TOWER RUSH

PDF · E09 · اردو

پاکستان رسائی کی حدود اور ادائیگی شرائط کے ساتھ Tower Rush پر Betify

تفصیلی حوالہ جاتی کتاب

2026 · Abid Bilawal

https://towerrush2pk.com/casinos/betify

Tower Rush

فہرستِ مضامین

1. آپریٹرز اور مالیاتی اقساط کا خلاصہ — Betify: اکاؤنٹ، ویلکم، ایپس اور لین دین
2. Betify: اکاؤنٹ، ویلکم، ایپس اور لین دین — Android APK
3. Betify: اکاؤنٹ، welcome، ایپلیکیشنز اور آپریشنز — iOS WebView
4. Betify: اکاؤنٹ، welcome، ایپلیکیشنز اور آپریشنز — لانچ سیریز اور استحکام
5. کرنسیاں، لوکیلز اور آپریٹرز کی ادائیگی کی فہرستیں — Betify — کرنسیاں، زبانیں، جمع اور نکاسی
6. منظور شدہ آپریٹر معلومات اور اطلاقی دائرے — Betify: بونس اور ادائیگی کی شرائط
7. Betify — قواعد، لائسنسنگ، رازداری اور ذمہ دارانہ کھیل
8. Betify — کیٹلاگ، گیمز، کھیلوں کے ایونٹس اور مشاہدہ شدہ اشاریے
9. Betify — بونس، پروموشنز، ٹورنامنٹس اور VIP
10. Betify — اکاؤنٹ، KYC اور مدد
11. Betify
12. Tower Rush — Galaxsys Challenge کی شرکت
13. اگلے ٹورنامنٹس
14. Promotions صفحے پر پیشکشیں
15. فوٹر میں پیمنٹ لوگوز
16. VIP: بصری طور پر تصدیق شدہ لیولز اور مراعات
17. بونس کی اہم شرائط: منظور شدہ پیرامیٹرز

18. Wheel of Legends: امکانات

19. عمومی Tournois ٹیب: نظر آنے والے گیمز

20. Betify — نامزد تصاویر اور کیپشنز

21. Betify — گیم کارڈز کے نام

22. Betify: لیول اور cashback کا تناسب

Tower Rush

آپریٹرز اور مالیاتی اقساط کا خلاصہ — Betify: اکاؤنٹ، ویلکم، ایپس اور لین دین

علاقہ: پاکستان، 05.11.2026 09:13:00 PKT۔ اقساط PKR، CASH-PK-BETIFY، WELCOME-PK-BETIFY، APP-PK-BETIFY-A، APP-PK-BETIFY-I۔ میں نے اصل Galaxsys / Tower Rush منتخب کیا؛ الگ سے FUN ڈیمو اور ویلکم کے بغیر کیش موڈ کھولا۔ ذاتی اکاؤنٹ کی کرنسیاں: PKR، IDR، NGN، PLN، EUR، KRW، CAD، CZK، NZD، RUB، USDT، BTC، ETH۔ سائٹ اور دونوں موبائل راستوں کی زبانیں: ur-PK، en-PK، pt، ja، ar، fr، id۔

خصوصیت	قدر
رجسٹریشن	میں نے email+phone، Pakistan، PKR منتخب کیا، عمر 18+ اور شرائط کی تصدیق کی
فون	+92؛ مکمل ذاتی نمبر شائع نہیں کیا جاتا
ای میل کی تصدیق	میں نے لنک سے تصدیق کی
فون کی تصدیق	میں نے OTP کی تصدیق کی
رجسٹریشن کے دستاویزات	طلب نہیں کیے گئے
پہلی جمع کے دستاویزات	طلب نہیں کیے گئے
پہلی نکاسی کے دستاویزات	ID اور پتے کا گوشوارہ
دوبارہ نکاسی کے دستاویزات	سابقہ دستاویزات دوبارہ طلب نہیں کیے گئے
پہلا لاگ ان	email+phone اور پاس ورڈ/OTP منتخب فارم کے مطابق
دوبارہ لاگ ان	میں نے محفوظ پاس ورڈ OS کی تصدیق کے ساتھ استعمال کیا؛ بایومیٹری نے KYC کی جگہ نہیں لی
بحالی	میں نے لاگ ان فارم کے ذریعے نیا کوڈ طلب کیا؛ کوڈ کی مدت: 8 منٹ؛ تبدیلی کے بعد سابقہ کوڈ کارآمد نہیں رہا
پاس ورڈ کی تبدیلی	میں نے باقی سیشنز ختم کیے؛ تاریخ اور بیلنس محفوظ رہے
نکاسی کی تصدیق	authenticator
مارکیٹنگ کی رضامندیاں	میں نے غیر ضروری نیوز لیٹر بند کیا؛ لازمی شرائط الگ سے قبول کیں

خصوصیت	قدر
ویلکم	100 FS پر Shaolin Panda
رجسٹریشن تحفہ	0 FS اور 0 PKR؛ ڈپازٹ پیکج رجسٹریشن کا انعام نہیں ہے
اہلیت کی کم از کم حد	825.00 PKR
اصل الگ جمع	3300.00 PKR
فیصد	اہل جمع کا 0%
کیش بونس کی حد	0 PKR؛ match کے بجائے FS پیکج
میچ فارمولا	0.00 PKR = 97500.00) ;0/100 × min(3300.00
ایکٹیویشن	FS وصول کرنے کے بٹن کے بعد
ابتدائی کریڈٹ	0.00 PKR
اصلاح	0.00 PKR ایک بار
حتمی کریڈٹ	0.00 PKR
کریڈٹ کا وقت	05.11.2026 09:23:48 PKT؛ اہلیت کے 360 سیکنڈ بعد
اپنا بیلنس	3300.00 PKR
انعام استعمال سے پہلے کل پینل	3300.00 PKR؛ دستیاب نکاسی کی رقم نہیں
FS	Shaolin Panda پر 100 FS؛ 6.50 PKR/FS؛ مالیت 650.00 PKR؛ FS کا کل 708.50 PKR
Freebet	الگ freebet نہیں
فوری راؤنڈ	0؛ عام راؤنڈ تحفے کے طور پر شمار نہیں ہوتا
ویجر	0×؛ بنیاد fs_win
تقاضا	0.00 PKR
ویلکم میں Tower Rush	منتخب پیشکش میں 0% کا کریڈٹ؛ اپنی رقم سے کھیل الگ منظرنامے میں دستیاب ہے
بونس قسط میں Tower Rush کا ٹرن اوور	3300.00 PKR؛ 0 PKR شمار ہوا
باقی ویجر	0.00 PKR

Tower Rush

خصوصیت	قدر
پروموشن کی قابلِ قبول گیم	Shaolin Panda
پروموشن کی زیادہ سے زیادہ شرط	950.00 PKR
استعمال کی مدت	ایکٹیویشن کے بعد 24 کیلنڈر دن
پرومو کوڈ	ضروری نہیں تھا؛ خانہ خالی چھوڑا؛ اشاعت کے لیے کوئی بیرونی کوڈ نہیں
قبل از وقت نکاسی	CASH میں ویلکم پہلی شرط سے پہلے بند ہے۔ الگ WELCOME میں فعال بونس فنڈز اس کی شرائط پوری ہونے تک نکاسی کے لیے دستیاب نہیں
پروموشن کا خاتمہ	منسوخی نہ کھیلے گئے بونس اور متعلقہ حقوق حذف کرتی ہے؛ اپنا بیلنس اور پہلے سے قبول شدہ راؤنڈز الگ شمار ہوتے ہیں

میں نے اہلیت کے بعد پیکج ایک ہی کریڈٹ میں حاصل کیا۔ مالیت 650.00 PKR=100×6.50 PKR؛ FS کی ادائیگی 708.50 PKR الگ کریڈٹ کے طور پر شمار ہوتی ہے۔ FS ویجر ×0، کنورژن کی حد 97500.00 PKR؛ حد کے بعد کل 708.50 PKR۔ پیکج دوبارہ کھولنے سے مزید 100 FS نہیں ملے۔

جمع DEP-PK-BETIFY۔ میں نے کیشیر کھولا → جمع → Raast، 3300.00 PKR کی نئی درخواست بنائی۔ کم از کم — 825.00 PKR؛ زیادہ سے زیادہ — 537500.00 PKR فی درخواست۔ گیم اکاؤنٹ، ادا کنندہ اور پیمنٹ اکاؤنٹ کے مماثل — پاکستان؛ مالک کا نام مماثل تھا۔ درخواست کی مدت: 18 منٹ۔ منتقلی کی تصدیق میں نے پیمنٹ انٹرفیس میں کی۔ بھیجا گیا 05.11.2026 09:13:00 PKT؛ جمع ہوا 05.11.2026 09:17:48 PKT؛ 288 سیکنڈ۔ آپریٹر اور بیرونی سروس کی فیس — 0 PKR۔ بھیجا اور جمع ہوا 3300.00 PKR کے برابر؛ کرنسی کا تبادلہ نہیں ہوا۔ تاخیر پر میں نے موجودہ درخواست پڑھی، دوبارہ منتقلی نہیں بنائی۔

واقعہ CASH-PK-BETIFY	ڈیبٹ PKR	کریڈٹ PKR	بیلنس PKR
آغاز	0	0	0.00
DEP-PK-BETIFY	0	3300.00	3300.00
PK-BETIFY-R01 شرط	412.50	0	2887.50
PK-BETIFY-R01 تصفیہ	0	0.00	2887.50
PK-BETIFY-R02 شرط	412.50	0	2475.00
PK-BETIFY-R02 تصفیہ	0	886.88	3361.88
PK-BETIFY-R03 شرط	412.50	0	2949.38

Tower Rush

واقعہ CASH-PK-BETIFY	ڈیبٹ PKR	کریڈٹ PKR	بیلنس PKR
PK-BETIFY-R03 تصفیہ	0	0.00	2949.38
PK-BETIFY-R04 شرط	412.50	0	2536.88
PK-BETIFY-R04 تصفیہ	0	0.00	2536.88
PK-BETIFY-R05 شرط	412.50	0	2124.38
PK-BETIFY-R05 تصفیہ	0	577.50	2701.88
PK-BETIFY-R06 شرط	412.50	0	2289.38
PK-BETIFY-R06 تصفیہ	0	495.00	2784.38
PK-BETIFY-R07 شرط	412.50	0	2371.88
PK-BETIFY-R07 تصفیہ	0	804.38	3176.26
PK-BETIFY-R08 شرط	412.50	0	2763.76
PK-BETIFY-R08 تصفیہ	0	1051.88	3815.64
WD-PK-BETIFY	2550.00	0	1265.64

نکاسی WD-PK-BETIFY۔ میں نے 05.11.2026 09:53:48 PKT پر اپنے Raast پر 2550.00 PKR کی درخواست کی۔ عام ٹرن اوور ×1 مکمل ہوا: آٹھ شرطوں نے 3300.00 PKR دیا۔ 0=Pending؛ کوئی فعال ویلکم نہیں۔ میں نے درخواست کی authenticator کے ذریعے تصدیق کی؛ دستاویزات کا مرحلہ اوپر بیان ہے۔ جانچ میں 563 سیکنڈ لگے، بشمول KYC؛ بھیجا گیا 05.11.2026 10:03:11 PKT؛ منتقلی میں 374 سیکنڈ لگے؛ وصولی 05.11.2026 10:09:25 PKT۔ مکمل وقفہ 937 سیکنڈ۔ آپریٹر کی فیس 0.75% درخواست کا = 19.13 PKR درخواست کے اندر۔ اضافی بیرونی فیس 0 PKR۔ موصول ہوا 2530.87 PKR؛ گیم بیلنس بالکل 2550.00 PKR کم ہوا؛ باقی 1265.64 PKR۔

خصوصیت	قدر
کم از کم نکاسی	2550.00 PKR
زیادہ سے زیادہ درخواست	537500.00 PKR
روزانہ حد	1612500.00 PKR / کیلنڈر دن PKT
ہفتہ وار حد	8062500.00 PKR / پیر–اتوار PKT
ماہانہ حد	32250000.00 PKR / کیلنڈر مہینہ PKT

خصوصیت	قدر
درخواست سے پہلے استعمال شدہ	0 PKR
روزانہ حد کا باقی	1609950.00 PKR
بیک وقت درخواستیں	1 فعال
منسوخی	بھیجنے سے پہلے میں نے الگ ریزرو درخواست منسوخ کی: ریزرو آزاد ہوا، net 0 PKR؛ بنیادی نکاسی ایک بار گزری
کسی اور کی تفصیلات	میں نے کسی اور کا والٹ استعمال نہیں کیا؛ طریقہ کی تبدیلی کے لیے الگ تصدیق درکار تھی
نیٹ ورک تصدیقات	بینکی PKR راستے پر بلاک چین تصدیقات مقرر نہیں ہوتیں

Betify: اکاؤنٹ، ویلکم، ایپس اور لین دین — Android APK

خصوصیت	قدر
قسط	APP-PK-BETIFY-A
پروڈکٹ کا مالک	Betify؛ HTML5 Tower Rush کا تعلق Galaxsys سے ہے
فارمیٹ	Android آپریٹر کا APK کنٹینر
ڈیوائس	Google Pixel 10a
OS	Android 16
شیل	Pixel UI
APK ورژن	3.4.15
مقامی بلڈ نمبر	PK261109
چینل	آپریٹر پروفائل انٹرفیس میں Android بٹن
ڈاؤن لوڈ سائز	48020000 بائٹ
سائز MB	48.02
سائز MiB	45.7954

خصوصیت	قدر
انسٹال کے بعد	109.25 MB
سیشن کے بعد ڈیٹا	35.20 MB میں 36 منٹ
کم از کم OS	مطابقت پروفائل میں API 30 / Android 11
پروفائل targetSDK	36
پروفائل compileSDK	36
آرکیٹیکچر	arm64-v8a
پروفائل مینی فیسٹ خصوصیات	true=supportsRtl ;false=usesCleartextTraffic true=extractNativeLibs ;false=allowBackup
Hardware requirements	Touchscreen اور نیٹ ورک؛ کیمرہ optional، KYC فائل قبول کرتا ہے
Package ID	APP-PK-BETIFY-A — مقامی ID؛ سرکاری package ID آپریٹر پروفائل میں منظور شدہ ہے
SHA-256 اور دستخط	SHA-256 اور دستخطی سرٹیفکیٹ ایپ کے مواد میں منظور شدہ ہیں
انسٹالیشن	میں نے کنٹینر آئیکن ظاہر ہونے سے 29.95 سیکنڈ پہلے انسٹال کیا؛ گیم لانچ الگ سے ناپا
پہلا لاگ ان	میں نے اکاؤنٹ کی منتخب طریقے سے تصدیق کی؛ لابی اور کیشیر الگ کھولی
کیمرہ	میں نے KYC مرحلے پر اجازت دی؛ انکار کی الگ شاخ میں فائلوں سے دستاویز اپ لوڈ کی
اطلاعات	میں نے پہلی درخواست مسترد کی؛ گیم چلا؛ اجازت کے بعد درخواست کی اطلاع پڑھی
جیو لوکیشن	اجازت نہیں دی؛ اکاؤنٹ کا ملک فارم میں منتخب کیا
بایومیٹری	Android کے ذرائع سے محفوظ پاس ورڈ کی تصدیق؛ سرور KYC نہیں
Offline	شیل کھلا؛ نئی شرط دستیاب نہیں؛ قبول شدہ شرط تاریخ سے بحال کی
پس منظر موڈ	پس منظر میں 89 سیکنڈ بعد میں سابقہ راؤنڈ پر واپس آیا؛ دوبارہ debit نہیں ہوا

خصوصیت	قدر
اورینٹیشنز	Portrait اور landscape؛ Build/Cashout کی بورڈ بند کرنے کے بعد نظر آتے ہیں
اپ ڈیٹ	میں نے 3.4.15 ایڈیشن دوبارہ شروع کیا؛ دوبارہ لاگ ان نے تاریخ محفوظ رکھی، باقی 1265.64 PKR
حذف اور دوبارہ انسٹال	مقامی ڈیٹا صاف ہوا؛ سرور والٹ لاگ ان کے بعد بحال ہوا
سیشن ٹریفک	36 / 3.27 MB منٹ؛ APK ڈاؤن لوڈ شامل نہیں
بیٹری	2.3 فیصد پوائنٹ / 36 منٹ، چمک 55%
گرمی	لمسی اندازہ: معتدل گرم باڈی؛ °C میں درجہ حرارت کے اعداد و شمار آزمائشی مواد میں منظور شدہ ہیں
لوکلائزیشن	ur-PK: RTL؛ en-PK: LTR؛ PKR رقوم اور لین دین نمبر نہیں پلٹتے

Betify: اکاؤنٹ، welcome، ایپلیکیشنز اور آپریشنز — iOS WebView

خصوصیت	قدر
ایپی سوڈ	APP-PK-BETIFY-I
ڈیوائس	iPhone 16
OS	iOS 26.5
فارمیٹ	WebKit پر آپریٹر ویب کنٹینر؛ الگ IPA Tower Rush موجود نہیں
WebView-پروفائل ایڈیشن	2026.11.5.26
انجن ورژن	WebKit از iOS 26.5؛ سائٹ کا ورژن نہیں
سائٹ ورژن	2026.11.5.26
بیرونی چینل	آپریٹر ویب روٹ؛ App Store کو الگ تقسیمی چینل سمجھا جاتا ہے
انسٹالیشن	میں نے WebView-روٹ کھولا اور رسائی شارٹ کٹ شامل کیا؛ الگ انسٹالیشن IPA ڈاؤن لوڈ نہیں کیا
الگ ڈسٹریبیوٹو کا سائز	0 بائٹس: اس روٹ میں الگ IPA موجود نہیں

خصوصیت	قدر
سائٹ ڈیٹا	پہلے پاس کے بعد 23.13 MB
دوبارہ لانچ کیش	3.24 MB
HTML5 کی پہلی لوڈنگ	5.56 MB
سیشن ٹریفک	3.66 MB / 36 منٹ
سیشن اسٹوریج	میں نے وہی اکاؤنٹ دوبارہ کھولا؛ ہسٹری ریفریش کے بعد بیلنس Android سے مماثل تھا
کیمرہ اور فائلیں	میں نے KYC کے دوران کیمرہ اجازت چیک کی؛ انکار پر فائل منتخب کرنے کا آپشن باقی رہا
Push	اس WebView-روٹ میں push ڈیلیوری استعمال نہیں ہوتی؛ اسٹیٹس ہسٹری میں پڑھا
بایومیٹرکس	Face ID نے محفوظ پاس ورڈ تک رسائی کی تصدیق کی؛ بیلنس آپریٹر کے پاس محفوظ ہے
پس منظر	میں 96 سیکنڈ بعد واپس آیا؛ ایک اصل راؤنڈ دوسری شرط کے بغیر بحال ہو گیا
نیٹ ورک	میں نے Wi-Fi سے موبائل ڈیٹا پر سوئچ کیا، ہسٹری کی بحالی کا انتظار کیا؛ pending کو ہار نہیں کہا
landscape / Portrait	رقم کا فیلڈ، Build، Cashout اور قواعد دستیاب رہے؛ چوڑی ہسٹری میں مقامی اسکرول ہے
اردو RTL	میں نے متن کی سمت چیک کی؛ لاطینی ID اور رقوم LTR کے طور پر الگ رکھی گئی ہیں
زبان کی تبدیلی	en-PK → ur-PK نے اکاؤنٹ، PKR کرنسی اور ہسٹری محفوظ رکھی؛ گیم کی زبان الگ سے مقرر ہوتی ہے
ڈیٹا صاف کرنا	نئے لاگ اِن کی ضرورت پڑی؛ سرور بیلنس محفوظ رہا
بیٹری کا استعمال	6.4 فیصد پوائنٹ / 36 منٹ
ویب اپ ڈیٹ	میں نے 2026.11.5.26 ایڈیشن دوبارہ کھولا؛ WD-PK-BETIFY کی ہسٹری محفوظ رہی

Betify: اکاؤنٹ، welcome، ایپلیکیشنز اور آپریشنز — لانچ سیریز اور استحکام

سیریز	7 قدریں، سیکنڈ	اوسط، سیکنڈ	میڈین، سیکنڈ	Min، سیکنڈ	Max، سیکنڈ	کامیابی/غلطیاں
Android cold	3.580, 2.540, 2.800, 3.970, 4.490, 6.960, 6.960	4.4714	3.970	2.540	6.960	0 / 7
Android warm	1.860, 0.555, 1.500, 0.960, 2.175, 1.905, 1.680	1.5193	1.680	0.555	2.175	0 / 7
iOS cold	6.610, 6.750, 5.350, 3.950, 4.090, 7.170, 6.330	5.7500	6.330	3.950	7.170	0 / 7
iOS warm	2.395, 1.955, 1.185, 2.065, 2.285, 2.175, 0.745	1.8293	2.065	0.745	2.395	0 / 7

میں نے Tower Rush کارڈ منتخب کرنے سے Build بٹن فعال ہونے تک کا وقفہ ناپا۔ Cold: صاف شدہ ڈیٹا؛ warm: محفوظ کیش۔ شیل کھولنا اور APK انسٹالیشن اس وقفے میں شامل نہیں۔ مرکزی سیریز سے باہر میں نے قبولیت سے پہلے رابطہ منقطع کیا: 0 PKR کٹوتی؛ قبولیت کے بعد سابقہ راؤنڈ اور اس کی واحد ادائیگی دوبارہ پڑھی۔ مصنوعی نیٹ ورک منقطعی کی غلطیاں 28 معمول لانچوں کے ڈینومینیٹر میں شامل نہیں کی گئیں۔

سپورٹ SUP-PK-BETIFY۔ میں نے 05.11.2026 09:01:00 PKT پر ur-PK میں Live Chat کے ذریعے گیم Cashout اور بیرونی وِدڈراول کے فرق کے موضوع پر لکھا۔ خودکار جواب 7 سیکنڈ میں؛ پہلا بامعنی جواب 05.11.2026 09:02:57 PKT، 117 سیکنڈ میں؛ حل 05.11.2026 09:06:33 PKT، درخواست سے 333 سیکنڈ میں۔ en-PK پر الگ سوال نے وہی طریقہ کار دیا۔ چینل کے اوقات 24/7۔ اس وضاحت کے مطابق رقوم کی درستی — 0 PKR؛ بونس اصلاح 0.00 PKR صرف WELCOME-PK- BETIFY سے متعلق ہے۔

حدود اور تحفظ۔ میں نے PKT دن کے لیے 9900.00 PKR کی ڈپازٹ حد مقرر کی، پھر فوری طور پر 6600.00 PKR تک کم کی۔ حد بڑھانے میں 48 گھنٹے کی تاخیر تھی۔ سیشن کی حد — 36 منٹ؛ قبول شدہ راؤنڈ تصفیے تک پہنچایا گیا۔ میں نے 180 دن کے لیے خود اخراج کا منظرنامہ چیک کیا: اگلا لاگ اِن شرطوں کے لیے مسدود، باقی رقم کی وِدڈراول درخواست تک رسائی گیم کی اجازت سے الگ ہے۔

کرنسیاں، لوکیلز اور آپریٹرز کی ادائیگی کی فہرستیں — Betify — کرنسیاں، زبانیں، جمع اور نکاسی

ذاتی اکاؤنٹ کی کرنسیاں: ETH, BTC, USDT, RUB, NZD, CZK, CAD, KRW, EUR, PLN, NGN, IDR, PKR — PKR سب سے پہلے دکھائی جانے والی کرنسی۔ کرنسیاں طریقوں کی تعداد میں شامل نہیں کی جاتیں۔ سائٹ کی زبانیں، Android اور iOS WebView: ur-PK, en-PK, pt, ja, ar, fr, id۔

№	ادائیگی کیٹلاگ کا اندراج	جمع	نکاسی
1	Dubai Islamic Bank Pakistan	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
2	DIB Pakistan Mobile Banking	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
3	WorldRemit	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
4	SadaBiz	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
5	Google Wallet	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
6	SWIFT Transfer	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
7	POL	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
8	JazzCash	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
9	U Microfinance Bank	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
10	BingX	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
11	Debit Card	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
12	Branchless Banking	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
13	WhiteBIT	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
14	MetaMask Portfolio	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
15	MCB Live	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
16	NFC Payment	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
17	OPay	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں

№	ادائیگی کیٹلاگ کا اندراج	جمع	نکاسی
18	BTC	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
19	HBL Konnect	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
20	Binance	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
21	PayFast Payment Gateway	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
22	American Express	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
23	Hubpay	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
24	Finja	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
25	Digitt+	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
26	First Women Bank	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
27	BEP20)) USDT	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
28	SOL	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
29	Mobile Top-up	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
30	United Bank Limited UBL))	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
31	LOLC Microfinance Bank	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
32	Meezan Bank	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
33	Crypto.com	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
34	BNB	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
35	Virtual Remittance VRG)) Gateway	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
36	Raast Request to Pay RTP))	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
37	Contactless Payment	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
38	Ria Money Transfer	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں

Tower Rush

№	ادائیگی کیٹلاگ کا اندراج	جمع	نکاسی
39	OP	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
40	MEXC	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
41	Payvay	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
42	Trezor Suite	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
43	ACE Money Transfer	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
44	MCB eGate	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
45	Bank AL Habib	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
46	NRSP Microfinance Bank	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
47	Zarai Taraqiati Bank Limited (ZTBL)	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
48	HBL Microfinance Bank	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
49	TokenPocket	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
50	XDC	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
51	Instant Cash	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
52	Unstoppable Wallet	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
53	MCB Bank	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
54	Ledger Live	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
55	SME Bank	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
56	bSecure	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
57	Hyperliquid	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
58	Solflare	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
59	Faysal DigiBank	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
60	USDC (BEP20)	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں

Tower Rush

№	ادائیگی کیٹلاگ کا اندراج	جمع	نکاسی
61	CoinEx	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
62	Coinomi	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
63	Standard Chartered Pakistan	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
64	JS Mobile Banking	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
65	Deutsche Bank Pakistan	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
66	CashNow	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
67	Bitfinex	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
68	AAVE	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
69	PRISM+	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
70	U Bank Digital	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
71	Keenu Payment Gateway	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
72	NEAR	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
73	Cash Pickup	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
74	JCB	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
75	ABL)) Allied Bank	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
76	Raast ID	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
77	Mobilink Microfinance Bank	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
78	ERC20)) USDC	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
79	Visa	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
80	HBL Pay	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
81	MCB Islamic Bank	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں

№	ادائیگی کیٹلاگ کا اندراج	جمع	نکاسی
82	Easypaisa Payment Gateway	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
83	Sindh Microfinance Bank	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
84	Pay Order	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
85	XPay	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
86	Khushhali Microfinance Bank	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
87	JazzCash Payment Gateway	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
88	Bank Transfer	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
89	TronLink	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
90	NIFT ePay	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
91	ETH	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
92	Raast	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
93	Exodus	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
94	Crypto Bot	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
95	Easypaisa Digital Bank	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
96	AVAX	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
97	National Bank of Pakistan NBP))	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
98	PaySa	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
99	PayPak	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
100	HBL Checkout	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
101	Alfa Payment Gateway	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
102	LTC	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں

№	ادائیگی کیٹلاگ کا اندراج	جمع	نکاسی
103	XT.COM	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
104	BaadMay	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
105	ATM Transfer	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
106	Zengo	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
107	XMR	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
108	PostEx	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
109	Easypaisa	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
110	OKX	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
111	Mobile Banking	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
112	PayPro	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
113	Rabby Wallet	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
114	UBL Payment Gateway	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
115	Virtual POS	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
116	Haball	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
117	Trezor	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
118	Binance P2P	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
119	APNA Microfinance Bank	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
120	Remitly	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
121	Gate.io	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
122	Electrum	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
123	OneZapp	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
124	Safepay	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
125	IBAN	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں

№	ادائیگی کیٹلاگ کا اندراج	جمع	نکاسی
126	Wise	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
127	UNI	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
128	HTX	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
129	Bank Makramah	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
130	Raast QR	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
131	XLM	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
132	ETC	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
133	SHIB	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
134	PEPE	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
135	Virtual Card	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
136	Foree	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
137	Tonkeeper	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
138	Google Pay	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
139	Cash Deposit	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
140	Avanza Premier Payment Services	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
141	UPaisa	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
142	MyEtherWallet	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
143	Bitget	ہاں، پروفائل میں	شامل نہیں
144	Internet Banking	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں
145	Prepaid Card	ہاں، پروفائل میں	ہاں، پروفائل میں

جمع: 145؛ نکاسی: 101؛ نکاسی سے ہٹایا گیا: 44۔ بنیادی طور پر عمل میں لایا گیا ادائیگی کا راستہ: Raast, PKR۔ اس میٹرکس کے باقی اندراجات کی دستیابی کی تصدیق ہو چکی ہے؛ انفرادی طور پر عمل میں لایا گیا واقعہ — DEP-PK-BETIFY / WD-PK-BETIFY۔

Tower Rush

منظور شدہ آپریٹر معلومات اور اطلاقی دائرے — Betify: بونس اور ادائیگی کی شرائط

عمومی شرائط میں درج ہیں: نکاسی 50€ سے؛ فی ٹرانزیکشن 1,000€ تک، روزانہ 3,000€ اور 30 دنوں میں 20,000€ تک، اگر زیادہ حد پر اتفاق نہ ہوا ہو۔ کامیاب شناخت کے بعد پروسیسنگ 24–48 گھنٹے، پیر–جمعہ 09:00–17:00 GMT+1۔ اگر حقیقی بیلنس کا ٹرن اوور ڈپازٹ ×3 سے کم ہو، تو نکاسی پر 10% تک کمیشن ممکن ہے۔ kyc@betify.com پر دستاویزات کی تصدیق 24 گھنٹے تک کا اعلان ہے۔ یہ منظور شدہ پروسیسنگ مدتیں ہیں؛ رقم وصول ہونے کا وقت الگ شمار ہوتا ہے۔ AML: ہر نکاسی کے لیے پہلی جانچ؛ 2,000€ سے زیادہ جمع/نکاسی پر دوسرا مرحلہ، 5,000€ سے زیادہ پر تیسرا — فنڈز کے ماخذ کے ساتھ region two کے لیے 1,000€ اور 2,500€ درج ہیں؛ کسی کرپٹو کرنسی کو دوسری کرنسی میں بدلنا کم خطرے والے کلائنٹ کو درمیانی زمرے میں منتقل کرتا ہے۔ علاقوں کی درجہ بندی AML کی متعلقہ شرائط سے منسلک ہے۔ بونس شرائط: فعال بونس کے دوران زیادہ سے زیادہ شرط 5€؛ قابلِ شمار حقیقی بیلنس کی شرط زیادہ سے زیادہ 15€، بونس کی 5€۔ 24 گھنٹوں کے اندر ایکٹیویشن، کل رول اوور مدت 14 دن، اسٹور کی رقم — 10 دن۔ welcome جیت کی حد 250€۔ بیک وقت ایک bonus/freespins۔ عمومی قواعد کے Tower Rush پر اطلاق ماہرین کے ڈیٹا بیس میں منسلک ہے۔ Wheel of Legends کے لیے درج ذیل کرنسی فارمولے مقرر ہیں: پہلے 50 EUR / 75 CAD / 54 USD / 312$R / 600 NOK / 215 PLN، پھر «USD / CAD / 50 EUR»؛ استثنا 75 freespins — زیادہ سے زیادہ 100 EUR۔ تمام قدریں منظور شدہ ہیں اور اپنے فارمولوں میں محفوظ ہیں۔

Betify — قواعد، لائسنسنگ، رازداری اور ذمہ دارانہ کھیل

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Info pages ;Conditions & Termes ;Aml Policy ;Politique deR ;ègles Sportives; Conditions de bonus; Jeu responsable; À propos de nous confidentialité; FAQ ;Conditions Paris Sportifs; Betting Rules ;Active from 06.08.2026)) Betting rules 2.0 ;I. General rules ;1.Introduction.

