

パーレー / マルチプル / コンボ ベット

一般的なルール

パーレー ベットは、1 回のベットで 2 つ以上の選択をリンクする個別のベットとして定義されます。パーレー チケットが成功するには、パーレーで選択された各選択が勝つ必要があります。最初の選択が勝ちベットの場合、賞金と賭け金は次のようになります。これは、すべての選択が勝ちベットになるか、1 つの選択が負けベットになるまで続きます。一部のパーレーは、1 枚のパーレー チケット内の異なるパーレーの組み合わせです。たとえば、ヤンキーは 11 の異なるパーレー ベットの組み合わせです。詳細については、「パーレー ベットの種類」セクションを参照してください。

例:

\$100 のパーレー トレブルは、次の 3 つの選択に配置されます。

- マンチェスター・ユナイテッド @ 1.80
- チェルシー @ 1.50
- アーセナル @ 1.66

3 つの選択すべてが勝った場合、パーレーでのリターンは 448.20 ドルになります。これは次のように分類されます。

- ベット 1: マンチェスター ユナイテッド 1.80 x \$100 = \$180 のリターン。
- ベット 2: チェルシー 1.50 x \$180 = \$270 のリターン。
- ベット 3: アーセナル 1.66 x \$270 = \$448.20 のリターン。

知らせ

- 同社では、パーレー ベットで最大 10 個の選択肢を組み合わせることができます。
- すべての選択には、関連するスポーツ規則が適用されます。
- すべてのマーケットがパーレー ベッティングに利用できるわけではありません。無関係な 2 つの選択を組み合わせることはできないことがベット明細に表示されている場合（関連するパーレーの詳細については以下を参照）、選択の 1 つはパーレー ベッティングに利用できません。
- パーレー ベットは、スポーツや曜日をまたいで賭けることができます。

パーレーでの関連セレクション

同じイベントに関連する選択肢、またはある市場の結果が別の市場の結果に影響を与える可能性のある選択肢を組み合わせたパーレー ベットは受け付けられません。

例:

次の double は、関連するパーレーとして見なされるため、受け入れられません。

- マンチェスター・ユナイテッドが 1 X 2 マーケットで勝利 @ オッズ 1.80
- 正しいスコアマーケットでマンチェスター・ユナイテッドが 2-0 で勝利 @ オッズ 7.0

マンチェスター・ユナイテッドが 2-0 で勝った場合、合計オッズは 12.6 になります。ただし、マンチェスター・ユナイテッドが 2-0 で勝てば、自動的に 1 X 2 マーケットで勝利したことになるため、オッズは 7.0 にすぎません。

同じチームまたはプレーヤーに関連する選択を組み合わせたパーレー ベットは、たとえ異なる時間に決済されたとしても、一方の結果が他方の結果に影響を与える可能性があるため、受け付けられません。

例:

- マンチェスター・アンタイがチャンピオンズリーグ決勝 @6.0 に進出
- マンチェスター・ユナイテッドがチャンピオンズリーグ優勝 @ 10.0
- 複合オッズ 60.0

2 次選考の結果が 1 次選考に影響を与えるため、このパーレーは関連性があるとみなされており、マンチェスター・アンタイドがチャンピオンズリーグで優勝すれば自動的に決勝進出が決まる。したがって、オッズは 10.0 のみになります。

関連するパーレーであるとみなされる場合、当社はパーレー ベットの全部または一部を無効にする権利を留保します。

パーレープッシュ

パーレー ベットの全部が無効になった場合、またはプッシュされた場合（以下の例のように）、パーレー ベットは引き続き有効で、勝利した選択は次の場合のように残りの選択に繰り越されます。高音域:

- ベット 1: チェルシー (-0.5) - チェルシーの勝利。
- ベット 2: マンチェスター ユナイテッド (-1) - マンチェスター ユナイテッドが 1-0 で勝利します。
- ベット 3: アーセナル (-0.5) - アーセナルの勝利。

マンチェスター・ユナイテッドはアジアン・ハンディキャップ (-1) で 1-0 でしか勝てないため、パーレー ベットのその部分はプッシュとなります。したがって、「チェルシーの勝利」のベットは「アーセナルの勝利」のベットに引き継がれ、パーレー ベットは最初のトレブルのパーレー ベットではなく、チェルシーとアーセナルの勝利のダブルになります。ベットのプッシュ部分は、キャリーオーバー賭け金に 1 を乗じて計算されます。

プッシュの計算方法の例:

例 1: 選択はプッシュとして確定されます。

選択	HDP	オッズ	結果	結果
チェルシー	(-0.5/1)	1.85	2-0 で勝つ	受賞セレクション
マンチェスター・ユナイテッド	(-1)	1.95	1-0 で勝つ	押す
アーセナル	(-1/1.5)	2.05	3-0 で勝つ	受賞セレクション

パーレー賭け金: \$100 トレブル

計算は次のとおりです。

$\$100 \times 1.85 \times 1 \times 2.05 = \379.25 、賭け金 \$100 を差し引く = 賞金\$279.25

- チェルシー (-0.5/1): 勝利 - $\$100 \times 1.85 = \185 のリターン。これは次の選択に引き継がれます。
- マンチェスター・ユナイテッド (-1): プッシュ - $\$185 \times 1 = \185 。これは次の選択に引き継がれます。
- アーセナル (-1/1.5): 勝利 - $\$185 \times 2.05 = \379.25 のリターン
- 賞金: $\$379.25 - \$100 = \$279.25$ 。

例 2: 選択は半分が勝ち、半分がプッシュとして決定されます。

選択	HDP	オッズ	結果	結果
チェルシー	(-0.5/1)	1.85	1-0 で勝つ	半分勝ち/半分押し
マンチェスター・ユナイテッド	(-1)	1.95	2-0 で勝つ	受賞セレクション
アーセナル	(-1/1.5)	2.05	3-0 で勝つ	受賞セレクション

パーレー賭け金: \$100 トレブル

計算は次のとおりです。

$\$100 \times [1 + 0.5 \times 0.85] \times 1.95 \times 2.05 = \569.64 、賭け金 \$100 減額 = 賞金 \$469.64

- チェルシー (-0.5/1): 半分勝ち / 半分プッシュ - 賭け金の半分だけが勝ちとなるため、賭け金は 2 つに分割されます。勝ち部分は $\$50 \times 1.85 = \92.50 、押し部分は $\$50 \times 1 = \50 、リターンは $\$92.50 + \50 です。 = 142.50 ドル。これは次の選択に引き継がれます。
- マンチェスター・ユナイテッド (-1): 勝利 - $\$142.50 \times 1.95 = \277.87 。これは次の選択に引き継がれます。
- アーセナル (-1/1.5): 勝利 - $\$277.87 \times 2.05 = \569.64 のリターン
- 賞金: $\$569.64 - \$100 = \$469.64$ 。

例 3: 選択は半分負け、半分プッシュとして決済されます。

選択	HDP	オッズ	結果	結果
チェルシー	(-0.5/1)	1.85	2-0 で勝つ	受賞セレクション
マンチェスター・ユナイテッド	(-1)	1.95	2-0 で勝つ	受賞セレクション

アーセナル	(-1/1.5)	2.05	1-0 で勝つ	半分負け/半分押し
-------	----------	------	---------	-----------

パーレー賭け金: \$100 トレブル

計算は次のとおりです。

$\$100 \times 1.85 \times 1.95 \times 0.5 = \180.38 、賭け金 \$100 減額 = 賞金 \$80.38

- チェルシー (-0.5/1): 勝利 - $\$100 \times 1.85 = \$185 =$ リターン \$185。これは次の選択に引き継がれます。
- マンチェスター・ユナイテッド (-1): 勝利 - $\$185 \times 1.95 = \360.75 。これは次の選択に引き継がれます。
- アーセナル (-1/1.5): 半分負け / 半分プッシュ - 賭け金の半分は負けの賭けであるため、賭け金は 2 つに分割されます。

$360.75 \text{ ドル} \times 0.5 = 180.38 \text{ ドル}$ 。

半分負け: \$180.38

半分プッシュ: $\$180.38 \times 1 = \180.38

- 返品は \$180.38
- 賞金: $\$180.38 - \$100 = \$80.38$ 。

パーレーベットの種類

同社が提供するさまざまなパーレーベットがあります。以下は、パーレーベットの各タイプのすべての順列を示すグリッドです。

パーレーのマルチベットの種類	選択数	合計ベット数	ダブルスの合計数							
ダブル	2	1	1							
高音域	3	1		1						
4つ折り	4	1			1					
5つ折り	5	1				1				
6つ折り	6	1					1			
7つ折り	7	1						1		
8つ折り	8	1							1	
9つ折り	9	1								1
10倍	10	1								
トリクシー	3	4	3	1						
ヤンキー	4	11	6	4	1					
スーパーヤンキー	5	26	10	10	5	1				
ハインツ	6	57	15	20	15	6	1			
スーパーハインツ	7	120	21	35	35	21	7	1		
ゴリアテ	8	247	28	56	70	56	28	8	1	
ブロック (9)	9	502	36	84	126	126	84	36	9	1
ブロック	10	1013	45	120	210	252	210	120	45	10

各パーレー ベット タイプの詳細な内訳は以下のとおりです。

ダブル

- ダブルは、異なるイベントからの 2 つの選択を含む 1 つのベットで構成されます。返品を保証するには、両方の選択が成功する必要があります。

高音域

- トレブルは、さまざまなイベントの 3 つの選択を含む 1 つのベットで構成されます。返品を保証するには、すべてが成功する必要があります。

アキュムレータ

- アキュムレーターは、4 つ以上の異なる選択による 1 つのベットです。返品を保証するには、すべての選択が成功する必要があります。4 つの選択があるアキュムレータは、4 倍または 4 倍と呼ばれます。5 つの選択を持つアキュムレータは、Five-Fold または 5-Fold と呼ばれ、以下同様に Ten-Fold または 10-Fold と呼ばれます。

トリクシー

- トリクシーは、3 つの異なる選択に対するパーレー ベットを組み合わせたもので、4 つの別々のベットで構成されます。3 つのダブルと 1 つのトレブルに分かれています。返品を保証するには、少なくとも 2 つの選択が成功する必要があります。

ヤンキー

- ヤンキーは 4 つの異なる選択に対するパーレー ベットを組み合わせたもので、11 回の個別のベットで構成されます。これは、6 つのダブル、4 つのトレブル、および 1 つのフォーフォールドに分類されます。返品を保証するには、少なくとも 2 つの選択が成功する必要があります。

スーパーヤンキー（またはカナダ人）

- スーパー ヤンキーは、26 の個別のベットで構成される、5 つの異なる選択に対するパーレー ベットを組み合わせたものです。これは、ダブル 10 個、トレブル 10 個、フォーフォールド 5 個、およびファイブフォールド 1 個に分類されます。返品を保証するには、少なくとも 2 つの選択が成功する必要があります。

ハインツ

- ハインツは 6 つの異なる選択に対するパーレー ベットを組み合わせたもので、57 回の個別のベットで構成されます。これは、ダブル 15 個、トレブル 20 個、フォーフォールド 15 個、ファイブフォールド 6 個、シックスフォールド 1 個に分類されます。返品を保証するには、少なくとも 2 つの選択が成功する必要があります。

スーパーハインツ

- スーパー ハインツは、7 つの異なる選択肢に対するパーレー ベットを組み合わせたもので、120 回の個別のベットで構成されます。これは、ダブル 21 個、トレブル 35 個、フォーフォールド 35 個、ファイブフォールド 21 個、シックスフォールド 7 個、セブンフォールド 1 個に分類されます。返品を保証するには、少なくとも 2 つの選択が成功する必要があります。

ゴリアテ

- ゴリアテは、8 つの異なる選択肢に対するパーレー ベットを組み合わせたもので、247 回の個別のベットで構成されます。これは、ダブル 28 個、トレブル 56 個、フォーフォールド 70 個、ファイブフォールド 56 個、シックスフォールド 28 個、セブンフォールド 8 個、エイトフォールド 1 個に分類されます。返品を保証するには、少なくとも 2 つの選択が成功する必要があります。

ブロック (9)

- ブロック (9) は、9 つの異なる選択に対するパーレー ベットを組み合わせたもので、502 の個別のベットで構成されます。これは、ダブル 36 個、トレブル 84 個、フォーフォールド 126 個、ファイブフォールド 126 個、シックスフォールド 84 個、セブンフォールド 36 個、エイトフォールド 9 個、ナインフォールド 1 個に内訳されます。返品を保証するには、少なくとも 2 つの選択が成功する必要があります。

ブロック (10)

- ブロック (10) は、10 の異なる選択に対するパーレー ベットを組み合わせたもので、1013 の個別のベ

ットで構成されます。これは、ダブル 45 個、トレブル 120 個、フォー フォールド 210 個、ファイブ フォールド 252 個、シックス フォールド 210 個、セブン フォールド 120 個、エイト フォールド 45 個、ナイン フォールド 10 個、テン フォールド 1 個に内訳されます。返品を保証するには、少なくとも 2 つの選択が成功する必要があります。

キャッシュアウトルール

一般的なルール

- 1. キャッシュアウトは、選択されたスポーツおよびマーケットタイプでのみ利用可能です。
- 2. キャッシュアウトの利用可能性はいつでも引き出したり調整できます。お客様は、キャッシュアウトが利用できると決して想定しないでください。
- 3. キャッシュアウト額は交渉不可であり、当社は提示されたキャッシュアウト額の理由について話し合いを行うことはありません。
- 4. 部分キャッシュアウトの場合、最小ユニットステーク（マーケットタイプごと）は部分キャッシュアウト範囲のどちらかの側に留まる必要があります。

例 1 - 最小単位ステーク = 1.00 / 顧客ステーク = 100.00。賭け金は 1.00 ~ 99.00 の範囲で部分的にキャッシュアウトできます。

例 2 - 最小単位ステーク = 1.00 / 顧客ステーク = 5.00。賭け金は 1.00 ~ 4.00 の範囲で部分的にキャッシュアウトできます。

例 3 - 最小単位ステーク = 1.00 / 顧客ステーク = 1.00。ベットの一部を現金化することはできません。ただし、全額を現金化することは可能です。

- 5. 1 回のベットにはキャッシュアウト時間があり、いつでも調整できます。
- 6. あらゆる賭けに対して表示されるキャッシュアウト値は、キャッシュアウトが成功した場合にアカウントに返される金額です。これには、キャッシュアウトされた金額に関連する賭け金の価値が含まれません。

例 1 - キャッシュアウトが 1,500.00 と表示され、関連するステークが 1,000.00 であった場合、確認された場合の勝ち / 損失は + 500.00 (勝ち) 例 2 - キャッシュアウトが 800.00 と表示され、関連するステークが 1,000.00 であった場合、勝ち / 損失は次のようになります

。確定した場合は - 200.00 (損失)

- 7.7. 予約キャッシュアウトでは、設定された予約キャッシュアウト条件（キャッシュアウト賭け金、キャッシュアウトリターン）に達すると、システムが自動的に事前にキャッシュアウトします。予約ベットが決済またはキャンセルされた場合、予約キャッシュアウトベットは無効となります。

例 1 - 予約のキャッシュアウト賭け金が 100.00、予約のリターンが 200.00 の場合、キャッシュアウトリターンが 200.00 に達すると、システムは自動的に事前にキャッシュアウトされ、注文が決済またはキャンセルされると、予約のキャッシュアウトベットは自動的に行われます。無効になります。

評価の変更を受け入れる/評価の変更を受け入れない

評価額の変更を受け入れるか否かは、システム内の「キャッシュアウト」の設定により選択できます。

- 1. 「キャッシュアウト評価の変更を受け入れる」とは、キャッシュアウト評価が変更されたかどうかに関係なく、すべてのキャッシュアウト賭け金が自動的に処理できることを意味します。
- 2. 「評価額の変更を受け付けない」とは、キャッシュアウト評価額が変更された場合に、キャッシュアウトベットが自動的に処理されないことを意味します。

決済ルール

- 1. イベントがキャンセルまたは延期された場合、当社は市場が無条件に決定されていない限り、以前にキャッシュアウトされた賭けをキャンセルおよび取り消す権利を留保します。
- 2. イベントが中断され、36 時間以内に再開できなかった場合、当社は市場が無条件に決定されていない限り、以前に現金化された賭けをキャンセルし、取り消す権利を留保します。
- 3. キャッシュアウトされた賭け金がキャンセルの対象となる場合、当社はその賭け金をキャンセルし、キャッシュアウトを取り消す権利を留保します。

決済例

- 1. シングルベット - 全額キャッシュアウト

イベントまたは賭け金のために 1 回の賭け金が全額キャッシュアウトされ、後でキャンセルされた場合、キャッシュアウトされた金額は会社に返還され、元の賭け金額は顧客に返還されます。

- 2. シングルベット - 一部キャッシュアウト

イベントまたは賭け金のために 1 回の賭け金の一部が後でキャンセルされた場合、キャッシュアウトされた額は会社に返還され、部分的にキャッシュアウトされたステーク額は顧客に返還されます。残りのステーク（最初の部分額には含まれていません）キャッシュアウト）も無効となり、お客様の口座に返金されます。

- 3. ダブルベット - 選択イベントがキャンセルされた場合。

二重賭け金が事前精算された後に賭け金を取り消された場合には、事前精算額は当社に返還され、賭け金の元本はお客様に返還されます。

- 4. Double - 選択したイベントが再解決されたとき

二重賭け金が事前精算された後に、いずれかのレースが再精算された場合には、事前精算額は当社に返還され、賭け金の元本はお客様に返還されます。

サッカー

一般的なルール

- 1. 特に明記されていない限り、すべてのフットボールのベットは予定された「90 分」のプレーに基づいて精算されます。
- 2. 「90 分間」という用語には、中断または負傷時間が含まれます。これには、延長戦、ノックアウト、ペナルティシュートアウト、または試合後に公式審判または関連監督当局によって変更された試合結果は含まれません。
- 3. すべてのインプレーベットは、ベットタイプの個別ルールに別段の記載がない限り、予定された「90 分」のプレー終了時の結果に基づいて精算されます。
- 4. 「45 分間」という用語には、前半の中断時間や負傷時間が含まれます。これには、延長戦、ノックアウト、ペナルティシュートアウト、または試合後に公式審判または関連監督当局によって変更された試合結果は含まれません。
- 5. 放棄の時点で結果が確定しない限り、ベットが有効になるには、ゲームは少なくとも 82 分間プレイされなければなりません。ベットが有効になるには、前半は前半の終わりまでプレイする必要があります。そうでない場合は、前半すべてが有効となります。ゲームが中止された時点で結果が決定しない限り、ベットは無効となります。
- 6. スケジュールされたプレーが 80 分（40 分ハーフを 2 回）である特定の大会または親善試合の場合、ベットはスケジュールされた時間に基づいて精算されます。
- 7. 試合時間が 70 分（35 分ハーフ×2）以下に設定されるユース試合または親善試合がある場合、会社は試合開始前に発表します。それ以外の場合、これらの試合に対するすべてのベットは無効とみなされます。
- 8. プレー中に試合が中断または延期され、36 時間以内に再開できなかった場合、以下または個々のベットタイプルールに明示的に記載されていない限り、すべてのベットは無効とみなされます。
- 9. 試合が放棄されたと宣言された場合、以下または個々のベットタイプルールに明示的に記載されていない限り、すべてのベットは無効とみなされます。試合が前半中に放棄された場合、前半のすべてのベットは無効とみなされます。後半中に放棄された場合、後半のベットはすべて無効とみなされますが、前半のベットは引き続き有効です。個々のベットタイプのルールに別途記載がない限り。
- 10. 個々のベットタイプのルールに別段の記載がない限り、オウンゴールは精算目的でカウントされません。
- 11. 予定されていた会場が変更された場合、元のアウェイチームがホームチームになった場合、すべてのベットは無効とみなされます。
- 12. 国際試合の場合、会場の変更が同じ国内である限り、すべてのベットは有効とみなされます。
- 13. 国際競技会の場合、会場が競技会が当初開催される予定だった国内にある限り、すべての賭けは有

効とみなされます。

- 14. その他の会場変更シナリオがイベントの結果に影響を与える可能性があると思われる場合、当社はすべてのベットを無効にする権利を留保します。
- 15. 試合の正確な開始時間が不明な場合（テレビのスケジュールなどにより）、当社は、公式開始時間から 72 時間以内であれば、当初の記載時間を調整する権利を留保します。
- 16. 別段の定めがない限り、特定の 15 分間の試合では、得点時間、つまりサッカーがゴールラインを通過した時点が得点時間として決定され、コーナーキックの時間はコーナーキックが行われた時点で決定されるものとする。ペナルティカードのタイムは公式主審が決定するものとする。

主要市場

ハンディキャップ

一般的なルール

- 1. 指定されたハンディキャップを適用して、どちらのチームが試合/ハーフ/ピリオドで勝つかを予想します。
- 2. 「ハンディキャップ」とは、チームが事実上有利なスタートを切り、実際に試合が始まる前にゴール差で効果的に試合をリードすることを意味します。
- 3. すべての賭けは、賭けタイプ期間の終了時に適用される、示されたハンディキャップを考慮して精算されます。
- 4. ハンディキャップチーム（優勢チーム）がハンディキャップを付与し、ハンディキャップ番号がオッズの左側に表示され、ハンディキャップチームもボード上で太字で表示されます。
- 5. ハンディキャップには次のようなものがあります。
 - a. フルゴールスタート（例：-1、-2、-3 など）、
 - ba ハーフゴールの開始（例：-0.5、-1.5、-2.5 など）
 - c. または、ハーフゴールとスプリットゴールのスタートを組み合わせます（例：-0/0.5、-0.5/1、-1/1.5 など）。

ハンディキャップ

- 1. 指定されたハンディキャップを適用して誰が試合に勝つかを予想します。
- 2. ベットは「90 分」のプレイに基づいて精算されます。
- 3. 「90 分」が終了する前に試合が放棄、一時停止、キャンセル、または中止された場合、決済が確認されない限り、すべてのベットは無効とみなされます。

ハンディキャップ - 前半

- 1. 前半のすべてのベットはプレイの前半にのみ適用されます。賭けは、ロスタイムを含む予定の「45 分間」終了時のスコアで精算されます。
- 2. 前半中に何らかの理由で試合が中止、一時停止、キャンセルまたは中止された場合、前半のすべてのベットは無効とみなされます。）
- 3. 後半または追加ピリオド中に何らかの理由で試合が中止、一時停止、キャンセルまたは中止された場合、前半のすべてのベットは有効とみなされます。

インプレーハンディキャップ

- 1. すべてのベットは、ベットタイプ期間の終了時に適用される、示されたハンディキャップを考慮して精算されます。
- 2. 精算は、賭けが行われたときから試合/期間の終了までのスコアライン、つまり最終スコアから試合の現在のスコアを引いたものに基づいて行われます。前半インプレーのハンディキャップベットの場合、これは前半終了時の最終スコアです。15 分間のインプレーハンディキャップベットの場合、これが15 分間終了時の最終スコアとなります。

延長戦 - ハンディキャップ

- 1. すべてのベットは、ロスタイムを含む「30 分」の延長戦終了時に表示されたハンディキャップを考慮して精算されます。
- 2. 延長戦が終了する前に試合が放棄、一時停止、キャンセル、または中止された場合、決済が確認されない限り、すべてのベットは無効とみなされます。

