가 점수를 얻습니다. 숫자가 빨간색도 검은색도 아닌 경우, 아무도 점수를 얻지 못합니다.
게임은 플레이어 중 한 명이 3점을 획득할 때까지 계속됩니다(이 시점에서 해당 플레이어가 승리합니다).
2. 직원이 실수를 하는 경우, 베팅 수락 시 소프트웨어 오류가 발생할 경우(예: 배당률의 명백한 오식, 웹사이트 스포츠/라이브 섹션에 표시된 배당률과 베팅 슬립에 표시된 배당률 간의 불일치 등) 또는 베팅이 올바르게 수락되었다는 어떠한 표시가 있는 경우 베팅 회사는 해당 베팅을 무효로 선언할 수 있습니다. 소프트웨어가 발생하는 경우 게임이 중단될 수 있으며 정산되지 않은 베팅은 환불됩니다.
3. 이용 가능한 베팅 마켓::
 - 전체 게임의 경우::
 - 승자
 - 종합 무승부
 - 연승
 - 정확한 점수
 - 라운드에서:
 - 화살이 멈추는 섹터(번호)
 - 화살이 멈추는 섹터(값)
 - 화살이 멈추는 섹터(짝/홀)
 - 화살이 멈추는 섹터(색상)
 - 화살이 멈추는 섹터(색상 + 짝/홀)
 - 화살이 멈추는 섹터 간격

- 화살이 멈추는 섹터 행
- 화살표가 제로(0)를 가리키는 경우, 제로에 베팅한 경우를 제외한 모든 베팅은 패배로 정산됩니다. 동일한 원칙이 더블 제로(00)에도 적용됩니다.

10.217. 포커 주사위

1. 포커 주사위는 2인용 게임입니다.
2. 게임 목표는 상대방보다 높은 등급의 핸드를 굴리는 것입니다. 이 게임에서는 각 면에 1에서 6까지의 숫자가 있는 10개의 6면체 주사위가 사용됩니다.
3. 게임은 세 라운드로 진행됩니다. 첫 번째 라운드에서, 각 플레이어는 세 개의 주사위를 던집니다. 두 번째 라운드에서, 각 플레이어는 주사위를 한 번 더 던집니다. 세 번째 라운드에서, 각 플레이어는 마지막 주사위를 던집니다(각 플레이어는 지금까지 주사위를 다섯 개 던집니다). 승자는 주사위를 던져 나온 각 핸드에 따라 결정됩니다.
4. 가장 높은 순위에서 가장 낮은 등급까지 나열된 포커 핸드:
 - 파이프 오브 어 카인드: 모든 주사위가 동일한 값. 예: 44444
 - 포 오브 어 카인드: 네 주사위가 같은 값, 한 개의 주사위는 다른 값. 예: 26222
 - 풀 하우스: 세 주사위가 동일한 값, 두 개의 주사위 다른 값. 예: 11313
 - 스트레이트: 주사위 값이 연속적(1에서 5 또는 2에서 6까지). 예: 36425
 - 쓰리 오브 어 카인드: 세 주사위가 같은 값, 두 개의 주사위는 각각 다른 값. 예: 63266
 - 투 페어: 두 주사위가 같은 값, 두 개의 주사위가 다른 값, 한 개의 주사위가 또 다른 값. 예: 52151
 - 페어: 두 주사위가 같은 값, 나머지 세 개의 주사위는 각각 다른 값. 예: 15312
5. 두 플레이어의 핸드 등급이 동일하다면, 승자는 핸드에 더 높은 값의 조합이 있는 플레이어입니다(풀 하우스의 경우, 핸드에 있는 쓰리 오브 어 카인드 값이 먼저 고려됩니다).
 - 이 값이 동일하다면 각 플레이어 핸드에 있는 다음으로 높은 값이 고려됩니다.
 - 두 플레이어가 값이 모두 같은 동일한 핸드를 가지고 있거나(또는 어느 플레이어도 핸드를 가지고 있지 않은 경우), 두 플레이어의 핸드에 포함되지 않은 더 높은 값을 가진 플레이어가 승리합니다.
 - 모든 플레이어의 주사위 값을 비교했을 때 정확히 같으면 결과는 무승부입니다.
6. 사용 가능한 베팅 유형:
 - 플레이어 1 승리 / 플레이어 2 승리
 - 승리 핸드 - 페어(두 플레이어가 모두 페어를 가지고 있고 결과가 무승부인 경우, 베팅은 패배로 정산됩니다)
 - 플레이어 1 / 플레이어 2가 페어로 승리(두 플레이어가 모두 페어를 가지고 있고 결과가 무승부인 경우, 베팅은 패배로 정산됩니다)
 - 승리 핸드 - 투 페어(두 플레이어가 모두 투 페어를 가지고 있고 결과가 무승부인 경우, 베팅은 패배로 정산됩니다)
 - 플레이어 1 / 플레이어 2가 투 페어로 승리(두 플레이어가 모두 투 페어를 가지고 있고 결과가 무승부인 경우, 베팅은 패배로 정산됩니다)
 - 승리 핸드 - 쓰리 오브 어 카인드(두 플레이어가 모두 쓰리 오브 어 카인드를 가지고 있고 결과가 무승부인 경우, 베팅은 패배로 정산됩니다)
 - 플레이어 1 / 플레이어 2가 쓰리 오브 어 카인드로 승리(두 플레이어가 모두 쓰리 오브 어 카인드를 가지고 있고 결과가 무승부인 경우, 베팅은 패배로 정산됩니다)
 - 승리 핸드 - 스트레이트(두 플레이어가 모두 스트레이트를 가지고 있고 결과가 무승부인 경우, 베팅은 패배로 정산됩니다)
 - 플레이어 1 / 플레이어 2가 스트레이트로 승리(두 플레이어가 모두 스트레이트를 가지고 있고 결과가 무승부인 경우, 베팅은 패배로 정산됩니다)
 - 승리 핸드 - 풀 하우스(두 플레이어가 모두 풀 하우스를 가지고 있고 결과가 무승부인 경우, 베팅은 패배로 정산됩니다)

팅은 패배로 정산됩니다)

- 플레이어 1 / 플레이어 2가 풀 하우스로 승리(두 플레이어가 모두 풀 하우스를 가지고 있고 결과가 무승부인 경우, 베팅은 패배로 정산됩니다)
- 승리 핸드 - 포 오브 어 카인드(두 플레이어가 모두 포 오브 어 카인드를 가지고 있고 결과가 무승부인 경우, 베팅은 패배로 정산됩니다)
- 플레이어 1 / 플레이어 2가 포 오브 어 카인드로 승리(두 플레이어가 모두 포 오브 어 카인드를 가지고 있고 결과가 무승부인 경우, 베팅은 패배로 정산됩니다)
- 승리 핸드 - 파이프 오브 어 카인드(두 플레이어가 모두 파이프 오브 어 카인드를 가지고 있고 결과가 무승부인 경우, 베팅은 패배로 정산됩니다)
- 플레이어 1 / 플레이어 2가 파이프 오브 어 카인드로 승리(두 플레이어가 모두 파이프 오브 어 카인드를 가지고 있고 결과가 무승부인 경우, 베팅은 패배로 정산됩니다)

10.218. World of Warcraft

1. MMORPG World Of Warcraft 버전 3.3.5a의 라이브 스트림
2. 모든 베팅은 이벤트 종료 후에 정산됩니다.
3. 6개의 아레나 라운드에 베팅할 수 있습니다. 라운드 중
전문, 직업, 아이템, 마법 부여를 포함한 플레이어 속성이 변경될 수 있습니다.
4. 참가자 중 한 명이 종료 전 나가더라도 경기는 진행된 것으로 간주됩니다.
5. 최소 판돈과 최대 판돈은 이벤트별로 베팅 회사가 개별적으로 결정합니다.
6. 베팅 회사는 사전 통지 없이 판돈 한도를 변경할 수 있습니다.
7. 베팅이 수락되는 동안 직원이 실수를 하거나 소프트웨어 오류가 발생하는 경우(예: 명백한 배당률 오
식, 마켓 목록에 표시된 배당률과 베팅 슬립에 표시된 배당률 간의 불일치 등) 또는 베팅이 잘못 수락
되었다는 다른 표시가 있는 경우 회사는 해당 베팅을 무효로 선언할 수 있습니다.
8. 경기에 대한 프리매치 베팅과 라이브 베팅이 모두 수락됩니다.
9. 사용 가능한 베팅 유형:
 - **전체 경기 관련:**
 - 최종 점수에 따른 플레이어의 승 / 무 / 패
 - 더블 찬스(최종 점수에 기반)
 - 플레이어 개인 종합
 - 특정 아레나가 어떤 라운드에 나타날까요
 - 특정 직업의 상대가 어떤 라운드에 나타날까요
 - 특정 종족의 상대가 어떤 라운드에 나타날까요
 - 특정 진영의 총 상대방 수
 - 특정 진영의 총 승리 수
 - 특정 진영의 총 패배 수
 - **다음 라운드에서:**
 - 플레이어의 라운드 승 / 패
 - 특정 아레나가 라운드에 나타날까요
 - 특정 진영이 라운드에서 승리할까요
 - 라운드에서 상대 진영

10.219. 골드 러시

1. 이 게임에는 두 명의 참가자가 참여합니다. 먼저 결승선(골드)에 도달하는 플레이어가 승리합니다.
게임 시작 전에 각 플레이어는 무작위로 결정된 경로(맵)를 받습니다. 경로는 게임 화면에서 칸으로
표시되며, 이는 이동하는 걸음을 나타냅니다. 일부 칸은 플레이어의 속도를 높이고, 일부 칸은 속도를

늦습니다. 플레이어가 속도 증가 칸에 도착하면 추가로 앞으로 이동합니다. 플레이어가 속도 감소 칸에 도착하면 추가로 뒤로 이동합니다.

추가 이동 수는 칸 자체에 표시됩니다. 속도 증가 칸이나 감소 칸은 게임당 한 번만 작동합니다. 즉, 플레이어가 해당 칸에 다시 도착하더라도 아무 효과가 없습니다.

먼저 이동하는 플레이어에게는 먼저 움직이는 이점을 상쇄하기 위한 핸디캡이 주어집니다. 이동은 먼저 6면 주사위를 던지고, 주사위의 결과값만큼 각자의 맵에서 이동하는 방식입니다.

2. 직원이 실수를 저지르는 경우 또는 베팅 수락 중에 소프트웨어 오류가 발생하는 경우(예: 명백한 배당률 인쇄 오류, 웹사이트 스포츠/라이브 섹션에 표시된 배당률과 베팅 슬립에 표시된 배당률 간의 불일치 등) 또는 베팅이 올바르게 수락되었음을 나타내는 어떠한 표시가 있는 경우 베팅 회사는 해당 베팅을 무효로 선언할 수 있습니다. 소프트웨어 오류가 발생하는 경우 게임이 중단될 수 있으며 정상되지 않은 베팅은 환불됩니다.
3. 이용 가능한 베팅 유형:
 - 승자의 총 이동 횟수
 - 패배한 플레이어의 종료 칸
 - 플레이어의 속도 증가 칸 도착 여부
 - 플레이어의 속도 감소 칸 도착 여부
 - 플레이어의 총 이동 횟수 - 주사위를 던진 횟수
 - 패배한 플레이어의 종료 칸 - 게임 종료 시점에 패배한 플레이어가 시작 지점으로부터 얼마나 떨어졌는지

10.220. Fast Bowling

1. 각 경기는 최대 11점을 획득할 때까지 진행됩니다.
2. 각 게임은 여러 개의 프레임으로 구성됩니다. 각 프레임마다 보울러는 각자의 레인에서 완전한 핀 세트에 공을 던집니다.
3. 완전한 세트는 10개의 핀으로 구성됩니다(빨간색 5개 및 흰색 5개. 각 프레임마다 핀은 무작위로 배열됩니다).
4. 한 프레임에서 가장 많은 핀을 쓰러뜨린 보울러가 1점을 획득합니다. 빨간색과 흰색 핀의 가치는 동일합니다.
5. 1명 이상의 보울러가 동일한 숫자의 핀을 쓰러뜨리는 이벤트, 양쪽 모두 1점을 획득합니다.
6. 보울러가 공을 던질 때 라인을 넘으면 반칙 없는 투구를 할 때까지 다시 던져야 하며, 반칙 없는 투구의 결과만 반영됩니다.
7. 점수가 10:10이 되는 경우, 한 보울러가 2점을 앞설 때까지 계속 번갈아 가며 투구합니다.
8. 한 프레임의 점수가 9:10 또는 10:9에서 동점이 되었다가 다시 10:11 또는 11:10이 되는 경우, 이미 보울러 중 한 명이 1점을 앞서고 있으므로 점수 차가 2점이 될 때까지 경기를 계속합니다.

10.221. CardsCricket

1. 두 플레이어가 게임에 참여합니다. 플레이어 1은 빨간 무늬 카드, 플레이어 2는 검은 무늬 카드입니다.
 - 카드는 2에서 에이스까지 있습니다. 따라서, 각 플레이어에게 26장의 카드가 주어집니다.
 - 각 팀은 각각 1회의 오버를 완료합니다. 하나의 오버는 6개의 공으로 구성됩니다.
 - 먼저 점수를 득점하는 팀은 빨간 팀입니다(즉, 빨간 카드는 배트맨, 검은 카드는 볼러). 이후, 반대로 검은 팀이 점수를 득점합니다. 위켓을 빼앗으면 이닝이 종료됩니다.
 - 두 번째 팀이 첫 번째 팀보다 더 많은 점수를 획득하면 점수 득점을 멈춥니다. 가장 많은 점수를 보유한 팀이 승리합니다. 점수가 동점인 경우에는 무승부입니다.
 - 한 턴에 배트맨과 볼러의 카드 풀로부터 각각 한 장의 카드를 뽑습니다. 카드의 값이 같다면 위

켓을 빼앗은 것입니다. 위켓을 빼앗기지 않은 경우, 배트맨은 자기 카드의 값에 따라 점수를 득점합니다.

○ 카드 값:

- 2에서 4 - 0점
- 5에서 8 - 1점
- 9에서 10 - 2점
- 잭 - 3점
- 퀸 또는 킹 - 4점
- 에이스 - 6점

2. 뽑은 카드는 버린 카드 더미로 이동합니다(카드는 두 번 사용 불가). 볼링 예시(배트맨의 카드 / 볼러의 카드): 4 / 5 - 0점, 잭 / 에이스 - 3점, 에이스 / 에이스 - 위켓.
3. 베팅 수락 시 직원이 실수를 하거나 소프트웨어 오류가 발생할 경우(예: 명백한 배당률 인쇄 오류, 스포츠/라이브 섹션과 베팅 슬립에 표시된 배당률 간의 불일치 등) 또는 베팅이 잘못 수락되었다는 정황이 있는 경우 베팅 업체는 해당 베팅을 무효로 선언할 권리를 보유합니다. 소프트웨어 오류가 발생하는 경우 게임이 중단될 수 있습니다.
4. 사용 가능한 베팅 유형:
 - 승리
 - 종합
 - 개별 종합
 - 핸디캡
 - 팀, 위켓 빼앗음
 - 정확한 종합 위켓
 - 팀, 공, 종합 점수
 - 팀, 공, 정확한 종합 점수
5. 팀이 베팅한 공을 완료하지 못하는 경우, 해당 베팅은 환불됩니다.

10.222. 카드 농구

1. 두 플레이어가 게임에 참여합니다. 플레이어 1은 빨간 무늬 카드, 플레이어 2는 검은 무늬 카드입니다. 카드는 2에서 에이스까지 있습니다. 따라서, 각 플레이어에게 26장의 카드가 주어집니다. 각 경기는 일반 농구처럼 4쿼터로 구성됩니다. 연장전은 진행하지 않습니다. 가장 많은 점수를 획득한 사람이 승자가 되며, 두 플레이어의 점수가 같으면 무승부로 라운드가 종료됩니다.
2. 쿼터에서 상대방의 게임 로직:
 - 플레이어의 카드 풀에서 카드를 세 장 나눠줍니다. 첫 번째 카드는 1점슛(페널티), 두 번째 카드는 2점슛, 세 번째 카드는 3점슛입니다
 - 1점슛이 성공하려면 카드 값이 최소 6(≥ 6)이어야 합니다. 2점슛이 성공하려면 카드 값이 최소 8이어야 합니다. 3점슛이 성공하려면 카드 값이 최소 10이어야 합니다
 - 쿼터 하나를 플레이하면 카드는 게임에서 제거됩니다. 즉, 풀에 있는 카드가 3장 줄어듭니다
 - 예시 턴: A/5/10 - 1점슛 성공, 2점슛 실패, 3점슛 성공 - 종합: 4점
 - 한 쿼터의 최대 점수는 6점입니다. 예: 6/8/10, Q/K/A - 종합 점수는 6점입니다.
3. 직원이 실수를 하는 경우, 베팅 수락 시 소프트웨어 오류가 발생할 경우(예: 배당률의 명백한 오식, 웹 사이트 스포츠/라이브 섹션에 표시된 배당률과 베팅 슬립에 표시된 배당률 간의 불일치 등) 또는 베팅이 올바르게 수락되었다는 어떠한 표시가 있는 경우 베팅 업체는 해당 베팅을 무효로 선언할 수 있습니다. 소프트웨어 오류가 발생하는 경우 게임이 중단될 수 있으며 정산되지 않은 베팅은 환불됩니다.
4. 연장전을 제외한 게임에 베팅할 수 있습니다. 전체 게임, 특정 쿼터, 특정 전후반전 등에 베팅할 수 있습니다.
이용 가능한 베팅 일부:

- 승리
- 더블 찬스
- 핸디캡
- 종합
- 개별 종합
- 종합 짝수
- 개별 종합 짝수
- 승자 및 종합
- 정확한 점수
- 모든 쿼터에서 우승한 팀
- 전, 후반 모두에서 우승하는 팀
- 전반과 경기에서 우승한 팀
- 첫 번째 쿼터와 경기에서 우승한 팀
- 각 팀 예상 득점 언더/오버
- 정확한 종합

10.223. 컵헤드

1. 런앤건 플랫폼머 비디오 게임의 라이브 스트리밍입니다.
2. 모든 베팅은 이벤트 종료 후에 정산됩니다.
3. 플레이어와 보스 간의 전투에 대해 베팅이 수락됩니다. 각 경기는 한쪽이 3승을 달성할 때까지 진행되며, 총 5라운드까지 플레이할 수 있습니다. 라운드 동안 플레이어는 무기, 스킬(생명 수), 아바타를 변경할 수 있습니다.
4. 최소 및 최대 판돈은 이벤트별로 베팅 회사에서 개별적으로 결정합니다.
5. 베팅 업체는 사전 통지 없이 판돈 한도를 변경할 수 있습니다.
6. 베팅 수락 시 직원이 실수를 하거나 소프트웨어 오류가 발생할 경우(예: 명백한 배당률 인쇄 오류, 스포츠/라이브 섹션과 베팅 슬립에 표시된 배당률 간의 불일치 등) 또는 베팅이 잘못 수락되었다는 정황이 있는 경우 베팅 업체는 해당 베팅을 무효로 선언할 권리를 보유합니다.
7. 경기에 대한 프리매치 베팅과 라이브 베팅이 모두 수락됩니다.
8. 이용 가능한 마켓:
 - 전체 경기 관련:
 - 플레이어/보스 승리
 - 종합
 - 개별 플레이어/보스 종합
 - 플레이어의 승리 라운드 전체 소요 시간*
 - 다음 라운드에서:
 - 라운드에서 플레이어/보스 승리
 - 플레이어의 남은 총 생명(플레이어가 라운드에서 패배한 경우 모든 베팅은 패배로 정산)
 - 라운드에서 보스가 도달한 스테이지(보스가 라운드에서 패배한 경우 모든 베팅은 패배로 정산)
 - 라운드 소요 시간(플레이어가 라운드에서 패배한 경우 모든 베팅은 패배로 정산)

*플레이어가 보스를 물리치는 데 성공한 시간만 계산됩니다.

10.224. E-스포츠 Quidditch

1. E-스포츠 Quidditch The Golden Snitch Cup 토너먼트는 라이브 스트리밍되는 멀티플레이어 게임입니다.
2. 경기 시간: 7분. 경기의 승자는 팀의 점수에 따라, 또는 한 팀이 100점을 획득하면 결정됩니다. 7분이 지난 이후에도 동점인 경우, 경기는 승자가 결정될 때까지 계속됩니다.
3. 팀의 일대일 성적과 게임 내 상황에 대한 베팅이 수락됩니다.
스니치 잡기. 어느 팀도 스니치를 잡지 못하면, 스니치 잡기와 관련된 베팅은 패배한 것으로 간주됩니다.
 - 퀴플로 골 득점 - 10점
 - 스니치 잡기 - 30점
4. 가장 많은 점수를 득점한 팀이 승리합니다.
5. 각 이벤트에 대한 최대 판돈은 베팅 회사에서 각각 결정합니다.
6. 베팅 업체는 사전 통지 없이 판돈 한도를 변경할 수 있습니다.
7. 베팅 수락 시 직원이 실수를 하거나 소프트웨어 오류가 발생할 경우(예: 명백한 배당률 인쇄 오류, 스포츠/라이브 섹션과 베팅 슬립에 표시된 배당률 간의 불일치 등) 또는 베팅이 잘못 수락되었다는 정황이 있는 경우 베팅 업체는 해당 베팅을 무효로 선언할 권리를 보유합니다.
8. 라이브 베팅만 수락됩니다. 모든 게임은 온라인으로 스트리밍됩니다.
9. 이용 가능한 마켓:
 - 승자
 - 핸디캡
 - 종합(오버/언더)
 - 개별 종합(오버/언더)
 - 경기 시간(오버/언더)
 - 어떤 팀이 스니치를 잡을 것 같습니까?
 - 누가 먼저 득점할 것인가

10.225. 헬리쉬 쿼트

1. 헬리쉬 쿼트는 스트리밍되는 멀티플레이어 게임입니다.
2. 크라운 토너먼트는 두 선수 간의 스트리밍되는 전투입니다.
3. 모든 베팅은 이벤트 종료 후에 정산됩니다.
4. 최대 판돈은 마켓별로 베팅 업체가 개별적으로 결정합니다.
5. 베팅 업체는 사전 통지 없이 판돈 한도를 변경할 수 있습니다.
6. 베팅 수락 시 직원의 실수 또는 소프트웨어 오류(예: 명백한 배당률 오기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅 슬립에 표시된 배당률의 불일치 등)가 발생하거나 베팅이 잘못 수락되었다는 기타 징후가 나타날 경우, 베팅 업체는 해당 베팅을 무효로 선언할 수 있습니다.
7. 베팅은 라이브로만 수락됩니다. 모든 게임은 온라인으로 스트리밍됩니다.
8. 게임 규칙:
 - 선수는 라운드에서 승리할 때마다 1점을 받습니다.
 - 라운드가 무승부로 종료되면 두 선수 중 누구에게도 점수를 부여하지 않습니다.
 - 먼저 라운드를 2번 또는 3번 승리하는 선수가 경기 승자가 됩니다.
9. 전체 경기에서 이용 가능한 마켓(경기의 최종 점수가 결정되면 정산됨):
 - 승리
 - 종합(오버/언더)
 - 개별 종합(오버/언더)
 - 종합 라운드(오버/언더)
 - 라운드 중 하나에서 동점(예/아니오)
 - 승리에 필요한 라운드 수(2번 또는 3번, 경기 유형에서 요구되는 승리 라운드가 2번인지 3번인지에 따라)

10. 라운드에서 이용 가능한 마켓(해당 라운드의 점수가 결정되면 정산됨):

- 라운드에서 승

10.226. Fatal Fury

1. 페이탈 퓨리는 라이브로 스트리밍되는 멀티플레이어 게임입니다.
2. 두 상대 사이의 경기에 대해 베팅이 수락됩니다. 각 경기는 최대 5승까지 진행되며, 총 9라운드까지 플레이할 수 있습니다.
3. 모든 베팅은 이벤트 종료 후에 정산됩니다.
4. 승자는 상대편을 죽이는 파이터입니다.
5. 각 이벤트에 대한 최대 판돈은 베팅 회사에서 각각 결정합니다.
6. 베팅 업체는 사전 통지 없이 판돈 한도를 변경할 수 있습니다.
7. 베팅 수락 시 직원의 실수 또는 소프트웨어 오류(예: 명백한 배당률 오기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅 슬립에 표시된 배당률의 불일치 등)가 발생하거나 베팅이 잘못 수락되었다는 기타 징후가 나타날 경우, 베팅 업체는 해당 베팅을 무효로 선언할 수 있습니다.
8. 파이터에 대한 베팅은 라이브 모드에서만 허용됩니다. 모든 게임은 온라인으로 스트리밍됩니다.
9. 이용 가능한 마켓:

- 1. 라운드에서:
 - 라운드에서 승
 - 라운드에서 퍼펙트 빅토리*
 - 라운드에서 시간 제한으로 승**
 - 라운드 소요 시간***
- 2. 경기에서:
 - 경기에서 승
 - 종합 라운드
 - 개별 종합 라운드
 - 경기에서 정확한 점수
 - * 라운드에서 퍼펙트 빅토리란 승리한 플레이어의 파이터가 데미지를 받지 않았거나 체력을 완전히 회복한 경우입니다.
 - ** 라운드에서 시간 제한으로 승은 라운드에 할당된 60초가 경과한 후 플레이어가 승자로 선언되는 것을 말합니다. 이 경우 가장 많은 체력을 지닌 파이터가 승리합니다.
 - *** 라운드 소요 시간은 라운드가 시작한 이후로 경과한 초수이며, 60초(라운드 시작 시 표준 타이머 설정)에서 타이머에 남은 최종 시간(초)을 뺀 값입니다. 예를 들어, 타이머가 14초일 때 종료되는 경우 라운드의 소요 시간은 $60 - 14 = 46$ 초입니다.

10.227. Looney Tunes

1. Looney Tunes: Wacky World of Sports는 애니메이션 시리즈 'Looney Tunes'의 캐릭터들이 등장하는 스포츠 미니게임 모음집입니다. 여기에는 농구, 골프, 축구 및 테니스가 포함됩니다.
2. 농구 경기는 각 3분씩 총 4쿼터로 진행됩니다. 정규 시간 내에 승부가 결정되지 않을 경우, 승자가 결정될 때까지 1분짜리 연장전이 연속으로 진행됩니다(연장전 횟수에는 제한이 없습니다).
3. 축구 경기는 각 5분씩 전/후반전으로 구성됩니다. 정규 시간 내에 승부가 결정되지 않을 경우, 득점이 나올 때까지 제한 시간 없이 연장전이 진행됩니다.
4. 모든 베팅은 이벤트 종료 후에 정산됩니다.
5. 각 이벤트별로 최소 및 최대 판돈이 개별적으로 정해집니다.
6. 베팅 회사는 사전 통보 없이 판돈 한도를 변경할 수 있습니다.

7. 베팅 수락 과정에서 직원의 실수 또는 소프트웨어 오류가 발생한 경우(예: 배당률의 명백한 오기, 마켓 목록에 표시된 배당률과 베팅 슬립에 표시된 배당률 간의 불일치 등), 또는 베팅이 잘못 수락되었다고 판단할 만한 기타 사유가 있는 경우 해당 베팅은 무효 처리될 수 있습니다.
8. 사용 가능한 베팅 유형:
 - 팀1승
 - 팀2승
 - 종합 짝수 - 예
 - 종합 짝수 - 아니오
 - 개별 종합 팀 1 0 오버
 - 개별 종합 팀 1 0 언더
 - 개별 종합 팀 2 0 오버
 - 개별 종합 팀 2 0 언더
 - 종합 0 오버
 - 종합 0 언더
 - 핸디캡 1 0
 - 핸디캡 2 0
 - 정확한 점수 0-0

10.228. Rematch. Cyber League

1. Rematch. Cyber League는 비디오 게임 스트리밍을 포함합니다. 각 선수 2명으로 이루어진 2개의 팀이 경기에 참여하여 승리를 두고 경쟁합니다.
2. 정규 시간은 6분 동안 진행됩니다. 정규 시간 종료 시 점수가 동점일 경우 오버타임으로 진행되며, 한 팀이 상대 팀보다 더 높은 점수를 달성하면 종료됩니다.
3. 각 이벤트별로 최소 및 최대 판돈이 개별적으로 정해집니다.
4. 베팅 업체는 사전 통지 없이 판돈 한도를 변경할 수 있습니다.
5. 베팅 수락 시 직원이 실수를 하거나 소프트웨어 오류가 발생할 경우(예: 명백한 배당률 인쇄 오류, 스포츠/라이브 섹션과 베팅 슬립에 표시된 배당률 간의 불일치 등) 또는 베팅이 잘못 수락되었다는 정황이 있는 경우 베팅 업체는 해당 베팅을 무효로 선언할 권리를 보유합니다.
6. 경기에 대한 프리매치 베팅과 라이브 베팅이 모두 수락됩니다. 모든 Rematch 게임 모든 Cyber League 경기는 온라인으로 스트리밍됩니다.
7. 사용 가능한 베팅 유형
 - 총 골
 - 개별 종합 골
 - 정규 시간 승; 오버타임 포함
 - 핸디캡 경기 베팅

10.229. Mega Baseball

1. Mega Baseball은 라이브 스트리밍으로 진행되는 멀티플레이어 게임(야구 시뮬레이터)입니다.
2. Super Mega Baseball 4는 전통적인 야구 경기 형식으로 진행되는 토너먼트이며, 각 팀은 9명의 선수로 구성됩니다.
3. 모든 베팅은 이벤트 종료 후에 정산됩니다.
4. 최대 판돈은 각 이벤트별로 개별 설정됩니다.
5. 베팅 회사는 고객에게 사전 통지 없이 판돈 한도를 변경할 수 있습니다.
6. 베팅 수락 시 직원의 실수 또는 소프트웨어 오류(예: 명백한 배당률 오기, 스포츠/라이브 섹션과 베팅 슬립에 표시된 배당률의 불일치 등)가 발생하거나 베팅이 잘못 수락되었다는 기타 징후가 나타날 경

우, 베팅 업체는 해당 베팅을 무효로 선언할 수 있습니다.

7. 라이브 베팅만 수락됩니다. 모든 경기는 온라인으로 스트리밍됩니다.

8. 게임 규칙:

경기가 정규 시간(5이닝)에 무승부로 끝나는 경우 연장전이 발생합니다. 이 경우 모든 베팅은 연장 이닝을 포함해 정산됩니다.

9. 다음 마켓을 이용할 수 있으며 마켓은 경기의 최종 점수에 기반하여 정산됩니다.

- 승자
- 팀 핸디캡
- 종합 (오버/언더)
- 개별 종합(오버/언더)
- 종합 짝수 (예/아니오)
- 첫 득점 (1/2)
- 마지막 득점 (1/2)
- 연장전 (예/아니오)
- 첫 이닝/경기
- 양팀 모두 득점 (예/아니오)
- 이닝당 최다 득점

10. 개별 이닝의 경우 다음 마켓을 이용할 수 있으며 마켓은 해당 이닝의 점수에 기반하여 정산됩니다.

- 승자
- 팀 핸디캡
- 종합 (오버/언더)
- 개별 종합(오버/언더)

11. 1번째~3번째 이닝의 경우 다음 마켓을 이용할 수 있으며 마켓은 해당 3이닝 후 점수에 기반하여 정산됩니다.

- 승자

10.230. 철권 8

1. 철권 8은 스트리밍되는 멀티플레이어 게임입니다.

2. 두 상대 사이의 경기에 대해 베팅이 수락됩니다. 각 경기는 5승을 달성할 때까지 진행되며, 총 9라운드까지 플레이할 수 있습니다.

3. 모든 베팅은 이벤트 종료 후에 정산됩니다.

4. 승자는 상대방을 죽이는 파이터입니다.

5. 최대 판돈은 마켓별로 베팅 업체가 개별적으로 결정합니다.

6. 베팅 업체는 사전 통지 없이 판돈 한도를 변경할 수 있습니다.

7. 베팅 수락 시 직원이 실수를 하거나 소프트웨어 오류가 발생할 경우(예: 명백한 배당률 인쇄 오류, 스포츠/라이브 섹션과 베팅 슬립에 표시된 배당률 간의 불일치 등) 또는 베팅이 잘못 수락되었다는 정황이 있는 경우 베팅 업체는 해당 베팅을 무효로 선언할 권리를 보유합니다.

8. 파이터에 대한 베팅은 라이브 모드에서만 수락됩니다. 모든 게임은 온라인으로 스트리밍됩니다.

9. 이용 가능한 마켓:

- 라운드 관련:
 - 라운드에서 승
 - 라운드에서 퍼펙트 빅토리*
 - 라운드에서 시간 제한으로 승**
 - 라운드 소요 시간***
- 경기 관련:
 - 경기에서 승

- 종합 라운드
- 개별 종합 라운드
- 경기에서 정확한 점수

* 라운드에서 퍼펙트 빅토리란 승리한 플레이어의 파이터가 데미지를 받지 않았거나 체력을 완전히 회복한 경우입니다.

** 라운드에서 시간 제한으로 승은 라운드에 할당된 30초가 경과한 후 플레이어가 승자로 선언되는 것을 말합니다. 이 경우 가장 많은 체력을 지닌 파이터가 승리합니다.

*** 라운드 소요 시간은 라운드가 시작한 이후로 경과한 초수이며, 30초(라운드 시작 시 표준 타이머 설정)에서 타이머에 남은 최종 시간(초)을 뺀 값입니다.

예를 들어, 타이머가 14초일 때 종료되는 경우 라운드의 소요 시간은 $30 - 14 = 16$ 초입니다.

11. 이용 가능한 베팅 (결과)

1. "팀 1 우승" 베팅은 "1"로 표시됩니다.
2. "무승부" 베팅은 "X"로 표시됩니다.
3. "팀 2 우승" 베팅은 "2"로 표시됩니다.
4. "팀 1 우승 또는 무승부" 베팅은 "1X"로 표시됩니다. 이 베팅에서 승리하려면 팀 1이 승리하거나 무승부로 끝나야 합니다.
5. "팀 1 우승 또는 팀 2 우승" 베팅은 "12"로 표시됩니다. 이 베팅에서 승리하려면 팀 1 또는 팀 2가 우승해야 합니다(무승부로 끝나면 안 됨).
6. "팀 2 우승 또는 무승부" 베팅은 "X2"로 표시됩니다. 이 베팅에서 승리하려면 팀 2가 승리하거나 무승부로 끝나야 합니다.
7. "핸디캡으로 팀(선수, 레이서, 등) 우승" 베팅은 "핸디캡"으로 표시됩니다(핸디캡 별로 배당률이 다름). 핸디캡은 팀(선수, 레이서, 등)에 대한 유리한 또는 불리한 조건을 뜻하며 골, 포인트, 세트, 초, 등이 될 수 있습니다. 핸디캡은 특정 베팅에 적용되며, 이는 마권업체가 결정합니다. 핸디캡이 적용된 이벤트의 결과는 실제 결과에 핸디캡을 더하여 결정됩니다. 만약 그 결과로 선택된 팀(선수, 레이서, 등)이 우승한다면 베팅은 승리한 것으로 정산됩니다. 그 반대의 경우, 베팅은 패한 것으로 정산됩니다. 만약 핸디캡을 적용하여 무승부가 되는 경우, 베팅은 1의 배당률로 정산됩니다.
8. 마권업체는 다음 두 가지의 '총합 베팅'을 제공합니다. 두 가지 결과(오버/언더)에 대한 베팅과 세 가지 결과(오버/정확히/언더)에 대한 베팅입니다.

“(총합) 오버/언더” 베팅은 “총합”으로 표시됩니다.

이 베팅은 팀(선수, 등)들이 기록한 골, 획득한 점수, 참여한 경기 등의 개수에 관한 것입니다. 고객은 팀(선수, 등)들이 얼마나 많은 골을 기록할지, 점수를 획득할지, 경기에 참여할지 등을 예측해야 합니다(주어진 숫자보다 더 많을지 적을지). 베팅에 별도로 언급이 되지 않은 경우, 각 스포츠마다 이용약관에 명시된 경기 시간을 기준으로 베팅의 결과를 정합니다. 개별 총합(“선수 총합” 또는 “팀 총합”)의 베팅을 정산할 때에 자책골은 감안하지 않습니다.

개별 총합(“선수 총합” 또는 “팀 총합”)의 베팅을 정산할 때에는 각 팀(선수, 등)이 기록한 골, 획득한 점수, 참여한 경기가 고려됩니다.

결과가 마권업체가 제시한 숫자와 같을 경우, “오버”와 “언더” 베팅은 1의 배당률로 정산됩니다.
9. “오버/정확히/언더”는 3 가지 종류 조합이라고 지칭합니다. 이러한 베팅은 “3가지 종류”라고 표시하며, 다음과 같이 결정됩니다.
 - “총합 언더 123 (3가지 종류)” – 총합 숫자가 123보다 적습니다.
 - “총합 정확히 123 (3가지 종류)” – 총합 숫자가 123에 일치합니다.
 - “총합 오버 123 (3가지 종류)” – 총합 숫자가 123보다 높습니다.

최종 점수가 123인 경우, “총합 정확히 123 (3가지 종류)”에 베팅한 경우에만 승리하며, “3가지 종류”에서 오버 또는 언더 123에 베팅한 경우에는 일반적인 오버/언더 베팅과 달리 환불되지 않습니다.
10. “총합 인터벌” 베팅
고객은 특정한 인터벌(두 시점 사이)에서의 총합을 예측해야 합니다. “총합 0부터 1”로 베팅을 했다고 가정했을 경우, 점수가 0:0일 때 총합은 0입니다. 점수가 1:0이거나 0:1인 경우 총합은 1입니다. 따라서 베팅은 이 두 경우에서 모두 승리합니다. 이에 해당하지 않는 모든 베팅은 패합니다. “골 없음” 베팅은 최종 점수가 0:0일 경우 승리합니다. “정확한 점수” 베팅은 공식 경기 시간 동안 진행되는 경기의 점수를 예측해야 합니다(오버타임 및 승부차기 제외).
11. “정확한 점수” 베팅. 고객은 공식 경기 시간 동안 진행되는 경기의 점수를 예측해야 합니다 (오버타임 및 승부차기 제외).
12. “하프타임” 베팅은 “W(승)”, “X(무승부)”로 표시됩니다. 전반전의 결과와 경기의 최종 결과가 차례대로 표시됩니다. 예를 들어, W1W2는 전반전에서 팀 1이 승리(W1)하고, 경기 최종으로는 팀 2가 승리(W2)한다는 의미입니다. 네 번의 쿼터로 구성된 스포츠 경기의 경우 (농구, 수구, 등), “하프타임”은 첫 번째 절반(두 번째 쿼터)이 끝나고 나서의 결과와 경기의 최종 결과(공식 경기 시간)로 베팅이 정산

됩니다.