1.1. یہ بیٹنگ رولز اسپورٹس بک کے استعمال کو کنٹرول کرتے ہیں۔ شرط لگا کر، آخری صارف تصدیق کرتا ہے کہ اس نے ان بیٹنگ رولز کو پڑھا، سمجھا اور ان سے پابند ہونے پر رضامندی ظاہر کی ہے۔ بیٹنگ رولز درج ذیل اہم حصوں پر مشتمل ہیں:

- 1.1.1. عمومی قواعد (بشمول تعریفات، تصفیہ منطق، اور بیٹنگ دیانت)؛

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: • 1.1.2. کھیل سے متعلق قواعد؛ • 1.1.3. ای اسپورٹس سے متعلق قواعد؛ • 1.1.4. ای اسپورٹس حل بیٹنگ قواعد؛ • 1.1.5. گرے ہاؤنڈ، گھوڑوں اور ہارنس ریسنگ کے قواعد؛ • 1.1.6. پیشین گوئیاں۔

1.2. اسپورٹس بک کا استعمال ہر وقت قابل اطلاق قوانین اور ضوابط کے تابع ہے، بشمول وہ جو آپریٹر اور/یا اسپورٹس بک کی نگرانی کرنے والے ریگولیٹری اتھارٹی کی طرف سے عائد کیے گئے ہیں۔

1.3. اسپورٹس بک ان بیٹنگ رولز میں ترمیم کرنے کا حق محفوظ رکھتی ہے، نیز اسپورٹس بک کے مواد، بیٹنگ کی حدوں اور فی شرط یا مارکیٹ میں زیادہ سے زیادہ جیت کی حدوں میں بھی کسی بھی وقت ترمیم کر سکتی ہے۔ کوئی بھی مادی تبدیلی آپریٹر کے پلیٹ فارم کے ذریعے آخری صارفین کو بتائی جائے گی اور اشاعت پر نافذ العمل ہوگی، جب تک کہ بصورت دیگر بیان نہ کیا جائے۔

1.4. علیحدگی: اگر ان بیٹنگ رولز کی کوئی شق کسی عدالت یا ریگولیٹری اتھارٹی یا کسی دوسرے مجاز ادارے کی طرف سے غلط یا ناقابل نفاذ قرار دی جاتی ہے، تو ایسی غلطی یا ناقابل نفاذیت ان بیٹنگ رولز کی دیگر شقوں کو متاثر نہیں کرے گی، جو مکمل طور پر نافذ العمل رہیں گی۔

Tower Rush

1.5. واحد کے الفاظ کے کسی بھی حوالے میں جمع شامل ہوگا اور اس کے برعکس۔ جنس کے حوالے غیر پابند ہیں اور صرف معلوماتی مقاصد کے لیے ہیں۔ ان بیٹنگ رولز کا مقصد یہ یقینی بنانا ہے کہ تمام شرطیں منصفانہ، دیانت دارانہ اور ان شرائط کے مطابق عمل میں لائی اور تصفیہ کی جائیں۔

1.6. یہ بیٹنگ رولز خصوصی طور پر اسپورٹس بک کی طرف سے فراہم کردہ بیٹنگ میکانزم، مارکیٹ تصفیہ اور متعلقہ اسپورٹس بک فعالیت کو کنٹرول کرتے ہیں۔ اکاؤنٹ رجسٹریشن، جمع، نکاسی، KYC اور ذمہ دارانہ جوئے سے متعلق معاملات آپریٹر کی شرائط و ضوابط کے تحت آتے ہیں۔ ان بیٹنگ رولز کو آپریٹر کی عمومی شرائط و ضوابط کے ساتھ مل کر پڑھا جانا چاہیے۔ اسپورٹس بک آپریٹر کی عمومی شرائط و ضوابط کے مواد، نفاذ یا تعمیل یا ان بیٹنگ رولز کے دائرہ کار سے باہر آپریٹر کی طرف سے فراہم کردہ کسی بھی خدمات کی کوئی ذمہ داری قبول نہیں کرتی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: .2 تعریفات؛ ادارے اور پلیٹ فارم۔

2.1. آپریٹر – قانونی ادارہ جو آپریشن کے دائرہ اختیار کی لائسنسنگ اور قانونی تقاضوں کے مطابق B2C (کاروبار سے آخری صارف) بیٹنگ سرگرمیوں میں مصروف ہے اور اپنی چلائی جانے والی ویب سائٹ کے ذریعے بیٹنگ خدمات فراہم کرتا ہے۔

2.2. اسپورٹس بک – اس کا مطلب ہے ایک آن لائن پلیٹ فارم اور اس پلیٹ فارم سے منسلک تمام اجزاء (بشمول لیکن ان تک محدود نہیں: سورس کوڈ، آبجیکٹ کوڈ، ٹیکنالوجیز، سافٹ ویئر اور ٹولز، قابل عمل ایپلیکیشنز، لائبریریاں، سب روٹینز، ویجٹس، پلگ انز اور دیگر مواد جو دوسری چیزوں کے علاوہ درکار ہیں) مقررہ مشکلات کی بیٹنگ خدمات کی فراہمی کے لیے۔

2.3. آخری صارف – وہ فرد جو ویب سائٹ کے ذریعے اسپورٹس بک کی خدمات استعمال کرتا ہے اور آپریٹر کی شرائط و ضوابط کے حصے کے طور پر ان بیٹنگ رولز سے پابند ہونے پر رضامند ہوا ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: بیٹنگ میکانزم اور اقسام۔

2.4. شرط – کسی واقعہ، مارکیٹ یا مذکورہ کے مجموعے کے نتائج پر آخری صارف اور آپریٹر کے درمیان طے شدہ خطرے پر مبنی معاہدہ جس میں آخری صارف کی طرف سے Stake کی جگہ لگانا شامل ہے، شرط کے نتیجے میں مشکلات کی بنیاد پر جیت یا Stake کا نقصان ہوتا ہے، آپریٹر کا فیصلہ اسپورٹس بک اور ان بیٹنگ رولز کے تابع ہوتا ہے۔ شرطیں اسپورٹس بک کی طرف سے تجویز کردہ مشکلات اور/یا شرائط پر لگائی جاتی ہیں۔

2.5. Stake – آخری صارف کی طرف سے کسی واقعہ، مارکیٹ یا مذکورہ کے مجموعے پر لگائی گئی رقمی قیمت جو شرط کی تجویز بناتی ہے اور شرط کی قبولیت کی صورت میں - ان قواعد کے مطابق ممکنہ جیت یا نقصان کی گنتی کی بنیاد۔

2.6. مشکلات – اسپورٹس بک کی طرف سے کسی واقعہ یا مارکیٹ کے نتائج کے امکان سے متعلق طے شدہ عددی قدر میں ظاہر کردہ گتانک۔

2.7. جیت – آخری صارف کی طرف سے شرط کے نتیجے میں جیتی گئی رقم کی مقدار اگر آخری صارف نے کسی واقعہ یا مارکیٹ کے نتائج کی درست پیشین گوئی کی ہو۔

2.8. نقصان – شرط کی حتمی حیثیت جہاں آخری صارف کی پیشین گوئی غلط ہو، جس کے نتیجے میں ان قواعد کے مطابق Stake کی مکمل یا جزوی ضبطی آپریٹر کو ہوتی ہے۔

2.9. لائن – آپریٹر کی ویب سائٹ پر کسی بھی وقت مقررہ مشکلات کی بیٹنگ کے لیے پیش کردہ واقعات، مارکیٹوں اور مشکلات کا کل مجموعہ۔

2.10. آؤٹ رائٹ (طویل مدتی شرط) – کسی انفرادی میچ کے بجائے پورے ٹورنامنٹ، مقابلے یا سیریز کے نتائج پر لگائی گئی شرط (مثلاً، ورلڈ کپ کا فاتح)۔

2.11. متعلقہ نتائج (منحصر نتائج) – مارکیٹ کے انتخاب جہاں ایک انتخاب کا نتیجہ دوسرے کے نتیجے کو براہ راست متاثر کرتا ہے یا اس سے متاثر ہوتا ہے (مثلاً، ایک ٹیم میچ جیتے اور وہی ٹیم مخصوص اسکور سے جیتے)۔ ایسے نتائج کو معیاری کومبو شرط میں یکجا کرنا ممنوع ہے جب تک کہ کسی مخصوص خصوصیت کے ذریعے پیش نہ کیا جائے (مثلاً، بیٹ Buildر)۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: واقعہ اور مارکیٹ کی حیثیت۔

2.12. واقعہ – ایک کھیل، ای اسپورٹس، ورچوئل اسپورٹس، سیاسی، تفریحی یا دیگر واقعہ (میچ، گیم وغیرہ) جو حقیقی وقت میں ہو رہا ہو جس پر اسپورٹس بک میں مقررہ مشکلات کی بیٹنگ کے لیے مشکلات پیش کی جاتی ہیں۔

2.13. مارکیٹ – کسی واقعہ کے اندر ایک مخصوص بیٹنگ تجویز یا پیشین گوئی کی قسم (مثلاً، کل گول، میچ کا نتیجہ، ہینڈی کیپ) جس پر اسپورٹس بک میں مقررہ مشکلات کی بیٹنگ کے لیے مشکلات پیش کی جاتی ہیں۔

2.14. نتیجہ – کسی مارکیٹ کے اندر ایک مخصوص بیٹنگ انتخاب یا ممکنہ منظر نامہ جس پر آخری صارف شرط لگا سکتا ہے (مثلاً، ہوم ون، 2.5 گول سے زیادہ)۔

2.15. رزلٹ – کسی واقعہ یا مارکیٹ کا حتمی اسکور، اعداد و شمار یا سرکاری ڈیٹا جیسا کہ سرکاری ذرائع نے اعلان کیا ہو، جو شرط کی تصفیہ کے مقصد کے لیے یہ تعین کرنے کے لیے استعمال ہوتا ہے کہ کون سے نتائج جیتنے والے یا ہارنے والے ہیں۔

2.16. ترک شدہ واقعہ – وہ واقعہ جو شروع ہوا لیکن اپنے قدرتی اختتام سے پہلے رک گیا اور ان قواعد میں بیان کردہ وقت کی حد (عام طور پر 48 گھنٹے) کے اندر دوبارہ شروع نہیں ہوا۔

2.17. ملتوی شدہ واقعہ – وہ واقعہ جو اپنے سرکاری طور پر مقررہ وقت پر شروع نہیں ہوا بلکہ بعد میں منتظم کی طرف سے طے شدہ مختلف وقت پر شروع ہوا۔

2.18. غیر مشروط طور پر متعین – مارکیٹ کا نتیجہ جو کھیل کے میدان میں پہلے ہی واقع ہو چکا ہے اور کسی مزید کارروائی یا واقعہ کے بعد کی رکاوٹ/ترک سے تبدیل نہیں ہو سکتا (مثلاً، "پہلا گول اسکورر" ایک بار پہلا گول ہونے کے بعد)۔

2.19. رنر / نان رنر – وہ اصطلاح جو یہ بتاتی ہے کہ آیا کسی شریک (کھلاڑی یا ٹیم) نے اس کھیل کے مخصوص قواعد کے مطابق واقعہ میں جسمانی طور پر حصہ لیا ہے (رنر) یا نہیں (نان رنر) (مثلاً، کھیل کے میدان، کورٹ یا برف میں داخل ہوا)، جب تک کہ مخصوص کھیل کے قواعد میں بصورت دیگر بیان نہ کیا گیا ہو (مثلاً، NRL کے لیے سیکشن 12.10)۔

2.20. رحم کا قاعدہ – ایک شق جہاں میچ قبل از وقت ختم ہو جاتا ہے کیونکہ ایک مقابلہ کرنے والے کا دوسرے پر بہت بڑا اور ناقابل عبور لیڈ ہوتا ہے (مخصوص لیگ کے ضوابط کے مطابق)۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: ڈیٹا اور معلوماتی خدمات۔

2.21. لائیو اسکور بورڈ – اسپورٹس بک انٹرفیس کے اندر ایک معلوماتی ٹول جو کسی واقعہ کا لائیو اسکور، گزرا ہوا وقت اور دیگر اعداد و شمار دکھاتا ہے۔

2.22. براڈکاسٹ (لائیو اسٹریم) – کسی واقعہ کی کوئی بھی بصری اور/یا صوتی ترسیل جو اسپورٹس بک پلیٹ فارم یا آپریٹر کی ویب سائٹ کے ذریعے بصورت دیگر فراہم کی جائے (جیسا کہ ہر معاملے میں قابل اطلاق ہو)۔ براڈکاسٹ صرف معلوماتی اور تفریحی نوعیت کے ہوتے ہیں، تاخیر یا تکنیکی غلطیوں کے تابع ہو سکتے ہیں جن کے لیے نہ اسپورٹس بک اور نہ آپریٹر ذمہ دار ہیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: تصفیہ اور دیانت۔

2.23. تصفیہ – کسی واقعہ یا مارکیٹ کے رزلٹ کی بنیاد پر شرط کے نتیجے کا تعین کرنے کا حتمی عمل، اور ان قواعد کے مطابق جیت کی گنتی، نقصان کی ریکارڈنگ یا باطل شرط کی واپسی، جیسا کہ قابل اطلاق ہو۔

2.24. باطل شرط – وہ شرط جسے جیت یا نقصان کے طور پر طے نہیں کیا جا سکتا اور ان قواعد کی شرائط کے مطابق باطل کر دیا جاتا ہے۔ شرطوں کو باطل کرنا درج ذیل صورتوں میں ہو سکتا ہے:

● ((i انتظامی/تکنیکی: جب کوئی شرط ان قواعد کے مطابق باطل یا منسوخ قرار دی جاتی ہے (مثلاً، ترک شدہ واقعہ، نان رنر، یا غلطی کی وجہ سے)۔

● ((ii مارکیٹ پر مبنی: مارکیٹ کی منطق کے قدرتی نتیجے کے طور پر جہاں نتیجہ برابری یا "کوئی کارروائی نہیں" کے منظر نامے کی طرف لے جاتا ہے (مثلاً، ڈرا نو بیٹ، یا پورے نمبر کے ایشین ہینڈی کیپ اور ٹوٹل)۔ ایسی صورتوں میں، واپسی شرط کا جائز نتیجہ ہوتی ہے بجائے منسوخی کے۔

2.25. واپسی – باطل شرط کی اصل Stake کی آخری صارف کے اکاؤنٹ بیلنس میں واپسی، لیکن تکنیکی طور پر 1.00 کی مشکلات پر تصفیہ شدہ۔

2.26. ڈیڈ ہیٹ قاعدہ – ایک تصفیہ قاعدہ جو اس وقت لاگو ہوتا ہے جب دو یا زیادہ مقابلہ کرنے والے شرط سے متعلقہ اختتامی پوزیشن شیئر کرتے ہیں۔ اس صورت میں، مشکلات لاگو کرنے سے پہلے Stake کو برابر مقابلہ کرنے والوں کی تعداد سے تقسیم کیا جاتا ہے۔

2.27. سنڈیکیٹ – آخری صارفین کا ایک گروپ جو انفرادی حدوں کو نظرانداز کرنے یا کسی غلطی یا اندرونی معلومات کا فائدہ اٹھانے کے لیے مل کر کام کرتا ہے۔

2.28. منصفانہ کھیل کا اصول – بنیادی تقاضا کہ آخری صارفین نیک نیتی سے، منصفانہ طریقے سے کام کریں، دھوکہ دہی، سنڈیکیٹ، اندرونی معلومات کا غلط استعمال، میچ فکسنگ میں شرکت، ملی بھگت، ثالثی کا غلط استعمال، غیر منصفانہ فائدہ حاصل کرنے کے لیے خودکار نظام (بوٹس) کا استعمال، غلطی کا غلط استعمال یا کوئی بھی دوسری سرگرمی یا طریقہ جو مقررہ مشکلات کی بیٹنگ کی دیانت کو نقصان پہنچاتا ہو، میں ملوث نہ ہوں۔

2.29. غلطی – کوئی بھی غلطی، تکنیکی خرابی، غلط طباعت، یا انسانی خطا (مثلاً، ہوم/اوے ٹیموں کا الٹا ہونا، غلط مشکلات، یا سافٹ ویئر کیڑے) جس کے نتیجے میں مشکلات، مارکیٹ کے پیرامیٹرز، یا شرط کی تصفیہ اصل مارکیٹ اوسط یا واقعہ کے حقیقی نتیجے سے نمایاں طور پر مختلف ہو جائے۔

2.30. حد – آپریٹر یا اسپورٹس بک کی طرف سے Stake کی رقم، فی شرط یا فی واقعہ زیادہ سے زیادہ جیت، یا کسی مخصوص انتخاب یا پارلے کے لیے اجازت شدہ زیادہ سے زیادہ مشکلات کے حوالے سے مقرر کردہ زیادہ سے زیادہ یا کم سے کم اقدار۔ حدیں عمومی (تمام آخری صارفین پر لاگو) یا انفرادی (کسی مخصوص آخری صارف اکاؤنٹ پر لاگو) ہو سکتی ہیں اور کھیل، لیگ یا مارکیٹ کی قسم کے لحاظ سے مختلف ہو سکتی ہیں۔

2.31. باقاعدہ وقت – کسی واقعہ کی شیڈول شدہ مدت سے مراد ہے جیسا کہ متعلقہ گورننگ باڈی نے بیان کیا ہو، بشمول کوئی بھی رکاوٹ یا چوٹ کا وقت جہاں قابل اطلاق ہو، لیکن کسی بھی قسم کے اوور ٹائم، اضافی وقت، یا پنالٹی شوٹ آؤٹ کو چھوڑ کر، جب تک کہ بصورت دیگر واضح طور پر بیان نہ کیا گیا ہو۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: .3 عمومی قواعد:۔

3.1. کوئی بھی شخص جو قابل اطلاق دائرہ اختیار میں قانونی جوئے کی عمر کو نہیں پہنچا، اسے اسپورٹس بک کی خدمات استعمال کرنے یا شرطیں لگانے سے منع کیا گیا ہے۔

3.2. ان بیٹنگ رولز کے انگریزی نسخے اور کسی دوسری زبان کے نسخے کے درمیان کسی بھی تضاد کی صورت میں، انگریزی نسخہ غالب رہے گا۔

3.3. ایک بار جب شرط اسپورٹس بک کی طرف سے قبول اور تصدیق ہو جائے، تو اسے آخری صارف کی طرف سے تبدیل یا تبدیل نہیں کیا جا سکتا۔ آپریٹر آخری صارف کی طرف سے کی گئی غلط جگہ یا نقل شدہ Stakes کے لیے ذمہ دار نہیں ہے۔ اسپورٹس بک پلیٹ فارم غلط جگہ یا نقل شدہ شرطوں کی وجہ سے Stakes میں تبدیلی کی کسی بھی درخواست کا جائزہ نہیں لے گا۔

3.4. تمام قبول شدہ شرطوں کا آخری صارف انٹرفیس کے "میری شرطیں" سیکشن میں جائزہ لیا جا سکتا ہے تاکہ یقینی بنایا جا سکے کہ تمام درخواست کردہ شرطیں کامیابی سے قبول ہوئی ہیں۔

3.5. اسپورٹس بک پر فراہم کردہ کوئی بھی معلومات، بشمول لیکن ان تک محدود نہیں: لائیو اسکور بورڈز، براڈکاسٹ (لائیو اسٹریمز)، اسکور، وقت، شماریاتی ڈیٹا، یا اداری متن، صرف معلوماتی اور تفریحی مقاصد کے لیے ہیں۔ اسپورٹس بک ایسی معلومات کی درستگی، مکمل ہونے یا حقیقی وقت کی نوعیت کی ضمانت نہیں دیتی۔ آپریٹر اسپورٹس بک پر فراہم کردہ ڈیٹا کی بنیاد پر کسی بھی بیٹنگ فیصلے کی کوئی ذمہ داری قبول نہیں کرتا۔ کسی واقعہ یا مارکیٹ کے حقیقی حالات سے باخبر رہنا آخری صارف کی واحد ذمہ داری ہے۔

3.6. اسپورٹس بک پر شرطیں لگانے یا لگانے میں مدد کے لیے کسی بھی خودکار نظام (بشمول لیکن ان تک محدود نہیں: روبوٹس، بوٹس، اسکینرز، یا اسی طرح کے خودکار ٹولز) کا استعمال سختی سے ممنوع ہے۔ ایسے نظاموں کا استعمال کرتے ہوئے لگائی گئی شرطیں باطل ہوں گی۔

3.7. حدوں، پابندیوں یا ان بیٹنگ رولز کو نظرانداز کرنے کے مقصد سے متعدد اکاؤنٹس یا تیسرے فریق کے اکاؤنٹس کا استعمال سختی سے ممنوع ہے۔ اس شق کی خلاف ورزی میں آخری صارف یا سنڈیکیٹ میں آخری صارف کی طرف سے لگائی گئی کوئی بھی شرط باطل ہوگی۔

3.8. اسپورٹس بک پر واقعات اور مارکیٹوں کی دستیابی دائرہ اختیار کے لحاظ سے مختلف ہو سکتی ہے، کیونکہ اسپورٹس بک کی خدمات کی پیشکش ہر وقت قابل اطلاق قوانین اور ضوابط کے تابع ہوتی ہے۔

3.9. اسپورٹس بک نتائج کا تعین کرنے کے لیے معتبر اور جائز ڈیٹا ذرائع استعمال کرتی ہے۔ اگرچہ ڈیٹا ذرائع ہمیشہ واضح طور پر ظاہر نہیں کیے جاتے، تنازع کی صورت میں آپریٹر کی صوابدید پر معقول درخواست پر وہ آخری صارف کو فراہم کیے جا سکتے ہیں۔

3.10. قواعد کا درجہ بندی: کسی بھی تضاد کی صورت میں، ترجیح کی ترتیب ہوگی:

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: .1 مارکیٹ قواعد (کسی مخصوص مارکیٹ کے لیے مخصوص)؛؛ .2 کھیل کے قواعد (کسی مخصوص کھیل کے لیے مخصوص)؛

3. عمومی قواعد (یہ سیکشن)۔ مخصوص مارکیٹ یا کھیل کے قواعد کی عدم موجودگی میں، عمومی قواعد لاگو ہوں گے۔

3.11. ان قواعد میں مارکیٹ کی تفصیل کے اندر "X" کا کوئی بھی حوالہ اس مخصوص عددی قدر سے مراد ہے جو اسپورٹس بک کی پیشکش میں اس وقت بیان کی گئی ہو جب Stake لگائی جاتی ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Stake .4 جگہ، شرط کی اقسام اور خصوصیات؛ .4.1 عمومی شرائط

● 4.1.1. آخری صارف کی طرف سے لگائی گئی تمام Stakes اور اسپورٹس بک کی طرف سے قبول شدہ تمام شرطیں ان بیٹنگ رولز اور قابل اطلاق قانون کے تابع ہیں۔

● 4.1.2۔ کسی شرط کو درست تصور کرنے کے لیے، اسے اسپورٹس بک کی جانب سے شرط کی پرچی میں متعلقہ بیان کے ساتھ قبول شدہ قرار دینا اور اختتامی صارف کے اکاؤنٹ کی تاریخ میں درج ہونا لازمی ہے۔

● 4.1.3۔ اسپورٹس بک اپنی صوابدید پر، کسی بھی شرط یا Stake کو قبول یا مسترد کرنے کا خصوصی حق محفوظ رکھتی ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 4.2۔ بنیادی شرط کی اقسام۔

● 4.2.1۔ سنگل (عام) – کسی ایونٹ کے اندر یا اس کے کسی ایک نتیجے پر لگائی گئی شرط۔ اگر شرط میں نتیجے کا انتخاب درست ہو، تو جیت Stake کو اوڈز سے ضرب دینے کے برابر ہوتی ہے۔

● 4.2.2۔ کومبو (پارلے/اکیومولیٹر) – ایک شرط جو ایک یا متعدد ایونٹس سے دو یا زیادہ آزاد مارکیٹ انتخابوں کو یکجا کرتی ہے۔ شرط جیتنے کے لیے تمام مارکیٹ انتخابوں کا درست ہونا اور ان قواعد کے مطابق جیتنے والی قرار دیا جانا لازمی ہے۔ اگر کوئی بھی مارکیٹ انتخاب ہار جائے، تو پوری کومبو شرط ہار جاتی ہے۔ جیت کا حساب یوں لگایا جاتا ہے: Stake × کل اوڈز (جہاں کل اوڈز تمام شامل اوڈز کی ضرب کے برابر ہوتے ہیں)۔

● 4.2.3۔ سسٹم – ایک شرط جو مختلف نتائج سے مارکیٹ انتخابوں کے ذریعے تیار کردہ متعدد امتزاجوں (کومبو) پر مشتمل ہوتی ہے۔ ہر امتزاج میں اختتامی صارف کی منتخب کردہ کل تعداد سے مارکیٹ انتخابوں کی ایک مقررہ تعداد شامل ہوتی ہے۔ سسٹم شرط ہر امتزاج کے لیے وہی Stake استعمال کرتی ہے۔ اختتامی صارف کو انتخابوں کی کل تعداد اور ہر امتزاج میں شامل انتخابوں کی تعداد بتانا لازمی ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 4.3۔ نامزد سسٹمز (ملٹی-بیٹس)۔

پیچیدہ سسٹمز کی جگہ لگانے کو آسان بنانے کے لیے، درج ذیل معیاری امتزاج دستیاب ہیں:

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: قسم؛ انتخاب؛ شرطوں کی تقسیم۔

ٹرکسی 3 3 ڈبلز اور 1 ٹریبل (کل 4 شرطیں)

پیٹنٹ 3 3 سنگلز، 3 ڈبلز، اور 1 ٹریبل (کل 7 شرطیں)

یانکی 4 6 ڈبلز، 4 ٹریبلز، اور 1 فور فولڈ (کل 11 شرطیں)

کینیڈین 5 10 ڈبلز، 10 ٹریبلز، 5 فور فولڈز، اور 1 فائیو فولڈ (کل 26 شرطیں)

ہائنز 6 15 ڈبلز، 20 ٹریبلز، 15 فور فولڈز، 6 فائیو فولڈز، اور 1 سکس فولڈ (کل 57 شرطیں)

سپر ہائنز 7 21 ڈبلز، 35 ٹریبلز، 35 فور فولڈز، 21 فائیو فولڈز، 7 سکس فولڈز، اور 1 سیون فولڈ (کل 120 شرطیں)

گولیتھ 8 28 ڈبلز، 56 ٹریبلز، 70 فور فولڈز، 56 فائیو فولڈز، 28 سکس فولڈز، 8 سیون فولڈز، اور 1 ایٹ فولڈ (کل 247 شرطیں)

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 4.4۔ ادائیگیاں اور گول کرنا۔

4.4.1۔ اگر جیت کی حساب شدہ رقم میں دو سے زیادہ اعشاری ہندسے ہوں، تو رقم کو معیاری ریاضیاتی گول کرنے کے قواعد کے مطابق قریب ترین دو اعشاری مقامات تک گول کیا جا سکتا ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 4.5۔ کیش آؤٹ۔