延長戦 - ハンディキャップ - 前半

- 1. すべてのベットは、ロスタイムを含む「15 分間」の延長戦終了時に表示されたハンディキャップを考慮して精算されます。
- 2. 延長戦の前半中に、何らかの理由で試合が中止、一時停止、キャンセル、または中止された場合、前半のすべてのベットは無効とみなされます。
- 3. 延長第 2 ハーフまたは追加ピリオド中に、何らかの理由で試合が中止、一時停止、キャンセル、または中止された場合、前半のすべてのベットは有効とみなされます。

15 分ゴール（ハンディキャップ）

- 1. 指定されたハンディキャップが適用された場合、15 分間のプレーでどのチームが勝つかを予想します。
- 2. 各 15 分間のピリオドの開始時に、両チームはその時点までの現在のスコアに関係なく、0-0 のスコアラインであるかのようにピリオドを開始します。
- 3. すべての賭け金は、定められた期間の終了時にハンディキャップを考慮して精算されます。
- 4. 試合が中止になった場合、現在の 15 分間のピリオドベットと今後の 15 分間のピリオドベットはすべて無効とみなされます。指定された期間が完了した 15 分間のピリオドベットは有効とみなされます。

最高得点ハーフ（2 ウェイ）

- 1. ハイアー スコアリング ハーフ（2 ウェイ）とは、試合のどちらのハーフが総ゴール数を多くするかを予想する賭けを意味します。
- 2. 試合が中止になった場合、結果が無条件に決定され、それ以上のゴールが市場の結果に影響を与えない場合にのみ、最も得点の高いベットをしたハーフが精算されます。他のすべてのシナリオでは、ベットは無効とみなされます。

15 分 - 第 1 ピリオド	前半開始 - 14:59 分
15 分 - 第 2 ピリオド	15:00 - 29:59 分
15 分 - ピリオド 3	30:00 分 - ハーフタイム
15 分 - ピリオド 4	後半開始 - 59:59 分
15 分 - ピリオド 5	60:00 - 74:59 分
15 分 - ピリオド 6	75:00 分 - フルタイム

目標 - 上/下

一般的なルール

- 1. 合計ゴール数が指定されたゴールラインを上回るか下回るかを予測します。
- 2. 合計ゴール数が指定されたラインを超えた場合、マーケットは「オーバー」として決済されます。得点の合計が指定されたラインよりも少ない場合、マーケットは「アンダー」として決済されます。
- 3. すべてのオーバー/アンダーベットは、ベットタイプ期間の終了時に適用される指定されたハンディキャップを考慮して精算されます。
- 4. オーバー/アンダーマーケットラインは次のとおりです。
 - a. 完全な目標（例：2、3、4 など）、
 - ba ハーフゴール（例：1.5、2.5、3.5 など）
 - c. または、ハーフゴールと分割ゴールラインを組み合わせます（例：1.5/2、2.5/3、3.5/4 など）。
- 5. 試合が中止された場合、オーバー/アンダーベットはマーケットが無条件に決定され、それ以上のゴールがマーケットの結果に影響を与えない場合にのみ精算されます。他のすべてのシナリオでは、ベットは無効とみなされます。以下の例を参照してください。
 - 例 1: メンバーが 2.5 ゴール以上に賭ける：
 - a. スコアが 2-1 の場合、試合は中止されます。
 - b. たとえ試合が放棄されたとしても、このマーケットは無条件に決定されており、他の潜在的なゴールはマーケットの結果に影響を与えないため、メンバーが勝ちます。

- 例 2: 2.5 ゴール未満のメンバーのベット:
 - a. スコアが 2 - 1 の場合、試合は中止となります。
 - b. たとえ試合が中止されたとしても、このマーケットは無条件に決定されており、他の潜在的なゴールはマーケットの結果に影響を与えないため、メンバーのベットは負けのベットとなります。
- 例 3: メンバーが 3.5 ゴール以上に賭ける:
 - a. スコアが 2 - 1 の場合、試合は中止となります。
 - b. マーケットの結果が無条件に決定される前に試合が中止されたため、メンバーの賭けは無効とみなされます。

オーバー/アンダー

- 1. すべてのベットはプレーの前半と後半に適用されます。ベットは予定された「90 分」終了時のスコアに基づいて精算されます。
- 2. 理由の如何を問わず、試合が中止、一時停止、キャンセルまたは中止された場合、市場が無条件に決定されない限り、すべての賭けは無効とみなされます。
- 3. インプレー精算は、90 分間に両チームが獲得した合計ゴール数に基づいて行われます。

目標: オーバー / アンダー - 前半

- 1. 前半のすべてのベットはプレーの前半にのみ適用されます。賭けは、予定された「45 分」の終了時のスコアに基づいて精算されます。
- 2. 前半中に何らかの理由で試合が中止、一時停止、キャンセルまたは中止された場合、マーケットが無条件に決定した場合を除き、前半のすべてのベットは無効とみなされます。
- 3. 後半または追加ピリオド中に何らかの理由で試合が中止、一時停止、キャンセルまたは中止された場合、前半のすべてのベットは有効とみなされます。
- 4. インプレー精算は、45 分間に両チームが獲得した合計ゴール数に基づいて行われます。

延長戦 - 目標: オーバー / アンダー

- 1. 両チームは 0-0 で延長戦を開始します。以前の結果は通常の時間内に得点され、カウントされません。
- 2. すべてのベットは、ロスタイムを含む「30 分」の延長戦終了時に得点したゴール数を考慮して精算されます。
- 3. 延長戦が終了する前に試合が中止、一時停止、キャンセルまたは中止された場合、ベットの決済が確認できない限り、すべてのベットは無効とみなされます。

延長戦 - ゴール数: オーバー/アンダー - 前半

- 1. すべてのベットは、ロスタイムを含む「15 分」の延長戦終了時に得点したゴール数を考慮して精算されます。
- 2. 延長戦の前半中に、何らかの理由で試合が中止、一時停止、キャンセル、または中止された場合、前半のすべてのベットは無効とみなされます。
- 3. 延長第 2 ハーフまたは追加ピリオド中に、何らかの理由で試合が中止、一時停止、キャンセル、または中止された場合、前半のすべてのベットは有効とみなされます。

チーム目標 - 上/下

- 1. 指定されたチームが獲得した合計ゴール数が、特定の試合の該当期間に指定されたゴールラインを上回るか下回るかを予測します。
- 2. 合計ゴール数が指定されたラインを超えた場合、マーケットは「オーバー」として決済されます。得点の合計が指定されたラインよりも少ない場合、マーケットは「アンダー」として決済されます。
- 3. 試合が中止になった場合、シングルチームのオーバー/アンダーベットは、マーケットが無条件に決定され、それ以上のゴールがマーケットの結果に影響を与えない場合にのみ精算されます。他のすべてのシナリオでは、ベットは無効とみなされます。

15 分間の目標 (オーバー/アンダー)

- 1. 合計ゴール数が指定されたゴールラインを上回るか下回るかを予測します。
- 2. 合計ゴール数が指定されたラインを超えた場合、マーケットは「オーバー」として決済されます。得点の合計が指定されたラインよりも少ない場合、マーケットは「アンダー」として決済されます。
- 3. 各 15 分間のピリオドの開始時に、両チームはその時点までの現在のスコアに関係なく、0-0 のスコア

アラインであるかのようにピリオドを開始します。

- 4. 試合が中止になった場合、その後の 15 分間のピリオド ベットはすべて無効とみなされます。指定された期間が完了した 15 分間のピリオド ベットは有効とみなされます。現在規定されている 15 分間で試合が中止になった場合、オーバー/アンダー ベットはマーケットが無条件に決定され、それ以上のゴールがマーケットの結果に影響を与えない場合にのみ精算されます。他のすべてのシナリオでは、ベットは無効とみなされます。

15 分 - 第 1 ピリオド	前半開始 - 14:59 分
15 分 - 第 2 ピリオド	15:00 - 29:59 分
15 分 - ピリオド 3	30:00 分 - ハーフタイム
15 分 - ピリオド 4	後半開始 - 59:59 分
15 分 - ピリオド 5	60:00 - 74:59 分
15 分 - ピリオド 6	75:00 分 - フルタイム

1 X 2 (試合賭け)

一般的なルール

- 1. どちらのチームが試合に勝つかを予想します。このマーケットには 2 つのチームと、賭けのオプションとして引き分けが含まれています。
- 2. ベットは 0-0 のスコアラインに基づいて行われます (ハンディキャップは考慮されません)。

1X2

- 1. 「90 分間」のプレー終了時にどちらのチームが勝つか、あるいは両チームの結果が引き分けになるかを予想します。

1X2 - 前半

- 1. 前半のベットはすべて前半の 45 分に精算されます。

延長戦 - 1 X 2

- 1. ロスタイムを含む「30 分間」の延長戦の終了時点で、どちらのチームが勝つか、あるいは両チームの結果が引き分けになるかを予想します。
- 2. 延長戦が終了する前に試合が放棄、一時停止、キャンセル、または中止された場合、すべてのベットは無効とみなされます。

延長戦 - 1 X 2 - 前半

- 1. ロスタイムを含む「15 分間」の延長戦の終了時点で、どちらのチームが勝つか、あるいは両チームの結果が引き分けになるかを予想します。
- 2. 延長戦の前半中に、何らかの理由で試合が中止、一時停止、キャンセル、または中止された場合、前半のすべてのベットは無効とみなされます。
- 3. エクストラハーフ 2 中に何らかの理由で試合が中止、一時停止、キャンセルまたは中止された場合、前半のすべてのベットが有効とみなされます。

15 分間のゴール (1 X 2)

- 1. 指定された期間にどのチームが勝つかを予想します。試合には 2 つのチームが含まれ、賭けの選択として引き分けが行われます。
- 2. 各ピリオドの開始時に 2 チームすべてのスコアは 0-0 となり、それまでのスコアはカウントされません。
- 3. 試合が中止された場合、現在の 15 分間のベットと今後の 15 分間のベットはすべて無効とみなされます。指定された期間が完了した 15 分間のピリオド ベットは有効とみなされます。

15 分 - 第 1 ピリオド	前半開始 - 14:59 分
15 分 - 第 2 ピリオド	15:00 - 29:59 分

15 分 - ピリオド 3	30:00 分 - ハーフタイム
15 分 - ピリオド 4	後半開始 - 59:59 分
15 分 - ピリオド 5	60:00 - 74:59 分
15 分 - ピリオド 6	75:00 分 - フルタイム

目標: 奇数 / 偶数

合計目標数 奇数/偶数

- 1. 「90 分」のプレー終了時に、試合で得点されたゴール数が奇数になるか偶数になるかを予想します。
- 2. スコアが 0-0 で終了した場合、「偶数」が勝利の選択として確定します。

合計ゴール数 奇数/偶数 - 前半

- 1. 「45 分」終了時に試合で得点したゴール数が奇数になるか偶数になるかを予想します。
- 2. スコアが 0-0 で終了した場合、「偶数」が勝利の選択として確定します。

延長戦 - ゴール: 奇数 / 偶数

- 1. ロスタイムを含む「30 分間」の延長戦終了時に、特定の試合で得点されたゴール数が奇数になるか偶数になるかを予測します。
- 2. スコアが 0-0 で終了した場合、「偶数」が勝利の選択として確定します。

延長戦 - ゴール: 奇数 / 偶数 - 前半

- 1. アディショナルタイムを含む「15 分間」の延長戦終了時に、試合で得点されたゴール数が奇数になるか偶数になるかを予想します。
- 2. スコアが 0-0 で終了した場合、「偶数」が勝利の選択として確定します。

チーム 奇数/偶数

- 1. 90 分以内のホーム/アウェイ試合での奇数または偶数のゴール数を予想します。
- 2. スコアが 0-0 で終了した場合、「偶数」が勝利の選択として確定します。

15 分間のゴール (奇数/偶数)

- 1. 指定された 15 分間のプレーで得点されたゴール数が奇数か偶数かを予想します。
- 2. 各ピリオドの開始時に 2 チームすべてのスコアは 0-0 となり、それまでのスコアはカウントされません。
- 3. 試合が中止された場合、現在の 15 分間のベットと今後の 15 分間のベットはすべて無効とみなされます。指定された期間が完了した 15 分間のピリオドベットは有効とみなされます。

15 分 - 第 1 ピリオド	前半開始 - 14:59 分
15 分 - 第 2 ピリオド	15:00 - 29:59 分
15 分 - ピリオド 3	30:00 分 - ハーフタイム
15 分 - ピリオド 4	後半開始 - 59:59 分
15 分 - ピリオド 5	60:00 - 74:59 分
15 分 - ピリオド 6	75:00 分 - フルタイム

正しいスコア

- 1. 特定の試合のフルタイムの正解スコアを予測します。
- 2. フルタイム コレクト スコア ベットは、「90 分」全体が終了した後のスコアに応じて精算されます。
- 3. 試合が中止になった場合、フルタイムのコレクトスコアベットは、「その他のスコア」が唯一の勝利選択肢である場合にのみ決済され、ベットは有効とみなされます。その他のすべてのシナリオでは、ベットは無効とみなされます。これは、それ以上の目標は市場の結果に影響を与えないため、市場は無条件に決定されるためです。

正解スコア - 前半

- 1. 特定の試合のハーフタイムの正解スコアを予測します。
- 2. ハーフタイムコレクトスコアベットはプレーの前半にのみ適用されます。賭けは、予定された「45 分」の終了時のスコアに基づいて精算されます。
- 3. 試合が中止になった場合、前半中、ハーフタイム中すべての正解スコアのベットは、「その他のスコア」が唯一可能な勝ちの選択である場合にのみ決済され、ベットは有効とみなされます。その他のすべてのシナリオでは、ベットは無効になります。これは、さらなる目標が市場の結果に影響を及ぼさないため、市場が無条件に決定されるためです。
- 4. 後半中に試合が中止になった場合、ハーフタイムのコレクトスコアのベットはすべて有効とみなされます。

正しいスコア - ペナルティシュートアウト

- 1. 特定の試合の PK 戦の正しいスコアを予測します。
- 2. PK 戦ベッティングとは、PK 戦への賭けを指し、PK 戦後のスコアに基づいてベットの精算が行われます。サドンデスは、PK 戦マーケットのコレクト スコア ベッティングに含まれます。
- 3. 試合が中止になった場合、フルタイムのコレクト スコア - ペナルティ シュートアウト ベットは、「その他のスコア」が唯一の勝利選択肢である場合にのみ精算されます。ベットは有効とみなされます。その他のすべてのシナリオでは、ベットは無効とみなされます。これは、さらなる目標が市場の結果に影響を与えないため、市場が無条件に決定されるためです。

ハーフタイム/フルタイムの正解スコア

- 1. ハーフタイム/フルタイムの正解スコアとは、ハーフタイムの正しいスコアと試合終了時の正しい最終スコアの両方を予測することに賭けることを意味します。
- 2. ベットの決済がすでに決定されていない限り、試合が中止された場合、ベットは無効になります。

ハーフタイム / フルタイム

- 1. 特定の試合のハーフタイムとフルタイムの結果を予測します。

勝率

- 1. 特定の試合終了時に勝利チームと敗北チームを分けるゴール数を予測します。
- 2. ベットは「90 分」のプレイに基づいて精算されます。
- 3. 引き分けで終了した試合は「スコアドロー」に従って精算されます。

延長戦 - 勝ちのマージン

- 1. 延長戦終了時に勝者チームと敗者チームを分けるゴール数を予想します。
- 2. 賭け金は「30 分間」の延長戦（アディショナルタイムを含む）に基づいて精算されます。
- 3. 引き分けで終了した試合は「スコアドロー」に従って精算されます。

ダブルチャンス

- 1. 3 つの可能な結果のうち 2 つに賭けます。ホーム勝利と引き分け (1 & X)、アウェイ勝利と引き分け (X & 2)、またはホーム勝利とアウェイ勝利 (1 & 2)。
- 2. 利用可能な 3 つのオプションは次のとおりです: 1 X、X 2、1 2:
 1. a. 「1」はホーム勝利を示します。
 2. b. 「X」は引き分けを示します。
 3. c. 「2」はアウェイ勝利を示します。
- 3. 試合会場が中立地で行われる場合、最初にリストされているチームが賭けの目的で「ホームチーム」とみなされます。

ヨーロピアン・ハンディキャップ

- 1. 割り当てられたハンディキャップに基づいてどのチームが試合に勝つかを予想します。この結果にはホーム/アウェイの勝利または引き分けが含まれます。
- 2. フルタイムのハンディキャップ結果は、延長戦や PK 戦の結果を除いた、正規の試合時間におけるフルタイムの結果に基づく。
- 3. 強いチームは弱いチームにボールを渡します。結果は公式結果とハンディキャップによって決まります。ハンディキャップの数は整数です。たとえば、1 ボール、2 ボール、3 ボールなどです。調整された結果に応じて、ホーム チームの勝利、引き分け、またはアウェイ チームを予測できます。
- 4. ホームチームとアウェイチームにはチーム名の後に (-) または (+) 記号を付けます。

- 例えば

- a. バルセロナ (-1) はハンディキャップ チームを示し、次の数字はハンディキャップの数を示します。たとえば、-1 は 1 ハンディキャップを意味します。
- b. 引き分け (-1) は、ホーム チームにハンディキャップがあることを意味し、次の数字はハンディキャップの数を示します。たとえば、-1 は 1 ハンディキャップを意味します。
- c. エスパニョール (+1) は割り当てられたチームを意味し、次の数字は割り当ての数を示します。たとえば、+1 は 1 つのゴールを割り当ててを意味します。
- d. 勝利を判定するためのハンディキャップを計算した結果によると、例えば上の図では[バルセロナ]が[スペイン]に対して1 ボールのハンディキャップを付けており、ゲーム全体の結果は 1:1 となります。ハンディキャップ調整後の結果は、[スペイン] チームに 1 ゴールを追加するだけでよく、[バルセロナ] チームが獲得した 1 ゴールは変わりません。したがって、調整後の結果は 1:2 となり、[スペイン] へのベットとなります。 +1 勝。

ドローノーベット

- 1. 試合に勝つチームを予想し、最終結果が引き分けの場合は、すべての賭け金が返金されます。

ホームノーベット

- 1. アウェイチームが試合に勝つか引き分けかを予想します。最終結果がホーム勝利の場合、すべての賭け金は返金されます。

アウェイノーベット

- 1. ホームチームが試合に勝つか引き分けになるかを予想します。最終結果がアウェイ勝利の場合、すべての賭け金は返金されます。

残り時間のどのチームが勝ちますか

- 1. インプレー中の休憩時間にどちらのチームが勝つかを予想します。
- 2. 精算は 90 分終了に基づいて精算されます。
- 3. 以下はインプレー残り時間の獲得例です。

	現在のスコア	オッズ
バルセロナ (ホームチーム)	1	1.61
レアル・マドリード	0	6.0
描く		3.8

- 例 1: 試合スコアがバルセロナ 1-0 レアル マドリードの場合、メンバーはどちらのチームが残りの試合に勝つかに賭けます - 引き分け
 - a. 試合終了時点で、バルセロナ 2-1 レアル・マドリード、休憩時間のスコアは 1-1 です。
 - b. 残り時間は引き分けであるため、引き分けのベットはすべて勝ちとして精算されます。
 - c. 1-0 でのバルセロナまたはレアル マドリードに対するすべてのベットは負けとして精算されます。
- 例 2: 試合のスコアがバルセロナ 1-0 レアル マドリードの場合、メンバーはどのチームが残りの試合に勝つかに賭けます - レアル マドリードが勝つ:
 - a. 試合終了時点で、バルセロナ 1-1 レアル・マドリード、休憩時間のスコアは 0-1 です。
 - b. バルセロナまたは引き分けに対するすべてのベットは、残り時間でレアル マドリードが勝利したため負けとして精算されます。
 - c. レアル・マドリードに対するすべてのベットは勝ったものとして決済されます。
- 4. 延長戦は新たな試合とみなされ、延長戦のマーケットが開かれます。賭けは延長戦の結果に基づいて精算されます。

ホームで勝利する

- 1. ホームチームの勝利を「はい」または「いいえ」で予想します。
- 2. 決済は 90 分制となります。

勝つためにアウェイ

- 1. 勝利するアウェイチームを「はい」または「いいえ」で予想します。
- 2. 決済は 90 分制となります。

どのチームも勝てる

- 1. どのチームが勝つかイエスかノーを予測します。
- 2. 決済は 90 分制となります。

目標市場

正確な目標

- 1. 両チームのフルタイム合計ゴール数を予想します。
- 2. フルタイム合計ゴールのベットは、「90 分」フルタイム終了後のスコアに応じて精算されます。
- 3. 試合が中止になった場合、その後の試合のゴールが精算に影響を与えない場合には、賭けの精算を確認することができます。他のすべてのシナリオでは、ベットは無効とみなされます。

合計ゴール数 - 前半

- 1. 両チームがハーフタイムで獲得した合計ゴール数を予想します。
- 2. ハーフタイム合計ゴールのベットはプレーの前半にのみ適用されます。賭けは、予定された「45 分」の終了時のスコアに基づいて精算されます。
- 3. 試合が中止になった場合、その後の試合のゴールが精算に影響を与えない場合には、賭けの精算を確認することができます。他のすべてのシナリオでは、ベットは無効とみなされます。

総目標数

- 1. 試合全体で両チームが得点した合計ゴール数を予想します。オプションには複数の目標範囲が含まれます。
- 2. フルタイム合計ゴールのベットは、「90 分」フルタイム終了後のスコアに応じて精算されます。
- 3. 試合が中止になった場合、その後の試合のゴールが決着に影響を与えない場合には、賭けの精算を確認することができます。他のすべてのシナリオでは、ベットは無効とみなされます。

チームの正確な目標

- 1. 指定された試合でホーム/アウェイチームが得点した合計ゴール数を予測します。
- 2. 試合が中止になった場合、その後の試合でのゴールが精算に影響を与えない場合には、賭けの精算を確定することができます。他のすべてのシナリオでは、ベットは無効とみなされます。

最初のゴール / 最後に得点したチーム

- 1. 公式「90 分」のプレー内で、指定された試合で最初/最後のゴールを決めるチームを予想します。
- 2. オウンゴールは得点チームのゴールとしてカウントされる。たとえば、チーム A 対チーム B の場合、チーム A がオウンゴールを決めた場合、そのゴールはチーム B にクレジットされます。
- 3. 最初のゴールが得点された後に試合が中止になった場合、最初に得点するチームに対するすべてのベットは有効とみなされます。
- 4. 試合が中止になった場合、ベットの決済が確認できない限り、最後に得点したチームへのベットはすべて無効になります。

X 番目の目標

- 1. どのチームが X 番目のゴールを決めるかを予想します。
- 2. X 番目のゴール後に試合が中止になった場合、すべてのベットは有効のままとなります。
- 3. オウンゴールは得点チームのゴールとしてカウントされる。たとえば、チーム A 対チーム B の場合、チーム A がオウンゴールを決めた場合、そのゴールはチーム B にクレジットされます。
- 4. ゴールが入らない前に試合が中止または延期された場合、市場がすでに無条件に決定している場合を除き、すべての賭けは無効とみなされます。

両チーム得点 - 前半

- 1. 指定されたプレー時間内に両チームが得点するかどうかを「はい」または「いいえ」で予想します。
- 2. 両チームが得点した後、前半で試合が中止になった場合、すべてのベットは有効とみなされます。
- 3. 両チームが得点せずに特定の期間内に試合が中断または中止された場合、すべてのベットは無効とみ