13. “결과 + 총합 골” 베팅
고객은 승리할 팀과 총합 골 수를 예측해야 합니다.
14. “골 () 78분까지 득점. - 예” 베팅. 고객은 한 팀이 경기 시작 후 78분 이내에 골을 넣을 것인지 예측해야 합니다.
15. “득점 피어리어드(전, 후반/쿼터/게임/이닝)”, “세트 점수”, “전 후반 각각 점수” 베팅
고객은 경기 중에 어떤 하프(전, 후반), 피어리어드, 쿼터, 등에서 가장 높은 점수가 기록될 것인지 예측하거나, 하프, 피어리어드, 쿼터 등이 동점(골 또는 포인트 점수)으로 종료될지 예측해야 합니다.
16. "결승 토너먼트 테이블에서 선수 매치업"
고객은 토너먼트에서 더 좋은 성적을 거둘 선수를 예측해야 합니다. 선수 통계 비교 시에는 토너먼트 공식 웹사이트의 통계 정보가 사용됩니다. 승부차기는 포함되지 않으며 각 선수가 참가하는 경기 수는 고려되지 않습니다. 선수가 단 한 경기에도 참가하지 못하면 베팅은 1.00의 배당률로 정산됩니다.
17. “챔피언십 마지막에 더 높은 순위” 베팅. 고객은 토너먼트 종료 후 두 팀 중 어느 팀이 높은 성적을 거뒀는지 예측해야 합니다. 양 팀의 점수가 동일하면 베팅은 1의 배당률로 정산됩니다. 그중 한 팀이 토너먼트 경기에 참가하지 않는 경우 베팅은 1의 배당률로 정산됩니다.
18. “홈팀 (골) - 원정팀 (골)/”팀 1-팀2”/”선수 1-선수 2” 마켓에 대한 베팅은 베팅 슬립의 지정된 토너먼트 및 날짜에만 유효합니다.
홈팀 또는 원정팀의 승리는 적용된 핸디캡을 포함하여 홈팀과 원정팀이 각각 득점한 골(점수)의 차이에 기반하여 결정됩니다.
특정 라운드에 시행한 “홈팀-원정팀” 베팅은 라운드 종료 시 정산됩니다.
경기일(라운드 내)에 경기가 취소, 연기, 완료되지 않거나 무효로 간주되는 경우 결과가 이미 결정된 마켓을 제외하고 “홈팀-원정팀” 마켓에 대한 베팅은 1.00의 배당률로 정산됩니다.
예:
“홈팀(골) - 원정팀(골), 동점 2:2 - 예” 베팅은 최소 한 경기가 2:2의 점수로 끝나는 경우 승리로 정산됩니다.
“홈팀(골) - 원정팀(골), 1분부터 5분까지 경기 첫 골 - 예” 베팅은 최소 한 경기에서 1분부터 5분 사이에 첫 골이 득점된 경우 승리로 정산됩니다.
“홈팀(골) - 원정팀(골), 하프타임: 팀 2 승, 풀타임 팀 1 승 또는 하프타임: 팀 1 승, 풀타임: 팀 2 승 - 예” 베팅은 최소 한 경기에서 리드하는 팀이 변경될 경우 승리로 정산됩니다.
“홈팀(골) - 원정팀(골), 팀이 가장 빨리 첫 골을 득점할 것입니다” 베팅에 대해 베테는 다른 팀보다 먼저 특정 경기일(라운드)에 첫 골을 넣을 팀을 예측해야 합니다. 둘 이상의 팀이 동시에 첫 골을 득점하는 경우 해당 팀에 대한 베팅이 승리로 정산됩니다.
19. “총합 골 득점 시간” 베팅
베팅은 공식 기 시간 중에 득점이 발생한 시점(분)을 합산한 결과를 바탕으로 정산됩니다. 예를 들어, 13 분, 25 분, 47 분에 각각 득점 발생한 경우, 베팅의 총합 점수는 $13 + 25 + 47 = 85$ 에 해당합니다.
20. "포인트" (배구, 탁구, 스쿼시, 배드민턴) 베팅. 포인트는 특정 게임 또는 세트에서의 서브 포인트를 지칭합니다.
예를 들어 "배구. 팀 1, 19포인트 획득(1세트)"라는 베팅이 있다고 가정한다면, 첫 세트의 점수가 (8:9)였고, 점수가 (8:10)로 바뀌었다면 팀 2가 서브에 승리했다는 것입니다. 이후 점수가 (9:10)이 되었다면, 19번째 포인트는 팀 1이 가져간 것입니다. 이때 위의 베팅은 승리합니다.
21. 0분부터 0분까지 경기 첫 골. 고객은 제시된 구간 안에 첫 득점이 나올지 예측해야 합니다.
22. 0분부터 0분까지 경기 마지막 골. 고객은 제시된 구간 안에 마지막 득점이 나올지 예측해야 합니다.
23. 마지막 골 없음. 점수가 0:0인 경우 베팅에 승리합니다.
24. 첫 번째 골의 저자입니다. 자책골이 (선수가 차거나 다른 행동을 하여 공이 선수의 골대로 들어가, 상대방의 득점으로 기록되는 경우를 말한다) 계산되지 않습니다. 첫 번째 골이 자책골이면 첫 번째 골의 선수에 베팅은 누가 경기에서 두 번째 골을 넣을지에 따라 계산됩니다. 경기에서 모든 골이 자책골이면 "골이 없습니다" 선택이 승처리됩니다.
25. 마지막 번째 골의 저자입니다. 자책골이 (선수가 차거나 다른 행동을 하여 공이 선수의 골대로 들어가, 상대방의 득점으로 기록되는 경우를 말한다) 계산되지 않습니다. 마지막 번째 골이 자책골이면 마지막

막 번째 골의 선수에 배팅은 누가 경기에서 이전 골을 넣을지에 따라 계산됩니다. 경기에서 모든 골이 자책골이면 "골이 없습니다" 선택이 승처리됩니다.

26. 최고 득점 쿼터 - 총합 언더 0. 최고 득점 쿼터는 양 팀 득점의 합이 가장 높은 쿼터의 득점 합계를 의미합니다. 최고 득점 쿼터의 득점 합계가 제시된 숫자보다 낮을 경우 배팅에 승리합니다. 두 개 이상의 쿼터에서 동일한 득점이 나와서 다수의 쿼터가 최고 득점 쿼터가 될 경우 판돈은 환불되지 않습니다. 배팅의 결과는 득점(포인트)의 총합을 기준으로 합니다.
27. 최저 득점 쿼터 - 총합 언더 0. 최저 득점 쿼터는 양 팀 득점의 합이 가장 낮은 쿼터의 득점 합계를 의미합니다. 최저 득점 쿼터의 득점 합계가 제시된 숫자보다 낮을 경우 배팅에 승리합니다. 두 개 이상의 쿼터에서 동일한 득점이 나와서 다수의 쿼터가 최저 득점 쿼터가 될 경우 판돈은 환불되지 않습니다. 배팅의 결과는 득점(포인트)의 총합을 기준으로 합니다.
28. “최고 득점 피어리어드”. 최고 득점 쿼터를 결정할 수 없을 경우(다수의 피어리어드에서 동일한 최고 득점이 나온 경우) 해당 쿼터에 대한 배팅은 1의 배당률로 정산됩니다. 다른 쿼터에 대한 배팅은 패한 것으로 간주됩니다.
예를 들어 (19:20, 22:17, 21:18, 12:20) 이와 같이 득점한 경우,
최고 득점 피어리어드 (1) – 환불
최고 득점 피어리어드 (2) – 환불
최고 득점 피어리어드 (3) – 환불
29. “... 포인트까지 도달”. 고객은 어떤 참가자가 해당 포인트에 먼저 도달할지 예측해야 합니다. 예를 들어,
“팀 1 15포인트까지 도달”. 점수가 15-13인 경우, 배팅에 승리합니다. 점수가 12-16인 경우, 배팅에 패합니다. 점수가 10-12인 경우, 배팅에 승리합니다. 해당 팀 또는 상대팀이 어떤 이유에서든 선택된 포인트까지 시합을 계속하는 것을 거부하는 경우, 배팅은 1의 배당률로 계산됩니다.
30. “다음 코너킥 0 팀 0”과 “다음 0 옐로카드 팀 0”. 배팅 슬립에 적힌 행위가 애초에 일어나지 않을 경우, 배팅은 환불됩니다.
31. “선수, 매치업, 핸디캡” 배팅은 핸디캡이 적용된 선수들의 개별 총합(득점 된 골 수) 매치업을 기준으로 계산됩니다. 자책골은 계산되지 않습니다. 선수가 선발로 나오지 않으면 배팅은 1의 배당률로 정산됩니다.
32. “선수, 스페셜, 총합” 배팅은 지명된 선수가 기록한 총합 득점 수에 대한 것입니다. 자책골은 고려되지 않습니다. 선수가 선발로 나오지 않으면 배팅은 1의 배당률로 정산됩니다.
33. “그룹에서 1위와 2위” 배팅은 지명된 그룹이 순서대로 1위와 2위를 차지할 때 승리합니다.
34. “첫 골이 자책골” 배팅. 점수가 0-0인 경우 “첫 골 없음” 배팅이 승리합니다.
35. “남은 시간 결과” (“0-0 점수 이후”) 배팅. 고객은 제시된 점수 이후에 경기가 어떻게 진행될 것인지 예측해야 합니다. 예를 들어 “3-2 점수 이후 팀 1 승 또는 무승부” 배팅은 경기가 끝날 때까지 점수가 바뀌지 않을 때 우승합니다. 최종 점수에서 제시된 점수를 차감하는 방식이기 때문에, 이 경우 3-2라는 점수 이후 0-0(동점)이 나온 것입니다. 만일 점수가 3-3이 된다면 3-2점 이후의 남은 경기에서 0-1이라는 점수(팀 2 점수 획득)가 나왔기 때문에, 배팅은 패합니다.
36. 총 경기 시간에 대한 배팅은 분 단위로 수락됩니다. 총 경기 시간이 정확하게 예측된 경우, 배팅은 1의 배당률로 정산됩니다. 예를 들어, “총합 Kyrie Irving 오버 (39.5)”라는 배팅에서 해당 선수의 경기 시간이 39분 30초일 경우 배팅은 1의 배당률로 정산됩니다.
37. 정확한 점수. 그룹 배팅. “기타 점수” 배팅은 그룹으로 명시된 결과에 따라 정산됩니다. 세 가지 결과 그룹이 존재하며, 스코어는 현재 스코어를 기준으로 합니다. 예를 들어, 현재 매치 스코어가 0-1인 경우, 다음의 옵션이 주어집니다.
정확한 점수 2-1, 또는 3-1, 또는 3-2
정확한 점수 1-2, 또는 1-3, 또는 2-3
기타 점수.
만일 경기가 0-1로 종료된다면, “기타 점수” 배팅이 승리합니다.
38. “우승 또는 동점” 배팅. 이 경우 단 두 개의 옵션 중 하나에 배팅을 하게 됩니다. 예를 들어, “무승부 또는 팀 2 승(홈팀 승 – 환불) – 팀 2 승”은 무승부 또는 팀 2 승이라는 두 개의 옵션 중에 팀 2 승을 선택했다는 의미입니다. 따라서 팀 2가 승리하면 배팅에 승리하고, 무승부로 경기가 끝나면 배팅에 실패

합니다. 팀 1이 승리하는 경우 판돈은 환불됩니다 (베팅에 명시된 조건에 따름). 베팅은 공식 경기 시간에 대해 수락됩니다.

39. 포스트매치 vs 라이브. 이는 두 경기에 대한 베팅입니다. 다만, 두 경기 중 하나는 그날 이미 진행되었으며, 나머지 경기는 실시간으로 방송될 예정입니다. 다시 말해서, 고객은 두 개의 결과 중 하나를 이미 알고 있는 상황에서 베팅의 결과를 예측해야 합니다.

경기에 참여하는 어느 팀이 출전 자격을 박탈당하거나, 또는 매치가 취소되거나 연기되는 경우 "포스트매치 vs 라이브" 베팅은 무효로 처리됩니다(환불됨).

40. 핸디캡 우승자 베팅은 전체 대회 시즌을 다룹니다. 페이버릿 팀이 핸디캡 0으로 시즌에서 승리합니다. 시즌이 끝나면 모든 팀의 핸디캡 점수가 현재 점수에 추가됩니다. 가장 많은 점수를 얻은 팀이 승자로 결정됩니다.

41. 조합베팅 결과.

베팅이 두개 또는 그 이상의 결과를 포함합니다. 예를 들면: "2.5 골 미만 및 4 카드 미만"; "유벤투스, 보루시아와 맨체스터 유나이티드는 모두 첫 20 분 안에 득점할 것입니다."

이 베팅이 적중 처리되기 위해서 이벤트에 가리키는 모든 결과가 일치해야 합니다.

베팅은 추가/스토피지 타임을 포함하여 정규 경기 시간 (달리 명시되지 않는 한)에 허용됩니다.

모든 결과가 아니라 일부 결과가 올바르게 예측되면 1 배당으로 환불되지 않습니다. 예: "코너가 10 개 미만이고 카드가 4 개 미만" – 코너가 9 개이고 카드가 4 개이면 베팅이 패배 처리됩니다.

결과 중 하나 (여러)가 결정되지 않은 경우 (경기가 중단, 취소, 선수가 경기에 참여하지 않음) 결정된 결과들에 따라 베팅이 정산됩니다.

예: "유벤투스, 보루시아 도르트문트와 맨체스터 유나이티드 모두 첫 20 분 안에 득점할 것입니다".

보루시아 경기가 취소되었고 유벤투스는 첫 20 분 안에 득점하지 못 했습니다. 조건 중 하나가 충족되지 않아 조합 베팅이 패배된 것으로 간주됩니다.

42. "예상되는 싸움" / "유명 인사들의 싸움" 명시된 싸움 날짜는 (달리 지정되지 않는 한) 당해 말 전이어야 합니다. 제공된 목록의 진행된 경기 에 시행한 베팅만 정산됩니다. 진행되지 않은 경기에 대한 베팅은 1.00의 배당률로 정산됩니다.

43. 마권업체는 다른 유형의 베팅을 제공할 수 있습니다.

12. 엑스트라 베팅

1. 전반전. 고객은 경기의 전반전과 최종 결과를 예측해야 합니다.
2. 정확한 점수. 고객은 (공식 경기 시간) 경기의 점수를 예측해야 합니다.
3. 선제골 득점. 고객은 어떤 팀이 선제골을 득점할지 예측해야 합니다. 공식 경기 시간에 득점이 없으면 베팅에 패배합니다. 자책골은 해당 골로 인해서 득점을 하게 된 팀의 골로 간주됩니다.
4. 골 시간. 고객은 어느 팀이든지 특정 구간 안에 득점을 할 것인지 예측해야 합니다 (X분부터 Y분까지, X분과 Y분 포함). 득점이 없다면, 베팅은 패배합니다.
5. “양팀 득점 - 예” 베팅은 양 팀이 적어도 1점을 득점해야 승리합니다. "양팀 득점 - 아니오"에서는 한 팀이라도 득점을 하지 못하면 베팅에 승리합니다.
6. 전후반, 피어리어드, 쿼터, 이닝별 매치업 득점 결과. 고객은 전후반(피어리어드, 쿼터, 이닝)이 동점으로 끝날지, 또는 어떤 전후반(피어리어드, 쿼터, 이닝)이 가장 높은 점수로 끝날지 예측해야 합니다.
7. 팀 우승. 고객은 경기의 최종 결과에서 어느 팀(선수)이 더 많은 득점(포인트, 세트)을 할지 예측해야 합니다. 연장전(오버타임)이나 승부차기가 있을 경우, 모두 포함합니다.
8. "전반 또는 후반에서 동점". “최소 하나의 피어리어드에서 동점 - 아니오” 베팅은 단 한 피어리어드도 동점으로 끝나지 않으면 승리합니다. 점수가 (1-0; 0-0)이라면 베팅은 패배합니다. 점수가 (1-0; 0-1)이라면 베팅에 승리합니다.
9. 경기 킥오프를 시작하는 것은 어떤 팀입니까? 고객은 어떤 팀이 경기의 첫 번째 킥오프를 할 것인지 예측해야 합니다.
10. 첫 선수 교체 - 팀. 고객은 어떤 팀이 가장 먼저 선수 교체를 할 것인지 예측해야 합니다. (경기 기록에 따라) 양 팀이 동시에 선수 교체를 하는 경우, 베팅은 1의 배당률로 정산됩니다.
11. 첫 선수 교체. 고객은 전반전, 하프 타임, 후반전 중 언제 첫 선수 교체가 일어날지 예측해야 합니다. 경기 중 교체가 없으면 베팅은 1의 배당률로 정산됩니다.
12. 페널티킥 획득 - 예/아니오. 고객은 경기 중에 페널티킥이 있을지 예측해야 합니다.
13. 퇴장 - 예/아니오. 고객은 경기 중 어떤 선수라도 퇴장이 될지 예측해야 합니다. 아웃 필드 선수와 골키퍼에 대한 퇴장만 인정됩니다.
14. 첫 번째 경고. 고객은 어떤 팀이 첫 번째 경고(옐로카드)를 받을지 예측해야 합니다. (경기 기록에 따라) 양 팀의 선수가 동시에 경고를 받는 경우 베팅은 1의 배당률로 정산됩니다.
15. 마지막 경고. 고객은 어떤 팀이 마지막 경고(옐로카드)를 받을지 예측해야 합니다. 두 번째 경고를 받아 선수가 퇴장당하는 것은 베팅에 고려되지 않습니다. (경기 기록에 따라) 양 팀의 선수가 동시에 경고를 받는 경우 베팅은 1의 배당률로 정산됩니다.
16. 핸디캡. 메인 베팅에서의 핸디캡뿐만 아니라 마권업체도 어떤 팀이 다른 핸디캡을 가지고 승리할지에 대한 베팅을 제공합니다. 예를 들어, 최종 점수가 2:1 (공식 경기 시간)일 경우: “핸디캡 [0:1] 팀 2 승” 베팅은 패배합니다. 핸디캡이 적용되면 점수가 2:2로 변하기 때문입니다. 하지만 “핸디캡 [0:1] 무승부”는 핸디캡을 적용했을 때 2:2가 되기 때문에 베팅에 승리합니다. “핸디캡 [1:0] 팀 1 승” 베팅은 핸디캡을 적용했을 때 점수가 3:1이 되기 때문에 베팅에 승리합니다.
17. 팀, 매치 업. 고객은 지명된 팀 중 누가 더 많은 골 또는 점수를 기록할지 예측해야 합니다.
18. 선수 종합 (개별 종합) (농구, 배구). 고객은 점수, 리바운드, 어시스트 등 특정 통계를 기준으로 한 선수의 개인 종합을 예측해야 합니다. 선수 합계에 대한 모든 베팅은 추가시간과 골든세트를 포함합니다. 선수의 경기 불참 시, 해당 선수에 대한 베팅은 1의 배당률로 정산됩니다.
19. 선수 종합 (개별 종합) (핸드볼, 풋살, 필드하키). 고객은 득점수를 기준으로 한 선수의 개인 종합을 예측해야 합니다. 베팅은 공식 경기 시간을 기준으로 계산됩니다. 선수의 경기 불참 시, 해당 선수에 대한 베팅은 1의 배당률로 정산됩니다.
20. 최초 발생. 예를 들어, “최초 발생 - 옐로카드 또는 득점”. 고객은 경기중 어떤 일이 먼저 일어날지 예측해야 합니다. 이 경우 옐로카드가 먼저 나올지 골이 먼저 나올지 예측해야 합니다. 만약 경기가 끝날 때까지 옐로카드와 득점이 나오지 않았다면, 베팅은 1의 배당률로 정산됩니다.
21. 플레이어 2점 획득 (브레이스)/플레이어 해트트릭 득점/플레이어 4점 획득 (포커). 고객은 한 축구 선수가 경기에서 정확하게 2골(브레이스) 또는 3골(해트트릭) 또는 4골(포커)을 넣을지 예측해야 합니다.

다. 자책골은 고려되지 않습니다.

22. **선수 옐로카드/레드카드 획득.** 고객은 심판이 특정 선수에게 옐로 또는 레드카드를 줄 것인지 예측해야 합니다. 아웃필드 선수 또는 골키퍼에게 보여주지 않는 옐로 또는 레드카드는 고려되지 않습니다. 선수가 선발 11명에 포함되지 않는다면, 해당 선수에 대한 배팅은 1의 배당률로 정산됩니다.
23. **공식 애디드 타임 중합.** 고객은 스톱피지 시간으로 인하여 추가되는 시간(분)이 제시된 시간보다 많을지 적을지 (언더/오버) 예측해야 합니다.
24. **역전승 (애디드 타임을 포함한 공식 경기 시간).** 경기에서 지고 있다가 승리를 하면 역전승으로 간주됩니다. 무승부로 끝나는 경우 “역전승 - 예” 배팅은 패합니다.
25. **팀은 경기 도중 지다가 지지 않음.** 경기 중 팀이 리드하지 않고 결국 패배되지 않은 경우 (즉, 우승이나 무승부 경우) 배팅은 적중으로 처리됩니다.
한 팀은 경기 도중 지다가 지지 않음. 경기 중 한 팀이 리드하지 않고 결국 패배되지 않은 경우 배팅은 적중으로 처리됩니다.
26. **헤딩으로 첫 골 득점.** 고객은 경기의 첫 골이 헤딩으로 들어갈지 예측해야 합니다. 경기에서 득점이 나지 않거나 경기의 첫 번째 골이 자책골인 경우 (헤딩으로 득점을 한 경우에도) “헤딩으로 첫 번째 골 득점 - 아니오” 배팅이 승리합니다.
27. **첫 득점 및 경기 우승.** 고객은 어떤 팀이 선제골도 넣고 경기에도 승리할지 예측해야 합니다. NHL, KHL를 비롯한 모든 국제 대회에 대한 배팅은 공식 경기 시간을 기준으로 계산됩니다. 득점이 발생하지 않는다면 “첫 득점 및 매치 우승 - 예” 배팅은 패합니다.
28. **클린시트(셋아웃) -** 최소 한 팀이 상대팀에게 단 하나의 득점도 허용하지 않은 경기입니다.
29. **“팀 2 원투닐 우승 - 예”.** 스코어가 0:1, 0:2, ... 일 때 배팅에 승리합니다. “팀 2 원투닐 우승 - 아니오” 배팅은 스코어가 0:1, 0:2, ... 이 아닌 다른 스코어로 경기가 종료된 경우 승리합니다.
30. **페널티킥 득점 - 예/아니오 -** 고객은 한 팀이 페널티킥으로 득점할지 예측해야 합니다. 경기중 페널티가 없는 경우, “페널티킥 득점 - 예”, “페널티킥 득점 - 아니오” 배팅은 패배로 간주됩니다. “팀 2 페널티킥 득점 - 아니오” 배팅이 승리하기 위해서는 팀 2가 페널티킥을 시도하지만 득점에 실패해야 합니다. 팀 2가 페널티킥을 시도하고 성공하는 경우 배팅에 패합니다.
31. **팀 2 첫 페널티킥 득점 - 예.** 고객은 팀 2가 경기중 첫 페널티킥으로 득점을 할지 예측해야 합니다. 경기 중 페널티킥이 없으면 “팀 첫 페널티킥 득점 - 예” 또는 “팀 첫 페널티킥 득점 - 아니오” 배팅은 패합니다.
32. **경기 흐름 (리드 - 승, 리드 - 동점, 리드 - 패).** 배팅은 추가시간을 포함한 공식 경기 시간으로 결정됩니다. 이 배팅은 처음 경기를 리드하는 팀과 최종 승리를 하는 팀을 비교하여 결정되며, 그 중간에 리드가 얼마나 자주 변경되는지는 관계가 없습니다.
33. **“0분부터 0분까지 경기 첫/마지막 골”.** 배팅은 추가 시간을 포함하여 계산됩니다. “10:00분부터 14:59분 사이에 첫 골”은 해당 시간 구간 동안 첫 골이 들어간 경우 승리합니다.
34. **한 팀의 리드 시간 또는 동점 지속 시간에 대한 배팅.** 배팅은 정규 시간에 수락됩니다 (애디드 타임 포함되지 않음). 배팅 정산 시에는 완전한 시간(분)만 포함됩니다.
예. 아이스하키 경기 중 팀 1은 16분에 득점, 팀 2는 21분에 득점, 팀 1이 다시 36분에 득점합니다.
점수가 동점인 총시간은 첫 15분 + 14분 (36 - 21) = 29분으로 계산됩니다.
팀 1이 리드한 총시간은 다음 방식으로 계산됩니다. (21 - 16) + (60 - 36) = 4 + 24 = 28분.
“동점 19.5분 언더”에 대한 배팅. “은 패배로 정산됩니다.
“13.5분 오버 팀 1 경기 리드”에 대한 배팅. “은 패배로 정산됩니다.
35. **“정확한 점수, 기타 점수”** 배팅. 마권업체가 제시한 목록에 있는 여러 점수와 실제 경기 최종 점수가 다를 경우 배팅은 승리합니다. 점수 목록은 마권업체가 임의로 제공합니다.
36. **“경기에서 첫 N분에 어떤 골키퍼 공 터치” 및 “경기에서 첫 N분에 두 골키퍼 모두 공 터치”** 이 배팅에서는 공이 경기장 밖에 나간 상태에서 골키퍼가 공을 만지는 것도 배팅에 포함됩니다. 배팅은 스트리밍 영상에서 골키퍼가 공을 잡는 모습이 보이는 것과는 무관합니다. (예를 들어, 리플레이로 인해 골키퍼가 보이지 않은 경우) 라이브 스트리밍이 다시 시작되는 시점에 공을 터치한 것으로 간주됩니다.
37. **“토탈 상위종합 포인트 득점 후 리더”**란 배팅입니다. 일정 점수가 나온 후 어떤 팀이 게임을 리딩하는지를 맞추는 것입니다.
예를 들면 “10 포인트 후에 팀 1 승”.

아래 예시를 참고해주세요.

시합의 점수 (6:4), 10포인트 득점. 1 팀이 앞서고 베팅 승.

시합위 점수 (3:7), 10포인트 득점. 2 팀이 앞서고 베팅 패

시합의 점수 (5:5), 10포인트 득점. 동점, 베팅 패

38. “스페셜”, “스페셜 베팅” 베팅 유형에서 이벤트에 대한 결과가 선택 가능한 베팅 목록에 포함되지 않았을 경우, 선택 가능한 결과에 대한 모든 베팅은 그대로 유지되며, 결과에 따라 정산됩니다.
39. 조합 베팅은 서로 관련 있는 결과를 포함할 수 없습니다. 하나의 조합 베팅 (시스템 베팅)이 두 개 이상의 이벤트로 구성되면, 가장 적은 배당률을 가진 결과는 조합 베팅(시스템 베팅) 제외됩니다.
40. "팀 페널티 득점 예/아니오"의 베팅에서 경기 정규시간동안 페널티가 없었다면 패배로 간주됩니다.
41. "다음 골", "골 득점 방법"은 베팅슬립에 표시된 수의 득점이 되지 않은 경우 패배 된 것으로 간주됩니다.

13. OptionBet

OptionBet은 두 가지 지불금 레벨이 있는 베팅입니다.

OptionBet에 사용되는 두 가지 배당률 세트:

- Opti odds - 최소 조건을 충족한 경우
- Max odds - 조건을 초과한 경우
- 정수 값이 있는 **OptionBet** 마켓의 경우, 결과가 지정된 마켓 값과 정확히 동일하면 1의 배당률로 환불이 적용될 수 있습니다.

최종 지불금은 이벤트 결과에 따라 달라집니다.

OptionBet은 하나의 베팅으로 정산되며 부분별로 나뉘지 않습니다.

OptionBet 베팅에는 다음의 정산 옵션이 포함될 수 있습니다.

- 패배 - 최소 조건을 충족하지 못합니다
- Opti-Win - 최소 조건을 충족하며, 상금은 Opti Odds에 따라 지불됩니다
- 승리 - 조건을 초과하며, 상금은 Max Odds에 따라 지불됩니다
- 1의 배당률로 환불 - 결과가 종합 또는 핸디캡 값과 정확히 동일한 경우.

구체적인 정산 조건은 선택한 마켓의 유형에 따라 달라집니다.

예시

종합-OptionBet

베팅 예시: 종합-OptionBet: 2.5 오버

판돈: 100

Opti odds: 1.48

Max odds: 2.88

정산 옵션

1. 경기에서 0골, 1골 또는 2골이 득점된 경우:
 - 최소 조건을 충족하지 못합니다
 - 베팅이 패배합니다
 - 지불금: 0
2. 경기에서 정확히 3골이 득점된 경우:
 - 최소 조건을 충족합니다
 - 베팅은 Opti-Win으로 정산됩니다
 - 지불금: $100 \times 1.48 = 148$
3. 경기에서 4골 이상 득점된 경우:
 - 조건을 초과합니다
 - 베팅은 승리로 정산됩니다
 - 지불금: $100 \times 2.88 = 288$

정수 종합이 있는 종합-OptionBet

예시 베팅: 종합-OptionBet: 3 오버

판돈: 100

Opti odds: 2.05

Max odds: 4.32

정산 시나리오

1. 총 골 수가 0, 1 또는 2인 경우:
 - 최소 조건이 충족되지 않습니다
 - 베팅이 패배합니다
 - 지불: 0
2. 총 골 수가 정확히 3인 경우:
 - 결과가 종합 값과 동일합니다
 - 베팅은 1의 배당률로 환불 정산됩니다
 - 지불: $100 \times 1.00 = 100$
3. 총 골 수가 정확히 4인 경우:
 - 최소 조건이 충족됩니다
 - 베팅은 Opti-Win으로 정산됩니다
 - 지불: $100 \times 2.05 = 205$
4. 총 골 수가 5 이상인 경우:
 - 강화된 조건이 충족됩니다
 - 베팅이 승리로 정산됩니다
 - 지불: $100 \times 4.32 = 432$
5. 종합-OptionBet의 경우: 3 언더의 경우, 동일한 정산 논리가 반대로 적용됩니다.
 - 4골 이상 – 패배
 - 정확히 3골 – 1의 배당률로 환불
 - 정확히 2골 – Opti-Win
 - 0골 또는 1골 – 승리

종합-OptionBet 1 / 종합-OptionBet 2

예시 베팅: 종합-OptionBet 1: 1.5 오버

판돈: 100

Opti odds: 2.05

Max odds: 4.32

정산 시나리오

1. 팀 1이 0 또는 1골을 득점하면:
 - 최소 조건이 충족되지 않습니다
 - 베팅이 패배합니다
 - 지불: 0
 2. 팀 1이 정확히 2골을 득점하면:
 - 최소 조건이 충족됩니다
 - 베팅은 Opti-Win으로 정산됩니다
 - 지불: $100 \times 2.05 = 205$
 3. 팀 1이 3골 이상 득점하면:
 - 강화된 조건이 충족됩니다
 - 베팅이 승리로 정산됩니다
 - 지불: $100 \times 4.32 = 432$
- 종합-OptionBet 2의 경우, 팀 2가 득점한 골 수에 따라 동일한 베팅 정산 논리가 적용됩니다.

핸디캡-OptionBet

베팅 예시: 핸디캡-OptionBet: 팀 A (-1.5)

판돈: 100

Opti odds: 1.64

Max odds: 3.83

정산 옵션

1. 팀 A가 1골 차로 승리하거나, 무승부 또는 패배한 경우:
 - 최소 조건을 충족하지 못합니다
 - 베팅이 패배합니다
 - 지불금: 0
2. 팀 A가 정확히 2골 차로 승리한 경우:
 - 최소 조건을 충족합니다
 - 베팅은 Opti-Win으로 정산됩니다
 - 지불금: $100 \times 1.64 = 164$
3. 팀 A가 3골 이상 차로 승리한 경우:
 - 조건을 초과합니다
 - 베팅은 승리로 정산됩니다
 - 지불금: $100 \times 3.83 = 383$

정수 핸디캡이 있는 핸디캡-OptionBet

예시 베팅: 핸디캡-OptionBet: 팀 A -1

판돈: 100

Opti odds: 2.10

Max odds: 4.50

정산 시나리오

1. 팀 A가 경기에서 승리하지 못하면:
 - 최소 조건이 충족되지 않습니다
 - 베팅이 패배합니다
 - 지불: 0
2. 팀 A가 정확히 1골 차로 승리하면:
 - 결과가 핸디캡 값과 동일합니다
 - 베팅은 1의 배당률로 환불 정산됩니다
 - 지불: $100 \times 1.00 = 100$
3. 팀 A가 정확히 2골 차로 승리하면:
 - 최소 조건이 충족됩니다
 - 베팅은 Opti-Win으로 정산됩니다
 - 지불: $100 \times 2.10 = 210$
4. 팀 A가 3골 이상 차로 승리하면:
 - 강화된 조건이 충족됩니다
 - 베팅이 승리로 정산됩니다
 - 지불: $100 \times 4.50 = 450$

양의 정수 핸디캡의 경우, 핸디캡 값을 적용한 후의 최종 점수에 따라 동일한 정산 논리가 적용됩니다.

승자-OptionBet

예시 베팅: 승자-OptionBet: 팀 A

판돈: 100

Opti odds: 1.56

Max odds: 3.25

정산 시나리오

1. 팀 A가 비기거나 패하면:
 - 최소 조건이 충족되지 않습니다
 - 베팅이 패배합니다
 - 지불: 0
2. 팀 A가 정확히 1골 차로 승리하면:
 - 최소 조건이 충족됩니다
 - 베팅은 Opti-Win으로 정산됩니다
 - 지불: $100 \times 1.56 = 156$
3. 팀 A가 2골 이상 차로 승리하면:
 - 강화된 조건이 충족됩니다
 - 베팅이 승리로 정산됩니다
 - 지불: $100 \times 3.25 = 325$

14. 예시

14.1. 싱글 베팅 예시

이벤트	베팅 배당률
AC Milan - Bayern Munich 1	2.0
AC Milan - Bayern Munich X	3.0
AC Milan - Bayern Munich 2	3.3

당신이 밀란 승리에 100유로를 베팅을 했다고 가정합니다.

밀란 승리에 대한 배당률은 2.0입니다.

밀란이 이기면 상금은 $100 \times 2.0 = 200$ 유로가 됩니다.

순이익은: 200유로(당첨금) - 100(판돈) = 100유로입니다.

14.2. 조합 베팅 예시

이벤트	베팅 배당률
Dynamo K - Feyenoord 1	2.1
Lyonnais - Inter Milan X	2.9
Olympiakos - Manchester United 2	2.0

조합 베팅에 포함된 조합의 배당률은 $2.0 \times 2.1 \times 2.9 = 12.18$ 입니다.

조합 베팅에 100유로를 베팅하여 승리한다면, 당신은 $100\text{유로} \times 12.18 = 1,218$ 유로를 얻습니다.

순이익은(판돈 제외)은 1,118유로입니다.

14.3. 시스템 베팅 예시

3/6 시스템 (3 개의 승리 조합)

시스템 3/6은 이전에 선택한 이벤트 수 (4)의 지정된 값 (3)의 전체 조합 누산기에 베팅 합니다. 시스템이 손실되지 않도록 3 가지 이상의 이벤트를 예측해야 합니다.

그리고 이벤트의 결과는 다음과 같다고 가정합니다.

No	이벤트	배당률	결과
1	이벤트 1	1.6	승리
2	이벤트 2	1.9	패배
3	이벤트 3	1.9	패배
4	이벤트 4	1.3	승리
5	이벤트 5	1.45	승리
6	이벤트 6	1.85	승리

기본적으로 6 개의 이벤트 결과 중 3개를 조합해서 나오는 경우의 수는 20가지입니다. (예. 이벤트 1 + 이벤트 2 + 이벤트 3/이벤트 1 + 이벤트 2 + 이벤트 4 등.) 각각의 조합은 시스템 안에서 조합 베팅을 구성합니다.

각 조합의 판돈을 계산하기 위해서는, 총 판돈(60유로)을 당신의 3/6 시스템에서 가능한 조합의 수 (20 조합)으로 나누어야 합니다. $60/20=3$ 유로. 따라서 당신의 시스템에서 개별 조합에 대한 판돈은 3유로입니다. 가능한 6개의 결과에서 최소 3개의 결과를 정확하게 예측해야 했었고, 당신은 4개의 결과(이벤트 1, 이벤트 4, 이벤트 5, 이벤트 6)를 정확하게 예측했습니다. 4개의 이벤트로 구성할 수 있는 모든 3개 조합은 우승 조합입니다. 따라서 4개의 우승 조합이 나옵니다.

№ 조합 조합 베팅 배당률

I	이벤트 1	1.6
	이벤트 4	1.3
	이벤트 5	1.45
II	이벤트 1	1.6
	이벤트 4	1.3
	이벤트 6	1.85
III	이벤트 4	1.3
	이벤트 5	1.45
	이벤트 6	1.85
IV	이벤트 1	1.6
	이벤트 5	1.45
	이벤트 6	1.85

각 조합에 대한 상금을 계산하기 위해서는 판돈에 배당률을 곱해야 합니다.

조합 I: $1.6 \times 1.3 \times 1.45 \times 3\text{유로} = 9.05\text{유로}$.

조합 II: $1.6 \times 1.3 \times 1.85 \times 3\text{유로} = 11.54\text{유로}$.

조합 III: $1.85 \times 1.3 \times 1.45 \times 3\text{유로} = 10.46\text{유로}$.