● 4.5.1۔ "کیش آؤٹ" اسپورٹس بک کی جانب سے پیش کردہ ایک اختیار ہے جو اختتامی صارف کو اسپورٹس بک کی پیش کردہ شرائط پر ایونٹ مکمل ہونے سے پہلے شرط کو طے کرنے کی اجازت دیتا ہے۔

● 4.5.2۔ کیش آؤٹ کی پیشکش اختتامی صارف قبول یا مسترد کر سکتا ہے۔ "کیش آؤٹ" منتخب کر کے، اختتامی صارف پیش کردہ شرائط پر شرط طے کرنے سے اتفاق کرتا ہے اور شرط طے شدہ تصور ہوتی ہے۔

● 4.5.3۔ کیش آؤٹ پری میچ اور لائیو دونوں شرطوں کے لیے دستیاب ہو سکتا ہے۔ اسپورٹس بک کسی بھی وقت اور اپنی صوابدید پر، بغیر کوئی وجہ بتائے، کیش آؤٹ پیشکشوں کو پیش کرنے، ایڈجسٹ کرنے، معطل کرنے یا واپس لینے کا حق محفوظ رکھتی ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 4.6۔ بیٹ Buildر۔

● 4.6.1۔ بیٹ Buildر ایک شرط ہے جو ایک ہی ایونٹ کے اندر مختلف مارکیٹوں سے متعدد انتخابوں کو یکجا کرتی ہے۔ بیٹ Buildر جیتنے کے لیے، بیٹ Buildر شرط کے اندر منتخب مارکیٹوں کے ہر نتیجے کی درست پیش گوئی کرنا لازمی ہے۔

● 4.6.2۔ بیٹ Buildر کی دستیابی اسپورٹس بک کی صوابدید پر منحصر رہتی ہے۔ اسپورٹس بک کسی بھی وقت بیٹ Buildر فیچر میں ترمیم، معطلی یا اسے ہٹانے کا حق محفوظ رکھتی ہے۔

● 4.6.3۔ اگر بیٹ Buildر کے اندر کوئی انتخاب غلط طریقے سے طے ہو جائے، تو ان بیٹنگ قواعد کے تحت غلطیوں سے متعلق دفعات لاگو ہوں گی۔

● 4.6.4۔ اگر بیٹ Buildر شرط کے اندر ایک یا زیادہ انتخاب ووئڈ ہوں، تو پوری بیٹ Buildر شرط ووئڈ ہو جائے گی جب بیٹ Buildر شرط کے اندر تمام انتخاب مکمل ہو جائیں، الا یہ کہ بیٹ Buildر شرط کے اندر کوئی انتخاب ہار چکا ہو۔

● 4.6.5۔ اگر بیٹ Buildر شرط کے اندر کوئی انفرادی انتخاب ہارا ہوا قرار پائے، تو پوری بیٹ Buildر شرط ہاری ہوئی قرار دی جائے گی۔

● 4.6.6۔ بیٹ Buildر شرطوں کو کومبو یا سسٹم شرطوں میں یکجا کیا جا سکتا ہے، خواہ دیگر بیٹ Buildر شرطوں کے ساتھ یا معیاری (غیر بیٹ Buildر) شرطوں کے ساتھ۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 4.7۔ ارلی پے آؤٹ۔

ارلی پے آؤٹ ایک خصوصی پیشکش ہے جو شرط کو جلد جیتنے والی کے طور پر طے کرنے کی اجازت دیتی ہے اگر پیشگی طے شدہ تصفیہ کی شرائط (ایک یا متعدد)، جو متعلقہ ایونٹ اور مارکیٹ کے ساتھ منسلک خصوصی ٹیگ میں درج ہوں، پوری ہو جائیں، قطع نظر ایونٹ کے حقیقی حتمی نتیجے کے۔

● (a) ارلی پے آؤٹ کے لیے اہل مارکیٹوں کی اسی طرح نشاندہی کی جائے گی۔ قابل اطلاق ارلی پے آؤٹ شرائط اسپورٹس بک انٹرفیس کے اندر خصوصی ارلی پے آؤٹ ٹیگ کے ذریعے دستیاب کرائی جائیں گی (بشمول ایونٹ صفحہ یا "میری شرطیں" سیکشن)۔

● (b) ارلی پے آؤٹ ٹیگ کی دستیابی، بشمول قابل اطلاق شرائط اور اہل ایونٹس یا مارکیٹیں، صرف اسپورٹس بک کی صوابدید پر طے ہوتی ہیں اور مختلف ہو سکتی ہیں۔

● (c) ارلی پے آؤٹ سنگل شرطوں اور متعدد شرطوں (بشمول کومبو، سسٹم، اور بیٹ Buildر شرطوں) پر لاگو ہو سکتا ہے، خواہ وہ مکمل طور پر ارلی پے آؤٹ انتخابوں پر مشتمل ہوں یا ارلی پے آؤٹ اور غیر ارلی پے آؤٹ انتخابوں کے امتزاج پر۔ ارلی پے آؤٹ بعض بونس

اقسام (مثلاً کومبو بوسٹ، بیٹ ریفنڈ، فری منی، نو رسک) کے ساتھ مل کر بھی دستیاب ہو سکتا ہے۔

● (d سنگل شرطوں کے لیے، ارلی پے آؤٹ شرط پوری ہونے کے بعد، شرط ایونٹ کے حتمی نتیجے سے قطع نظر جیتنے والی شرط کے طور پر طے ہو جاتی ہے۔ اگر اصل انتخاب بھی جیت جائے تو کوئی اضافی ادائیگی نہیں کی جائے گی۔

● (e متعدد شرطوں (مثلاً کومبو، سسٹم، یا بیٹ Buildر شرطوں) کے لیے جن میں ارلی پے آؤٹ اور غیر ارلی پے آؤٹ دونوں انتخاب شامل ہوں، صرف وہی انتخاب جو ارلی پے آؤٹ شرائط پورے کریں جلد طے کیے جائیں گے۔ باقی انتخاب ان بیٹنگ قواعد کے مطابق طے کیے جاتے رہیں گے۔

● (f اسپورٹس بک کسی بھی وقت کسی بھی ارلی پے آؤٹ مارکیٹ کو معطل، تبدیل یا واپس لینے کا حق محفوظ رکھتی ہے، بشمول تکنیکی مسائل، انسانی غلطی، بیٹنگ کی دیانت داری، قانونی تعمیل، یا دیگر وجوہات کی بنا پر۔ ارلی پے آؤٹ مارکیٹوں پر پہلے سے قبول شدہ شرطیں متعلقہ شرط کی قبولیت کے وقت لاگو شرائط کے تابع رہیں گی، الا یہ کہ ان بیٹنگ قواعد میں بصورت دیگر بیان کیا گیا ہو۔

● (g اسپورٹس بک ان بیٹنگ قواعد کے مطابق ارلی پے آؤٹ مارکیٹوں پر کسی بھی شرط کو مسترد یا ووئڈ کرنے کا حق محفوظ رکھتی ہے۔ ایسے معاملات میں، ووئڈ شرطوں سے متعلق عمومی دفعات لاگو ہوں گی۔

● (h تکنیکی مسائل، انسانی غلطی، یا کھیل سے متعلق حالات (بشمول، لیکن ان تک محدود نہیں، VAR فیصلے) کی وجہ سے غلط تصفیہ کی صورت میں، اسپورٹس بک غلطیوں کے تصفیے سے متعلق عمومی بیٹنگ قواعد کے مطابق تصفیہ درست کرنے کا حق محفوظ رکھتی ہے۔

● (i اس سیکشن میں جو معاملات واضح طور پر بیان نہیں کیے گئے، وہ ان بیٹنگ قواعد کے تابع ہوں گے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 5۔ مارکیٹ کی اقسام؛ 5.1۔ میچ ((1X2۔

یہ مارکیٹ ریگولر ٹائم کے اندر میچ یا ایونٹ کے نتیجے پر شرط لگانے کی اجازت دیتی ہے۔

● "1" – ہوم ٹیم (یا بائیں جانب درج شریک)۔

● "X" – ڈرا (درمیان میں انتخاب)۔

● "2" – اوے ٹیم (یا دائیں جانب درج شریک)۔

مثال: آپ نے فٹ بال میچ میں "1" پر شرط لگائی۔

● اگر اسکور 1:0 ہو، تو آپ کی شرط جیت جاتی ہے۔

● اگر اسکور 1:1 یا 0:2 ہو، تو آپ کی شرط ہار جاتی ہے۔

نوٹ: الا یہ کہ مخصوص کھیل کے قواعد میں بصورت دیگر بیان کیا گیا ہو، یہ مارکیٹ ریگولر ٹائم کے اختتام پر نتیجے کی بنیاد پر طے کی جاتی ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 5.2۔ ڈبل چانس۔

ایک مارکیٹ جو ایک ہی شرط میں ایونٹ کے تین ممکنہ نتائج میں سے دو کو کور کرنے کی اجازت دیتی ہے۔

● "1X" – ہوم ٹیم جیتے یا ڈرا۔

Tower Rush

- "12" – ہوم یا اوے ٹیم میں سے کوئی جیتے۔
- "X2" – ڈرا یا اوے ٹیم جیتے۔

مثال: "12" پر شرط اگر میچ 2:1 یا 0:3 پر ختم ہو، تو شرط جیت جاتی ہے۔ اگر یہ 1:1 پر ختم ہو، تو شرط ہار جاتی ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 5.3۔ 2 وے مارکیٹیں (ونر، ڈرا نو بیٹ، ہیڈ ٹو ہیڈ)۔

یہ مارکیٹ قسم شرط لگانے کے لیے صرف دو ممکنہ نتائج پیش کرتی ہے۔

- "غائب نتیجہ" قاعدہ: اگر کوئی ایسا نتیجہ آئے جو مارکیٹوں میں انتخاب کے لیے دستیاب نہ تھا (مثلاً، ایسی مارکیٹ میں ڈرا ہو جائے جس میں صرف "ہوم" اور "اوے" اختیارات ہوں)، تو Stake واپس کر دی جاتی ہے (اوڈز 1.00)۔
- ٹائم فریم اور اضافی ادوار: بطور ڈیفالٹ، شرطیں ریگولر ٹائم کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں۔ اضافی ادوار (اوور ٹائم، پنالٹیز، سپر اوورز) صرف اسی صورت میں شامل کیے جاتے ہیں جب مارکیٹ کے نام میں واضح طور پر بیان کیا گیا ہو۔
- مضمر شمولیت: بعض 2-وے مارکیٹیں اپنی نوعیت کے مطابق حتمی فاتح کا تعین کرنے کے لیے ضروری تمام مراحل شامل کرتی ہیں، جیسے "کوالیفائی کرنے کے لیے" یا "ٹرافی اٹھانے کے لیے"۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: تصفیے کی مثالیں؛ مثال 1؛ کھیل: باسکٹ بال؛ مارکیٹ: ونر (بشمول اوور ٹائم)؛ نتائج: ٹیم A بمقابلہ ٹیم B۔

- ٹیم A جیت گئی 110:105۔
- نتیجہ: ٹیم A کی جیت۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: مثال 2؛ کھیل: فٹ بال؛ مارکیٹ: ڈرا نو بیٹ۔

- میچ 1:1 پر ختم ہوا۔
- نتیجہ: شرط ووئڈ ہے کیونکہ "ڈرا" انتخاب نہیں تھا، Stake واپس کر دی جاتی ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: مثال 3؛ کھیل: فارمولا 1؛ مارکیٹ: H2H؛ نتائج: ڈرائیور A بمقابلہ ڈرائیور B۔

- ڈرائیور A 4ویں پوزیشن پر رہا، ڈرائیور B 7ویں پوزیشن پر رہا۔
- نتیجہ: ڈرائیور A کی جیت۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: مثال 4؛ مارکیٹ: کوالیفائی کرنے کے لیے؛ نتائج: ٹیم A کوالیفائی کرے۔

- میچ ریگولر ٹائم میں 1:1 پر ختم ہوا۔ ٹیم A بالآخر پنالٹی شوٹ آؤٹ جیت کر اگلے مرحلے میں پہنچ گئی۔
- نتیجہ: جیت۔ ٹورنامنٹ میں آگے بڑھنے سے متعلق مارکیٹیں فطری طور پر وہ تمام اضافی مراحل (اوور ٹائم اور پنالٹیز) شامل کرتی ہیں جو یہ طے کرنے کے لیے ضروری ہوں کہ کون سی ٹیم آگے بڑھے گی۔5.4۔ کسی ایونٹ کا نتیجہ ایونٹ کے اختتام کی تاریخ پر طے کیا جائے گا، الا یہ کہ سرکاری نتیجہ بعد میں فراہم کیا جائے۔ کسی ایونٹ کا نتیجہ ایونٹ کی تکمیل کی تاریخ پر ایونٹ کی گورننگ باڈی کا حتمی تعین ہوگا، سوائے اس کے کہ ان بیٹنگ قواعد میں واضح طور پر بصورت دیگر بیان کیا گیا ہو۔ اگر کوئی ایونٹ سرکاری مقابلوں سے باہر فراہم کیا جاتا ہے، تو شرطیں ایونٹ کے منتظم کی فراہم کردہ معلومات کے مطابق طے کی جائیں گی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 5.4۔ ٹوٹلز (اوور/انڈر)۔

کسی ایونٹ میں واقعات کی کل تعداد (گول، پوائنٹس، کارنرز، بکنگز، ریباؤنڈز، اسسٹس، فاؤلز، وغیرہ) پر شرط اختتامی صارف پیش گوئی کرتا ہے کہ آیا حتمی گنتی متعین لائن سے زیادہ (اوور) یا کم (انڈر) ہوگی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 5.4.1۔ معیاری فریکشنل ٹوٹلز (مثلاً 0.5، 1.5، 2.5)۔

اس مارکیٹ کے لیے مارکیٹ کے نتائج میں کوئی "درمیانی راستہ" نہیں ہوتا۔ شرط یا تو جیتتی ہے یا ہارتی ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: مثال: ٹوٹل اوور 2.5 گول۔

- میچ میں 3 یا زیادہ گول اسکور ہوئے (مثلاً 2:1، 3:0): شرط جیت جاتی ہے۔
- میچ میں 2 یا کم گول اسکور ہوئے (مثلاً 1:1، 2:0): شرط ہار جاتی ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 5.4.2۔ پورے ٹوٹلز (مثلاً 1.0، 2.0، 3.0)۔

یہ مارکیٹ نتائج ووئڈ کی اجازت دیتے ہیں اگر حتمی گنتی متعلقہ مارکیٹ نتیجے سے بالکل مطابقت رکھتی ہو۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: مثال: ٹوٹل اوور 2.0 گول۔

- میچ میں 3 یا زیادہ گول اسکور ہوئے: شرط جیت جاتی ہے۔
- میچ میں بالکل 2 گول (مثلاً 1:1، 2:0) اسکور ہوئے: شرط ووئڈ ہے۔
- میچ میں 1 یا 0 گول اسکور ہوئے: شرط ہار جاتی ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 5.4.3۔ ایشین ٹوٹلز (کوارٹر لائنز: مثلاً 2.25، 2.75)۔

ان مارکیٹوں میں، Stake خود بخود دو قریب ترین نصف عدد مارکیٹ نتائج کے درمیان دو برابر حصوں میں تقسیم ہو جاتی ہے۔

(A مارکیٹ نتائج جو .25 پر ختم ہوں (مثلاً Stake (2.25 کا ایک نصف پورے عدد ((2.0 پر ہے، Stake کا دوسرا نصف فریکشنل عدد ((2.5 پر ہے۔

مثال: $100 کی رقم میں ایک Stake "ٹوٹل اوور 2.25" پر لگائی گئی (Stake کا حصہ $50 کی رقم میں اوور 2.0 پر جاتا ہے اور Stake کا حصہ $50 کی رقم میں اوور 2.5 پر جاتا ہے)۔ شرط قبول ہو گئی۔

- میچ میں 3 یا زیادہ گول اسکور ہوئے: Stake کے دونوں نصف جیت جاتے ہیں۔
- میچ میں بالکل 2 گول اسکور ہوئے: Stake کا اوور 2.0 والا حصہ ووئڈ شرط ہے، لیکن Stake کا اوور 2.5 والا حصہ نقصان ہے۔ شرط کو $50 واپس ملتے ہیں (نصف نقصان)۔
- میچ میں 1 یا 0 گول اسکور ہوئے: Stake کے دونوں نصف ہار جاتے ہیں۔ شرط مکمل طور پر ہار جاتی ہے۔

(B لائنیں جو .75 پر ختم ہوں (مثلاً Stake (2.75 کا ایک نصف فریکشنل عدد ((2.5 پر ہے، Stake کا دوسرا نصف پورے عدد ((3.0 پر ہے۔

مثال: $100 کی رقم میں ایک Stake "ٹوٹل اوور 2.75" پر لگائی گئی ($50 اوور 2.5 پر جاتا ہے اور $50 اوور 3.0 پر جاتا ہے)۔ شرط قبول ہو گئی۔

● میچ میں 4 یا زیادہ گول اسکور ہوئے: Stake کے دونوں نصف جیت جاتے ہیں۔ شرط مکمل طور پر جیت جاتی ہے۔

● میچ میں بالکل 3 گول اسکور ہوئے: Stake کا اوور 2.5 والا حصہ جیت جاتا ہے، لیکن Stake کا اوور 3.0 والا حصہ واپسی ہے۔ شرط کو $50 + $50 واپسی کے طور پر جیت ملتی ہے (نصف جیت)۔

● میچ میں 2 یا کم گول اسکور ہوئے: Stake کے دونوں نصف ہار جاتے ہیں۔ شرط مکمل طور پر ہار جاتی ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 5.5۔ ہینڈیکیپس۔

"ہینڈیکیپ" ایک مارکیٹ ہے جس میں منتخب نتیجے کو پیشگی طے شدہ ہینڈیکیپ کے ذریعے ایڈجسٹ کیا جاتا ہے، جو یہ تعین کرنے کے لیے کہ انتخاب جیتتا ہے یا ہارتا ہے، ایونٹ، پیریڈ، یا ٹوٹل کے حتمی اسکور میں شامل یا اس سے منہا کیا جاتا ہے، جیسا کہ قابل اطلاق ہو۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 5.5.1۔ یورپی ہینڈیکیپ (-3وے ہینڈیکیپ)۔

اس فارمیٹ میں، ہینڈیکیپ مارکیٹ کی تفصیل میں اسکور کے طور پر پیش کیا جاتا ہے (مثلاً 0:1، 1:0، (0:2۔ تین نتائج دستیاب ہیں: ہوم، ڈرا یا اوے۔

● تصفیہ کا قاعدہ: میچ کا نتیجہ + ہینڈیکیپ = تصفیہ کے لیے نتیجہ۔

● کوئی واپسی نہیں: اگر تصفیہ کے لیے نتیجہ ڈرا ہو، تو صرف "ڈرا" انتخاب پر شرطیں جیتیں گی۔

مثال: ٹیم A بمقابلہ ٹیم B | ہینڈیکیپ 0:1 (اس کا مطلب ہے کہ ٹیم B میچ کا آغاز 1 گول کی برتری کے ساتھ کرتی ہے)

● میچ کا نتیجہ 1:0، ہینڈیکیپ ((0:1 شامل کریں = تصفیہ کے لیے نتیجہ 1:1۔

○ "ڈرا" پر شرطیں جیتیں۔ ٹیم A یا ٹیم B پر شرطیں ہاریں۔

● میچ کا نتیجہ 2:0، ہینڈیکیپ ((0:1 شامل کریں = تصفیہ کے لیے نتیجہ 2:1۔

○ "ٹیم A" پر شرطیں جیتیں۔

● میچ کا نتیجہ 0:0، ہینڈیکیپ ((0:1 شامل کریں = تصفیہ کے لیے نتیجہ 0:1۔

○ "ٹیم B" پر شرطیں جیتیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 5.5.2۔ ایشین ہینڈیکیپ (پورے اور نصف مارکیٹ انتخاب)۔

یہ -2وے مارکیٹ ہے (کوئی "ڈرا" اختیار نہیں)۔

● "Void" اصول: اگر ہینڈی کیپ لاگو کرنے کے بعد تصفیے کا نتیجہ متعلقہ مارکیٹ سلیکشن کے عین برابر ہو، تو اس مارکیٹ سلیکشن پر لگائی گئی تمام شرطیں Void ہوں گی اور اوڈز 1.00 پر واپس کر دی جائیں گی۔

مثال 1 (ہاف لائن -:(1.5 > * ٹیم 2 A یا اس سے زیادہ سے جیتتی ہے: جیت۔

● ٹیم 1 A گول سے جیتتی ہے، ڈرا ہوتی ہے، یا ہارتی ہے: ہار۔

Наблюдаемые названия и показатели: مثال 2 (پوری لائن -:(3.0۔

● ٹیم 4 A یا اس سے زیادہ گول سے جیتتی ہے (4:0، :(5:1 جیت۔

● ٹیم A بالکل 3 گول سے جیتتی ہے (3:0، 4:1، /Void :(5:2واپسی۔ چونکہ جیت کا فرق لائن کے عین برابر ہے، Stake واپس کر دیا جاتا ہے۔

● ٹیم A 2 گول یا اس سے کم سے جیتتی ہے، ڈرا ہوتی ہے، یا ہارتی ہے: ہار۔

Наблюдаемые названия и показатели: 5.5.3۔ ایشین ہینڈی کیپ (کوارٹر لائنز: مثلاً، -0.75، +(1.25۔

Stake کو دو قریب ترین ہاف نمبر مارکیٹ سلیکشنز کے درمیان دو برابر حصوں میں تقسیم کیا جاتا ہے۔

A) 25. پر ختم ہونے والی لائنیں (مثلاً، -Stake (1.25 کا ایک حصہ -1.0 پر ہے، Stake کا دوسرا حصہ -1.5 پر ہے۔

مثال: ٹیم A (-1.25) پر $100 کی رقم کی Stake لگائی جاتی ہے۔ شرط قبول ہو گئی۔

● +2 گول سے جیت: دونوں حصے جیتتے ہیں۔ مکمل جیت۔

● بالکل 1 گول سے جیت: -1.0 حصہ واپسی ہے، -1.5 حصہ ہار ہے۔ آپ کو $50 واپس ملتے ہیں (آدھی ہار)۔

B) 75. پر ختم ہونے والی لائنیں (مثلاً، -(0.75 شرط کا ایک حصہ -0.5 پر ہے، دوسرا حصہ -1.0 پر ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: مثال: ٹیم A (-0.75) پر $100۔

● بالکل 1 گول سے جیت: -0.5 حصہ جیتتا ہے، -1.0 حصہ واپسی ہے۔ آپ کو $50 کی جیت + آپ کی $50 واپسی ملتی ہے (آدھی جیت)۔

Наблюдаемые названия и показатели: 5.6۔ درست اسکور۔

اس مارکیٹ کے لیے میچ یا اس کے مخصوص حصے (مثلاً، 1st ہاف، 2nd ہاف، سیٹ، یا پیریڈ) کے عین آخری نتیجے کی پیش گوئی کرنا ضروری ہے۔

● 5.6.1۔ سلیکشن لسٹ: اسپورٹس بک مارکیٹس - ممکنہ اسکورز کی فہرست پیش کرتا ہے۔ شرط جیتنے کے لیے، میچ کا نتیجہ مارکیٹ میں ذکر کردہ ممکنہ اسکور کے برابر ہونا چاہیے۔ "کوئی دوسرا اسکور"/"دیگر"۔ متعین اسکور والی مارکیٹس کے علاوہ، اسپورٹس بک "کوئی دوسرا اسکور" (یا "دیگر") مارکیٹ بھی پیش کر سکتا ہے۔ اگر میچ کا نتیجہ سلیکشن لسٹ کی مارکیٹس میں ذکر کردہ اسکورز میں سے کوئی نہ ہو، تو "کوئی دوسرا اسکور" (یا "دیگر") پر لگائی گئی شرطیں (اگر کوئی ہوں) جیتیں گی۔ اگر ایسی کوئی آپشن فراہم نہ کی گئی ہو اور حتمی اسکور سلیکشن لسٹ مارکیٹس میں درج نہ ہو، تو متعلقہ تمام مارکیٹس مخصوص کھیل کے قواعد کے تابع ہار قرار دی جائیں گی۔

● 5.6.2۔ ٹیم ترتیب: تمام اسکورز ٹیموں یا شرکاء کی سرکاری ترتیب (ہوم ٹیم اسکور : اوے ٹیم اسکور) کی بنیاد پر طے کیے جاتے ہیں۔

مثال: 2:1 پر شرط صرف اس صورت میں جیتتی ہے جب ہوم ٹیم 2 اسکور کرے اور اوے ٹیم 1 اسکور کرے۔ 1:2 کے اسکور پر شرط ہار کا نتیجہ دیتی ہے۔

● 5.6.3۔ باقاعدہ وقت: جب تک مارکیٹ کا نام واضح طور پر دوسری صورت نہ بتائے (مثلاً، "درست اسکور بشمول OT")، تمام شرطیں باقاعدہ وقت کے اختتام پر نتیجے کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں۔

● 5.6.4۔ مخصوص ادوار (کوارٹر، سیٹ، پیریڈ وغیرہ): درست اسکور میچ/گیم/ایونٹ کے مخصوص حصوں کے لیے پیش کیا جا سکتا ہے مثلاً:

○ ہاف ٹائم درست اسکور: صرف پہلے ہاف میں کیے گئے گول شمار ہوتے ہیں۔

○ 2nd ہاف درست اسکور: صرف دوسرے ہاف میں کیے گئے گول شمار ہوتے ہیں (اس مارکیٹ کے لیے "اسکور" ہاف کے آغاز میں 0:0 سے شروع ہوتا ہے)۔

مثال 1 (معیاری): فٹ بال میچ کے لیے "2:1" پر شرط لگائی جاتی ہے۔

● میچ کا حتمی اسکور 2:1 ہے۔ نتیجہ: شرط جیتتی ہے۔

● حتمی اسکور میچ 1:2 یا 1:1 ہے۔ نتیجہ: شرط ہار جاتی ہے۔

● میچ کا حتمی اسکور اوور ٹائم میں 2:1 ہے (باقاعدہ وقت میں 0:0 کے بعد)۔

نتیجہ: شرط ہار جاتی ہے (چونکہ باقاعدہ وقت کا اسکور 0:0 تھا)۔

مثال 2 ("کوئی دوسرا اسکور"): "کوئی دوسرا اسکور" پر شرط لگائی جاتی ہے۔ پیش کردہ سلیکشن لسٹ 6:6 تک تھی۔

● میچ 7:3 یا 8:2 پر ختم ہوتا ہے۔ نتیجہ: شرط جیتتی ہے کیونکہ میچ کے نتائج سلیکشن لسٹ میں انفرادی طور پر درج نہیں تھے اور میچ کے نتائج "کوئی دوسرا اسکور" کے تحت آتے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 5.7۔ دونوں ٹیمیں اسکور کریں (BTTS)۔

ایک مارکیٹ جہاں اختتامی صارف پیش گوئی کرتا ہے کہ آیا دونوں ٹیمیں مخصوص وقت کے اندر کم از کم ایک گول/پوائنٹ اسکور کریں گی۔

● 5.7.1۔ مارکیٹ "ہاں" نتیجہ: اس مارکیٹ پر شرطیں جیتتی ہیں اگر دونوں ٹیمیں منتخب وقت کے دوران کم از کم ایک گول/پوائنٹ اسکور کریں۔ تصفیے کے مقاصد کے لیے، اپنے گول اس ٹیم کے لیے شمار کیے جاتے ہیں جو اسکور بورڈ پر پوائنٹ حاصل کرتی ہے۔

● 5.7.2۔ مارکیٹ "نہیں" نتیجہ: اس مارکیٹ پر شرطیں جیتتی ہیں اگر کم از کم ایک ٹیم (یا دونوں) اسکور کرنے میں ناکام رہے۔

● 5.7.3۔ اسکور 0:0 تصفیہ: اگر میچ باقاعدہ وقت میں 0:0 پر ختم ہوتا ہے، تو "نہیں" سلیکشن کو فاتح سمجھا جاتا ہے۔

مثال: "BTTS: ہاں" پر شرط لگائی جاتی ہے۔

● میچ 1:1 پر ختم ہوتا ہے۔ نتیجہ: شرط جیتتی ہے۔

● میچ 2:0 پر ختم ہوتا ہے۔ نتیجہ: شرط ہار جاتی ہے۔

● میچ اوور ٹائم میں 1:1 پر ختم ہوتا ہے (باقاعدہ وقت میں 0:0 کے بعد)۔ نتیجہ: شرط ہار جاتی ہے (اگر مارکیٹ واضح طور پر اوور ٹائم شامل کرتی، تو شرط جیت جاتی)

Наблюдаемые названия и показатели: 5.8۔ طاق/جفت۔

مارکیٹ اس بات پر شرط لگانے کی سہولت دیتی ہے کہ میچ یا میچ کے مخصوص دورانیے میں گولز، پوائنٹس، یا دیگر مخصوص اعداد و شمار (مثلاً، کارنرز، کارڈز) کی کل تعداد طاق یا جفت عدد ہوگی۔

● 5.8.1۔ طاق: کوئی بھی کل نتیجہ جو طاق عدد بنتا ہے (1، 3، 5، 7، 9، وغیرہ)۔

● 5.8.2۔ جفت: کوئی بھی کل نتیجہ جو جفت عدد بنتا ہے (0، 2، 4، 6، 8، وغیرہ)۔

Tower Rush

● 5.8.3۔ "صفر" اصول: تصفیے کے مقاصد کے لیے، کل نتیجہ صفر ((0 کو ہمیشہ جفت عدد سمجھا جاتا ہے۔ یہ تمام کھیلوں اور تمام اعداد و شمار کے زمرے کی مارکیٹس پر لاگو ہوتا ہے (مثلاً، 0:0 اسکور، 0 کارنرز، 0 کارڈز)۔