なされます。

- 4. オウンゴールは得点チームの得点としてカウントされます。

どのチームが得点するか

- 1. 指定された試合期間内にどちらのチームが得点するか得点しないかを予想します。
- 2. 試合が中止された場合、ベットの決済が確認できない限り、すべてのベットは無効とみなされます。
- 3. オウンゴールもゴールとしてカウントされる。

チームクリーンシート

- 1. 特定のチームが指定された試合中にゴールを許さないと予測します。マーケットは「90分」プレイを基準としています
- 2. オウンゴールは失点としてカウントされる。

最高得点のハーフ

- 1. 「45分」のどちらの半分のゴールが最も多いか、または「90分」全体を終えた後に同じゴールが多いかを予測します。
- 2. これは3つの選択マーケットであり、両前半で得点したゴール数が同じゴールの場合、「引き分け」の選択が勝利します。
- 3. 選択内容の内訳は次のとおりです。
 - a. 前半
 - b. 後半
 - c. draw

チーム最高得点ハーフ

- 1. 「45分」の半分で最も多くのゴールを獲得するチーム、または「90分」全体を終了した後に同じゴールを獲得する特定のチームを予測します。
- 2. これは3つの選択マーケットであり、両前半で得点したゴール数が同じゴールの場合、「引き分け」の選択が勝利します。
- 3. 選択内容の内訳は次のとおりです。
 - a. 前半
 - b. 後半
 - c. draw

前後半で得点するには

- 1. 「90分間」フルプレーした後、ホームチームとアウェイチームが試合の各前半で少なくとも1ゴールを得点するかどうかを予測します。
- 2. オウンゴールが得点されると、ゴールが認められたチームのみがそれぞれのベットにカウントされます。
- 3. 何らかの理由で試合が中止、一時停止、キャンセルまたは中止された場合、市場が無条件に決定されない限り、すべての賭けは無効とみなされます。

両ハーフオーバーX

- 1. 90分間の前半と後半で得点したゴール数が、ハンディキャップで指定されたゴール数より大きいかどうかを予想します。
- 2. 理由の如何を問わず、試合が中止、一時停止、キャンセルまたは中止された場合、市場が無条件に決定されない限り、すべての賭けは無効とみなされます。

Xの下の両半分

- 1. 90分間の前半と後半で得点したゴール数が、ハンディキャップで指定されたゴール数より少ないかどうかを予想します。
- 2. 理由の如何を問わず、試合が中止、一時停止、キャンセルまたは中止された場合、市場が無条件に決定されない限り、すべての賭けは無効とみなされます。

Xスコアの種類

- 1. Xゴールの方法がどのようになるかを予想します。
- 2. Xゴールが得点された後に試合が中止された場合、すべてのベットは有効とみなされます。
- 3. 選択内容の内訳は次のとおりです。

- a. フリーキック：ゴールはフリーキックから直接得点されなければなりません。フリーキックをした選手にゴールが与えられた場合、逸れたシュートはカウントされません。
- b. ペナルティ：ゴールはペナルティキックから直接得点されなければならず、ペナルティキッカーがゴールスコアラーとして指名されます。リバウンドによるゴールは、たとえ最初のペナルティキッカーが得点したとしてもカウントされません。
- c. オウンゴール：ゴールはオウンゴールとして表彰されなければなりません。
- d. ヘディング：ゴールスコアラーはゴールを決めるために明確に頭を使わなければなりません。
- e. ショット：他のすべてのゴール方法。上記の方法に含まれていない他の目標タイプはすべてここに含まれます。
- f. ノーゴール：ゴールは得点されません。

最初のゴールはいつ決まるのか

- 1. 「90 分」全体のうち、特定の試合で最初のゴールが決まる時間を予測します。サッカーがゴールラインを通過する時間を指します。
- 2. 選択の例は次のとおりです。

15 分 - 第 1 ペリオド	前半開始 - 14:59 分
15 分 - 第 2 ペリオド	15:00 - 29:59 分
15 分 - ペリオド 3	30:00 分 - ハーフタイム
15 分 - ペリオド 4	後半開始 - 59:59 分
15 分 - ペリオド 5	60:00 - 74:59 分
15 分 - ペリオド 6	75:00 分 - フルタイム

- 3. 決着の場合、試合開始1分は1秒から59秒までとします。2分目は1分から1分59秒までです。
- 4. 最初のゴールが決められた後に試合が中止になった場合、「最初のゴールの時間」に対するすべてのベットが有効となります。
- 5. ゴールが決まる前に試合が中止になった場合、「最初のゴールの時間」に対するすべてのベットは無効とみなされます。
- 6. これにはオウンゴールも含まれます。審判によって許可されなかったゴールは考慮されません。

オウンゴール

- 1. 試合でオウンゴールが決まるかどうかを予想します。
- 2. 和解は、どちらかのチームの現役選手がオウンゴールを得点したと記録されることに基づいて行われます。
- 3. オウンゴールが記録される前に試合が中止になった場合、このマーケットでのベットは無効とみなされます。

与えられたペナルティ

- 1. ペナルティが与えられるとは、試合でペナルティが与えられるかどうかを予想する賭けを意味します。

最初のペナルティが得点するか否か

- 1. 最初のペナルティが得点するか否かは、最初のチームのペナルティが得点されるか失敗するかを予測する賭けを意味します。

逆転勝利を目指すチーム

- 1. チーム・トゥ・ウィーン・フロム・ビハインドとは、試合中いつ負けても最終的に90分終了時点で逆転勝利するチームを予想する賭けを意味します。

ホーム/アウェイで勝利、ゼロヘ

- 1. 延長戦やペナルティシュートアウトを除いて、通常の試合時間後、または予定された試合終了時に、あなたの選択がゴールを許すことなく試合に勝つことができるかどうかを予想します。
- 2. ベットの決済がすでに決定されていない限り、試合が中止された場合、ベットは無効になります。

ホーム/アウェイで前半と後半で得点

- 1. 「90 分間」の試合で、ホーム チームまたはアウェイ チームが試合の各前半で少なくとも 1 ゴールを獲得するかどうかを予測します。
- 2. 選択したチームが前半のみで得点した場合、またはまったく得点しなかった場合、すべてのベットは負けのベットとして精算されます。
- 3. オウンゴールが得点された場合、ゴールを決めたチームの功績のみがそれぞれのベットにカウントされます。
- 4. ベットの決済がすでに決定されていない限り、試合が中止された場合、ベットは無効になります。

ホームで前半戦勝利

- 1. ホーム トゥ ウィン 両ハーフとは、ホーム チームが各ハーフで相手よりも多くのゴールを獲得できるかどうかを予想する賭けを意味します。
- 2. 例: 試合の前半で選択したチームが得点し、試合が 1-0 で終了した場合、前半は 1-0 で勝っていましたが、後半 45 分間のスコアは事実上 0-0 であったため、引き分けとなりました。これが発生した場合、前半だけが「勝った」とみなされ、賭けは負けとなります。
- 3. ベットの決済がすでに決定されていない限り、試合が中止された場合、ベットは無効になります。

アウェイで前半戦勝利

- 1. アウェイ トゥ ウィン 両ハーフとは、アウェイ チームが各ハーフで相手よりも多くのゴールを獲得できるかどうかを予想する賭けを意味します。
- 2. 例: 試合の前半で選択したチームが得点し、試合が 0-1 で終了した場合、前半は 0-1 で勝っていましたが、後半 45 分間のスコアは事実上 0-0 であり、引き分けでした。これが発生した場合、前半だけが「勝った」とみなされ、賭けは負けとなります。
- 3. ベットの決済がすでに決定されていない限り、試合が中止された場合、ベットは無効になります。

ホームでどちらかに勝つ

- 1. どちらかの前半でホームが勝利するということは、ホーム チームが前半と後半のどちらかで相手よりも多くのゴールを獲得できるかどうかを予想する賭けを意味します。
- 2. ベットの決済がすでに決定されていない限り、試合が中止された場合、ベットは無効になります。

アウェイで前半どちらかに勝つ

- 1. どちらかのハーフに勝つためのアウェイとは、アウェイチームが前半と後半のどちらかで相手よりも多くのゴールを獲得できるかどうかを予想するために賭けることを意味します。
- 2. ベットの決済がすでに決定されていない限り、試合が中止された場合、ベットは無効になります。

ホームチーム最高得点ハーフ

- 1. ホームチーム最高得点ハーフとは、試合のどちらのハーフがホーム合計ゴール数を多くするかを予想する賭けを意味します。
- 2. ベットの決済がすでに決定されていない限り、試合が中止された場合、ベットは無効になります。

アウェイチーム最高得点ハーフ

- 1. アウェイチーム最高得点ハーフとは、試合のどちらのハーフがアウェイ合計ゴール数を多くするかを予想する賭けを意味します。
- 2. ベットの決済がすでに決定されていない限り、試合が中止された場合、ベットは無効になります。

最初のゴールを生み出すのはどちらのチームか

- 1. 試合のどちらの半分に最初のゴールが決まるかを予想する賭けを意味します。
- 2. 次の賭けオプションが利用可能です:
 - 前半
 - 後半
 - ノーゴール
- 3. 前半に最初のゴールが決まった後に試合が中止になった場合、すべてのベットは有効となります。
- 4. 最初のゴールが決まる前に試合が中止になった場合、すべてのベットは無効となります。

最初のゴールを生み出すのはどのハーフホームチームか

- 1. ホームチームが試合の前半で最初のゴールを決めることを予想する賭けを意味します。
- 2. 前半に最初のゴールが決まった後に試合が中止になった場合、すべてのベットは有効となります。
- 3. 最初のゴールが決まる前に試合が中止になった場合、すべてのベットは無効になります。

最初のゴールを生み出すのはどのハーフアウェーチームか

- 1. アウェーチームが試合のどの前半で最初のゴールを決めるかを予想する賭けを意味します。
- 2. 前半に最初のゴールが決まった後に試合が中止になった場合、すべてのベットは有効となります。
- 3. 最初のゴールが決まる前に試合が中止になった場合、すべてのベットは無効になります。

プレイヤーマーケット

一般ルール（最初/最後/いつでもゴールを決めた選手）

- 1. 「ノーゴール」選択とは、公式の「90分」以内に両チームが得点したゴールがゼロであることを指します。オウンゴールは両チームのゴールとしてカウントされません。

X ゴールスコアラー

- 1. 提供された選手リストから、90分以内に X 番目のゴールを決める次の選手を予想します。
- 2. オウンゴールは「X ゴールスコアラー」の対象にはカウントされず、無視されます。オウンゴールの場合は次のゴールが有効となります。
- 3. 試合にオウンゴールが 1 つしかない場合、すべてのベットは無効になります。
- 4. 「先制ゴール者」の場合、試合に出場していない選手、および先制ゴール後に出場する選手へのベットは無効となります。
- 5. 「先制点者」が決まる前に、先制点者として賭けた選手が退場または他の選手と交代した場合、その賭けはハズレとなります。
- 6. 最初のゴールが得点された後に試合が中止された場合、「最初のゴール得点者」へのすべてのベットは有効とみなされます。
- 7. 最初のゴールが決まる前に試合が中止になった場合、「最初のゴール得点者」に対するすべてのベットは無効とみなされます。

最終ゴール得点者

- 1. 提供された選手リストから、公式の「90分間」のプレー内で試合の最後のゴールを決める選手を指名します。
- 2. オウンゴールは「最終ゴール得点者」の対象にはカウントされず、無視されます。オウンゴールの場合は、次または前のゴールが考慮されます。
- 3. 試合にオウンゴールが 1 つしかない場合、すべてのベットは無効になります。
- 4. 「最終得点者」が決定する前に、最終得点者としてベットした選手が退場または他の選手と交代した場合、そのベットはハズレとなります。
- 5. 「最終得点者」は試合に出場した全選手が有効となります。
- 6. ゴールが得点されないまま試合が中止になった場合、「最後のゴール得点者」に対するすべてのベットは無効とみなされます。

いつでもゴールを決められる選手

- 1. 提供された選手のリストから、公式の「90分」プレー内の特定の試合でいつでも得点する選手を指名します。
- 2. 選択したプレイヤーが試合に出場しない場合、ベットは無効となります。
- 3. 選択したプレイヤーが通常のプレー時間中に出場している場合、ベットは成立します。
- 4. プレーヤーが得点した後に試合が中止された場合、「いつでもゴールスコアラー」マーケット内のそのプレイヤーに対するすべてのベットは有効とみなされます。
- 5. 試合が中止になった場合、まだ得点していない指名選手へのベットは無効とみなされます。ただし、指名されたプレイヤーが試合中止前にレッドカードを出されていた場合、そのプレイヤーに対する関連するベットは負けたベットとみなされます。
- 6. オウンゴール、延長戦や PK 戦でのゴールはカウントされない。

得点するプレイヤー

- 1. 提供された選手のリストから、公式「90分」の試合内で特定の試合でいつでも得点する選手を予測します。
- 2. 選択したプレイヤーが試合に出場しない場合、ベットは無効となります。
- 3. 選択したプレイヤーが通常のプレー時間中に出場している場合、ベットは成立します。
- 4. プレーヤーが得点した後に試合が中止された場合、すべてのベットマーケットは有効とみなされま

す。

- 5. 試合が中止になった場合、そのプレーヤーのゴールに対するすべてのベットは無効になります。ただし、試合がキャンセルされる前にプレーヤーが退場になった場合、そのプレーヤーに対するすべてのベットはノーゴールとして決済されます。
- 6. オウンゴール、延長戦やPK戦でのゴールはカウントされない。

選手退場

- 1. プレーの全「90分」以内に、試合でプレーヤーがレッドカードを受けるかどうかを予想します。
- 2. 選手以外（監督、コーチ、補欠選手など）に発行されたカードはカウントされません。
- 3. プレーヤーにレッドカードが出された後に試合が中止になった場合、「試合中のレッドカード」に対するすべてのベットが有効となります。
- 4. どのプレイヤーにもレッドカードが発行される前に試合が中止になった場合、「試合中のレッドカード」に対するすべてのベットは無効とみなされます。

チームプレーヤーが退場

- 1. 試合の「90分」以内に、ホームチームとアウェイチームのどちらのプレイヤーがカードを受け取るかを予測します。
- 2. 選手以外（監督、コーチ、補欠選手など）に発行されたカードはカウントされません。
- 3. 選択したチームが選手にレッドカードで退場させた後に試合が中止になった場合、退場者が出た選択したチームへのすべてのベットが有効となります。
- 4. 選択したチームの選手がレッドカードで退場になる前に試合が中止になった場合、選択したチームの選手に対するすべてのベットは無効になります。

特別

どのチームがキックオフするか

- 1. キックオフによりどちらのチームが試合を開始するかを予想します。
- 2. キックオフ後に試合が中止になった場合、「どのチームがキックオフするか」に関するすべてのベットは有効とみなされます。

必勝法

- 1. 指定された試合でどちらかのチームが勝つ期間を予測します。
- 2. ベットは、選択した期間内に選択したチームが試合に勝利したことに応じて精算されます。期間の選択肢は、レギュラータイム、延長戦、またはペナルティです。
- 3. 試合の両レグの合計スコア（アウェイゴールルールを含む）は、「90分」以内の決着としてカウントされます。

予選方法

- 1. どちらかのチームが指定された試合に勝利し、トーナメントまたは競技会の次のステージへの出場権を得る期間を予測します。
- 2. ベットは、選択した期間内に選択したチームが試合に勝利したことに応じて精算されます。期間の選択肢は「90分」、延長戦、またはペナルティです。
- 3. 試合の両レグの合計スコア（アウェイゴールルールを含む）は、「90分」以内の決着としてカウントされます。

資格を得るには

- 1. どのチームがリーグの次のステージに昇格するかを予想します。

決勝で勝つのはどのチームか

- 1. どのチームがチャンピオンシップに勝つかを予想します。
- 2. このマーケットには、自動昇進ポジション、延長戦およびペナルティシュートアウトの昇進の両方が含まれます。
- 3. 完全競争ルールが適用されます。

3位決定戦で勝つのはどのチームか

- 1. 第3試合でどのチームが勝つかを予想します。
- 2. このマーケットには、自動昇進ポジション、延長戦およびペナルティシュートアウトの昇進の両方が含まれます。

- 3. 完全競争ルールが適用されます。

1 回目の交代

- 1. 最初の交代とは、通常時間内にどのチームが最初の交代を行うかを賭けることを意味します。
- 2. 2人以上のプレーヤーが同時に交代した場合、4人目の審判によって最初に番号が示されたプレーヤーが勝者とみなされます。
- 3. 最初の選手交代が行われた後に試合が中止になった場合、すべてのベットが有効となります。最初の交代が行われる前に試合が中止になった場合、すべてのベットは無効となります。

最後の交代

- 1. 最終交代とは、通常時間内にどのチームが最後の交代を行うかを賭けることを意味します。
- 2. 2人以上の選手が同時に交代した場合は、4人目の審判が最後に番号を提示した選手が勝者とみなします。
- 3. ベットの決済がすでに決定されていない限り、試合が中止された場合、ベットは無効となります。

1 回目のゴールキック

- 1. ファースト ゴールキックとは、試合でどのチームが最初のゴールキックを行うかに賭けることを意味します。
- 2. 与えられたが蹴られなかったゴールキック、およびセーブ後のゴールキーパーによるゴールキックはカウントされません。
- 3. 最初のゴールキックが行われた後に試合が中止になった場合、すべてのベットは有効となります。最初のゴールキックが行われる前に試合が中止になった場合、すべてのベットは無効となります。

最後のゴールキック

- 1. ラストゴールキックとは、試合でどのチームが最後のゴールキックを行うかに賭けることを意味します。
- 2. 与えられたが蹴られなかったゴールキック、およびセーブ後のゴールキーパーによるゴールキックはカウントされません。
- 3. 試合が中止された場合、すべてのベットは無効となります。

1 回目のオフサイド

- 1. ファーストオフサイドとは、試合でどちらのチームが最初にオフサイドで捕まるかに賭けることを意味します。
- 2. 最初のオフサイド判定後に試合が中止になった場合、すべてのベットが有効となります。最初のオフサイドの判定が出る前に試合が中止になった場合、すべてのベットは無効となります。

最後のオフサイド

- 1. ラストオフサイドとは、試合中どのチームが最後にオフサイドで捕まるかに賭けることを意味します。
- 2. 試合が中止された場合、すべてのベットは無効となります。

1 回目のスローイン

- 1. ファーストスローインとは、どちらのチームが試合で最初のスローインを行うかに賭けることを意味します。
- 2. スローインが認められたが、スローインが行われなかった場合はカウントされません。
- 3. 最初のスローインが行われた後に試合が中止された場合、すべてのベットは有効となります。最初のスローインが行われる前に試合が中止された場合、すべてのベットは無効となります。

最後の投入

- 1. ラストスローインとは、試合でどのチームが最後のスローインを行うかに賭けることを意味します。
- 2. スローインが認められたが、スローインが行われなかった場合はカウントされません。
- 3. 試合が中止された場合、すべてのベットは無効となります。

1 回目のフリーキック

- 1. ファーストフリーキックとは、どのチームが試合で最初のフリーキックを行うかに賭けることを意味します。
- 2. 与えられたフリーキックは、蹴られなかった場合はカウントされません。
- 3. 最初のフリーキックが行われた後に試合が中止になった場合、すべてのベットは有効となります。最初のフリーキックが行われる前に試合が中止になった場合、すべてのベットは無効となります。

最後のフリーキック

- 1. ラストフリーキックとは、試合の最後のフリーキックをどのチームが行うかに賭けることを意味します。
- 2. 与えられたフリーキックは、蹴られなかった場合はカウントされません。
- 3. 試合が中止された場合、すべてのベットは無効になります。

ホームチームの選手が退場

- 1. ホームチーム選手の退場とは、通常試合で退場となるホーム選手を予想する賭けを意味します。

アウェイチームの選手が退場

- 1. アウェイチームプレーヤーの退場とは、通常の試合で退場となるアウェイプレーヤーを予想する賭けを意味します。

コーナー

コーナー：一般ルール

- 1. 決済の目的上、獲得したが獲得されなかったコーナーはカウントされません。
- 2. すべての賭けは、試合の主催を担当するサッカー当局から入手可能な公式結果に基づいて精算されます。
- 3. コーナーキックを取り直す必要がある場合（ペナルティエリアでのファウルなど）、取り直されたコーナーキックも同じコーナーキックとしてカウントされます。

コーナーハンディキャップ

- 1. 「90 分間」のプレー全体を通して、表示されたハンディキャップを適用して、どのチームが最も多くのコーナーを獲得するかを予想します。
- 2. すべての賭けは、賭けタイプ期間の終了時に適用される、示されたハンディキャップを考慮して精算されます。

コーナー：ハンディキャップ - 前半

- 1. 「45 分間」を通して、指定されたハンディキャップを適用して最も多くのコーナーを獲得したチームを予想します。
- 2. すべての賭けは、賭けタイプ期間の終了時に適用される、示されたハンディキャップを考慮して精算されます。

コーナーオーバー/コーナーアンダー

- 1. アディショナルタイムを含む「90 分間」のプレー後に、通過したコーナーの総数が指定されたコーナー ラインを超えるか下回るかを予測します。
- 2. 通過したコーナーの合計数が指定されたラインを超えた場合、マーケットは「オーバー」として決済されます。通過したコーナーの合計数が指定されたラインよりも少ない場合、マーケットは「アンダー」として決済されます。
- 3. 試合が放棄された場合、コーナーオーバー/アンダーのベットはマーケットが無条件に決定され、それ以上のコーナーがマーケットの結果に影響を与えない場合にのみ精算されます。他のすべてのシナリオでは、ベットは無効とみなされます。

コーナー：オーバー/アンダー - 前半

- 1. 「45 分間」に通過したコーナーの合計数が、指定されたコーナー ラインを「超える」か「下」になるかを予想します。
- 2. 取られたコーナーの合計数が指定されたラインを超えた場合、マーケットは「オーバー」として決済されます。通過したコーナーの合計数が指定されたラインよりも少ない場合、マーケットは「アンダー」として決済されます。
- 3. 試合が前半で中止になった場合、決着が確認されない限り、コーナーオーバー/アンダーのベットは無効となります。
- 4. 試合が後半で中止になった場合、前半のコーナーオーバー/コーナーアンダーに関連するすべてのベットは有効とみなされます。

コーナー1×2

- 1. 「90 分」の間にどちらのチームがより多くのコーナーを記録するか、または対戦相手と同じ数のコーナーを記録するかを予想します。このマーケットには 2 つのチームと、ベッティング オプションとし

て引き分けが含まれています。

- 2. 試合が中止された場合、コーナー 1 X 2 のベットは、マーケットが無条件に決定され、それ以降のコーナーがマーケットの結果に影響を与えない場合にのみ決済されます。他のすべてのシナリオでは、ベットは無効とみなされます。

コーナー:合計ゴール数奇数/偶数

- 1. 「90 分間」のプレー中に獲得したコーナーの合計数が奇数になるか偶数になるかを予測します。
- 2. コーナーが取られなかった場合、つまり 0 の場合、市場は「偶数」として決済されます。
- 3. 試合が中止された場合、マーケットが無条件に決定され、それ以降のコーナーがマーケットの結果に影響を与えない限り、すべてのベットは無効になります。

コーナー:合計ゴール数奇数/偶数 - 前半

- 1. 「45 分間」のプレー中に獲得したコーナーの合計数が奇数になるか偶数になるかを予測します。
- 2. 試合が前半で中止になった場合、すべてのベットは無効とみなされます。コーナーの奇数/偶数のベットは、市場が無条件に決定されている場合にのみ決済され、それ以上のコーナーは市場の結果に影響を与えません。
- 3. 試合が後半で中止になった場合、前半のコーナー奇数/偶数に関連するすべてのベットは有効とみなされます。