조합 IV: $1.6 \times 1.85 \times 1.45 \times 3\text{유로} = 12.88\text{유로}$.

이 시스템 베팅의 총상금은, 모든 우승 조합에 대한 상금의 합계입니다.

$I + II + III + IV = 9.05 + 11.54 + 10.46 + 12.88 = 43.93\text{유로}$

총상금은 43.93유로입니다.

14.4. 아시아 핸디캡 싱글 베팅

“아시아 핸디캡”에 베팅하는 경우 실제로는 두 개의 베팅을 하게 됩니다. 예를 들어 핸디캡 베팅 (+1.25)은 핸디캡 (+1)과 핸디캡 (+1.5) 두 가지 베팅의 조합입니다. 이 두 베팅의 배당률은 동일합니다.

각 베팅의 판돈은 전체 판돈의 절반에 해당합니다. 상금은 두 베팅의 상금의 합과 같습니다. 결과에 따라 당신은 두 베팅을 모두 승리하거나, 한 베팅에 승리하고 다른 베팅은 환불을 받거나, 두 베팅에 모두 패할 수 있습니다.

아시아 핸디캡 싱글 베팅 예시

이벤트 핸디캡

Villarreal CF +0.75

Real Madrid -0.75

이 예시에서 전체 판돈은 100유로입니다.

VILLARREAL CF 핸디캡(+0.75)에 베팅을 할 경우, 실제로는 핸디캡(+1)과 (+0.5)에 베팅이 이루어지고, 각각의 판돈은 50유로가 됩니다.

몇 가지 경우의 수는 다음 같습니다.

1. 경기 스코어 (0: 1) - 핸디캡 (+0.5) - 핸디캡 (+1) - 환불.
2. 경기 스코어 (1: 1) - 핸디캡 (+0.5) - 핸디캡 (+1) - 승리.
3. 경기 스코어 (0: 2) - 베팅 실패.

REAL MADRID 핸디캡(-0.75)에 베팅을 할 경우, 실제로는 핸디캡(-1)과 (-0.5)에 베팅이 이루어지고, 각각의 판돈은 50유로가 됩니다.

몇 가지 경우의 수는 다음 같습니다.

- a.i.1. 경기 스코어 (0: 1) - 핸디캡 (+0.5) - 핸디캡 (+1) - 환불.
- a.i.2. 경기 스코어 (1: 1) - 베팅 실패.
- a.i.3. 경기 스코어 (0: 2) - 베팅 실패.

14.5. 조합 베팅에서 아시아 핸디캡 베팅

아시아 핸디캡 베팅이 조합 또는 시스템 베팅의 일부라고 가정한다면, 조합들의 총개수는 두배가 됩니다.

아시아 핸디캡 누적 베팅 예시

당신은 100유로를 두 이벤트 조합의 조합 베팅에 베팅했고 각 이벤트의 총합은 3.25입니다. 두 이벤트 모두 스코어 3-0으로 종료되었습니다.

여기에는 각각 25유로의 판돈이 걸린 네 개의 조합 베팅이 있습니다:> 3,> 3/> 3,> 3.5/> 3.5,> 3/> 3.5,> 3.5. 따라서 당신은 하나의 조합 베팅(> 3,> 3)에 대해 25유로를 환불받고, 다른 모든 베팅은 패배 처리됩니다.

14.6. 아시아 종합 베팅

전체 득점에 대한 베팅입니다. 예측된 전체 득점은 0.25의 배수가 되어야 합니다(0.5의 배수는 불가능합니다). 이 베팅은 실제로 두 베팅으로 계산되는데, 이때 각 베팅의 판돈은 전체 판돈의 절반에 해당하며 배당률은 동일합니다. 베팅의 종합은 당신이 예측한 숫자에 가장 가까운 0.5의 배수입니다. 즉, 베팅 하나는 당신이 예측한 종합 +0.25이고, 남은 하나의 베팅은 당신이 예측한 종합 -0.25입니다.

아시아 종합 베팅 예시

예시 1: 당신은 종합 (1.75) 언더에 1.4의 배당률로 100유로를 베팅했습니다. 이 베팅의 정산을 위해, 이를 두 가지 베팅으로 나누어야 합니다: 종합 (1.5) 언더, 종합 (2) 언더. 판돈은 두 베팅에 동등하게 절반(50유로)으로 나누어 베팅됩니다.

가능한 경우의 수는 다음과 같습니다.

1. 경기 스코어 (0: 0) 또는 (0: 1) - 두 베팅 모두 승리 ($100 \times 1.4 = 140$ 유로).
2. 경기 스코어 (1: 1), (0: 2) - 종합 (1.5) 언더 - 패배/종합 (2) 언더 - 판돈 환불 (50유로).
3. 경기 스코어 (1: 2) - 두 베팅 모두 패배.

예시 2: 당신은 종합 (1.75) 오버에 1.4의 배당률로 100유로를 베팅했습니다. 이 베팅의 정산을 위해, 이를 두 가지 베팅으로 나누어야 합니다: 종합 (1.5) 오버, 종합 (2) 오버. 판돈은 두 베팅에 동등하게 절반(50유로)으로 나누어 베팅됩니다.

가능한 경우의 수는 다음과 같습니다.

1. 경기 스코어 (0: 0) 또는 (0: 1) - 베팅 패배.
2. 경기 스코어 (1: 1), (0: 2) - 종합 (1.5) 오버 - 승/종합 (2) 언더 - 판돈 환불 ($50 \times 1.4 + 50 = 70 + 50 = 120$ 유로).
3. 경기 스코어 (1: 2) - 승리 ($100 \times 1.4 = 140$ 유로).

14.7. 체인 베팅 예시

이 베팅 슬립은 4 개의 이벤트를 포함합니다. 판돈은 10유로입니다.

배구. 한국 (여성) - 미얀마 (여성) (년9월13일 10:45)	첫번째 게임에서 팀 1 15 점 획득	1.45
배구. 에어 포스(여성) - 네이비 (여성) 3세트 (년 9월 13일 09:45)	30 점 후 팀 1 승	1.62
테니스. ITF. KO 오니시/요네무라 - 카토/히로코 쿠와타 (일본) (년 9월 13일 09:45)	게임 18: 40: 40 아니오	1.36
아이스하키. HC CSKA (모스크바) - HC Vityaz (체호프) (오버타임 포함) (년 10월 10일 19:00)	종합 2부터 4	1.45

베팅 계산은 베팅 슬립에 표시된 것과 동일한 순서로 진행됩니다.

예시 1) 체인에 있는 모든 이벤트 베팅에 승리했습니다.

- 1 번 베팅 승. 정산액 $10 \times 1.45 = 14.50$ 유로
 - 2 번 베팅 승. 정산액 $(14.5 - 10) + 10 \times 1.62 = 4.5 + 16.2 = 20.70$ 유로
 - 3 번 베팅 승. 정산액 $(20.7 - 10) + 10 \times 1.36 = 10.7 + 13.6 = 24.30$ 유로
 - 4 번 베팅 승. 정산액 $(24.3 - 10) + 10 \times 1.45 = 14.3 + 14.5 = 28.80$ 유로
- 총상금은 28.80유로입니다.

예시2) 1, 3, 4 번 이벤트 베팅에 승리했습니다.

- 1 번 베팅 승. 정산액 $10 \times 1.45 = 14.50$ 유로
 - 2 번 베팅 패. 정산액 $(14.5 - 10) = 4.5$ 유로 (=잔액)
 - 3 번 베팅 승. 정산액 $4.5 \times 1.36 = 6.12$ 유로 (잔액)
 - 4 번 베팅 승. 정산액 $6.12 \times 1.45 = 8.87$ 유로
- 총 상금은 8.87유로입니다.

예시 3) 1, 2, 4 번 이벤트 베팅에 승리했습니다.

- 1 번 베팅 승. 정산액 $10 \times 1.45 = 14.50$ 유로
 - 2 번 베팅 승. 정산액 $(14.5 - 10) + 10 \times 1.62 = 4.5 + 16.2 = 20.70$ 유로
 - 3 번 베팅 패. 정산액 $20.7 - 10 = 10.70$ 유로
 - 4 번 베팅 승. 정산액 $(10.7 - 10) + 10 \times 1.45 = 0.7 + 14.5 = 15.20$ 유로
- 총 상금은 15.20유로입니다.

15. 토탈리제이터 15-TOTO

15.1. 일반 규정

TOTO(Toto)는 제시된 경기에서 홈팀 승리, 무승부, 원정팀 승리 또는 최종 정확한 점수를 예측하는 베팅입니다. 1xBet은 경기 시작 전 참가자들의 모든 베팅액을 하나의 TOTO 풀(전체 금액)로 취합합니다. 모든 경기가 끝나면 kr.1xbet.com은 본 규정에 따라 베팅에 승리한 참가자들에게 TOTO 상금을 배분합니다.

‘TOTO 참가자’는 본 이용약관에 따라 TOTO 풀에 베팅을 한 사람입니다. 만 19세 이상 성인만 참가할 수 있습니다.

‘이벤트’는 스포츠 이벤트, 즉 경기를 의미합니다.

‘결과’는 TOTO 주최측이 베팅을 위해 제공하는 스포츠 이벤트의 결과입니다.

‘TOTO 베팅슬립’은 15개의 이벤트를 포함하며, 여러 개의 결과가 나열되어 있습니다. 고객은 각각의 이벤트에 대한 결과를 선택하고 베팅을 합니다. ‘홈팀 승’은 ‘1’, ‘원정팀 승’은 ‘2’, ‘무승부’는 ‘X’로 표시됩니다. 베팅 참가자는 각 이벤트에 대해 조합 결과를 선택할 수 있습니다. 이 경우 베팅 금액(및 최소 판돈)이 증가합니다.

TOTO 베팅은 참가자가 베팅한 이벤트 결과(각 TOTO 경기별 결과)와 베팅 총액의 조합으로 이루어집니다. 9개 이상의 이벤트 결과를 맞춘 참가자는 베팅에 승리하고, 그렇지 않은 경우 베팅에 실패합니다.

참가자가 패배하면 그 베팅은 실패합니다. 승리한 참가자는 총상금의 일부를 지급받을 수 있습니다.

베팅 풀 – 참가자들이 TOTO에 베팅한 금액의 총합입니다.

상금 – 베팅 풀의 일부로, 승리한 참가자들에게 지불되는 금액입니다.

15.2. 카테고리별 상금 배분

15개 적중 - 상금의 10%.

14개 적중 - 상금의 10%.

13개 적중 - 상금의 10%.

12개 적중 - 상금의 10%.

11개 적중 - 상금의 10%.

10개 적중 - 상금의 18%.

9개 적중 - 상금의 32%.

상금은 각각의 상금 배분 카테고리에서 판돈에 비례하여 승리한 베팅에 배분됩니다.

잭팟 – 승리한 베팅의 판돈에 비례하여 추가로 배분되는 상금입니다.

잭팟은 이전 TOTO 회차에서 하나 이상의 카테고리에 대한 상금이 배분되지 않을 경우, 즉 최상의 베팅이 14개 이하(13, 12, 11, 10, 9)의 결과를 적중한 경우에 배분됩니다.

잭팟 상금은 모든 이벤트의 결과를 맞춘 참가자가 나올 때까지 배분되지 않으며, 배분되지 않은 상금은 다음 회차로 이월됩니다.

마권업체는 자체 기금을 통해 잭팟 상금액을 높일 수 있습니다.

15.3. 일반 조항

1. 패리뮤추얼 베팅의 모든 이벤트에 대한 베팅은 달리 명시되지 않는 한 정규 플레이 시간에 대해 수락됩니다.
2. 가장 이른 경기가 시작될 때까지 베팅이 수락되나, 무효인 경기는 포함되지 않습니다. 이러한 시작은 경기 실제 시작으로, 즉 처음으로 시작한 경기입니다. 해당 경기가 무효로 인정된 경우 합산되지 않습니다. 스포츠의 경우 이벤트의 시작 날짜 및 시작 시간은 참고용입니다. 정확하지 않은 이벤트 시간은

베팅 취소 근거가 아닙니다.

3. 한 경기가 베팅 회사 1xBet의 규정에 따라 무효가 되는 경우 해당 경기는 Toto 베팅에서 완료되지 않은 것으로 간주됩니다.
4. 경기 목록의 이벤트가 취소된 것으로 간주된 경우 해당 이벤트의 모든 결과가 승리한 것으로 간주됩니다.
5. 이벤트가 완료되지 않은 경우 잭팟 배분:
 - 이벤트 1개가 취소로 간주됨 – 잭팟의 35%가 지불됨
 - 이벤트 2개가 취소로 간주됨 – 잭팟의 25%가 지불됨
 - 이벤트 3개가 취소로 간주됨 – 잭팟의 10%가 지불됨
 - 이벤트 4개가 취소로 간주됨 – 잭팟의 5%가 지불됨
6. 5개 이상의 이벤트가 취소로 간주되는 경우 해당 경기 목록은 취소로 간주되며 모든 베팅은 환불됩니다. Toto 관리자는 승리한 베팅의 배당률을 1€ 당 1.05 이상으로 만들기 위해 잭팟의 일부를 사용할 권리를 보유합니다.
7. 경기 목록의 이벤트 3개가 취소로 간주되는 경우 "9개의 정확한 결과" 카테고리가 지불되지 않습니다.
 - 이 경우 "10개의 정확한 결과" 카테고리가 상금의 40%이며,
 - "11개의 정확한 결과" 카테고리가 상금의 20%,
 - "12개의 정확한 결과" 카테고리가 15%,
 - 13 및 14개의 정확한 결과 카테고리가 10%,
 - "15개의 정확한 결과" 카테고리가 5%입니다.
8. 경기 목록의 이벤트 4개가 취소로 간주되는 경우 9 및 10개의 정확한 결과 카테고리가 지불되지 않습니다.
 - 이 경우 "11개의 정확한 결과" 카테고리가 상금의 45%이며,
 - "12개의 정확한 결과" 카테고리가 25%,
 - "13개의 정확한 결과" 카테고리가 15%,
 - "14개의 정확한 결과" 카테고리가 10%,
 - "15개의 정확한 결과" 카테고리가 5%입니다.
9. 잭팟이 1억 5천만에 도달하면, 14개의 결과를 모두 추측한 사람이 없는 경우, 14개의 결과를 정확히 예측한 베팅 슬립에 잭팟을 지급하는 규칙이 적용됩니다. 그 외의 모든 경우에는 14개의 결과가 정확히 예측된 베팅 슬립이 잭팟의 25%를 공유합니다. 이 규칙은 추첨에서 취소된 경기가 없는 경우에만 적용됩니다.
 - 14개의 결과가 정확하게 예측된 베팅 슬립이 하나만 있는 경우의 총상금 분배
 - 14개의 정확한 결과가 있는 베팅 슬립 - 총상금의 10% + 잭팟 100%
 - 13개의 정확한 결과가 있는 베팅 슬립은 총상금의 10%를 공유
 - 12개의 정확한 결과가 있는 베팅 슬립은 총상금의 10%를 공유
 - 11개의 정확한 결과가 있는 베팅 슬립은 총상금의 10%를 공유
 - 10개의 정확한 결과가 있는 베팅 슬립은 총상금의 20%를 공유
 - 9개의 정확한 결과가 있는 베팅 슬립은 총상금의 40%를 공유
 - 14개의 결과가 정확하게 예측된 베팅 슬립이 여러 개 있는 경우의 총상금 분배
 - 14개의 정확한 결과가 있는 베팅 슬립은 총상금의 10% + 25% 잭팟을 공유
 - 13개의 정확한 결과가 있는 베팅 슬립은 총상금의 10%를 공유
 - 12개의 정확한 결과가 있는 베팅 슬립은 총상금의 10%를 공유
 - 11개의 정확한 결과가 있는 베팅 슬립은 총상금의 10%를 공유
 - 10개의 정확한 결과가 있는 베팅 슬립은 총상금의 20%를 공유
 - 9개의 정확한 결과가 있는 베팅 슬립은 총상금의 40%를 공유

15.4. TOTO 베팅 방법

베팅을 하려면 베팅슬립에 표시된 모든 15개의 경기에 대해 하나 이상의 결과를 선택해야 합니다

최소 및 최대 판돈은 환율에 따라 변경될 수 있습니다.

1. 하나의 티켓으로 다수의 베팅을 할 수 있습니다. 이를 위해서는 15개 중 하나 이상의 이벤트에서 2개 또는 3개의 결과를 선택해야 합니다. 이에 비례하여 베팅슬립의 총 베팅 수와 최소 판돈이 두 배 또는 세 배로 증가합니다. 베팅슬립의 전체 판돈은 이 티켓의 최고 베팅에 균등하게 배분됩니다.
2. 하나의 티켓에 여러 개의 베팅이 포함된 경우, 적중한 베팅은 각 베팅의 지분에 해당하는 판돈에 비례하여 정산됩니다.
3. 베팅은 토탈리제이터의 첫 경기가 시작될 때까지 수락됩니다. 첫 번째 경기가 시작된 후에 들어온 모든 베팅은 취소됩니다.
4. **배치 베팅.** 이는 다수의 무작위 TOTO 베팅을 할 수 있는 기능입니다. 이 기능을 사용하시려면 베팅슬립 1개에 대한 금액을 지정하고 '배치 베팅' 버튼을 누르십시오. 참가자가 지정한 베팅 개수만큼 자동으로 베팅됩니다. 해당 베팅은 '베팅 내역'- TOTO 섹션에서 확인할 수 있습니다.

베팅이 마감되면, 그 시점까지 수락된 모든 베팅의 정보와 통계를 '결과' 섹션에서 확인할 수 있습니다.

15.5. 잭팟 상금

관리자는 여권 및 은행 계좌 정보를 확인한 후 잭팟 상금을 지급합니다. 계좌명이 신분증에 기재된 이름과 일치해야 합니다. 관리자는 상금 지불에 필요한 모든 서류를 수령하고, 검토하고, 등록한 후 30일(달력 기준) 안에 해당 계좌에 상금을 이체합니다. 잭팟 상금 지불은 그 시점에 시행 중인 해당 국내 법률 또는 규정에 따라 진행됩니다.

15.6. 분쟁

마권업체는 TOTO 규정을 위반하지 않으며 이에 의거하여 제정된 1xBet의 규정에 따라 일반 및 분쟁 사례를 해결합니다.

15.7. 배치 베팅

배치 베팅은 여러 베팅슬립의 묶음입니다. 즉, 배치 베팅은 한 번에 다수의 베팅슬립이 수락되는 것을 의미합니다.

배치 베팅은 베팅이 시작되기 10분 전에 마감됩니다.

배치 베팅 이용 방법

배치 베팅을 이용하려면, 모든 베팅슬립을 아래 형식에 맞추어 제출해야 합니다.

0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(X);13-(1);14-(X);15-(1)

이 줄에는 다음의 변수가 표시되어 있습니다.

0.70 - 베팅슬립 금액

1, 2, 3, ... 15 – 베팅 게임 수

(1, 2, X) - 선택한 결과 옵션

각 베팅슬립은 새로운 줄에서 시작해야 합니다. 다음의 방식으로 표기되어야 합니다.

예시

0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(X);13-(1);14-(X);15-(1),
0.8;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(1);12-(X);13-(1);14-(X);15-(1),
0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(2);12-(1);13-(2);14-(X);15-(1),

배팅슬립을 사전에 준비하고, 이를 복사하여 'TOTO 15: 배치 배팅' 페이지의 텍스트 상자에 붙여 넣을 수 있습니다. 텍스트 상자에 직접 입력하는 것도 가능합니다.

배팅을 하려면 '배팅 하기' 버튼을 누르십시오. 이후 입력된 정보의 유효성이 검사 됩니다. 참가자가 확인을 누르면 해당 배치 배팅이 최종 수락됩니다!

내 계정 - 배팅 내역 - TOTO에서 위 배팅에 관한 정보를 확인할 수 있습니다.

예시

당신은 배팅에 참여하고자 합니다. 당신은 15개 중 10개 경기 결과에 대한 확신을 가지고 있습니다 (첫 번째 승). 나머지 세 경기에 대해서는 2 가지 가능한 결과를 선택하고 (1X), 두 경기는 결과를 전혀 알 수 없는 것으로 선택합니다(1X2).

위와 같은 예측으로 도출될 수 있는 모든 조합을 하나의 배팅슬립에 기재한다면, 해당 배팅슬립은 72개의 옵션을 포함하며 총 50.40유로가 청구됩니다(최소 판돈 = 0.70 유로).

그러나, 예측 결과를 다수의 배팅슬립(배치 배팅)에 분산시키면, 큰 상금을 받을 기회를 놓치지 않으면서도 전체 판돈을 상당히 낮출 수 있습니다.

예측한 결과를 적절하게 조합하여, 그 중에 적어도 하나의 배팅이 최소 14개의 경기 결과를 적중할 수 있도록 만들어야 합니다. 이렇게 하면 12장의 배팅슬립, 즉 8.40유로로 배팅을 할 수 있습니다. 예측에 따라, 다음과 같이 배치 배팅을 구성할 수 있습니다.

0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(X);13-(1);14-(X);15-(1),
0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(1);12-(X);13-(1);14-(X);15-(1),
0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(1);13-(X);14-(X);15-(1),
0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(1);12-(1);13-(X);14-(X);15-(1),
0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(1);13-(1);14-(1);15-(2),
0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(1);12-(1);13-(1);14-(1);15-(2),
0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(X);13-(X);14-(1);15-(X),
0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(1);12-(X);13-(X);14-(1);15-(X),
0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(X);13-(X);14-(2);15-(2),
0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(1);12-(X);13-(X);14-(2);15-(2),
0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(1);13-(1);14-(2);15-(X),
0.7;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(1);12-(1);13-(1);14-(2);15-(X),
'배치 배팅' 서비스 – 특별한 시스템을 이용하여 쿠폰을 만드는 참가자들이 쉽게 사용할 수 있습니다.

TOTO 정확한 점수 배치 배팅 예시

0.7;1-(1:2);2-(1:1);3-(1:0);4-(1:3);5-(2:2);6-(1:3);7-(2:1);8-(0:1)

TOTO 농구 배치 배팅 예시

50;1-(1o);2-(1o);3-(1o);4-(x);5-(x);6-(2o);7-(2o);8-(1o);9-(1u),
50;1-(1u);2-(1o);3-(1o);4-(x);5-(x);6-(2o);7-(2o);8-(1o);9-(1u).

배치 배팅의 추가 기능

'TOTO 15', '축구', 'E-스포츠 FIFA' 배치 배팅을 할 때, 한 경기에 대해 두 개 이상의 결과를 선택할 수 있습니다.

예시

100.00;1-(1X);2-(2);3-(X);4-(1);5-(1);6-(1);7-(2);8-(X);9-(1);10-(1);11-(2);12-(1);13-(1);14-(2);15-(1),
200.00;1-(1X);2-(12);3-(X);4-(1);5-(1);6-(1);7-(2);8-(X);9-(1);10-(1);11-(2);12-(1);13-(1);14-(2);15-(1).

16. TOTO ‘정확한 점수’

TOTO ‘정확한 점수’ – 경기 결과에 대한 베팅입니다.

이 TOTO 티켓은 8개의 경기로 구성되며, 각각의 경기에 여러 점수가 나열됩니다. 2개 이상의 경기 결과를 정확하게 예측한 참가자가 베팅에 승리합니다.

베팅을 하기 위해서는 베팅슬립에 기재된 경기별로 하나의 점수를 선택해야 합니다. 조합 베팅의 경우 경기별로 2개 이상의 점수를 선택할 수 있습니다. 이에 비례하여 총 베팅 개수와 판돈이 두 배, 세 배로 늘어납니다.

2개 이상의 경기 결과를 적중하면 상금을 받을 수 있습니다. TOTO 풀의 95%가 승리한 참가자들에게 배분됩니다.

모든 경기가 진행된 경우(무효 경기 없음), TOTO 상금은 7개의 카테고리로 배분되고* 다음 토토 회차의 잭팟

** 상금으로 이월됩니다.

- 1위 우승 카테고리 - Toto 상금 풀의 5% (점수 8개 적중)
- 2위 우승 카테고리 - Toto 상금 풀의 5% (점수 7개 이상 적중).
- 3위 우승 카테고리 - Toto 상금 풀의 7.5% (점수 6개 이상 적중).
- 4위 우승 카테고리 - Toto 상금 풀의 10% (점수 5개 이상 적중).
- 5위 우승 카테고리 - Toto 상금 풀의 12.5% (점수 4개 이상 적중).
- 6위 우승 카테고리 - Toto 상금 풀의 20% (점수 3개 이상 적중).
- 7위 우승 카테고리 - Toto 상금 풀의 35% (점수 2개 이상 적중).

* - 1개 또는 2개 경기가 무효 처리된 경우, 상금 풀은 ‘1개 이상의 경기가 무효화된 잭팟 배분’ 규칙에 따라 배분됩니다.

** - 1위 카테고리에서 우승한 베팅이 없는 경우.

승리한 베팅이 없는 우승 카테고리에서 Toto 상금 풀 배분

경기 목록에 포함된 이벤트가 취소된 경우, 해당 이벤트의 모든 결과는 패배한 것으로 간주됩니다. 이때 최소 적중 개수는 변경되지 않습니다. 즉, 적어도 2개 이벤트에 대한 결과를 적중해야 합니다.

(토토 ‘정확한 점수’ 베팅슬립에서 가장 마지막에 진행되는 경기보다 더 뒤로 연기되는 경우, 경기는 취소된 것으로 간주됩니다.)

잭팟은 8개 또는 7개 경기 결과를 적중한 베팅에 판돈의 크기에 비례하여 배분됩니다. 판돈이 클수록 상금의 액수가 높습니다.

아무도 8개 또는 7개 경기 결과를 적중하지 못하면, 잭팟 상금은 배분되지 않습니다.

잭팟의 95%는 모든 8개 경기 결과를 적중한 모든 베팅에 배분됩니다. 나머지 5%는 7개 경기 결과를 적중한 베팅에 배분됩니다.

1개 이상의 경기가 무효 처리된 경우 잭팟 배분

1개 경기 무효 - 잭팟의 25%가 배분됩니다. (7개 경기에서 정확한 점수 적중).

2개 경기 무효 - 잭팟은 지불되지 않고 기금은 다음 회차의 TOTO 게임으로 이월됩니다.

1개 경기가 무효 처리된 경우 Toto 상금 풀 배분

7개 점수 적중 - 5%, 6개 점수 적중 - 5%, 5개 점수 적중 - 7.5%

4개 점수 적중 - 10%, 3개 점수 적중 - 12.5%, 2개 점수 적중 - 55%.

2개 경기가 무효 처리된 경우 Toto 상금 풀 배분

6개 점수 적중 - 5%, 5개 점수 적중 - 5%, 4개 점수 적중 - 7.5%

3개 점수 적중 - 10%, 2개 점수 적중 - 67.5%

3개 이상의 경기가 무효 처리된 경우, 모든 베팅이 무효화되고 판돈이 환불됩니다.

16.1. TOTO '정확한 점수' 베팅 방법

- 'TOTO' 페이지로 이동하십시오. 'TOTO 정확한 점수'를 클릭하십시오.
- 8개 이벤트의 베팅슬립이 열립니다.
- 이벤트의 오른쪽에 있는 '선택하기'를 클릭하십시오. 선택하고자 하는 경기 점수 옆에 체크표시를 하십시오. 모든 체크표시를 취소하려면 '모두 취소하기'를 클릭하십시오.
- 결과에 대해 다수의 옵션을 선택할 수 있습니다.
 - a. 1 - 팀 1 승
 - b. 2 - 팀 2 승
 - c. X - 무승부
 - d. > 2.5 - 종합 2.5 오버
 - e. f. X와 > 2.5 - 무승부와 종합 2.5점 이상에 해당하는 옵션이 선택됩니다.
- 선택된 경기 점수가 '선택하기' 옆에 표시됩니다.
- '합계' 행에 베팅 금액을 입력하십시오.
- '베팅하기'를 클릭하십시오.
- Toto 티켓은 '베팅 내역', 'TOTO 정확한 점수' 탭에 표시됩니다.

17. 토탈리제이터 축구-TOTO

17.1. 일반 조항

1.1 1xBet은 규정에 따라 TOTO-축구에 대한 베팅을 수락합니다.

1.2 'TOTO 토탈리제이터'는 경기 목록에 포함된 14개 이벤트에 대해 베팅을 하는 특별한 풀 게임입니다. 최소 9개의 결과가 올바르게 예측되면 베팅이 승리합니다.

1.3 만 19세 이상의 성인만 베팅에 참여할 수 있습니다. 본 규정을 위반할 경우, 고객이 그에 대한 책임을 집니다.

1.4 당사가 제안한 규정에 동의하는 참가자들만 베팅을 할 수 있습니다. 참가자가 베팅을 한 경우 본 규정을 무조건적으로 수락한 것으로 간주됩니다.

17.2. TOTO 축구 베팅

2.1 각 경기에는 3가지 결과가 있습니다. '홈팀 승'은 '1'로, '원정팀 승'은 '2'로, '무승부'는 'X'로 표시됩니다.

2.2 TOTO 축구 베팅은 참가자가 베팅한 이벤트 결과(TOTO 회차마다 하나씩)와 판돈 합계를 조합하여 진행됩니다.

2.3 참가자는 경기 별로 1~3개의 이벤트 결과를 선택할 수 있으며, 각 베팅은 개별적으로 정산됩니다. 베팅을 하면 베팅 개수에 따른 총 베팅액이 표시됩니다. 각 이벤트에 대한 판돈은 전체 판돈을 이벤트의 수로 나눈 것에 해당합니다.

2.4 모든 TOTO 베팅은 토탈리제이터 - TOTO 축구 - 베팅슬립 목록 섹션에서 확인할 수 있습니다.

17.3. TOTO-축구 정산

3.1 모든 경기가 끝나면 베팅슬립에 포함된 각 이벤트의 결과를 확인할 수 있습니다. 축구 경기의 베팅은 '예선 통과' 또는 '승자' 등의 베팅을 제외하고는 공식 경기 시간(추가 시간 포함)을 기준으로 정산됩니다. 전반에서 45분이 지나면 추가 시간이 시작됩니다. 후반에서는 90분이 지나면 추가 시간이 시작됩니다. 경기가 90분간 이어지기 전에 취소되거나 연기되는 경우, 경기에 대한 모든 베팅은 무효로 처리됩니다. 다만, 이와는 관계없이 베팅 결과가 결정되는 이벤트는 예외로 합니다.

3.2 경기가 중단, 연기, 지연되거나 TOTO 게임의 베팅 마감시간보다 일찍 시작된 경우 무효로 처리됩니다. 완료되지 못한 경기의 모든 결과는 성공한 것으로 간주됩니다.

3.3 만약 4개 이상의 경기가 중단된 경우, 모든 베팅은 무효 처리되며 모든 판돈은 1의 배당률로 정산됩니다.

17.4. 상금 배분

4.1 베팅 풀 - Toto 축구에 베팅된 전체 금액

4.2 상금 - 상금 배분에 사용되는 베팅 풀의 일부(90%).

카테고리별 상금 배분:

a) 1위 우승 카테고리 - TOTO 상금의 10% (점수 14개 적중).

b) 2위 우승 카테고리 - TOTO 상금의 10% (점수 14 및 13개 적중).

c) 3위 우승 카테고리 - TOTO 상금의 10% (점수 14, 13 및 12개 적중).

d) 4위 우승 카테고리 - TOTO 상금의 15% (점수 14, 13, 12 및 11개 적중).

e) 5위 우승 카테고리 - TOTO 상금의 20% (점수 14, 13, 12, 11 및 10개 적중).

f) 6위 우승 카테고리 - TOTO 상금의 35% (점수 14, 13, 12, 11, 10 및 9개 적중).

4.3 점수 14개 적중 우승 카테고리의 상금은 이전 추첨에서 이월된 잭팟 기금을 포함합니다.

4.4 잭팟 - 모든 14개 경기의 점수를 적중한 베틱에 배분되는 추가 상금이며, 베틱의 액수와 비례하여 배분됩니다(베틱 액수가 높을수록 더 많은 상금을 받습니다). 잭팟 기금은 지난 회차의 추첨에서 하나 이상의 우승 카테고리의 상금이 배분되지 않았을 경우, 즉 최상의 베틱이 적중한 이벤트가 14개보다 적을 때(13, 12, 11, 10, 9) 이월된 상금입니다. 잭팟 상금은 모든 이벤트의 결과를 적중한 참가자가 나올 때까지 배분되지 않고, 다음 회차의 베틱으로 이월되어 축적됩니다. 마권업체는 자체 자금으로 잭팟 상금을 높일 수 있습니다.

4.5 '경기가 열리지 않은' 무효 경기의 경우 '잭팟' 배분

a) 1개의 무효 경기 - 잭팟 상금의 35%가 배분됩니다.

b) 2개의 무효 경기 - 잭팟 상금의 20%가 배분됩니다.

c) 3개 이상의 무효 경기가 발생하면 모든 베틱이 무효로 처리되고, 판돈은 참가자에게 반환됩니다.

4.6 1개의 이벤트가 취소된 것으로 간주되는 경우, 잭팟의 배분은 4.2항에 따라 이루어집니다.

4.7 2개의 이벤트가 취소된 것으로 간주되는 경우 잭팟의 배분은 다음과 같습니다.

a) 1위 우승 카테고리 - TOTO 상금 풀의 5% (점수 14개 적중).

b) 2위 우승 카테고리 - TOTO 상금 풀의 10% (점수 14 및 13개 적중).

c) 3위 우승 카테고리 - TOTO 상금 풀의 15% (점수 14, 13 및 12개 적중).

d) 4위 우승 카테고리 - TOTO 상금 풀의 25% (점수 14, 13, 12 및 11개 적중).

e) 5위 우승 카테고리 - TOTO 상금 풀의 45% (점수 14, 13, 12, 11 및 10개 적중).

4.8 3개의 이벤트가 취소된 것으로 간주되는 경우 잭팟의 배분은 다음과 같습니다.

a) 1위 우승 카테고리 - TOTO 상금 풀의 10% (점수 14개 적중).

b) 2위 우승 카테고리 - TOTO 상금 풀의 15% (점수 14 및 13개 적중).

c) 3위 우승 카테고리 - TOTO 상금 풀의 25% (점수 14, 13 및 12개 적중).

d) 4위 우승 카테고리 - TOTO 상금 풀의 50% (점수 14, 13, 12 및 11개 적중).

17.5. 상금 정산

5.1 각 이벤트에 대한 우승 상금은 특정 우승 카테고리의 계수에 이벤트에 건 판돈(1유로)을 곱하여 계산할 수 있습니다. 우승 카테고리의 계수는 이 카테고리에 해당하는 총상금을 모든 적중한 베틱의 합으로 나눈 것입니다. (즉, 판돈이 높을수록 상금이 커집니다.)

5.2 상금은 TOTO-축구 경기 종료 후 1시간 이내에 지불되며, 불가항력의 문제가 발생한 경우에도 반드시 12시간 이내에 지불됩니다.

18. TOTO ‘아이스하키’

토탈리제이터 ‘아이스하키’에서 참가자는 아이스하키 경기 결과에 베팅을 합니다. 베팅은 공식 경기 시간을 기준으로 합니다(추가시간 및 쏜아웃은 포함되지 않음).

TOTO 티켓은 5개의 경기와 각 경기의 경기 점수로 구성됩니다. 2개 이상의 경기 결과를 적중하면 베팅에 승리합니다.

하나의 베팅을 하려면 베팅슬립에서 각 경기당 하나의 점수를 선택해야 합니다. 조합 베팅의 경우, 각 경기당 2개 이상의 점수를 선택할 수 있습니다. 이에 따라 베팅 개수 및 판돈은 두 배 또는 세 배가 됩니다.

2개 이상의 경기 결과를 적중하면 상금을 받을 수 있습니다. Toto 풀의 95%가 해당 참가자에게 배분됩니다. 모든 경기가 진행되는 경우 (무효 경기 제외), TOTO 상금은 7개의 카테고리로 배분되고* 다음 토토 회차의 잭팟** 상금으로 적립됩니다.

- 1위 우승 카테고리 - Toto 상금 풀의 5% (점수 5개 적중)
- 2위 우승 카테고리 - Toto 상금 풀의 10% (점수 4개 이상 적중).
- 3위 우승 카테고리 - Toto 상금 풀의 25% (점수 3개 이상 적중).
- 4위 우승 카테고리 - Toto 상금 풀의 55% (점수 2개 이상 적중).

* - 1개 또는 2개 경기가 무효 처리된 경우, 상금 풀은 ‘1개 이상의 경기가 무효화된 잭팟 배분’ 규칙에 따라 배분됩니다.

** - 1위 카테고리에서 우승한 베팅이 없는 경우.

승리한 베팅이 없는 우승 카테고리에서 Toto 상금 풀 배분

경기 목록에 포함된 이벤트가 취소된 경우, 해당 이벤트의 모든 결과는 패배한 것으로 간주됩니다. 이때 최소 적중 개수는 변경되지 않습니다. 즉, 적어도 2개 이벤트에 대한 결과를 적중해야 합니다.

(토토 ‘정확한 점수’ 베팅슬립에서 가장 마지막에 진행되는 경기보다 더 뒤로 연기되는 경우, 경기는 취소된 것으로 간주됩니다.)

잭팟은 5개 또는 4개 경기 결과를 적중한 베팅에 판돈의 크기에 비례하여 배분됩니다. 판돈이 클수록 상금의 액수가 높습니다.

5개 또는 4개 경기 결과를 적중한 참가자가 없다면, 잭팟 상금은 배분되지 않습니다.

잭팟의 95%는 모든 5개 경기 결과를 적중한 모든 베팅에 배분됩니다. 나머지 5%는 4개 경기 결과를 적중한 베팅에 배분됩니다.

1개 이상의 경기가 무효 처리된 경우 잭팟 배분

- 1개 경기 무효 - 잭팟의 25%가 배분됩니다. (4개 경기에서 정확한 점수 적중).
- 2개 경기 무효 - 잭팟은 지불되지 않고 기금은 다음 회차의 TOTO 게임으로 이월됩니다.