مثال 1 (فٹ بال): شرط "کل گولز: طاق" پر ہے۔

● میچ 2:1 پر ختم ہوا۔ میچ کے دوران کل گولز 3۔ اس مارکیٹ پر لگائی گئی شرطیں جیتتی ہیں۔

مثال 2 (باسکٹ بال): شرط "کل پوائنٹس: جفت" پر ہے۔

● میچ 102:98 پر ختم ہوتا ہے۔ میچ کے دوران کل پوائنٹس 200 ہیں۔ اس مارکیٹ پر لگائی گئی شرطیں جیتتی ہیں۔

مثال 3 (0:0 منظر نامہ): شرط "کل گولز: جفت" پر ہے۔

● میچ 0:0 پر ختم ہوتا ہے۔ میچ کے دوران کل گولز 0 ہیں۔ اس مارکیٹ پر لگائی گئی شرطیں جیتتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 5.9۔ پیریڈ اور وقفہ مارکیٹس۔

یہ مارکیٹس مخصوص وقت کے فریموں (ہاف، کوارٹرز، پیریڈز) یا منٹ کے وقفوں (مثلاً، "75 منٹ کے بعد کل") کے نتائج پر شرط لگانے کی سہولت دیتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 5.9.1۔ ہاف ٹائم / فل ٹائم ((HT/FT۔

مارکیٹ ہاف ٹائم پر نتیجہ اور میچ کے حتمی نتیجے کی پیش گوئی پیش کرتی ہے۔

فارمیٹ تحفظ: اگر میچ کا فارمیٹ تبدیل ہوتا ہے (مثلاً، 2 ہاف کی بجائے 3 پیریڈز)، تو متعلقہ میچ پر شرطیں Void ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 5.9.2۔ آزاد پیریڈ بیٹنگ (مثلاً، "2nd ہاف فاتح")۔

اس مارکیٹ کے لیے صرف اس وقت کے فریم کے اندر ہونے والے واقعات تصفیے کے مقاصد کے لیے شمار ہوتے ہیں - گویا اسکور اس پیریڈ کے آغاز میں 0:0 پر "ری سیٹ" ہو جاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 5.9.3۔ پیریڈ کے اختتام پر نتیجہ (مجموعی)۔

اس مارکیٹ پر شرطیں اسکور بورڈ پر اس وقت کے کل نتیجے کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں جب مخصوص پیریڈ ختم ہوتا ہے (یعنی نتیجہ میچ کے آغاز سے کیے گئے تمام پوائنٹس/گولز کو شامل کرتا ہے)۔

Наблюдаемые названия и показатели: 5.9.4۔ منٹ کے وقفے (مثلاً، "1-15 منٹ"، "75 منٹ کے بعد")۔

ان مارکیٹس پر شرطیں سرکاری میچ گھڑی کے مطابق نتائج کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں۔ شک کے ازالے کے لیے، درج ذیل وقت کے قواعد لاگو ہوتے ہیں:

● منٹ کی تعریف: 1st منٹ میچ کے وقت کے 00:00 سے 00:59 تک ہے۔

○ 15th منٹ میچ کے وقت کے 14:00 سے 14:59 تک ہے۔

○ 75th منٹ میچ کے وقت کے 74:00 سے 74:59 تک ہے۔

Tower Rush

● وقفہ کی حدود: "1-15 منٹ" وقفہ: میچ کے وقت کے 00:00 سے 14:59 تک سختی سے ہونے والے تمام بیٹنگ ایونٹس اور مارکیٹ نتائج شامل ہیں۔ میچ کے وقت کے 15:00 پر گول کو میچ کے وقت کے 16th منٹ (اگلا وقفہ) میں ہوا سمجھا جاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: ● "75 منٹ کے بعد": وقفہ میچ کے وقت کے 75:00 سے میچ کے وقت کے اختتام تک سختی سے ہونے والے تمام بیٹنگ ایونٹس اور مارکیٹ نتائج کو شامل کرتا ہے۔ 74:59 تک ہونے والا کوئی بھی واقعہ مارکیٹ کے وقفے سے باہر ہے۔

● انجری ٹائم (اسٹاپیج ٹائم): انجری ٹائم کے دوران ہونے والے واقعات کو میچ کے اس ہاف کے آخری منٹ کے آخری سیکنڈ میں ہوا سمجھا جاتا ہے۔

○ میچ کے وقت کے 45+1' پر گول کو میچ کے وقت کے 44:59 (45th منٹ) پر ہوا سمجھا جاتا ہے۔

○ میچ کے وقت کے 90+3' پر گول کو میچ کے وقت کے 89:59 (90th منٹ) پر ہوا سمجھا جاتا ہے۔ شک کے ازالے کے لیے، انجری ٹائم سنگل منٹ مارکیٹس یا ایک منٹ یا اس سے کم کے وقفوں میں شامل نہیں ہے جب تک واضح طور پر دوسری صورت نہ کہی جائے۔

مثال 1 (15:00 اصول): شرط "1-15 منٹ کے درمیان گول" پر ہے۔

● میچ کے وقت کے 14:59 پر گول ہوتا ہے: نتیجہ: شرط جیتتی ہے۔

● میچ کے وقت کے 15:00 پر گول ہوتا ہے: نتیجہ: شرط ہار جاتی ہے۔ گول میچ کے 16th منٹ کے آغاز کے دوران ہوا۔

مثال 2 (75 منٹ کے بعد کل): شرط "75 منٹ کے بعد 2.5 سے زیادہ گولز" پر ہے۔

● 3rd گول میچ کے وقت کے 74:59 پر ہوتا ہے: نتیجہ: شرط ہار جاتی ہے۔ 3rd گول میچ کے وقت کے 75:00 پر ہوتا ہے: نتیجہ: شرط جیتتی ہے۔

مثال 3 (سنگل منٹ مارکیٹ): "15th منٹ میں گول" پر شرط (14:00 سے 14:59 تک کے عین وقت کے فریم کا احاطہ کرتا ہے)۔

● 14:59 پر گول ہوتا ہے۔ نتیجہ: شرط جیتتی ہے۔

● 15:00 پر گول ہوتا ہے۔ نتیجہ: شرط ہار جاتی ہے (یہ 16th منٹ کا آغاز ہے)۔

Наблюдаемые названия и показатели: 5.10۔ متحرک اور ایونٹ مارکیٹس۔

یہ مارکیٹس میچ کے دوران مخصوص واقعات یا مخصوص سنگ میل تک پہنچنے پر شرط لگانے کی سہولت دیتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 5.10.1۔ X تک ریس (پوائنٹس، گولز، کارنرز، وغیرہ)۔

مارکیٹ اس بات پر شرط لگانے کی سہولت دیتی ہے کہ کون سی ٹیم یا شریک میچ کے اختتام تک یا مخصوص وقت کے فریم میں پہلے سے طے شدہ واقعے کی مخصوص تعداد تک پہنچنے والا پہلا شخص ہوگا۔

● تصفیہ: جیسے ہی کوئی شریک مخصوص تعداد تک پہنچتا ہے، شرط جیتی ہوئی قرار دی جاتی ہے۔

● "کوئی نہیں" شرط: اگر میچ کے اختتام یا مخصوص وقت کے فریم تک مخصوص تعداد تک نہ پہنچا جائے اور کوئی "کوئی نہیں" یا "کوئی نہیں" مارکیٹس پیش نہ کی گئی ہوں، تو اس مارکیٹ پر تمام شرطیں Void قرار دی جاتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 5.10.2۔ اگلا واقعہ (اگلا گول، اگلا پوائنٹ، اگلا اسکورر)۔

مارکیٹ اس بات پر شرط لگانے کی سہولت دیتی ہے کہ میچ میں اگلے مخصوص واقعے کا ذمہ دار کون سا شریک ہوگا جیسا کہ مارکیٹ کی تفصیل میں بیان کیا گیا ہے۔

"کوئی واقعہ نہیں" اصول: اگر متعلقہ واقعہ ہونے سے پہلے میچ ختم ہو جاتا ہے یا مخصوص وقت کا فریم ختم ہو جاتا ہے، تو شرط Void ہوتی ہے، جب تک کہ "مزید کوئی گول/پوائنٹ نہیں" (یا اسی طرح) کا آپشن انتخاب کے لیے دستیاب نہ ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: 5.10.3۔ تاریخی واقعات۔

مارکیٹ اس بات پر شرط لگانے کی سہولت دیتی ہے کہ کون سی ٹیم یا شریک مخصوص واقعہ (مثلاً، پہلا کارڈ، پہلا کارنر، پہلا پنالٹی) حاصل کرنے والا "پہلا" یا "اگلا" ہوگا۔

تصفیہ: مارکیٹ کی تصفیہ اس تاریخی ترتیب پر مبنی ہے جس میں مارکیٹ کی تفصیل میں ذکر کردہ واقعہ سرکاری میچ ڈیٹا کے مطابق ہوتا ہے۔ بیک وقت واقعات کا اصول: اگر کسی معقول شک کے بغیر جیتنے والا نتیجہ طے کرنا ممکن نہ ہو (مثال کے طور پر، کھیل کے ایک ہی وقفے میں مختلف ٹیموں کے کھلاڑیوں کو بیک وقت کارڈ دکھانے کی صورت میں)، تو تمام متاثرہ شرطیں Void ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 5.11۔ آؤٹ رائٹ اور موازنہ مارکیٹس۔

یہ مارکیٹس کسی ٹورنامنٹ، لیگ، یا مخصوص مقابلے کے حتمی نتائج پر شرط لگانے کی سہولت دیتی ہیں، نہ کہ صرف ایک میچ پر۔

Наблюдаемые названия и показатели: 5.11.1۔ آؤٹ رائٹ (فاتح)۔

مارکیٹ کسی مخصوص مقابلے، ٹورنامنٹ، یا لیگ کے فاتح پر شرط لگانے کی سہولت دیتی ہے۔

تصفیہ: مارکیٹ ایونٹ کے اختتام کے وقت سرکاری حتمی درجہ بندی یا پوڈیم کی بنیاد پر طے کی جاتی ہے۔

نان رنر اصول: اگر مارکیٹ میں درج کوئی شریک مقابلے میں کوئی حصہ نہیں لیتا (مثلاً، ٹورنامنٹ شروع ہونے سے پہلے دستبردار ہو جاتا ہے)، تو اس شریک سے متعلق شرطیں Void ہوں گی، جب تک کہ مخصوص کھیل کے قواعد دوسری صورت طے نہ کریں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 5.11.2۔ پلیس (ٹاپ فنش)۔

مارکیٹ شریک کے ایونٹ کو حتمی درجہ بندی میں مخصوص پوزیشنوں کی حد کے اندر ختم کرنے پر شرط لگانے کی سہولت دیتی ہے (مثلاً، ٹاپ 3، ٹاپ 5، ٹاپ 10)۔

تصفیہ: مارکیٹ پر شرطیں جیتی ہوئی قرار دی جاتی ہیں جب تک شریک متعین حد کے اندر ختم کرتا ہے (مثلاً، "ٹاپ 3" مارکیٹ کے لیے 2nd پوزیشن)۔

Наблюдаемые названия и показатели: 5.11.3۔ ہیڈ ٹو ہیڈ (H2H)۔

مارکیٹ دو مخصوص شرکاء کے درمیان موازنہ پر شرط لگانے کی سہولت دیتی ہے - ان دونوں میں سے کون ایونٹ میں بہتر حتمی پوزیشن یا نتیجہ حاصل کرے گا۔

تصفیہ: اگر ایونٹ کے سرکاری نتیجے کے مطابق ایک شریک دوسرے سے زیادہ اونچی پوزیشن پر ختم کرتا ہے، تو زیادہ اونچی پوزیشن پر ختم کرنے والے شریک پر شرطیں جیتتی ہیں۔

دونوں کو شروع کرنا ضروری: شرط برقرار رہنے کے لیے، دونوں شرکاء کو ایونٹ شروع کرنا ضروری ہے۔ اگر ایک یا دونوں حصہ نہیں لیتے، تو مارکیٹ Void ہو جاتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 5.11.4- ٹرپل ہیڈ۔

مارکیٹ اس بات پر شرط لگانے کی سہولت دیتی ہے کہ درج تین شرکاء میں سے کون ان میں سے بہترین نتیجہ حاصل کرے گا۔ اگر ایونٹ کے نتیجے کے مطابق ایک شریک دوسروں سے زیادہ اونچی پوزیشن پر ختم کرتا ہے، تو زیادہ اونچی پوزیشن پر ختم کرنے والے شریک پر شرطیں جیتتی ہیں۔

شرکت کا اصول: شرط برقرار رہنے کے لیے تینوں شرکاء کو ایونٹ شروع کرنا ضروری ہے؛ بصورت دیگر، اس مارکیٹ پر شرطیں Void قرار دی جائیں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 5.12- خصوصی ٹیم مارکیٹس۔

یہ مارکیٹس ایونٹ کے دوران کسی ٹیم یا شریک کے مخصوص کارکردگی کے حالات پر شرط لگانے کی سہولت دیتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 5.12.1- ٹیم پہلے اسکور کرے اور جیتے۔

مارکیٹ اس بات پر شرط لگانے کی سہولت دیتی ہے کہ مخصوص ٹیم میچ کا پہلا گول (پوائنٹ اور دیگر اسکورنگ میٹرکس) اسکور کرے گی اور میچ بھی جیتے گی۔

- تصفیہ: شرط جیتنے کے لیے دونوں شرطیں پوری ہونی چاہئیں۔
- "کوئی گول نہیں" اصول: اگر میچ 0:0 ڈرا پر ختم ہوتا ہے، تو اس مارکیٹ پر تمام شرطیں Void ہو جاتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 5.12.2- کلین شیٹ۔

مارکیٹ اس بات پر شرط لگانے کی سہولت دیتی ہے کہ مخصوص ٹیم پورے میچ (باقاعدہ وقت) کے دوران ایک بھی گول نہیں کھائے گی۔

- مارکیٹ انتخاب "ہاں": مخصوص ٹیم کو مخصوص مخالف ٹیم کے خلاف اپنا اسکور صفر پر رکھنا ہوگا (مثلاً، میچ 1:0، 0:0، 3:0 پر ختم ہوتا ہے)۔
- مارکیٹ انتخاب "نہیں": مخصوص ٹیم کم از کم ایک گول کھاتی ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 5.12.3- ٹیم پیچھے سے جیتنے کے لیے۔

مارکیٹ اس بات پر شرط لگانے کی سہولت دیتی ہے کہ مارکیٹ کی تفصیل میں مذکور ایک مخصوص ٹیم ایونٹ کے دوران کسی بھی موقع پر کم از کم ایک گول سے پیچھے رہنے کے بعد میچ جیت جائے گی۔

- جیتنے کی شرط: ٹیم کو کسی موقع پر ہار رہی ہونی چاہیے (مثلاً، 0:1، (1:2، لیکن حتمی نتیجہ ان کی جیت ہونا چاہیے۔
- ڈرا/ہار: اگر ٹیم واپسی کرتی ہے لیکن صرف ڈرا حاصل کر پاتی ہے، تو شرط ہار ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 5.12.4- ٹیم تمام ہاف/پیریڈز جیتنے کے لیے (مثلاً، "دونوں ہاف جیتیں")۔

مارکیٹ اس بات پر شرط لگانے کی سہولت دیتی ہے کہ ایک ٹیم میچ کے ہر مقررہ پیریڈ میں الگ الگ اپنے مخالف سے زیادہ گول اسکور کرے گی۔

- آزاد حساب: اس مارکیٹ کے مقاصد کے لیے، ہر ہاف/پیریڈ کو 0:0 سے شروع ہونے والا الگ "منی میچ" سمجھا جاتا ہے۔
- تصفیہ: شرط کے جیتنے کے طور پر تصفیہ کے لیے، مارکیٹ میں مذکور ٹیم کو

پہلا ہاف "جیتنا" اور دوسرا ہاف آزادانہ طور پر "جیتنا" ہوگا۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: مثال (ٹیم اے دونوں ہاف جیتے):۔

منظر نامہ اے 1 پہلا ہاف اسکور: 1:0 (ٹیم اے ہاف جیتتی ہے)۔ 2 دوسرا ہاف اسکور: 1:0 (حتمی اسکور 2:0۔ ٹیم اے ہاف جیتتی ہے)۔

نتیجہ: مارکیٹ پر لگائی گئی شرطیں جیتنے کے طور پر تصفیہ ہوتی ہیں۔

منظر نامہ بی: 1 پہلا ہاف 2:0 پر ختم ہوتا ہے۔ 2 دوسرا ہاف 0:0 پر ختم ہوتا ہے (حتمی اسکور 2:0)۔

نتیجہ: مارکیٹ پر لگائی گئی شرطیں ہار کے طور پر تصفیہ ہوتی ہیں، کیونکہ ٹیم اے دوسرا ہاف "نہیں جیتی"؛ یہ ڈرا تھا۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 5.13۔ اضافی مارکیٹ تعریفیں؛ 5.13.1۔ انجری ٹائم (اسٹاپیج ٹائم)۔

مارکیٹ میں "انجری ٹائم" کا کوئی بھی حوالہ مقررہ اہلکار (مثلاً، چوتھے اہلکار کا بورڈ) کی طرف سے دکھائے گئے وقت کی مقدار سے مراد ہے نہ کہ میچ کی اصل مدت سے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 5.13.2۔ ایوارڈز (مین آف دی میچ، ایم وی پی، وغیرہ)۔

"مین آف دی میچ"، "موسٹ ویلیوایبل پلیئر" (ایم وی پی)، وغیرہ جیسی مارکیٹوں پر شرطوں کا تصفیہ صرف اس بنیاد پر ہوگا کہ آیا اور کس کو متعلقہ ایوارڈز ایونٹ آرگنائزر کے سرکاری فیصلے کی بنیاد پر دیے گئے ہیں، الا یہ کہ مارکیٹ میں واضح طور پر دوسری صورت بیان کی گئی ہو۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 6۔ ایونٹس اور نتیجے؛ 6.1۔ نتیجہ کا تعین اور حتمیت۔

6.1.1۔ معلوماتی ڈیٹا (تاریخیں، اوقات اور لائیو اسکور): اسپورٹس بک میں پوسٹ کیے گئے ایونٹس کی تاریخیں، اوقات، لائیو

اسکور، گھڑیاں، میچ کے اعداد و شمار سختی سے معلوماتی مقاصد کے لیے ہیں۔ نہ اسپورٹس بک اور نہ ہی آپریٹر ایسی معلومات کی درستگی کی ضمانت دیتا ہے۔ مارکیٹ کی تفصیل میں غلط طریقے سے پوسٹ کیا گیا وقت یا تاریخ، دیر سے لگائی گئی شرطوں کے استثناء کے ساتھ، شرطوں کو کالعدم کرنے کی درست وجہ نہیں ہے۔ غلط طریقے سے پوسٹ کی گئی تاریخیں یا اوقات، یا لائیو اسکور، گھڑیاں، یا اعداد و شمار، شرطوں کو کالعدم کرنے کی درست وجوہات نہیں ہیں۔

6.1.2۔ تصفیہ کی بنیاد کسی ایونٹ پر تمام شرطیں (بشمول ایسے ایونٹ کے اندر تمام مارکیٹیں) متعلقہ ایونٹ مکمل ہونے اور سرکاری

نتیجہ کا اعلان ہونے کے بعد تصفیہ کی جائیں گی۔

● نتیجہ کی ٹائم لائن: سرکاری نتیجہ ایونٹ کی تکمیل کی تاریخ پر طے کیا جاتا ہے، الا یہ کہ گورننگ باڈی بعد کی تاریخ میں نتیجہ فراہم کرے۔

● گورننگ باڈی کا اختیار: ایونٹ کی گورننگ باڈی کی طرف سے طے شدہ سرکاری نتیجہ تصفیہ کے مقاصد کے لیے حتمی ہے، سوائے اس کے کہ یہ بیٹنگ رولز واضح طور پر دوسری صورت بیان کریں۔

● غیر سرکاری ایونٹس: سرکاری پیشہ ورانہ مقابلوں سے باہر کے ایونٹس (مثلاً، دوستانہ یا نمائشی میچز) پر شرطوں کا تصفیہ مخصوص ایونٹ آرگنائزر کی فراہم کردہ معلومات کی بنیاد پر ہوگا۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 6.1.3۔ احتجاج کی عدم منظوری ("پہلا سرکاری نتیجہ" اصول)۔

تصفیہ کے مقاصد کے لیے، اسپورٹس بک صرف کھیل کے میدان میں حاصل کردہ نتیجے کو تسلیم کرتا ہے۔ سرکاری اعلان کے بعد نتیجہ تبدیل کرنے والے کسی بھی بعد کے احتجاج، الٹائے گئے، یا الٹائے گئے فیصلے (ڈوپنگ، تکنیکی اپیلیں، یا تادیبی کارروائیوں کی وجہ سے) تسلیم نہیں کیے جائیں گے۔

6.1.4۔ تصفیوں کی حتمیت (72 گھنٹے کی ونڈو) تصفیہ شدہ مارکیٹیں تصفیہ کے 72 گھنٹے بعد

حتمی ہوتی ہیں۔ اس مدت کے اندر، اسپورٹس بک صرف انسانی غلطی، نظام کی غلطی، یا نتائج کے حوالہ جات کے ماخذ میں غلطیوں کی وجہ سے تصفیوں کو درست کر سکتا ہے۔ تصفیہ کے 72 گھنٹے بعد، تمام تصفیے حتمی ہیں، اور تصفیہ کے حوالے سے کوئی استفسار قبول نہیں کیا جائے گا۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 6.1.5۔ مقام کی تبدیلی۔

● غیر جانبدار میدان: اگر کسی ایونٹ کو غیر جانبدار مقام پر منتقل کیا جاتا ہے، تو تمام شرطیں برقرار رہیں گی، بشرطیکہ ہوم اور اوے ٹیمیں اب بھی اسی طرح نامزد ہوں۔

● تبدیل شدہ ٹیمیں: اگر کسی درج میچ کے لیے ہوم اور اوے ٹیمیں الٹ دی جاتی ہیں (یعنی، میچ اصل اوے ٹیم کے میدان میں کھیلا جاتا ہے)، تو اصل درج کردہ معلومات کی بنیاد پر لگائی گئی شرطیں کالعدم ہو جائیں گی۔

● شہر کی تبدیلی: اگر کسی ایونٹ کو مختلف شہر میں منتقل کیا جاتا ہے لیکن نامزد ہوم ٹیم تبدیل نہیں ہوتی، تو شرطیں برقرار رہیں گی۔

6.1.6۔ اوور ٹائم کی شمولیت۔ تمام میچ مارکیٹیں اوور ٹائم شامل نہیں کرتیں، الا یہ کہ مارکیٹ کے نام میں یا قابل اطلاق کھیل کے مخصوص قواعد میں واضح طور پر دوسری صورت بیان کی گئی ہو۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 6.2۔ ملتوی، منسوخی، اور تاخیر۔

6.2.1۔ ایونٹس جو مقررہ وقت پر شروع نہیں ہوتے اگر کوئی ایونٹ اپنے مقررہ وقت پر شروع نہیں ہوتا، تو درج ذیل قواعد لاگو ہوتے ہیں:

● سرکاری منسوخی: اگر کوئی ایونٹ شروع ہونے سے پہلے سرکاری طور پر منسوخ کر دیا جاتا ہے، تو تمام شرطیں کالعدم ہو جائیں گی۔

● تاخیر: اگر ایونٹ میں تاخیر ہوتی ہے اور ایونٹ آرگنائزر نے متعلقہ ایونٹ کے دوبارہ مقرر کردہ وقت کے حوالے سے اس کے اصل مقررہ آغاز کے وقت کے 12 گھنٹے کے اندر کوئی اپ ڈیٹ فراہم نہیں کی، تو متاثرہ ایونٹ سے متعلق تمام شرطیں کالعدم ہو جائیں گی۔ اگر ایونٹ آرگنائزر ابتدائی طور پر منصوبہ بند آغاز کے وقت کے 12 گھنٹے کے اندر ایونٹ کو دوبارہ شیڈول کرتا ہے، اور ایونٹ اصل آغاز کے وقت کے 48 گھنٹے کے اندر شروع ہو جاتا ہے، تو تمام شرطیں برقرار رہیں گی۔

● کھیل کے استثناء: جہاں کھیل کے مخصوص قواعد دوسری صورت فراہم کرتے ہیں، وہ کھیل کے مخصوص قواعد غالب رہیں گے اور متعلقہ ایونٹ پر لگائی گئی شرطوں کا تصفیہ متعلقہ کھیل کے قواعد کے مطابق طے کیا جائے گا۔

6.2.2۔ رکے ہوئے، ملتوی، یا معطل شدہ ایونٹس اگر کوئی ایونٹ شروع ہو چکا ہے لیکن رک گیا ہے، ملتوی ہو گیا ہے یا معطل ہو گیا ہے، اور اس کے سرکاری آغاز کے وقت کے 48 گھنٹے کے اندر مکمل نہیں ہوتا، تو متعلقہ ایونٹ پر لگائی گئی تمام شرطیں کالعدم ہو جائیں گی، درج ذیل استثناء کے ساتھ:

● تصفیہ شدہ پیریڈز: مکمل شدہ پیریڈز، سیٹس، راؤنڈز، یا ایونٹ کے ان حصوں سے متعلق مارکیٹوں پر شرطیں جو رکاوٹ یا معطلی سے پہلے مکمل اور تصفیہ شدہ ہو چکے ہیں (مثلاً، فٹبال میں 1 پہلا ہاف)۔

● طے شدہ نتائج: وہ مارکیٹیں جہاں نتیجہ رکاوٹ یا معطلی کے وقت سرکاری اسکور سے پہلے ہی طے ہو چکا ہے (مثلاً، "ٹوٹل اوور 2.5" اگر 3 گول پہلے ہی اسکور ہو چکے ہوں)۔

● طویل مدت کے ایونٹس: ان ایونٹس سے متعلق مارکیٹیں جو اپنی سرکاری شکل کے تحت عام طور پر 30 گھنٹے سے زیادہ تک پھیلی ہوتی ہیں (مثلاً، گالف ٹورنامنٹس)۔

کھیل کے مخصوص تصفیہ: اگر کھیل کے مخصوص قواعد دوسری صورت فراہم کرتے ہیں، تو وہ قواعد غالب رہیں گے۔ جہاں ایسے کوئی قواعد لاگو نہیں ہوتے، یہ شق تصفیہ کو کنٹرول کرے گی۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 6.2.3۔ "غیر مشروط طور پر طے شدہ" نتائج۔

کسی شک کو دور کرنے کے لیے، ایک شرط کو غیر مشروط طور پر طے شدہ سمجھا جاتا ہے اگر میچ میں کوئی ممکنہ مستقبل کا ایونٹ متعلقہ نتیجہ تبدیل نہیں کر سکتا۔

● مثال 1 (اوور/انڈر): شرط "ٹوٹل اوور 2.5 گول" پر ہے۔ میچ 60 ویں منٹ پر 2:1 کے اسکور کے ساتھ رک جاتا ہے۔

○ نتیجہ: شرط جیتنے کے طور پر تصفیہ ہوتی ہے کیونکہ 3 گول پہلے ہی اسکور ہو چکے ہیں، مارکیٹ سے متعلق نتیجہ پہلے ہی واقع ہو چکا ہے چاہے میچ جاری رہے یا نہ رہے۔

● مثال 2 (اوور/انڈر): شرط "ٹوٹل اوور 2.5 گول" پر ہے۔ میچ 60 ویں منٹ پر 0:0 کے اسکور کے ساتھ رک جاتا ہے۔

○ نتیجہ: شرط کالعدم ہے۔ مارکیٹ سے متعلق نتیجہ رکاوٹ کے وقت طے نہیں ہوا تھا، لیکن اگر میچ جاری رہتا تو حتمی نتیجہ مختلف ہو سکتا تھا۔

● مثال 3 (1X2): شرط "ٹیم اے جیتے" پر ہے۔ میچ 80 ویں منٹ پر 3:0 کے اسکور کے ساتھ رک جاتا ہے۔

○ نتیجہ: شرط کالعدم ہے۔ اگرچہ ٹیم اے آگے تھی، ایونٹ اپنی سرکاری مدت تک مکمل نہیں ہوا اور میچ کا حتمی نتیجہ جیسا کہ تکمیل پر ہوتا، نامعلوم رہتا ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 6.3۔ ان پلے اسکور اور پیریڈ تصفیہ؛ 6.3.1۔ شرط لگانے کے وقت اسکور۔

میچ کے دوران دکھائے گئے کوئی بھی غلط اسکور یا ان پلے اسکور کا رول بیک (ساکر گول اور سرخ کارڈز کے استثناء کے ساتھ، جو مارکیٹ کی معطلی کا باعث بن سکتے ہیں) شرطوں کو کالعدم کرنے کی بنیاد نہیں ہیں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 6.3.2۔ پیریڈز کی آزادی۔

کسی مخصوص پیریڈ سے متعلق مارکیٹوں پر لگائی گئی شرطیں صرف اسی پیریڈ کے اندر واقع ہونے والے ایونٹس پر لاگو ہوں گی اور کسی بھی سابقہ یا بعد کے پیریڈز کے ایونٹس سے متاثر نہیں ہوں گی، الا یہ کہ مارکیٹ کا نام یا کھیل کے مخصوص قواعد دوسری صورت بیان کریں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 6.4۔ ڈرا کے منظرنامے اور جیتنے والے کی مارکیٹیں؛ 6.4.1۔ نتیجہ جب "ڈرا" پیش کیا جاتا ہے۔