コーナー:チームオーバー/アンダー

- 1. 90 分後の終了時間（アディショナルタイムを含む）内に選択したチームが蹴ったコーナーキックの合計数が、ハンディキャップで指定されたオーバー/アンダー ゴール数より多いか少ないかを予測します。
- 2. チームの合計コーナー獲得数が指定されたラインを超えた場合、マーケットは「オーバー」として決済されます。チームが獲得したコーナーの総数が指定されたラインよりも少ない場合、マーケットは「アンダー」として決済されます。
- 3. 試合が放棄された場合、コーナーオーバー/アンダーのベットはマーケットが無条件に決定され、それ以上のコーナーがマーケットの結果に影響を与えない場合にのみ精算されます。他のすべてのシナリオでは、ベットは無効とみなされます。

コーナー - X コーナー

- 1. どのチームが X 番目のコーナーを通過するか、または No を通過するかを予測します。
- 2. 提供される賭けは、1 つのコーナーまたは複数のコーナー前（例：4 コーナー、または 4 および 5 コーナー）（それぞれが別のマーケット）です。
- 3. コーナー取り直しは 1 回のみとなります。
- 4. 「X コーナー」が行われる前に試合が中止された場合、そのコーナーへのベットは無効とみなされます。放棄前に記録されたすべてのコーナーは有効とみなされます。

最初のコーナー / 最終コーナー

- 1. 「90 分間」のフルタイムプレーで、どちらのチームが最初または最後のコーナーキックを蹴るかを予想します。
- 2. 「最初のコーナー」を通過した後に試合が中止になった場合、「最初のコーナー」でのすべてのベットは有効とみなされます。
- 3. 試合が中止になった場合、「最終コーナー」でのすべてのベットは無効とみなされます。
- 4. 試合終了前にどちらのチームもコーナーを獲得できなかった場合、「なし」へのすべてのベットが勝利とみなされます。

1 コーナー(2way)

- 1. ファーストコーナーとは、通常のプレーでどのチームが最初のコーナーを取るかに賭けることを意味します。
- 2. ベットの決済がすでに決定されていない限り、試合が中止された場合、ベットは無効になります。

最終コーナー(2way)

- 1. ラストコーナーとは、通常のプレーでどのチームが最終コーナーを取るかに賭けることを意味します。
- 2. コーナーを獲得したが、獲得しなかった場合はカウントされません。
- 3. 試合が中止された場合、すべてのベットは無効になります。

コーナー最高得点ハーフ

- 1. コーナーハイスコアリングハーフとは、試合中にどちらのハーフがより多くのコーナーキックを獲得するかを予想する賭けを意味します。
- 2. このベット タイプでは、1H、2H、タイのオプションが利用可能です。
- 3. 試合が中止になった場合、コーナー数が多いハーフのベットは、結果が無条件で決定され、それ以上のコーナーが市場の結果に影響を与えない場合にのみ精算されます。他のすべてのシナリオでは、ベットは無効とみなされます。

コーナー最高得点ハーフ (2WAY)

- 1. コーナーハイスコアリングハーフ (2 ウェイ) とは、試合中にどちらのハーフがより多くのコーナーキックを獲得するかを予想する賭けを意味します。
- 2. このベット タイプでは、1H と 2H のオプションが利用可能です。
- 3. 両前半終了時の結果が引き分けの場合、すべての賭け金は返金されます。
- 4. 試合が中止になった場合、コーナー数が多いハーフのベットは、結果が無条件で決定され、それ以降のコーナーが市場の結果に影響を与えない場合にのみ精算されます。他のすべてのシナリオでは、ベットは無効とみなされます。

コーナーが最も多い半分

- 1. 「90 分間」終了後にどちらのハーフが最も多くコーナーキックを受けるかを予想します。
- 2. 試合が中止になった場合、コーナー数が多いハーフのベットは、結果が無条件で決定され、それ以降のコーナーが市場の結果に影響を与えない場合にのみ精算されます。他のすべてのシナリオでは、ベットは無効とみなされます。

コーナー - X コーナー

- 1. どのチームが特定のコーナーで得点するかを予想します。
- 2. 提供される賭けは、1 つのコーナーまたは複数のコーナー前 (例: 4 コーナー、または 4 および 5 コーナー) (それぞれが別のマーケット) です。
- 3. コーナー取り直しは 1 回のみとなります。
- 4. 「X コーナー」が行われる前に試合が中止された場合、そのコーナーへのベットは無効とみなされます。放棄前に記録されたすべてのコーナーは有効とみなされます。

最初のコーナーの時間

- 1. 特定の試合で最初のコーナーがかかる時間を予測します。
- 2. 選択の内訳は次のとおりです。
 - a. 8 分目まで
 - b. 9 分目以降
- 3. 決着の場合、試合開始 1 分は 1 秒から 59 秒までとします。2 分目は 1 分から 1 分 59 秒までです。
- 4. たとえば、1 分から 8 分間の最初のコーナーの時間に賭けて、8 分 49 秒に最初のコーナーが (与えられたのではなく) 取られた場合、その賭けは負けの賭けとなります。これは「9 分目以降」の選択に該当します。
- 5. 第 1 コーナー通過後に試合が中止になった場合、「第 1 コーナーの時間」に対するすべてのベットが有効となります。
- 6. 最初のコーナーに入る前に試合が中止になった場合、「最初のコーナーの時間」に対するすべてのベットは無効とみなされます。
- 7. プレーの「90 分」全体でコーナーキックが行われなかった場合、すべてのベットは無効とみなされます。
- 8. 最初のコーナーキックを取り直す必要がある試合では、コーナーキックを取り直した時刻を最初のコーナーキックの時刻とみなす。

15分コーナー

- 1. 上記のメイン マーケットで規定されている 15 分ルールに従って、ハンディキャップ、1 X 2、オーバー/アンダー、または奇数/偶数のいずれかでどのチームが必要な勝利統計を獲得するかを予測します。
- 2. コーナーキックの時間はコーナーキックが行われた時間を基準とします。

コーナー - ダブルチャンス

- 1. 3つの可能な結果のうち2つに賭けます。ホーム勝利と引き分け (1 & X)、アウェイ勝利と引き分け (X & 2)、またはホーム勝利とアウェイ勝利 (1 & 2)。
- 2. 利用可能な3つのオプションは次のとおりです: 1 X、X 2、1 2:
 1. a. 「1」はホーム勝利を示します。
 2. b. 「X」は引き分けを示します。
 3. c. 「2」はアウェイ勝利を示します。

コーナー範囲

- 1. フルタイム試合における両チームのコーナーキックの合計数を予想します。
- 2. コーナーベットの合計数の精算は、フルタイム「90分」のプレーに基づいて行われます。
- 3. 試合が中止になった場合、その後の試合のゴールが決着に影響を与えない場合には、賭けの精算を確認することができます。他のすべてのシナリオでは、ベットは無効とみなされます。

チームコーナーレンジ

- 1. ホーム/アウェイチームのフルタイムでの合計コーナー数を予想します。
- 2. コーナーベットの合計数の精算は、フルタイム「90分」のプレーに基づいて行われます。
- 3. 試合が中止になった場合、その後の試合のゴールが精算に影響を与えない場合には、賭けの精算を確認することができます。他のすべてのシナリオでは、ベットは無効とみなされます。

予約/カード

予約: 一般的なルール

- 1. 選手以外（監督、コーチ、補欠選手など）に発行されたカードはカウントされません。
- 2. イエローカードは1点、レッドカードは2点となります。プレーヤーに2枚のイエローカードが発行された場合、同じプレーヤーが受け取ったブックイングポイントの合計は、イエローカードの場合は1ポイント、レッドカードの場合は2ポイントとしてカウントされ、合計3ポイントとなります（最大3ポイントが付与されます）。試合ごとに個々のプレーヤーによって蓄積されます。
- 3. すべての賭けは、試合の主催を担当するサッカー当局から入手可能な公式結果に基づいて精算されます。

予約: ハンディキャップ

- 1. 「90分」全体を通して、指定されたハンディキャップが適用された状態で、どのチームが最も多くのブックイングを受け取るかを予測します。
- 2. すべての賭けは、賭けタイプ期間の終了時に適用される、示されたハンディキャップを考慮して精算されます。

予約: ハンディキャップ - 前半

- 1. 「45分間」を通して指定されたハンディキャップが適用され、どのチームが最も多くのブックイングを受け取るかを予測します。
- 2. すべての賭けは、賭けタイプ期間の終了時に適用される、示されたハンディキャップを考慮して精算されます。

予約: オーバー/アンダー

- 1. 「90分」のプレイ終了時に、予約の合計数が指定されたラインを「超える」か「下回る」かを予測します。
- 2. カード予約の合計数が指定されたラインを超えた場合、マーケットは「オーバー」として決済されます。予約の合計数が指定されたラインよりも少ない場合、市場は「アンダー」として決済されます。
- 3. 試合が中止された場合、ブックイングオーバー/アンダーベットはマーケットが無条件に決定され、それ以上のブックイングがマーケット結果に影響を与えない場合にのみ精算されます。他のすべてのシナリオでは、ベットは無効とみなされます。

予約状況: 上半期/下半期

- 1. 「45分」終了時点で、予約総数が表示されたラインを「上回る」か「下回る」かを予測します。
- 2. カード予約の合計数が指定されたラインを超えた場合、マーケットは「オーバー」として決済されます。予約の合計数が指定されたラインよりも少ない場合、市場は「アンダー」として決済されます。
- 3. 試合が前半で中止になった場合、市場の結果が確認されない限り、すべてのベットは無効とみなされ

ます。

- 4. 試合が後半で中止になった場合、前半のすべての前半のベットは有効とみなされます。

予約: チームオーバー/アンダー

- 1. 90 分間のプレイ後に選択したチームが提示したカードの総数が、指定されたマーケットに示されたラインを上回るか下回るかを予測します。
- 2. カード予約の合計数が指定されたラインを超えた場合、マーケットは「オーバー」として決済されます。予約の合計数が指定されたラインよりも少ない場合、市場は「アンダー」として決済されます。
- 3. 試合が放棄された場合、ブッキングオーバー/アンダーベットはマーケットが無条件に決定され、それ以上のカードブッキングがマーケットの結果に影響を与えない場合にのみ精算されます。他のすべてのシナリオでは、ベットは無効とみなされます。

予約: 1 X 2

- 1. 「90 分」終了時にどのチームが最も多くの予約数を記録するかを予測します。このマーケットには 2 つのチームと、ベッティング オプションとして引き分けが含まれています。
- 2. いずれかの段階で試合が中止された場合、マーケットが確認されない限り、すべてのベットは無効とみなされます。

予約: 1 X 2 - 前半

- 1. 「45 分」の終了時にどのチームが最も多くの予約を受け取るかを予測します。このマーケットには 2 つのチームと、ベッティング オプションとして引き分けが含まれています。
- 2. 前半で試合が中止になった場合、市場の結果が確認されない限り、すべてのベットは無効とみなされます。
- 3. 試合が後半で中止になった場合、前半のすべてのベットは有効とみなされます。

予約: 奇数/偶数

- 1. 「90 分」終了時の総予約数が奇数になるか偶数になるかを予想します。
- 2. いずれかの段階で試合が中止された場合、マーケットが確認されない限り、すべてのベットは無効とみなされます。
- 3. 予約が記録されていない場合、つまり 0 の場合、市場は「偶数」として決済されます。

予約: 奇数/偶数 - 前半

- 1. 「45 分」終了時点で予約総数が奇数になるか偶数になるかを予想します。
- 2. 前半で試合が中止になった場合、市場の結果が確認されない限り、すべてのベットは無効とみなされます。
- 3. 試合が後半で中止になった場合、前半のすべてのベットは有効とみなされます。
- 4. 予約が記録されていない場合、つまり 0 の場合、市場は「偶数」として決済されます。

15 分予約

- 1. 上記のメイン マーケットで規定されている 15 分ルールに従って、ハンディキャップ、1 X 2、オーバー/アンダー、または奇数/偶数のいずれかでどのチームが必要な勝利統計を獲得するかを予測します。
- 2. ペナルティカードのタイムは、主審が決定するものとする。

ご予約 - ダブルチャンス

- 1. 3 つの可能な結果のうち 2 つに賭けます。ホーム勝利と引き分け (1 & X)、アウェイ勝利と引き分け (X & 2)、またはホーム勝利とアウェイ勝利 (1 & 2)。
- 2. 利用可能な 3 つのオプションは次のとおりです: 1 X、X 2、1 2:
 - a. 「1」はホーム勝利を示します。
 - b. 「X」は引き分けを示します。
 - c. 「2」はアウェイ勝利を示します。

初回予約

- 1. ファーストブッキングとは、通常のプレー中にどのチームが最初のブッキング (イエローまたはレッド) を受け取るかに賭けることを意味します。
- 2. 2 人以上のプレーヤーが同じインシデントでブッキングを受けた場合、審判によって最初のカードを提示されたプレーヤーが勝者とみなされます。
- 3. 最初のカードが発行された後に試合が中止された場合、すべてのベットは有効となります。最初のカ

ードが発行される前に試合が中止された場合、すべてのベットは無効になります。

最後の予約

- 1. ラストブッキングとは、通常のプレー中にどのチームが最後にブッキング（イエローまたはレッド）を受け取るかに賭けることを意味します。
- 2. 2人以上のプレーヤーが同じインシデントでブッキングを受けた場合、審判によって最後のカードを見せられたプレーヤーが勝者とみなされます。
- 3. 試合が中止された場合、すべてのベットは無効になります。

X 番目の予約

- 1. どのチームが X 番目の予約を受け取るか、または受け取らないかを予測します。
- 2. 2人以上のプレーヤーが同じインシデントでブッキングを受けた場合、審判によって最初のカードを提示されたプレーヤーが勝者とみなされます。
- 3. X カードが発行された後に試合が中止された場合、すべてのベットは有効となります。X カードが発行される前に試合が中止された場合、すべてのベットは無効になります。

フルタイムの正確な予約

- 1. 指定された試合におけるホーム/アウェイチームの合計ブッキング数を予測します。

ホームチームの正確な予約

- 1. 指定された試合におけるホームチームの合計ブッキング数を予測します。

アウェイチームの正確な予約

- 1. 指定された試合におけるアウェイチームの合計ブッキング数を予測します。

前半完全予約

- 1. 前半のホーム/アウェイチームによる合計ブッキング数を予測します。

ホームチームの正確な予約

- 1. 前半のホームチームの合計ブッキング数を予測します。

アウェイチームの正確な予約

- 1. 前半のアウェイチームの合計ブッキング数を予測します。

イエローカード:ハンディキャップ

- 1. 「90 分」全体を通して、指定されたハンディキャップが適用された状態で、どのチームが最も多くのブッキングを受け取るかを予測します。
- 2. すべての賭けは、賭けタイプ期間の終了時に適用される、示されたハンディキャップを考慮して精算されます。

イエローカード:ハンディキャップ - 前半

- 1. 45 分間の終了時に、指定されたハンディキャップでどのチームが最も多くのブッキングを受け取るかを予測します。
- 2. すべてのベットは、ベットタイプ期間の終了時に適用される表示されたハンディキャップを考慮して精算されます。

イエローカード:オーバー/アンダー

- 1. 「90 分」のプレイ終了時に、予約の合計数が指定されたラインを「超える」か「下回る」かを予測します。
- 2. カード予約の合計数が指定されたラインを超えた場合、マーケットは「オーバー」として決済されます。予約の合計数が指定されたラインよりも少ない場合、市場は「アンダー」として決済されます。
- 3. 試合が中止された場合、ブッキングオーバー/アンダーベットはマーケットが無条件に決定され、それ以上のブッキングがマーケット結果に影響を与えない場合にのみ精算されます。他のすべてのシナリオでは、ベットは無効とみなされます。

イエローカード:オーバー/アンダー1 位

- 1. 「45 分」終了時点で、予約総数が表示されたラインを「上回る」か「下回る」かを予測します。
- 2. ブッキングの合計数が表示されたラインを超えた場合、マーケットは「オーバー」として決済されます。予約の合計数が指定されたラインよりも少ない場合、市場は「アンダー」として決済されます。
- 3. 試合が前半で中止になった場合、市場の結果が確認されない限り、すべてのベットは無効とみなされます。

- 4. 試合が後半で中止になった場合、前半のすべてのベットは有効とみなされます。

イエローカード:1X2

- 1. 「90 分間」のプレー終了時にどのチームが最も多くのイエローカードを受け取るかを予想します。このマーケットには 2 つのチームが含まれており、ベッティング オプションとして引き分けが行われず。
- 2. いずれかの段階で試合が中止された場合、マーケットが確認されない限り、すべてのベットは無効とみなされます。

イエローカード:1X2-1st

- 1. 「45 分間」のプレー終了時にどのチームが最も多くのカードを受け取るかを予想します。このマーケットには 2 つのチームが含まれており、ベッティング オプションとして引き分けが行われます。
- 2. 前半で試合が中止になった場合、市場の結果が確認されない限り、すべてのベットは無効とみなされます。
- 3. 試合が後半で中止になった場合、前半のすべてのベットは有効とみなされます。

延長戦はありますか

- 1. 試合に延長戦があるかどうかを予想します。
- 2. 決着は通常の「90 分」以内に試合が終了するか、延長戦に進出した場合の結果に基づき決定します。

延長戦とゴール

- 1. 試合が延長戦で得点されるかどうかを予想します。

ペナルティマーケット

一般的なルール

- 1. ペナルティシュートアウトマーケットの決済は、勝者が決定したときのラウンド（および得点されたペナルティ）に基づいて行われます。
- 2. 競技規則にすべてのペナルティを課さなければならないと記載されている場合、勝者が決定した後に行われたペナルティは清算の際に無視されます。

ハンディキャップ - ペナルティシュートアウト

- 1. 表示されたハンディキャップを適用して、どちらのチームが PK 戦に勝つかを予想します。
- 2. PK 戦市場におけるハンディキャップベッティングにはサドンデスが含まれます。
- 3. 試合がシュートアウトにならなかった場合、すべてのベットは無効となります。
- 4. 「90 分間」のプレー全体および延長戦中に得点されたペナルティは、精算の対象には含まれません。

ペナルティシュートアウト - ゴール: オーバー / アンダー

- 1. シュートアウトで得点されたペナルティの合計数が、指定されたゴールラインを超えるか下回るかを予測します。
- 2. PK 戦マーケットにおけるオーバー/アンダーベッティングにはサドンデスが含まれます。
- 以下に例を示します。
 - a. リバプール 4 - 1 トッテナム - オーバー/アンダー ラインは 5 に落ち着きます。
 - b. リバプール 6 - 5 トッテナム (各 5 つのペナルティ後の結果: リバプール 4 - 4 トッテナム) - オーバー / アンダー ラインは、得点されたペナルティの合計数であるため 11 に落ち着きます。
- 3. 試合がシュートアウトにならなかった場合、すべてのベットは無効となります。
- 4. 「90 分間」のプレー全体および延長戦中に得点されたペナルティは、精算の対象には含まれません。
- 5. ペナルティシュートアウト中に試合が中止になった場合、オーバー/アンダーベットはマーケットが無条件に決定された場合にのみ精算され、得点されたペナルティはマーケットの結果に影響を与えません。他のすべてのシナリオでは、ベットは無効とみなされます。

ペナルティシュートアウト 1st 5 ラウンド - ゴール: オーバー / アンダー

- 1. ゲーム内で記録されたペナルティシュートアウトの合計ゴールが、指定されたゴールラインを超えるか下回るかを予測します。
- 2. サドンデス（ラウンド 6 以降）は含まれません。
- 3. 例を次に示します。
 - a. リバプール 4 - 1 トッテナム - オーバー/アンダー ラインは 5 に落ち着きます。

- b. リバプール 6 - 5 トッテナム (それぞれ 5 つのペナルティキック後の結果: リバプール 4 - 4 トッテナム) - これは各チームが 5 つのペナルティキックを受けた後に得点されたペナルティの合計数であるため、オーバー/アンダー ラインは 8 で確定します。
- 4. 試合がシュートアウトにならなかった場合、すべてのベットは無効となります。
- 5. 「90 分間」のプレー全体および延長戦中に得点されたペナルティは、精算の対象には含まれません。
- 6. ペナルティシュートアウト中に試合が中止になった場合、オーバー/アンダーベットはマーケットが無条件に決定された場合のみ精算され、得点されたペナルティはマーケットの結果に影響を与えません。他のすべてのシナリオでは、ベットは無効とみなされます。

ペナルティシュートアウトの第 1 ラウンド 5 ラウンド - 1X2

- 1. PK 戦で誰が勝つか、あるいは結果が引き分けになるかを予想します。
- 2. サドンデス (ラウンド 6 以降) は含まれません。
- 3. 精算は、PK 戦の最初の 5 ラウンドでカウントされた各チームによって記録されたゴール数に基づいて行われます。

PK 戦

- 1. 特定の試合がペナルティシュートアウトに進むかどうかについて、Yes または No を予測します。
- 2. 精算は、延長戦が行われるかどうかに関係なく、ペナルティシュートアウトまでのゲームの進行に基づいて行われます。

PK 戦 - フィニッシュラウンド

- 1. PK 戦が終了するラウンドを予測します。
- 2. 精算は、PK 戦の第 3 ラウンド、第 4 ラウンド、第 5 ラウンド、または第 6 ラウンド (またはそれ以降) で終了する試合に基づいて行われます。
- 3. 結果が発表される前に試合が中止された場合、このマーケットでの賭けは無効とみなされます。

PK 戦勝者

- 1. PK 戦でどちらのチームが勝つかを予想します。

ペナルティシュートアウト - X ペナルティシュートアウト ゴール / ミス

- 1. PK 戦で X 番目のペナルティが得点されるか失敗するかを予想します。
- 2. ペナルティキックの有無により決着がつきます。

ペナルティシュートアウト - シングル チーム X ペナルティシュートアウト ゴール / ミス

- 1. 特定のチームが PK 戦で X 番目のペナルティを得点するか失敗するかを予想します。
- 2. ペナルティキックの有無により決着がつきます。

ペナルティシュートアウト 1x2 - ラウンド X

- 1. PK 戦で考えられる 3 つの結果のいずれかに賭けることを意味します。
- 2. ラウンド X とは、そのラウンドにおける 2 チームのペナルティスコアを指します。
 - 例 1: (PK 戦の開始) - チーム A の最初の PK とチーム B の最初の PK が 1 ラウンド目となります。
 - 例 2: (サドンデスマッチ開始) - チーム A の 6 回目の PK とチーム B の 6 回目の PK が 6 ラウンド目となる
- 3. 精算は、PK 戦の各ラウンドで得点された PK に基づいて行われます。
- 4. 規定のオーバー時間より前に PK 戦が終了した場合、ベットは無効となります。

ペナルティシュートアウト - 勝利マージン

- 1. PK 戦 - 勝利マージンとは、PK 戦の勝者とホームチームとアウェイチームの間で得点されるゴールの差を予想する賭けを意味します。
- 2. この賭けの種類で利用可能なオプションは、ウェブサイトに表示されているものです。例えば:
 - ホームが 1 ゴール差で勝利
 - 2 ゴール差でホーム勝利
 - ホームで 3 ゴール以上勝利
 - アウェイで 1 点差勝利
 - アウェーで 2 ゴール差で勝利
 - アウェーで 3 点以上差をつけて勝利。