1개 경기가 무효 처리된 경우 Toto 상금 풀 배분

4개 점수 적중 - 10%, 3개 점수 적중 - 12.5%, 2개 점수 적중 - 70%

2개 이상의 경기가 무효화된 경우, 모든 베팅이 무효화되고 판돈은 참가자에게 반환됩니다.

19. TOTO '농구'

TOTO 농구에서 참가자는 농구 경기 결과에 베팅을 합니다. 베팅은 정규 시간에 대해서만 수락됩니다.

TOTO 베팅 슬립은 경기마다 가능한 결과가 있는 10경기로 구성됩니다. 베팅에서 승리하려면 5개 이상의 경기 결과를 정확하게 예측해야 합니다.

싱글 베팅을 하려면 베팅 슬립에서 각 10경기의 결과를 하나 선택해야 합니다. 승자와 경기의 최종 점수를 모두 예측해야 합니다. 무승부에도 베팅할 수 있습니다. 조합 베팅의 경우, 하나의 베팅 슬립에서 하나 또는 다수의 경기에 2개 이상의 점수를 선택할 수 있습니다. 이에 따라 베팅 수 및 판돈은 두 배 또는 세 배가 됩니다.

5개 이상의 경기 결과를 적중하면 상금을 받을 수 있습니다. 상금 풀의 90%가 성공한 참가자에게 배분됩니다.

모든 경기가 진행되면 상금 풀이 6*가지 승리 카테고리로 분배되며, 차후 드로우의 잭팟에 대해 공제가 발생합니다:

- 1위 카테고리 - 상금 풀의 5%. 경기 결과를 10개 이상 예측 성공한 베팅이 배분에 포함됩니다
- 2위 카테고리 - 상금 풀의 5% (경기 결과 9개 이상 예측 성공)
- 3위 카테고리 - 상금 풀의 10% (경기 결과 8개 이상 예측 성공)
- 4위 카테고리 - 상금 풀의 10% (경기 결과 7개 이상 예측 성공)
- 5위 카테고리 - 상금 풀의 25% (경기 결과 6개 이상 예측 성공)
- 6위 카테고리 - 상금 풀의 45% (경기 결과 5개 이상 예측 성공)

* - 1개 또는 2개의 경기가 진행되지 않을 경우, 상금 풀은 이 규칙의 조항에 따라 배분됩니다.

** - 1위 승리 카테고리에 승리한 베팅이 없는 경우.

승리한 베팅이 없는 당첨 카테고리 풀의 배분

이벤트가 진행되지 않은 것으로 처리되는 경우, 그 이벤트에 대한 모든 예측은 패배로 처리됩니다. 정확하게 예측해야 하는 결과의 최소 필요 개수 변하지 않으며, 5개의 경기 결과를 맞춰야 합니다.

(경기 시작 시간이 TOTO 농구 일정의 마지막 경기 날짜 이후로 연기된 경우 경기가 진행되지 않은 것으로 간주됩니다.)

잭팟은 10개의 경기 결과 모두를 정확하게 예측한 베팅에 대해 그 베팅의 총 판돈에 따라 분배됩니다. 판돈이 클수록 상금도 커집니다.

아무도 10개의 경기 결과 모두에 예측 성공하지 못한 경우 잭팟은 당첨되지 않습니다.

1개 이상의 경기가 진행되지 않은 경우 잭팟 배분:

취소된 경기 1개 - 잭팟의 25% 배분됨

1개의 경기가 진행되지 않은 경우 상금 풀 배분:

2개 경기가 무효 처리된 경우 된 경우 Toto 상금 풀 배분

- 9개 예측 성공 - 5%
- 8개 예측 성공 - 10%
- 7개 예측 성공 - 10%
- 6개 예측 성공 - 25%

- 5개 예측 성공 – 50%

2개의 경기가 진행되지 않은 경우 상금 풀 배분:

- 8개 예측 성공 – 5%
- 7개 예측 성공 – 10%
- 6개 예측 성공 – 30%
- 5개 예측 성공 – 55%

3개 이상의 경기가 진행되지 않은 경우, 모든 베팅이 무효로 처리되고 판돈은 참가자에게 환불됩니다.

20. TOTO 'FIFA'

TOTO 'FIFA'는 참가자가 지정된 경기에 대해 홈팀 승리, 무승부, 원정팀 승리 또는 정확한 최종 점수를 예측하는 베팅입니다. 1xBet은 경기 시작 전 참가자들의 모든 베팅액을 하나의 TOTO 풀(전체 금액)로 취합합니다. 모든 경기가 끝나면 kr.1xbet.com은 본 규정에 따라 베팅에 성공한 참가자들에게 TOTO 상금을 배분합니다.

'TOTO 베팅슬립'은 15개의 이벤트를 포함하며, 고객은 이를 채워 베팅을 할 수 있습니다. '홈팀 승'은 '1', '원정팀 승'은 '2', '무승부'는 'X'로 표시됩니다. 베팅 참가자는 각 이벤트에 대해 조합 결과를 선택할 수 있습니다. 이 경우 베팅 금액(및 최소 판돈)이 증가합니다.

TOTO 베팅은 참가자가 베팅한 이벤트 결과(각 TOTO 경기별 결과)와 베팅 총액의 조합입니다.

참가자가 9개 이상의 이벤트 결과를 올바르게 예측하면 베팅에 승리하고, 그렇지 않은 경우 베팅에 실패합니다.

참가자가 패배하면 그의 베팅은 실패합니다. 승리한 참가자는 총상금의 일부를 지급받을 수 있습니다.

카테고리별 상금 배분

- 15개 적중 - 상금의 10%.
- 14개 적중 - 상금의 10%.
- 13개 적중 - 상금의 10%.
- 12개 적중 - 상금의 10%.
- 11개 적중 - 상금의 10%.
- 10개 적중 - 상금의 18%.
- 9개 적중 - 상금의 32%.

상금은 각각의 상금 배분 카테고리에서 승리한 베팅에 배분되며, 판돈에 비례합니다.

잭팟 - 승리한 베팅의 판돈에 비례하여 추가로 배분되는 상금입니다.

잭팟은 이전에 진행된 TOTO에서 하나 이상의 카테고리에 대한 상금이 배분되지 않을 경우, 즉 가장 적중률이 높은 베팅이 14개 이하(13, 12, 11, 10, 9)의 결과를 적중한 경우에 배분됩니다.

잭팟 상금은 모든 이벤트의 결과를 맞춘 참가자가 나올 때까지 배분되지 않으며, 배분되지 않은 상금은 다음 회차의 TOTO 베팅으로 이월됩니다.

마권업체는 자체 기금을 통해 잭팟 상금을 높일 권리가 있습니다.

별도로 명시하지 않는 한, 모든 패리뮤추얼(parimutuel) 이벤트에 대한 베팅은 공식 경기 게임을 기준으로 합니다. 베팅은 첫 경기가 시작될 때까지 수락되지만, 무효 경기는 포함되지 않습니다. 베팅은 첫 경기가 실제로 시작되는 시점에 시작됩니다. 이때 무효 처리된 경기는 고려되지 않습니다. 스포츠 섹션에 기재된 이벤트 관련 정보 및 시작 시간은 참고용으로, 이벤트 시간이 부정확하더라도 베팅은 취소되지 않습니다.

마권업체 1xBet의 규정에 따라 유효성을 인정받지 못한 경기는 TOTO 베팅에서 완료되지 못한 것으로 간주됩니다.

경기 목록에 포함된 이벤트가 취소되는 경우, 해당 이벤트의 모든 결과가 적중한 것으로 간주됩니다.

이벤트가 완료되지 못한 경우 잭팟 배분

- 이벤트 1개가 취소된 경우 - 잭팟의 35% 지급
- 이벤트 2개가 취소된 경우 - 잭팟의 25% 지급
- 이벤트 3개가 취소된 경우 - 잭팟의 10% 지급
- 이벤트 4개가 취소된 경우 - 잭팟의 5% 지급

경기 목록에서 3개의 이벤트가 취소된 것으로 간주되면 '9개 적중' 카테고리 상금이 배분되지 않습니다.

이러한 경우, '10개 적중' 카테고리가 상금의 40%, '11개 적중' - 20%, '12개 적중' - 15%, '13개 및 14개 적중' - 각각 10%, '15개 적중' - 5%의 비율로 배분됩니다.

경기 목록에서 4개의 이벤트가 취소된 것으로 간주되면 ‘9개 적중’ 및 ‘10개 적중’ 카테고리 상금이 배분되지 않습니다. 이러한 경우, ‘11개 적중’ 카테고리가 상금의 45%, ‘12개 적중’ - 25%, ‘13개 적중’ - 15%, ‘14개 적중’ - 10%, ‘15개 적중’ - 5%의 비율로 배분됩니다.

당사가 이벤트가 시작되기 전 목록에 포함된 이벤트가 취소될 수 있다는 정보를 얻게 되거나, 목록 기재된 이벤트 스케줄이 부정확하거나(경기 참가 팀, 홈팀/원정팀 오류), 또는 기술적 결함 등 불가항력으로 참가자 전원이 모든 이벤트에 대해 베팅을 할 수 없는 경우, 당사는 목록을 무효화하고, 베팅을 취소하고, 새로운 베팅 목록을 구성할 수 있습니다(의무는 아님).

21. E 스포츠 TOTO

일반 조항

1. 베팅 회사는 이 약관에 따라 E 스포츠 TOTO 토탈 라이저에 대한 베팅을 수락합니다.
2. E 스포츠 TOTO 토탈 라이저는 회원님이 토탈라이저 내에서 제공되는 11 개의 고정 e 스포츠 이벤트의 결과에 베팅을 할 수 있는 게임입니다. 최소 6개의 결과가 올바르게 예측되면 베팅이 승리합니다.
3. 베팅은 회사의 이용 약관을 읽고 동의한 개인에게만 허용됩니다. 베팅을 함으로써 귀하는 이용 약관에 동의함을 확인합니다.

E 스포츠 TOTO 베팅

1. 베팅을 하려면 베팅슬립에 표시된 11 개의 이벤트 각각에 대해 하나의 결과를 선택해야 합니다. 경기의 승자나 특정 지도뿐만 아니라 경기가 끝날 총합도 추측해야 합니다. 또한 CS:GO의 경우 토너먼트 규정에 따라 연장전이 제공되지 않으면 무승부에 베팅이 있습니다.
2. E 스포츠 TOTO 베팅은 결과 세트 (각 이벤트에 대해 하나씩)와 이 결과 세트에 베팅된 베팅 금액의 조합입니다.
3. 토탈라이저의 각 이벤트에 대해 1 개에서 4 개 (드물게는 5 개)의 가능한 결과 중에서 선택할 수 있으며 각 결과 베팅은 별도로 지불되고 계산됩니다. 베팅을 할 때 총 베팅 수 (옵션)와 총 베팅 금액이 표시됩니다. 각 옵션에 대한 베팅 금액은 총 베팅 금액을 옵션 수로 나누어 계산합니다.
4. 토탈라이저의 최소 베팅은 회사에서 결정합니다.
5. 탈라이저의 모든 베팅은 TOTO - E 스포츠 TOTO 섹션에서 확인할 수 있습니다.

E 스포츠 TOTO의 처리

1. E 스포츠 TOTO의 모든 이벤트가 종료되면 E 스포츠 베팅을 수락하기 위한 약관에 따라 탈라이저의 각 이벤트에 대한 정확한 결과에 대한 당첨금을 지급합니다.
2. 토탈 라이저의 이벤트가 24 시간 이상 중단 / 연기 / 지연되거나 토탈 라이저에 대한 베팅 수락 마감일 전에 시작되면 무효로 간주됩니다. 토탈 라이저에서는 무효 이벤트의 모든 결과에 대한 모든 베팅이 당첨된 것으로 간주됩니다.
3. 토탈 라이저에서 3 개 또는 그 이상의 이벤트가 무효로 간주되면 해당 토탈 라이저는 무효로 간주되며 모든 베팅은 1의 배당으로 정산됩니다.
4. 각 베팅의 당첨금은 승 배당에 베팅 금액의 1 (일) 단위를 곱하여 결정되며, 베팅의 한 단위에 의한 승 배당은 이 카테고리의 당첨금을 올바르게 추측된 옵션의 베팅 금액으로 나눔으로써 결정됩니다 (즉, 베팅 금액이 클수록 당첨금이 커짐).
5. 베팅에 대한 당첨금은 E 스포츠 TOTO 토탈 라이저의 마지막 이벤트 종료 후 1 시간 이내에, 불가항력의 경우 토탈 라이저의 마지막 이벤트 종료 후 12 시간 이내에 적립됩니다.

21.1. 상금 및 잭팟 분배

상금의 분배

1. 풀은 토탈 라이저에서 플레이어의 베팅 형태로 받은 총 금액입니다.
2. 상금은 상금으로 지급되도록 지정된 풀 (90%)의 일부입니다.
3. 카테고리 별 상금 분배 (하나의 이벤트가 무효로 선언된 경우 포함):
 - 11 개의 추측된 결과 - 상금의 10%.
 - 최소 10 개의 추측된 결과 - 상금의 10%.
 - 최소 9 개의 추측된 결과 - 상금의 10%.

- 최소 8 개의 추측된 결과 - 상금의 15%.
- 최소 7 개의 추측된 결과 - 상금의 20%.
- 최소 6 개의 추측된 결과 - 상금의 35%.

4. 두 가지 이벤트가 무효로 선언된 카테고리 별 상금 분배:

- 11 개의 추측된 결과 - 상금의 5%.
- 최소 10 개의 추측된 결과 - 상금의 10%.
- 최소 9 개의 추측된 결과 - 상금의 15%.
- 최소 8 개의 추측된 결과 - 상금의 25%.
- 최소 7 개의 추측된 결과 - 상금의 45%.
- 최소 6 개의 추측된 결과 - 지불되지 않음.

5. 잭팟이 1천만에 도달하면, 10개의 결과를 모두 추측한 사람이 없는 경우, 10개의 결과를 정확히 예측한 베팅 슬립에 잭팟을 지급하는 규칙이 적용됩니다. 그 외의 모든 경우에는 10개의 결과가 정확히 예측된 베팅 슬립이 잭팟의 25%를 공유합니다. 이 규칙은 추첨에서 취소된 경기가 없는 경우에만 적용됩니다.

10개의 결과가 정확하게 예측된 베팅 슬립이 하나만 있는 경우의 총상금 분배:

- 10개의 정확한 결과가 있는 베팅 슬립 - 총상금의 10% + 잭팟 100%
- 9개의 정확한 결과가 있는 베팅 슬립 - 총상금의 10%
- 8개의 정확한 결과가 있는 베팅 슬립 - 총상금의 15%
- 7개의 정확한 결과가 있는 베팅 슬립 - 총상금의 20%
- 6개의 정확한 결과가 있는 베팅 슬립 - 총상금의 35%

10개의 결과가 정확하게 예측된 베팅 슬립이 여러 개 있는 경우의 총상금 분배:

- 10개의 정확한 결과가 있는 베팅 슬립 - 총상금의 10% + 잭팟 25%
- 9개의 정확한 결과가 있는 베팅 슬립 - 총상금의 10%
- 8개의 정확한 결과가 있는 베팅 슬립 - 총상금의 15%
- 7개의 정확한 결과가 있는 베팅 슬립 - 총상금의 20%
- 6개의 정확한 결과가 있는 베팅 슬립 - 총상금의 35%

잭팟

1. 이전 총계로 구성된 누적 JACKPOT는 11 개 이벤트의 결과가 모두 정확하게 예측되는 상품 카테고리에 지정됩니다.
2. 잭팟은 베팅 금액에 비례하여 11 경기 모두의 결과가 정확하게 예측된 모든 베팅으로 나누어지는 추가 상금입니다 (즉, 베팅 금액이 클수록 당첨금이 커집니다). 하나 이상의 상금 카테고리를 획득하지 못한 이전 토털라이저 추첨으로 구성됩니다 (즉, 11 개 (10, 9, 8, 7, 6) 미만의 이벤트 결과가 최상의 베팅으로 올바르게 예측된 경우). 이 카테고리의 상금은 다음 추첨을 위해 누적 잭팟으로 이전됩니다. 잭팟은 추첨할 때마다 증가하며 누군가 11 개 이벤트의 결과를 모두 정확하게 예측할 때만 승리합니다. 토털라이저의 주최자는 자체 자금을 사용하여 잭팟을 늘릴 수 있습니다.
3. 무효 이벤트가 있는 경우 잭팟의 배포:
 - 무효 이벤트 1 개 - 잭팟의 35%;
 - 무효 이벤트 2 개 - 잭팟의 20%;

22. TOTO Free

1. TOTO 베팅 슬립 – 고객은 반드시 12개의 명시된 이벤트의 결과를 선택하고 이를 하나의 베팅슬립으로 제출해야 합니다. TOTO 베팅 슬립의 결과론 다음 중 하나를 선택해야 합니다:
 - «1» 홈팀 승;
 - «2» 원정팀 승;
 - «X» 무승부.
2. 개별 이벤트 당 오직 하나의 결과만 선택할 수 있습니다.
3. 지정된 경기 중 첫 경기가 시작할 때까지만 베팅이 허용됩니다. 첫 경기가 시작된 후의 베팅은 인정되지 않습니다.
4. TOTO 선택을 포함해서 첫번째 경기가 시작했을 때 추첨이 시작됩니다(실제 시간, 예정된 시간 아님). 무효 처리된 경기는 인정되지 않습니다. 베팅 슬립에 표기된 경기 시작 시간과 날짜는 오직 정보를 목적으로 합니다. 부정확하게 기재된 이벤트 시간은 베팅 취소의 이유로 고려되지 않습니다.
5. 만약 하나의 이벤트가 무효 처리되면 모든 베팅은 승리로 처리됩니다.
6. 만약 하나 이상의 이벤트가 무효로 간주되면:
 - 만약 4개 이상이 무효처리 되면 토토 베팅은 취소됩니다.
 - 3개가 무효처리되면 8개와 9개의 결과에 대한 포인트가 지급되지 않습니다.
 - 만약 1개 또는 2개가 무효처리되면 8개의 결과에 대한 포인트가 지급되지 않습니다.
7. TOTO 추첨에 포함된 경기는 만약 1xBet 베팅 회사의 룰에 따라 무효한 것으로 간주되면, 무효 처리됩니다.
8. 우승 배분:
 - 100 보너스 포인트가 8개의 정확히 예측된 결과에 부여됩니다
 - 250 보너스 포인트가 9개의 정확히 예측된 결과에 부여됩니다
 - 1,000 보너스 포인트가 10개의 정확히 예측된 결과에 부여됩니다
 - 5,000 보너스 포인트가 11개의 정확히 예측된 결과에 부여됩니다
 - 10,000 보너스 포인트가 12개의 정확히 예측된 결과에 부여됩니다
9. 게임 방법?
 - 매일매일 새로운 TOTO 라운드가 진행됩니다.
 - 귀하의 무료 예측을 만들어보십시오.
 - TOTO 추첨을 시작하기 전에 스포츠 경기에 베팅하여 무료 TOTO 예측을 컨펌하십시오. 예측을 확정하기 위한 최소 베팅 금액은 2.5 EUR 이고 배당률은 2 보다 높아야 합니다.
 - TOTO 예측이 이루어진 후 첫 번째 베팅만 해당 예측의 확정으로 간주됩니다. 프로모션 코드 및 보너스 포인트를 사용한 베팅, 어드벤스벳, 판매된 베팅, 1.00 배당률으로 환불된 베팅 및 "시스템" 베팅은 TOTO 예측의 확정으로 간주되지 않습니다.
 - 사용자는 하루에 하나의 예측만 할 수 있습니다.
 - TOTO 추첨을 기다려주십시오.
10. 이전 라운드의 목록은 TOTO "추첨 목록" 페이지에서 찾을 수 있습니다.
11. 보너스 포인트는 마지막 TOTO 경기가 끝난 후 1시간 안에 귀하의 프로모션 코드 스토어에 부여될 것입니다.
12. TOTO의 이용 약관 및 조건
 - 1xBet은 고객이 과거 또는 현재의 베팅 시스템(예: 프로 스포츠 베팅 중재 사용)과 관련하여 사기 행위를 하거나 수행한 것으로 합리적으로 판단되는 경우 무료 TOTO 베팅을 거부할 수 있는 권리를 보유합니다.
 - 베팅 회사의 계정을 생성 위해서는 반드시 19세 이상이어야 합니다.
 - 1xBet은 언제든지 공지나 이유의 설명 없이, 이벤트를 취소하거나 철회 또는 규정의 변경할 권리를 가지고 있습니다. 또한 본 회사는 본 프로모션에서 특정한 계정 소지자의 참여를 막을 수 있는 권리를 가지고 있습니다.
13. 회사는 고객 당 오직 하나의 계정을 갖는 엄격한 규정을 가지고 있으며 이를 확인하기 위해 수많은 내

부 보안 시스템을 사용하고 있습니다. 이에 따라, 남용에 대한 가능성을 피하기 위해서, 본사의 고유한 재량권 하에, 다음의 사유에 대해 무료 베팅 보너스 제공을 거절할 권리를 갖습니다:

- 동일한 IP 주소를 공유하는 계정;
- 같은 가족 그리고/또는 가구가 소유한 계정;
- 동일한 연락처 또는 개인 정보를 공유하는 계정 (예 - 이메일 주소, 전화번호, 신용/체크 카드번호, 결제 정보);
- 동일한 사람이 소유한 중복 계정;
- 당사의 이용 약관을 위반하는 모든 행위;
- 베팅을 하는 고객간의 공모 증거.

14. 현재 본 이벤트는 1xBet 고객에게만 유효합니다.

15. 1xBet은 이 프로모션에 대한 고유한 결정권자로, 당사의 결정은 변경 불가하며 법적 효력을 갖습니다. 1xBet은 또한 무료 베팅을 인정하기 전에 모든 고객들로부터 충분한 신분 증빙 서류를 요청할 권리를 갖습니다.

16. 이 오퍼는 고객님의 첫 번째 계정(계정에서 개인 정보는 완전하게 작성되어야 하며 전화 번호는 활성화되어야 함)에만 적용되며 이후에 개설된 계정에는 적용되지 않습니다. 본 이벤트는 다른 이벤트들과 함께 이용되지 않습니다. 만약 1xBet 보너스에 대해 궁금한 점이 있으시면, 저희 고객 센터로 연락 주십시오.

17. 내 계정 섹션의 '계정 설정' 페이지에서 스포츠 베팅 보너스 제안에 참여하는 데 동의해야 합니다.

23. 주요 정보 출처

1. 농구

www.euroleague.net - ULEB 유로 리그
www.ulebcup.com - ULEB 컵
www.fiba.com - FIBA 토너먼트
www.aba-liga.com - 아드리아틱 리그
<https://vtb-league.com/> - VTB 유나이티드 리그
www.basket.ru - 러시아
www.nba.com - NBA
www.wnba.com - WNBA
www.ncaasports.com - NCAA
www.nbl.com.au - 호주
www.oeb1.at - 오스트리아
www.basketball-bundesliga.de - 독일
www.esake.gr - 그리스
www.acb.com - 스페인
www.legabasket.it - 이탈리아
www.lkl.lt - 리투아니아
www.plk.pl - 폴란드
<https://basketligakobiet.pl/> - 폴란드 여자 농구 선수권 대회
nsl.kosarka.co.yu - 세르비아
www.tbl.org.tr - 터키
<https://fbu.ua/> - 우크라이나
www.lnb.fr, www.basketpro.com - 프랑스
<https://nbl.basketball/> - 체코
<https://www.kbl.or.kr> - 대한민국
<https://www.cbaleague.com/> - 중국

2. 배구

<https://en.volleyballworld.com/> - 유럽 선수권
www.fivb.com - 국제
www.volleyball-bundesliga.de - 독일
www.volleyball.gr - 그리스
www.rfvb.com - 스페인
www.legavolley.it - 이탈리아 (남자)
www.legavolleyfemminile.it - 이탈리아 (여자)
www.pls.pl - 폴란드 (남자)
www.lsk.net.pl - 폴란드 (여자)
www.volley.ru - 러시아
<https://tvf.org.tr/> - 터키
www.volley.asso.fr - 프랑스
www.cvf.cz - 체코

3. 핸드볼

www.ihf.info - IHF 토너먼트
www.eurohandball.com - EHF 토너먼트
www.handball-bundesliga.de - 독일
<https://tophaandbold.dk/> - 덴마크
www.asobal.es - 스페인
www.rushandball.ru - 러시아
<https://www.lnh.fr/proligue/calendrier> - 프랑스
www.svenskhandboll.se - 스웨덴

4. 기타 스포츠

www.nfl.com - 아메리칸 풋볼 NFL
www.mlb.com - 야구 MLB
www.koreabaseball.com - 야구, 한국
<https://npb.jp/> - 야구, 일본
<https://www.wbssc.org/> - 야구, 세계 대회
<http://biathlonresults.com> - 바이애슬론
<https://www.snooker.org/> - 스누커
www.boxrec.com - 복싱
www.iaaf.org - 육상
www.fis-ski.com - 스키
www.atptennis.com - 테니스, ATP, 켈린저,
www.wtatour.com - 테니스 WTA
<https://www.itftennis.com/en/> - World Tennis 테니스
<https://www.wimbledon.com/> - 테니스, Wimbledon
<https://www.daviscup.com/> - 테니스, 데이비스컵
<https://www.billiejeankingcup.com/> - 테니스, 빌리 진 킹컵
www.espn.com/f1, www.formula1.com - 포뮬러 1
<https://www.chess.com/ru/events> - 체스
<https://www.olympics.com/> - 올림픽

5. 아이스하키

www.khl.ru - KHL
www.nhl.com - NHL
www.theahl.com - AHL
<https://ice.hockey-오스트리아>
www.hockey.by - 벨라루스
www.del.org - 독일
<https://metalligaen.dk/> - 덴마크
www.hockey.no - 노르웨이
www.fhr.ru - 러시아
<https://www.hockeyslovakia.sk/en/> - 슬로바키아
www.sm-liiga.fi - 핀란드
www.hockeyfrance.com - 프랑스
www.hokej.cz - 체코
www.sehv.ch - 스위스
www.swehockey.se - 스웨덴
<https://www.iihf.com/> - 세계 선수권 대회
<https://www.chl.hockey/> - 챔피언스 하키 리그

6. 축구

<http://www.fifa.com> - 국제 경기
<http://www.uefa.com> - 국제 경기, 유럽 UEFA 챔피언스 리그, UEFA 유로파 리그
<http://www.concacaf.com> - CONCACAF 챔피언스 리그
<http://www.cafonline.com> - CAF 챔피언스 리그
<http://www.the-afc.com> - AFC 챔피언스 리그
<https://www.premierleague.com> - 프리미어 리그
<https://www.nationalpremierleagues.com.au> - 내셔널 프리미어 리그
<http://www.bundesliga.at> - 오스트리아 분데스리가
<http://www.afa.org.ar> - 슈퍼리가 아르헨티나
<http://www.ffa.am> - 아르메니아 프리미어 리그
<http://abff.by> - 벨라루스 프리미어 리그
<https://www.proleague.be/> - 벨기에 퍼스트 디비전 A
<http://fpleague.bg/bg> - 퍼스트 프로페셔널 풋볼 리그 (불가리아)
<http://www.nfsbih.ba> - 보스니아 헤르체고비나 프리미어리그
<https://www.cbf.com.br> - 캠파오나투 브라질레이루 세리이 A
<http://www.mlsz.hu> - 네메티 바이녹사그(Nemzeti Bajnokság)
<https://www.guatemfutbol.com> - 과테말라 풋볼 내셔널 리그(Liga Nacional de Fútbol)
<http://www.kicker.de> - 분데스리가
<http://www.hkfa.com> - 홍콩 프리미어 리그
<https://www.slgr.gr/el/> - 그리스 슈퍼리그
<http://www.lnphn.com> - 온두라스 프로페셔널 풋볼 내셔널 리그(Liga Nacional de Fútbol Profesional)
<http://erovnuliga.ge> - 조지아 에로브눌리 리가(Erovnuli Liga)
<https://eredivisie.eu/home/> - 네덜란드 에레디비시에(Eredivisie)
<https://superliga.dk/> - 덴마크 슈퍼리그
<https://www.football.co.il/> - 이스라엘 프리미어 리그
<http://www.the-aiff.com> - I-리그
<http://www.persianleague.com> - 페르시아만 프로 리그
<http://www.ksi.is> - 아이슬란드 우르발스데일드 카를라(Úrvalsdeild karla)
<https://www.laliga.com/> - 스페인 라 리가(La Liga)
<https://kfleague.kz> - 카자흐스탄 프리미어 리그
<https://www.qfa.qa/en> - 카타르 QNB 스타스 리그(Stars League)
<https://www.csl-china.com/> - 중국 슈퍼 리그
<http://www.cfa.com.cy> - 사이프러스 퍼스트 디비전(First Division)
<http://www.unafut.com> - 코스타리카 FPD 리가
<http://dimayor.com.co> - 콜롬비아 카테고리 프리메라 A(Categoría Primera A)
<http://www.lff.lv> - 라트비아 하이어 리그
<https://toplyga.lt/> - 리투아니아 A 리그
<http://ffm.mk> - 마케도니아 퍼스트 풋볼 리그
<https://www.malaysianfootballleague.com> - 말레이시아 슈퍼리그
<http://www.mfa.com.mt> - 몰타 프리미어 리그
<http://www.femexfut.org.mx> - 멕시코 MX 리그
<http://www.nzfootball.co.nz> - 뉴질랜드 풋볼 챔피언십
<http://www.fotball.no> - 노르웨이 엘리트세리엔(Eliteserien)
<http://www.proleague.ae> - 아랍에미리트 프로-리그
<https://lpf.com.pa/> - 파나마 풋볼 리그
<http://www.apf.org.py> - 파라과이 프리메라 디비전(Primera División)
<https://liga1.pe/> - 페루 프리메라 디비전(Primera División)
<http://www.ekstraklasa.org> - 엑스트라클라사(Ekstraklasa)
<https://premierliga.ru> - 러시아 프리미어 리그
<https://fnl.pro> - 러시아 풋볼 내셔널 리그
<http://www.lpf.ro> - Liga 1
<http://www.spl.com.sa> - 사우디 프로 리그
<http://nifootballleague.com> - NIFL 프리미어십
<http://www.superliga.rs> - 세르비아 슈퍼리그
<https://www.nikeliga.sk/> - 슬로바키아 슈퍼리그
<http://www.nzs.si> - 슬로베니아 프리바리가(PrvLiga)
<https://www.mlssoccer.com> - MLS
<http://www.thaileague.co.th> - 태국 리그 1
<https://www.tff.org/> - 슈퍼 리그(Süper Lig)
<https://upl.ua> - 우크라이나 프리미어 리그
<http://www.welshpremier.com> - 웨일스 프리미어 리그
<http://www.auf.org.uy> - 우루과이 프리메라 디비전(Primera División)
<http://www.veikkausliiga.com> - 베이카우스리가(Veikkausliiga)
<http://www.lfp.fr> - 리그 1
<https://hns.family> - 크로아티아 퍼스트 풋볼 리그
<http://fscg.me> - 몬테네그로 퍼스트 리그
<https://www.fotbal.cz/> - 체코 퍼스트 리그
<http://www.anfp.cl> - 칠레 프리메라 디비전(Primera División)
<http://www.football.ch> - 스위스 슈퍼리그
www.allsvenskan.se - 알스벤스칸(Allsvenskan)
<https://spfl.co.uk> - SPL
<http://www.jalgpall.ee> - 메이스트릴리가(Meistriliiga)
<http://www.psl.co.za> - 남아프리카 프리미어 디비전(Premier Division)
<http://www.kleague.com> - K 리그 1
<https://www.jleague.co/> - J1 리그

24. ‘조합’ 및 ‘시스템’ 베틱 정산

‘조합’ 및 ‘시스템’ 베틱 정산에 대한 자세한 내용을 확인하고자 한다면, 이벤트 개수, 판돈 및 배당률을 원하는 대로 설정할 수 있는 특수 계산기를 사용하시기 바랍니다. 이 계산기는 베틱에서 최종 상금 결정에 영향을 미치는 모든 요소에 대한 해설을 제공합니다.

[‘조합’ 및 ‘시스템’ 페이지 방문](#)

[‘럭키’ 및 ‘특허’ 페이지 방문](#)

25. 크리켓 TOTO

1. 일반 조항

1. 베팅 회사, 1xBet은 본 이용 약관에 따라 크리켓 TOTO 베팅을 수락합니다.
2. 크리켓 TOTO 추첨은 이용자가 TOTO 추첨의 일부로 제공되는 10개의 사전 선정된 E-스포츠 경기 결과에 베팅할 수 있는 게임 유형입니다.
3. 만 19세 이상인 개인의 베팅만 수락됩니다. 베팅 고객은 이 조항의 위반에 대해 책임을 집니다.
4. 이 이용 약관을 읽고 이에 동의한 개인의 베팅만 수락됩니다. 베팅을 함으로써 이용자는 본 이용 약관에 동의함을 확인합니다.

2. 크리켓 TOTO 베팅

1. 베팅하려면 베팅 고객은 베팅 슬립의 이벤트 10개 각각에 대해 결과 한 개를 선택해야 합니다. 베팅 고객은 경기 승자뿐만 아니라 경기 종료 시점의 점수도 예측해야 합니다.
2. 크리켓 TOTO 베팅은 각 이벤트의 결과로 구성된 전체 결과 세트와 해당 결과에 베팅한 금액으로 구성됩니다.
3. 추첨의 각 경기에서 베팅 고객은 1개에서 5개 사이의 잠재적 결과를 선택할 수 있습니다. 각 베팅은 개별적으로 지급 및 정산됩니다. 베팅 고객이 베팅을 하면 베팅(옵션)의 총 개수와 총 판돈이 표시됩니다. 각 베팅 옵션의 판돈은 베팅의 총 판돈을 옵션의 개수로 나눠 계산합니다.
4. TOTO 베팅의 최소 판돈은 30 RUB입니다.
5. 모든 TOTO 베팅은 TOTO > 크리켓 > 추첨 목록으로 이동해 확인할 수 있습니다.

3. 크리켓 TOTO 베팅 정산

1. 모든 크리켓 TOTO 경기가 종료되면 당사는 크리켓 베팅 수락 규칙에 따라 TOTO 추첨의 각 이벤트에 대한 당첨 결과를 발표합니다.
2. 경기가 24시간 이상 중단/연기/지연되는 경우 또는 경기가 해당 추첨의 베팅 기간 종료 전에 시작되는 경우 해당 이벤트는 추첨의 목적상 취소로 간주됩니다. TOTO 베팅의 경우, 모든 취소된 경기의 결과는 패배로 간주됩니다.
3. 한 추첨에 취소 경기 3개 이상이 포함되는 경우 해당 추첨은 취소로 간주되며 모든 베팅이 1.00의 배당률로 환불됩니다.

4. 상금 배분

1. 베팅 풀 - 현재 크리켓 TOTO 추첨 참여자들에게 베팅액 형태로 받은 합산 금액입니다.
2. 상금 - 풀의 일부(90%)로, 상금 지불을 위해 사용됩니다.
3. 카테고리별 상금 분배:
 - a) 카테고리 1 - 상금 풀의 5% - 10경기의 결과를 정확히 예측한 베팅을 포함합니다.
 - b) 카테고리 2 - 상금 풀의 5% - 10 또는 9경기의 결과를 정확히 예측한 베팅을 포함합니다.
 - c) 카테고리 3 - 상금 풀의 10% - 10, 9 또는 8경기의 결과를 정확히 예측한 베팅을 포함합니다.
 - d) 카테고리 4 - 상금 풀의 10% - 10, 9, 8 또는 7경기의 결과를 정확히 예측한 베팅을 포함합니다.
 - e) 카테고리 5 - 상금 풀의 25% - 10, 9, 8, 7 또는 6경기의 결과를 정확히 예측한 베팅을 포함합니다.
 - f) 카테고리 6 - 상금 풀의 45% - 10, 9, 8, 7 또는 5경기의 결과를 정확히 예측한 베팅을 포함합니다.
 - 10개 모두를 정확히 예측한 카테고리에는 이전 추첨에서 형성된 누적 잭팟도 포함됩니다.
4. 잭팟은 추가 상금으로, 10경기의 결과를 정확히 예측한 베팅 간에 해당 베팅의 판돈 비율에 따라 배분됩니다(즉, 판돈이 클수록 참가자가 받는 상금도 증가). 잭팟은 이전 TOTO 추첨에서 하나 이상의 당첨 카테고리에 상금이 지급되지 않은 경우, 즉, 가장 잘 예측한 베팅의 정확히 예측

한 결과가 10개 미만(9, 8, 7, 6, 5)일 때 형성됩니다. 이 경우 해당 카테고리의 상금 풀은 다음 추첨의 잭팟으로 이전 및 추가됩니다. 잭팟은 추첨되지 않으며 참여자가 10경기의 결과를 모두 정확하게 예측할 때까지 추첨을 진행할 때마다 증가합니다. TOTO 추첨 주최자는 자체 자금을 사용해 잭팟 규모를 늘릴 권리가 있습니다.

5. 취소된 경기가 발생한 경우 잭팟 배분:

- 취소된 경기 1개 – 잭팟의 35% 지급됨
- 취소된 경기 2개 – 잭팟의 20% 지급됨

6. 취소된 경기가 1개인 경우, 상금은 제4.2항에 따라 카테고리별로 배분됩니다.