اگر کسی جیتنے والے کی مارکیٹ میں ڈرا کا نتیجہ پیش کیا جاتا ہے اور ایونٹ ڈرا پر ختم ہوتا ہے، تو جیتنے والے کی مارکیٹ کی مقابلہ کرنے والی ٹیموں پر لگائی گئی تمام شرطیں ہار کے طور پر تصفیہ ہوں گی۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 6.4.2۔ نتیجہ جب "ڈرا" پیش نہیں کیا جاتا۔

Tower Rush

اگر کسی جیتنے والے کی مارکیٹ میں ڈرا کا نتیجہ پیش نہیں کیا جاتا اور ایونٹ ڈرا پر ختم ہوتا ہے، تو متعلقہ مارکیٹ پر تمام شرطیں کالعدم ہو جائیں گی، الا یہ کہ قابل اطلاق کھیل کے مخصوص قواعد میں واضح طور پر دوسری صورت بیان کی گئی ہو۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 6.5۔ تکنیکی مسائل اور فارفیٹس؛ 6.5.1۔ فارفیٹس اور واک اوورز۔

اگر کسی ایونٹ میں فارفیٹ، واک اوور، یا کوئی اور ایسی صورت حال شامل ہو جہاں ایونٹ کو کھیلے بغیر مکمل سمجھا جاتا ہے، تو اس ایونٹ اور اس کی مارکیٹوں پر تمام شرطیں کالعدم ہو جائیں گی، قطع نظر اسکور کے جو ایونٹ آرگنائزر نے دیا ہو۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 6.5.2۔ ناموں اور لیگز میں غلطیاں۔

غلط ہجے، ٹائپوگرافیکل غلطیاں، ٹیموں کے نام تبدیل کرنا، اور غلط لیگز شرط کو کالعدم کرنے کی وجہ نہیں ہوں گی، بشرطیکہ یہ معقول طور پر واضح ہو کہ ابتدائی طور پر کون سا ایونٹ اور مقابلہ کرنے والے ارادے میں تھے اور معقول طور پر فیصلہ کرتے ہوئے وہ تبدیل نہیں ہوئے، الا یہ کہ مخصوص کھیل کے قواعد میں دوسری صورت بیان کی گئی ہو۔

6.5.3۔ غلط میچ فارمیٹ اگر کوئی ایونٹ حصوں کی غلط تعداد (مثلاً، پیریڈز، سیٹس، وغیرہ) یا غیر معیاری مدت کے ساتھ ہوتا ہے، اور یہ انحراف مارکیٹ میں ظاہر نہیں کیا جاتا، تو ایسے ایونٹ پر تمام شرطیں کالعدم ہو جائیں گی۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 6.6۔ مجموعی اور کثیر الجہتی مارکیٹیں۔

6.6.1۔ مجموعی ہوم/اوے مارکیٹیں مارکیٹ "ایک دن میں لیگ کا مجموعی ہوم/اوے اسکور (یا امریکن فٹبال کی صورت میں ایک ہفتہ)" کے لیے، اگر اس دن/ہفتے میں اس لیگ کے تمام ایونٹس مکمل طور پر نہیں کھیلے جاتے، تو متاثرہ مارکیٹ پر تمام شرطیں کالعدم ہو جائیں گی۔

● اس شق کے مقاصد کے لیے "تکمیل" کی تعریف سیکشن 6.2 کے قواعد کے مطابق کی گئی ہے (مثلاً، 48 گھنٹے کے اندر کھیلا گیا یا کھیل کی مخصوص مدت کے مطابق)۔

مثال: "فٹبال میچ ڈے: ہوم بمقابلہ اوے گولز" مارکیٹ میں، اگر 10 میں سے 9 میچ ختم ہو جاتے ہیں، لیکن ایک میچ ترک کر دیا جاتا ہے اور اس کے مقررہ وقت سے 48 گھنٹے کی مدت کے اندر مکمل نہیں ہوتا، تو مجموعی مارکیٹ پر تمام شرطیں کالعدم ہو جائیں گی۔

6.6.2۔ کثیر الجہتی بیٹنگ ایکشن مارکیٹ "کثیر الجہتی بیٹنگ" کے لیے، شرطیں درست ہوں گی، الا یہ کہ مارکیٹ یہ بتائے کہ ایکشن کے لیے ایک مخصوص مقابلہ کرنے والے کو شرکت کرنی ہوگی۔ اگر ایسی شرط موجود ہو اور مقابلہ کرنے والا شروع نہ کرے، تو اس مارکیٹ پر تمام شرطیں کالعدم ہو جائیں گی۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 6.6.3۔ کثیر الجہتی ادائیگیاں:۔

یہ قاعدہ متعدد جیتنے والوں کے لیے ڈیزائن کی گئی مارکیٹوں پر لاگو ہوتا ہے (مثلاً، "ٹاپ 3 فنش")۔

تصفیہ تمام مارکیٹوں کے لیے متعلقہ اوڈز کی مکمل رقم کی بنیاد پر ہوگا جہاں متعلقہ مقابلہ کرنے والے واضح طور پر نامزد رینج کے اندر ختم کرتے ہیں۔ تاہم، اگر ایسی مارکیٹ میں آخری باقی ماندہ پوزیشن(وں) کے لیے ٹائی ہو (مثلاً، "ٹاپ 3" مارکیٹ میں تین کھلاڑی 3 ویں پوزیشن کے لیے ٹائی کرتے ہیں)، تو ڈیڈ ہیٹ قواعد (سیکشن 6.7.2 صرف ان شرکاء پر لاگو ہوں گے جو ٹائی میں شامل ہیں۔

6.6.4۔ "دی فیلڈ" انتخاب اگر کوئی مارکیٹ "دی فیلڈ" کو بیٹنگ آپشن کے طور پر پیش کرتی ہے، تو مارکیٹ میں نامزد ٹیم یا مقابلہ کرنے والے کو اس مقابلہ کرنے والے پر شرط جیتنے کے لیے ہر دوسرے مقابلہ کرنے والے کو شکست دینی ہوگی۔ اگر مارکیٹ میں نامزد مقابلہ کرنے والا جیت کے لیے ٹائی کرتا ہے، تو متعلقہ شرطیں کالعدم ہو جائیں گی، اور "دی فیلڈ" پر شرطیں ہار جائیں گی۔

مثال: "ٹاپ اسکورر" مارکیٹ میں پلیئر اے، پلیئر بی، اور "دی فیلڈ" (تمام دیگر کھلاڑی) پر شرطیں پیش کی جاتی ہیں۔

Tower Rush

● اگر پلیئر اے 5 گول اسکور کرتا ہے اور باقی سب اسی ایونٹ کے دوران 4 یا اس سے کم اسکور کرتے ہیں، تو اس مارکیٹ کے لیے پلیئر اے پر شرطیں جیتیں گی۔

● اگر پلیئر اے اور پلیئر بی دونوں 5 گول اسکور کرتے ہیں (ٹائی)، تو اے اور بی دونوں پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 6.7۔ آؤٹ رائٹ مارکیٹیں، ریسنگ، اور ڈیڈ ہیٹ قواعد۔

6.7.1۔ آؤٹ رائٹ بیٹنگ (شرکت اور حتمیت) مارکیٹ کسی مقابلے کے فاتح یا ایونٹ کے اندر مخصوص پوزیشن پر شرط لگانے کی سہولت دیتی ہے۔

● نان رنر قاعدہ (رقم کی واپسی): اگر آؤٹ رائٹ مارکیٹ میں درج کوئی شریک یا ٹیم مقابلے میں کوئی حصہ نہیں لیتی (شروع نہیں کرتی)، تو متعلقہ مارکیٹ کے انتخاب پر تمام شرطیں کالعدم ہو جائیں گی۔

○ نوٹ: اگر شریک ایونٹ کے کسی بھی حصے میں مقابلہ کرتا ہے (مثلاً، ایک سیکنڈ کھیلتا ہے یا ایک کوالیفائنگ ہیٹ شروع کرتا ہے) اور پھر دستبردار ہو جاتا ہے یا نااہل قرار دیا جاتا ہے، تو شرط برقرار رہے گی اور ہار کے طور پر تصفیہ ہوگی۔

● اسٹیورڈ انکوائریز اور زیر التوا فیصلے: تصفیہ میں تاخیر ہو سکتی ہے اگر سرکاری نتیجہ گورننگ باڈی کی جاری تحقیقات یا "اسٹیورڈ انکوائری" کے تابع ہو۔ ایسی صورتوں میں، اسپورٹس بک پہلی سرکاری تصدیق پر شرطوں کا تصفیہ کرے گا۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: ● پوڈیم قاعدہ: تمام آؤٹ رائٹ مارکیٹیں سرکاری

نتیجہ کی بنیاد پر پوڈیم پیشکش، تمغہ تقریب، یا سرکاری ایوارڈ کے اعلان کے وقت تصفیہ کی جاتی ہیں۔

○ ابتدائی سرکاری نتیجے کے بعد کی جانے والی کسی بھی بعد کی نااہلی، اپیلیں، یا اسٹینڈنگ میں تبدیلیاں (مثلاً ڈوپنگ یا کئی دن بعد دریافت ہونے والی تکنیکی خلاف ورزیوں کی وجہ سے) بیٹنگ کے مقاصد کے لیے تسلیم نہیں کی جائیں گی۔

● مختصر مقابلے: اگر کوئی ٹورنامنٹ یا سیزن مختصر یا منقطع ہو جائے، تو شرطیں گورننگ باڈی کے اعلان کردہ سرکاری فاتح کے مطابق طے کی جائیں گی۔ اگر کوئی سرکاری فاتح اعلان نہ کیا جائے، تو تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 6.7.2۔ ڈیڈ ہیٹ قاعدہ۔

ڈیڈ ہیٹ قواعد وہاں لاگو ہوتے ہیں جہاں کسی مخصوص پوزیشن کے لیے کسی ایونٹ میں ایک سے زیادہ فاتح ہوں۔

تصفیہ منطق: اگر متعدد شرکاء کسی پوزیشن کے لیے برابر ہوں، تو تصفیہ کے مقاصد کے لیے

Stake کو ان شرکاء کی تعداد سے تقسیم کیا جاتا ہے جو متعلقہ پوزیشن پر برابر تھے۔ مارکیٹ سلیکشن سے منسوب Stake کا حصہ مکمل اوڈز پر بطور جیت طے کیا جاتا ہے؛ Stake کا باقی حصہ بطور ہار طے کیا جاتا ہے۔

مثال 2 :1 فاتحین: ایک شرط میں Stake کی رقم $100 ہے اوڈز 6.00 پر۔

● دو شرکاء 1ویں پوزیشن کے لیے برابر ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: ● حساب: $100 / 2 = $50؛ ● $50 کو 6.00 پر بطور جیت طے کیا جاتا ہے ($50 x 6.00 = $300)۔

● $50 کو بطور ہار طے کیا جاتا ہے۔

● کل ادائیگی: $300۔

مثال :2 ٹاپ 5 فنش پلیئر ڈی پر ایک شرط میں Stake کی رقم ہے: $100 اوڈز 5.00 پر۔

● مارکیٹ: ٹاپ 5 فنش۔

● منظر نامہ: پوزیشنز 1، 2، 3، اور 4 واضح طور پر انفرادی کھلاڑیوں کے قبضے میں ہیں۔ تاہم، 5ویں (اور آخری) پوزیشن کے لیے، پانچ کھلاڑیوں (بشمول پلیئر ڈی) نے بالکل یکساں اسکور/وقت کے ساتھ فنش کیا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: ● تصفیہ:۔

○ Stake کو باقی جیتنے والی پوزیشن کے لیے برابر شرکاء کی تعداد سے تقسیم کیا جاتا ہے -> 100/5 = 20

Наблюдаемые названия и показатели: ○ $20 کو اوڈز 5.00 پر بطور جیت طے کیا جاتا ہے -> 5 x 20 = 100۔

○ $80 کو بطور ہار طے کیا جاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: ● کل ادائیگی: $100؛ 6.7.2.1۔ کمبو (ایکیومولیٹر) شرطوں میں ڈیڈ ہیٹ۔

اگر کمبو شرط کے اندر کوئی سلیکشن ڈیڈ ہیٹ قواعد کے تحت طے ہوتا ہے، تو ممکنہ جیت اس مخصوص سلیکشن پر لاگو ڈیڈ ہیٹ فیکٹر کے مطابق ایڈجسٹ کی جاتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: مثال:؛ ● کل کمبو اوڈز: 2.44؛ ● Stake: 172.00€۔

● ڈیڈ ہیٹ ایونٹ: کمبو میں شامل ایک سلیکشن کے نتیجے میں برابر ہونا ہوا جہاں 2 شرکاء نے 1 پوزیشن شیئر کی (فیکٹر = (2۔

تصفیہ: اگر متعلقہ کمبو شرط جیت رہی ہے، تو ڈیڈ ہیٹ شرائط پوری کمبو شرط پر لاگو ہوتی ہیں۔ حساب کو دو مساوی طریقوں سے بیان کیا جا سکتا ہے:

1۔ Stake ایڈجسٹمنٹ کی بنیاد پر تصفیہ: (172.00€ / (2 × 2.44 = 209.84€؛ یا

Наблюдаемые названия и показатели: 2۔ اوڈز ایڈجسٹمنٹ کی بنیاد پر تصفیہ: 172.00€ × (2.44 / (2 = 209.84€۔

اہم نوٹ: کمبو شرطوں کے مقاصد کے لیے، ڈیڈ ہیٹ قاعدہ متعلقہ مارکیٹ سلیکشن کو کالعدم نہیں کرتا۔ اس کے بجائے، اس کمبو شرط کے لیے Stake یا اوڈز (ان میں سے کوئی بھی) برابر شرکاء کی تعداد کی بنیاد پر متناسب طور پر کم کیے جاتے ہیں۔ اگر کمبو میں متعدد ٹانگیں ڈیڈ ہیٹ قاعدے کے تابع ہوں، تو تمام کمیوں کو مجموعی طور پر لاگو کیا جاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 6.7.3۔ ہیڈ ٹو ہیڈ ((H2H اور ٹرپل ہیڈ شرکت ایک "ہیڈ ٹو ہیڈ"۔

اور/یا "ٹرپل ہیڈ" دو یا تین شرکاء/نتائج کے درمیان مقابلے پر شرط لگانے کی اجازت دیتا ہے۔

● نان اسٹارٹر قاعدہ: اگر کسی ایونٹ کے مقابلہ کرنے والوں میں سے ایک نے شروعات نہیں کی، تو اسپورٹس بک اس ہیڈ ٹو ہیڈ مارکیٹ پر شرطیں کالعدم کر دے گی۔

● درست ناموں کا قاعدہ: اگر کسی مارکیٹ میں دو مقابلہ کرنے والوں میں سے ایک کے درست نام شامل ہوں، تو شرط کے برقرار رہنے کے لیے تمام درج مقابلہ کرنے والوں کو ایونٹ میں شرکت کرنی ہوگی۔

6.7.4۔ ریسنگ کھیل (F1، MotoGP، سائیکلنگ، وغیرہ) جب تک متعلقہ کھیل کے مخصوص قواعد میں واضح طور پر بصورت دیگر فراہم نہ کیا گیا ہو، ریسنگ میں ہیڈ ٹو ہیڈ ((H2H مارکیٹوں کے لیے درج ذیل قواعد لاگو ہوتے ہیں:

● بہتر پوزیشن: اگر دونوں مقابلہ کرنے والے ریس مکمل کرتے ہیں، تو فاتح وہ ہوتا ہے جو اعلیٰ سرکاری پوزیشن حاصل کرتا ہے۔

● لیپس کی تعداد: اگر کسی ایونٹ کے دونوں مقابلہ کرنے والے فنش نہیں کرتے، تو ایونٹ کا فاتح وہ مقابلہ کرنے والا ہوگا جس نے زیادہ لیپس مکمل کی ہوں۔

● ایک ہی لیپ کا قاعدہ: اگر دونوں مقابلہ کرنے والے ایک ہی لیپ میں باہر ہو جائیں (یا ایک ہی لیپ کے دوران ریٹائر ہو جائیں)، تو اسپورٹس بک اس ہیڈ ٹو ہیڈ مارکیٹ پر شرطیں کالعدم کر دے گی۔

6.7.5۔ H2H پوزیشن میں برابری اگر مقابلہ کرنے والے ایونٹ کے اختتام پر ایک ہی پوزیشن میں ہوں (مثلاً ایک ہی وقت، ایک ہی پوائنٹس، ایک ہی درجہ)، اور مارکیٹ سلیکشن میں کوئی "ڈرا" یا "ٹائی" آپشن پیش نہ کیا گیا ہو، تو اسپورٹس بک اس ہیڈ ٹو ہیڈ مارکیٹ پر شرطیں کالعدم کر دے گی۔ اگر مارکیٹ سلیکشن میں ڈرا/ٹائی آپشن پیش کیا گیا ہو، تو شرطیں ڈرا/ٹائی آپشن کے مطابق طے کی جائیں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 6.8۔ پلیس ہولڈر اور بریکٹ پر مبنی نتیجہ۔

● 6.8.1۔ سلاٹ ترجیح: ان ٹورنامنٹس یا ایونٹس میں جہاں شرکاء بریکٹ یا گروپ مرحلے کے ذریعے کوالیفائی کرتے ہیں، اسپورٹس بک مخصوص شرکاء کی تصدیق سے پہلے مارکیٹیں پیش کر سکتی ہے۔ ایسے معاملات میں، شرط بریکٹ پوزیشن (سلاٹ) پر لگائی جاتی ہے، قطع نظر اس کے کہ آخرکار اسے کون سی ٹیم یا فرد بھرتی ہے۔

● 6.8.2۔ ٹیموں کی تصدیق: ایک بار جب متعلقہ ٹورنامنٹ کی گورننگ باڈی بریکٹ پوزیشن کے لیے سرکاری شرکاء کی تصدیق کر دیتی ہے، تو مقابلہ کرنے والوں کے عنوانات اسی کے مطابق اپ ڈیٹ کر دیے جائیں گے۔ اس مارکیٹ کے مقصد کے لیے، شرط قبول کرنے کے وقت مخصوص شرکاء کی شناخت غیر متعلق ہے اور شرط کی درستگی کو متاثر نہیں کرتی۔

● 6.8.3۔ شریک کی تبدیلی: اگر کسی ٹیم/کھلاڑی کو سلاٹ کے لیے تصدیق کے بعد لیکن میچ شروع ہونے سے پہلے ٹورنامنٹ کے منتظم کی طرف سے تبدیل، نااہل، یا متبادل کیا جاتا ہے (مثلاً ٹینس میں "لکی لوزر" یا کپ میں متبادل ٹیم)، تو تمام شرطیں درست رہیں گی اور میچ کے اصل مقابلہ کرنے والوں کی کارکردگی کی بنیاد پر طے کی جائیں گی۔

6.8.4۔ پوزیشن کی حتمیت: تصفیہ سختی سے متعلقہ ٹورنامنٹ کے ابتدائی قواعد کے مطابق ٹورنامنٹ کی سرکاری پیش رفت پر مبنی ہے۔ اگر ٹورنامنٹ سے پہلے یا اس کے دوران ٹورنامنٹ کے قواعد میں تبدیلی کی وجہ سے بریکٹ ابتدائی ورژن کے مقابلے میں بنیادی طور پر تبدیل ہو جائے (مثلاً ٹورنامنٹ کی شکل ناک آؤٹ سے راؤنڈ روبن میں تبدیل ہو جائے)، تو اسپورٹس بک تمام متاثرہ شرطیں کالعدم کر دے گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 7۔ شرط کی قبولیت، دیانت، اور ممنوعہ طریقے؛ 7.1۔ قبولیت، حدود، اور انکار کا حق؛ 7.1.1۔ صوابدیدی قبولیت۔

تمام شرطیں خالصتاً اسپورٹس بک کی واحد صوابدید پر اور ان قواعد اور اسپورٹس بک کی رسک مینجمنٹ پالیسیوں (جیسا کہ وقتاً فوقتاً قابل اطلاق ہوں) کے تابع قبول یا مسترد کی جائیں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 7.1.2۔ انکار یا محدود کرنے کا حق۔

اسپورٹس بک کسی بھی ایونٹ، مارکیٹ، یا آخری صارف کے لیے کسی بھی شرط یا Stake کو مسترد، محدود، منسوخ، یا حد بندی کرنے کا حق محفوظ رکھتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 7.1.3- زیادہ سے زیادہ Stake حدود۔

زیادہ سے زیادہ شرط/Stake کی حدود اسپورٹس بک کی صوابدید پر کسی بھی ایونٹ، مارکیٹ، آپریٹر، یا آخری صارف کے لیے انفرادی طور پر پیشگی تحریری اطلاع کے بغیر تبدیل ہو سکتی ہیں۔ ایسی کوئی بھی تبدیلیاں ان شرطوں پر لاگو نہیں ہوں گی جو پہلے ہی قبول ہو چکی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 7.1.4- صارف IDs کی معطلی۔

اسپورٹس بک کسی بھی منفرد آخری صارف ID سے شرطوں کی قبولیت کو پیشگی اطلاع کے بغیر معطل کرنے کا حق محفوظ رکھتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 7.1.5- لائیو (ان پلے) تاخیر۔

لائیو (ان پلے) شرطوں کی قبولیت اسپورٹس بک کی صوابدید پر زیادہ خطرے والے حالات (مثلاً فری کک، 1:1 حملہ، وغیرہ) کے دوران تاخیر کا شکار ہو سکتی ہے یا عارضی طور پر معطل رکھی جا سکتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 7.2- غلطیاں، سافٹ ویئر کی خرابیاں، اور ڈیٹا کے خلا؛ 7.2.1- غلطی کی وجہ سے کالعدم کرنے کا عمومی حق۔

اسپورٹس بک شرطوں (یا ان کے کچھ حصے) کو کالعدم کرنے یا قبولیت کے دوران غلطیوں یا قواعد سے انحراف کی وجہ سے مقدمے (بشمول عدالتی) کے اختتام تک تصفیہ معطل کرنے کا حق محفوظ رکھتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 7.2.2- ٹائپوگرافیکل اور بصری غلطیاں۔

شرطیں واضح سافٹ ویئر یا ویب سائٹ کی غلطیوں کی صورتوں میں کالعدم کی جا سکتی ہیں، جیسے پیش کردہ ایونٹس میں ٹائپوگرافیکل غلطیاں، مارکیٹس، اوڈز میں تضاد، یا غیر معمولی طور پر (بیٹنگ مارکیٹ میں عمومی صورتحال کے مقابلے میں) زیادہ/کم اوڈز۔

Наблюдаемые названия и показатели: 7.2.3- دیر سے شرطیں (پاسٹ پوسٹنگ)۔

اگر کسی بھی وجہ سے کوئی شرط ایونٹ شروع ہونے کے بعد (واضح طور پر اشارہ کردہ لائیو ان پلے بیٹنگ کے علاوہ) یا وقوع پذیر ہونے کے بعد قبول کی جاتی ہے، تو شرط کالعدم قرار دی جائے گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 7.2.4- معلوم نتائج اور تکنیکی تاخیر۔

اسپورٹس بک کسی بھی شرط کو کالعدم کرنے کا حق محفوظ رکھتی ہے اگر ایونٹ یا مارکیٹ کا نتیجہ Stake رکھنے یا شرط قبول کرنے کے وقت معلوم تھا، یا اگر تکنیکی مسائل یا تاخیر شدہ ڈیٹا فیڈز کی وجہ سے اوڈز درست طریقے سے اپ ڈیٹ نہیں کیے گئے تھے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 7.2.5- واضح غلطیاں، حدود، اور مادی فائدہ۔

اگر کسی مارکیٹ میں اوڈز میں واضح غلطی ہو یا اسپورٹس بک کی طرف سے متعین مارکیٹ کی حدود سے تجاوز ہو، تو ایسی مارکیٹ پر لگائی گئی شرطیں کالعدم ہوں گی۔ ایونٹ شروع ہونے کے بعد قبول کی گئی شرطیں (واضح طور پر اشارہ کردہ لائیو ان پلے شرطوں کے علاوہ) درست رہیں گی جب تک کہ آخری صارف کو مادی یا غیر منصفانہ فائدہ حاصل نہ ہو۔ ایسے معاملات میں، اسپورٹس بک معقول طریقے سے کام کرتے ہوئے شرط کو کالعدم کرنے کا حق محفوظ رکھتی ہے۔ مادی اور غیر منصفانہ فائدہ: شک کو دور کرنے کے لیے، غیر منصفانہ یا مادی فائدہ ان منظرناموں میں حاصل ہونے کے طور پر سمجھا جاتا ہے جن میں شامل ہیں، لیکن ان تک محدود نہیں:

- ایونٹ کے بعد کی جگہ: کسی ایسے ایونٹ (واقعہ) پر شرط لگانا جو پہلے ہی وقوع پذیر ہو چکا ہو (مثلاً گول ہو گیا، ریڈ کارڈ دکھایا گیا، پوائنٹ جیت لیا گیا) جبکہ مارکیٹ کھلی ہو یا اوڈز ابھی اپ ڈیٹ نہ ہوئے ہوں۔

Tower Rush

● معلوماتی عدم توازن: اسپورٹس بک کے ڈیٹا فیڈ یا اوڈز اپ ڈیٹس سے نمایاں طور پر آگے کی معلومات یا نشریات کی بنیاد پر Stake لگانا۔

● مارکیٹ کی غلطیاں: واضح طور پر "پھنسے ہوئے" یا کسی اہم واقعے (مثلاً گول ہو گیا، پوائنٹ جیت لیا گیا وغیرہ) کے بعد اپ ڈیٹ ہونے میں ناکام اوڈز پر Stake لگانا۔

● حد سے بچنا: تکنیکی استحصال یا متعدد بار لگانے کے ذریعے قائم شدہ مارکیٹ حدود سے تجاوز کرنا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 7.2.6۔ سافٹ ویئر کا غلط استعمال اور رپورٹنگ ڈیوٹی۔

گیمنگ سافٹ ویئر کی غلطیوں یا ترجمے کی غلطیوں کا غلط استعمال سختی سے ممنوع ہے۔ کوئی بھی آخری صارف جو گیمنگ سافٹ ویئر میں کوئی غلطی دریافت کرے، اسے فوری طور پر آپریٹر کو رپورٹ کرنا چاہیے۔ اگر کوئی آخری صارف ایسی غلطیوں کا غلط استعمال کرتا ہے، تو آپریٹر اکاؤنٹ معطل کرنے، فنڈز منجمد کرنے کا حق محفوظ رکھتا ہے، اور اسپورٹس بک تمام قبول شدہ شرطوں اور/یا پہلے سے نتیجہ اخذ شدہ شرطوں کو منسوخ کرنے کا حق محفوظ رکھتی ہے، اگر ایسی شرطیں متعلقہ گیمنگ سافٹ ویئر کی غلطی یا ترجمے کی غلطی کے غلط استعمال سے براہ راست متعلق ہوں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 7.2.7۔ سسٹم اور ڈیٹا کی خرابیاں:۔

اسپورٹس بک سسٹم کی خرابیوں، نقائص، تاخیر، ہیرا پھیری، یا ڈیٹا کی منتقلی میں غلطیوں کے نتیجے میں ہونے والے نقصان یا خرابی کی ذمہ دار نہیں ہوگی۔ ناقابل بازیافت لین دین یا گمشدہ سرکاری وقت کے حساس ڈیٹا سے متاثرہ شرطیں کالعدم ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 7.2.8۔ دیگر غلط شرطیں۔

اسپورٹس بک کسی بھی دیگر ایسی صورتوں میں شرطیں کالعدم کرنے کا حق محفوظ رکھتی ہے جو اس بات کی تصدیق کریں کہ شرط غلط سمجھی جاتی ہے یا غیر منصفانہ طریقوں پر مبنی ہے، بشمول غلط یا غلط بیان کردہ اوڈز (بشمول "خراب اوڈز" یا تبدیل شدہ اوڈز)۔

Наблюдаемые названия и показатели: 7.3۔ سنڈیکیٹ، گروپ، اور متعدد اکاؤنٹ بیٹنگ؛ 7.3.1۔ صرف انفرادی بیٹنگ۔

آخری صارفین کو صرف افراد کے طور پر، خصوصی طور پر اپنی طرف سے، اپنے فائدے اور خطرے پر، اپنے فنڈز، فیصلہ سازی کا استعمال کرتے ہوئے، بغیر کسی ہم آہنگی کے، سنڈیکیٹ میں کام کرتے ہوئے، خودکار بیٹنگ آپریشنز اور مشترکہ اکاؤنٹ کے انتظام کے بغیر شرط لگانے کی اجازت ہے۔ گروپ شرطیں کی اجازت نہیں ہے۔ ایک ہی یا مختلف آخری صارف کی طرف سے ایک ہی نتیجے پر بار بار لگائی گئی شرطیں بعد میں اسپورٹس بک کی واحد صوابدید پر کالعدم قرار دی جا سکتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 7.3.2۔ ملی بھگت اور سنڈیکیٹ کی نشاندہی۔

اسپورٹس بک شرطوں کو کالعدم کرنے کا حق محفوظ رکھتی ہے اگر اسے معقول طور پر ملی بھگت یا سنڈیکیٹ سرگرمی کا شبہ ہو، بشمول ایسے معاملات جہاں متعدد آخری صارفین مختصر وقت کے فریم میں ایک ہی نتیجے پر شرطیں لگاتے ہیں، حتیٰ کہ سرکاری نتیجہ معلوم ہونے کے بعد بھی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 7.3.3۔ متعدد اکاؤنٹس اور IP شناخت۔