- 3.最終結果：最初の 10 ペナルティ以内に結果が決まらなかった場合、結果にはサドンデスシュートアウト中に決められたゴールが含まれるものとします。

ペナルティシュートアウト - 最初のペナルティをどのチームが受けるか

- 1. 「ペナルティシュートアウト - どのチームが最初のペナルティを受けるか」とは、ペナルティシュートアウト中に試合のどのチームが最初のペナルティを受けるかを予測することを意味します。
- 2. ペナルティシュートアウトの最初のペナルティが課された後にイベントが中止された場合でも、すべてのベットは引き続き有効です。

PK 戦でサドンデスへ

- 1. 「サドンデスに進むための PK 戦」とは、PK 戦がサドンデスに進むかどうかを予想する賭けを意味します。賭けが「はい」の場合、PK 戦はサドンデスに進むことを意味し、賭けが「いいえ」の場合、PK 戦はサドンデスに続行しないことを意味します。
- 2. PK 戦がサドンデスになった場合、勝利結果は「はい」になります。PK 戦がサドンデスにならなかった場合、勝利結果は「ノー」になります。

ペナルティシュートアウト木工 - ラウンド X

- 1. PK 戦の試技が各ラウンドでポストまたはクロスバーに当たるかどうかを予測する賭けを意味します。ボールが最初にポストに当たり、その後ゴールキーパーにセーブされた場合でも、「ウッドワー」とみなされます。
- 2. ラウンド 1 からラウンド 5 まで賭けることができ、賭け金の精算は各ラウンドの結果に基づいて行われます。
- 3. ペナルティシュートアウトが規定のラウンドまで進めなかった場合、すべてのベットは無効となります。
- 4. 試合が PK 戦に行かなかった場合、すべての賭け金は返金されます。
- 5. 賭けの決済がすでに決定されていない限り、試合が中止された場合、賭けは無効になります。

リーグ：一般ルール

- 1. 結果が確定した時点でマーケットは決済されます。
- 2. マーケットは、リーグの関連統括団体による公式結果に基づいて決済されます。
- 3. ポイントの減点は、すべてのリーグマーケットでカウントされます。
- 4. 完全競争ルールが適用されます。

リーグ：グループベッティング

- 1. シーズンを通じてどのチームが最高の順位を獲得するかを予想します。

リーグ：上位 4、6、10 位などで終了

- 1. リーグ シーズンを通じてどのチームが上位 4、6、10 位などで終了するかを予測します。

リーグ：チーム X なしのリーグ優勝者

- 1 指定されたチームがリーグ表から削除された後のリーグ シーズンの経過時に、どのチームがチャンピオンシップに勝つかを予想します。

リーグ：シーズン ハンディキャップ マーケット

- 1. すべてのチームに適用されるハンディキャップ ポイントに基づいて、どのチームが規定のリーグで優勝するかを予想します。
- 2. ハンディキャップポイントは、規定されたリーグの各チームの実際の終了ポイントに加算されます。
- 3. ハンディキャップポイントと実質ポイント（合計）を最も多く獲得したチームが勝者と宣言されます。
- 4. デッドヒートルールが適用されます。
- 5. 各チームのハンディキャップポイントの値はシーズン中に変更されませんが、オッズは調整されます。
- 6. 各チームのハンディキャップ ポイント（プレシーズン）の完全なリストが選択名の横に表示されません。
- 7. 次の例は、5 チームからなるリーグに基づいています。

チーム	シーズン終了ポイント	ハンディキャップポイント	総合ポイント	フィニッシュポジション
-----	------------	--------------	--------	-------------

チーム 1	90	3	93	2 番目
チーム 2	85	0	85	5 位
チーム 3	82	5	87	4 位
チーム 4	79	15	94	1 位
チーム 5	79	9	88	3 位

リーグ：最下位で終了するチーム

- 1. リーグ シーズン中にどのチームが特定のリーグの最下位で終了するかを予測します。
- 2. この市場は「ロックボトム」としても知られています。

リーグ：降格チーム

- 1. どのチームが大会から降格するかを予想します。
- 2. 降格したすべてのチームは完全勝利セレクションとして精算されます。つまり、デッドヒートルールは適用されません。
- 3. チームがリーグから除外されるか清算された場合、そのチームへのベットは無効になります。シーズン開始前にこれが発生した場合、市場全体が無効となり、新しい市場が開設されます。

リーグ：チーム・トゥ・ステイ・アップ

- 1. どのチームが大会から降格しないのかを予想します。
- 2. 降格されなかったすべてのチームは、完全な勝利の選択として精算されます。つまり、デッドヒートルールは適用されません。
- 3. チームがリーグから除外されるか清算された場合、そのチームへのベットは無効になります。シーズン開始前にこれが発生した場合、市場全体が無効となり、新しい市場が開設されます。

リーグ：昇格チーム

- 1. 大会からどのチームが昇格するかを予想します。
- 2. このマーケットには、自動昇格ポジションと、指定された競技会で使用されるプレーオフ構造による昇格の両方が含まれます。
- 3. 昇格するすべてのチームは完全勝利セレクションとして精算されます。つまり、デッドヒートルールは適用されません。
- 4. チームがリーグから除外されるか清算された場合、そのチームへのベットは無効になります。シーズン開始前にこれが発生した場合、市場全体が無効となり、新しい市場が開設されます。

リーグ：トップ新人

- 1. 新しく昇格したチームのうち、どのチームがリーグ最上位でシーズンを終えるかを予想します。

競技会：最高得点チーム

- 1. 競技中にどのチームが最も多くのゴールを決めるかを予想します。
- 2. すべてのベットは、試合オフィシャルによると「90 分」のプレーと延長時間、さらにロスタイムに適用されます。
- 3. PK 戦でのゴールは含まれません。
- 4. 試合が中止になった場合、試合のゴール数は運営団体の公式結果に基づいてカウントされます。これには、試合の再開または割り当てられたスコアラインが含まれる場合があります。

競争：最も多くのゴールを許したチーム

- 1. 競技中にどのチームが最も多くの失点をするかを予想します。
- 2. すべてのベットは、試合オフィシャルによると「90 分」のプレーと延長時間、さらにロスタイムに適用されます。
- 3. PK 戦での失点は含まない。
- 4. 試合が中止になった場合、試合のゴール数は運営団体の公式結果に基づいてカウントされます。これには、試合の再開または割り当てられたスコアラインが含まれる場合があります。

大会：合計ゴール数

- 1. 競技中に何ゴールが得点されるかを予想します。

- 2. すべてのベットは、試合オフィシャルによると「90分」のプレーと延長時間、さらにロスタイムに適用されます。
- 3. ペナルティシュートアウトで得点したゴールは大会総ゴール数にはカウントされません。
- 4. 試合が中止になった場合、試合のゴール数は運営団体の公式結果に基づいてカウントされます。これには、試合の再開または割り当てられたスコアラインが含まれる場合があります。

競技: ハットトリックは達成されるか?

- 1. 競技中にどの選手が3ゴール以上を決めるかを予測します。
- 2. すべてのベットは、試合オフィシャルによると「90分」のプレーと延長時間、さらにロスタイムに適用されます。
- 3. ペナルティシュートアウトでのゴールはハットトリックにはカウントされません。
- 4. ハットトリックは、1試合で3ゴール以上を達成した場合に達成されます。
- 5. 試合が中止になった場合は、運営団体の公式結果に基づいて得点をカウントします。これには、試合の再開または割り当てられたスコアラインが含まれる場合があります。試合が中止になり0-0で試合が再開される前にハットトリックが達成された場合、または運営団体によって別のスコアラインが割り当てられた場合、ハットトリックはカウントされません。

大会: トータルハットトリック数

- 1. 大会中に何回ハットトリックが達成されるかを予想します。
- 2. すべてのベットは、試合オフィシャルによると「90分」のプレーと延長時間、さらにロスタイムに適用されます。
- 3. ペナルティシュートアウトで得点したゴールは、ハットトリック競技の合計にはカウントされません。
- 4. ハットトリックは、1試合で3ゴール以上を達成した場合に達成されます。
- 5. 試合が中止になった場合は、運営団体の公式結果に基づいて得点をカウントします。これには、試合の再開または割り当てられたスコアラインが含まれる場合があります。試合が中止になり0-0で試合が再開される前にハットトリックが達成された場合、または運営団体によって別のスコアラインが割り当てられた場合、ハットトリックはカウントされません。

大会: 最も多くのゴールを決めた都市

- 1. 大会中にどの都市が最も多くのゴールを獲得するかを予想します。
- 2. すべてのベットは、試合オフィシャルによると「90分」のプレーと延長時間、さらにロスタイムに適用されます。
- 3. ペナルティシュートアウトで得点したゴールは、「最もゴールの多い都市」の合計にはカウントされません。
- 4. 試合が中止になった場合、試合のゴール数は運営団体の公式結果に基づいてカウントされます。これには、試合の再開または割り当てられたスコアラインが含まれる場合があります。

コンテスト: 優勝グループ

- 1. コンテストの優勝チームが登場するチームグループを予想します。
- 2. 完全競争ルールが適用されます。

競争: チームがグループ最下位に終わる

- 1. どのチームがグループ最下位に終わるかを予想します。
- 2. 完全競争ルールが適用されます。

コンペティション: 勝者の由来

- 1. コンペの優勝の由来を予想します。
- 2. 起源は、勝利チームの地域、国、または大陸である可能性があります。
- 3. 完全競争ルールが適用されます。

競争: 出場資格を得るためには

- 1. どのチームが出場権を獲得し、指定された競争の次のラウンドに進むかを予測します。
- 2. このマーケットには、自動昇進ポジション、延長戦およびペナルティシュートアウトの昇進の両方が含まれます。
- 3. 完全競争ルールが適用されます。

競争: 敗退の段階

- 1. 指定されたチームがどの段階で競争から除外されるかを予測します。
- 2. 完全競争ルールが適用されます。

コンテスト: ファイナリストを指名する

- 1. トーナメントの決勝戦にどのチームが出場するかを予想します。
- 2. 完全競争ルールが適用されます。

大会: 決勝審判員

- 1. 決勝戦の審判を誰が務めるかを予想します。
- 2. マーケットは、事前の発表に関係なく、決勝戦の開始後に決勝戦を開始した審判によって精算されます。
- 3. 完全競争ルールが適用されます。

ストレート予想着順 (リーグおよびコンペティション)

- 1. 指定されたリーグ/大会で、どの 2 チームが指定された順序で 1 位と 2 位に終わるかを予想します。
- 2. すべてのベットは、試合オフィシャルによると「90 分」のプレーと延長時間、さらにロスタイムに適用されます。
- 3. 試合が中止になった場合は、運営団体の公式結果に基づいて得点をカウントします。これには、試合の再開または割り当てられたスコアラインが含まれる場合があります。

二重予想着順 (リーグおよび競技)

- 1. 参加している指定されたリーグ/大会でどの 2 チームが上位 2 位に入るかを予想します。
- 2. すべてのベットは、試合オフィシャルによると「90 分」のプレーと延長時間、さらにロスタイムに適用されます。
- 3. 試合が中止になった場合は、運営団体の公式結果に基づいて得点をカウントします。これには、試合の再開または割り当てられたスコアラインが含まれる場合があります。

トップゴールスコアラー

- 1. 特定の競技会で誰が最も多くのゴールを決めるかを予想します。
- 2. 複数のプレイヤーが得点王になる試合では、デッドヒートルールが適用されます。
- 3. チームのためにプレーするためにリストされているプレイヤーは、負傷、出場停止、または何らかの理由で競技に参加しないことに関係なく、有効な賭けとみなされます。
- 4. 選手が同一リーグ内の他のクラブに移籍した試合では、移籍前に獲得したゴールもカウントされる。選手が別のリーグのクラブに移籍した場合、移籍前に獲得したゴールは新しいリーグに引き継がれません。上記の両方のシナリオですべての賭けが成立します。
- 5. オウンゴールとペナルティシュートアウトはカウントされません。
- 6. 純粋なリーグ戦の場合、リーグで得点したゴールのみが、その競技会でプレイヤーが得点した合計ゴール数を決定します。プレーオフ試合で得点したゴールはカウントされません。

チームトップゴールスコアラー

- 1. 競技中に指定されたチームでどの選手が最も多くのゴールを決めるかを予想します。
- 2. すべてのベットは、試合オフィシャルによると「90 分」のプレーと延長時間、さらにロスタイムに適用されます。
- 3. PK 戦でのゴールは含まれません。
- 4. このマーケットは、チームが競技会でプレーするすべての試合に適用されます。
- 5. デッドヒートルールが適用されます。同点の結果を決定するために使用される方法 (アシストのカウントなど) は、決済の目的には使用されません。

得点王/大会優勝者ダブル

- 1. どの選手が最も多くのゴールを決め、どのチームが指定された競争に勝つかを予想します。
- 2. すべてのベットは、試合オフィシャルによると「90 分」のプレーと延長時間、さらにロスタイムに適用されます。
- 3. PK 戦でのゴールは含まれません。
- 4. 複数のプレイヤーがトップゴールスコアラーで同点の場合、デッドヒートルールが適用されます。同点の結果を決定するために使用される方法 (アシストのカウントなど) は、決済の目的には使用されません。

最高得点グループ

- 1. 競技中にどのグループが最も多くのゴールを決めるかを予想します。
- 2. グループステージで得点したゴールのみがカウントされます。
- 3. すべてのベットは、試合オフィシャルによれば「90分」のプレーに適用され、さらに中断時間を加えたものとなります。
- 4. 試合が中止になった場合、試合のゴール数は運営団体の公式結果に基づいてカウントされます。これには、試合の再開または割り当てられたスコアラインが含まれる場合があります。
- 5. デッドヒートルールが適用されます。

競技会: 3位入賞者

- 1. 競争の3位でどのチームが勝つかを予想します。
- 2. このマーケットには、自動昇進ポジション、延長戦およびペナルティシュートアウトの昇進の両方が含まれます。
- 3. 完全競争ルールが適用されます。

コンテスト: グループ X 優勝者

- 1. リストされている2チームのうちどちらがグループのトップに勝つかを予想します。
- 2. 精算は、すべてのグループ試合が終了し、公式管理団体によってグループ勝者が宣言されたことに基づいて行われます。
- 3. 2つのチームが同点の場合、公式統括団体の勝者の決定が使用されます（得失点差、直接対決など）。
- 4. グループ勝者が宣言されない場合、すべてのベットは無効になります。

複合市場

1×2 以上/以下

- 1. 「90分」後の試合結果と、総得点数が表示されたゴールラインを上回るか下回るかを予想します。
- 2. 精算は、特定のチームの勝敗または引き分けの選択結果と、試合内で得点された合計ゴール数に基づいて行われます。
- 3. 結果が発表される前に試合が中断または中止された場合、このマーケットでの賭けは無効とみなされます。

1 X 2 & 両チームが得点

- 1. 「90分」後の試合結果と、両チームが試合でゴールを決めるかどうかを予想します。
- 2. 精算は、特定チームの勝敗または引き分けの選択結果と、各チームの得点数に基づいて行われます。
- 3. 結果が発表される前に試合が中断または中止された場合、このマーケットでの賭けは無効とみなされます。

1 X 2 & 最初のチームが得点

- 1. 「90分」後の試合結果と、どちらのチームがX点目を決めるかを予想します。
- 2. 勝敗は、勝敗または引き分けの選択結果と、X番目の得点チームが正しく選択されたかどうかに基づいて決定されます。
- 3. 結果が発表される前に試合が中断または中止された場合、このマーケットでの賭けは無効とみなされます。
- 4. 試合でX番目のゴールが得点されなかった場合、「ゴールなし」に対するすべてのベットは勝利として精算されます。

1 X 2 & コーナー: 合計ゴール数奇数/偶数

- 1. 「90分」後の試合結果と総得点数が奇数になるか偶数になるかを予想します。
- 2. 精算は、特定のチームの勝ち、負け、または引き分けの選択された結果と、合計ゴール数が奇数または偶数であることに基づいて行われます。
- 3. 結果が発表される前に試合が中断または中止された場合、このマーケットでの賭けは無効とみなされます。

ゴールオーバー/アンダー、両チーム得点

- 1. ゲーム内で記録された合計ゴール数が、指定されたゴールラインを上回るか下回るか、また両チームが得点するかどうかを予測します。
- 2. 精算は、両チームが得点したかどうかに加え、「90分」後に記録された合計得点に基づいて行われま

す。

- 3. 結果が発表される前に試合が中断または中止された場合、以下の条件が適用されます。
 - a. 両チームが 1 つ以上のゴールを決め、合計ゴール数が指定のゴールラインを超えている場合、ベットは有効とみなされます。
 - b. 試合が中断または中止されるまでに両チームが 1 点以上のゴールを決めていない場合、ベットは無効とみなされます。

ダブルチャンス&オーバー/アンダー

- 1. 利用可能な結果から正しい結果を予測し、ゲームで得点された合計ゴールが指定されたゴールラインを超えるか下回るかを予測します。
- 2. 精算は、考えられる結果（下記）の正しい選択と、「90 分」後に記録された合計ゴール数に基づいて行われます。
- 3. 考えられる結果は次の 3 つです。
 - a. ホームでの勝ちと引き分け (1 & X)
 - b. アウェイ勝利と引き分け (2 & X)
 - c. ホーム勝利とアウェイ勝利 (1 & 2)
- 4. 結果が発表される前に試合が中止された場合、このマーケットでの賭けは無効とみなされます。

ダブルチャンス&両チーム得点

- 1. 利用可能な結果から正しい結果を予測し、ゲームで両チームがゴールを決めるかどうかを予測します。
- 2. 精算は、起こり得る結果の正しい選択と、両チームがゲームでゴールを決めるかどうかに基づいて行われます。
- 3. 考えられる結果は次の 3 つです。
 - a. ホームでの勝ちと引き分け (1 & X)
 - b. アウェイ勝利と引き分け (2 & X)
 - c. ホーム勝利とアウェイ勝利 (1 & 2)
- 4. 結果が発表される前に試合が中止された場合、このマーケットでの賭けは無効とみなされます。

勝者&オーバー/アンダーペナルティシュートアウト

- 1. PK 戦の結果を予測し、同時に得点されたペナルティの合計数が市場が示すゴールラインを上回るか下回るかを予測します。
- 2. 精算は、選択したチームの勝敗とペナルティキックで得点した合計ゴール数に基づいて行われます。
- 3. 結果が発表される前に試合が中止された場合、このマーケットでの賭けは無効とみなされます。

E-フットボールの試合

- 1. これらの試合は、仮想シミュレーションまたはプレイヤー対プレイヤーの形式で提供される場合があります。
- 2. 精算は、競技名内に記載されている試合期間終了時の公式スコアに基づいて行われます（例：12 分間プレー）。
- 3. 期間が明記されていない場合、和解は試合に関連する公式運営団体にに基づいて行われます。
- 4. 12 時間以内に「再作成」または「再作成」が行われた場合、賭け金は公式結果に基づいて精算されます。
- 5. チーム名の順序（ホームまたはアウェイ）は、E-Football Match の決済には関係ありません。たとえば、試合ではチーム 1 対チーム 2 と記載されているが、公式競技会ではチーム 2 対 チーム 1 と記載されている場合、すべての賭けが有効になります。

バスケットボール

一般的なルール

- 1. 予定された会場が変更された場合、すべてのベットは無効とみなされます。
- 2. 前半中に試合が中止になった場合、前半のすべてのベットは無効とみなされます。後半中に試合が中止になった場合、後半のすべてのベットは無効とみなされますが、個々のベット タイプのルールに別途

記載がない限り、前半のすべてのベットは引き続き有効となります。

- 3. クォーター / ハーフ ベットの場、以下または個々のベット タイプ ルールに明示的に記載されていない限り、ベットが有効になるには期間が完了する必要があります。
- 4. NCAA 会場ルール: ウェブサイトに表示されている「ホーム」会場と「アウェイ」会場は参考用です。「ホーム」チームの会場であっても、「アウェイ」会場であっても、会場の変更に関係なく賭けは成立します。」チームの会場、または「中立」会場へ。
- 5. 予定時間より前にゲームが開始された場合、ゲーム開始前に行われたベットのみが有効とみなされます。ゲーム開始後に行われたベットは無効とみなされます。これには、インプレイ ベット タイプは含まれません。
- 6. 延長戦は、特に明記されていない限り、試合、後半ベッティング、または 2 レグ引き分けの試合に含まれます。第 4 四半期のベッティングには延長戦は含まれません
- 7. 指定時間の開始から 12 時間以内に試合が中断または中止されたが、試合時間の少なくとも 90% が終了した場合 (例: 40 分の試合のうち 36 分、または 48 分の試合のうち 43 分)。それ以外の場合、ベット結果の無条件の決定を除き、中断または中断されたイベントのベットスリップは無効になります。
- 8. すべてのバスケットボールの試合は、延長戦を含め、公式に宣言された結果に基づいて精算されます。
- 9. 3×3 バスケットボールの精算は公式競技規則に基づきます。

ベットの種類

勝者

- 1. 誰がゲームに勝つかを予想します。このマーケットには 2 つのチームが参加します。
- 2. 試合市場にはフルタイム試合が含まれます。

1X2

- 1. どちらのチームが勝つか、あるいは両チームの結果が引き分けになるかを予想します。このマーケットには、ベッティング オプションとして 2 つのチームと引き分けが含まれます。
- 2. 提供されるマーケットには、通常の時間、試合の半分または四半期の賭けが含まれます。

ハンディキャップ

- 1. 指定されたハンディキャップを適用して、どちらのチームが試合のハーフ/フルタイム/クォーターで勝つかを予想します。
- 2. 試合が後半中に中断またはキャンセルされた場合でも、前半のすべてのベットは引き続き有効です。
- 3. 後半途中で試合が中止になった場合、決着が確認されない限り、後半のベットはすべて無効となります。
- 4. 提供されるマーケットには、フルゲーム、ハーフマッチ、またはクォーターベッティングが含まれます。

オーバー/アンダー

- 1. 得点の合計が、指定された合計ラインを上回るか下回るかを予想します。
- 2. 提供されるマーケットには、フルゲーム、ハーフマッチ、またはクォーターベッティングが含まれます。
- 3. ゲームが中止された場合、オーバー/アンダー ベットは、それ以上の潜在的なポイントが市場の結果に影響を与えないため、市場が無条件に決定された場合にのみ決済されます。他のすべてのシナリオでは、ベットは無効とみなされます。
- 4. 前半中に試合が中止になった場合、それ以上の潜在的なポイントが市場の結果に影響を及ぼさないため、無条件で決定されない限り、前半のすべてのベットは無効になります。
- 5. 後半中に試合が中止になった場合でも、前半のすべてのベットは引き続き有効となります。
- 6. 後半途中で試合が中止になった場合、決着が確認されない限り、後半のベットはすべて無効となります。
- 7. ゲームが中止された場合、以下のいずれかが発生しない限り、すべてのピリオド ベットは無効になります。
 - a. ゲームが放棄される前に、期間はすでに終了しています。
 - b. ゲームが放棄される前に、それ以上の潜在的なポイントが市場の結果に影響を与えないため、市場は無条件に決定されます。