7. 취소된 경기가 2개인 경우, 상금은 다음에 따라 카테고리별로 배분됩니다:

- a) 카테고리 1 - 상금 풀의 5% - 10경기의 결과를 정확히 예측한 베팅을 포함합니다.
- b) 카테고리 2 - 상금 풀의 10% - 10 또는 9경기의 결과를 정확히 예측한 베팅을 포함합니다.
- c) 카테고리 3 - 상금 풀의 15% - 10, 9 또는 8경기의 결과를 정확히 예측한 베팅을 포함합니다.
- d) 카테고리 4 - 상금 풀의 25% - 10, 9, 8 또는 7경기의 결과를 정확히 예측한 베팅을 포함합니다.
- e) 카테고리 5 - 상금 풀의 45% - 10, 9, 8, 7 또는 6경기의 결과를 정확히 예측한 베팅을 포함합니다.
- f) 카테고리 6 - 미지급

5. 상금 계산

1. 각 베팅의 상금은 1 RUB당 승리 배당률에 판돈을 곱해 계산됩니다. 1 RUB당 승리 배당률은 해당 카테고리의 상금을 정확히 예측한 베팅의 총 판돈으로 나눠 계산합니다(즉, 판돈이 커질수록 참여자가 받는 상금도 커짐).
2. 베팅의 상금은 크리켓 TOTO 추첨의 마지막 경기가 종료된 후 1시간 이내에 지급되고, 불가항력적인 상황이 발생한 경우에는 추첨의 마지막 경기가 종료된 후 12시간 이내에 지급됩니다

26. 골든 레이스 (GOLDEN RACE)

골든 레이스는 결과를 알 수 없는 멀티미디어 이벤트이며, 해당 이벤트는 인터넷 방송을 통해 일련의 베팅 샵으로 중계됩니다.

온라인 모드에서 누구나 날짜, 시간, 유형 및 번호를 이용한 필터링을 통해 이벤트 결과를 알 수 있습니다.

26.1. 가상 축구

가상 축구 경기는 매 5분마다 진행됩니다. 한 경기는 90초간 지속됩니다.

선택 가능한 베팅 유형

- 홈팀 승 (1) - 첫 (홈) 팀이 경기에서 승리합니다.
- 무승부 (X) - 승자가 없이 경기가 종료됩니다.
- 원정팀 승 (2) - 두 번째 (원정) 팀이 승리합니다.
- 더블 찬스
 - 1X - 팀 1 우승 또는 무승부
 - 12 - 팀 1 또는 팀 2 우승
 - X2 - 무승부 또는 팀 2 우승
- 하프타임/풀타임 : 하프타임과 풀타임 종료 시점의 점수
 - 1/1 - 하프타임 팀 1 승, 풀타임 팀 1 승
 - 1/X - 하프타임 팀 1 승, 풀타임 무승부
 - 1/2 - 하프타임 팀 1 승, 풀타임 팀 2 승
 - X/1 - 하프타임 무승부, 풀타임 팀 1 승
 - X/X - 하프타임 무승부, 풀타임 무승부
 - X/2 - 하프타임 무승부, 풀타임 팀 2 승
 - 2/1 - 하프타임 팀 2 승, 풀타임 팀 1 승
 - 2/X - 하프타임 팀 2 승, 풀타임 무승부
 - 2/2 - 하프타임 팀 2 승, 풀타임 팀 2 승
- 경기 점수 - 경기의 최종 점수를 예측해야 합니다. 경기 시작 전, 베팅할 수 있는 예상 점수가 화면에 표시됩니다.
- 골 수 - 경기에서 나온 골 수를 예측해야 합니다. 경기 시작 전, 베팅할 수 있는 예상 골 수가 화면에 표시됩니다.
- 오버 2.5/언더 2.5 - 총 득점 수가 2.5를 넘을지 넘지 못할지 예측해야 합니다.
- 골 없음/한 팀만 득점 - 경기가 무득점으로 끝날지, 양 팀 중 한 팀만 득점을 할지 예측해야 합니다.
- 양팀 득점 - 양 팀 모두 적어도 한 골을 넣을 것인지 예측해야 합니다.

선택 가능한 베팅 유형

싱글 베팅 - 하나의 베팅슬립이 1개 이상의 베팅을 포함합니다. 각 이벤트는 서로 독립적으로 발생합니다.

싱글 베팅의 당첨금은 판돈에 이벤트 배당률을 곱한 값과 일치합니다.

쿠폰 1개 최대 액수 - 각 싱글 베팅의 판돈을 배당률로 곱한 액수를 의미합니다.

싱글 베팅의 경우, 각 이벤트 결과에 대한 판돈을 개별적으로 정할 수도 있고, 전체 판돈을 정할 수도 있습니다. 후자의 경우, 전체 판돈은 쿠폰에 포함된 베팅 수만큼 자동적으로 나뉘집니다.

26.2. 가상 3D-리그

가상 3D-리그는 축구를 좋아하는 고객들을 위해 만들어진 흥미로운 게임입니다. 고객은 가상 3D-리그를 통해서 시즌 내내 자신이 좋아하는 팀을 응원할 수 있습니다.

(다른 3D 경기 대비) 이 경기에서 고객은 최근 경기나 토너먼트의 통계를 이용하여 팀을 분석하면서 다양하게 베팅할 수 있습니다.

한 리그에는 스무 팀이 참여하며, 홈 경기와 원정 경기가 펼쳐집니다. 각 팀이 포인트를 얻어 순위를 점차 높여 가는 방식입니다.

하루에 한 리그가 진행됩니다. 모든 경기 결과는 국제 통계 탭에서 확인할 수 있습니다. 각 리그는 38 경기 주간(game week)으로 이루어집니다. 이 기간동안 각 팀은 홈 또는 원정 경기를 하게 됩니다. 참여하는 팀 중 절반은 처음 19번의 게임 주간 동안 홈경기를, 20번째부터 38번째까지는 원정 경기를 합니다. 경기 주간마다 10개의 경기가 동시에 이루어집니다 (한 리그당 총 38개 경기). 한 경기 주간은 5분간 이어집니다. (한 리그는 190분)

이벤트 시작 전, 베팅할 수 있는 주요 결과와 현재 경기 주간 숫자가 화면에 표시됩니다.

목록에서 오른쪽이 홈팀, 왼쪽이 원정 팀입니다. 팀의 로고와 팀명의 축약형도 표시됩니다. 배당률을 표시할 때에는 팀 이름과 토너먼트 순위가 주기적으로 바뀌며 표시됩니다. 화살표는 팀의 최근 순위 변화를 나타냅니다. 예를 들어, 숫자 10이 적혀 있고, 3이 적힌 녹색 화살표가 있으면, 해당 팀은 이전 경기의 결과에 3 포인트를 잃었고, 현재 10위를 하고 있다는 것을 의미합니다. 대시(/)는 팀 순위가 그대로 유지되고 있음을 의미합니다.

10개 경기 중 첫 5개 경기가 중계됩니다 – 한 주의 주요 경기. 중계 경기 중 다른 9개 경기의 실시간 결과는 아래 줄에 표시됩니다.

경기 주간의 주요 경기 중계(동시에 진행되는 경기 포함)는 5분 동안 진행됩니다. 이 중계가 끝나면 연속해서 다음 주간의 경기가 시작됩니다. 만약 완료된 경기가 38번째 주간 경기였다면, 새로운 리그가 시작됩니다.

메인 경기는 골 개수에 따라 6 포인트로 나뉩니다. 최대 골 개수는 6개입니다! 득점 이후 골 장면의 리플레이가 제공됩니다. 골이 들어가면 화면 왼쪽 위에 있는 점수가 변경됩니다. 같은 위치에 주간 주요 경기에 참여하는 팀의 로고, 이름, 현재 경기 시간(45분)과 분이 표시됩니다.

한 주간이 끝나면, 해당 주간의 최신 경기와 지난 시즌의 주요 결과를 포함하는 ‘주요 경기 결과’와 ‘토너먼트 대진표’를 일정 기간동안 확인할 수 있습니다. 리그에 참여하는 20개 팀은 포인트를 기준으로 상위권에서 하위권까지 나열됩니다. 지난 5번 경기 내역, 승리, 패배, 무승부 통계 등도 제공됩니다. 1 리그 주간으로 전환되면, 38번째 주간의 일련번호가 변경됩니다. 토너먼트 대진표는 제로가 되고, 새로운 리그 경기의 결과에 대한 정보가 요약되어 제공됩니다.

선택 가능한 베팅 및 조합 유형

- **경기 결과** – 공식 경기 시간이 종료되는 시점의 결과를 예측해야 합니다 – 팀 1 승, 무승부 또는 팀 2 승
- **전반전 결과** – 전반전 결과를 예측해야 합니다. – 팀 1 승, 무승부 또는 팀 2 승
- **더블 찬스** – 가장 발생할 확률이 높은 두 개의 대안적 결과를 예측해야 합니다. 두 개의 이벤트 중 하나라도 발생한 경우, 베팅이 승리로 간주됩니다. 선택 가능한 결과는 다음과 같습니다.
 - **1/X** – 팀 1 승 혹은 무승부.
 - **1/2** – 팀 1 승 혹은 팀 2 승.
 - **X/2** – 무승부 혹은 팀 2 승.
- **하프타임/풀타임(HT/FT)** – 하프타임 결과와 풀타임 결과를 예측해야 합니다. 두 개의 예측이 적중하면 베팅에 승리합니다.
 - **1/1** – 하프타임 팀 1 승, 풀타임 팀 1 승
 - **1/X** – 하프타임 팀 1 승, 풀타임 무승부
 - **1/2** – 하프타임 팀 1 승, 풀타임 팀 2 승
 - **X/1** – 하프타임 무승부, 풀타임은 팀 1 승
 - **X/X** – 하프타임 무승부, 풀타임 무승부

- **X/2** – 하프타임 무승부, 풀타임 팀 2 승
- **2/1** – 하프타임 팀 2 승, 풀타임 팀 1 승
- **2/X** – 하프타임 팀 2 승, 풀타임 무승부
- **2/2** – 하프타임 팀 2 승, 풀타임 팀 2 승
- **경기 점수** – 경기의 최종 득점을 예측해야 합니다. 선택 가능한 결과가 각각의 배당률과 함께 경기 전에 표시됩니다. 예를 들어 ‘4-2’는 팀이 4점, 원정 팀이 2점을 득점하는 것에 대한 배팅입니다.
- **골 수** – 경기 중 양 팀이 얼마나 많은 골을 넣을지 예측해야 합니다(0, 1, 2, 3, 4, 5, 6). 각 옵션에 대해 제시된 배당률은 경기 전 스크린에 표시됩니다.
- **멀티골** – 경기의 종합 골 수가 포함된 숫자 범위(최소 및 최대)를 예측해야 합니다. 예를 들어, ‘멀티골 1-4’에 배팅했을 때, 경기에서 1, 2, 3 혹은 4골이 기록된다면 배팅에 승리합니다. ‘멀티골’ 배팅에서 최소 및 최대 골 개수가 같을 경우, 이는 ‘골 수’ 배팅과 같습니다.
- **합계** – 제시된 숫자보다 더 많은 골이 나올지 혹은 더 적은 골이 나올지 예측해야 합니다.
 - **0.5 오버/언더** – 풀타임 최종 골 수가 0.5 오버 또는 언더
 - **1.5 오버/언더** – 풀타임 최종 골 수가 1.5 오버 또는 언더
 - **2.5 오버/언더** – 풀타임 최종 골 수가 2.5 오버 또는 언더
 - **3.5 오버/언더** – 풀타임 최종 골 수가 3.5 오버 또는 언더
- **골** – 공식 경기 시간 안에 아무도 골을 득점하지 못할지, 혹은 한 팀만 골을 넣을지(골 없음/한 팀만 골), 아니면 양 팀 모두 최소 한 골을 득점할지(양팀 골) 예측해야 합니다.
 - **골 없음/한 팀만 골** – 풀타임이 종료되는 시점에 골이 없거나, 한 팀만 득점을 한 경우. 경기가 0-0, 0-1, 0-2, 0-3, 0-4, 0-5, 0-6, 1-0, 2-0, 3-0, 4-0, 5-0, 6-0으로 끝나면 배팅에 승리합니다.
 - **양팀 골** – 풀타임이 종료되는 시점에 양 팀이 골을 득점한 경우. 경기가 1-1, 1-2, 1-3, 1-4, 1-5, 2-1, 2-2, 2-3, 2-4, 3-1, 3-2, 3-3, 4-1, 4-2, 5-1으로 끝나면 배팅에 승리합니다.
- **경기 결과 + 합계** – 풀타임이 어떻게 종료될지(원정 팀 승/무승부/홈팀 승) 예측하고, 골 수를 기준으로 오버/언더 또한 예측해야 합니다. 두 예측이 모두 적중했을 때 배팅에 승리합니다.
 - **1X2 + 1.5 오버/언더** – 풀타임 결과 및 골 득점 수 1.5 오버/언더
 - **1X2 + 2.5 오버/언더** – 풀타임 결과 및 골 득점 수 2.5 오버/언더
 - **1X2 + 3.5 오버/언더** – 풀타임 결과 및 골 득점 수 3.5 오버/언더

26.3. 그레이하운드 경주 및 경마

각 경주에 하운드 6 마리 혹은 말 6 마리가 참여합니다. 경주는 2-5분마다 진행됩니다.

선택 가능한 배팅 유형

- **승자** - 자신이 선택한 개/말이 1위를 차지해야 합니다.
- **더블 또는 연승 단식** - 1위와 2위를 차지할 개/말을 차례대로 예측해야 합니다.
- **복승식** - 1위와 2위를 차지할 개/말을 순서와 상관없이 예측해야 합니다.
- **트리플** - 1위, 2위, 3위를 차지할 개/말을 차례대로 예측해야 합니다.
- **1-2위** - 1위 또는 2위를 차지할 개/말을 예측해야 합니다.
- **1-3위** - 1위, 2위 또는 3위를 차지할 개/말을 예측해야 합니다.
- **더블 및 트리플 시스템** - 경주 이벤트에서 선택할 수 있는 모든 조합에 배팅할 수 있습니다. 더블의 경우, 최소한 두 개의 출발 번호를 선택하면 됩니다. 트리플의 경우, 최소한 세 개의 출발 번호를 선택하면 됩니다.

추가 배팅

- **홀수/짝수** – 홀수 또는 짝수 번호의 선수에게 배팅합니다.
- **오버/언더** – 3 보다 큰, 또는 작은 출발 번호의 선수에 배팅합니다.

예시: 더블 시스템

- 출발 번호 2개 – 2개 조합 (1-2/2-1)
- 출발 번호 3개 – 6개 조합 (1-2/1-3/2-1/2-3/3-1/3-2)
- 출발 번호 4개 – 12개 조합
- 출발 번호 5개 – 20개 조합
- 출발 번호 6개 – 30개 조합

트리플 시스템

- 출발 번호 3개 – 3개 조합(1-2-3/1-3-2/2-1-3/2-3-1/3-1-2/3-2-1)
- 출발 번호 4개 – 24개 조합
- 출발 번호 5개 – 20개 조합
- 출발 번호 6개 – 120개 조합

26.4. 오토바이 경주

고객은 이 다이내믹한 게임에서 원형 오토바이 경주에 베팅할 수 있습니다. 매 2-9분(기본 5분)마다 경주가 진행됩니다. 6명의 레이서가 원형 서킷에서 스포츠 오토바이를 타고 경주하며, 1위부터 3위까지 상을 받습니다. 각 게임에는 고유의 이벤트 번호가 주어지며, 모든 경주의 결과는 스코어보드(최근 6회 경주 결과)와 오픈 데이터베이스(오토바이 경주 결과)에 표시됩니다.

선택 가능한 베팅 유형

- 승자 – 자신이 선택한 선수가 1위를 차지해야 합니다.
- 연승 단식 - 1위와 2위를 차지할 선수를 차례대로 예측해야 합니다.
- 3연승 단식 – 1위, 2위, 3위를 차지할 선수를 차례대로 예측해야 합니다.
- 복승식 – 1위와 2위를 차지할 선수들을 순서에 상관없이 예측해야 합니다.
- 1-2위 – 1위 또는 2위를 차지할 선수를 예측해야 합니다.
- 1-3위 - 1위, 2위 또는 3위를 차지할 선수를 예측해야 합니다.

더블 및 트리플 시스템 – 경주 이벤트에서 선택할 수 있는 모든 조합에 베팅할 수 있습니다. 더블의 경우, 최소한 두 개의 출발 번호를 선택하면 됩니다. 트리플의 경우, 최소한 세 개의 출발 번호를 선택하면 됩니다.

예시: 더블 시스템

- 출발 번호 2개 – 2개 조합 (1-2/2-1)
- 출발 번호 3개 – 6개 조합 (1-2/1-3/2-1/2-3/3-1/3-2)
- 출발 번호 4개 – 12개 조합
- 출발 번호 5개 – 20개 조합
- 출발 번호 6개 – 30개 조합

특별한 경우. 프로그램의 기술적 문제(PC 정지, 스크린 꺼짐, 등) 및/또는 인터넷 오류(네트워크 연결 끊김, 신호 끊김, 등)에 관한 오해의 소지를 없애기 위해 베팅슬립에 적힌 이벤트 번호와 스크린에 표시된 이벤트의 번호의 일치 여부를 반드시 확인해야 합니다.

기술적인 문제로 인하여 이벤트가 보이지 않고 TV의 최근 이벤트 기록에 해당 이벤트 번호가 나타나지 않을 경우, 고객은 직원으로부터 이벤트 결과를 통지받거나 상단의 링크를 통해 결과를 보고 베팅 결과를 확인해야 합니다.

기술적 문제로 인해 이벤트가 실시간으로 중계되지 않아도 베팅은 취소되지 않습니다.

26.5. 스피드웨이

한 경주에 4명의 오토바이 레이서가 참여합니다. 매 2-5분마다 경주가 진행됩니다.

선택 가능한 베팅 유형

- 승자 - 자신이 선택한 선수가 1위를 차지해야 합니다.
- 연승 단식 - 1위와 2위를 차지할 선수를 차례대로 예측해야 합니다.
- 더블 시스템 - 경주 이벤트에서 선택할 수 있는 모든 조합에 베팅할 수 있습니다. 최소한 두 개의 출발 번호를 선택하면 됩니다.

추가 베팅

- 짝수 - 짝수 번호 선수의 승리에 베팅합니다(2 또는 4).
- 홀수 - 홀수 번호 선수의 승리에 베팅합니다(1 또는 3).
- 언더 - 1번 또는 2번 선수의 승리에 베팅합니다.
- 오버 - 3번 또는 4번 선수의 승리에 베팅합니다.

27. 카지노

1. 잭블링, 베팅, e게이밍 업계는 다양한 특수 단어 및 용어가 사용되는 영역입니다. 고객이 특정 용어의 의미에 대해 의문이 있는 경우 해당 용어가 적용되는 게임에 베팅하는 것을 삼가야 합니다.
따라서 고객은 각 단어의 의미를 정확히 이해했을 때만 베팅해야 합니다. 베팅 회사는 고객이 자신이 플레이하는 게임에서 사용된 단어의 의미를 잘못 이해하는 상황에 대한 어떠한 책임도 명시적으로 부인합니다.
2. 고객은 게임을 진행하기 전에 규칙을 최대한 주의 깊게 읽고 검토하는 것이 권장됩니다.
3. 플랫폼에서 진행되는 토너먼트, 라이브 테이블 게임 또는 모든 종류의 게임에 참여하는 고객은 각 토너먼트, 라이브 테이블 게임 또는 모든 종류의 게임의 이용 약관(이하 "T&C"라고 함)을 완전히 이해하고 수락하며 동의한다는 것을 인지합니다.
4. 고객이 다른 고객과 공모하는 것은 허용되지 않습니다. 직간접적인 공모를 막론하고 이러한 행위는 엄격히 금지됩니다. 이 진술은 예외 없이 현재와 미래에 베팅 회사가 제공하는 모든 게임에 대해 유효합니다.
5. 고객이 플레이를 시작하고 베팅을 하고자 하는 경우 관할 지역에서 잭블링 활동에 참여하는 것이 합법적인지 여부를 검토할 의무가 있습니다. 고객은 또한 베팅 회사가 제공하는 모든 게임에 참여하기 위해 필요한 소프트웨어를 사용하는 것이 합법적인지 여부를 명확히 할 의무가 있습니다. 그러므로 고객은 먼저 자신의 행위가 각각의 관할 지역에서 적용 가능한 법률, 규범, 규정을 위반할 수 있다는 모든 가능한 의심을 일소해야 합니다.
6. € 10,000를 초과하는 모든 상금은 큰 상금으로 간주되고 처리됩니다. 이 정책에 따라 그러한 상금은 고객의 계좌에 추가되어 출금되기 전에 베팅 회사의 파트너에 의해 승인 및 확인되어야 합니다.
7. 모든 베팅은 베팅 회사의 서버에 등록된 후에만 수락된 것으로 간주됩니다. 그에 상응하는 온라인 확인도 필요합니다. 그 후에는 등록된 베팅을 취소하거나 변경할 수 없습니다.
8. 고객의 판돈은 절대로 고객의 계정 잔액을 초과할 수 없습니다. 베팅이 등록되면 해당 판돈은 고객의 계정에서 인출됩니다. 상금과 관련하여 이러한 자금은 T&C에 따라 베팅이 적절하게 정산된 후에 고객의 계정으로 지급됩니다.
9. 베팅 회사는 10(십)일 보다 더 전에 이루어진 베팅과 관련된 사실 또는 사건과 관련된 모든 불만 또는 분쟁을 명시적으로 거부합니다.
10. 고객이 베팅 회사의 서비스가 작동하는 방식과 관련된 불만 사항을 제출하고자 하는 경우에는 즉시 고객 지원 서비스에 연락해야 합니다. 그러한 불만 사항이 타당한 것으로 판명되면 불만 사항은 추가 검토를 위해 베팅 회사의 담당 부서로 제출되어 최종 결정이 내려집니다.
11. 공정성 및 난수 생성기(RNG) 테스트 방법
베팅 회사가 제공하는 모든 온라인 제품 및 기타 제품은 퀴라소 e게이밍(Curaçao eGaming)이 제공하는 라이선스를 보유하고 있습니다. 이는 제품이 e게이밍 플랫폼에 출시되기 전에 포괄적인 검증과 함께 철저한 테스트 및 QA 라운드가 항상 실행되며 성공적으로 완료됨을 의미합니다.
플랫폼을 사용한다는 것은 고객이 정확한 기능, 적절한 표시, 거래의 완벽한 처리와 함께 법적으로 적용 가능하고 법으로 정해진 규칙 및 계산을 가장 엄격하게 준수하기 위해 독립적인 제3자 테스트 기관이 외부 규정 준수 QA 및 테스트 라운드를 수행한다는 사실을 충분히 인지하고 있음을 확인한다는 의미입니다.
환수율(RTP) 비율은 합리적인 양의 게임 라운드 및/또는 스핀 후에 특정 게임이 고객에게 반환할 베팅과 관련된 예상 비율에 대한 이론적인 계산입니다. 즉, 게임플레이 및 결과는 예측하거나 예상할 수 없고 고객은 큰돈을 획득하거나 잃을 수 있지만, 게임의 평균 수익률은 일반적으로 게임의 이론적 환수율 지표에 의해 반영됩니다. RTP 지표는 이론적 계산을 통해 또는 특정 유형의 게임 방법에 적합한 가상 접근 방식을 기반으로 계산됩니다. 고객은 게임을 플레이함으로써 이에 명시적으로 동의합니다.
12. 베팅 회사의 게임 및 베팅에 참여하는 고객은 이러한 활동의 결과가 오직 난수 생성기에 의해서만 결정된다는 것을 인식하고 동의합니다. 따라서 고객은 이러한 종류의 결과를 받아들이 준비가 되어 있습니다. 또한 고객은 드물게 화면에 표시된 결과와 서버에 의해 기록된 결과가 일치하지 않는 경우 게임 서버가 우선이라는 사실을 수용합니다. 따라서 고객은 서버에 보관된 기술 기록이 요건, 상황, 계

임 결과를 결정하는 최후의 자료가 될 것이라는 데 동의합니다.

13. 고객은 고객 지원 서비스에 연락하여 의사소통을 할 수 있습니다. 고객은 라이브 채팅을 사용하거나
으로 이메일을 보내 궁금한 사항에 대해 논의할 수 있습니다.

27.1. 프로모션

보너스

1. 모든 보너스는 베팅 회사와 고객 간의 특별 거래로 간주되고 취급됩니다. 이 거래에 따라 베팅 회사는 고객에게 플레이하고 베팅하는 데 사용할 특정 자금을 제공합니다. 동시에 고객은 각 자금의 출금 요청을 하기 전에 베팅 요건을 충족할 전적인 책임을 집니다.
2. 베팅 회사의 보너스는 특별 T&C를 함축할 수 있습니다. 이러한 이유로 회사는 고객에게 가능한 한 최대한의 정보를 제공하고 오해를 방지하기 위해 T&C를 주의 깊게 읽을 것을 강력히 권고합니다.
3. 보너스는 단일 고유 기기, 단일 IP 주소 및 동일한 단일 인터넷 브라우저를 통해 단일 개별 고객만 독점적으로 사용할 수 있습니다.
4. 모든 개인 계정은 한 번에 하나의 활성화된 보너스만 보유할 수 있습니다. 입금 관련 보너스는 누적되는 유형의 보너스가 아닙니다. 따라서 그러한 보너스는 순차적으로만 사용할 수 있습니다(예: 하나의 보너스 사용 후 다른 보너스 사용). 즉, 고객의 다음 보너스는 이전 보너스가 이미 취소되었거나 전환된 후에만 사용할 수 있습니다.
5. 베팅 회사가 제공하는 보너스는 자신의 계정을 통해 필요한 모든 개인 데이터를 이미 입력한 고객에게만 독점적으로 제공됩니다. 고객의 전화번호도 반드시 활성화되어야 합니다. 고객은 또한 가입 과정에서 보너스 프로그램의 T&C에 동의해야 합니다. 보너스 프로그램에 참여하는 데 필요한 고객의 최소 입금 금액은 특정 보너스에 따라 결정됩니다.
6. 고객의 보너스 금액은 고객의 보너스 잔액에 적립됩니다. 이는 보너스 금액이 현금 잔액과 구별된다는 것을 의미합니다.
7. 보너스를 통해 창출한 고객의 보너스와 상금 모두 보너스가 만료되는 즉시 손실됩니다. 보너스와 관련된 일반적인 유효 기간은 지급일로부터 30일 동안 지속됩니다. 고객은 부여된 보너스의 T&C를 주의 깊게 검토할 책임이 있습니다.
8. 다양한 보너스 프리스핀의 유효 기간은 특정 제공 업체에 따라 다릅니다. 따라서 베팅 회사에 의해 규정되지 않으며 규정될 수 없습니다.
9. 베팅 회사는 언제든지 모든 보너스와 관련된 T&C를 변경하거나 일시적으로 중단하거나 심지어 무기한 종료할 수 있는 권리를 보유합니다.
10. 베팅 회사가 규정한 일반 이용 약관은 예외 없이 항상 적용됩니다.

보너스 베팅 관련 요건

1. 활성화된 보너스로 플레이하는 동안 고객은 자신의 보너스 계정과 기본 개인 계정 모두의 자금으로 베팅할 수 있습니다. 동시에 고객은 자신의 계정에 활성 보너스가 있으면 돈을 출금할 수 없다는 사실을 인지해야 합니다. 이러한 요청은 보너스 베팅과 관련된 요건이 완전히 충족될 때까지 거부됩니다. 또는 고객은 자신에게 제공되는 보너스를 거부할 수 있습니다.
2. 보너스를 전환하려면 고객은 필요한 금액을 베팅에 사용해야 합니다. 보너스 T&C에 달리 명시되지 않는 한, 고객은 총 보너스 금액에 지정된 횟수를 곱한 금액에 도달할 수 있을 만큼 충분한 베팅을 해야 합니다. 즉, 규칙은 다음과 같습니다. 베팅 요건 = 보너스 금액 X 필요한 횟수.
3. 모든 입금 보너스는 상응하는 보너스 금액을 베팅하여 전환될 수 있습니다.
4. 고객의 보너스가 전환될 때까지 판돈은 €5를 초과할 수 없습니다.
5. 고객의 보너스가 전환되면 메인 개인 계정에 잔여 보너스 자금이 지급됩니다. 잔여 보너스 자금은 고객의 총 보너스 금액을 초과할 수 없습니다. 보너스가 전환된 후에도 고객의 보너스 계정 잔액이 여전히 가능한 최소 판돈 미만인 경우, 그러한 보너스는 손실된 것으로 처리됩니다.

6. 테이블 게임, 바카라, 룰렛, 블랙잭, 키노, 스크래치, 빙고, 포커 및 "기타" 범주에 속하는 게임에 한 모든 베팅에는 이 베팅 규정이 적용되지 않습니다. 다음 목록에는 베팅 기준이 적용되지 않는 게임이 포함됩니다.

41429 Uncharted Seas, 3 Hit Pay, 30 Ball BINGO, 80 Ball BINGO, A Christmas Carol, A Night In Paris JP, Acemania, African Roulette, After Night Falls, Alice Adventure, Alkemor's Tower, American BINGO, Art of the Heist, Asia Wins, Astro Legends: Lyra and Erion, At The Copa, Aztec Magic Deluxe, Baker's Treat, Barn Ville, Big Apple Wins, Bikini Party, Bingo Bonanza, Bingo Machine, Bingol  , Bird of Paradise, Birds!, Blazing Joker, Blood Eternal, Blood Suckers, Blood Suckers Touch, Blue Ocean, Book of Oz, Book of Oz: Lock n Spin, Book of Shadows, Bookie of Odds, Booming Bananas, Booming Seven, Booming Seven Deluxe, Break Da Bank Again Respin, Bugs Party, Cabaret Dancing Bones, Carnaval Forever, Cash Cuisine, Castle Builder (II), Charms And Clovers, Cherry Bomb, Cherry Bomb Deluxe, Chicago Nights, Chilli Pop, Classico, Cloud Tales, Cool Buck, Cops And Robbers, Crown Anchor, Curious Machine, Dead or Alive, Diamond Valley, Diamonds are Forever 3 lines, Dice Bingo, Dim Sum Mania, Disco Night, Divine Forest, Dolphin's Luck, Dr. Jekyll & Mr. Hyde, Dragon Dance, Dragon Kings™, Dragon Scrolls, E.T. Races, Eggomatic, Electro Bingo Web, Enchanted JP, European BINGO, Extra Keno, Extreme, Extreme, Eye of the Kraken, Fa-Fa Twins, Faerie Spells™, Fire & Steel, Flying Pigs, Forsaken Kingdom, Four Seasons, Football 3x3, Frankenslot's Monster, Fruit Basket, Fruit Bat Crazy™, Fruit Cocktail, Fruitsie, Fruit Snapz, Gem Riches, Genie Wishes, Ghost Pirates, Gifts From Caesar, Giovanni's Gems, Gold Canyon™, Gold Hold, Golden Dragon Club, Golden Egg Keno, Golden Girls, Golden Legend, Goldfire 7s, Good Girl Bad Girl, Great 88, Greedy Goblins, Greyhound Racing, Gypsy Rose, Halloween Witch, Happy Birds, Happy Halloween, Hot Ink, Hugo 2, Immortal Romance, Irish Charms, Italia 3x3, It Came From Venus JP PLUS, Jack Hammer, Jack Hammer 2, Jack Hammer 2 Touch, Jackpot 6000, Jackpot Jamba, Jackpot Rango, Jade Butterfly, Johnny the Octopus, Joker Power, Joker's Wild, Kamikadze, Kawaii Kitty, Keno, Keno - Vegas Jackpot, Keno Extra, Keno Jackpot, Keno Universe, Le Kafee Bar, Legend Of The Nile™, Lemur Does Vegas, Lemur Does Vegas Easter Edition, Let's Shoot, Locomodin, London Hunter, Lotus Love, Lucky 3, Lucky Angler, Lucky Irish, Lucky Keno, Lucky Reels, Lucky Riches Hyperspins, Luxor Scratch, Magic Shoppe, Matchmania, Max Quest: Wrath of Ra, Mayan Bingo Web, Mega Gems, Mega Glam Life, Mega Joker, Mega Love, Megamoney, Million Cents, Million Coins Respin, Mona Lisa Jewels, Monkey, Monkey Keno, More Gold Diggin', Mr. Vegas, Muertitos, MULTIFRUIT 81, Musketeers, Mystic Force, Neon Reels™, New Triple, New Triple HD, Nuwa, Ocean Fortune, Ocean Lord, Ogre Empire, Paris Nights, Pearls of India, Pharaoh Bingo, Pimped, Pinocchio, Planet 67, Plumber Free, Pompeii, Power Keno, Progressive Diamond Jackpot, Pumpkin Patch, Queen of Gold, Quick Bingo, Rage to Riches, Rainbow 3x3, Red Dragon Wild, Reel Gems, Reel Hot Respin, Reel Stea, Reels of Wealth, Retro Reels, Robin Hood: Shifting Riches, Romeo, Royal Cash, Royal Charm, Royal Masquerade, Royal Wins, Safari Hunter, Safari Sam, Samba Bingo Web, Santa's Village, Santa's WorkShop, Scarab Treasure, Scrooge, Scudamore's Super Stake, Sea Hunter, Secret of the Stones, Sin City Nights, Sixbingo, Slots Angels, Spectacular Wheel of Wealth, Spinfinity Man, Stampede, Star Raiders Scratch, Stardust, Sugar Pop, Sugar Pop 2: Double Dipped, Super Bonus Bingo, Super Fast Hot Hot, Super Fast Hot Hot Respin, Super Keno, Super Lucky Reels, Super Multitimes Progressive, Taxi Movida, The Alchemist 89, The Angler, The Exterminator, The Ghouls, The Glam Life, The Gold of Poseidon, The Golden Egg, The Golden Owl of Athena™, The Slotfather JP, The Slotfather: Part II, The Tipsy Tourist, The True Sheriff, The Wish Master, Thrones of Persia, Thunder Reels, Tiger's Claw, Tokyo Kombat, Tomb Raider, Tower Quest, Treasure Room, Tree of Fortune, Triple Bonus, Triple Bonus HD, Tropical Fruitsie, Tycoons, Under the Bed, Untamed Bengal Tiger, Untamed Crowned Eagle, Untamed Giant Panda, Untamed Wolf Pack, Valley of Pharaohs, Vampire: The Masquerade - Las Vegas, Vegas VIP Gold, Vegas Wins, Victorious, Victorious Touch, Viking Voyage™, Weekend In Vegas, Wheel of Africa, Wheel of Hounds, Wheel of Monsters, Wheel of Wealth, Wheel of Wealth Special Edition, When Pigs Fly!, WhoSpunIt?, Wild Jester, Wild Orient, Wild Spin, Wolf Moon Rising, World

Cup Keno, World Football, Xmas 3x3, Xoc Dia, Yak Yeti & Roll™, Zodiac Fortune, Zombie Hoard, Tut's Twister, Ozwin's Jackpots, Wolf Hunters, Double Dragons, Alchymedes, dark vortex, Holmes and the Stolen Stones, Jokerizer, Spina Colada, The Dark Joker Rizes, Vikings Go Berzerk, Vikings go to Hell, Wicked Circus, Casino Cosmos

그러나 이 목록은 수시로 변경될 수 있습니다. 최신 게임 목록을 확인하려면 으로 고객 지원팀에 문의하시기 바랍니다.

7. 고객은 자신의 보너스가 전환되기 전에 출금을 요청할 수 있습니다. 동시에 이 경우 보너스 금액과 보너스를 전환하는 동안 받은 상금이 모두 취소될 수 있습니다.
8. 보너스 자금으로 획득하고 출금 요청을 받은 모든 상금은 베팅 회사에 의해 확인되고 검증됩니다. 오직 그 이후에만 그러한 결제가 처리됩니다. 일부 경우에는 검증 과정의 결과에 따라 베팅 회사는 고객의 개인 데이터와 결제 방법을 확인하기 위한 추가 세부 정보를 요청할 수 있는 완전한 권리를 보유하고 이를 요청할 것입니다.

보너스의 취소

1. 고객은 모든 보너스 또는 단일 보너스 프로모션을 포기할 완전한 권리를 보유합니다. 으로 베팅 회사의 고객 지원팀에 연락하거나 온라인 채팅을 통해 또는 개인 계정에서 필요한 조치를 취하여 이를 수행할 수 있습니다.
2. 고객이 보너스를 거부하거나 취소를 원하는 경우 해당 보너스 잔액은 0(영)이 됩니다. 결과적으로 고객은 더 이상 베팅 요건을 충족할 필요가 없습니다.
3. 고객은 보너스 베팅 요건을 지속적으로 충족하는 것을 중단할 권리를 보유합니다. 이는 고객의 계정에서 수행할 수 있습니다. 보너스가 부분적으로 전환된 후 거부되는 경우 그러한 보너스를 전환하는 동안 발생한 모든 상금이 취소될 수 있다는 것에 주의해야 합니다.

보너스의 남용

1. 고객이 보너스를 남용하는 것은 엄격하게 금지됩니다. 이 맥락에서 "남용"의 정의에 관해서는 입금과 관련하여 받은 보너스의 다음 비율을 남용으로 정의합니다. 5번에서 9번의 입금 사이에 70% 보너스 자금 획득, 10번 이상의 입금에서 50% 보너스 자금 획득. 어떠한 종류의 남용이라도 발생하는 경우 베팅 회사는 고객이 보너스를 획득하는 것을 금지할 수 있는 전적인 권리를 보유합니다. 또한 베팅 도중이나 베팅 종료 후 보너스 자금을 통해 받은 모든 상금을 무효화할 수 있습니다.
2. 베팅 회사는 언제든지 어떤 이유로든 거래 내역과 고객의 계정 및 기록을 살펴보고 면밀히 조사할 수 있는 전적인 권리가 있습니다. 이러한 조사에서 고객이 보너스를 오용한 것이 발견되면 베팅 회사는 고객이 제공한 보너스를 무효화할 수 있는 전적인 권리를 보유합니다.
3. 고객이 보너스 전환 시 베팅 회사가 금지한 게임 전략을 구사한 것이 발견되면 베팅 회사는 불이익 수단을 적용하고 고객을 현재 이용 가능한 모든 프로모션과 향후 모든 프로모션에서 제외할 권리를 보유합니다.
4. 다음은 보너스 베팅 요건 충족과 관련하여 베팅 회사가 금지하는 것으로 간주되는 몇 가지 가능한 전략의 예입니다.
 - 고객의 잔액에 어떠한 심각한 영향 없이 많은 양의 베팅을 시행. 이 전략은 모든 룰렛 번호에 베팅하거나 빨강과 검정에 동시에 베팅을 하는 행위를 예로 들 수 있습니다.
 - 고객의 보너스 잔액을 빠르게 늘릴 목적으로 큰 베팅(예: €5(오 유로) 이상)을 시행한 다음, 명백한 이유 없이 계정 잔액이 충분함에도 판돈을 극적으로(예: 반절 이하) 줄이는 것. 베팅 회사는 위에서 언급된 각각의 사례들을 면밀히 검토합니다.
 - 낮은 기여도(예: 베팅과 관련된 요건에 합산되는 판돈 퍼센트)가 예상되는 게임에 크게 베팅한 다음, 큰 기여도가 예상되는 게임에 적게 베팅
 - 프리스핀과 보너스를 여전히 이용할 수 있는 상태에서 보너스 및 프리스핀과 관련하여 게임 라운드를 베팅 요건 및/또는 새로운 입금 제한이 적용되지 않는 나중 시간대로 연기
 - 앞서 언급된 게임 기술 및 전략의 모든 조합.
5. 고객이 행한 보너스 남용 사례가 드러나고 확인될 때마다 베팅 회사는 사용 가능한 모든 보너스와 그

러한 보너스로 생성된 상금을 취소 및 무효화하고 고객의 계정을 완전히 차단하는 조치를 취할 수 있는 전적인 권리를 보유합니다.