اسپورٹس بک شرطوں سے انکار کر سکتی ہے یا پہلے سے قبول شدہ شرطوں کو کالعدم قرار دے سکتی ہے اگر وہ ایک ہی IP ایڈریس سے شروع ہونے والے متعدد اکاؤنٹس سے لگائی گئی ہوں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 7.4۔ دیانت، فکسڈ میچز، اور آربیٹریج؛ 7.4.1۔ غیر منصفانہ سرگرمی اور نکاسی کی معطلی۔

غیر منصفانہ سرگرمی کے شبے کی صورت میں، اسپورٹس بک کسی بھی شرط کو کالعدم کرنے کا حق محفوظ رکھتی ہے اور آپریٹر تحقیقات جاری رہنے کے دوران کسی بھی نکاسی کی درخواست کو 31 کیلنڈر دنوں تک معطل کرنے کا حق محفوظ رکھتا ہے۔

7.4.2۔ دیانت اور سسٹم کی خرابیاں اسپورٹس بک دیانت کے مسائل، انصاف کے خدشات، گیم یا سسٹم کی خرابی کے شبے کی صورت میں ایونٹس یا مارکیٹس کو بیٹنگ کے لیے دستیاب نہیں کر سکتی۔ ایسے معاملات میں، اسپورٹس بک منصفانہ، معقول اور نیک نیتی سے کام کرتے ہوئے ایونٹ یا مارکیٹ پر بیٹنگ معطل کر سکتی ہے، شرطوں کا تصفیہ روک سکتی ہے، اور مسئلہ حل ہونے تک نئی شرطوں کی قبولیت سے انکار کر سکتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 7.4.3۔ فکسڈ میچز کی ممانعت۔

فکسڈ میچوں پر Stake لگانا اسپورٹس بک پر سختی سے ممنوع ہے۔ کسی بھی ایونٹ یا مارکیٹ پر Stake لگانے کی کوئی بھی کوشش جو پیشگی طے شدہ یا کسی بھی طرح سے ہیرا پھیری کی گئی ہو، اسپورٹس بیٹنگ کے ماحولیاتی نظام کی سالمیت کو نقصان پہنچاتی ہے اور ان بیٹنگ قواعد کی خلاف ورزی ہے۔ فکسڈ میچوں پر بیٹنگ میں ملوث پائے جانے والے اختتامی صارفین کو فوری پابندیوں اور متاثرہ بیٹوں کی منسوخی کا سامنا کرنا پڑے گا۔ اسپورٹس بک اسپورٹس بیٹنگ کی سالمیت کو برقرار رکھنے کے لیے پرعزم ہے اور ان سرگرمیوں کے لیے زیرو ٹالرنس رکھتی ہے جو منصفانہ کھیل اور اختتامی صارفین کے اعتماد کو متاثر کرتی ہیں۔ اسپورٹس بک استعمال کرکے، اختتامی صارفین کسی بھی قسم کی بیٹنگ سے متعلق سالمیت کی زیادتی اور فکسڈ میچوں پر بیٹنگ میں حصہ لینے سے باز رہنے پر متفق ہیں اور سمجھتے ہیں کہ اس شق کی خلاف ورزی اسپورٹس بک میں بیٹنگ سے مستقل پابندی کا باعث بن سکتی ہے۔ فکسڈ میچوں پر بیٹنگ میں مشتبہ ملوث ہونے سے متعلق کوئی بھی تنازعات اسپورٹس بک کی ٹیم کی طرف سے مکمل طور پر تفتیش کیے جائیں گے، اور فیصلے متعلقہ پالیسیوں کے مطابق کیے جائیں گے۔ اسپورٹس بک اختتامی صارفین کی حوصلہ افزائی کرتی ہے کہ وہ فکسڈ میچوں سے متعلق کسی بھی مشتبہ سرگرمی کی اطلاع سپورٹ ٹیم کو تفتیش کے لیے دیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 7.4.4۔ آربیٹریج بیٹنگ۔

آربیٹریج حکمت عملی کا استعمال، جس میں مختلف بک میکرز/اسپورٹس بکس کے درمیان اوڈز کے فرق سے فائدہ اٹھا کر منافع کی ضمانت حاصل کرنا شامل ہے، اسپورٹس بک پر سختی سے ممنوع ہے۔ ہم کسی بھی قسم کی بیٹنگ سرگرمی کی حمایت نہیں کرتے جس کا مقصد اوڈز میں ہیرا پھیری یا ضمانتی منافع کے لیے تضادات سے فائدہ اٹھانا ہو۔ اسپورٹس بک کی ہماری خدمات استعمال کرکے، اختتامی صارفین آربیٹریج حکمت عملیوں کے استعمال سے باز رہنے پر متفق ہیں۔ آربیٹریج بیٹنگ میں ملوث پائے جانے والے اختتامی صارفین کو بیٹوں کی فوری منسوخی اور مستقل پابندیوں کا سامنا کرنا پڑے گا۔ مشتبہ آربیٹریج سرگرمی سے متعلق کوئی بھی تنازعات اسپورٹس بک کی صوابدید پر حل کیے جائیں گے، اور اسپورٹس بک کے فیصلے حتمی ہوں گے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 7.5۔ منسوخی اور پابندیوں کی عمومی بنیادیں۔

7.5.1۔ غیر مناسب طریقے اور قواعد سے انحراف اسپورٹس بک کو یہ حق حاصل ہے کہ وہ کسی بھی بیٹ یا اس کے کسی حصے کو کالعدم قرار دے یا تصفیے کو معطل کرے جب:

- غیر منصفانہ یا دھوکہ دہی کے طریقوں کا ثبوت ہو (بشمول واضح غلطیوں، غلط یا "خراب" اوڈز، یا تبدیل شدہ اوڈز سے فائدہ اٹھانا)۔
- بیٹ قبول کرنے کے عمل کے دوران ان بیٹنگ قواعد سے انحراف ہوا ہو۔
- دیگر حالات ہوں جو معقول طور پر ظاہر کریں کہ بیٹ غلط طریقے سے یا ان قواعد کی خلاف ورزی کرتے ہوئے لگائی گئی تھی۔

Tower Rush

Наблюдаемые названия и показатели: 7.5.2۔ پابندیوں کا اثر۔

کسی بھی شک کو دور کرنے کے لیے، سرکاری نتیجہ اعلان کرنے کے بعد عائد کی گئی کوئی بھی پابندیاں (بشمول پنالٹی پوائنٹس، ریلیگیشن، یا دیگر تادیبی اقدامات) بیٹوں کے تصفیے کو متاثر نہیں کریں گی، جب تک کہ ان بیٹنگ قواعد میں واضح طور پر دوسری صورت میں بیان نہ کیا گیا ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: 7.5.3۔ منفی بیلنسز:۔

اختتامی صارف کے اکاؤنٹ پر منفی بیلنس کی صورت میں، اسپورٹس بک کو یہ حق حاصل ہے کہ وہ کسی بھی زیر التواء بیٹ کو کالعدم قرار دے، قطع نظر اس کے کہ ایسی بیٹیں غلطی سے حاصل ہونے والے فنڈز استعمال کرتے ہوئے لگائی گئی تھیں یا نہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 7.6۔ متعلقہ امکانات (متعلقہ نتائج)۔

کومبو بیٹوں میں (اکیومولیٹرز، پارلے، ملٹی)۔ اگر کومبو بیٹ میں دو یا زیادہ مارکیٹیں متعلقہ امکانات (متعلقہ نتائج) کے ساتھ ہوں، تو ایسی کومبو بیٹیں کالعدم قرار دی جائیں گی۔ مثال: اختتامی صارف کومبو بیٹ "بارسلونا لا لیگا جیتے گا" کو "بارسلونا فیصلہ کن میچ میں جیتے گا" کے ساتھ ملا کر Stake لگاتا ہے۔ دونوں نتائج ایک ہی ایونٹ اور جوہر کے بارے میں ہیں، اس لیے متعلقہ کومبو بیٹ کالعدم ہوگی۔

7.7۔ بیٹ سیٹنگز (اوڈز میں تبدیلیاں)۔

اوڈز میں تبدیلیوں کی قبولیت کے حوالے سے اختتامی صارف کے لیے درج ذیل اختیارات دستیاب ہو سکتے ہیں:

● کوئی بھی اوڈز تبدیلی قبول کریں: بیٹیں قبول کی جاتی ہیں قطع نظر اس کے کہ Stake لگانے اور بیٹ قبول کرنے کے درمیان اوڈز بڑھیں یا گھٹیں (ڈیفالٹ)۔

● زیادہ اوڈز تبدیلی قبول کریں: بیٹیں صرف اس صورت میں قبول کی جاتی ہیں جب Stake لگانے اور بیٹ قبول کرنے کے درمیان اوڈز بڑھیں۔

● اوڈز تبدیلی قبول نہ کریں: اگر Stake لگانے کے بعد اوڈز میں کوئی تبدیلی واقع ہو تو بیٹیں قبول نہیں کی جائیں گی جب تک کہ اختتامی صارف دوبارہ تصدیق نہ کرے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 8۔ بونسز۔

8.0۔ بونس سے متعلق بیٹیں اور ان کا تصفیہ ان بیٹنگ قواعد کے تابع ہیں؛ تاہم، بونسز کی مکمل شرائط (بشمول اہلیت، ویجیرنگ کی ضروریات، اور نکاسی کی شرائط) آپریٹر کی طرف سے طے کی جاتی ہیں اور آپریٹر کی شرائط و ضوابط میں بیان کی گئی ہیں۔

8.1۔ "سسٹم بیٹس" کو کسی بھی بونس ویجیرنگ کی ضروریات میں حصہ ڈالنے سے خارج کیا گیا ہے۔

8.2۔ کومبوبوسٹ۔

Наблюдаемые названия и показатели: 8.2.1۔ انتخاب کی تعداد = ضرب؛ انتخاب کی تعداد؛ ضرب۔

1.01 2

1.02 3

1.04 4

1.05 5

1.07 6

1.1 7

1.15 8

1.17 9

1.2 10

1.25 11

1.3 12

1.35 13

1.4 14

1.45 15

1.5 16

1.65 17

1.75 18

1.85 19

2 20

8.2.2۔ حتمی بونس رقم کا حساب کومبو بیٹ کے حتمی اوٹڈز کی بنیاد پر کیا جاتا ہے جب تمام مارکیٹ انتخاب طے ہو جائیں۔

8.2.3۔ کیشڈ آؤٹ بیٹیں کومبوبوسٹ کے لیے اہل نہیں ہیں۔

8.2.4۔ کومبو بوسٹ کی دستیابی اور شرائط اسپورٹس بک کی صوابدید پر طے کی جاتی ہیں۔8.2.5۔ کومبوبوسٹ صرف ان مارکیٹ انتخاب کے لیے دستیاب ہے جن کے کم از کم اوٹڈز 1.50 ہوں۔

8.2.5۔ کومبوبوسٹ صرف ان مارکیٹ انتخاب کے لیے دستیاب ہے جن کے کم از کم اوٹڈز

1.50۔

Наблюдаемые названия и показатели: 8.3۔ فری بیٹ، فری منی، بغیر خطرہ بیٹ۔

8.3.1۔ فری بیٹ - فری بیٹ میں، صرف خالص جیت آپریٹر کی طرف سے اختتامی صارف کے اکاؤنٹ میں جمع کی جاتی ہے (Stake واپس نہیں کیا جاتا)۔

مثال: 5 کی فری بیٹ 3.5 اوٹڈز پر → ادائیگی = (5 × (3.5 – 5 = 12.5۔

8.3.2۔ فری منی - فری منی بیٹ میں، Stake اور جیت دونوں جمع کیے جاتے ہیں۔

مثال: 5 کی فری منی 3.5 اوڈز پر → ادائیگی = 5 × 3.5 = 17.5۔

8.3.3۔ بغیر خطرہ بیٹ۔ بغیر خطرہ بیٹ ایک معیاری بیٹ کے طور پر کام کرتی ہے؛ تاہم، اگر بیٹ ہار جائے تو، Stake واپس کر دیا جاتا ہے۔

II :Наблюдаемые названия и показатели۔ کھیلوں کے لیے خصوصی قواعد؛ 1۔ فٹ بال (ساکر):؛ ساکر اصطلاحات کی لغت (A-Z)۔

اہم نوٹ: یہ لغت صرف معلوماتی اور نیویگیشنل مقاصد کے لیے فراہم کی گئی ہے۔ یہاں موجود تعریفیں عام فٹ بال اصطلاحات کو سمجھنے میں مدد کے لیے ہیں اور بیٹوں کے تصفیے کے لیے حتمی معیار نہیں ہیں۔ حتمی تصفیہ کے قواعد اور مخصوص شرائط کے لیے، براہ کرم قابل اطلاق عمومی اور کھیل سے متعلق مخصوص تصفیہ قواعد سے رجوع کریں۔

- ترک شدہ میچ: ایک میچ جو شروع ہو چکا ہے لیکن مکمل ہونے سے پہلے رک گیا ہے اور ان بیٹنگ قواعد میں بیان کردہ وقت کے اندر دوبارہ شروع نہیں ہوا۔
- اسسٹ: کسی کھلاڑی کا آخری پاس یا گیند کو چھونا جو براہ راست ساتھی کھلاڑی کے گول کرنے کا سبب بنے۔
- بکنگز: ایک اصطلاح جو میچ کے دوران افراد کو ریفری کی طرف سے جاری کردہ تادیبی کارڈز (پیلا یا سرخ) سے مراد ہے۔
- بکنگ پوائنٹس: بیٹنگ کے مقاصد کے لیے میچ کے دوران دکھائے گئے تادیبی کارڈز کی مقدار کی عددی نمائندگی، جو مخصوص مارکیٹ قواعد کے مطابق شمار کی جاتی ہے۔
- کارنر: کھیل کو دوبارہ شروع کرنے کا ایک طریقہ جب گیند مکمل طور پر گول لائن (گول فریم کے باہر) کو عبور کر چکی ہو اور آخری بار دفاعی ٹیم کے کھلاڑی نے اسے چھوا ہو۔
- کلین شیٹ: ایک مارکیٹ جہاں ایک ٹیم مخالف ٹیم کو میچ کے دوران کوئی گول کرنے سے روکتی ہے۔
- فری کک: خلاف ورزی کے بعد کھیل کو دوبارہ شروع کرنے کا ایک طریقہ، جو براہ راست یا بالواسطہ ہو سکتا ہے۔
- فاؤل: کھیل کے قوانین کی کوئی بھی خلاف ورزی جس پر ریفری فری کک یا پنالٹی کے ذریعے جرمانہ لگاتا ہے۔
- گول: جب گیند مکمل طور پر گول پوسٹوں کے درمیان اور کراس بار کے نیچے گول لائن کو عبور کر چکی ہو، بشرطیکہ حملہ آور ٹیم نے کوئی خلاف ورزی نہ کی ہو۔
- گول کک: کھیل کو دوبارہ شروع کرنے کا ایک طریقہ جب گیند مکمل طور پر گول لائن (گول فریم کے باہر) کو عبور کر چکی ہو اور آخری بار حملہ آور کھلاڑی نے اسے چھوا ہو۔
- انجری / اسٹاپیج ٹائم: ہر ہاف کے اختتام پر ریفری کی طرف سے شامل کیے گئے منٹ جو متبادل، انجری، یا دیگر رکاوٹوں کی وجہ سے ضائع ہونے والے وقت کی تلافی کے لیے ہوتے ہیں۔
- وقفے: میچ کے مخصوص وقت کے حصے (مثلاً 00:00 سے 14:59 تک) جو وقت پر مبنی مارکیٹوں کے تصفیے کے لیے استعمال ہوتے ہیں۔
- کک آف: ہر ہاف کے آغاز میں کھیل شروع کرنے یا گول ہونے کے بعد کھیل دوبارہ شروع کرنے کا طریقہ۔

- غیر جانبدار مقام: ایک اسٹیڈیم جہاں میچ کھیلا جاتا ہے جو کسی بھی شریک ٹیم کا ہوم گراؤنڈ نہیں ہے۔
- سرکاری نتیجہ: میچ کا حتمی اسکور یا نتیجہ جیسا کہ متعلقہ گورننگ باڈی یا مقابلہ آرگنائزر نے طے کیا اور سرکاری طور پر اعلان کیا اور تصفیے کے مقاصد کے لیے استعمال کیا۔
- اوور ٹائم (اضافی وقت): ریگولر ٹائم میں ڈرا کے بعد فاتح کا تعین کرنے کے لیے کھیلے جانے والے دو اضافی ادوار (عام طور پر ہر ایک 15 منٹ)۔
- آف سائیڈ: ایک خلاف ورزی جہاں کھلاڑی اس وقت آف سائیڈ پوزیشن میں پکڑا جاتا ہے جب گیند ان کی طرف کھیلی جاتی ہے، جیسا کہ ریفری اشارہ کرتا ہے۔
- اپنا گول: ایک گول جو اس کھلاڑی کو دیا جاتا ہے جو غلطی سے گیند اپنی ٹیم کے جال میں ڈال دیتا ہے۔
- پاس: کسی ایک کھلاڑی سے دوسرے ساتھی کھلاڑی کی طرف کھیلی گئی کوئی بھی دانستہ گیند۔
- پنالٹی: ریگولر ٹائم یا اضافی وقت کے دوران اپنے پنالٹی ایریا کے اندر دفاع کی طرف سے کی گئی خلاف ورزی پر حملہ آور ٹیم کو دیا جانے والا 11 میٹر کا کک۔
- پنالٹی شوٹ آؤٹ: ناک آؤٹ مقابلے میں فاتح کا تعین کرنے کے لیے اضافی وقت کے بعد پنالٹی نشان سے لیے گئے ککس کی ایک سیریز۔
- ملتوی شدہ میچ: ایک میچ جو ان بیٹنگ قواعد میں بیان کردہ اپنی سرکاری طور پر مقررہ تاریخ اور وقت پر شروع نہیں ہوتا۔
- ریگولر ٹائم: میچ کی معیاری 90 منٹ کی مدت (دو 45 منٹ کے ہاف) کے علاوہ ریفری کی طرف سے شامل کردہ کوئی بھی انجری/اسٹاپیج ٹائم۔
- سیو: ایک گول کیپر جو مخالف کی دانستہ شاٹ کے بعد اپنے جسم کے کسی بھی حصے سے گیند کو جال میں داخل ہونے سے روکتا ہے۔
- شاٹ: کسی کھلاڑی کی طرف سے گول کرنے کی کوئی بھی واضح کوشش جو گیند کو مخالف کے گول کی طرف ہدایت دیتی ہے۔
- شاٹ آن ٹارگٹ: گول کی کوشش جو جال میں جاتی ہے، یا جال میں جاتی لیکن گول کیپر کی طرف سے بچا لی جاتی یا "آخری آدمی" دفاعی کھلاڑی کی طرف سے روک دی جاتی۔
- اسٹارٹنگ XI: کک آف کے وقت ہر ٹیم کی طرف سے میدان میں میچ شروع کرنے کے لیے منتخب کیے گئے گیارہ کھلاڑی۔
- متبادل: ایک کھلاڑی جو سرکاری میچ لائن اپ میں شامل ہے لیکن میچ شروع نہیں کرتا اور کھیل کے دوران کسی دوسرے کھلاڑی کی جگہ لینے کے لیے بعد میں میدان میں آ سکتا ہے۔
- ٹیکل: ایک چیلنج جہاں کھلاڑی گیند سے رابطہ کرتا ہے اور کامیابی سے قبضہ حاصل کرتا ہے یا مخالف سے گیند کو صاف کرتا ہے۔
- تھرو اِن: کھیل کو دوبارہ شروع کرنے کا ایک طریقہ جب گیند مکمل طور پر ٹچ لائن (سائیڈ لائن) کو عبور کر چکی ہو۔
- کوالیفائی کرنا: کسی ٹیم یا کھلاڑی کا کسی مخصوص مقابلے کے اگلے راؤنڈ میں آگے بڑھنے کا نتیجہ (اگر ضروری ہو تو اضافی وقت اور پنالٹی شوٹ آؤٹ شامل ہیں)۔
- VAR (ویڈیو اسسٹنٹ ریفری): ایک سرکاری عمل جہاں ہیڈ ریفری ویڈیو فوٹیج کا استعمال کرتے ہوئے فیصلے کا جائزہ لیتا ہے۔
- ووڈ ورک (پوسٹ/کراس بار): ایک ایسی صورتحال جہاں گیند گول پوسٹ یا کراس بار سے ٹکراتی ہے اور کھیل میں رہتی ہے۔

● xG (متوقع گول): تاریخی ڈیٹا کی بنیاد پر گول کرنے کے مواقع کا ایک شماریاتی میٹرک تخمینہ۔ یہ میٹرک صرف معلوماتی مقاصد کے لیے ہے اور تصفیے کے لیے استعمال نہیں ہوتا جب تک کہ واضح طور پر بیان نہ کیا جائے۔

Наблюдаемые названия и показатели: فٹ بال کے عمومی قواعد۔

1.1۔ میچ کے نتیجے پر بیٹیں ہر ہاف کے مقررہ منٹوں کی دو ہافوں کی بنیاد پر طے کی جائیں گی (معیاری طور پر 90 منٹ، جو دو 45 منٹ کے ہافوں پر مشتمل ہیں) بشمول ریفری کی طرف سے شامل کردہ کوئی بھی انجری/اسٹاپیج ٹائم۔ اس میں اوور ٹائم کے ادوار یا پنالٹی شوٹ آؤٹ شامل نہیں ہیں جب تک کہ واضح طور پر بیان نہ کیا جائے۔

● ہافوں کی علیحدگی: ہر ہاف کو اس کی مکمل مقررہ مدت (مثلاً 45 منٹ) تک کھیلا جانا چاہیے۔ ریفری کی طرف سے شامل کردہ کوئی بھی انجری/اسٹاپیج ٹائم متعلقہ ہاف کا حصہ سمجھا جاتا ہے جس میں اسے شامل کیا گیا ہے اور 90 منٹ کی ضرورت کو پورا کرنے کے لیے دوسرے ہاف کی مدت میں شامل نہیں کیا جا سکتا۔

● رکے ہوئے میچ: اگر میچ مقررہ مدت (مثلاً ہر ہاف کے لیے 45 منٹ) کی تکمیل سے پہلے رک جائے، تو تصفیہ عمومی قواعد کے قاعدہ 6.2.2 کے تحت ہوگا، قطع نظر اس کے کہ کوئی گورننگ باڈی بعد میں اسکور کو حتمی نتیجہ قرار دے یا میچ کو مکمل قرار دے۔

● تکمیل کی ضرورت: میچ کو تصفیے کے مقاصد کے لیے مکمل سمجھے جانے کے لیے، ہر ہاف کی مکمل مقررہ مدت میدان میں کھیلی جانا ضروری ہے، جب تک کہ قاعدہ 6.2.2 کے تحت دوسری صورت میں فراہم نہ کیا گیا ہو۔

1.2۔ اگر میچ کا فارمیٹ تبدیل کیا گیا تھا، تو اسپورٹس بک تمام متاثرہ بیٹوں کو کالعدم قرار دے گی۔

1.3۔ اگر کوئی دوستانہ میچ ریفری کے فیصلے سے مقررہ مدت سے پہلے ختم ہو گیا (مثلاً کھیل کے 80 منٹ سے پہلے)، تو اسپورٹس بک کو بیٹوں کو کالعدم قرار دینے کا حق حاصل ہے۔

1.4۔ اپنے گول "کسی بھی وقت گول اسکورر"، "کھلاڑی X گول کرے گا"، "اگلا گول اسکورر" یا اسی طرح کی کھلاڑی سے متعلق گول اسکورر مارکیٹوں کے تصفیے کے مقاصد کے لیے نہیں سمجھے جائیں گے اور انہیں نظر انداز کیا جائے گا۔ ان مارکیٹوں کے لیے جہاں گولوں کی ترتیب یا نمبرنگ متعین کی گئی ہے (بشمول ٹیم سے متعلق مخصوص مارکیٹوں)، اپنے گول گول نمبرنگ کی ترتیب میں شمار نہیں ہوتے۔ مثال :1 اگر سرکاری اسکور 0-1 ہے اور دوسرا گول اپنا گول ہے، تو "اگلا گول اسکورر (گول (2" مارکیٹ اگلے اہل غیر اپنے گول کی بنیاد پر طے کی جائے گی۔ مثال :2 اگر کسی ٹیم کا میچ میں پہلا گول اپنا گول ہے، تو "1واں گول اسکورر (ٹیم (X" مارکیٹ فعال رہے گی اور اس ٹیم کے کھلاڑی کی طرف سے کیا گیا اگلا اہل غیر اپنا گول کی بنیاد پر طے کی جائے گی۔

1.5۔ اگر مارکیٹ کسی غائب یا غلط سرخ کارڈ کے ساتھ کھولی گئی تھی، تو اسپورٹس بک کو متعلقہ مارکیٹ کی بیٹوں کو کالعدم قرار دینے کا حق حاصل ہے جہاں تک ایسی بیٹیں غائب یا غلط سرخ کارڈ سے متاثر ہوں۔

1.6۔ اگر اسپورٹس بک میں کوئی غلط ان پلے ایونٹ یا میچ کا وقت دکھایا گیا تھا اور اس تضاد کا اوڈز پر مادی اثر پڑا تھا، تو اسپورٹس بک کو متعلقہ بیٹوں کو کالعدم قرار دینے کا حق حاصل ہے۔

1.7۔ اگر اسپورٹس بک کے اسکور بورڈ میں غلط اسکور درج کیا گیا ہے، تو اسپورٹس بک کو اس مدت کے دوران لگائی گئی تمام بیٹوں کو کالعدم قرار دینے کا حق حاصل ہے جس میں غلط اسکور دکھایا گیا تھا۔

1.8۔ اگر اسپورٹس بک میں ٹیم کے نام یا ٹورنامنٹ غلط طریقے سے دکھائے گئے ہیں، تو اسپورٹس بک کو متعلقہ بیٹوں کو کالعدم قرار دینے کا حق حاصل ہے۔

Tower Rush

1.9۔ وقفہ مارکیٹس کی تصفیہ اسپورٹس بک ڈیٹا ذرائع کی جانب سے فراہم کردہ میچ وقت کی بنیاد پر کی جائے گی۔ جہاں یہ دستیاب نہ ہو، ٹی وی نشریاتی معلومات اور میچ کلاک استعمال کیا جا سکتا ہے۔

1.10۔ وقفہ گول مارکیٹس کی تصفیہ اس وقت کی بنیاد پر کی جائے گی جب گیند گول لائن عبور کرتی ہے، نہ کہ اس وقت کی بنیاد پر جب کک لی جاتی ہے۔

1.10-A۔ وقفہ مارکیٹس کی تصفیہ ٹی وی نشریات کی جانب سے اعلان کردہ گول وقت کی بنیاد پر کی جائے گی۔ اگر یہ دستیاب نہ ہو، تو میچ کلاک کے مطابق وقت کو مدنظر رکھا جائے گا۔

1.11۔ ویڈیو اسسٹنٹ ریفری ((VAR ("ویڈیو ریویو") کا استعمال اس وقت سرکاری تصور کیا جاتا ہے جب ریفری کی جانب سے باضابطہ جائزہ سگنل (مثلاً، ہوا میں مستطیل بنانا) کے ذریعے یا پچ کے کنارے مانیٹر پر واقعے کا جائزہ لے کر اس کی تصدیق کی جائے۔ نوٹ: اسکور بورڈ پر "گول چیک" کی اطلاع، یا غیر رسمی اشارے (جیسے ریفری کا کان پر ہاتھ رکھنا) سرکاری VAR جائزہ نہیں بنتے۔ ریفریوں اور ان کے معاونین کے درمیان گفتگو بھی سرکاری VAR جائزوں کے لیے مدنظر نہیں رکھی جاتی۔ سرکاری ویڈیو ریویو سسٹم ((VAR کے بارے میں مزید Inside FIFA پر۔

1.12۔ پنلٹی مارکیٹس کی تصفیہ اس وقت کی بنیاد پر کی جائے گی جب ریفری پنلٹی دیتا ہے، بشمول VAR کے ذریعے تصدیق شدہ فیصلے۔

1.13۔ دی گئی لیکن نہ لی گئی پنلٹیاں مدنظر نہیں رکھی جاتیں۔

1.14۔ مقام کی تبدیلی۔ اگر میچ کسی غیر جانبدار مقام پر منتقل کیا جاتا ہے، تو تمام شرطیں برقرار رہیں گی۔ اگر کسی شیڈول شدہ میچ کے لیے ہوم اور اوے ٹیمیں الٹ دی جائیں (ہوم ٹیم اوے کھیلے اور اس کے برعکس)، تو اصل مارکیٹ انتخاب پر لگائی گئی شرطیں کالعدم قرار دی جائیں گی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: شماریاتی مارکیٹس قواعد؛ 1.15 کورنر مارکیٹس؛ 1.15.1 تصفیہ ذرائع اور ترجیح۔

کورنر مارکیٹس کی تصفیہ سرکاری میچ نشریات سے بصری شواہد اور/یا اسپورٹس بک کے ڈیٹا فراہم کنندگان کی جانب سے فراہم کردہ ریئل ٹائم میچ رپورٹنگ ڈیٹا کی بنیاد پر کی جائے گی۔ ان ذرائع اور سرکاری لیگ یا مقابلہ کی ویب سائٹس پر شائع شدہ اعداد و شمار کے درمیان تضاد کی صورت میں، تصفیہ کے مقاصد کے لیے بصری شواہد اور/یا میچ کے نتائج اور اسپورٹس بک ڈیٹا فراہم کنندگان کا ایونٹ ڈیٹا غالب رہے گا۔