- 8. インプレー精算は最終スコアラインに基づいて行われ、合計ラインは 0-0 スコアラインに適用されます。

正確な合計

- 1. 得点された合計ポイント数が、市場で指定された表示された合計ラインを上回るか下回るか、または等しいかを予測します。
- 2. 提供されるマーケットには、フルゲーム、ハーフマッチ、またはクォーターベッティングが含まれます。
- 3. ゲームが中止された場合、オーバー/アンダー ベットは、それ以上の潜在的なポイントが市場の結果に影響を与えないため、市場が無条件に決定された場合にのみ決済されます。他のすべてのシナリオでは、ベットは無効とみなされます。
- 4. 前半中に試合が中止になった場合、それ以上の潜在的なポイントが市場の結果に影響を及ぼさないため、無条件で決定されない限り、前半のすべてのベットは無効になります。
- 5. 後半中に試合が中止になった場合でも、前半のすべてのベットは引き続き有効となります。
- 6. 後半中に試合が中止になった場合、それ以上の潜在的なポイントが市場の結果に影響を及ぼさないため、無条件で決定されない限り、後半のすべてのベットは無効になります。
- 7. ゲームが中止された場合、以下のいずれかが発生しない限り、すべてのピリオド ベットは無効になります。
 - a. ゲームが放棄される前に、期間はすでに終了しています。
 - b. ゲームが放棄される前に、それ以上の潜在的なポイントが市場の結果に影響を与えないため、市場は無条件に決定されます。

チームポイント - 上/下

- 1. 指定されたチームによって記録された合計ポイント数が、指定された指定されたラインを上回るか下回るかを予測します。
- 2. ゲームが中止された場合、決済が確認されない限り、すべてのベットは無効とみなされます。
- 3. すべての精算は、関連するスポーツ団体が提供する試合後の統計に基づいて行われます。

奇数/偶数

- 1. 得点の合計が奇数になるか偶数になるかを予想します。
- 2. 提供されるマーケットには、フルゲーム、ハーフマッチ、またはクォーターベッティングが含まれる場合があります。

チームスコア: 奇数/偶数

- 1. ホームチームとアウェイチームの得点が奇数か偶数かを予測します。
- 2. 提供されるマーケットには、フルゲーム、ハーフマッチ、またはクォーターベッティングが含まれません。

正しい四半期の奇数/偶数

- 1. ゲームの各クォーターで獲得された合計ポイント数の下一桁の値が奇数か偶数であるかを予想します。
- 2. 第 4 クォーターの合計得点には、延長戦が行われる可能性は含まれません。

ハーフタイム / フルタイム(レギュラータイム)

- 1. 試合のハーフタイムとフルタイムの結果を予想します。
- 2. フルタイムの結果には両チームの引き分けが含まれます

ハーフタイム / フルタイム

- 1. 試合のハーフタイムとフルタイムの結果を予想します。
- 2. フルタイムの結果には両チームの引き分けが含まれます

マネーライン

- 1. どのチームが試合に勝つかを予想し、全試合終了後の最終結果が引き分けの場合は、すべての賭け金が返金されます。
- 2. 提供されるマーケットには、フルゲーム、ハーフマッチ、またはクォーターベッティングが含まれません。

チームが先に得点する

- 1. ゲームでどのチームが最初に得点するかを予想します。

- 2. 試合がいつでも中止され、中止前にチームがすでに得点していた場合、すべての賭けは有効となります。
- 3. 放棄時にどちらのチームも得点していない場合、すべてのベットは無効とみなされます。
- 4. 予定されている通常プレーと延長戦の 4 クォーターが終了してもどちらのチームも得点しなかった場合、ベットは無効とみなされます。

最後に得点するチーム

- 1. どのチームがゲームで最後に得点するかを予想します。
- 2. ゲームがいつでも中止された場合、すべてのベットは無効とみなされます。
- 3. 予定されている通常プレーと延長戦の 4 クォーターが終了してもどちらのチームも得点しなかった場合、ベットは無効とみなされます。

最高得点クォーターのチーム

- 1. 1 つの四半期でどのチームが最も多く得点するかを予想します。
- 2. 残業はカウントされません。
- 3. ゲームがいつでも中止になった場合、最高得点のクォーターベットはすべて無効とみなされます。
- 4. 通常のプレーで予定されている 4 クォーターが終了してもどちらのチームも得点しなかった場合、最も得点の高いクォーターのベットはすべて無効とみなされます。

クォーター レースで X ポイントを獲得

- 1. 四半期内に最初に X 点を獲得するチームを予想します。
- 2. 残業はカウントされません。
- 3. 試合が中止された場合、結果が無条件に決定された場合にのみ賭けが決済され、それ以上は市場の結果に影響を与えません。他のすべてのシナリオでは、ベットは無効とみなされます。
- 4. どちらのチームも X ポイントを獲得しなかった場合、オプション「なし」が勝ちます。
- 5. ゲームに応じて、指定されたチームが最初に取得する必要があるポイントが変更される場合があります、これは市場に明確にマークされます。

最高得点を獲得した四半期

- 1. どのクォーターが最も多くのポイントを獲得するかを予想します。
- 2. 残業はカウントされません。
- 3. 試合が中断または中止された場合、最高得点クォーターへのすべてのベットは無効とみなされます。
- 4. 2 つ以上のクォーターが同じ最高スコアを持っている場合、「引き分け」は勝利として解決されます。

四半期勝者のマージン

- 1. 単一クォーター終了後の勝者とスコア差。
- 2. 3+ の差があるホーム チームに賭けると、試合に勝つと予測され、その差が 3 以上です。
- 3. 3+ の差があるアウェイ チームに賭けると、ゲームに勝つと予測され、その差が 3 以上になります。
- 4. ホーム チームとアウェイ チーム間のその他の予測差が 3 未満である場合にベットします。

勝ちマージン 26+

- 1. 全試合（延長戦を含む）の勝者と両チームの得点差。
- 2. ホーム チームまたはアウェイ チームが 1 ~ 5 ポイント（1 ~ 5 ポイントを含む）、6 ~ 10 ポイント（6 ~ 10 ポイントを含む）、11 ~ 15 ポイント（11 ~ 15 ポイントを含む）で勝つと予想します。）、16~20 点（16 点~20 点を含む）、21~25 点（21 点~25 点を含む）。
- 3. ホーム チームまたはアウェイ チームが 26 以上で勝利し、その差が 26 以上であると予想します。

バスケットボールのスペシャル

- 1. 得点数、スティールボール、リバウンド、アシスト、3 ポイントなどを予想します。
- 2. 賭けが有効であるとみなされるには、両方のプレーヤー/チームがゲームに参加する必要があります。
- 3. 一方または両方のプレーヤー/チームがゲームに参加しない場合、すべてのベットは無効とみなされます。
- 4. 賭けは、試合終了時に発表された NBA または特定の運営団体の結果に従って精算され、その後の統計の変更は賭けの目的では無効とみなされます。

優勝&上/下

- 1. 試合全体の結果と、総得点数が指定された値を上回るか下回るかを予測します。

- 2. 精算は、特定のチームの勝敗または引き分けの選択結果と、試合内で得点された合計ゴール数に基づいて行われます。
- 3. 結果が発表される前に試合が中断または中止された場合、このマーケットでの賭けは無効とみなされます。

チームポイント - 最後の桁

- 1. ホームチームまたはアウェイチームの最終スコアの下一桁を予想します。

最終スコアチーム

- 1. どのチームが最後のスコアを獲得するかを予想します。

残業はありますか

- 1. 試合が延長戦になると予想します。

最高得点の半分

- 1. 最も得点の高いハーフを予想します。
- 2. 残業はカウントされません。
- 3. 試合が中止になった場合、最高得点のハーフタイムへのすべてのベットは無効とみなされます。

1 位から X ポイントまで

- 1. 最初に X ポイントを獲得するチームを予想します。
- 2. 試合が中止された場合、結果が無条件に決定された場合にのみ賭けが決済され、それ以上は市場の結果に影響を与えません。他のすべてのシナリオでは、ベットは無効とみなされます。
- 3. どちらのチームも X ポイントを獲得しなかった場合、オプション「なし」が勝ちます。
- 4. ポイント数はゲームによって異なる場合があります。これはベットタイプに明確にマークされます。

X 番目の得点チーム

- 1. X 番目のポイントを獲得するチームを予想します。
- 2. 試合が中止された場合、結果が無条件に決定された場合にのみ賭けが決済され、それ以上は市場の結果に影響を与えません。他のすべてのシナリオでは、ベットは無効とみなされます。
- 3. X 番目のポイントに到達しない場合、すべてのベットは無効とみなされます。
- 4. ポイント数はゲームによって異なる場合があります。これはベットタイプに明確にマークされます。

X 番目のポイント得点タイプ (チームを含む):

- 1. X 点目の得点タイプを予測します。オプションはホームチームとアウェイチームのスコアを区別します。
- 2. 試合が中止された場合、結果が無条件に決定された場合にのみ賭けが決済され、それ以上は市場の結果に影響を与えません。他のすべてのシナリオでは、ベットは無効とみなされます。
- 3. X 番目のポイントに到達しない場合、すべてのベットは無効とみなされます。
- 4. ポイント数はゲームによって異なる場合があります。これはベットタイプに明確にマークされます。

X 番目のポイントのスコアリング タイプ

- 1. X 点目の得点タイプを予測します。オプションはホームチームとアウェイチームのスコアを区別します。
- 2. 試合が中止された場合、結果が無条件に決定された場合にのみ賭けが決済され、それ以上は市場の結果に影響を与えません。他のすべてのシナリオでは、ベットは無効とみなされます。
- 3. X 番目のポイントに到達しない場合、すべてのベットは無効とみなされます。
- 4. ポイント数はゲームによって異なる場合があります。これはベットタイプに明確にマークされます。

X 番目のフリースローチーム

- 1. X 番目のフリースローを得点するチームを予想します。
- 2. 試合が中止された場合、結果が無条件に決定された場合にのみ賭けが決済され、それ以上は市場の結果に影響を与えません。他のすべてのシナリオでは、ベットは無効とみなされます。
- 3. X 番目のフリースローに到達しなかった場合、すべてのベットは無効とみなされます。
- 4. ポイント数はゲームによって異なる場合があります。これはベットタイプに明確にマークされます。

ジャンプボールで勝つのはどのチームか

- 1. ジャンプボールに勝つチームを予想します。

最後の桁のスコア

- 1. ゲームの各クォーター、ハーフ（延長戦のスコアは後半に含まれます）、または最終スコアで獲得された合計ポイント数の下一桁の値を予想します。

ハンディキャップ&それ以上/以下

- 1. 同時にハンディキャップで指定された数値を予想し、イベントの合計スコアがハンディキャップで指定されたオーバー/アンダー数を上回るか下回るかを予想します。

E バスケットボール

- 1. これらの試合は、仮想シミュレーションまたはプレーヤー形式で提供される場合があります。
- 2. 精算は、競技名内に記載されている試合期間終了時の公式スコアに基づいて行われます（例：4x4、4x5 分プレイ）
- 3. 期間が明記されていない場合、精算はその特定の競技会の試合の公式スコアに基づいて行われます。
- 4. 仮想シミュレーションまたはプレーヤー対プレーヤーの試合が技術的またはその他の理由により終了しなかった場合、すべての賭けは無効とみなされます。

テニス

一般的なルール

- 1. 特に明記されていない限り、すべてのベットスリップは試合終了後にのみ有効とみなされます。
- 2. ベットしたプレイヤーが試合に参加しなかった場合、そのプレイヤーに対するすべてのベット（チャンピオンシップマーケットを除く）はキャンセルされます。
- 3. プレーヤーまたはチームが試合終了前に棄権または失格になった場合、別段の記載がない限り、その試合のすべてのベットスリップはキャンセルされます。
- 4. 試合の予定時間が短縮された場合、または必要な勝利スコアが増加した場合、すべてのベットスリップはキャンセルされます。
- 5. 試合が予定より早く開始された場合、開始前に行われたベットスリップのみが有効とみなされます。ライブベッティングを除き、開始後に行われたベットスリップは無効とみなされます。
- 6. タイブレイクは、トーナメントのルールに応じて 1 試合とみなされ、決着に含まれ、決着の基礎として使用されます。
- 7. スーパータイブレイク（先取点~10 点）は 1 試合とみなされ、トーナメントルールに応じて決着に含まれ、決着の基準となります。
- 8. 決定セットがスーパータイブレイクルールの場合、大会ルールに応じて勝者のスコアを 1 ゲーム（結果は 1-0 または 0-1 で表示）としてカウントし、決着の根拠。
- 9. あらゆるタイプの賭けにおいて、明確な結果が決定された場合、関連するすべての賭けが決済されます。

ベットの種類

勝者

- 1. 誰が試合に勝つかを予想します。この市場には 2 つのプレーヤーが含まれます。

ハンディキャップを設定する

- 1. 指定されたセットハンディキャップを適用して誰が試合に勝つかを予想します。

ゲームハンディキャップ

- 1. 指定されたハンディキャップを適用した後、指定された期間（例：試合、第 1 セット、第 2 セット）内にどちらがより多くのゲームに勝つかを予測します。

ゲーム X 回目の勝者

- 1. 特定のセットの特定のゲーム（例：セット 1 ゲーム 1）で誰が勝つかを予測します。
- 2. セット内で特定のゲームに到達しなかった場合、そのゲームに対するすべてのベットは無効となります。（例：セット 1 ゲーム 8、ただしセットは 1-6 で勝利）
- 3. プレーヤーが棄権または失格となった場合、最終的な勝者がいないゲームへのベットは無効となります。完了したゲームに対するベットは有効となります。

ゲームオーバー/アンダー

- 1. 指定された期間内に行われたゲームの合計数（試合、第 1 セット、第 2 セットなど）が、指定され

た合計ラインを上回るか下回るかを予測します。

- 2. 試合が中止された場合、それ以降の潜在的な試合は市場結果に影響を与えないため、オーバー/アンダーベットは市場が無条件に決定された場合のみ決済されます。他のすべてのシナリオでは、ベットは無効とみなされます。

チームゲームオーバー/アンダー

- 1. 試合の一定期間（例：試合、第 1 セット、第 2 セット）における指名選手のセット数の合計が、指定された合計ラインを上回るか下回るかを予測します。
- 2. 試合が中止された場合、それ以降の潜在的な試合は市場結果に影響を与えないため、オーバー/アンダーベットは市場が無条件に決定された場合のみ決済されます。他のすべてのシナリオでは、ベットは無効とみなされます。

ゲームの奇数/偶数

- 1. 指定された期間内に行われた合計ゲーム数（試合、第 1 セット、第 2 セットなど）が奇数になるか偶数になるかを予測します。

勝者を設定する

- 1. 指定されたセットでどのプレイヤーが勝つかを予想します。
- 2. 指定されたセットが完了した後、ベットは有効とみなされます。
- 3. 指定されたセットが完了する前にプレイヤーが撤退または失格となった場合、セットベッティングマーケットでのベットは無効とみなされます。

正しいスコア

- 1. 試合のフルタイムスコアを予想します。

正しいスコア-X 番目

- 1. 試合の各セットスコアを予想します。

タイブレークはありますか

- 1. 試合にタイブレークがあるかどうかを予想します。

ダブル結果（第 1 セット/試合）

- 1. 試合の第 1 セット/フルタイムの結果を予想します。

スヌーカー

一般的なルール

- 1. 特に明記されていない限り、すべてのベットスリップは試合全体の終了時に有効とみなされます。
- 2. ベットしたプレイヤーが試合に参加しなかった場合、そのプレイヤーに対するすべてのベットスリップ（チャンピオンシップマーケットを除く）はキャンセルされます。
- 3. プレーヤーが試合終了前に失格または失格になった場合、個々の賭けの種類のルールに別途記載がない限り、その試合のすべての賭けは無効とみなされます。
- 4. 試合が予定より早く開始された場合、開始前に行われたベットスリップのみが有効とみなされます。ライブベッティングを除き、開始後に行われたベットスリップは無効とみなされます。
- 5. 関連するリーグが複数日にわたるイベントで、試合が中断または遅延され、公式開始時刻から 36 時間以内に再開されなかった場合、結果が明らかなその試合のすべてのベットが精算され、その他のベットは無効とみなされます。
- 6. あらゆるタイプの賭けにおいて、明確な結果が決定された場合、関連するすべての賭けが決済されます。

ベットの種類

勝者

- 1. 誰が試合に勝つかを予想します。この市場には 2 つのプレイヤーが含まれます。

フレームハンディキャップ

- 1. 指定されたフレームハンディキャップを適用して、誰が試合に勝つかを予想します。

フレームオーバー/アンダー

- 1. 総フレーム数が指定された市場を上回るか下回るかを予測します。

- 2. ゲームが中止または延期された場合、オーバー/アンダーベットは精算され、その他のベットは無効とみなされます。

フレーム奇数/偶数

- 1. 試合でプレイされる合計フレーム数が奇数になるか偶数になるかを予測します。

勝者 - X ゲーム

- 1. どちらのプレイヤーがゲームに勝つかを予測します。このマーケットには 2 人のプレイヤーが含まれます。

ポイントハンディキャップ - X ゲーム

- 1. 特定のハンディキャップ マッチでどのプレイヤーが指定されたセットに勝つかを予測します。

ポイントオーバー/アンダー - X ゲーム

- 1. ゲームの合計スコアが指定されたマーケットを上回るか下回るかを予測します。
- 2. 試合が中止された場合、オーバー/アンダーベットはマーケットが無条件に決定され、それ以上のゴールがマーケットの結果に影響を与えない場合にのみ精算されます。他のすべてのシナリオでは、ベットは無効とみなされます。

ポイント奇数/偶数 - X ゲーム

- 1. 試合の合計ポイントが奇数になるか偶数になるかを予想します。

レーストゥ X フレーム プレーヤー

- 2. セット内の指定されたイニング数でどのプレーヤーが最初に勝つかを予想します。
- 3. プレーヤーが棄権するか失格になった場合、最終勝者のいないすべてのベットは無効となり、クローズされたベットは有効とみなされます。

残りはどのプレイヤーが勝ちますか

- 1. ボールがインプレーのときに、どちらのプレーヤーが残りのゲームに勝つかを予想します。

決定枠はあるのか

- 1. 試合にタイブレークがあるかどうかを予想します。

X ポイントプレイヤーへのレース

- 1. ゲームで最初に X ポイントを獲得するプレイヤーを予想します。
- 2. 試合が中止になった場合、マーケットが無条件に決定され、それ以上のゴールがマーケットの結果に影響を与えない場合にのみベットが決済されます。他のすべてのシナリオでは、ベットは無効とみなされます。
- 3. X ポイントを獲得したプレイヤーがいない場合、すべてのベットは無効とみなされます。

最高のブレイクを獲得したプレイヤー

- 1. ゲームのシングル ストロークでどのプレーヤーが最も多くのポイントを獲得するかを予想します。

1x2

- 1. どちらが勝つか、または両チームの結果が引き分けになるかを予測します。このマーケットには 2 つのチームが含まれます。

50 以上を突破

- 1. ゲームで 1 つのストロークで 50 以上のスコアが得られるかどうかを予想します。
- 2. 1 イニング目が開始されたが完了していない場合、特定のマーケットの結果がすでに決定されていない限り、ベットは無効になります。

100 以上を突破

- 1. ゲームで 1 つのストロークで 100 点以上の得点が得られるかどうかを予想します。
- 2. 1 イニング目が開始されたが完了していない場合、特定のマーケットの結果がすでに決定されていない限り、ベットは無効になります。

1x2 フレーム 1~

- 1. 最初の X ラウンドでどのプレイヤーが勝つか引き分けになるかを予想します。ハンディキャップでは、ベッティング オプションとして 2 人のプレーヤーと引き分けが提供されます。

ファウルは犯されますか

- 1. 試合で選手のファウルがあるかどうかを予測します。

X 番目のボールをポットするプレーヤー

- 1. イニングで X 番目のボールを打つ選手を予想します。

最後のボールをポットするプレーヤー

- 1. イニングで最後のボールを打つ選手を予想します。

最終得点

- 1. 最終スコアの種別を予想します。

正しいスコアと一致する

- 1. 指定された試合のフルタイムでの正しいスコアを予測します。
- 2. 決済は、関連する運営団体が公表する試合後のスコアに基づいて行われます。

「すべてプレイ」マッチ

- 1. この試合形式は、再生中のすべてのフレームに基づいています。たとえば、「Play All 8」は、最終結果が 7-1 または 4-4 などになる可能性があることを意味します。

バレーボール

一般的なルール

- 1. 特に明記されていない限り、すべてのベットスリップは試合全体の終了時に有効とみなされます。
- 2. ベットしたチームが試合に参加しなかった場合、このチームのすべてのベットスリップ（チャンピオンシップマーケットを除く）はキャンセルされます。
- 3. 試合の予定時間が短縮された場合、または必要な勝利スコアが増加した場合、すべてのベットスリップは無効とみなされます。
- 4. 試合が予定より早く開始された場合、開始前に行われたベットスリップのみが有効とみなされます。ライブベッティングを除き、開始後に行われたベットスリップは無効とみなされます。
- 5. あらゆるタイプの賭けにおいて、明確な結果が決定された場合、関連するすべての賭けが決済されます。

ベットの種別

勝者

- 1. どのチームが試合に勝つかを予想します。

ポイントハンディキャップ

- 1. 指定されたポイントハンディキャップを適用した後、指定された期間内にどちらのチームがより多くのポイントを獲得するかを予想します。

ポイント - オーバー/アンダー

- 1. 特定の期間に獲得した合計ポイント数が、市場が示す合計ラインを上回るか下回るかをどのチームが予想します。

勝者を設定する

- 1. 指定された競技でどのチームが優勝するかを予想します。

正しいスコア

- 1. 指定された試合のフルタイムでの正しいスコアを予測します。
- 2. 決済は、関連する運営団体が公表する試合後のスコアに基づいて行われます。

奇数/偶数

- 1. 特定の期間にプレイされたセットまたはポイントの合計数が奇数になるか偶数になるかを予測します。

バドミントン

一般的なルール

- 1. 特に明記されていない限り、すべてのベットスリップは試合全体の終了時に有効とみなされます。
- 2. ベットしたプレイヤーが試合に参加しなかった場合、そのプレイヤーに対するすべてのベットスリップ（チャンピオンシップマーケットを除く）はキャンセルされます。
- 3. プレーヤーまたはチームが試合終了前に棄権または失格になった場合、別段の記載がない限り、その試合のすべてのベットスリップはキャンセルされます。

- 4. 試合時間が短縮された場合、または試合により高い勝利スコアが必要な場合、すべてのベットスリップは無効とみなされます。
- 5. 試合が予定より早く開始された場合、開始前に行われたベットスリップのみが有効とみなされます。ライブベッティングを除き、開始後に行われたベットスリップは無効とみなされます。
- 6. あらゆるタイプの賭けにおいて、明確な結果が決定された場合、関連するすべての賭けが決済されます。

ベットの種類

勝者

- 1. 誰が試合に勝つかを予想します。この市場には 2 つのプレーヤーが含まれます。

ポイントハンディキャップ

- 1. 指定されたポイントハンディキャップを適用した後、指定された期間内に誰がより多くのポイントを獲得するかを予想します。

ポイント - オーバー/アンダー

- 1. 指定されたプレーヤーが特定の期間に獲得した合計ポイント数が、指定された合計ラインを超えるか下回るかを予測します。
- 2. 試合が中止された場合、賭けは市場が無条件に決定された場合にのみ決済され、それ以上は市場の結果に影響を与えません。他のすべてのシナリオでは、ベットは無効とみなされます。