6. 베틱 회사는 가입 시 고객이 실제 전화번호를 입력할 것을 권장합니다. 베틱 회사는 추후에 이 전화번호를 이용하여 고객의 실제 신원을 확인할 수 있습니다. 고객에게 연락을 취하는 것이 불가능하다고 판단되는 경우 베틱 회사는 고객의 보너스 사용을 제한하고 개인 계정을 완전히 차단할 수 있는 전적인 권한을 보유합니다.

고객을 위한 웰컴 패키지

1. 고객이 자신의 계정에 입금하려면 카지노 보너스를 받는 것에 동의해야 합니다. 이는 '내 계정' 섹션의 '계정 설정' 페이지에서 수행할 수 있습니다. 또는 '입금' 페이지에서 바로 수행할 수 있습니다.
2. 보너스는 자동으로 활성화되며 베틱 회사의 이벤트와 관련되고 27.1항에 규정된 모든 요건이 충족된 후 1일 즉, 24시간 이내에 고객의 계정에 지급됩니다.
3. 첫 입금 보너스를 받으려면 € 10(십 유로) 이상을 입금해야 합니다. 두 번째, 세 번째, 네 번째 입금 보너스의 경우 입금액은 € 15(십오 유로) 이상이어야 합니다.
4. 청구할 수 있는 입금 보너스의 한도는 첫 입금 보너스의 경우 € 300(삼백 유로), 두 번째 입금 보너스의 경우 € 350(삼백오십 유로), 세 번째 입금 보너스는 € 400(사백 유로), 네 번째 입금 보너스는 € 450(사백오십 유로)입니다.
5. 모든 입금 보너스는 보너스 금액을 35(삼십오)배 베틱하여 전환해야 합니다.
6. 활성화된 보너스는 7(칠)일 이내에 전환되어야 합니다.
7. 프리스핀은 고객의 입금 보너스가 전환된 후에만 부여될 수 있습니다.
8. 프리스핀으로 획득한 상금은 메인 계정에 지급됩니다. 따라서, 그러한 상금은 전환할 필요가 없습니다.
9. 보너스가 전환될 때까지 판돈은 € 5(오 유로)를 초과할 수 없습니다.
10. 고객이 다른 유형의 보너스로 변경하거나(이미 선택했음에도 불구하고) 해당 보너스를 중단하거나 반대 종류의 보너스를 받는 경우 해당 이용자는 후속 입금을 포함하는 베틱 회사의 보너스 이벤트에 참여할 수 있는 자격을 상실합니다. 이 규정은 웰컴 패키지뿐만 아니라 50% 열 번째 입금 보너스에도 완전히 적용됩니다.

50% 보너스가 제공되는 열 번째 입금

1. 고객이 다른 유형의 보너스로 변경하거나(이미 선택했음에도 불구하고) 해당 보너스를 중단하거나 반대 종류의 보너스를 받는 경우 해당 이용자는 후속 입금을 포함하는 베틱 회사의 보너스 이벤트에 참여할 수 있는 자격을 상실합니다. 이 규정은 웰컴 패키지뿐만 아니라 50% 열 번째 입금 보너스에도 완전히 적용됩니다.
2. 보너스는 자동으로 활성화되며 보너스 이벤트와 관련된 모든 요건(27.1항에 명시됨)이 충족된 후 1(일)일 즉, 24(이십사)시간 이내에 고객의 계정에 지급됩니다.
3. 열 번째 입금 보너스를 받으려면 고객은 최소 € 10(십 유로) 이상을 입금해야 합니다.
4. 고객이 청구할 수 있는 가능한 최대 보너스 금액은 € 300(삼백 유로)입니다.
5. 보너스는 보너스 금액을 35(삼십오)배 베틱하여 전환되어야 합니다.
6. 시간 제한과 관련하여, 활성화된 모든 보너스는 2(이)일 또는 48(사십팔)시간 이내에 의무적으로 전환되어야 합니다.
7. 사용 가능한 프리스핀의 수는 고객이 입금하는 순간의 계정 잔액을 기준으로 정의됩니다. 고객은 메인 계정 잔액의 € 5(오 유로)당 1(일)개의 프리스핀을 받습니다. 부여될 프리스핀이 계산될 동안 입금액 자체는 고려되지 않는다는 것을 특기하는 것이 좋습니다. 프리스핀은 입금 진행 후 15(십오)분 이내에 부여됩니다(실제로 프리스핀을 받으려면 고객은 베틱 회사 보너스 이벤트의 모든 요구 사항을 동시에 전부 충족해야 합니다).
8. 고객이 프리스핀으로 획득한 상금은 메인 계정에 지급됩니다. 따라서, 그러한 상금은 전환할 필요가 없습니다.

9. 보너스가 전환될 때까지 판돈은 €5(오 유로)를 초과할 수 없습니다.

선물

1. 선물은 특별한 종류의 보너스로 이해되어야 합니다. 따라서 입금이 필요하지 않으며 회사가 제공하는 보너스 이벤트 참여에 동의한 고객에게만 제공됩니다.
2. 동시에 그러한 선물에는 일부 특별 T&C가 적용될 수 있습니다. 그러한 이유로 베팅 회사는 고객이 이용 가능한 선물을 활성화하기 전에 이러한 T&C를 주의 깊게 검토할 것을 강력히 권고합니다(해당 T&C는 보너스 금액, 베팅 관련 요건 등을 설명할 수 있습니다). 고객은 "내 계정"의 해당 섹션을 방문하여 선물에 대한 완전한 정보를 얻고 가능한 오해, 의사소통의 불일치, 착오를 방지할 수 있도록 해당 T&C를 읽어야 합니다.
3. 어느 때라도 하나의 게임 계정당 오직 한 개의 선물만 활성화할 수 있습니다. 따라서 선물은 누적되지 않습니다. 결과적으로 선물은 소위 "대기 원칙"에 기반해서만 사용할 수 있습니다. 즉, 이전 선물이 전환된 후에만 다음 선물을 이용할 수 있습니다. 또는 이전 선물이 베팅 중에 취소되거나 지연될 수도 있습니다.
4. 모든 선물과 선물을 이용하여 획득한 상금은 선물이 만료되면 손실됩니다. 적용 가능한 유효 기간을 확인하고자 하는 고객은 '내 계정' 페이지-> 보너스 및 선물' 섹션을 방문해야 합니다. 모든 선물은 정확히 고객에게 지급된 순간부터 활성화됩니다. 베팅 보너스를 지연하더라도 제공된 선물 이벤트의 유효 기간은 연장되는 것은 아니라는 점에 유의하시기 바랍니다.
5. 활성화된 선물을 보유하고 있는 고객도 자신의 메인 계정에서 사용 가능한 자금으로 베팅을 시행할 수 있는 권리가 있습니다.
6. 베팅 회사의 보너스 정책에 대한 다른 T&C를 포함한 모든 베팅 회사의 T&C 전문은 앞서 언급한 규정과 모순되지 않는 한 항상 적용됩니다.

27.2. 베팅 게임 정지 목록

보너스에서 획득한 상금을 교환하려면 고객은 해당 보너스의 조건에 따라 획득한 상금을 베팅해야 합니다. 고객은 일부 예외를 제외한 많은 비디오 슬롯 게임에서 자신의 상금을 베팅할 수 있습니다. 다음은 보너스 상금을 베팅할 수 없는 게임 목록입니다.

10c Min - European Roulette, 10P Roulette, 12 Number Roulette, 1429 Uncharted Seas, 1524 Golden Quest, 1xEuropean Roulette, 1xMWA, 20 Flaring Fruits, 20 Super Stars, 21 Burn Blackjack, 3 Amigos, 3 Card Blackjack, 3 Card Poker, 3-Hand Casino Hold'em, 3- Hand Casino Hold'em, 300 Carat BJ, 300 Carat European Roulette, 3D Baccarat, 3D Blackjack, 3D European Roulette, 3D Lucky Number, 4 Dragon Kings, 4 of a Kind Bonus Poker, 4H Steam Joker Poker, 5 Flaring Fruits, 50 Flaring Fruits, 6 Bingo, 6 Card Poker, 7 11 21, 7 Days Anotherland, 7 Fruits, 7 Handed Blackjack (European), 7 Handed Blackjack American, 7 Solitaire, 7-UP, 777, 8 Leprechauns: Scratch Card, 88 Bingo 88, 88 Golden 88, 88 Riches, 888 Dragons™, 888 Gems 3x3, 888 Gems Pull Tabs, 8th Wonder, 9 Pots of Gold HyperSpins™, A Christmas Carol, A Night In Paris JP, Ace Bonus, Aces & Deuces Bonus Poker, Aces & Eights, Aces & faces poker, Aces and Eights 1 Hand, Aces and Eights 10 Hand, Aces and Eights 100 Hand, Aces and Eights 5 Hand, Aces and Eights 50 Hand, Aces And Eights Poker, Aces and Faces, Aces And Faces HD, Aces and Faces Poker, Aces&Faces, Acey Deucey, Action!, Africa, After Night Falls, Age of Asgard, Age of Knights, AirCombat 1942, Aladdin's Lamp, Alchemy Blast, Alchymedes, Alien Hunter, Alkemor's Tower, All Aces, All American, All American 4 Hands, All American HD, All American Poker 1 Hand, All American Poker 10 Hand, All American Poker 100 Hand, All American Poker 5 Hand, All American Poker 50 Hand, Allstar Knockout, Alter World, Amaterasu Keno, Amazing Link Riches, American Blackjack, American Gold Poker, American Poker II, American Poker V, American Roulette, American Roulette 3D, American Roulette Gold Series, American Roulette High Stakes, American Roulette Privee, American Roulette Pro, Ancient Magic, Andar Bahar, Andar Nights, Angel & Devil,

Animal Fishing, Apollo, Aquarium, Arabeska, Arabian, Arabic Roulette, Argentina League, Argo, Asia Wins, Astro Legends: Lyra & Erion, AstroBoomers: To The Moon!, AstroBoomers: TURBO!, At The Copa, Atlantic City Blackjack, Atlantic City Blackjack Elite Edition, Atlantic City Blackjack Gold, Atlantis, Atlantis Bingo, Atom, Aura of Jupiter, Auto-Roulette, Auto-Roulette La Partage, Auto-Roulette VIP, Avalon Scratch, Awesome Money, Aztec, Baccarat, Baccarat - Punto Banco, Baccarat 777, Baccarat Babes, Baccarat Deluxe, Baccarat Mini, Baccarat No Commission, Baccarat Pro, Baccarat Super 6, Baccarat Supreme, Baccarat Supreme No Commission, Baccarat VIP, Baccarat Wheel, Baccarat Zero Commission, Back Blackjack, Back to the Fruits Respins of Amun Re, Balloon, Balloon Run, Banana Bingo, Bank Job, Bank of Gold, Bank Robbers, Barn Ville, Baron Samedi, Basketball, Basketball Strike, Battleships, Beauty and the Beast, Bee Fab Pull Tab, Beer Party, Beer Tycoon, Belangkai, Bet Velodrom 3D, Biergarten Fest Scratch Card, Big Apple Wins, Big Win Baccarat, Bikini Party, Billion Llama, Bingo 3, Bingo 37, Bingo 37 Ticket, Bingo 75, Bingo 90, Bingo Bruxaria, Bingo Cientista Doidão, Bingo Gatinho, Bingo Gênio, Bingo Halloween, Bingo Hortinha, Bingo Iglu, Bingo Pilipino, Bingo Pirata, Bingo Pop, Bingo Saga Loca, Bingo Samba Rio, Bingo Señor Taco, Bingo Señorita Calavera, Bingo Soccer, Bingo Trevo da Sorte, Bingole, Bingolícia, Bingote, Birds and Animals, Birds Slot, Birds!, Bit Blackjack, Bit Holdem, Black Beauty, Black Jack, Black Jack 21, Black Jack VIP, Blackjack, Blackjack (3 Hand), Blackjack - Multi-hand, Blackjack - Single Deck™, Blackjack 21 + 3, Blackjack Atlantic City, Blackjack Bonus, Blackjack Classic, Blackjack Classic™, Blackjack Double, Blackjack Double Exposure, Blackjack Double Exposure 3 Hand, Blackjack European, Blackjack Fast , Last updated: June 2022 Blackjack Gold 5, BlackJack High, BlackJack Lucky Sevens, Blackjack Mh, Blackjack Multihand, Blackjack Perfect Pairs, Blackjack Platinum 1, Blackjack Royal Pairs, Blackjack Single Deck, Blackjack Supreme Multi Hand, Blackjack Supreme Single Hand, Blackjack Surrender, Blackjack Switch, Blackjack Touch - Single Deck, Blackjack Vegas Strip, Blackjack VIP, Blackjack Xchange, BlackJack™, Blazing Fruits, Blazing Fruits 3x3, Blazing Fruits Pull Tabs, Blood Eternal, Blood Queen Scratch, Blood Suckers, Blood Suckers™, Blossom Wings, Blue Beard, Board Games, Boat Trip Mississippi, Bomb Squad, Bonanza Wheel, Bonus Deuces Wild, Bonus Deuces Wild 1 Hand, Bonus Deuces Wild 10 Hand, Bonus Deuces Wild 100 Hand, Bonus Deuces Wild 5 Hand, Bonus Deuces Wild 50 Hand, Bonus Deuces Wild Poker, Bonus Poker, Bonus Poker 1 Hand, Bonus Poker 10 Hand, Bonus Poker 100 Hand, Bonus Poker 5 Hand, Bonus Poker 50 Hand, Book of Bastet, Book Of Crazy Chicken, Book of Juno, Book Of Keno, Book of Madness, Book of Madness Respins of Amun Re, Book of Oasis, Book of Romeo & Julia, Book of Romeo and Julia Golden Nights, Book of Shadows, Book of Slingo, Book of Win, Books & Bounties, Books & Bulls Golden Nights, Books & Pearls, Books & Temples, Books And Bulls RHFP, Books and Pearls Respins of Amun Re, Booming Bananas, Booming Seven , Booming Seven Deluxe, Boss The Lotto, Boto Bingo, Boxes, Break Da Bank Again Respin, Bubble Mania, Buffalo Spirit 3x3, Buffalo Spirit Pull Tabs, Bull Cards, Bull Fight, Bun in the Oven, Burning Ice, Burning Ice 10, Burning Ice 40, Burning Keno, Burning Pearl Bingo, Cabaret Dancing Bones, Cai Shen Bingo, Cai Shen Fishing, Caishen Dao, Calavera Bingo, Candy, Cappadocia, Captain Domino, Card Roulette, Caribbean Beach Poker, Caribbean Blackjack, Caribbean Hold'em, Caribbean Poker, Caribbean Saga, Caribbean Stud, Caribbean Stud Poker, Carnaval Bingo, Carnaval Forever, Carnaval Scratchcard, Carol Of The Elves, Carousel, Cash Cuisine, Cash or Crash, Casino, Casino Battle, Casino Hold'em, Casino Holdem, Casino Holdem 1, Casino Hold`em, Casino Roulette , Casino Slot, Casino Stud Poker, Casino War, Caterpillars, Cazino Cosmos, Celebrity Zoo Scratch Card, Champions, Champions Bingo II, Champions Ondemand, Charming Wheel, Charms & Clovers, Chefs Menu, Cherry Blast, Cherry Blast Scratch, Cherry Bomb Deluxe, Cherry Cherry Scratchcard, Chicago Bang Bang!, Chicago Nights, Chilli Pop, Chilling Tiger, Christmas Party, Christmas Slot, Chuck a Luck, Circus, Circus Bingo, City Slot, Classi Keno, Classic 1, Classic 2, Classic Blackjack, Classic Blackjack Gold Series, Classic Cars Deluxe, Classic Mario, Classico, Coils of Cash, Coin Conqueror, Coin Field, Coin Vault, Coins, Color Champion, Colours, Cool Buck - 5 Reel, Copa Libertadores, Cops & Robbers, Cosmic Crystals Scratch, Courier Sweeper, Cowboy, Craps, Crazy Mice, Crazy Monkey, Cricket X, Crown & Anchor, Crypto Mania Bingo, Crystal Ball Golden Nights, Crystal Ball Red Hot Firepot, Crystal Burst XXL, Cup Cakes, Cupid's Scratch, Curious Machine Plus, Cute Cats, Cutie Cat, Cutie Cat Crazy Chicken Shooter, Cyber Catz: Scratch Card, Dark, Dark 100,

Dark Joker Rizes, Dark Vortex, Darts 180, Dashing Derby, Dazzling 7, Dead or Alive™, Delighted Dragon, Deuces & Jokers, Deuces and Joker, Deuces Wild, Deuces Wild 1 Hand, Deuces Wild 10 Hand, Deuces Wild 100 Hand, Deuces Wild 4 Hands, Deuces Wild 5 Hand, Deuces Wild 50 Hand, Deuces Wild HD, Deuces Wild Video Poker, Deutsches Roulette, Diamond, Diamond Deal, Diamond Rich Life 3x3, Diamond Rich Life Pull Tabs, Diamond Valley, Diamonds, Diamonds are Forever 3 Lines, Dice, Dice Bingo, Disc of Athena, Disco Keno, Disco Night, Disco Spin 3x3, Disco Spin Pull Tabs, Divine Fire, Dog 6 H.Odds, Dog H.Odds On Demand, Dog Racing, Dogs 3D, Domino QiuQiu, Donut City, Donut Rush, Double Aces & Faces, Double Bonus, Double Bonus Poker, Double Bonus Poker 1 Hand, Double Bonus Poker 10 Hand, Double Bonus Poker 100 Hand, Double Bonus Poker 5 Hand, Double Bonus Poker 50 Hand, Double Bonus Poker HD, Double Double Bonus, Double Double Bonus Poker, Double Last updated: June 2022 Double Bonus Poker 1 Hand, Double Double Bonus Poker 10 Hand, Double Double Bonus Poker 100 Hand, Double Double Bonus Poker 5 Hand, Double Double Bonus Poker 50 Hand, Double Dragons, Double Exposure, Double Exposure Blackjack mh, Double Joker, Double Joker Poker HD, Double Your Dough, Dr. Jekyll & Mr. Hyde, Draculars Blood Bank Scratch, Dragon Dance, Dragon Fishing, Dragon Fishing II, Dragon Kings™, Dragon Master, Dragon Of The Princess, Dragon Scrolls, Dragon Tiger, Dragon's Cave, Dragons Tomb, Draw High Low, Duck Shooter, Duck Shooter Crazy Chicken Shooter, Duobao Baccarat, Dwarf's Gold, Dynamic Paytable Roulette, E-Bingo, E.T. Races, E.T.Races, Easter Island, Easter Island 2, Easter Pick, Egg Hunter, EggOMatic™, El Porko Mafioso, Elephant Scratchcard, Elite of Evil: The First Quest, Elusive Gonzales, England League, England League Ondemand, English Fast League, English Soccer, Epic Gems, Escape from Alcatraz, Euro Cup 2020, Euro Cup 2020 Ondemand, Euro League Legends, Euro Roulette, Euro Twins Roulette, European Blackjack, European Blackjack Elite Edition, European Blackjack Mh, European Roulette, European Roulette Christmas Edition, European Roulette Dark Mode, European Roulette Gold Series, European Roulette High Stakes, European Roulette Low Stakes, European Roulette Pro, European Roulette Small Bets, European Roulette VIP, Evolution, Explodiac Red Hot Firepot, Explosive Cocktail, Exposure Blackjack, Extra Bingo, Extra Clovers, Extreme, Extremely Rich, Ez2 Lotto, F777 Fighter, Fa-Fa Twins, Faces & Deuces, Faerie Spells™, Fair Roulette, Fair Roulette Privee, Fair Roulette Pro, Fall of the Beast, Fan Tan, Fancy Fruits Crazy Chicken Shooter, Fancy Fruits Golden Nights, Fancy Fruits Respins of Amun Re, Fancy Fruits RHFP, FanTan, Fashion, Fashion TV Nations League, Fervent Diamond, Fervent Diamond Nudge, Fire & Steel, Firefly Keno, Firestorm Bingo, Firing Hot, First Person American Roulette, First Person Baccarat, First Person Blackjack, First Person Craps, First Person Dragon Tiger, First Person Dream Catcher, First Person Football Studio, First Person Golden Wealth Baccarat, First Person Lightning Baccarat, First Person Lightning Roulette, First Person Mega Ball, First Person Roulette, First Person Blackjack, Fish Prawn Crab, Fish-Prawn-Crab Dice, Fishermen Gold, Fishing Expedition, Fishing God, Fishing Kingdom, Fishing War, Five Aces, Five Ball Fiesta, Five Dragons Fishing, Five Hand Vegas Blackjack, Five Hand Vegas Blackjack V2, Flame Roulette, Flash Winnings, FLG Game, Fly Jet, Fly Piggy Fly, Football, Football 3x3, Football Bet, Football Hub, Football League Round, Football Penalty Duel, Football Pro Scratchcard, Football Slot, Football Streak, Football Strike, Force Of Dragon, Forest Animal, Forest Party, Forever Diamonds, Fort Brave, Fortuna, Fortune, Fortune 18, Fortune black, Fortunes, Four Aces, Four Seasons, Frankenslot's Monster, Freecell, Freeway Poker, French Keno, French Roulette, French Roulette Privee, French Roulette Pro, Frenzy Discs: Twin Numbers, Frog Creek, Fruit, Fruit Bat Crazy™, Fruit Casino, Fruit Casino 3x3, Fruit Casino Pull Tabs, Fruit Cocktail, Fruit Fashion, Fruit Heat, Fruit Love, Fruit Mania, Fruit Mania Golden Nights, Fruit Punch Up, Fruit Rush, Fruit Scapes, Fruit Scapes 3x3, Fruit Scapes Pull Tabs, Fruit Snapz, Fruitoids, Fruitomatic, Fruits Bar, Fruits Bar Pull Tabs, Fruits Fortune Wheel, Fruits Fortune Wheel 3x3, Fruits Fortune Wheel Pull Tabs, Fruitsie, Fruity Flurry, Fruity Taste, Fun Fruit, Gagarin-61, Galaxy, Galaxy Roulette, Gambeta Bingo, Gangsters, Gates of Persia, Gem Fishing, Gem Riches, Gem Roulette, Genie Wishes, Germany League, Germany League Ondemand, Ghost Pirates™, Gifts of Ostara Scratch, Giovanni's Gems, Global American Roulette, Global Bet, Global Euro Roulette, Global Poker Roulette, Go Go Magic Cat, Go Go Magic Dog, Go Gold Fishing 360, Goal, Goal Football League Round - Italian, Goal Football League Round - Spanish, Goblin Run, Gods Slash Fish, GodzFishing, Gold

and Money, Gold Bars & Rounds, Gold Cai-Shen Fishing, Gold Cai-Shen Fishing 2, Gold Canyon™, Gold Digger: Mines™, Gold Dragon 360, Gold Rooster Lottery, Gold Roulette, Goldaur Last updated: June 2022 Guardians, Golden Chip Roulette, Golden Clover, Golden Crab, Golden Dragon, Golden Dragon Club, Golden Egg Keno, Golden Egg Of Crazy Chicken, Golden Egg of Crazy Chicken Crazy Chicken Shooter, Golden Garuda, Golden Girls, Golden Hook™, Golden Joker Dice, Golden Lemon, Golden Lemon Deluxe, Golden Lucky Cat, Golden Potion, Goldfire 7s, Good Girl/Bad Girl, Gorgeous Diamond, Gorgeous Diamond 3x3, Grand Crown, Grand Riches, Great Warrior, Greedy Goblins, Green Grocery, Greyhound Races, Greyhound Streak, Greyhounds, Greyhounds Ondemand, Guess Train, Gypsy Rose, Hallow Pick, Halloween, Halloween Keno, Halloween Lotto, Halloween Money, Halloween Scratch Card, Halloween Slot, Happy 10, Happy Beast Cards, Happy Birds, Happy Cards, Happy Holidays Scratch, Happy Lottery, Happy New Year, Haunted Money, Haunted Money 3x3, Haunted Money Pull Tabs, Havana Club, Heads & Tails, Heads and Tails, Heads and Tails XY, Heart Of Princess, Hearts, Hearts of Three, Hellfire, Hi-Lo Blackjack, Hi-Lo Switch, High Hand Holdem Poker, High low, Highway Stars, Hilo, HiLo Gambler, Hockey, Holdem Poker, HollyWood Bingo, Holmes & The Stolen Stones, Holmes and the Stolen Stones, Horse 6, Horse 6 Ondemand, Horse Racing Real, Horse Racing Roulette, Horse Racing Virtual, Horses 10 Flat, Horses 10 Flat Ondemand, Horses 10 Sprint, Horses 10 Sprint Ondemand, Horses 12 Flat, Horses 12 Sprint, Horses 6 H. Odds, Horses 6 H. Odds Ondemand, Horses 8 Flat, Horses 8 Flat Ondemand, Horses 8 Sprint, Horses 8 Sprint Ondemand, Horses Streak, Horseshoe, Hot Fruits Wheel, Hot Fruits Wheel 3x3, Hot Fruits Wheel Pull Tabs, Hot Keno, Houdini, Huaguoshan Legends, Hugo 2, Hyper Burst, Immortal Romance, In Between Poker, Infinitely Hot, Instant Bingo, Instant Football, Instant Greyhounds, Instant Horses, Instant Speedway, Instant Trotting, Instant Velodrome, Irish Charms, Irish Story 3x3, Irish Story Keno, Irish Story Pull Tabs, Island 2, It Came From Venus JP, Italia 3x3, Italia League, Italian Fast League, Italian Roulette, Italian Soccer, Italy League Ondemand, Jack Hammer 2: Fishy Business™, Jack Hammer™, Jackpot, Jackpot 6000™, Jackpot Cherries, Jackpot Poker, Jackpot Roulette, Jackpot Stud Poker, Jacks or Better, Jacks or Better 1 Hand, Jacks or Better 10 Hand, Jacks or Better 100 Hand, Jacks or Better 4 Hands, Jacks or Better 5 Hand, Jacks or Better 50 Hand, Jacks or Better Double Up, Jacks Or Better HD, Jacks Or Better Poker, Jacks or Better Saloon, Jade Butterfly™, James Cook, JetX, JetX 3, Jewel, Jingle Up, Jogo Do Bicho, Joker Dice, Joker Factor, Joker Poker, Joker Poker 100 Hand, Joker Poker 4 Hands, Joker Poker Aces HD, Joker Poker Kings HD, Jokerizer, Joker's Wild, Jolly Poker, Just a bingo, KA Fish Hunter, Kawaii Kitty, Keno, Keno Deluxe, Keno Fortunes, Keno Live, Keno Neon, Keno Night, Keno Pop, Keno Rush, Keno T+, Keno Universe, Keno Vegas, Keno80, King & Queen, King Octopus, King of Fruits, King of Jumping Scratch, King of Jungle, King of the Jungle, King Of The Jungle Golden Nights, Kingly Crown, Kitten Rest, Kitty Cash, Kitty Cash Scratch, Kitty Puzzle, La Dolce Vita, La Dolce Vita Golden Nights, La Dolce Vita RHFP, Land Of Heroes, Land of Ozz, Las Vegas, Lava Lions, Le Kaffee Bar, Legend of Erlang, Legend Of The Nile™, Let It Ride Poker, Let's Enhance, Libertadores Ondemand, Lightning Joker, Lightning Lucky Six, Lightning Roulette, Limbo Cat, Limoncello, Live Lotto, Live Roulette, Live Slots, Livegames 37, Locomodin, London Hunter, Loot or Boot, Lost Treasure, Lost Vegas Zombies Scratch, Lottery Wheel, Lotto Lucky, Lotus Love, Love Magic, LoveYa, Low Roulette, Lucky 3, Lucky 5, Lucky 7, Lucky 7 Blackjack, Lucky Card, Lucky Cat Blackjack, Lucky Christmas, Lucky Clover, Lucky Coin, Lucky Coins, Lucky Day: Cheltenham Champions, Lucky Day: Christmas Cashcade, Lucky Day: Eggstravaganza, Lucky Day: Football Gold, Lucky Day: Mega Hallowin, Lucky Day: Summer Spike, Lucky Drink, Lucky Drink In Egypt, Lucky Green 777, Lucky Keno, Lucky Ocean, Lucky Pigs, Lucky Riches Hyperspings, Lucky Roulette, Lucky Sevens, Lucky Six, Lucky Spin European Roulette, Lucky Tanks, Lucky Trick Pull Tabs, Lucky Wheel, Lucky X, Ludo, Last updated: June 2022 LUX Roulette, Luxor Scratch, Luxurious World, Luxury Lux, Maaax Diamonds Golden Nights, Mafia: Syndicate, Magic, Magic Garden, Magic Garden 10, Magic Garden 40, Magic Luck, Magic of Christmas, Magic Poker, Magic Rush Deluxe, Magic Rush Win, Magic Shoppe, Magic Stone, Magic Wheel, Magnificent Fruits, Magnify Man, Mahjong, Majesty Fruits, Marswood Party, Martians Attack, Match Day, Match Mania, Max Car Motor Racing, Maxi Roulette, Maya Mystery, Mayan Fire, Mega, Mega Gems, Mega Glam Life, Mega Jack HD, Mega Joker, Mega Love, Mega Score, Megamoney, Mehen, Melbet European Roulette, Mermaid Hunter,

Mighty Dragon, Million Coins Respin, Mine Field, Miner Babe, Mines, Minesweeper XY, Mini Roulette, Moirai Blaze Scratch, Money Matrix, Money Tree, Money Wheel, Monkey Mania, Monster Blast, Monster Legend, Monsters, Monsters' Scratch, Moon Stone, More Cat Mania, More Gold Diggin', More Or Less, Motorbike V2 Ondemand, Motorbikes, Mr Chu Tycoon, Mr. Vegas, Muertitos, Muertitos: Video Bingo, Multi Hand Atlantic City Blackjack, Multi Hand Classic Blackjack, Multi Hand European Blackjack, Multi Hand Vegas Downtown Blackjack, Multi Hand Vegas Single Deck Blackjack, Multi Hand Vegas Strip Blackjack, Multi-Hand Blackjack, Multi-Hand Blackjack V2, Multifire Roulette, Multihand - Jacks or Better Poker, Multihand Blackjack, Multihand Blackjack Pro, Multiplayer Bull Cards, MWA, Mysteries of the East, Nang Kwak, Nascar Streak, Nektan Blackjack, Nektan Roulette, Neon Jungle Scratch, Neon Keno, Neon Roulette, Neon Shapes, Neptune Treasure Bingo, Nerves of Steel, New Triple, New Triple HD, Next Six, Night Wolves, No Commission Baccarat, No Zero Roulette, Nordic Quest, Number Bonus, Number Game, Nuwa, Oasis Poker, Oasis Poker Classic, Ocean Pearl, Ocean Ruler, Ogre Empire, Old Fisherman, Ole Bingo, Olympus Treasures, One More Poker, Oracle Real Casino Roulette, Orient Express, Ozwin's Jackpots, Pachinko, Pachinko 2, Pachinko 3, Pai Gow, Pai Gow Poker, Paint Scratch, Paris Nights, Partick's Pick, Party Pop, Patrick's Magic Field, Penalty, Penalty Series, Penalty Shoot-Out, Penguin City, Persian Nights, Phantom's Mirror, Pharaoh's Riches, Pharaoh's Riches Golden Nights, Pharaoh's Riches RHFP, Pharaoh, Pharaoh, Phoenix's Fruits, Pick Your Way to a Winner, Piggy Bank, Piggy Bank Scratch, Piggy Picker, Pinocchio, Pip's Quest, Pirate 21, Pirate Cave, Pirate Cave 3x3, Pirate Cave Pull Tabs, Pirate Island, Pirates Bay, PK10, Planet 67, Planets, Platinum Bullions, Platinum Hounds, PlingoBall, Plinko, Plinko XY, Pok Deng, Poke The Guy, Poker King, Poker Race, Poker Roulette, Poker Teen Patti, Pompeii, Pontoon, Pontoon 21, Pop 'til You Drop, Portomaso Real Casino Roulette 2, Poseidon's Secret, Power Balls (CD), Power Balls Light, Prehistoric Story, Premier Blackjack with Lucky Lucky™, Premier Blackjack with Side Bets, Princess of Swamp, Pro-Pong Table Tennis, Pull A Cracker, Pull Tab Cashing Rainbows, Pull Tab Go Wild on Safari, Pull Tab Hot Cross Bunnies, Pull Tab Jewellery Box, Pull Tab Shore Thing, Pull Tab Sunset Reels, Pumpkin Patch, Pumpkin Win, Puppy Payday Scratch, Purple Brilliant, Pyramid, Pyramid Treasures, Queen of Gold™, Racing Dogs, Racing Horses, Raid the Piggy Bank, Rainbow 3x3, Rainbow Blackjack, Rainbow Wilds Scratch, Ramses Book Golden Nights, Ramses Book Respins of Amun Re, Ramses Book RHFP, Rasta Bingo, ReTrigger Happy Pull Tab, Real Christmas Roulette, Real Fighting, Realistic Roulette, Red Card, Red Chilli Luck, Red Dog, Red Hot Sevens, Red Hot Sevens Pull Tabs, Red Queen, Red Queen Blackjack, Red Square Games, Reel Extreme, Reel Gems, Reel Gems Deluxe, Reel Hot Respin™, Reel Riches, Reel Steal™, Reels of Wealth, Retro Reels, Retro Solitaire, Rich Life, Rich Life 3x3, Rich Life Pull Tabs, Riches, Ride `Em Poker, Ride'm Poker, Rio Bingo, RNG-WAR, Roasting Hot, Roasting Hot 100 Lines, Roasting Hot 40, Robin Hood: Shifting Riches™, Rock VS Paper: Vikings Mode, Rocket Dice, Rocket Dice XY, Rocky Mocky, Roll To Luck, Roman Legion Extreme Red Hot Firepot, Roman Legion Golden Nights, Romance of the Three Kingdoms, Romeo, Rooftop Fight, Roulette, Roulette Last updated: June 2022 Advanced, Roulette Adviser, Roulette American Pro, Roulette Classic, Roulette Common Draw 12 Numbers, Roulette Euro Pro, Roulette Grand Croupier, Roulette Grand Croupier Chiquito, Roulette Grand Croupier Rebeca, Roulette Royal, Roulette Silver, Roulette Single Zero Roulette, Roulette with track, Roulette X2, Roulette X5, Roulette – American, Roulette™, Royal Court, Royal Riches, Royal Seven Golden Nights, Royal Seven Ultra, Royal Seven XXL, Royal Wealth, Royal Wins, Run Amuck, Russian Keno, Russian Poker, Safari Sam, Saloon, Samurai, San Gong, Santa's Village, Santa's Wild Pick, Santa's Workshop, Sapphire Roulette, Savanna Moon, Scalding Hot, Scarab Treasure, Scout Gaming, Scratch Dice, Scratch Match, Scratchy Bit, Scroll Of Anubis, Scrooge, Scudamore's Super Stakes™, Seasons, Secret Agent, Secret Cupcakes, Secret of the Stones, SEDIE, Sequential Royal, Sevens, Sevens & Books, Sevens Fire, Sheriff Jack, Shogun Secret Crazy Chicken Shooter, Showball 3, Showdown, Showhands, Si-Xiang Scratch, Sibyl, Sic Bo, Sic bo 888, Sic Bo Dragons, Sic-Bo, Sicbo, Sicbo Australia, Signs Of Fortune, Simply The Best, Sin City Nights, Single Deck Blackjack, Single Deck Blackjack Elite Edition, Single Deck Blackjack Gold Series, Single Deck Blackjack Mh, Single Hand Blackjack, Siren's Kingdom Scratch, Six Card Charlie Blackjack, Six Shooter, Sizzling Crown, Sizzling Crown Pull Tabs, Slice And Dice, Slingo Advance, Slingo Ante Up, Slingo Berserk, Slingo Big Wheel,