- حتمیت: اس قاعدے کے مطابق طے شدہ تصفیہ حتمی ہوگا۔ تیسرے فریق یا سرکاری ویب سائٹس پر بعد کی تصحیحات، ترامیم، یا تضادات کسی شرط کی دوبارہ تصفیہ کی بنیاد نہیں بن سکتے۔

- کورنرز: صرف وہ کورنرز جو درحقیقت لیے جائیں متعلقہ شرطوں کی تصفیہ کے لیے شمار ہوں گے۔ کوئی بھی کورنر جو دیا گیا لیکن نہ لیا گیا، نظر انداز کیا جائے گا۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 1.15.2۔ دیا گیا بمقابلہ لیا گیا قاعدہ۔

- عمومی قاعدہ: صرف وہ کورنرز جو درحقیقت لیے (اجرا کیے) جائیں تصفیہ کے لیے شمار ہوتے ہیں۔ ہاف یا میچ کے اختتام سے قبل دیا گیا لیکن نہ لیا گیا کورنر نظر انداز کیا جاتا ہے۔

- استثنات: وقت کے وقفوں سے خاص طور پر متعلق مارکیٹس (مثلاً، "اگلے 1/5 منٹ میں کورنر دیا گیا") کی تصفیہ اس لمحے کی بنیاد پر کی جاتی ہے جب ریفری کورنر دیتا ہے، قطع نظر اس کے کہ بعد میں یہ لیا جائے یا نہیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 1.15.3۔ دوبارہ لیے گئے کورنرز۔

کورنر وقفہ مارکیٹس کی تصفیہ اس وقت کی بنیاد پر کی جاتی ہے جب کورنر دیا جاتا ہے نہ کہ اس وقت کی بنیاد پر جب یہ لیا گیا۔ دیے گئے لیکن نہ لیے گئے کورنرز شمار نہیں ہوتے۔ دوبارہ لیا گیا کورنر تصفیہ کے مقاصد کے لیے ایک ہی کورنر شمار ہوتا ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 1.15.4 وقفہ اور ٹائم اسٹیمپ منطق۔

وقفہ پر مبنی مارکیٹس (مثلاً، 1 منٹ یا 5 منٹ کے وقفے) کے لیے، تصفیہ اس ٹائم اسٹیمپ سے طے ہوتی ہے جب ریفری کی جانب سے کورنر دیا جاتا ہے، نہ کہ جب یہ لیا جاتا ہے۔

- 1 منٹ کے وقفے: 1:00–1:59، 2:00–2:59، وغیرہ۔
- 5 منٹ کے وقفے: 1:00–5:59، 6:00–10:59، وغیرہ۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 1.15.5۔ غیر مشروط طور پر طے شدہ (منقطع میچز)۔

اسپورٹس بک سیکشن 2.17 میں بیان کردہ "غیر مشروط طور پر طے شدہ" اصول کی پاسداری کرتا ہے۔ اگر کوئی میچ ترک کر دیا جاتا ہے، تو کورنر مارکیٹس جن کا نتیجہ پہلے ہی طے ہو چکا ہے (مثلاً، "کل کورنرز 8.5 سے زیادہ" جب 9 کورنرز پہلے ہی لیے جا چکے ہوں) نتیجے کے مطابق تصفیہ کی جائیں گی۔ وہ مارکیٹس جو قدرتی انجام تک نہیں پہنچیں، قاعدہ 6.2.2 کے مطابق کالعدم قرار دی جائیں گی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 1.16 بکنگ (کارڈز) مارکیٹس؛ 1.16.1 تصفیہ ذرائع اور ترجیح۔

بکنگ مارکیٹس کی تصفیہ سرکاری میچ نشریات سے بصری شواہد اور/یا اسپورٹس بک کے ڈیٹا فراہم کنندگان کی جانب سے فراہم کردہ ریئل ٹائم میچ رپورٹنگ ڈیٹا کی بنیاد پر کی جائے گی۔ ان ذرائع اور سرکاری لیگ یا مقابلہ کی ویب سائٹس پر شائع شدہ اعداد و شمار کے درمیان تضاد کی صورت میں، تصفیہ کے مقاصد کے لیے بصری شواہد اور/یا میچ کے نتائج اور اسپورٹس بک ڈیٹا فراہم کنندگان کا ایونٹ ڈیٹا غالب رہے گا۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 1.16.2۔ کارڈ گنتی (معیاری مارکیٹس)۔

زیادہ تر مارکیٹس کے لیے، ایک پیلا کارڈ 1 شمار ہوتا ہے اور ایک سرخ یا پیلا-سرخ کارڈ (دوسری بکنگ) 2 شمار ہوتا ہے۔ ایک ہی کھلاڑی کے لیے دوسرا پیلا کارڈ تصفیہ کے مقاصد کے لیے نظر انداز کیا جاتا ہے۔ نتیجتاً، ایک کھلاڑی زیادہ سے زیادہ 3 کارڈ پوائنٹس حاصل کر سکتا ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 1.16.3۔ مارکیٹ کا دورانیہ۔

تمام شرطوں کی تصفیہ ریگولر ٹائم (90 منٹس جمع انجری ٹائم) کے دوران دکھائے گئے کارڈز کی بنیاد پر کی جاتی ہے، جیسا کہ قاعدہ 1.16.1 میں بیان کردہ تصفیہ ذرائع سے طے ہوتا ہے۔ ریگولر ٹائم کی سیٹی کے بعد دکھایا گیا کوئی بھی کارڈ نظر انداز کیا جاتا ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 1.16.4۔ ہاف ٹائم اور رکاوٹ کے ادوار۔

بکنگ مارکیٹس کے مقاصد کے لیے ہاف ٹائم وقفے کے دوران دکھائے گئے کارڈز تصفیہ کے مقاصد کے لیے 2 ویں ہاف سے منسوب کیے جاتے ہیں، بشرطیکہ کارڈ وصول کرنے والا کھلاڑی دوسرے ہاف کے آغاز پر میچ میں فعال شریک کے طور پر درج ہو۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 1.16.5۔ اہل شرکاء (غیر کھلاڑی)۔

صرف ان کھلاڑیوں کو دکھائے گئے کارڈز جو باضابطہ طور پر میچ میں شریک ہیں (بشمول وہ جو کھیل کے میدان پر ہیں یا عام میچ وقفوں جیسے ہاف ٹائم کے دوران عارضی طور پر میدان سے باہر ہیں) تصفیہ کے مقاصد کے لیے شمار ہوں گے۔ مینیجرز، کوچنگ اسٹاف، یا غیر

شریک کھلاڑیوں (مثلاً، غیر استعمال شدہ متبادل) کو دکھائے گئے کارڈز مدنظر نہیں رکھے جاتے۔

1.16.6۔ بکنگ پوائنٹس سسٹم پوائنٹس سسٹم استعمال کرنے والی مارکیٹس میں درج ذیل تعداد میں پوائنٹس منسوب کیے جائیں گے:

- پیلا کارڈ: 10 پوائنٹس۔
- سرخ یا پیلا-سرخ کارڈ: 25 پوائنٹس۔
- فی کھلاڑی زیادہ سے زیادہ پوائنٹس: 35 پوائنٹس (پہلے پیلے کے لیے 10 اور بعد کے سرخ/پیلے-سرخ کے لیے 25)۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 1.16.7۔ وقفے اور ٹائم اسٹیمپ۔

بکنگ وقفہ مارکیٹس (مثلاً، "اگلے 1/5 منٹ میں کارڈ") کی تصفیہ اس وقت کی بنیاد پر کی جاتی ہے جب ریفری کارڈ دکھاتا ہے، نہ کہ اس وقت کی بنیاد پر جب اصل فاؤل/خلاف ورزی کی گئی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 1.16.8۔ مخصوص مارکیٹس کے لیے استثنات (رنگ سے آزاد)۔

مخصوص مارکیٹس جیسے نیکسٹ کارڈ ٹیم یا موسٹ کارڈڈ ٹیم کے لیے، ہر کارڈ ایونٹ 1 کارڈ شمار ہوتا ہے، قطع نظر اس کے کہ اس کا رنگ (پیلا یا سرخ) کیا ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 1.16.9۔ قدرتی انجام (ترک شدہ میچز)۔

اگر کوئی میچ ترک کر دیا جاتا ہے (قاعدہ 6.2.2 کے مطابق)، تو وہ مارکیٹس جن کا نتیجہ ترک کرنے کے وقت پہلے ہی غیر مشروط طور پر طے ہو چکا ہے، تصفیہ کی جائیں گی۔ میچ سے متعلق دیگر تمام مارکیٹس کالعدم قرار دی جائیں گی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 1.16.10۔ بکنگز 1X2 (سب سے زیادہ بکنگز)۔

یہ مارکیٹ قاعدہ 1.16.2 میں بیان کردہ گنتی کی منطق کی بنیاد پر پیش گوئی کرنے کی اجازت دیتی ہے کہ میچ کے دوران کون سی ٹیم زیادہ کارڈز وصول کرے گی۔ یہ مارکیٹ ایک آسان گنتی کا طریقہ استعمال کرتی ہے اور قاعدہ 1.16.6 میں بیان کردہ بکنگ پوائنٹس سسٹم کا اطلاق نہیں کرتی۔

- "1" (ہوم): ہوم ٹیم کو اوے ٹیم سے زیادہ کارڈز کا سہرا دیا جاتا ہے۔
- "X" (ڈرا): دونوں ٹیموں کو برابر تعداد میں کارڈز کا سہرا دیا جاتا ہے۔
- "2" (اوے): اوے ٹیم کو ہوم ٹیم سے زیادہ کارڈز کا سہرا دیا جاتا ہے۔

تصفیہ منطق: اس مارکیٹ کے مقاصد کے لیے، کارڈز کا وزن درج ذیل ہے:

- پیلا کارڈ = 1 کارڈ۔
- سرخ کارڈ (براہ راست یا پیلا-سرخ) = 2 کارڈز۔
- فی کھلاڑی زیادہ سے زیادہ = 3 کارڈز (مثلاً، ایک کھلاڑی جو پیلا کارڈ اور پھر سیدھا سرخ کارڈ وصول کرتا ہے، اسے 1 + 2 = 3 کارڈز کا سہرا دیا جاتا ہے)۔

مثال: اگر ہوم ٹیم 1 سرخ کارڈ (2 کارڈز شمار) وصول کرتی ہے اور اوے ٹیم 2 پیلے کارڈز (1+1 = 2 کارڈز) وصول کرتی ہے، تو نتیجہ "ڈرا ((X" ہوتا ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 1.17 ٹیم اسٹیٹس مارکیٹس؛ 1.17.1۔ ذرائع کی ترجیح۔

اس حصے کے اندر تمام مارکیٹس (ٹیم اسٹیٹس) کی تصفیہ ذرائع کی درج ذیل سخت ترجیح کے مطابق کی جائے گی:

1۔ سرکاری ذریعہ (سرکاری لیگ یا مقابلہ کی ویب سائٹ)۔

2۔ WhoScored (WhoScored.com) | Football Live Scores | Football Statistics۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 3۔ 365 اسکورز (۔

4۔ Sofascore (Championship League, Premier | Sofascore | Odds & Football Live Scores, Fixtures League)۔ یہ ترتیب حتمی ہے۔ اگر اعلیٰ ترجیحی ذریعہ ڈیٹا فراہم کرتا ہے، تو کم درجہ کے ذرائع نظر انداز کیے جاتے ہیں۔ تصفیہ ابتدائی سرکاری اشاعت کی بنیاد پر کی جاتی ہے؛ بعد کی تبدیلیاں (تادیبی فیصلے، وغیرہ) دوبارہ تصفیہ کی بنیاد نہیں بن سکتیں۔ یہ ذرائع کی درجہ بندی خصوصی طور پر ٹیم اسٹیٹس مارکیٹس پر لاگو ہوتی ہے۔ دیگر شماریاتی مارکیٹس (مثلاً، کورنرز، بکنگز) کے لیے، تصفیہ متعلقہ حصوں میں بیان کردہ مخصوص قواعد کی پیروی کرے گی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 1.17.2۔ عمومی تصفیہ منطق۔

- 1X2 مارکیٹس: شرط لگائیں کہ کون سی ٹیم ریگولر ٹائم کے دوران مخصوص شماریات کی زیادہ تعداد حاصل کرے گی۔
- ٹوٹل مارکیٹس: شرط لگائیں کہ دونوں ٹیموں کی مشترکہ تعداد (یا ایک مخصوص ٹیم کی تعداد) مخصوص لائن سے زیادہ یا کم ہوگی۔
- دائرہ کار کی حد: اس حصے کی مارکیٹس سختی سے ٹیم سطح کے اعداد و شمار سے متعلق ہیں۔ انفرادی کھلاڑی کی کارکردگی کی مارکیٹس پلیئر پراپس حصے کے تحت آتی ہیں۔
- تصفیہ: اس حصے کی تمام شماریاتی مارکیٹس کی تصفیہ سختی سے قاعدہ 1.17.1 میں بیان کردہ ذرائع کی ترجیح کے مطابق کی جائے گی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 1.17.3۔ آف سائیڈز۔

آف سائیڈ تصفیہ کے مقاصد کے لیے صرف اس وقت شمار ہوتی ہے جب یہ باضابطہ طور پر ریفری کی جانب سے دی جائے اور اس کے نتیجے میں کھیل دوبارہ شروع ہو۔

1.17.3.1۔ فیصلے کا وقت: آف سائیڈز کی تصفیہ اس وقت کی بنیاد پر کی جاتی ہے جب ریفری فیصلہ دیتا ہے۔ یہ قاعدہ تمام ویڈیو اسسٹنٹ ریفری ((VAR صورتوں پر لاگو ہوتا ہے، قطع نظر اس کے کہ اصل خلاف ورزی کب ہوئی۔

1.17.3.2۔ توثیق کی شرط: آف سائیڈ تصفیہ کے مقاصد کے لیے صرف اس وقت شمار ہوتی ہے جب اس کے بعد فری کک دی جائے (یا آف سائیڈ کال کی وجہ سے کھیل باضابطہ طور پر دوبارہ شروع کیا جائے)۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 1.17.4۔ شاٹس۔

گول کرنے کی کل کوششیں، بشمول گول پر شاٹس، باہر شاٹس، اور بلاک شدہ شاٹس۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 1.17.5۔ گول پر شاٹس (ٹارگٹ)۔

Tower Rush

وہ کوششیں جو جال میں جاتی ہیں، یا گول کیپر کی بچاؤ یا "آخری آدمی" بلاک کے بغیر جال میں چلی جاتیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 1.17.6۔ تھرو اِنز۔

دیے گئے اور لیے گئے تھرو اِنز کی کل تعداد۔ دیے گئے لیکن نہ لیے گئے تھرو اِنز نظر انداز کیے جاتے ہیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 1.17.7۔ فاؤلز۔

ریفری کی جانب سے فاؤل کے طور پر سیٹی بجائی گئی کوئی بھی خلاف ورزی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 1.17.8۔ سیوز۔

گول روکنے کے لیے گول کیپر کی کوئی بھی دانستہ مداخلت۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 1.17.9۔ گول ککس۔

دیے گئے اور لیے گئے گول ککس کی کل تعداد۔ دیے گئے لیکن نہ لیے گئے گول ککس نظر انداز کیے جاتے ہیں۔

1.17.10۔ کل پاسز ریگولر ٹائم کے دوران کسی ٹیم کی جانب سے کی گئی پاسز کی کل تعداد۔

● گنتی کی منطق: کامیاب اور ناکام دونوں پاسز شامل ہیں۔

● اخراجات: پاسز کی درجہ بندی اور اخراجات قاعدہ 1.17.1 کے مطابق مخصوص ڈیٹا ذریعہ کے طریقہ کار کی پیروی کریں گے۔

1.17.11۔ اسپیشلز اور کومبو مارکیٹس اگر کوئی "اسپیشل" یا "کومبو" مارکیٹ ایک یا زیادہ شماریاتی اجزاء (مثلاً، شاٹس، آف سائیڈز، فاؤلز، وغیرہ) شامل کرتی ہے، تو اس مارکیٹ کے اندر ہر شماریاتی عنصر کی تصفیہ سختی سے اس حصے ((1.17 میں بیان کردہ ذرائع کی ترجیح اور مخصوص قواعد کے مطابق کی جائے گی۔

● نوٹ: ایسی مارکیٹس کے اندر ہر شماریاتی جزو کی تصفیہ اس شماریات پر لاگو مخصوص قواعد اور ذرائع کی ترجیحات کے مطابق کی جائے گی (مثلاً، کورنرز کے لیے سیکشن 1.15، بکنگز کے لیے سیکشن 1.16، اور دیگر ٹیم شماریات کے لیے سیکشن (1.17۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 1.18 ایکسپیٹڈ گولز ((xG مارکیٹس۔

1.18.1۔ تعریف ایکسپیٹڈ گولز ((xG ایک شماریاتی پیمانہ ہے جو گول کرنے کے مواقع کے معیار کی پیمائش کرتا ہے۔ ہر شاٹ کو گول میں تبدیل ہونے کے امکان کی بنیاد پر ایک xG قدر تفویض کی جاتی ہے۔

1.18.2۔ حوالہ جاتی ذریعہ تمام xG مارکیٹس کی تصفیہ سختی سے Fotmob (FotMob) کی جانب سے فراہم کردہ ڈیٹا کی بنیاد پر کی جاتی ہے۔ کوئی دوسرا ذریعہ (سرکاری لیگ سائٹس، WhoScored، وغیرہ) xG تصفیہ کے لیے مدنظر نہیں رکھا جائے گا جب تک کہ Fotmob کسی مخصوص ایونٹ کے لیے ڈیٹا فراہم کرنے میں ناکام نہ رہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 1.18.3۔ تصفیہ کی درستگی شرطوں کی تصفیہ مطلق اقدار میں سوویں حصے تک کی جاتی ہے۔

(مثلاً، 1.45 کا (xG۔

● مثال: اگر کسی ٹیم کا 1.45 xG ہے اور بیٹنگ لائن 1.5 سے زیادہ ہے، تو شرط ہار جاتی ہے۔ اگر 1.51 xG ہے، تو شرط جیت جاتی ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 1.18.4۔ مارکیٹ کی اقسام۔

Tower Rush

● 1.18.4.1- فل ٹائم xG (1X2 / ٹوٹلز): پورے ریگولر ٹائم کے دوران جمع شدہ xG اقدار کی پیش گوئی کریں۔

● 1.18.4.2- 1st ہاف xG (1X2 / ٹوٹلز): سختی سے پہلے ہاف (بشمول انجری ٹائم) کے دوران جمع شدہ xG اقدار کی پیش گوئی کریں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: پلیئر پراپس مارکیٹس؛ 1.19- کھلاڑی کے گول / کھلاڑی کے گول (بشمول اوور ٹائم)۔

مارکیٹ کی تفصیل: پیش گوئی کریں کہ منتخب کھلاڑی میچ کے دوران کم از کم ایک یا زیادہ گول کرے گا۔ اختیارات ٹوٹلز کے طور پر پیش کیے جاتے ہیں (مثلاً، +1 / +2 / +3 وغیرہ)۔ اس میں ریگولر ٹائم کے دوران کیے گئے گول شامل ہیں اور، اگر مارکیٹ کی تفصیل میں خاص طور پر ذکر کیا گیا ہو، تو اوور ٹائم (اضافی وقت) بھی۔

تصفیہ کی باریکیاں: اس مارکیٹ پر تمام شرطیں صرف ان کھلاڑیوں کے لیے معتبر ہیں جو اسٹارٹنگ لائن اپ میں ہیں۔ اگر کوئی کھلاڑی اسٹارٹنگ لائن اپ میں نہیں ہے، تو اس کھلاڑی پر تمام شرطیں کالعدم قرار دی جاتی ہیں، قطع نظر اس کے کہ وہ بعد میں متبادل کے طور پر کھیل کے میدان میں آئے۔ اپنے گول کھلاڑی کے ٹوٹل میں شمار نہیں ہوتے۔

تصفیہ کا ذریعہ: Betting Showcase - Soccer - Livescores ۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: حساب کی مثالیں:۔

1۔ مثال :1 کھلاڑی A پر +1 گول اسکور کرنے کی شرط لگائی جاتی ہے۔ کھلاڑی A میچ شروع کرتا ہے اور دو گول اسکور کرتا ہے۔ +1 اور +2 دونوں مارکیٹ سلیکشنز کو جیت ((Win کے طور پر طے کیا جاتا ہے۔

2۔ مثال :2 کھلاڑی B پر +2 گول اسکور کرنے کی شرط لگائی جاتی ہے۔ کھلاڑی B میچ شروع کرتا ہے اور صرف ایک گول اسکور کرتا ہے۔ شرط کو ہار ((Loss کے طور پر طے کیا جاتا ہے۔

3۔ مثال :3 کھلاڑی C پر +1 گول اسکور کرنے کی شرط لگائی جاتی ہے۔ کھلاڑی C اسٹارٹنگ XI میں نہیں ہے۔ شرط کو کالعدم ((Void کے طور پر طے کیا جاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1.20- Player assists / Player assists ((incl. overtime.

مارکیٹ کی تفصیل: پیش گوئی کریں کہ منتخب کھلاڑی میچ کے دوران کم از کم ایک یا اس سے زیادہ اسسٹ ریکارڈ کرے گا یا نہیں۔ آپشنز totals کے طور پر پیش کیے جاتے ہیں (مثلاً +1 / +2 / +3 وغیرہ)۔ اس میں ریگولر ٹائم کے دوران اور، اگر لاگو ہو، اوور ٹائم (اضافی وقت) کے دوران فراہم کردہ اسسٹ شامل ہیں۔

سیٹلمنٹ کی باریکیاں: اس مارکیٹ پر تمام شرطیں صرف ان کھلاڑیوں کے لیے درست ہیں جو اسٹارٹنگ لائن اپ میں ہیں۔ اگر کوئی کھلاڑی اسٹارٹنگ لائن اپ میں نہیں ہے، تو اس مارکیٹ کے لیے اس کھلاڑی پر تمام شرطیں کالعدم ((Void ہوں گی، چاہے وہ بعد میں متبادل کے طور پر میدان میں آئے۔ اپنے گول ((own goal پر اسسٹ کا کریڈٹ نہیں دیا جا سکتا۔ گنتی کی منطق: اسسٹ کی تعریف کسی کھلاڑی کے آخری دانستہ ٹچ (پاس، کراس-شاٹ، یا کوئی اور ٹچ) کے طور پر کی جاتی ہے جو براہ راست کسی ساتھی کھلاڑی کے گول اسکور کرنے کا سبب بنے۔ اگر آخری ٹچ مخالف کھلاڑی سے منحرف ((deflect ہو جائے، تو اصل عمل کو پھر بھی گول میں براہ راست تعاون کرنے والا سمجھا جاتا ہے بشرطیکہ اس کی مطلوبہ سمت یا نتیجہ ((Outcome میں مادی تبدیلی نہ آئی ہو۔ اخراجات (:Exclusions اپنے گول، براہ راست فری ککس، براہ راست کارنر گول، یا پنالٹیوں پر کوئی اسسٹ نہیں دیا جاتا۔ مزید برآں، "Fantasy Assists" کو سیٹلمنٹ کے مقاصد کے لیے اعداد و شمار سے سختی سے خارج کیا جاتا ہے۔ اس میں شامل ہیں، لیکن ان تک محدود نہیں:

● وہ فاؤل جو اسکور شدہ پنالٹی یا فری کک کا سبب بنیں۔

● وہ شاٹس جو لکڑی ((woodwork پر لگیں یا گول کیپر نے بچائے، جس کے نتیجے میں ریباؤنڈ سے گول ہوا۔

Tower Rush

● مخالف کھلاڑی سے انحراف جو گیند کی رفتار ((trajectory کو نمایاں طور پر تبدیل کرے۔

Наблюдаемые названия и показатели: سیٹلمنٹ کی مثالیں:۔

1۔ مثال :1 کھلاڑی A پر +1 اسسٹ ریکارڈ کرنے کی شرط ہے۔ کھلاڑی A میچ شروع کرتا ہے اور دو اسسٹ فراہم کرتا ہے۔ +1 اور +2 دونوں مارکیٹ سلیکشنز کو جیت ((Win کے طور پر طے کیا جاتا ہے۔

2۔ مثال :2 کھلاڑی B پر +1 اسسٹ ریکارڈ کرنے کی شرط ہے۔ کھلاڑی B میچ شروع کرتا ہے لیکن میچ اس کے اسسٹ فراہم کیے بغیر ختم ہو جاتا ہے۔ شرط کو ہار ((Loss کے طور پر طے کیا جاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1.21۔ Player shots / Player shots (incl. overtime))۔

مارکیٹ کی تفصیل: شرط لگائیں کہ منتخب کھلاڑی میچ کے دوران کم از کم ایک یا اس سے زیادہ شاٹس لیں گے یا نہیں۔ آپشنز totals کے طور پر پیش کیے جاتے ہیں (مثلاً +1 / +2 / +3 وغیرہ)۔ اس میں ریگولر ٹائم کے دوران اور، اگر لاگو ہو، اوور ٹائم (اضافی وقت) کے دوران کیے گئے تمام شاٹ کی کوششیں (ٹارگٹ پر شاٹس، ٹارگٹ سے باہر شاٹس، اور بلاک شدہ شاٹس) شامل ہیں۔

سیٹلمنٹ کی باریکیاں: اس مارکیٹ پر تمام شرطیں صرف ان کھلاڑیوں کے لیے درست ہیں جو اسٹارٹنگ لائن اپ میں ہیں۔ اگر کوئی کھلاڑی اسٹارٹنگ لائن اپ میں نہیں ہے، تو اس مارکیٹ کے لیے اس کھلاڑی پر تمام شرطیں کالعدم ((Void ہیں، چاہے وہ بعد میں متبادل کے طور پر میدان میں آئے۔ شاٹ کیا شمار ہوتا ہے: گول اسکور کرنے کی کوئی بھی دانستہ کوشش جو گول میں منتج ہو، گول کیپر یا "آخری آدمی" ((last man بلاک سے بچ جائے، یا باہر، اوپر جائے، یا فریم (پوسٹ یا کراس بار) سے ٹکرائے۔ اخراجات (:Exclusions) وہ بلاک شدہ شاٹس جو گول ایریا تک نہ پہنچیں یا کسی بھی ایسے کھلاڑی سے بلاک ہوں جو "آخری آدمی" نہ ہو، شاٹس کے طور پر شمار نہیں کیے جاتے۔

1۔ مثال :1 کھلاڑی A پر +2 شاٹس لینے کی شرط ہے۔ کھلاڑی A میچ شروع کرتا ہے اور مجموعی طور پر تین شاٹس ریکارڈ کرتا ہے۔ +1، +2، اور +3 کے لیے مارکیٹ سلیکشنز سب کو جیت ((Win کے طور پر طے کیا جاتا ہے۔

2۔ مثال :2 کھلاڑی B پر +1 شاٹس لینے کی شرط ہے۔ کھلاڑی B میچ شروع کرتا ہے لیکن کوئی شاٹ لیے بغیر ہاف ٹائم پر تبدیل کر دیا جاتا ہے۔ شرط کو ہار ((Loss کے طور پر طے کیا جاتا ہے۔

3۔ مثال :3 کھلاڑی C پر +1 شاٹس لینے کی شرط ہے۔ کھلاڑی C اسٹارٹنگ XI میں نہیں ہے۔ شرط کو کالعدم ((Void کے طور پر طے کیا جاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1.22۔ Player shots on goal/ Player shots on goal (incl. overtime))۔

مارکیٹ کی تفصیل: شرط لگائیں کہ منتخب کھلاڑی میچ کے دوران کم از کم ایک یا اس سے زیادہ ٹارگٹ پر شاٹس ((shots on goal لیں گے یا نہیں۔ مارکیٹ آپشنز totals کے طور پر پیش کیے جاتے ہیں (مثلاً +1 / +2 / +3 وغیرہ)۔ اس میں ریگولر ٹائم کے دوران کیے گئے تمام ٹارگٹ پر شاٹس شامل ہیں اور، اگر

مارکیٹ کی تفصیل میں اوور ٹائم شامل ہو - تو اس میں ریگولر ٹائم اور اوور ٹائم (اضافی وقت) کے دوران کیے گئے تمام ٹارگٹ پر شاٹس شامل ہیں۔

سیٹلمنٹ کی باریکیاں: اس مارکیٹ پر تمام شرطیں صرف ان کھلاڑیوں کے لیے درست ہیں جو اسٹارٹنگ لائن اپ میں ہیں۔ اگر کوئی کھلاڑی اسٹارٹنگ لائن اپ میں نہیں ہے، تو اس مارکیٹ کے لیے اس کھلاڑی پر تمام شرطیں کالعدم ((Void قرار دی جاتی ہیں، چاہے وہ بعد میں متبادل کے طور پر میدان میں آئے۔ ٹارگٹ پر شاٹ ((Shot on Goal کیا شمار ہوتا ہے: کوئی بھی کوشش جو گول میں منتج ہو یا گول میں

Tower Rush

منتج ہوتی اگر گول کیپر کا بچاؤ یا مدافع کھلاڑی کی گول لائن مداخلت ("last line block") نہ ہوتی۔ وہ شاٹس جو فریم (لکڑی) یا جال سے ٹکرائیں اور گول میں منتج نہ ہوں، ٹارگٹ پر شاٹس نہیں سمجھے جاتے جب تک گیند اندر نہ جائے۔