ゲームの勝者

- 1. 指定された競技でどのプレーヤーが優勝するかを予想します。

ポイント X プレイヤー

- 1. ゲーム内でどの参加者が最初に指定されたポイント数に到達するかを予測します（例：5 ポイント目のプレーヤー）。
- 2. プレーヤーが棄権または失格となった場合、最終的な勝者がいない賭けは無効となります。完了したポイントに対するベットは有効となります。

正しいスコア

- 1. 指定された試合のフルタイムでの正しいスコアを予測します。
- 2. 精算は、関連統括団体が公表する試合後のスコアに基づいて行われます。

ゲームの勝者

- 1. 指定された競技でどのプレーヤーが優勝するかを予想します。

卓球

一般的なルール

- 1. 特に明記されていない限り、すべてのベットスリップは試合全体の終了時に有効とみなされます。
- 2. ベットしたプレーヤーが試合に参加しなかった場合、そのプレーヤーに対するすべてのベットスリップ（チャンピオンシップマーケットを除く）はキャンセルされます。
- 3. プレーヤーまたはチームが試合終了前に棄権または失格になった場合、別段の記載がない限り、その試合のすべてのベットスリップはキャンセルされます。
- 4. 試合時間が短縮された場合、または試合により高い勝利スコアが必要な場合、すべてのベットスリップは無効とみなされます。
- 5. 試合が予定より早く開始された場合、開始前に行われたベットスリップのみが有効とみなされます。ライブベッティングを除き、開始後に行われたベットスリップは無効とみなされます。
- 6. あらゆるタイプの賭けにおいて、明確な結果が決定された場合、関連するすべての賭けが決済されます。

ベットの種類

勝者

- 1. 誰が試合に勝つかを予想します。この市場には 2 つのプレーヤーが含まれます。

ポイントハンディキャップ

- 1. 指定されたポイントハンディキャップを適用した後、指定された期間内に誰がより多くのポイントを得るか

獲得するかを予想します。

ポイント - オーバー/アンダー

- 1. 特定の期間のポイントの合計数が、市場が示す合計ラインを上回るか下回るかを予測します。
- 2. ゲームが放棄された場合、それ以上のポイントは市場の結果に影響を与えないため、市場がすでに決済されているか無条件に決定されていない限り、すべての賭けは無効とみなされます。

正しいスコア

- 1. 指定された試合のフルタイムでの正しいスコアを予測します。
- 2. 決済は、関連する運営団体が公表する試合後のスコアに基づいて行われます。

奇数/偶数

- 1. 特定の期間にプレイされたセットまたはポイントの合計数が奇数になるか偶数になるかを予測します。

野球

一般的なルール

- 1. 予定された会場が変更された場合、すべてのベットは無効とみなされます。
- 2. 国際野球ルール：相手チームが少なくとも7イニングを打った後、チームが10点以上リードしている場合、または相手チームが打席を終えた後、チームが15点以上リードしている場合、試合は早期終了します。この場合、マネーライン、奇数/偶数、ランライン、総ラン数（オーバー/アンダー）を含むすべてのベットが有効とみなされます。
- 3. 勝者、ハンディキャップ、または総得点（オーバー/アンダー）に賭ける場合、ゲームは9イニング（または2番目の打者チームがすでにリードしている場合は8.5イニング）のプレーを完了する必要があります。延長戦でゲームが中断された場合、スコアはホームチームがイニングの下半分で得点して同点になるかリードを奪う場合を除き、最後のフルイニング終了後に決定されます。その場合、スコアは試合終了時に決定されます。
- 4. 別段の定めがない限り、延長戦は精算のためにカウントされます。
- 5. 前半のベッティングは、第1ピリオドから第5ピリオドの終了までの結果に基づいて行われます。
- 6. 後半のベッティングは、第6ピリオドから第9ピリオドの終わりまでの結果に基づいて行われます。後半のベッティングでは、精算の目的で延長イニングがカウントされます。
- 7. 行われたすべてのベットは、先発投手に関係なく有効です。
- 8. 試合が後半中に中断またはキャンセルされた場合でも、前半のすべてのベットは引き続き有効です。
- 9. 試合が後半中に中断またはキャンセルされた場合、個々のベットタイプのルールに別段の記載がない限り、後半およびフルタイムのすべてのベットは無効とみなされます。
- 10. 予定時間より前にゲームが開始された場合、ゲーム開始前に行われたベットのみが有効とみなされます。ゲーム開始後に行われたベットは無効とみなされます。これには、インプレイベットタイプは含まれません。
- 11. 試合が延期された場合、（別段の記載がない限り）すべてのベットは無効となります。

ベットの種類

1X2

- 1. どちらのチームが試合に勝つか引き分けになるかを予想します。このマーケットには、ベッティングの選択肢として2つのチームと抽選が含まれます。
- 2. 試合マーケットには、フルタイム（延長戦を含む）、最初の5イニング、または1イニングのベットが含まれます。

マネーライン

- 1. 指定された試合でチームが勝つと予想します。最終結果が引き分けの場合、すべての賭けは無効になります。
- 2. 試合マーケットには最初の5イニングまたは1イニングのベットが含まれます。

勝者

- 1. どのチームが試合に勝つかを予想します。この市場には2つのプレーヤーが含まれます。
- 2. 試合マーケットには、フルタイム（延長戦を含む）、最初の5イニング、または1イニングのベッ

トが含まれます。

ハンディキャップ

- 1. 指定されたハンディキャップが適用されたゲーム/ピリオドでどのチームが勝つかを予想します。

オーバー/アンダー

- 1. 得点された合計ラン数が、示された合計ラインを超えるか下回るかを予測します。
- 2. 延長戦は精算のためにカウントされます。
- 3. ゲームが中止された場合、オーバー / アンダー ベットは、さらなるランの可能性が市場の結果に影響を与えないため、市場が無条件に決定された場合にのみ精算されます。その他のすべてのシナリオでは、ベットは無効とみなされます。
- 4. 前半中に試合が中止になった場合、それ以上のランの可能性は市場の結果に影響を与えないため、無条件で決定されない限り、前半のすべてのベットは無効になります。
- 5. 後半中に試合が中止になった場合でも、前半のすべてのベットは引き続き有効となります。
- 6. 後半中に試合が中止になった場合、それ以上のランの可能性は市場の結果に影響を及ぼさないため、無条件で決定されない限り、後半のすべてのベットは無効になります。
- 7. インプレー精算は最終スコアラインに基づいて行われ、合計ラインは 0-0 スコアラインに適用されます。

奇数/偶数

- 1. 合計得点数が奇数になるか偶数になるかを予想します。
- 2. 延長戦は精算のためにカウントされます。

チームラン - オーバー/アンダー

- 1. 指名されたチームが得点した合計得点が、指定された合計ラインを超えるか下回るかを予測します。
- 2. 延長戦は精算のためにカウントされます。

勝率

- 1. どのチームが試合に勝つか、相手より何点多いかを予想します。
- 2. 例: チーム A の最終スコアが 12、チーム B の最終スコアが 8 の場合、「勝ち点マージン」は 4 ランです。
- 3. 延長戦は精算のためにカウントされます。

延長戦はあるのか

- 1. 試合が通常のプレー期間である 9 イニングを超えて延長されるかどうかを予測します (特に明記されていない限り)。
- 2. 精算上、10 回以降の通常試合は「延長戦」に入ったものとみなします。

残りは何のチームが勝ちますか

- 1. インプレー中のレストゲームでどちらのチームが勝つかを予想します。
- 2. 賭け金は、賭け金が置かれた時点から試合の終了までに精算されます。
- 3. 延長戦は精算のためにカウントされます。

ヒットオーバー/アンダー

- 1. ヒットの合計数が、指定された合計ラインを超えるか下回るかを予測します。
- 2. 延長戦は精算のためにカウントされます。

ホームランオーバー/ホームランアンダー

- 1. ホームランの合計数が、指定された合計ラインを超えるか下回るかを予想します。
- 2. 延長戦は精算のためにカウントされます。

ハンドボール

一般的なルール

- 1. すべてのハンドボールのベットは、特に明記されていない限り、アディショナルタイムを含め、通常のタイムの最終結果に基づいて精算されます。
- 2. ベットしたチームが試合に参加しなかった場合、このチームのすべてのベットスリップ (チャンピオンシップマーケットを除く) はキャンセルされます。

- 3. 試合が予定より早く開始された場合、開始前に行われたベットスリップのみが有効とみなされます。ライブベッティングを除き、開始後に行われたベットスリップは無効とみなされます。
- 4. 「慈悲ルール」を使用する試合の場合、すべての賭けはその時点の結果に基づいて精算されます。
- 5. あらゆるタイプの賭けにおいて、明確な結果が決定された場合、関連するすべての賭けが決済されます。

ベットの種類

1×2

- 1. どのチームが試合に勝つかを予想します。このマーケットには、ベッティングの選択肢として 2 つのチームと抽選が含まれます。
- 2. 提供されるマーケットには、フルゲーム、ハーフタイムが含まれる場合がありますが、フルタイム試合の延長戦または PK 戦の結果は除きます。

勝者

- 1. どのチームが試合に勝つかを予想します。このマーケットには、ベッティングの選択肢として 2 つのチームが含まれます。
- 2. 提供されるマーケットには、延長戦または PK 戦の結果を含むフルゲームが含まれます。

ハンディキャップ

- 1. 指定されたハンディキャップを適用して誰がゲームに勝つかを予想します。
- 2. 提供されるマーケットには、フルゲーム、ハーフタイム、延長戦または PK 戦の結果を除くフルタイムが含まれる場合があります。

オーバー/アンダー

- 1. 得点された合計ゴール数が、ゲームで指定された合計ラインを上回るか下回るかを予測します。
- 2. ゲームが中止された場合、オーバー / アンダーベットは、さらなる潜在的なゴールが市場の結果に影響を与えないため、市場が無条件に決定された場合にのみ決済されます。その他のすべてのシナリオでは、ベットは無効とみなされます。
- 3. 精算は最終スコアラインに基づいて行われ、トータルラインのインプレーゲームは 0-0 スコアラインに適用されます。
- 4. 提供されるマーケットには、フルゲーム、ハーフタイム、延長戦または PK 戦の結果を除くフルタイムが含まれる場合があります。

チームスコア:オーバー/アンダー

- 1. チームのゴール総数が、指定された合計ラインを上回るか下回るかを予測します。
- 2. ゲームが中止された場合、さらなる潜在的なゴールは市場の結果に影響を与えないため、オーバー/アンダーベットは市場が無条件に決定された場合にのみ決済されます。他のすべてのシナリオでは、ベットは無効とみなされます。
- 3. 精算は最終スコアラインに基づいて行われ、トータルラインのインプレーゲームは 0-0 スコアラインに適用されます。
- 4. 提供されるマーケットには、フルゲーム、ハーフタイム、延長戦または PK 戦の結果を除くフルタイムが含まれる場合があります。

マネーライン

- 1. どのチームが試合に勝つかを予想し、最終結果が引き分けの場合は、すべての賭け金が返金されます。
- 2. 提供されるマーケットには、フルゲーム、ハーフマッチが含まれる場合があります。

奇数/偶数

- 1. 合計ゴール数が奇数になるか偶数になるかを予想します。
- 2. 提供されるマーケットには、フルゲーム、ハーフタイム、延長戦または PK 戦の結果を除くフルタイムが含まれる場合があります。

アイスホッケー

一般的なルール

- 1. 予定された会場が変更された場合、すべてのベットは無効とみなされます。

- 2. PK 戦で決着する試合の場合は、勝利チームの得点を 1 点加算して最終結果を決定します。
- 3. ピリオドベッティングの場合、以下または個々のベットタイプルールに明示的に記載されていない限り、ベットが成立するには特定の期間全体をプレイする必要があります。他のすべてのシナリオでは、ベットは無効とみなされます。
- 4. 第 3 四半期のベットには延長戦と PK 戦は含まれません。
- 5. 予定時間より前にゲームが開始された場合、ゲーム開始前に行われたベットのみが有効とみなされます。ゲーム開始後に行われたベットは無効とみなされます。これにはインプレイベットタイプは含まれません。
- 6. 特に明記されていない限り、すべてのベットには延長戦/PK 戦は含まれません。

ベットの種類

勝者

- 1. どのチームが試合に勝つかを予想します。
- 2. 結果が引き分けの場合、シングルベットは返金され、パーレーベットは無効/ノープレイ/ノー結果とみなされます。

1×2

- 1. どのチームがゲーム/ピリオドに勝つかを予想します。このマーケットには、ベッティングの選択肢として 2 つのチームと抽選が含まれます。残業はカウントされません。

ハンディキャップ

- 1. 指定されたハンディキャップが適用されたゲーム/ピリオドでどのチームが勝つかを予想します。

オーバー/アンダー

- 1. 得点された合計ゴール数が、ゲーム/期間の指定された合計ラインを上回るか下回るかを予測します。
- 2. 試合が中止された場合、オーバー / アンダーベットは、さらなる潜在的なゴールが市場の結果に影響を与えないため、市場が無条件に決定された場合にのみ決済されます。その他のすべてのシナリオでは、ベットは無効とみなされます。

チーム目標: オーバー/アンダー

- 1. 特定の期間に獲得した合計ポイント数が、市場が示す合計ラインを上回るか下回るかをどのチームが予想します。
- 2. 試合が中止された場合、オーバー / アンダーベットは、さらなる潜在的なゴールが市場の結果に影響を与えないため、市場が無条件に決定された場合にのみ決済されます。その他のすべてのシナリオでは、ベットは無効とみなされます。

勝率

- 1. ゲームの終了と相手より何点多いかを予想します。

残りは何のチームが勝ちますか

- 1. インプレー中のレストゲームでどちらのチームが勝つかを予想します。
- 2. 賭け金の決済は最終結果に基づいて行われます。
- 3. 精算には延長戦や PK 戦は含まれません。

奇数/偶数

- 1. 試合/期間の合計ゴール数が奇数になるか偶数になるかを予測します。

X 番目の目標

- 1. どのチームが指定されたゴールを決めるかどうかを予想します。
- 2. 試合がいつでも中止され、中止前にチームがすでに得点していた場合、すべての賭けは有効となります。

ラストゴール

- 1. ゲームでどのチームが最もゴール数が少ないか、または得点しないかを予想します。
- 2. 試合がキャンセルされたときにどちらのチームもゴールを決めなかった場合、すべてのベットは無効になります。

最高得点期間

- 1. どのチームが単一ピリオドで最も多くの得点を獲得するかを予測します。
- 2. 残業はカウントされません。

- 3. ゲームがいつでも中止された場合、すべてのベットは無効とみなされます。
- 4. 2 つ以上のクォーターが同じ最高スコアを持っている場合、「引き分け」は勝利として解決されます。

正しいスコア

- 1. 指定された期間の一致における正解スコアを予測します。

残業はありますか

- 1. 試合が通常を超えて延長されるかどうかを予測します。

ダブルチャンス

- 1. 3 つの可能な結果のうち 2 つに賭けます。ホーム勝利と引き分け (1 & X)、アウェイ勝利と引き分け (X & 2)、またはホーム勝利とアウェイ勝利 (1 & 2)。
- 2. 試合会場が中立地で行われる場合、最初にリストされているチームが賭けの目的で「ホームチーム」とみなされます。

アメリカンフットボール

一般的なルール

- 1. 最終結果は、延長戦を含む 4 四半期後のスコアです。
- 2. クォーター / ハーフ ベットの場合、ベットが有効になるには期間が完了する必要があります。
- 第 3.4 クォーターのベッティングには延長戦は含まれません。
- 4. NCAA 会場ルール: ウェブサイトに表示されている「ホーム」会場と「アウェイ」会場は参考用です。「ホーム」チームの会場、「アウェイ」チームの会場、または「ニュートラル」会場への変更に関係なく、ベットは有効です。
- 5. 以下のベットタイプルールに別段の記載がない限り、延長戦はカウントされます。
- 6. 予定時間より前にゲームが開始された場合、ゲーム開始前に行われたベットのみが有効とみなされます。ゲーム開始後に行われたベットは無効とみなされます。インプレイベットタイプは除きます。

ベットの種類

勝者

- 1. どのチームが試合に勝つかを予想します。このマーケットには 2 つのチームが参加します。

マネーライン

- 1. どのチームが試合に勝つかを予想し、最終結果が引き分けの場合は、すべての賭け金が返金されます。
- 2. 提供されるマーケットには、フルゲーム、ハーフマッチ、またはクォーターベッティングが含まれません。

ハンディキャップ

- 1. 指定されたハンディキャップが適用されたゲーム/ピリオドでどのチームが勝つかを予想します。
- 2. インプレーの精算は、0-0 スコアラインにハンディキャップが適用された後の最終スコアラインに基づいて行われます。賭けの時点での現在のスコアは賭けに考慮されません。

オーバー/アンダー

- 1. 試合の合計得点が、指定された合計ラインを上回るか下回るかを予測します。
- 2. 精算は最終スコアに基づいて行われ、合計ラインは 0-0 のスコアラインに適用されます。

チームオーバー/アンダー

- 1. 試合/クォーターでチームが獲得した合計ポイント数がハンディキャップ合計ラインを上回るか下回るかを予測します。
- 2. 試合が中止された場合、オーバー / アンダー ベットは、さらなる潜在的なゴールが市場の結果に影響を与えないため、市場が無条件に決定された場合にのみ決済されます。その他のすべてのシナリオでは、ベットは無効とみなされます。

奇数/偶数

- 1. 試合の指定されたステージの合計スコアが奇数になるか偶数になるかを予想します。

チーム奇数/偶数

- 1. 試合のホーム/アウェイチームの合計スコアが奇数になるか偶数になるかを予想します。
- 2. 提供されるマーケットには、フルゲーム、ハーフマッチ、またはクォーターベッティングが含まれま

す。

ハーフタイム/フルタイム

- 1. 試合のハーフ/フルタイムの結果を予想します。残業はカウントされません。
- 2. 最終結果には引き分けも含まれます。

最高得点を獲得した四半期

- 1. どの四半期が最も多くのポイントを獲得するかを予測します。
- 2. 残業はカウントされません。
- 3. 試合が中止になった場合、最高得点クォーターに関するすべてのベットは無効とみなされます。
- 4. 2 つ以上のクォーターが同じ最高スコアを持っている場合、「引き分け」は勝利として解決されます。

最高得点のハーフ

- 1. 最も得点の高いハーフを予想します。
- 2. 残業はカウントされません。
- 3. 試合が中止になった場合、最高得点の半分に関するすべてのベットは無効とみなされます。

残業はありますか

- 1. 試合に延長戦があるかどうかを予測します。

X ポイントを目指すレース

- 1. どのチームが最初に X ポイントを獲得するかを予想します。
- 2. 試合が中止された場合、さらなる潜在的なゴールは市場の結果に影響を与えないため、市場が無条件に決定された場合にのみ賭けが決済されます。その他すべてのシナリオでは、賭けは無効とみなされます。
- 3. どちらのチームも X ポイントを獲得できなかった場合、最初に X ポイントを獲得したチームに対するすべてのベットは無効になります。
- 4. ポイント数はゲームによって異なる場合があります。これはベットタイプに明確にマークされます。

タッチダウンオーバー/アンダー

- 1. タッチダウンの合計得点が、試合中に示された合計ラインを上回るか下回るかを予測します。

ショットオーバー/アンダー

- 1. 試合中に獲得されたショットの合計ポイントが、指定された合計ラインを上回るか下回るかを予測します。

X 番目のチームがシュートする

- 1. X 番目のショットを決めるチームを予想します。
- 2. 試合が中止された場合、さらなる潜在的なゴールは市場の結果に影響を与えないため、市場が無条件に決定された場合にのみ賭けが決済されます。その他すべてのシナリオでは、賭けは無効とみなされます。
- 3. どちらのチームも X 番目のショットを獲得できなかった場合、ベットは無効とみなされます。

次のスコア

- 1. 次に得点するチームを予想します。
- 2. 試合が中止された場合、さらなる潜在的なゴールは市場の結果に影響を与えないため、市場が無条件に決定された場合にのみ賭けが決済されます。その他すべてのシナリオでは、賭けは無効とみなされます。
- 3. どちらのチームも次のポイントを獲得できない場合、オプション「なし」が勝ちます。

次の得点タイプ

- 1. 次のスコアの種類を予測します。
- 2. 試合が中止された場合、さらなる潜在的なゴールは市場の結果に影響を与えないため、市場が無条件に決定された場合にのみ賭けが決済されます。その他すべてのシナリオでは、賭けは無効とみなされます。
- 3. どちらのチームも次のポイントを獲得できない場合、オプション「なし」が勝ちます。

ラグビー

一般的なルール

- 1. 試合会場が変更になった場合、全てのベットはキャンセルとなります。
- 2. ベットしたチームが試合に参加しなかった場合、このチームに対するすべてのベット（アウトライトマーケットを除く）はキャンセルされます。
- 3. ラグビーおよびラグビーリーグに関するすべてのベットは、ロスタイムを含む通常の 80 分が経過した後最終的なものとみなされます。
- 4. 試合が予定より早く開始された場合、開始前に行われたベットのみが有効とみなされます。ライブベッティングを除き、開始後に行われたベットは無効とみなされます。
- 5. ベットタイプに別途記載がない限り、すべての試合には延長戦は含まれません。
- 6. 国際試合の場合、変更された会場が同じ国にある限り、すべてのベットは引き続き有効です。
- 7. あらゆるタイプの賭けにおいて、明確な結果が決定された場合、関連するすべての賭けが決済されます。

ベットの種類

1×2

- 1. どちらのチームが試合の勝者になるか、または試合が通常時間後に引き分けで終了するかを予測します。このマーケットには、ベッティング オプションとして 2 つのチームと引き分けが含まれます。

1×2 - 前半

- 1. どちらのチームが試合の勝者になるか、または通常時間の前半終了後に試合が引き分けで終了するかを予想します。このマーケットには、ベッティング オプションとして 2 つのチームと引き分けが含まれます。

ハンディキャップ

- 1. 指定されたハンディキャップが適用された試合の勝者を予想します。
- 2. 精算は、ベット時に各チームに適用される規定のハンディキャップを含む、通常時間終了時の最終スコアに基づいて行われます。

ハンディキャップ - 前半

- 1. 表示されたハンディキャップを適用したレギュラータイム前半の勝者を予想します。
- 2. 精算は、ベット時に各チームに適用される規定のハンディキャップを含む、前半終了時の最終スコアに基づいて行われます。

合計ポイント：上/下

- 1. 通常時間内に両チームが獲得した合計ポイント数が、指定された合計ラインを上回るか下回るかを予想します。
- 2. いずれかの段階で試合が中止された場合、それ以上の潜在的なポイントが市場の結果に影響を及ぼさないため、市場が無条件に決定されない限り、すべてのオーバー/アンダーベットは無効とみなされます。

合計ポイント：上/下 - 前半

- 1. 前半に両チームが獲得した合計得点が、指定された合計ラインを上回るか下回るかを予想します。
- 2. 試合が前半で中止になった場合、それ以上の潜在的なポイントが市場の結果に影響を及ぼさないため、市場が無条件に決定しない限り、すべてのオーバー/アンダーベットは無効とみなされます。

チームポイント：上/下

- 1. 指定されたチームが獲得した合計ポイント数が、指定された合計ラインを上回るか下回るかを予測します。
- 2. いずれかの段階で試合が中止された場合、それ以上の潜在的なポイントが市場の結果に影響を及ぼさないため、市場が無条件に決定されない限り、すべてのオーバー/アンダーベットは無効とみなされます。