Slingo Cascade, Slingo Classic 20th Anniversary, Slingo Fire & Ice, Slingo Fluffy Favourites, Slingo Lightning, Slingo Lucky Larry's Lobstermania, Slingo Lucky Streak, Slingo Reel King, Slingo Reveal, Slingo Showdown, Slingo Starburst, Slingo Wild Adventure, Slingo Xing Yun Xian, Slot Car Races, Slot It In!, Slots Angels, Snack Blast, Snakes And Ladders, Snow Scratcher, Solar Goddess, Solitaire, Space Cat, Space Cowboy, Space Force, Space Hunters: Scratch Card, Space XY, Spaceship, Spain League, Spain League Ondemand, Spanish Fast League, Speed Cricket Baccarat, Speedway, Speedway Ondemand, Spider Solitaire, Spin 2 Wheels, Spin 2 Win, Spin 2 Win American, Spin 2 Win Royale, Spin 2 Win Royale American, Spin and Win, Spin Dizzy Pull Tab, Spin Payday, Spin X, Spina Colada, Spinball, Spinfinity Man, SpinLotto Scratch, Spino Greyhounds, Spino Horses, Spinola Lottery, Spooky Scary Scratchy, Sport Slot, Squeaky Blinders, Stack'em Scratch, Stacks of Jacks, Stampede, Stardust, Steam Joker Poker, Sticky Diamonds, Sticky Diamonds RHFP, Stuffed with €100s, Sugar Pop, Sugar Pop 2™, Sumi-e, Summer Cocktail, Summer Scratch, Sunny Shores, Suntechnik Classic, Super 6, Super 7 Blackjack, Super Baccarat, Super BarX Pull Tab, Super Bola, Super Duper Cherry, Super Duper Cherry RHFP, Super Fast Hot Hot Respin, Super Graphics Upside Down Pull Tab, Super Keno, Super Las Vegas HD, Super Lucky Reels, Super Mask, Super Multitimes Progressive HD, Super Sevens, Super Shamrock, Super Super Fruit, Super Video Poker, Super7, Superb Keno, Swedish Roulette, Sweet Alchemy Bingo, Sweet Candy Slot, Tai Xiu, Take 5, Take 5 Golden Nights, Take 5 RHFP, Taxi Movida, Teen Patti, Teen Patti Face Off, Temple Stacks: Splitz™, Tennis, Tens or Better, Tens or Better 1 Hand, Tens or Better 10 Hand, Tens or Better 100 Hand, Tens or Better 5 Hand, Tens or Better 50 Hand, Tens Or Better HD, Texas Hold'em Bonus, Texas Hold'em Poker, Texas Holdem Poker, Texas Hold'em, Texas Hold'em Poker 3D, Thai HiLo, The Alchemist, The Angler, The Book Beyond, The Charm of Cleopatra, The Curious Cabinet Scratch, The Dark Joker Rizes, The Deep Monster, The Dollar Game, The Expandable, The Exterminator, The Ghost Walks, The Glam Life, The Gold of Poseidon, The Golden Owl of Athena™, The Harvest Wheel, The Incredible Balloon Machine, The Kingdom Of The Elves, The Land Of Heroes Golden Nights, The Link Scratch, The Moneymania, The One Armed Bandit, The Pesos game, The Saloon HD, The Shield of Zeus, The Slotfather JP, The Slotfather: Part II, The Smart Rabbit, The Thimbles, The Topsy Tourist, The True Sheriff, The Wish Master™, Thimbles, Three Card Poker, Three Card Poker Deluxe, Three Card Last updated: June 2022 Rummy, Three Cards, Thrones Of Persia, Tiger Scratch, Tiger's Claw, Tomatina Bingo, Top Secret, Tower of Power, Treasure Island, Treasure of Horus Scratch, Treasure Room, Treasure Tombs, Tree of Fortune, Trevo da Sorte Scratch Card, Trey Poker, Triple 7, Triple Bonus, Triple Bonus HD, Triple Bonus Poker, Triple Double Bonus Poker, Triple Edge Poker (Three Card Poker), Triple Tigers™, Troll Dice, Tron Race, Tropical Fruitsie, Turbo 90, Turbo Keno, Turbo Poker, Turbo Roulette, Turkish Blackjack, Turkish Roulette, Turtle and Phoenix, Tut's Twister, Tutan keno, TV Roulette, Tycoons, Ultimate Baccarat, Under the Bed, Undersea Battle, Untamed - Giant Panda, Upper Hot, Valley of Pharaohs, Valley Of The Gods, Valley Of The Gods 2, Vampire The Masquerade - Las Vegas, Vampires, Vegas, Vegas 2, Vegas Downtown Blackjack, Vegas Single Deck Blackjack, Vegas Strip Blackjack, Vegas Strip Blackjack Elite Edition, Vegas Strip Blackjack Gold Series, Vegas VIP Gold, Vegas Wins, Victorious™, Video Poker Jacks or Better, Viking, Viking Runecraft Bingo, Viking Voyage™, Viking Wilds Scratch, Vikings Go Berzerk, Vikings go to Hell, Village Fun, Violet Vacation, VIP Keno, VIP Roulette, Virtual Baccarat, Virtual Burning Roulette, Virtual Challenge Cup, Virtual Classic Roulette, Virtual Cup, Virtual Euro Trophy, Virtual Football, Virtual Football Cup, Virtual Football Pro, Virtual Golf, Virtual Greyhound Races, Virtual Horse Races, Virtual Motorcycle Speedway, Virtual Racing, Virtual Roulette, Virtual SicBo, Virtual Soccer, Virtual Tennis, Wai-Kiki Scratch, Walking Death, War, Way of the Warrior: Scratch Card, Wealth Club, Weekend In Vegas, Western Jack, Wheel of Africa, Wheel of Fortune, Wheel of Fruits, Wheel of Hounds, Wheel of Monsters, Wheel of Steal, Wheel of Winners, Wheely Wheely Big, Wicked Circus, Wild Bonus Re-Spins, Wild Extra Cats, Wild Heroes, Wild Jester, Wild Orient, Wild Pops, Wild Rapa Nui, Wild Robo Factory, Wild Rubies Christmas Edition, Wild Rubies Golden Nights, Wild Rubies Red Hot Firepot, Wild Spin, Wild Texas, Wild Water King, Wild West, Wildlife 2, Wilds Gone Wild, Win Blaster, Win Shooter, Windjammer, Winter Night, Winterberries, Wolf Hunters, Won Won Catching, World Cup, World Cup Keno, World Cup Ondemand, World Football,

World Hockey League, World of Fruits, World War, XKen, Xmas 3x3, Xmas Keno Cat, Xmas Luck, XXXtreme, Yak Yeti & Roll™, YaSunHi, Yatzy, Yukon 21, Zeppelin, Zodiac Signs, Zombie Hoard, Zombie Moon, Zombie Party, Zoom Roulette

27.3. 오류 또는 누락

1. 베팅 회사가 사용하는 소프트웨어와 하드웨어가 모두 오작동하기 시작하는 경우 베팅 회사는 문제를 해결하고 가능한 한 빨리 그로 인해 발생하는 결과를 처리하기 위해 합당한 조치를 취합니다. 이러한 종류의 문제가 돌이킬 수 없는 데이터 손실을 일으키지 않고 고객이 게임을 중단한 바로 그 순간부터 게임을 다시 시작할 수 없는 수준까지 게임을 방해한 경우, 베팅 회사는 이러한 상황을 처리하기 위해 가장 적절하고 합리적이고 정의로운 정책을 추구할 것입니다(이러한 조치는 고객의 계정 잔액을 서버에 기록된 가장 최근 베팅 전의 상태 또는 기술적 문제가 발생하기 전의 상태로 복원하는 것을 포함할 수 있습니다).
2. 기술 오류의 결과로 고객의 계정에 자금이 추가되어 고객이 해당 자금으로 베팅을 하거나 그러한 자금으로 베팅 회사가 제공한 게임에 참여하는 경우 베팅 회사는 그러한 베팅을 무효화하고 취소할 수 있는 전적인 권리를 보유합니다. 베팅 회사는 또한 그러한 자금에서 발생하는 모든 상금을 보류할 권리가 있습니다. 베팅 회사가 이러한 베팅 또는 게임의 결과로 받은 상금을 지불할 경우 베팅 회사는 고객에게 환불을 요청할 수 있는 전적인 권리가 있습니다.
3. 고객은 인터넷을 통해 제공되는 서비스에 액세스할 때마다 다음을 완전히 인지해야 합니다.
 - 고객이 시스템 문제, 서비스 오작동, 결함 또는 기타 모든 종류의 오류에 직면할 수 있는 가능성은 언제든지 존재합니다. 고객이 기술적인 문제에 직면한 경우 이메일 주소를 통해 베팅 회사의 지원 서비스팀에 연락해야 합니다;
 - 빠른 속도로 진행되는 프로모션에서 고객의 성공은 고객이 사용하는 장비 및 인터넷 연결 품질과 직접적으로 관련되며 증속됩니다;
 - 모든 게임 및 프로모션과 관련된 모든 규정은 예외 없이 상시 적용됩니다. 고객은 언제든지 규정을 검토하고 재방문할 수 있습니다. 베팅 회사는 고객이 게임 플레이를 시작하고 베팅 회사가 제공하는 서비스를 사용하기 전에 규정을 주의 깊게 읽을 것을 강력히 권장합니다.
4. 고객이 라이브 이벤트와 관련된 베팅을 시행하는 경우 이러한 고객은 관련 시간 내에 해당 이벤트에 관한 최신 정보를 보거나 받을 수 있는 올바른 자리 또는 위치에 있지 않을 수 있습니다. 베팅 회사는 손실에 대한 책임을 지지 않으며 그러한 이벤트를 처리하는 디지털 데이터의 전송 지연으로 인하여 발행한 손실을 배상하지 아니할 것으로 예상합니다.
5. 고객은 베팅 회사가 제공한 게임을 플레이하기 시작함으로써 인터넷 연결 속도와 품질, 인터넷에 접속하기 위해 사용되는 장비의 기술적 상태 및 효율성에 대해 전적으로 개인적인 책임을 집니다. 베팅 회사는 인터넷 서비스 제공업체 또는 통신 제공업체로 인해 발생한 고객이 입은 손실(서비스 문제, 연결 불량, 약한 신호, 서비스 손실 등 기타)에 대한 책임을 지는 것을 명시적으로 거부합니다.

27.4. 불가항력의 상황

1. 베팅 회사는 합리적이고 행사할 수 있는 통제를 벗어나는 사건으로 인하여 본 T&C에 규정된 베팅 회사의 기능 및 의무를 수행하는 것에 실패하거나 수행하는 것이 지연되는 경우 법적 책임을 지지 않으며 어떤 식으로든 책임을 지지 않습니다.
이러한 이벤트는 베팅 회사와 고객이 의존하는 통신 네트워크와 관련된 모든 기술적 문제 및 중단, 전기 공급 문제, 제3자에 귀속되는 PC, 스마트폰, 태블릿 또는 모든 기타 도구와 관련된 문제, 화재, 번개, 폭풍, 폭발, 홍수, 극심한 강설 및 기타 극한 기상 조건, 파업, 폭동, 봉쇄, 반란, 시민 불안, 군사 행위 또는 주권 통치 기관 또는 기타 권한 있는 당국과 관련된 모든 행위(즉, "천재지변" 또는 "불가항력")를 포함하며 이에 국한되지 않습니다.
2. 불가항력 기간이 시작되고 천재지변이 발생할 경우 자동으로 이 기간 동안 베팅 회사의 기능은 완전

히 정지된 것으로 간주됩니다. 베팅 회사는 합리적인 범위 안에서 불가항력적인 사건의 결과를 효과적으로 처리하기 위해 모든 노력을 기울일 것입니다. 또한, 베팅 회사는 불가항력적인 사건과 그로 인한 실질적인 결과에도 불구하고 의무를 이행할 수 있는 방법을 찾기 위해 시도할 것입니다.

28. 글로벌 베팅

낙타(Camels)

1. **승자 혹은 싱글 베팅.** 경주에서 승리할 선수를 예측해야 합니다. 자신이 고른 선수가 첫 번째로 결승선을 넘어가면 베팅에 승리합니다. **예를 들어** 고객이 5번 선수에게 베팅을 하였고, 해당 선수가 1위를 차지한다면 베팅에 승리합니다.
2. **순위 베팅.** 고객이 선택한 선수가 1위 또는 2위를 차지하면 베팅에 승리합니다. **예를 들어** 고객이 4번 선수에게 베팅하였고, 해당 선수가 1등이나 2등을 하면 베팅에 승리합니다.
3. **쇼 베팅.** 고객이 선택한 선수가 1위, 2위 또는 3위를 차지하면 베팅에 승리합니다. **예를 들어** 고객이 4번 선수에게 베팅하였고, 해당 선수가 3등 이상을 하면 베팅에 승리합니다.
4. **오버/언더 3.5.** 우승 선수의 시작 위치가 3.5의 오버인지 언더인지 예측해야 합니다.
 - 주의 - 8명의 선수가 출전하는 가상 경기의 경우 오버/언더 4.5 베팅을 할 수 있습니다.
 - **오버 3.5 예시:** 4번 선수가 승리하였습니다. 4는 3.5의 '오버'이므로 베팅에 승리합니다.
 - **언더 3.5 예시:** 2번 선수가 승리하였습니다. 2는 3.5의 '언더'이므로 베팅에 승리합니다.
5. **홀수/짝수.** 승자의 시작 번호가 홀수나 짝수인지 예측해야 합니다.
 - **짝수 예시:** 4번 선수가 승리하였습니다. 4는 짝수이므로 베팅에 승리합니다
 - **홀수 예시:** 5번 선수가 승리하였습니다. 5는 홀수이므로 베팅에 승리합니다
6. **예측 및 연승 단식.** 고객은 1, 2위를 할 2명의 선수를 순서대로 선택해야 합니다. **예를 들어** 고객이 2번 선수 1위, 1번 선수 2위를 선택하고, 두 명의 선수가 각각 예측된 순위를 하는 경우 베팅에 승리합니다.
7. **복승식.** 고객은 순서에 상관없이 1, 2위를 할 2명의 선수를 선택해야 합니다. **예를 들어** 고객이 4번과 5번 선수를 선택하고, 이 두 선수가 순서에 상관없이 1, 2위를 하는 경우 베팅에 승리합니다.
8. **3연승 단식.** 고객은 1, 2, 3위를 할 3명의 선수를 순서대로 선택해야 합니다. **예를 들어** 고객이 2-3-5번을 선택한 경우, 해당 선수가 순서대로 1, 2, 3위를 하면 베팅에 승리합니다.
9. **예측 조합.** 고객은 두 명 이상의 선수를 선택합니다. 순서에 상관없이 선택된 선수들 중에서 1, 2위가 나온 경우 베팅에 승리합니다. 해당 선수들로 만들 수 있는 모든 조합은 시스템이 자동적으로 계산합니다. **예를 들어** 하나의 쿠폰으로 2개의 베팅(2-4, 4-2)을 하게 됩니다.
10. **3연승 조합.** 고객은 세 명 이상의 선수를 선택하고, 그 선수들의 조합 중에서 정확한 순서대로 1, 2, 3위를 예측해야 합니다. 해당 선수들로 만들 수 있는 모든 조합은 시스템이 자동적으로 계산합니다. **예를 들어** 3명의 선수를 선택하는 경우, 6개의 선택 가능한 베팅(3-4-5, 3-5-4, 4-3-5, 4-5-3, 5-3-4, 5-4-3)이 나옵니다.

28.1. 가상 축구

1. 축구 메인 화면

- 메인 화면에는 경기에 관한 일반적인 정보 외에도 기본적인 베팅 옵션이 표시됩니다. 자신이 원하는 배당률을 클릭하면 자동으로 선택이 이루어지고 베팅이 됩니다.
- 가상 베팅슬립에서 판돈을 수락하거나 변경하여 베팅을 신청하고 쿠폰을 출력하면 됩니다.

2. 선택 가능한 베팅 유형

◦ 1X2

- **1** - 홈팀 승에 베팅
- **X** - 무승부에 베팅
- **2** - 원정팀 승에 베팅
- **1X** — 홈팀 승 또는 무승부에 베팅 (더블 찬스)
- **X2** — 원정팀 또는 무승부에 베팅 (더블 찬스)
- **12** — 홈팀 승 또는 원정팀 승에 베팅 (더블 찬스)

◦ 오버/언더 2.5 (O-U)

- **오버 2.5** - 선택된 경기에서 3골 이상 득점에 베팅. 예) 영국 - 나이지리아 3:2 ; 최종 점수 = 오버 2.5
- **언더 2.5** - 선택된 경기에서 3골 미만 득점에 베팅. 예) 영국 - 나이지리아 0:1 ; 최종 점수 = 언더 2.5
- **골/골 없음 (G-NG)**
 - **골** - 양 팀이 최소한 한 골을 득점할 것으로 예측합니다.
 - **골 없음** - 한 팀만 득점하거나, 그 어떤 팀도 득점하지 못할 것으로 예측합니다.
- **정확한 점수**. 고객은 선택된 경기의 최종 점수를 예측해야 합니다. 예) 2-1
- **종합 골**. 고객은 선택된 경기의 총 득점 수를 예측해야 합니다.

28.2. 개 경주 및 경마 베팅

1. **승자 혹은 싱글 베팅**. 경주에서 승리할 선수를 예측해야 합니다. 자신이 선택한 개/말이 첫 번째로 결승선을 넘어가면 베팅에 승리합니다. **예를 들어** 고객이 선택한 5번 개/말이 1위를 차지하면 베팅에 승리합니다.
2. **순위 베팅**. 고객이 선택한 개/말이 1위 또는 2위를 차지하면 베팅에 승리합니다. **예를 들어** 고객이 선택한 4번 개/말이 1등이나 2등을 하면 베팅에 승리합니다.
3. **쇼 베팅**. 고객이 선택한 개/말이 1위, 2위 또는 3위를 차지하면 베팅에 승리합니다. **예를 들어** 고객이 선택한 4번 개/말이 3등 이상을 하면 베팅에 승리합니다.
4. **오버/언더 3.5**. 주의 - 8명의 선수가 출전하는 가상 경기의 경우 오버/언더 4.5 베팅이 가능합니다. 고객은 1위를 할 개/말의 번호가 3.5와 비교해서 높은지, 낮은지 예측해야 합니다. **예를 들어** 3.5 오버에 베팅했을 때, 4번 말이 우승을 하면 베팅에 승리합니다. **예를 들어** 3.5 언더에 베팅했을 때, 2번 말이 우승을 하면 베팅에 승리합니다.
5. **홀수/짝수**. 각각의 개/말에 번호가 부여됩니다. 고객은 승리할 개/말의 번호가 홀수나 짝수인지 예측해야 합니다. **예를 들어** 짝수를 선택하였을 때, 4번 개/말이 우승을 하면 베팅에 승리합니다. 홀수를 선택하였을 때 3번 개/말이 우승을 하면 베팅에 승리합니다.
6. **예측 및 연승 단식**. 고객은 1, 2위를 할 2명의 개/말을 순서대로 선택해야 합니다. **예를 들어** 고객이 2번 개/말이 1위, 1번 개/말이 2위를 선택하고, 두 마리의 개/말이 각각 예측된 순위를 하는 경우 베팅에 승리합니다.
7. **복승식**. 고객은 순서에 상관없이 1, 2위를 할 2명의 선수를 선택해야 합니다. **예를 들어** 고객이 4번과 5번 개/말을 선택한 경우, 4번이 1위, 5번이 2위 또는 5번이 1위, 4번이 2위를 하면 베팅에 승리합니다.
8. **3연승 단식**. 고객은 1, 2, 3위를 할 3명의 개/말을 순서대로 선택해야 합니다. **예를 들어** 고객이 2-3-5번을 선택한 경우, 2번 개/말은 1위, 3번 개/말은 2위, 5번 개/말은 3위를 해야만 베팅에 승리합니다.
9. **예측 조합**. 고객은 두 명 이상의 개/말을 선택합니다. 순서에 상관없이 선택된 개/말들 중에서 1, 2위가 나온 경우 베팅에 승리합니다. 해당 개/말들로 만들 수 있는 모든 조합은 시스템이 자동적으로 계산합니다. **예를 들어** 고객은 2번과 4번 개/말이 1, 2위를 할 것이라고 베팅합니다.
해당 고객의 베팅은 다음의 경우 승리합니다.
 - 2번 개/말이 1위, 4번 개/말이 2위
 - 4번 개/말이 2위, 2번 개/말이 2위
10. **3연승 조합**. 고객은 세 명 이상의 개/말을 선택하고, 그중에서 1, 2, 3위를 할 개/말을 순서대로 정확하게 예측한 경우 베팅에 승리합니다. **예를 들어** 3, 4, 5번 개/말을 선택하는 경우, 다음 6개의 베팅이 가능합니다. 해당 개/말로 만들 수 있는 모든 조합은 시스템이 자동적으로 계산합니다. 고객은 다음의 조합 중 하나를 선택해야 합니다. (3-4-5, 3-5-4, 4-3-5, 4-5-3, 5-3-4, 5-4-3)

28.3. 축구 리그

축구 리그는 각 참가팀이 다른 팀과 두 번씩 경기(홈 및 원정 경기)하는 챔피언십입니다. 챔피언십에 참가하는 팀의 수는 리그에 따라 다릅니다. 한 경기가 메인 화면에 중계될 동안 다른 경기들도 동시에 진행됩니다. 고객이 여러 배팅을 자유롭게 합쳐서 조합 배팅을 할 수 있습니다.

선택 가능한 배팅 종류

1. 1X2

- **1** – 홈팀 승에 배팅
- **X** — 무승부에 배팅
- **2** – 원정팀 승에 배팅
- **1X** — 홈팀 승 또는 무승부에 배팅 (더블 찬스)
- **X2** — 원정팀 승 또는 무승부에 배팅 (더블 찬스)
- **12** — 홈팀의 승 또는 원정팀 승에 배팅 (더블 찬스)

2. GG – 양 팀 최소 한 골 득점에 배팅

3. NG — 한 팀만 득점 또는 아무 팀도 득점 없음에 배팅

- 4. **오버 1.5** - 경기 종합 득점 수가 1.5보다 높을 것에 배팅(2골 이상). **예)** 영국 - 나이지리아 3:2, 배팅 승리
- 5. **언더 1.5** - 경기 종합 득점 수가 1.5보다 낮을 것에 배팅(2골 미만). **예)** 영국 - 나이지리아 0:1, 배팅 승리
- 6. **언더 2.5** - 경기 종합 득점 수가 2.5보다 높을 것에 배팅(3골 이상). **예)** 영국 - 나이지리아 3:2, 배팅 승리
- 7. **언더 2.5** - 경기 종합 득점 수가 2.5보다 낮을 것에 배팅(3골 미만). **예)** 영국 - 나이지리아 0:1, 배팅 승리
- 8. **정확한 점수**. 경기의 최종 점수에 배팅합니다. **예)** 2-1.
- 9. **종합 골**. 경기에서 얼마나 많은 득점이 나올지 배팅합니다.
- 10. **정확한 점수 및 종합 골** 배팅은 다음과 같이 나타날 수 있습니다.

◦ 홈팀 오버/언더

- **오버 0.5**: 한 경기에서 홈팀이 0.5골 이상(1골 이상)을 득점할 것이라고 배팅합니다. **예)** 영국 – 나이지리아, 2:0, 배팅 승리
- **언더 0.5**: 한 경기에서 홈팀이 0.5골 미만(골 없음)을 득점할 것이라고 배팅합니다. **예)** 영국 – 나이지리아, 0:2, 배팅 승리
- **오버 1.5**: 한 경기에서 홈팀이 1.5골 이상(2골 이상)을 득점할 것이라고 배팅합니다. **예)** 영국 – 나이지리아, 3:4, 배팅 승리
- **언더 1.5**: 한 경기에서 홈팀이 1.5골 미만(2골 미만) 득점할 것이라고 배팅합니다. **예)** 영국 – 나이지리아, 1:0, 배팅 승리
- **오버 2.5**: 한 경기에서 홈팀이 2.5골 이상(3골 이상)을 득점할 것이라고 배팅합니다. **예)** 영국 – 나이지리아, 3:0, 배팅 승리
- **언더 2.5**: 한 경기에서 홈팀이 2.5골 미만(3골 미만) 득점할 것이라고 배팅합니다. **예)** 영국 – 나이지리아, 1:0, 배팅 승리
- **오버 3.5**: 한 경기에서 홈팀이 3.5골 이상(4골 이상)을 득점할 것이라고 배팅합니다. **예)** 영국 – 나이지리아, 5:0, 배팅 승리
- **언더 3.5**: 한 경기에서 홈팀이 3.5골 미만(4골 미만) 득점할 것이라고 배팅합니다. **예)** 영국 – 나이지리아, 1:0, 배팅 승리

◦ 원정팀 오버/언더

- **오버 0.5**: 한 경기에서 원정팀이 0.5골 이상(1골 이상)을 득점할 것이라고 배팅합니다. **예)** 영국 – 나이지리아, 0:2, 배팅 승리
- **언더 0.5**: 한 경기에서 원정팀이 0.5골 미만(골 없음)을 득점할 것이라고 배팅합니다. **예)** 영국 – 나이지리아, 0:0, 배팅 승리
- **오버 1.5**: 한 경기에서 원정팀이 1.5골 이상(2골 이상)을 득점할 것이라고 배팅합니다. **예)**

영국 - 나이지리아, 0:3, 베팅 승리

- **언더 1.5:** 한 경기에서 원정팀이 1.5골 미만(2골 미만) 득점할 것이라고 베팅합니다. 예)

영국 - 나이지리아, 0:1, 베팅 승리

- **오버 2.5:** 한 경기에서 원정팀이 2.5골 이상(3골 이상)을 득점할 것이라고 베팅합니다. 예)

영국 - 나이지리아, 3:3, 베팅 승리

- **언더 2.5:** 한 경기에서 원정팀이 2.5골 미만(3골 미만) 득점할 것이라고 베팅합니다. 예)

영국 - 나이지리아, 1:2, 베팅 승리

- **오버 3.5:** 한 경기에서 원정팀이 3.5골 이상(4골 이상)을 득점할 것이라고 베팅합니다. 예)

영국 - 나이지리아, 1:4, 베팅 승리

- **언더 3.5:** 한 경기에서 원정팀이 3.5골 미만(4골 미만) 득점할 것이라고 베팅합니다. 예)

영국 - 나이지리아, 0:3, 베팅 승리

◦ **1X2 오버/언더 1.5**

- **1X2 오버 1.5:** 고객은 홈팀 승(1), 무승부(X), 원정팀 승(2) 중에 선택하고 경기에서 1.5골 이상(2골 이상)이 나올 것이라고 베팅합니다. 예) 고객이 영국 승에 베팅하고 점수가 영국-나이지리아 2:0인 경우, 베팅에 승리합니다.

- **1X2 언더 1.5:** 고객은 홈팀 승(1), 무승부(X), 원정팀 승(2) 중에 선택하고 경기에서 1.5골 미만(2골 미만)이 나올 것이라고 베팅합니다. 예) 고객이 영국 승에 베팅하고 점수가 영국-나이지리아 0:1인 경우, 베팅에 승리합니다.

◦ **1X2 오버/언더 2.5**

- **1X2 오버 2.5:** 고객은 홈팀 승(1), 무승부(X), 원정팀 승(2) 중에 선택하고 경기에서 2.5골 이상(3골 이상)이 나올 것이라고 베팅합니다. 예) 고객이 영국 승에 베팅하고 점수가 영국-나이지리아 3:1인 경우, 베팅에 승리합니다.

- **1X2 언더 2.5:** 고객은 홈팀 승(1), 무승부(X), 원정팀 승(2) 중에 선택하고 경기에서 2.5골 미만(3골 미만)이 나올 것이라고 베팅합니다. 예) 고객이 무승부에 베팅하고 점수가 영국-나이지리아 1:1인 경우, 베팅에 승리합니다.

28.4. 모터사이클 스피드웨이 레이스 (선수 4명)

1. **승자 혹은 싱글 베팅.** 경주에서 승리할 선수를 예측해야 하며, 배당률은 사전에 정해집니다. 고객은 자신이 고른 선수가 첫 번째로 결승선을 넘어가면 베팅에 승리합니다. 예를 들어 고객이 선택한 5번 선수가 1위를 차지하면 베팅에 승리합니다.
2. **오버/언더 2.5.** 승자의 출발 번호가 2.5보다 높을지, 혹은 낮을지 예측해야 합니다.
 - 예) 오버 2.5: 4번 선수가 우승합니다. 4는 2.5보다 높으므로 베팅에 승리합니다.
 - 예) 언더 2.5: 2번 선수가 우승합니다. 2는 2.5보다 낮으므로 베팅에 승리합니다.
3. **홀수/짝수.** 고객은 승리할 선수의 출발 번호가 홀수나 짝수인지 예측해야 합니다.
 - 예) 홀수: 3번 선수가 우승합니다. 3은 홀수이므로 베팅에 승리합니다.
 - 예) 짝수: 4번 선수가 우승합니다. 4는 짝수이므로 베팅에 승리합니다.
4. **예측 및 연승 단식.** 고객은 1, 2위를 할 2명의 선수를 순서대로 선택해야 합니다. 예를 들어 고객이 2번 선수가 1위, 1번 선수가 2위를 선택하고, 두 선수가 각각 예측된 순위를 하는 경우 베팅에 승리합니다.
5. **복승식.** 고객은 순서에 상관없이 1, 2위를 할 2명의 선수를 선택해야 합니다. 예를 들어 고객이 3번과 4번 선수를 선택한 경우, 순서에 상관없이 두 선수가 1, 2위를 하는 경우 베팅에 승리합니다.
6. **3연승 단식.** 고객은 1, 2, 3위를 할 3명의 선수를 순서대로 선택해야 합니다. 예를 들어 고객이 2-1-3번을 선택한 경우, 차례대로 1, 2, 3위를 할 때 베팅에 승리합니다.
7. **예측 조합.** 고객은 두 명 이상의 선수를 선택합니다. 순서에 상관없이 선택된 선수들 중에서 1, 2위가 나온 경우 베팅에 승리합니다. 해당 선수들로 만들 수 있는 모든 조합은 시스템이 자동적으로 계산합니다. 예) 한 티켓에 두 베팅을 포함합니다(2-4, 4-2).
8. **3연승 조합.** 고객은 세 명 이상의 선수를 선택합니다. 선택된 선수들 중에서 1, 2, 3위를 할 선수를 순서대로 정확하게 선택해야 베팅에 승리합니다. 해당 선수로 만들 수 있는 모든 조합은 시스템이 자동

적으로 계산합니다. 세 명의 선수를 선택한 경우, 6개의 배팅이 가능합니다(1-2-3, 1-3-2, 2-1-3, 2-3-1, 3-1-2, 3-2-1).

29. 공정성 및 RNG 테스트 방법

온라인 gambling은 공정해야 합니다. 이를 위해서는 플레이어가 악의적인 의도 없이 정직하게 행동해야 하지만 플레이어가 공정하고 안전한 조건에서 게임을 즐길 수 있도록 필요한 모든 조치를 취하는 것은 카지노의 책임입니다.

공정한 카지노의 정의

1. "공정한 카지노"는 다음과 같은 온라인 카지노입니다.
 - 정당한 상금을 모두 지급
 - 이용 약관에 부당한 조건을 포함하지 않음
 - 플레이어를 속이기 위해 기만적인 관행에 의존하지 않음.
 - 제한되는 국가의 액세스를 차단하고(특정 국가의 플레이어는 계정 생성이나 플레이가 허용되지 않음) 보너스를 이용할 수 있는 플레이어에게만 보너스를 제공
2. 공정한 규칙과 도박에 대한 좋은 접근 방식을 가진 카지노조차도 플레이어에게 모호한 관행이 있을 수 있습니다. 경우에 따라 플레이어는 특정 규칙이 공정하다고 판단하더라도 해당 규칙을 무시하고 실수로 규칙을 위반할 수 있습니다. 이러한 이유로 카지노는 플레이어가 실수로 문제를 일으키는 것을 예방하기 위한 기술적 수단을 활용해 모든 규정이 준수되도록 해야 합니다.

공정하고 안전한 카지노의 정의

1. Caecus N.V.에서 운영하는 kr.1xbet.com 과 같이 공정하고 안전한 카지노는 "공정하고 안전한 카지노" 기준을 모두 충족하고 플레이어가 실수로 규정을 위반하거나 본인의 이익을 침해하는 행위를 하지 않도록 예방하는 조치를 마련하는 카지노입니다.
2. 그러므로 "공정하고 안전한 카지노"는 플레이어가 본인의 계정에 보유한 자금을 잃을 수도 있는 이용 약관이나 여타 규정을 위반하지 않도록 해야 합니다. "공정하고 안전한" 카지노의 의무:
 - 최대 베팅 한도, 제한된 게임 및 기타 보너스 조건을 준수하는지 확인.
 - 플레이어가 자신에게 해가 될 수 있는 행동(예: 이전 보너스의 상금을 무효화할 수 있는 보너스 수락)을 시도할 시 경고.
 - 계정 생성 시 다중 계정인지 확인(데이터베이스에서 새 플레이어의 이름과 생년월일 조합을 확인하고 결과가 발견되면 경고를 표시하는 것을 권고하며, 이에 대해서는 아래에서 자세히 설명함).
3. Caecus N.V.에서 운영하는 kr.1xbet.com 과 같이 공정한 카지노는 gambling 분야의 신뢰할 수 있는 소프트웨어 제공업체들과만 협력합니다.
4. 라이브 카지노 게임을 제외하고, 당사 카지노 게임의 무결성을 보장하기 위해 항상 난수(무작위 숫자) 생성기(RNG)를 사용해 이러한 게임의 무작위 결과를 결정합니다.
5. 이는 업계 표준 시스템으로, 지속적인 무작위 결과를 보장하며 수천 회의 게임 라운드를 시행 및 분석하여 대대적인 테스트 역시 거쳤습니다. RNG의 무작위성은 신뢰할 수 있고 공정한 게임 환경을 제공합니다.
6. 당사는 관련 관할권의 법률을 준수할 수 있도록 gambling 규제 당국 및 온라인 gambling 라이선싱 기관과 협력합니다.

30. 개인 정보 보호 정책

1xBet의 관리팀 및 직원들은 고객의 개인정보 보호를 매우 중요하게 다룹니다.

당사는 개인정보 이용 및 보호 방침에 관련하여 최대한의 투명성을 보장하기 위해 노력합니다. 당사는 'EU 개인정보보호법(GDPR)'의 기준을 준수하기 위해 개인 정보 보호 정책을 개정하였습니다.

본 개인 정보 보호 정책은 당사의 개인정보 처리 방식과, 이와 관련하여 고객에게 제공되는 선택 사항을 명시합니다.

1xBet은 당사의 쿠키 활용에 대한 내용을 최대한 명확하게 제공하며, 당사의 웹사이트를 방문객들이 적절한 선택을 할 수 있는 기회를 보장합니다.

개인 정보와 관련된 요청, 질문 및 제안 사항이 있거나 귀하에게 제공되는 서비스 및 서비스의 처리, 사용 방법에 관한 질문이 있다면 으로 문의하십시오.

또한, 쿠키 사용에 관하여 우려되는 당사 사이트의 웹페이지가 있다면, 이에 관한 자세한 정보를 으로 보내 주십시오.

30.1. 개인 정보 보호

1xBet는 귀하의 개인 정보를 보호하기 위해 최선을 다합니다.

본 개인 정보 보호 정책은 당사의 서비스를 이용할 때 수집되는 정보, 수집의 목적 및 활용 방법을 명시합니다.

본 개인 정보 보호 정책은 귀하와 1xBet 간의 합의 사항입니다.

당사는 주기적으로 개인 정보 보호 정책을 개정할 수 있으며, 개정된 내용을 플랫폼에 게재하여 귀하에게 이를 통보할 수 있습니다.

본 개인 정보 보호 정책을 정기적으로 확인하시기 바랍니다.

30.2. 개인 정보 처리 동의

정보주체의 권리 1xBet은 귀하가 자율적으로, 명확하게, 모든 내용을 숙지한 상태에서 본인의 개인 정보 처리에 동의(이하 '동의')한 것을 확인한 이후에 귀하의 개인정보 처리를 시작합니다.

귀하는 자신의 의지에 따라, 자신의 이익에 부합하도록 자율적으로, 명확하게, 구체적으로 개인정보 처리에 '동의'해야 합니다.

개인 정보의 처리에 대한 귀하의 동의는 귀하로부터 직접 수령하거나, 또는 귀하의 대리인을 통해서 수령을 확인할 수 있는 모든 방법을 통해서 전달될 수 있습니다.

- 동의서

동의서에는 다음의 정보가 포함되어야 합니다.

- 성, 이름, 정보 주체의 주소, 주요 신분증 번호, 문서의 발급일 및 발급처, 정보 주체 대리인의 성, 이름, 주소, 주요 신분증 번호, 발급일 및 발급처, 대리인의 권한을 증명하는 위임장 또는 기타 문서(정보 주체의 대리인의 동의를 얻은 경우)
- 정보 주체의 동의서를 수령하는 1xBet의 우편 주소
- 개인정보 처리 목적
- 정보 주체가 처리에 동의한 개인정보 목록
- 처리가 제3자(기관)에 위임된 경우, 1xBet 대신 개인정보 처리를 수행하는 자(법적 실체)의 이름과 주소
- 개인정보 처리에 동의하는 행위 목록, 개인정보 처리 방법에 대한 개괄적 설명
- 정보 주체의 동의가 유효한 기간 및 철회 방법

- 정보 주체의 서명

- **정보 주체의 합의적 행위**, 즉 1xBet과 법적 관계를 구축하고자 하는 자신의 의지를 구술 또는 서신의 형식이 아닌 해당 의지를 확인할 수 있는 ‘행위’로 표현하는 방식 (예를 들어, 1xBet 웹사이트 등록, 1xBet 서비스 등록, 1xBet 웹사이트 등록 과정에서 입력한 개인 계정으로 이체 실행 - 1xBet의 이용 약관에 따라 베팅에 참여하기 위해 필요한 조건, 개인 계정을 통한 베팅 등록 및 개인 계정을 통한 상금 수령, 베팅 주최자가 수립한 규칙 준수 등).

다음의 경우, 1xBet는 개인 정보 처리에 관한 귀하의 동의를 필요로 하지 않습니다.

- 법률에 위임된 기능, 권한 및 의무를 이행하기 위해, 또는 국제 조약 또는 각 국가의 국내 법률이 정하는 목적을 달성하기 위해 개인 정보 처리가 필요한 경우
- 사법권 이행, 사법부의 판결 이행 또는 국내 법률에 따른 결정을 이행하기 위해 개인 정보 처리가 필요한 경우
- 정보 주체의 동의를 받는 것이 불가능하지만, 생명, 건강 또는 기타 중요한 이익을 보호하기 위해 개인 정보 처리가 필요한 경우
- 귀하의 개인정보에 대한 권리와 자유를 침해하지 않으면서, 1xBet 또는 제3자의 권리 및 합법적 이익을 행사하거나, 사회적으로 중요한 목적 달성을 위해 개인 정보 처리가 필요한 경우
- 마케팅에 활용되는 경우를 제외하고, 개인 정보가 익명화되어 통계 또는 기타 연구 목적으로 이용되는 경우
- 귀하가 처리된 자신의 개인 정보를 무제한적으로 제공하는 데에 동의한 경우
- 국내 법률에 의해 처리되는 개인 정보가 게재되거나 필수적으로 공개되어야 하는 경우

회사는 회사 고객인 개인의 데이터만 수집, 저장 및 처리합니다. 회사 고객은 회사 이용 약관에 동의하고 2.22항의 조건을 충족한 개인입니다.

회사는 고객에게 속한 어떠한 개인 데이터도 저장, 제공 또는 처리를 이유 제기 없이 일방적으로 거부할 권리를 가집니다.

개인 정보 처리에 대한 동의 철회, 1xBet의 개인 정보 활용에 관한 정보 요청 및 1xBet에 의해 보류된 귀하의 개인 정보의 수정, 차단, 파기 절차는 ‘EU 개인정보보호법(GDPR)’에 의거하여 당사에 의해 온전하게 수행됩니다.

30.3. 정보 수집 목적

당사는 귀하의 신원 확인을 위해 성, 이름, 생년월일, 신용카드 정보, 집 또는 기타 주소, 이메일 주소, 전화번호 또는 기타 개인 정보를(이하 "정보") 수집하고 처리합니다.

웹사이트 사용, 계정 등록 또는 서비스 이용 시 당사는 고객에게 개인 정보 제공을 요청할 수 있습니다.

당사는 다음 사항을 비롯한 개인 정보를 수집할 수 있습니다.

- 연락처 (전화번호, 이메일 주소, 등)
- 주거지 (우편 주소)
- 지불 정보
- 거래 내역
- 웹사이트 사용 시 선호도
- 서비스 피드백
- Telegram, Facebook Messenger, WhatsApp, Viber 등의 메시징 플랫폼에서 API를 통해 수집된 데이터. 이에는 전화번호, 계정 ID, 다른 식별 정보가 포함될 수 있습니다.

이 정보는 귀하가 거주하는 국가의 법률에 따라 서버에 수집, 처리 및 보관됩니다.

귀하가 서비스를 이용할 경우, 귀하의 활동 로그가 당사의 서버에 저장되며 이때 다음과 같은 관리 정보 및 트래픽 정보가 수집됩니다.

- 소스 IP 주소
- 방문 시간
- 방문 날짜
- 방문한 웹 페이지
- 사용된 언어
- 소프트웨어 오류 보고서
- 사용된 브라우저 종류

위 정보는 최상의 서비스 품질을 제공하기 위해 사용됩니다.
당사는 사전 통보 없이 귀하의 개인 정보를 수집하지 않습니다.

30.4. 정보 수집 및 처리 방법

앞서 언급된 바와 같이 당사는 특정 정보를 자동으로 수집하며, 1xBet 웹사이트에서 제공되는 서비스 또는 기타 통신 서비스의 이용을 통해 귀하가 제공하는 개인정보를 제공받을 수 있습니다.

여기에는 우리가 Telegram, Facebook Messenger, WhatsApp, Viber 등의 메시징 플랫폼과의 통합을 통해 수집할 수 있는 정보를 포함하며, 귀하의 계정에 관련 메시지를 보내는 것을 포함하되 이에 한정되지 않고, 다른 통신 방법을 통해서도 가능합니다.

당사는 온라인 판매자 및 서비스 제공자뿐만 아니라 제3의 공급자부터 합법적으로 구매한 고객 목록을 통해 개인 정보를 제공받을 수 있습니다.

또한, 당사는 제3자의 서비스를 이용하여 온라인 거래 기능을 제공하고 귀하의 계정을 유지 및 관리할 수 있습니다.

당사는 귀하가 위 공급자, 서비스 제공자 및 제3의 전자상거래 서비스에 제공하는 모든 정보에 대한 접근권을 가집니다. 당사는 개인 정보 보호 정책의 조항에 따라 개인 정보를 사용합니다.

이 정보는 본 개인 정보 보호 정책 및 귀하가 거주하는 국가의 법률에 의거하여 제3자에게 제공될 수 있습니다.

30.5. 정보 사용

귀하가 제공한 개인정보는 다음 목적을 위해 사용됩니다 - 서비스 제공, 고객 지원, 보안, 신원 확인을 통한 온라인 거래 처리, 특정 비즈니스 조건을 충족하는 제3자의 프로모션에 대한 귀하의 참여 돕기, 또는 Telegram, Facebook Messenger, WhatsApp, Viber 등의 인스턴트 메신저를 통해 메시지를 보내고, 우리 게임 서비스 운영과 관련된 기타 모든 목적을 위해 사용합니다.

따라서 서비스를 제공함에 있어 귀하의 개인 정보를 엄선된 파트너(귀하의 정보 공유와 관련하여 귀하와 합의한 다른 제3자 등)와 공유할 수 있습니다.

당사는 귀하의 개인 정보를 사용하여 다음을 제공할 수 있습니다.

- 프로모션, 제품 및 서비스에 대한 정보
- 고객에게 제공되는 서비스의 범위를 확대하고 고객의 서비스를 향상시키기 위해 파트너의 제품 및 서비스에 관한 광고 및 정보를 제공합니다.

때로는 설문조사 또는 대회를 통해 귀하의 정보를 요청할 수 있습니다. 귀하는 이러한 설문조사 또는 대회에 참여 여부를 자율적으로 결정할 수 있으며, 개인 정보 제공 여부도 항상 선택할 수 있습니다.

이때 당사는 귀하의 연락처(이름, 메일 주소, 전화번호, 등), 주거지(우편 번호, 우편 주소, 등)와 연령 정보를 요청할 수 있습니다.

귀하가 콘테스트에 참가하거나 우승 상금을 받을 경우, 법적으로 금지된 경우를 제외하고 추가 보상 없이 귀하의 이름을 판촉 목적으로 사용하는 것에 동의합니다.

귀하가 당사로부터 광고 정보를 수신할지 여부를 확실히 결정하지 않은 경우, 당사는 귀하의 개인 정보(이메일 주소 및 전화번호, 등)를 사용하여 기타 베팅 상품(온라인 포커, 카지노, 베팅, 백개면 등)을 포함한 당사의 상품, 서비스 및 프로모션 및 당사에서 신중하게 선택한 제3자의 상품 및 서비스에 관한 정보를 제공할 수 있습니다.

30.6. 정보 공개

당사는 귀하의 개인 정보를 1xBet과 연관되지 않은 회사, 조직 또는 개인에게 제공하지 않습니다.

귀하는 Telegram, Facebook Messenger, WhatsApp, Viber 등의 메시징 플랫폼의 API를 사용해야 할 때만 제3자의 개인정보 보호정책에 따라 개인정보가 공개됨에 동의합니다.

귀하가 이러한 조치에 대해 동의를 한 경우, 당사는 귀하의 개인 정보를 1xBet과 연관되지 않은 회사, 조직 또는 개인에게 제공할 수 있습니다.

당사는 다음과 같이 법률에 의해 요구되거나, 당사가 개인정보 제공이 필요하다고 판단하는 경우 귀하의 개인 정보를 제공할 수 있습니다.

- 당사, 당사의 사이트 또는 서비스에 해당하는 법적 문제를 해결하기 위해 반드시 개인 정보를 제공해야 할 법적 의무가 있는 경우
- 당사의 권리 또는 재산 보호해야 하는 경우
- 서비스 사용자 또는 일반 대중의 안전 보호해야 하는 경우

귀하가 다음과 같은 경우를 비롯하여 당사 또는 다른 서비스 사용자들을 기만하거나 속이려는 시도를 한 것으로 판단되는 경우 귀하의 개인 정보를 제공할 수 있습니다.

- 게임 조작
- 지불 사기

도난 신용카드 사용, 지불 반복, 지불 취소, 자금 세탁을 포함한 금지된 거래 등의 사기성 행위를 의심할 만한 정황이 있는 경우, 당사는 기타 온라인 베팅 사이트, 은행, 신용카드사, 관련 규제 기관 및 관련 법 집행 기관에게 개인 정보를 공유할 권한이 있습니다.

당사는 중독 방지를 위한 공공 연구 등의 목적을 위해 귀하의 개인정보를 관련 기관에 제공할 수 있습니다.

30.7. 접근

다음의 행위를 통해 홍보 콘텐츠의 수신을 ‘거부’할 수 있습니다.

- 당사 사이트 또는 서비스의 계정 설정에서 수신 ‘거부’ 선택
- 당사로부터 받은 광고 이메일에 답장하여 거부 의사 표시
- 고객 서비스부에 이메일 또는 서신 전송

또한 다음의 경우 언제든지 당사에 연락을 취할 수 있습니다.

- 당사의 개인정보를 수집, 처리 및 보관 방법 및 정보 수집 출처를 알고자 할 경우
- 당사가 수집한 귀하 개인 정보의 정확성을 확인하고자 할 경우

- 귀하의 개인 정보를 업데이트하고자 할 경우
- 귀하의 개인 정보 이용과 관련하여 불만이 있는 경우

귀하가 개인 정보 변경에 대한 필요성을 증명하고, 자신의 신원을 증빙할 경우, 당사는 귀하의 개인정보를 업데이트합니다.

귀하의 거주 국가의 법률에 의거하여 당사가 개인정보를 제공해야 하는 경우, 어떠한 개인 정보 취급 정책도 이러한 제공 행위를 막을 수 없다는 것을 명확하게 공지합니다.

30.8. 쿠키

귀하의 기기에 저장된 정보 귀하의 동의 하에, 귀하가 당사의 서비스에 접근할 때 귀하의 기기에 특정 정보를 저장할 수 있습니다. 이 정보를 ‘쿠키’(귀하의 설정을 기록하기 위한 문자 및 숫자가 포함된 작은 텍스트)라고 칭합니다. 쿠키는 귀하가 당사의 웹사이트나 온라인 페이지를 방문하여 서비스를 사용할 때 귀하의 기기에 저장됩니다.

당사는 플래시 쿠키(local shared objects) 또한 사용합니다. 플래시 쿠키는 브라우저 쿠키와 유사합니다. 이 쿠키를 이용하여 귀하가 당사 사이트를 방문했다는 사실을 기억할 수 있습니다.

쿠키나 플래시 쿠키를 이용하여 귀하의 기기에 접근하거나 귀하의 컴퓨터에 있는 정보를 사용할 수 없습니다.

당사는 모니터링 목적만을 위해 쿠키와 플래시 쿠키를 사용합니다.

당사는 귀하의 설정 내역을 기억하고, 귀하의 서비스의 사용을 기록하기 위해서 위 방법을 사용합니다.

당사는 사이트 트래픽을 추적하고, 서비스를 개선하고, 서비스에 대한 접근을 용이하게 하고, 서비스에 대한 고객의 관심을 높이는 데 쿠키를 사용합니다.

당사는 귀하에게 더 관련성이 높고 적절한 광고를 노출시키기 위해 플래시 쿠키 또는 기타 쿠키를 사용합니다.

필수 쿠키

필수 쿠키는 사용자의 웹사이트 탐색, 보안 영역 접근, 금융 거래를 위해 사용됩니다. 이러한 쿠키 파일 없이는 당사의 웹사이트를 효율적으로 이용할 수 없습니다.

등록 절차

이 필수 쿠키에는 등록 과정에서 수집된 정보가 포함되어 있으며, 귀하를 고객으로 인식하여 필요한 서비스를 제공할 수 있습니다. 또한 이 데이터를 사용하여 고객의 온라인 관심사 및 선호도를 이해하고 플랫폼 및 서비스 방문 경험을 지속적으로 개선할 수 있습니다.

당사 사이트

당사는 쿠키를 사용하여 정보를 수집하며, 이는 사이트의 방문자를 위해 사용됩니다.

당사의 서버는 세 가지 유형의 쿠키를 사용합니다:

- ‘세션 기반’ 쿠키: 이 유형의 쿠키는 귀하가 당사의 웹사이트를 방문하는 동안에만 귀하의 컴퓨터에 저장됩니다. 세션 기반 쿠키를 사용하면 사이트 내에서 더 빠르게 이동할 수 있으며, 당사가 귀하와 관련성이 높은 정보를 제공할 수 있습니다. 브라우저를 닫으면 이 쿠키 파일은 자동으로 삭제됩니다.
- ‘영구’ 쿠키: 이 쿠키의 경우, 각 쿠키에 설정된 기간 동안 귀하의 컴퓨터에 보관됩니다. 플래시 쿠키도 이 영구 쿠키에 속합니다.
- ‘분석’ 쿠키: 당사는 이 쿠키를 이용하여 사이트 방문자 수를 확인하고, 방문자가 어떻게 당사의 서비스를 이용하는지 알 수 있습니다. 이는 당사 사이트의 운영 방식을 개선시키는 데에 활용됩니다. 예를 들어, 로그인 및 검색 기능 등을 개선할 수 있습니다.

귀하는 언제든지 쿠키의 허용 여부를 선택할 수 있습니다.

대부분의 웹 브라우저는 자동으로 쿠키를 허용하지만, 브라우저 세팅을 조정하여 귀하의 쿠키를 원하는 대

로 설정할 수 있습니다.

웹 브라우저를 사용하여 다음을 수행할 수 있습니다.

- 모든 쿠키 파일 삭제
- 모든 쿠키 파일 차단
- 모든 쿠키 파일 허용
- 제3자 쿠키 파일 차단
- 브라우저를 종료할 때 모든 쿠키 파일 삭제
- 로컬 데이터를 저장하지 않고 인터넷을 탐색할 수 있는 ‘사생활 보호 모드’/‘시크릿 모드’ 이용
- 추가 기능 및 플러그인을 설치하여 브라우저 기능 확장

쿠키 관리에 관한 정보 찾기

- [Internet Explorer - 쿠키에 관한 정보](#)
- [Chrome - 쿠키에 관한 정보](#)
- [Firefox - 쿠키에 관한 정보](#)
- [Safari - 쿠키에 관한 정보](#)
- [Opera - 쿠키에 관한 정보](#)

웹 브라우저를 통한 쿠키 관리 방법에 대한 추가 정보는 www.aboutcookies.org를 참고하십시오.

이곳에서 쿠키 삭제 및 관리에 관한 정보를 얻을 수 있습니다.

당사는 외부 사이트 콘텐츠에 책임을 지지 않으며, 쿠키를 비활성화한다면 1xBet 웹사이트의 일부 기능을 사용할 수 없다는 것을 명시합니다.

플래시 쿠키플

래시 플레이어 설정을 변경하여 플래시 쿠키 사용을 통제할 수 있습니다. 플래시 플레이어의 설정 매니저를 이용하여 자신이 원하는 대로 설정할 수 있습니다.

귀하가 브라우저 설정을 통해 모든 쿠키 파일을 거부한 경우, 사이트에서 제공하는 일부 기능과 서비스를 사용할 수 없게 되며, 인터페이스 언어 등을 저장하지 못하는 등 일부 서비스가 제대로 작동하지 않습니다.

30.9. 전자 서비스 공급 업체의 개인 정보 사용 동의

당사 서비스를 이용하여 실제 돈을 베팅하기 위해서는, 당사에 송금을 하고 받을 수 있어야 합니다. 당사는 원활한 사이트 이용을 위하여 제3자가 제공하는 전자 지불 시스템을 통해 금융 거래 서비스를 제공할 수 있습니다.

본 개인 정보 보호 정책에 동의하는 것은, 금융 거래를 위해 귀하의 개인 정보를 제3자에게 이전하는 것을 명시적으로 허용한다는 의미이며, 필요한 경우 해당 정보를 국외로 이전하는 것에도 동의한다는 의미입니다.

당사는 제3자의 지불 시스템을 사용할 때 귀하의 개인 정보를 보호하기 위한 조치를 취합니다.

30.10. 보안 점검 동의

당사는 언제든지 보안 점검을 실시하여 귀하가 제공한 등록 정보를 확인하고, 금융 거래 및 서비스의 올바른 이용 여부를 확인할 수 있습니다. 보안 점검의 목적은 서비스 이용 약관 및 관련 법률의 위반 가능성을 방지하는 데에 있습니다.

귀하는 본 이용 약관에 동의하고 당사의 서비스를 이용함으로써, 당사가 귀하의 개인 정보를 이용하고 해당 정보를 제3자에게 이전하는 것을 허용합니다. 이 행위의 목적은 등록 및 서비스 이용 과정에서 귀하가 제공

한 정보의 유효성을 확인하고, 귀하의 정보를 외국으로 이전하는 데에 있습니다.

보안 점검을 위해 신용 평가 보고서를 요청할 수 있으며, 제3자 데이터베이스와의 비교를 통해 귀하가 제공한 정보 또한 확인할 수 있습니다.

30.11. 보안

당사는 정보의 기밀성, 온전성과 접근성을 유지하는 데 필요한 보안 및 방법의 중요성을 이해합니다. 당사는 귀하의 개인정보를 익명화되고 암호로 보호된 데이터베이스에 직접 보관합니다. 해당 데이터베이스는 최신 활성 방화벽 소프트웨어로 보호되고 있는 보안 네트워크에 위치합니다.

당사의 서비스는 128 비트 암호화가 적용된 **SSL** 버전 3을 지원합니다.

또한, 당사는 자회사, 대리인, 파트너, 계열사 및 공급 업체가 적절한 수준의 보안을 적용하도록 필요한 조치를 취합니다.

그러나 인터넷을 통한 정보 전송은 완벽하게 안전한 방법이 아니기 때문에, 전송 중에는 귀하의 개인정보 보안을 보장할 수 없습니다.

귀하는 본인이 전송한 모든 데이터에 대한 위험을 부담합니다.

1xBet은 고객의 개인 정보 보호를 위한 모든 보안 절차와 기능을 갖추고 있습니다.

30.12. 미성년자 보호

만 19세 미만 또는 거주 국가에서 미성년자로 간주되는 자는 당사의 서비스를 이용할 수 없습니다.

당사의 서비스를 통해 정보를 제공한 자는 자신이 만 19세 이상(또는 거주 국가에서 성인)이라는 것을 확인합니다.

당사는 당사의 서비스에 접근하려는 미성년자를 찾아내기 위해 추가적인 보안 점검을 이행할 수 있습니다. 미성년자가 당사의 서비스를 통해 개인 정보 제공을 시도하거나 이미 제공한 사실을 발견하면, 해당 정보는 수락되지 않을 것이며, 관련 정보를 데이터베이스에서 제거하기 위해 모든 조치를 취할 것입니다.

30.13. 국외 이전

당사가 수집한 개인 정보는 당사 또는 당사의 계열사, 공급 업체, 파트너 또는 대리점이 게임 플랫폼에서 게임 서비스를 제공하는 모든 국가에 보관되고 처리될 수 있습니다.

이에는 Telegram, Facebook Messenger, WhatsApp, Viber 등의 메신저로 이들의 개인정보 보호정책에 따라 데이터를 전송하는 것이 포함될 수 있습니다.

귀하는 당사의 서비스를 사용함으로써 외국으로(귀하가 거주하는 국가의 개인 정보 및 개인 정보 보호법을 준수할 수 없는 국가 포함) 귀하의 정보를 이전하는 것에 명시적으로 동의합니다.

그럼에도 불구하고 당사는 대리인, 파트너, 계열사 및 공급 업체가 어느 곳에서도 당사의 개인 정보 보호 기준과 본 개인 정보 보호 정책을 준수하도록 모든 조치를 취합니다.

30.14. 제3자와의 관계

당사는 귀하가 당사의 서비스와 관련된 제3자의 웹사이트에 제공한 정보나, 당사의 제휴 프로그램과 관련하여 (해당하는 경우) 제3자의 관리 주체에 의해 수집된 모든 정보의 보호를 보장할 수 없습니다. 이러한 제3자의 온라인 서비스 및 웹사이트는 당사의 소유가 아니며, 당사와는 독립적으로 운용되기 때문입니다. 귀하의 주의가 필요합니다.

제3자에 의해 수집된 모든 정보는 해당 제3자의 개인 정보 보호 정책에 의해 관리됩니다.

30.15. 법적 책임 한도

당사는 당사가 직접 통제할 수 없는 사건에 대해 책임을 지지 않습니다.

당사가 사용하는 기술 및 비즈니스는 복잡하고 끊임없이 변화하는 특성을 가지고 있습니다. 따라서 당사는 포괄적인 개인 정보 기밀을 보장하기 위해 노력하지만, 당사의 웹사이트에 있는 링크를 사용하여 다른 웹사이트를 방문할 때에는 이를 완벽하게 보장할 수 없습니다. 당사의 통제를 벗어난 사이트, 특히 본 개인 정보 처리 방침이 적용되지 않는 사이트는 귀하에게 해당 사이트의 보안 정책을 제공해야 합니다. 다른 사이트를 방문하는 경우 해당 사이트의 운영자는 귀하의 개인 정보를 수집할 수 있으며 이러한 개인 정보는 해당 사이트의 개인 정보 취급 방침에 따라 관리됩니다. 이는 당사의 개인정보 취급 방침과 다를 수 있습니다.

귀하의 주의가 필요합니다.

당사는 귀하의 개인정보가 통신 채널을 통해 이전되는 동안 정보의 보안을 보장하지 않습니다.

귀하는 본인이 전송한 모든 데이터에 대한 위험을 부담합니다.

당사는 귀하의 개인 정보의 불법적 이용 또는 도난으로 일어나는 직간접적인 손해에 대해서도 책임을 지지 않습니다.

30.16. 개인 정보 보호 정책에 대한 동의

귀하가 당사의 서비스 및 서비스를 이용하는 것은 당사의 개인 정보 보호 정책에 동의한다는 것을 의미하며, 따라서 귀하의 개인정보를 수집, 처리 및 저장할 수 있는 권리 당사에 부여합니다.

귀하는 본 개인 정보 보호 정책을 당사의 이용 약관과 당사의 플랫폼과 웹사이트에 게재되는 추가 이용 약관과 함께 숙지해야 합니다.

당사는 주기적으로 본 개인 정보 보호 정책을 개정할 수 있으며, 개정 사항은 당사의 플랫폼과 웹사이트에 게재되어 귀하에게 통지될 수 있습니다.

이 개인 정보 보호 정책이 개정된 후에도 서비스를 계속 사용하는 것은, 개정 내용을 수락한다는 의미로 해석됩니다.

2018년 5월 16일에 게재된 본 개인 정보 보호 정책은 모든 과거 정책을 대체하며, kr.1xbet.com에만 적용됩니다.

개인 정보 보호 정책을 정기적으로 확인할 것을 권장합니다.

31. 자금 세탁 방지/테러 자금 조달 방지

당사는 자금 세탁 방지(AML 정책) 및 국제 테러리즘 자금 조달 방지를 위해 필요한 모든 조치를 취합니다. 따라서 회사는 모든 종류의 불법 활동을 예방하고자 모든 노력을 기울입니다. 따라서, 당사는 계좌에 입금된 자금이 불법 활동 또는 테러 자금 조달과 관련이 있다고 의심할 만한 이유가 있을 경우 관할 당국에 반드시 통보해야 합니다. 또한 당사는 그러한 자금을 차단하고 AML 정책에 따라 필요한 조치를 취할 의무가 있습니다.

자금 세탁이란

- 불법으로 얻은 재산에 관한 정보(실제 출처, 위치, 처분, 이동, 소유권, 기타 재산권)를 감추는 경우
- 범죄 행위로 얻은 재산의 전환, 이동, 취득, 소유 또는 이용을 통하여 해당 재산의 불법적인 출처를 감추거나, 범죄에 가담한 자를 도와 그가 자신의 행위에 대한 법적 책임을 피하도록 돕는 경우
- 외국에서 행해진 범죄 행위로 재산 얻은 경우.

많은 국가들은 자금 세탁 및 테러 자금 조달 방지 노력을 통해 범죄 자본이 국가 경제에 침투하는 것을 막고 있습니다.

당사는 내부 법률과 규정 및 특별 조치를 적용하여, 국제기구가 자금 세탁 및 테러 자금 조달을 방지할 수 있도록 지원하고 있습니다.

- 귀하가 계정을 개설하는 경우, 다음 의무 사항에 동의한 것으로 간주됩니다.
- 귀하는 AML 정책을 비롯하여 자금 세탁 및 테러 자금 조달 방지와 관련된 모든 관련 법률 및 규정을 준수하는 것에 동의합니다.
- 귀하는 과거, 현재 또는 미래의 입금에 사용된 자금의 출처가 불법적이지 않다는 것을 확인하며, 시행 법률 또는 국제기관의 규정에 의해 금지된 불법적인 활동으로 취득한 소득을 합법화하는 행위와 관련이 없다는 것을 확인합니다.

귀하는 당사가 불법 취득한 자금의 합법화를 예방하기 위하여 법률 및 규정에 따라 필요하다고 여겨지는 모든 정보를 즉시 제공할 것에 동의합니다.

당사는 사용자의 여권 또는 기타 신분증을 수집하고 보관하며, 계정에 일어난 모든 변경 사항을 보고합니다.

당사는 사용자 계정의 의심스러운 활동은 물론 특수한 상황에서 수행된 작업 또한 모니터링합니다.

특정 사용자의 행위가 자금 세탁 및 범죄 행위와 관련이 있다고 의심할 근거가 있는 경우, 당사는 해당 사용자의 당사 서비스 이용을 언제든지 금지할 수 있습니다. 국제법에 의거, 당사는 해당 사용자에게 의심스러운 활동을 탐지하였으며, 해당 사실을 관련 당국에 통지하였음을 알릴 의무가 없습니다.

당사는 내부 AML 절차에 의거, 각 사용자의 위험 수준에 따라 초기 및 지속적인 개인 신원을 확인합니다.

- 당사는 귀하의 신원을 확인하기 위한 최소한의 정보를 요청할 것입니다.
- 당사는 모든 데이터와 신분증을 기록하고 보관하며, 이때 신원 확인방법과 확인 결과도 함께 보관됩니다.
- 당사는 귀하의 개인정보를 국가 기관 및 독립 기관이 작성한 테러리즘 용의자 명단과 비교할 것입니다. 최소한의 신원 확인을 위해 다음의 정보가 필요합니다: 사용자의 성과 이름, 생년월일(개인의 경우), 거주지 주소 또는 등록 주소.
- 계좌에 입금할 자금의 출처.

위에 언급된 정보의 진위 여부를 확인하기 위해 당사는 다음의 서류를 요구할 수 있습니다:

- 여권 또는 신분증 또는 다음 요건을 충족하는 기타 서류: 이름, 생년월일, 소유자의 사진이 포함된 서류
- 공과금 영수증(최근 3개월 이내) 또는 사용자의 주소 확인용으로 사용될 수 있는 공공기관 발급 서류

당사는 관련 문서에 의해 확인된 기타 정보를 추가적으로 요구할 수 있으며, 경우에 따라 관련 문서의 공증 사본을 요구할 수도 있습니다.

32. KYC(고객 확인) 정책

1. 회사는 완전한 '고객확인제도(KYC)' 정책을 시행합니다. 이는 자금 세탁 위협뿐만 아니라 다른 사기 위협에 전반적으로 대처하는 데 도움이 됩니다. 가입 시 그리고 일반적으로 지원하는 비거래 웹사이트에서 고객에게 회사에서 온라인 인증 도구를 활용함과 당사에서 기준을 충족할 수 없는 경우 신원과 주소 인증 문서를 필요로 함을 안내합니다.
2. 회사는 신원 인증을 위해 고객이 제공해야 하는 문서 목록이 있으며 소지자의 사진이 포함된 유효한 공식 신분증(운전면허증, 신분증, 여행증명서 또는 여권, 기타 쿼라소 재무부가 지정하는 문서)을 사용해야 합니다. 회사의 요청에 따라 유효한 공식 신분증, 최근 공과금 청구서, 신용 기관/금융 기관에서 발행한 최근 계좌 명세서 또는 추천서, 중앙 또는 지방 정부 기관, 부서 또는 기관에서 발행한 서신, 기타 독립 기관에서 발행한 문서 등을 근거로 거주지 주소 확인이 이루어질 수 있습니다. 인증 절차에는 고객의 전화번호를 필수적으로 확인하는 과정도 포함됩니다. 회사는 AML 점검 및 규정 준수 기준을 완료하기 위해 수시로 필요하다고 판단되는 경우 추가 문서를 요청할 권리가 있습니다.
3. 경우에 따라 당사는 추가 증거, 즉 자금 증명을 요구합니다(플레이어가 당사 사이트에서 갬블링할 때 본인 돈을 사용했는지 확인하기 위함).
4. 위에 언급된 문서는 플레이어가 특정 입/출금 금액에 도달했을 때와 플레이어의 사기 행위가 의심되는 경우 요청할 수 있습니다.
5. 또한 플레이어의 배팅을 확인하여 위반 가능성이 있는지 확인합니다. 지급된 상금의 적법성에 대해 확실하지 않은 경우, 당사는 제공업체에 연락하여 해당 배팅을 확인합니다.
6. 신분증 확인 기준: 신분증에 표시되어야 하는 정보는 이름, 사진, 생년월일, 시민권입니다. 이 데이터는 플레이어 프로필의 데이터와 완전히 일치해야 문서가 유효합니다.
7. 문서에 편집 흔적이 있는지 확인하고, 필요한 경우 신분증을 들고 찍은 셀카를 요청하여 문서가 웹사이트에 가입한 해당 사람의 것인지 확인합니다.
8. 강한 의심이 들거나 문서가 유효한지 확실하지 않은 경우 이메일을 통해 사기 방지 부서에 이메일로 문의합니다.
9. 고객 계정에서 의심스러운 거래, 의심스러운 출처의 현금 입금(예: 송금인과 계좌 소유자의 세부 정보가 일치하지 않는 경우) 및/또는 사기 징후가 있는 행위(환불 또는 결제 취소 포함)의 증거가 발견되는 경우, 회사는 내부 조사를 수행하고, 고객 계정을 차단 또는 폐쇄하고, 모든 결제를 취소하고, 공식 조사가 끝날 때까지 계정 운영을 중단할 수 있는 권한을 가집니다. 회사는 결정을 내릴 때 해당 법률의 조항을 따릅니다.
10. 회사는 출금 방식이 입금 방식과 다른 경우 고객에 대한 추가 정보를 요청할 권리가 있습니다. 또한 회사에서 요청 시 고객이 추가 정보 제공을 거부하는 경우 회사는 조사 기간에 고객의 계정을 차단할 수 있는 권리를 보유합니다.
11. 조사 과정에서 회사는 고객의 신원 확인 문서와 계좌 충전에 사용된 은행 카드 사본, 결제 문서 사본 및 자금의 합법적 소유 및 법적 출처를 확인할 수 있는 기타 문서의 추가 사본을 요청할 권리가 있습니다. 회사는 또한 원본 문서를 요청할 권리가 있습니다.
12. 회사는 고위험 관할권으로 분류된 고객에 대해 광범위한 조사를 실시할 의무가 있습니다.
13. 회사가 의심스러운 거래로 간주하여 거래를 거부하거나 보류하는 행위(고객 계좌의 차단 또는 폐쇄 포함)는 고객에 대한 의무 불이행에 대한 회사의 민사 책임 사유가 되지 않습니다.

32.1. KYC_인증

KYC 인증을 완료하는 방법

KYC(Know Your Customer, 고객확인제도)라고도 불리는 인증 절차는 한 번만 진행하면 되는 표준 절차입니다. 이는 대부분의 글로벌 브랜드 및 결제 서비스에서 안전한 거래를 위해 사용하는 일반적인 방식입니다.

걱정하지 마세요: 인증은 은행 송금(**Bank Transfer**) 및 빠른 은행 송금(**Quick Bank Transfer**) 으로 입
금할 때만 필요합니다. 한 번 인증을 완료하면, 해당 방법들을 제한 없이 사용할 수 있습니다.

전체 과정은 **2~3분** 정도 밖에 걸리지 않습니다. 몇 장의 간단한 사진만 있으면 준비 완료입니다.

개인정보 보안 방침 안내

- 인증 과정에서 사용된 어떤 정보도 저장하지 않습니다.
- 모든 사진 및 서류는 자동 검증 후 즉시 삭제됩니다.
- 사용자의 개인정보는 절대적으로 보호되며, 제3자에게 공유되지 않습니다.

준비할 사항:

1. 신원 확인:

다음 문서 중 하나의 사진을 업로드하세요:

- 주민등록증
- 주민등록 카드
- 외국인 등록증
- 거소증

중요사항:

- 문서의 네 모서리가 모두 보이도록 촬영해야 합니다.
- 사진 속 정보가 명확하게 읽을 수 있어야 합니다.
- 빛 반사, 얼룩, 흐림이 없어야 합니다.
- 문서가 양면인 경우 앞/뒷면 모두 업로드해야 합니다.
- 문서는 유효 기간이 최소 한 달 이상 남아 있어야 합니다.
- 편집된 파일은 허용되지 않습니다.
- 지원되는 파일 형식: JPG, PNG, HEIC, WEBP, PDF (최대 50MB)

2. 셀카 추가

문서를 업로드한 후에는, 시스템이 문서 속 얼굴과 실제 얼굴을 일치시키기 위해 셀카를 찍어야 합니다.

중요사항:

- 얼굴이 명확하게 보여야 합니다.
- 사진이 선명하게 촬영되어야 합니다.
- 모든 과정은 인터페이스 내에서 간편하게 진행됩니다.

마지막 단계

모든 파일을 업로드한 후, 오류가 없는지 확인하세요.
문제가 없다면 시스템에서 승인될 때까지 기다리면 됩니다.
대부분의 경우, 승인에는 많은 시간이 걸리지 않습니다.

끝입니다! 인증이 완료되면 은행 송금 및 빠른 은행 송금 기능을 제한 없이 사용할 수 있습니다.

문의사항이 있으면 언제든지 채팅방에서 연락 주세요.

33. 책임감있는 게임

1. Проблемная зависимость от азартных игр может ухудшить психическое здоровье, приводя к депрессии, тревоге и самоубийству. Она также может негативно сказаться на семейных отношениях, работе и успеваемости, и даже привести к банкротству или преступлению.
Азартные игры — это способ развлечься, а не способ заработать деньги.
К сожалению, игровая зависимость может привести к множеству проблем. Мы стремимся предоставлять безопасные и стабильные услуги, которые учитывают интересы наших клиентов и обеспечивают их защиту от вреда.
2. Мы не разрешаем азартные игры несовершеннолетним (лицам младше 19 лет).
Мы не рекламируем наши товары или услуги несовершеннолетним или лицам с психическими расстройствами.
Наша рекламная, спонсорская и маркетинговая деятельность не включает информацию, ориентированную на несовершеннолетних.
3. Если вы пользуетесь компьютером совместно с несовершеннолетним, убедитесь, что у него нет доступа к вашему логину, паролю или банковской информации.
Существуют программы для ограничения доступа к сайтам азартных игр (NetNanny, Cyber Patrol).
4. Для ограничения доступа несовершеннолетних мы регулярно проверяем возраст всех клиентов.
 - Если нам не удастся подтвердить возраст клиента, мы запросим дополнительную информацию, чтобы убедиться, что клиент достиг совершеннолетия.
 - Ваш личный счет и средства могут быть заблокированы до тех пор, пока мы не получим необходимую информацию и не убедимся, что вы не являетесь несовершеннолетним.
 - Законный возраст для участия в ставках и азартных играх определяется законами страны вашего проживания и, как правило, составляет 19 лет.
 - Клиент должен понимать, что он/она является своим законным зарегистрированным гарантом на сайте kr.1xbet.com.
5. Наши рекламные кампании и объявления не вводят клиентов в заблуждение и не предоставляют ложной информации о наших услугах. Клиенты информируются о вероятности выигрыша и потенциальных рисках. Хотя для использования услуги требуется оплата, чрезмерные траты не приветствуются. Чтобы оценить уровень вашей игровой зависимости, пожалуйста, ответьте «да» или «нет» на вопросы ниже.
 1. Не можете контролировать свои расходы?
 2. Вы часто занимаете или воруете деньги, чтобы играть в азартные игры?
 3. В последнее время вы стали проводить меньше времени со своей семьей или близкими?
 4. Вас расстраивает, когда другие люди обсуждают вашу игровую деятельность?
 5. Вы потеряли интерес к другим хобби или видам досуга?
 6. Вы когда-нибудь испытывали депрессию или даже думали о самоубийстве, когда теряли деньги?
 7. Вы когда-нибудь лгали о количестве времени или денег, потраченных на азартные игры?Если вы ответили «да» на большинство из вышеперечисленных вопросов, у вас, вероятно, игровая зависимость.
6. Никогда не поздно признать свою игровую зависимость и начать с ней бороться. Мы ценим наших клиентов и никогда не поощряем игровую зависимость. Чтобы снизить риск

развития игровой зависимости, пожалуйста, примите во внимание следующие советы.

1. Не рассматривайте азартные игры как основной источник дохода.
 2. Установите лимиты на сумму и продолжительность ваших расходов и не превышайте их.
 3. Играйте в азартные игры только на те деньги, которые вы можете позволить себе потерять.
 4. Избегайте соблазна продолжать играть в азартные игры, чтобы отыграть проигрыши.
 5. Не играйте в азартные игры, если вы находитесь под воздействием алкоголя или наркотиков, или если вы чувствуете депрессию.
7. Для клиентов, желающих ограничить свою игровую активность, мы предлагаем услугу добровольной самоблокировки, позволяющую им удалить свою учетную запись или заблокировать ее на один месяц, шесть месяцев или один год. Блокировка произойдет только после того, как пользователь предоставит фотографию документа, подтверждающего право собственности на учетную запись. После аналогичной процедуры доступ к учетной записи будет заблокирован до истечения выбранного периода. После истечения периода самоблокировки вы можете возобновить использование услуг сайта.
- Вы можете запросить снятие ограничений с вашей учетной записи до окончания периода самоблокировки. Однако окончательное решение принимает компания.
- Для установки ограничений на вашу онлайн-активность, пожалуйста, свяжитесь с нами по адресу block@kr.1xbet.com. Вы можете ограничить максимальную ставку. Эти ограничения могут быть изменены в любое время, но вступят в силу через 24 часа после последнего изменения.
8. В течение периода добровольной блокировки вам нельзя пытаться открыть новый счет. Если вы откроете новый счет на другое имя или адрес и продолжите играть, мы не будем нести никакой ответственности, включая финансовую. В исключительных случаях счет клиента может быть разблокирован до истечения периода блокировки.