チームポイント：オーバー / アンダー - 前半

- 1. 指定されたチームが獲得した合計ポイント数が、指定された合計ラインを上回るか下回るかを予測します。
- 2. 試合が前半で中止になった場合、それ以上の潜在的なポイントが市場の結果に影響を及ぼさないため、市場が無条件に決定しない限り、すべてのオーバー/アンダーベットは無効とみなされます。

勝者（ドローノーベット）

- 1. 指定された期間の終了時に誰が試合の勝者になるかを予想します。このマーケットには、ベッティング オプションとして 2 つのチームと引き分けが含まれます。
- 2. 指定期間終了時の試合結果が引き分けの場合、賭け金は全額返金されます。

昇格チーム

- 1. 大会からどのチームが昇格するかを予想します。

ボクシング

一般的なルール

- 1. 最初のラウンドのベルが鳴ると、ベットスリップは有効とみなされます。
- 2. 各ラウンドの時間は 3 分です（オーバー/アンダーの場合、「ハーフラウンド」は 90 秒としてカウントされます）。
- 3. ラウンド数に変更された場合、オーバー/アンダーベットはすべてキャンセルされます。
- 4. 試合が引き分けに終わった場合、勝者へのベットはキャンセルされます。
- 5. ベットスリップの精算は、試合によって発表された結果に基づいて行われます。結果は、ポイント、テクニカルノックアウト、ノックアウト、または失格によって定義できます。
 - a. KO（ノックアウト）には、TKO（テクニカル・ノックアウト）とボクサーの失格が含まれます。
 - b. ドローにはテクニカルドローも含まれます。
 - c. 決定には技術的な決定が含まれます。
- 6. ボクサーが棄権するか、ベッティングリストに入れ替わった場合、すべてのベットスリップはキャンセルされます。
- 7. 一方または両方のボクサーが試合に指定された体重要件を満たしていないことが公式に発表された場合、すべてのベットスリップはキャンセルされます。
- 8. 試合後に主審がスコアを再計算するか、オフィシャルが結果を変更した場合、結果の発表から 36 時間後に、精算されたベットスリップは変更されず、最終的なものとみなされます。

格闘技（総合格闘技）

一般的なルール

- 1. 主審が第 1 ラウンドの開始をアナウンスすると、ベットスリップは有効とみなされます。
- 2. アルティメット・ファイティング・チャンピオンシップ（UFC）の各ラウンドは 5 分間続きます（オーバー/アンダーでは、「ハーフラウンド」は 150 秒としてカウントされます）。
- 3. 各チャンピオンシップタイトル戦は 5 ラウンドで構成され、ノンタイトル戦は 3 ラウンドで構成されます。各ラウンド間の休憩時間は 1 分間です。
- 4. 試合後に発表される結果は最終結果とみなされ、ポイント、サブミッション、テクニカルノックアウト、ノックアウト、または失格によって定義されます。
 - a. サブミッション：ファイターの一人が明らかにマットや対戦相手を軽く叩いたり、口頭で審判に降参を伝えたりした。
 - b. テクニカル ノックアウト：ファイターが試合を続行できない場合、試合はテクニカル ノックアウトによって終了したものと定義されます。
 - c. ドローにはテクニカルドローも含まれます。
- 5. 試合後に主審がスコアを再計算するか、オフィシャルが結果を変更した場合、結果の発表から 36 時間後に、精算されたベットスリップは変更されず、最終的なものとみなされます。

ビーチバレー

一般的なルール

- 1. 特に明記されていない限り、すべてのベットはイベント全体の終了時に有効とみなされます。
- 2. ベットしたプレイヤーが試合に参加しなかった場合、そのプレイヤーに対する全てのベット（チャン

ピオンシップマーケットを除く)はキャンセルされます。

- 3. 試合の予定時間が短縮された場合、または必要な勝利スコアが増加した場合、すべてのベットは無効とみなされます。
- 4. 試合が予定より早く開始された場合、開始前に行われたベットのみが有効とみなされます。ライブベッティングを除き、開始後に行われたベットは無効とみなされます。
- 5. あらゆるタイプの賭けにおいて、明確な結果が決定された場合、関連するすべての賭けが決済されます。

ベットの種類

勝者

- 1. 誰が試合に勝つかを予想します。

ポイントハンディキャップ

- 1. 指定されたハンディキャップを適用した後、指定された期間内に誰がより多くのポイントを獲得するかを予想します。
- 2. 提供されるマーケットには、フルゲームおよびクォーター ベッティングが含まれる場合があります。

合計ポイント: 上/下

- 1. 指定された期間内の合計ポイント数が、指定された合計ラインを上回るか下回るかを予測します。
- 2. 提供されるマーケットには、フルゲームおよびクォーター ベッティングが含まれる場合があります。

正しいスコア

- 1. 特定の試合のフルタイムの正解スコアを予測します。
- 2. 決済は、関連する運営団体が公表する試合後のスコアに基づいて行われます。

奇数/偶数

- 1. 指定された期間/セット内の合計ポイント数が奇数になるか偶数になるかを予測します。

クリケット

一般的なルール

- 1. 賭けは、試合終了直後にインターナショナルの公式ウェブサイトに従って決済されます。
- 2. ODI または Twenty20 の試合が予定されたオーバー数に達しなかった場合、行われ公式結果が得られた試合は完了したものとみなされます。試合のベットは公式結果に基づいて採点されます。トータル マーケットでのベットは無効になります。特に明記されていない限り、「追加エンド」は常に結果に含まれます。
- 3. 何らかの理由でゲーム全体が完了しなかった場合、別段の定めがない限り、ゲームに関連するすべてのベットは無効なベットとみなされ、オッズ「1」で精算され、明らかな結果が得られたベットは精算されます。
- 4. 予定時間より前にゲームが開始された場合、ゲーム開始前に行われたベットのみが有効とみなされます。ゲーム開始後に行われたベットは無効とみなされます。これには、インプレイ ベット タイプは含まれません。
- 5. クリケットトーナメントにはいくつかの種類があります:
 - a. Twenty20 International はクリケットの一種で、試合は平均 3 時間半続きます。
 - b. ワン デイ インターナショナル (ODI) は、試合が 8 時間以上続くクリケットの一種です。
 - c. テストマッチはクリケットの一種で、最長 5 日間続き、1 日あたり最低 90 オーバーで、双方に 2 回打席を与える機会が与えられます。
- 6. 特定の種類のイベントの結果は、完全な結果の公式発表後にのみ計算できます。36 時間以内に明確な結果が得られない場合、関連するすべてのベットは無効なベットとみなされ、オッズ「1」で決済されます。

ベットの種類

1×2 (3way)

- 1. どちらのチームが試合に勝つかを予想します。このマーケットには 2 つのチームと、賭けのオプションとして引き分けが含まれています。

勝者

- 1. 誰がゲームに勝つかを予想します。このマーケットには 2 つのチームが参加します。

奇数/偶数

- 1. 得点の合計が奇数になるか偶数になるかを予想します。ゼロは偶数とみなされます。

スーパーオーバーはあるのか

- 1. 試合が延長戦になると予想します。

引き分けはあるのか

- 1. 試合は引き分けになると予想します。

トスに勝つには

- 1. トス勝者とは、コイントス（または同様の方法）で勝ったチームを指します。トスが完了した場合、プレーが始まるかどうかに関係なく、ベットは有効とみなされます。

モストフォー

- 1. 外部の妨害により試合が中止になった場合、決着がすでに決定していない限り、すべてのベットは無効となります。バッター マーケットに特有の、バッターが 1 つのボールに直面した後、または最初のボールに直面する前に賭けが成立します。イニングが宣告された場合を含め、打者がノットアウトの場合にスコアがカウントされます。ワンデイの試合では、両チームとも少なくとも 40 オーバーで対戦する必要があります。そうでない場合は、ベットの精算がすでに決定されていない限り、ベットは無効になります。テストマッチとカウンティチャンピオンシップマッチでは、試合全体が重要です。引き分けのゲームでは、少なくとも 200 オーバーをボウリングする必要があります。そうでない場合、ベットの精算がすでに決定されていない限り、ベットは無効になります。Twenty20 の試合では、各チームの 20 オーバーをフルプレーしなければなりません（チームがボウアウトされない限り）。そうでない場合、ベットの精算がすでに決定されていない限り、ベットは無効になります。10 オーバー以下の試合では、イニング全体が完了しなかった場合（チームがボウアウトされた場合を除く）、またはベットの精算がすでに決定されていない限り、ベットは無効になります。100 ボールのスケジュールされた試合では、各チームの 100 ボールすべてがプレイされなければなりません（チームがボウアウトされない限り）。そうでない場合、ベットの決済がすでに決定されていない限り、ベットは無効になります。決済の目的では、これはバッターがそれぞれちょうど 4 ランを記録したすべての配信です（オールラン/オーバースローを含む）。スーパーオーバーによって決定された試合では、スーパーオーバー中にヒットしたフォーは決着の対象としてカウントされません。

最多シックス

- 1. 外部の妨害により試合が中止になった場合、決着がすでに決定していない限り、すべてのベットは無効となります。バッター マーケットに特有の、バッターが 1 つのボールに直面した後、または最初のボールに直面する前に賭けが成立します。イニングが宣告された場合を含め、打者がノットアウトの場合にスコアがカウントされます。ワンデイの試合では、両チームとも少なくとも 40 オーバーで対戦する必要があります。そうでない場合は、ベットの精算がすでに決定されていない限り、ベットは無効になります。テストマッチとカウンティチャンピオンシップマッチでは、試合全体が重要です。引き分けのゲームでは、少なくとも 200 オーバーをボウリングする必要があります。そうでない場合、ベットの精算がすでに決定されていない限り、ベットは無効になります。Twenty20 の試合では、各チームの 20 オーバーをフルプレーしなければなりません（チームがボウアウトされない限り）。そうでない場合、ベットの精算がすでに決定されていない限り、ベットは無効になります。10 オーバー以下の試合では、イニング全体が完了しなかった場合（チームがボウアウトされた場合を除く）、またはベットの精算がすでに決定されていない限り、ベットは無効になります。100 ボールのスケジュールされた試合では、各チームの 100 ボールすべてがプレイされなければなりません（チームがボウアウトされない限り）。そうでない場合、ベットの決済がすでに決定されていない限り、ベットは無効になります。決済の目的では、これはバッターがそれぞれちょうど 6 ランを記録したすべての配信です（オールラン/オーバースローを含む）。スーパーオーバーによって決定された試合では、スーパーオーバー中にヒットした 6 は精算の対象にはなりません。

X 番目のオーバーオーバー/アンダー

- 1. 得点された合計ポイント数が、市場で指定された表示された合計ラインを上回るか下回るか、または

等しいかを予測します。

- 2. ゲームが中止された場合、オーバー/アンダーベットは、それ以上の潜在的なポイントが市場の結果に影響を及ぼさないため、市場が無条件に決定された場合にのみ決済されます。他のすべてのシナリオでは、ベットは無効とみなされます。

X 番目の解雇方法（6通り）

- 1. 利用可能なオプションは次のとおりです：キャッチ、ボウルド、LBW、ランアウト、スタンプド、またはその他（退場を含む）。 「リタイアアウト」が発生した場合、ベットは無効になります。これ以上ウィケットが落ちない場合、すべてのベットは無効になります。

水球

一般的なルール

- 1. 特に明記されていない限り、すべての水球ベットは 32 分間のプレー全体の結果に基づいて精算されます。これには、特に明記されていない限り、延長戦や PK 戦は含まれません。
- 2. 指定時間の開始から 36 時間以内に試合が中断または中止された場合でも、試合時間の少なくとも 90% が終了した場合（例：32 分の試合のうち 29 分）、フルタイムベットは引き続き有効です。それ以外の場合、賭け結果の無条件の決定を除き、中断または中止されたイベントの賭けスリップは無効になります。
- 3. 試合/イベントが中止、中断、延期され、公式キックオフ/開始時間から 36 時間経過しても再開できなかった場合、現状の結果は無効とみなされ、賭けはキャンセルされます。「パーレー」の場合、パーレー内の選択は無効とみなされますが、ベットは引き続き有効とみなされます。ペイアウト式は、その特定の選択に対して（1）として計算されます。
- 4. 試合が早く始まった場合、試合前のベットのみが有効とみなされます。試合後のベットは無効とみなされ、インプレイは除外されます。
- 5. 予定された会場が変更された場合、すべてのベットは無効とみなされます。

ベットの種類

1x2（3ウェイ）

- 1. 誰がゲームに勝つかを予想します。このマーケットには、ベッティングの選択肢として 2 つのチームと抽選が含まれます。

オーバー/アンダー

- 1. ゲームが放棄された場合、さらなる潜在的なゴールは市場の結果に影響を及ぼさないため、オーバー/アンダーベットは市場が無条件に決定された場合にのみ決済されます。他のすべてのシナリオでは、ベットは無効とみなされます。

仮想一般規則

- 1. バーチャル スポーツとは、バーチャル スポーツ オプションで利用できるアクティビティまたは試合の総称です。
- 2. すべてのバーチャル スポーツベットは、同等の球技ルールに従います。
- 3. バーチャル スポーツはコンピューターで生成され、乱数ジェネレーター（RNG）がランダムな数値セットで結果を決定します。結果はランダムに生成されます。
- 4. バーチャルホースとグレイハウンドのレースでは引き分けはありません。
- 5. 提供されるベットタイプは常に変更される場合があります。
- 6. バーチャルサッカー。予選勝者が同点の場合はペナルティが課され、そのスコアはカウントされません

バーチャルサッカー

原則

- 1. 全天候型の仮想サッカー ベット体験を提供します。リーグは偶数チームで構成され、シーズン中に継続的に変更されます。イングランド フットボール リーグを例に挙げます。リーグは 20 チームで構成されます。シーズンは常に変更され、38 -デイマッチ (H&A マッチ) または 38 ラウンドとして知られています。
- 2. 1 シーズン合計 38 ラウンド。毎ラウンドインターバル 3 分または 1 日試合。
- 3. ラウンド開始の 10 秒前にベットを終了します。各ゲームは 1HT と 2HT の 90 分をシミュレートします。すべてのゲームが終了し、賞品が引き出された後、正しい結果の賭けを検索することができます。
- 4. バーチャル サッカー カップは、全天候型のバーチャル サッカー ベット体験を提供します。プレーヤーはいつでもベットできます。カップ方式が異なれば、チーム数やイベント数も異なります。FIFA ワールドカップを例に挙げると、総計 48 グループの試合です。グループ戦は 32 チームで構成され、4 つずつ 8 つのグループに分けられます。16 回のノックアウトマッチ、1/8 最終リードの決勝戦だ。
- 5. 団体戦
 - A. 32 チーム (8 グループ各 4 チーム)
 - B. 各チームは同じグループ内の他のチームとそれぞれ 2 試合を行い、勝利で 3 ポイント、引き分けで 1 ポイント、敗北で 0 ポイントを獲得します。グループごとに最初の 2 チームが出場資格を獲得します。
 - C. グループランキングは以下の基準に従って決定されます
 - a. ポイント数が多くなる
 - b. 最高得失点差
 - c. 得点数の増加
 - d. チームレベル
- 6. ノックアウト
 - A. 16 チームがこのステージに参加します
 - B. 4 ステージ (ラウンド 16、準々決勝、準決勝、決勝)

ベットタイプ

1X2

- 1. 試合後 90 分後にどちらのチームが勝つか引き分けになるかを予想します。

1×2 - 前半

- 1. 前半 45 分が経過した時点で、どちらのチームが勝つか引き分けになるかを予想します。

オーバー/アンダー

- 1. 賃金よりも少ない合計ゴールスコアを予測します。

オーバー/アンダー - 前半

- 1. 試合前半の総ゴール数が指定ラインを上回る/下回ると予想します。

勝ち/引き分け/負け

- 1. ハンディキャップ調整後の最終結果をホーム勝利、アウェイ勝利、または引き分けと予想します。

ハンディキャップ

- 1. 90 分間の試合でどちらのチームがトータルハンディキャップに勝つかを予想します。

ハンディキャップ - 前半

- 1. 「45 分間」を通して、表示されたハンディキャップを適用して最も多くのゴールを奪ったチームを予想します。

ダブルチャンス

- 1. 考えられる 2 つの結果のいずれかにベットします: ホームの勝利または引き分け (1&X)、アウェイの勝利または引き分け (2&X)、またはホームまたはアウェイの勝利 (1&2)。
- 2. 合計 3 つのオプション: 1 X、X 2、1 2:
- 1 はホーム勝利。
- X は: 描画します。
- 2: アウェイ勝利。
- 3. 中立で試合が行われる場合、ボード上で最初にリストされているチームがホームチームとなります。

勝ちの-margin

- 1. どのチームが勝つか、対戦相手にどれだけ勝つかを予測します
- 2. 例: Aチームの最新スコアは12、Bチームの最新スコアは8、「勝ち点」は4です。

奇数/偶数 - FT

- 1. 「90分」のプレー終了時に、ホール ゲームで得点されるゴール数が奇数になるか偶数になるかを予想します。

正解スコア - FT

- 1. 提供された正解スコアマーケットに基づいて、試合のピリオド最終スコアの最終スコアを予測します。

ハーフタイム / フルタイム

- 1. 特定の試合のハーフタイムとフルタイムの結果を予測します。

総目標数

- 1. 両チームのフルタイム合計ゴール数を予想します。

両チーム得点 - 前半

- 1. 指定されたプレー時間内に両チームが得点するかどうかを「はい」または「いいえ」で予想します。

1×2 以上/以下

- 1. 「90分」後の試合結果と、総得点数が表示されたゴールラインを上回るか下回るかを予想します。

目標範囲

- 1. 試合全体で両チームが得点した合計ゴール数を予想します。オプションには複数の目標範囲が含まれます。

チームの目標範囲

- 1. ゲーム全体で特定のチームが得点した合計ゴール数を予測します。オプションには複数の目標範囲が含まれます。

バーチャルバスケットボール

一般的なルール

- 1. 全天候型の仮想バスケットボール ベット体験を提供します。3x3 リーグで、試合前と1分間のインプレー後に賭けることができます。各セッションには5つの試合が賭けられます。
- 2. 各セッション間隔は2分、または1日試合と呼ばれます。試合前と試合中バッチに分かれています。
- 3. ゲーム開始の10秒前にベットを終了します。各ゲームは10分間シミュレートされ、実際の継続時間は1分30秒です。すべてのゲームが終了し、賞品が引き出された後、正しい結果の賭けを検索することができます。

ベットタイプ

勝者

- 1. 試合後10分後にどちらのチームが勝つかを予想します。

ハンディキャップ

- 1. 10分間の試合でどちらのチームがトータルハンディキャップに勝つかを予想します。

オーバー/アンダー

- 1. 得点の合計が、指定された合計ラインを上回るか下回るかを予想します。

Xポイントに到達する

- 1. Xポイントに到達するかどうかを予想します。

バーチャル競馬

一般的なルール

- 1. 全天候型の仮想競馬賭け体験を提供します。プレイヤーはいつでも賭けることができます。イベントは絶えず発生し、季節は進み続けます。 - 試合が終了すると、新しい試合が始まります。
- 2. 次の試合開始前に10秒でベットでき、ミーティング中のすべてのスケジュール試合でいつでもベットできます。

ベットタイプ

チャンピオン

- 1. 選択した競馬が勝つことに賭けます。

トップ 2

- 1. 選択した競馬が上位 2 位になるように賭けます。

トップ 3

- 1. 選択した競馬が上位 3 位に入賞するように賭けます。

奇数/偶数

- 1. 馬の形の勝者は奇数または偶数です。

オーバー/アンダー

- 1. 馬体勝ちまたはオーバーかアンダー。 123 アンダー、456 オーバー。

コンボトップ 2

- 1. 任意の 2 頭の馬が 1 位、2 位を獲得できるように賭けます。シーケンスの順序とは関係ありません。

トップ 2 の正確性

- 1. 正しい順序で任意の 2 頭の馬が 1 位と 2 位に勝つように賭けます。

仮想グレイハウンド

一般的なルール

- 1. 全天候型の仮想グレイハウンド ベット体験を提供します。プレイヤーはいつでも賭けることができます。イベントは絶えず発生し、季節は進み続けます。 - 試合が終了すると、新しい試合が始まります。
- 2. 次の試合開始前に 10 秒でベットでき、ミーティング中のすべてのスケジュール試合でいつでもベットできます。

ベットタイプ

チャンピオン

- 1. あなたの選んだグレイハウンドが勝つことに賭けます。

トップ 2

- 1. あなたが選んだグレイハウンドがトップ 2 になるように賭けます。

トップ 3

- 1. あなたが選んだグレイハウンドがトップ 3 に入賞するように賭けます。

奇数/偶数

- 1. グレイハウントラップの勝者は奇数または偶数です。

オーバー/アンダー

- 1. グレイハウントラップの勝者はオーバーまたはアンダーです。 123 アンダー、456 オーバー。

コンボトップ 2

- 1. 2 頭のグレイハウンドが 1 位か 2 位を獲得できるように賭けます。シーケンスの順序とは関係ありません。

トップ 2 の正確性

- 1. 正しい順序で任意の 2 頭のグレイハウンドが 1 位と 2 位に勝つように賭けます。

バーチャルバイク

一般的なルール

- 1. 全天候型の仮想バイク賭け体験を提供します。プレイヤーはいつでも賭けることができます。イベントは絶えず発生し、季節は進み続けます。 - 試合が終了すると、新しい試合が始まります。
- 2. 10 秒以内に次の試合が始まる前にベットすることができ、ミーティング中のすべてのスケジュール試合にいつでもベットできます。

ベットタイプ

チャンピオン

- 1. あなたの選んだレーシングドライバーが勝つことに賭けます。

トップ 2

- 1. あなたが選んだレーシング ドライバーがトップ 2 になることに賭けます。

トップ 3

- 1. あなたが選んだレーシング ドライバーがトップ 3 に入賞するように賭けます。

奇数/偶数

- 1. 奇数または偶数の当選番号をレースします。

オーバー/アンダー

- 1. レースの勝者番号が上または下である場合。 123 アンダー、456 オーバー。

コンボトップ 2

- 1. 2 人のレーシング ドライバーが 1 位、2 位を獲得できるように賭けます。シーケンスの順序とは関係ありません。

トップ 2 の正確性

- 1. 正しい順序で 2 人のレーシング ドライバーが 1 位、2 位に勝つように賭けます。

バーチャルスピードウェイ

一般的なルール

- 1. 全天候型のバーチャル スピードウェイ ベット体験を提供します。プレイヤーはいつでも賭けることができます。イベントは絶えず発生し、季節は進み続けます。試合が終了すると、新しい試合が開始されます
- 2. 次の試合開始 10 秒前にベットでき、ミーティング中のすべてのスケジュール試合にいつでもベットできます。

ベットタイプ

チャンピオン

- 1. 選んだレーサーが勝つことに賭けます

トップ 2

- 1. 選んだレーサーがトップ 2 になることに賭けます

トップ 3

- 1. あなたが選んだレーシング ドライバーがトップ 3 に入賞するように賭けます。

奇数/偶数

- 1. レーサーの勝者は奇数または偶数です

オーバー/アンダー

- 1. レーサーの勝者はオーバーまたはアンダーです。 12 アンダー、34 オーバー

コンボトップ 2

- 1. 2 人のレーサーが 1 位、2 位を獲得できるように賭けます。並び順とは関係ない

トップ 2 の正確性

- 1. 正しい順序で 2 人のレーサーが 1 位、2 位に勝つように賭けます。