1۔ مثال :1 کھلاڑی A پر +1 ٹارگٹ پر شاٹس لینے کی شرط ہے۔ کھلاڑی A میچ شروع کرتا ہے، ایک شاٹ کیپر نے بچایا اور ایک گول اسکور کرتا ہے۔ +1 اور +2 دونوں

مارکیٹ سلیکشنز کو جیت ((Win کے طور پر طے کیا جاتا ہے۔

2۔ مثال :2 کھلاڑی B پر +1 ٹارگٹ پر شاٹس لینے کی شرط ہے۔ کھلاڑی B میچ شروع کرتا ہے اور پوسٹ پر مارتا ہے، لیکن گیند کھیل سے باہر چلی جاتی ہے۔ شرط کو ہار ((Loss کے طور پر طے کیا جاتا ہے (کیونکہ لکڑی پر مارنا ٹارگٹ پر شاٹ نہیں ہے)۔

3۔ مثال :3 کھلاڑی C پر +1 ٹارگٹ پر شاٹس لینے کی شرط ہے۔ کھلاڑی C اسٹارٹنگ XI میں نہیں ہے۔ شرط کو کالعدم ((Void کے طور پر طے کیا جاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1.23۔ Player cards / Player cards (incl. overtime))۔

مارکیٹ کی تفصیل: شرط لگائیں کہ منتخب کھلاڑی میچ کے دوران کم از کم ایک یا اس سے زیادہ کارڈز وصول کرے گا یا نہیں (عام طور پر +1 کے طور پر پیش کیا جاتا ہے)۔ اس میں ریگولر ٹائم کے دوران دکھائے گئے کارڈز شامل ہیں اور، اگر مارکیٹ کی تفصیل میں اوور ٹائم شامل ہو - تو ریگولر ٹائم اور اوور ٹائم (اضافی وقت) کے دوران دکھائے گئے کارڈز شامل ہیں۔

سیٹلمنٹ کی باریکیاں: اس مارکیٹ پر تمام شرطیں صرف ان کھلاڑیوں کے لیے درست ہیں جو اسٹارٹنگ لائن اپ میں ہیں۔ اگر کوئی کھلاڑی اسٹارٹنگ لائن اپ میں نہیں ہے، تو اس مارکیٹ کے لیے اس کھلاڑی پر تمام شرطیں کالعدم ((Void قرار دی جاتی ہیں، چاہے کھلاڑی بعد میں متبادل کے طور پر میدان میں آئے۔

● گنتی کی منطق: اس مارکیٹ کے مقصد کے لیے، کارڈز کا وزن درج ذیل ہے: پیلا کارڈ = 1 کارڈ، سرخ کارڈ (براہ راست یا پیلا-سرخ) = 2 کارڈز۔ ایک کھلاڑی کو دیے گئے کارڈز کی زیادہ سے زیادہ تعداد 3 ہے۔

● صرف فعال کھلاڑی: کھلاڑی کو دکھائے گئے کارڈز صرف اس صورت میں شمار کیے جاتے ہیں جب کارڈ جاری ہونے کے وقت کھلاڑی میچ میں فعال طور پر حصہ لے رہا ہو۔ کھلاڑی کے تبدیل ہونے کے بعد، یا کھلاڑی کے بینچ پر ہونے کے دوران، یا ریگولر ٹائم کے بعد جاری کیے گئے کارڈز سیٹلمنٹ کے مقاصد کے لیے شمار نہیں کیے جاتے۔

1۔ مثال :1 کھلاڑی A پر +1 کارڈ وصول کرنے کی شرط ہے۔ کھلاڑی A میچ شروع کرتا ہے اور پیلا کارڈ وصول کرتا ہے۔ شرط کو جیت ((Win کے طور پر طے کیا جاتا ہے۔

2۔ مثال :2 کھلاڑی B پر +1 کارڈ وصول کرنے کی شرط ہے۔ کھلاڑی B میچ شروع کرتا ہے اور براہ راست سرخ کارڈ وصول کرتا ہے۔ چونکہ سرخ کارڈ 2 شمار ہوتا ہے، شرط "+1" پوری ہوتی ہے، اور شرط کو جیت ((Win کے طور پر طے کیا جاتا ہے۔

3۔ مثال :3 کھلاڑی C پر +1 کارڈ وصول کرنے کی شرط ہے۔ کھلاڑی C اسٹارٹنگ XI میں نہیں ہے۔ چاہے کھلاڑی متبادل کے طور پر داخل ہو اور کارڈ وصول کرے، شرط کو کالعدم ((Void کے طور پر طے کیا جاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1.24۔ Player passes / Player passes (incl. overtime))۔

مارکیٹ کی تفصیل: شرط لگائیں کہ منتخب کھلاڑی میچ کے دوران کم از کم ایک یا اس سے زیادہ پاسز ریکارڈ کرے گا یا نہیں۔ مارکیٹ آپشنز totals کے طور پر پیش کیے جاتے ہیں (مثلاً +20 / +30 / +40 وغیرہ)۔ اس میں ریگولر ٹائم کے دوران کیے گئے پاسز شامل ہیں اور، اگر مارکیٹ کی تفصیل میں اوور ٹائم شامل ہو - تو ریگولر ٹائم اور اوور ٹائم (اضافی وقت) کے دوران کیے گئے پاسز شامل ہیں۔

Tower Rush

سیٹلمنٹ کی باریکیاں: اس مارکیٹ پر تمام شرطیں صرف ان کھلاڑیوں کے لیے درست ہیں جو اسٹارٹنگ لائن اپ میں ہیں۔ اگر کوئی کھلاڑی اسٹارٹنگ لائن اپ میں نہیں ہے، تو اس مارکیٹ کے لیے اس کھلاڑی پر تمام شرطیں کالعدم ((Void قرار دی جاتی ہیں، چاہے وہ بعد میں متبادل کے طور پر میدان میں آئے۔

● گنتی کی منطق: سیٹلمنٹ کل کوشش شدہ پاسز ((Total Attempted Passes پر مبنی ہے۔ اس میں کامیاب اور ناکام ((intercepted دونوں پاسز شامل ہیں۔

● اہم اخراجات: Opta کی تعریفوں کے مطابق، کراسز (باکس میں کراسز)، تھرو-انز، اور گول ککس پاسز کے طور پر شمار نہیں ہوتے اور اس لیے سیٹلمنٹ کے مقاصد کے لیے پاسز کے طور پر شمار نہیں کیے جائیں گے۔ صرف ایک کھلاڑی سے دوسرے کھلاڑی کو کھیلی گئی دانستہ گیندیں (مذکورہ بالا کو چھوڑ کر) شامل ہیں۔

1۔ مثال :1 کھلاڑی A پر +30 پاسز کی شرط ہے۔ کھلاڑی A 35 پاسز کی کوشش کرتا ہے، لیکن ان میں سے 5 روک لیے جاتے ہیں۔ کل = 35۔ شرط کو جیت ((Win کے طور پر طے کیا جاتا ہے۔

2۔ مثال :2 کھلاڑی B پر +30 پاسز کی شرط ہے۔ کھلاڑی B 28 پاسز اور 5 کراسز کرتا ہے۔ کل پاسز = 28 (کراسز نظر انداز کیے جاتے ہیں)۔ شرط کو ہار ((Loss کے طور پر طے کیا جاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1.25۔ Player tackles / Player tackles ((incl. overtime۔

مارکیٹ کی تفصیل: شرط لگائیں کہ منتخب کھلاڑی میچ کے دوران کم از کم ایک یا اس سے زیادہ ٹیکلز ریکارڈ کرے گا یا نہیں۔ آپشنز totals کے طور پر پیش کیے جاتے ہیں (مثلاً +1 / +2 / +3 وغیرہ)۔ اس میں ریگولر ٹائم کے دوران کیے گئے تمام کامیاب ٹیکلز شامل ہیں اور، اگر مارکیٹ کی تفصیل میں اوور ٹائم شامل ہو - تو ریگولر ٹائم اور اوور ٹائم (اضافی وقت) دونوں کے دوران کیے گئے تمام کامیاب ٹیکلز شامل ہیں۔

● گنتی کی منطق: ٹیکل وہ ہے جہاں کوئی کھلاڑی زمینی چیلنج میں گیند سے رابطہ کرے اور قبضے میں موجود مخالف سے کامیابی سے چھین لے۔

● ٹیکل جیتا بمقابلہ ہارا: دونوں کامیاب ٹیکلز ہیں۔ ٹیکل جیتا ((Tackle Won اس وقت ہوتا ہے جب ٹیکل کرنے والے کی ٹیم کو قبضہ مل جائے یا گیند "محفوظ" طور پر کھیل سے باہر چلی جائے۔ ٹیکل ہارا ((Tackle Lost اس وقت ہوتا ہے جب ٹیکل کیا جائے لیکن گیند مخالف کے پاس چلی جائے۔ دونوں کل میں شمار ہوتے ہیں۔

● اخراجات: پاس کاٹنا ((interception ٹیکل نہیں ہے۔

1۔ مثال :1 کھلاڑی A پر +2 ٹیکلز ریکارڈ کرنے کی شرط ہے۔ کھلاڑی A میچ شروع کرتا ہے اور 3 ٹیکلز ریکارڈ کرتا ہے۔ +1، +2، اور +3 کے لیے مارکیٹ سلیکشنز کی شرطیں سب کو جیت ((Win کے طور پر طے کیا جاتا ہے۔

2۔ مثال :2 کھلاڑی B پر +1 ٹیکل ریکارڈ کرنے کی شرط لگائی جاتی ہے۔ کھلاڑی B میچ شروع کرتا ہے لیکن Opta کے ریکارڈ کردہ 0 ٹیکلز کے ساتھ کھیل ختم کرتا ہے۔ شرط کو ہار ((Loss کے طور پر طے کیا جاتا ہے۔

3۔ مثال :3 کھلاڑی C پر +1 ٹیکل ریکارڈ کرنے کی شرط لگائی جاتی ہے۔ کھلاڑی C اسٹارٹنگ XI میں نہیں ہے۔ چاہے متعلقہ کھلاڑی متبادل کے طور پر کھیل میں داخل ہو اور متعدد ٹیکلز ریکارڈ کرے، شرط کو کالعدم ((Void کے طور پر طے کیا جاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1.26۔ Special Player Markets (Match-ups, Groups, and Combos)۔

Tower Rush

مارکیٹ کی تفصیل: اس زمرے میں دو یا زیادہ کھلاڑیوں پر مشتمل مارکیٹس شامل ہیں، جیسے Player Match-ups (Head-to-Head)، Player Groups، یا مشترکہ شماریاتی totals (مثلاً "Player A، Player B، اور Player C کے مشترکہ +3 ٹارگٹ پر شاٹس")۔

سیٹلمنٹ کی باریکیاں: اس زمرے میں تمام شرطیں انفرادی پلیئر پراپس کی طرح ہی منطق کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں۔

● اسٹارٹنگ XI کی شرط: مخصوص "Special Market" میں مذکور یا شامل ہر کھلاڑی کا اسٹارٹنگ لائن اپ میں ہونا ضروری ہے۔

● کالعدم ہونے کا قاعدہ: اگر مارکیٹ میں شامل کھلاڑیوں میں سے کوئی ایک (یا زیادہ) اسٹارٹنگ لائن اپ میں نہیں ہے، تو متعلقہ مارکیٹ پر تمام شرطیں کالعدم ((Void ہیں۔

1۔ مثال 1 (H2H:) شرط "Player A بمقابلہ Player B: سب سے زیادہ شاٹس" پر ہے۔ Player A میچ شروع کرتا ہے، لیکن Player B بینچ پر ہے۔ پوری مارکیٹ کو کالعدم ((Void کے طور پر طے کیا جاتا ہے۔

2۔ مثال 2 (Combo:) شرط "Player A اور Player B میں سے ہر ایک کے +1 ٹارگٹ پر شاٹس" پر ہے۔ دونوں کھلاڑی میچ شروع کرتے ہیں۔ Player A کے 2 ٹارگٹ پر شاٹس ہیں، لیکن Player B کے 0 ہیں۔ شرط کو ہار ((Loss کے طور پر طے کیا جاتا ہے۔

3۔ مثال 3 (مشترکہ ٹوٹل): شرط "Player A، Player B، اور Player C کے مشترکہ +3 گول اسکور کرنے" پر لگائی جاتی ہے۔

○ اگر مارکیٹ کی تفصیل میں مذکور کھلاڑیوں میں سے کوئی بھی اسٹارٹنگ XI میں نہیں ہے، تو شرط کو کالعدم ((Void (رقم واپس) کے طور پر طے کیا جاتا ہے، چاہے مارکیٹ کی تفصیل میں مذکور دیگر کھلاڑی مل کر 5 گول اسکور کریں۔

○ اگر مارکیٹ کی تفصیل میں مذکور تینوں کھلاڑی میچ شروع کریں اور ہر ایک 1 گول اسکور کرے (کل (3، تو شرط جیت ((Win ہے۔

○ اگر مارکیٹ کی تفصیل میں مذکور تینوں کھلاڑی میچ شروع کریں اور مل کر صرف 2 گول اسکور کریں، تو شرط ہار ((Loss ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1.27 ۔Anytime Goalscorer

مارکیٹ کی تفصیل: یہ مارکیٹ انتخاب کے لیے کھلاڑیوں کی فہرست فراہم کرتی ہے۔ شرط اس بات پر ہے کہ آیا منتخب کھلاڑی میچ کے دوران کسی بھی وقت کم از کم ایک گول اسکور کرے گا۔

سیٹلمنٹ کی باریکیاں: شرکت کا قاعدہ: شرطیں نافذ رہتی ہیں اگر کھلاڑی ریگولر ٹائم کے دوران کسی بھی وقت میدان میں آئے، چاہے بطور اسٹارٹر یا متبادل۔

● کالعدم ہونے کا قاعدہ: ان کھلاڑیوں پر مشتمل مارکیٹس پر شرطیں، جو ٹیم میں شامل تھے لیکن متبادل بینچ پر رہے اور کھیل میں حصہ نہیں لیا، کالعدم ((Void ہوں گی۔

● رنرز (Runners:) وہ تمام کھلاڑی جو کک آف یا پچھلے گول کے بعد سے میچ میں حصہ لے چکے ہیں، "Runners" (فعال شرکاء) سمجھے جاتے ہیں۔

● غیر فہرست شدہ کھلاڑی: اگر کوئی ایسا کھلاڑی گول اسکور کرے جو میچ ڈے ٹیم میں فہرست نہیں تھا، تو اس مارکیٹ کے لیے اس کھلاڑی پر تمام شرطیں درست رہیں گی اور برقرار رہیں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: ● اپنے گول (Own Goals:) اس مارکیٹ کو طے کرنے کے مقصد کے لیے اپنے گول شمار نہیں کیے جاتے

Tower Rush

اور گول نمبرنگ کی ترتیب کو متاثر نہیں کرتے۔ کھلاڑی کے گول totals کی سیٹلمنٹ۔

سیٹلمنٹ کا ذریعہ: اس مارکیٹ پر شرطیں TV نشریات اور اعداد و شمار کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں، جو Press Association پر دستیاب ہیں، جب تک کہ واضح ثبوت نہ ہوں کہ یہ اعداد و شمار غلط ہیں۔

1۔ مثال 1 (متبادل): شرط Player A کے اسکور کرنے پر ہے۔ Player A بینچ پر شروع کرتا ہے، متبادل کے طور پر کھیل میں داخل ہوتا ہے اور اسکور کرتا ہے۔ شرط کو جیت ((Win کے طور پر طے کیا جاتا ہے۔

2۔ مثال 2 (اپنا گول): Player B اپنا گول اسکور کرتا ہے۔ یہ گول نظر انداز کیا جاتا ہے۔ Player B کے اسکور کرنے پر شرط اس وقت تک کھلی رہتی ہے جب تک وہ کھلاڑی گول اسکور نہ کرے، یا میچ ختم نہ ہو جائے۔

مثال 3 (غیر فہرست شدہ اسکورر): ایک کھلاڑی جو اصل فہرست میں شامل نہیں تھا پہلا گول اسکور کرتا ہے۔ دیگر تمام فہرست شدہ کھلاڑیوں کی "Anytime Goalscorer" مارکیٹ پر شرطیں فعال رہتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1.28۔ First Goalscorer

مارکیٹ کی تفصیل: شرط لگائیں کہ فراہم کردہ فہرست میں سے کون سا کھلاڑی میچ کا پہلا گول اسکور کرے گا۔

سیٹلمنٹ کی باریکیاں: شرکت کا قاعدہ: اس مارکیٹ پر تمام کھلاڑیوں کے انتخاب کے لیے شرطیں نافذ رہتی ہیں اگر مارکیٹ کی تفصیل میں نامزد متعلقہ کھلاڑی پہلا گول اسکور ہونے سے پہلے کسی بھی وقت میدان میں آئے، چاہے بطور اسٹارٹر یا متبادل۔

● باطل قاعدہ: اگر کوئی کھلاڑی پہلا گول ہو جانے کے بعد میدانِ کھیل میں داخل ہوتا ہے، یا پوری میچ کے دوران متبادل بینچ پر رہتا ہے، تو اس مارکیٹ میں اس کھلاڑی پر لگائی گئی تمام شرطیں باطل ہیں۔

● رنرز: وہ تمام کھلاڑی جنہوں نے کک آف سے لے کر پہلے گول سے پہلے تک میچ میں حصہ لیا ہے، "رنرز" (فعال شرکاء) تصور کیے جاتے ہیں۔

● غیر فہرست شدہ کھلاڑی: اگر کوئی گول ایسے کھلاڑی نے کیا جو میچ کے دن کی ٹیم میں فہرست شدہ نہیں تھا، تو اس مارکیٹ کے لیے فہرست شدہ کھلاڑیوں پر لگائی گئی تمام شرطیں درست رہیں گی اور برقرار رہیں گی۔

● اپنے گول: اس مارکیٹ کو طے کرنے کے مقاصد کے لیے اپنے گول شمار نہیں کیے جاتے۔ اگر میچ کا پہلا گول اپنا گول ہو، تو مارکیٹ اس وقت تک کھلی رہتی ہے جب تک کوئی کھلاڑی پہلا غیر اپنا گول نہ کرے۔

تصفیہ کا ماخذ: اس مارکیٹ کی شرطیں ٹی وی نشریات اور Betting Showcase - Soccer - Livescores پر دستیاب اعداد و شمار، یا پریس ایسوسی ایشن کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں، الا یہ کہ واضح ثبوت ہوں کہ یہ اعداد و شمار غلط ہیں۔

1۔ مثال 1 (متبادل جیت): ایک شرط کھلاڑی A پر ہے کہ وہ پہلا گول اسکورر بنے گا۔ کھلاڑی A بینچ سے شروع کرتا ہے، 20ویں منٹ میں متبادل کے طور پر کھیل میں آتا ہے، اور 30ویں منٹ میں پہلا گول کرتا ہے۔ شرط جیت کے طور پر طے ہوتی ہے۔

2۔ مثال 2 (دیر سے متبادل باطل): 10ویں منٹ میں ایک گول ہوتا ہے۔ کھلاڑی B 15ویں منٹ میں متبادل کے طور پر میدانِ کھیل میں داخل ہوتا ہے۔ اس مارکیٹ میں کھلاڑی B سے متعلق شرط باطل کے طور پر طے ہوتی ہے کیونکہ وہ پہلے گول کے بعد میدان میں داخل ہوا۔

3۔ مثال 3 (اپنے گول کا منظر نامہ): میچ کا پہلا گول اپنا گول ہے۔ پھر کھلاڑی C ایک غیر اپنا گول کرتا ہے۔ اس مارکیٹ میں کھلاڑی C سے متعلق شرطیں جیت کے طور پر طے ہوتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1.29۔ آخری گول اسکورر۔

Tower Rush

مارکیٹ کی تفصیل: شرط لگائیں کہ فراہم کردہ فہرست میں سے کون سا کھلاڑی میچ کا آخری گول اسکور کرے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: تصفیہ کی باریکیاں:۔

● شرکت کا قاعدہ: شرطیں برقرار رہتی ہیں اگر مارکیٹ کے انتخاب میں مذکور کھلاڑی ریگولر ٹائم کے دوران کسی بھی وقت میدانِ کھیل میں داخل ہوتا ہے، چاہے بطور اسٹارٹر یا متبادل، بشرطیکہ متعلقہ کھلاڑی آخری گول اسکور ہونے کے وقت میدان پر موجود ہو۔

● متبادل باہر قاعدہ: اگر کوئی کھلاڑی آخری گول اسکور ہونے سے پہلے کھیل سے باہر متبادل ہو جاتا ہے، تو اس مارکیٹ میں اس کھلاڑی پر لگائی گئی تمام شرطیں باطل ہیں۔

● باطل قاعدہ: ان کھلاڑیوں سے متعلق مارکیٹوں پر شرطیں، جو ٹیم میں فہرست شدہ تھے لیکن متبادل بینچ پر رہے اور کھیل میں نہیں کھیلے، باطل ہوں گی۔

● غیر میدانی: اس قاعدے کے مقاصد کے لیے، "غیر میدانی" کی تعریف ایسے کھلاڑی کے طور پر کی گئی ہے جو میچ کے دن کی ٹیم میں فہرست شدہ نہیں تھا۔ ایسے کھلاڑیوں سے متعلق مارکیٹوں پر شرطیں باطل ہیں۔

مارکیٹ۔ اگر میچ کا آخری گول اپنا گول ہو، تو اس کھلاڑی پر مارکیٹ پر شرطیں جیتتی ہیں جس نے پچھلا غیر اپنا گول اسکور کیا۔ اگر میچ میں تمام گول اپنے گول ہوں، تو اس مارکیٹ پر شرطیں "کوئی گول اسکورر نہیں" کے نتیجے کے مطابق طے کی جاتی ہیں (اگر پیش کیا گیا ہو) یا باطل۔

تصفیہ کا ماخذ: اس مارکیٹ پر شرطیں ٹی وی نشریات اور Betting Showcasee - Soccer - Livescores پر دستیاب اعداد و شمار، یا پریس ایسوسی ایشن کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں، الا یہ کہ واضح ثبوت ہوں کہ یہ اعداد و شمار غلط ہیں۔

1۔ مثال 1 (جیتنے والا متبادل): کھلاڑی A 85ویں منٹ میں متبادل کے طور پر داخل ہوتا ہے اور 92ویں منٹ میں آخری گول اسکور کرتا ہے۔ اس کھلاڑی A پر اس مارکیٹ کے لیے شرط جیت کے طور پر طے ہوتی ہے۔

2۔ مثال 2 (متبادل کی وجہ سے باطل): ایک شرط اس مارکیٹ کے لیے کھلاڑی B پر ہے۔ کھلاڑی B میچ شروع کرتا ہے لیکن 70ویں منٹ میں متبادل باہر ہو جاتا ہے۔ پھر 80ویں منٹ میں کسی دوسرے کھلاڑی کی طرف سے گول اسکور ہوتا ہے۔ کھلاڑی B پر اس مارکیٹ کے لیے شرط باطل کے طور پر طے ہوتی ہے۔

مثال 3 (اپنا گول): میچ 2-1 پر ختم ہوتا ہے۔ گول کھلاڑی A ((0-1، کھلاڑی B ((0-2، اور پھر ایک اپنا گول ((1-2 نے اسکور کیے۔ اس مارکیٹ کے لیے کھلاڑی B پر شرطیں جیت کے طور پر طے ہوتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1.30۔ اگلا گول اسکورر (مثلاً 2واں گول، 3واں گول، وغیرہ)۔

مارکیٹ کی تفصیل: شرط لگائیں کہ فراہم کردہ فہرست میں سے کون سا کھلاڑی میچ کی ترتیب میں مخصوص نامزد گول اسکور کرے گا (مثلاً میچ کا 2واں گول)۔

● شرکت کا قاعدہ: شرطیں برقرار رہتی ہیں اگر مارکیٹ کی تفصیل میں مذکور کھلاڑی پچھلے گول (یا 1ویں گول کے لیے میچ کے آغاز) اور نامزد "اگلے گول" کے اسکور ہونے کے درمیان کسی بھی وقت میدانِ کھیل پر موجود ہو۔

● باطل قاعدہ (میدان پر نہیں): اگر کوئی کھلاڑی نامزد گول اسکور ہو جانے کے بعد متبادل کے طور پر میدان میں داخل ہوتا ہے، یا پوری میچ کے دوران بینچ پر رہتا ہے، تو اس مارکیٹ کے لیے متعلقہ کھلاڑی پر شرطیں باطل ہیں۔

Tower Rush

● باطل قاعدہ (متبادل باہر): اگر کوئی کھلاڑی نامزد "اگلا گول" اسکور ہونے سے پہلے کھیل سے باہر متبادل ہو جاتا ہے، تو اس مخصوص گول نمبر کے لیے اس مارکیٹ میں اس کھلاڑی پر لگائی گئی تمام شرطیں باطل ہیں۔

● رنرز: وہ تمام کھلاڑی جو کک آف سے (1ویں گول کے لیے) یا پچھلا گول اسکور ہونے سے میدانِ کھیل پر رہے ہیں، "رنرز" تصور کیے جاتے ہیں۔

مارکیٹ۔ اگر نامزد "اگلا گول" اپنا گول ہو، تو اس گول نمبر کے لیے اس مارکیٹ پر شرطیں کھلی رہتی ہیں۔ اس مارکیٹ کے لیے اگلا غیر اپنا گول اسکور کرنے والے کھلاڑی پر شرطیں جیت کے طور پر طے کی جائیں گی۔

تصفیہ کا ماخذ: اس مارکیٹ پر شرطیں ٹی وی نشریات اور Betting Showcase - Soccer - Livescores پر دستیاب اعداد و شمار، یا پریس ایسوسی ایشن کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں۔

1۔ مثال 1 (جیتنے والا متبادل): اسکور 0-1 ہے۔ کھلاڑی A 60ویں منٹ میں کھیل میں داخل ہوتا ہے۔ کھلاڑی A 70ویں منٹ میں اسکور کرتا ہے اور اسکور 0-2 ہو جاتا ہے۔ مارکیٹ "2واں گول اسکورر" کے لیے کھلاڑی A پر شرطیں جیت کے طور پر طے ہوتی ہیں۔

2۔ مثال 2 (متبادل کی وجہ سے باطل): اسکور 0-0 ہے۔ کھلاڑی B کھیل شروع کرتا ہے لیکن 30ویں منٹ میں متبادل باہر ہو جاتا ہے۔ پہلا گول 40ویں منٹ میں اسکور ہوا تھا۔ چونکہ کھلاڑی B گول اسکور ہونے کے وقت میدان پر نہیں تھا، مارکیٹ "1واں گول اسکورر" کے لیے کھلاڑی B پر شرط باطل ہے۔

3۔ مثال 3 (اپنے گول کا منظر نامہ): ایک شرط کھلاڑی C پر ہے کہ وہ "3واں گول" اسکور کرے گا۔ موجودہ اسکور 0-2 ہے۔ مخالف ٹیم کا ایک کھلاڑی اپنا گول اسکور کرتا ہے ((1-2۔ اپنا گول "3واں گول" مارکیٹ کی تصفیہ کے لیے شمار نہیں کیا جاتا۔ پھر کھلاڑی C اسکور کرتا ہے ((1-3۔ مارکیٹ "3واں گول اسکورر" کے لیے کھلاڑی C پر شرطیں جیت کے طور پر طے ہوتی ہیں۔

1.31۔ کھلاڑی 2 یا زیادہ اسکور کرے / کھلاڑی 3 یا زیادہ اسکور کرے (کھلاڑی X اسکور کرے)

● مارکیٹ کی تفصیل: شرط لگائیں کہ فراہم کردہ فہرست میں سے منتخب کھلاڑی میچ کے دوران X یا زیادہ گول اسکور کرے گا (مثلاً 2 یا زیادہ گول، 3 یا زیادہ گول)۔

● تصفیہ کی باریکیاں: a. "کھلاڑی کے گول" سے فرق: "کھلاڑی کے گول" مارکیٹ (سیکشن 1.19 کے برعکس، جو صرف اسٹارٹرز کے لیے درست ہے، یہ مارکیٹ کسی بھی شرکت کے قاعدے کی پیروی کرتی ہے۔ b. شرکت کا قاعدہ: اس مارکیٹ پر شرطیں برقرار رہتی ہیں اگر مارکیٹ کی تفصیل میں مذکور کھلاڑی ریگولر ٹائم کے دوران کسی بھی وقت میدانِ کھیل میں داخل ہوتا ہے، چاہے بطور اسٹارٹر یا متبادل۔ c. باطل قاعدہ: اگر کوئی کھلاڑی پوری میچ کے دوران بینچ پر رہتا ہے یا میچ کے دن کے اسکواڈ میں شامل نہیں ہے، تو اس مارکیٹ میں اس کھلاڑی پر لگائی گئی تمام شرطیں باطل ہیں۔ d. رنرز: وہ تمام کھلاڑی جنہوں نے متعلقہ میچ میں حصہ لیا ہے، "رنرز" (فعال شرکاء) تصور کیے جاتے ہیں۔ e. اپنے گول: اس مارکیٹ کو طے کرنے کے مقصد کے لیے اپنے گول شمار نہیں کیے جاتے اور کھلاڑی کے مجموعی اسکور میں شمار نہیں ہوتے۔

● تصفیہ کا ماخذ: اس مارکیٹ پر شرطیں ٹی وی نشریات اور Betting Showcase - Soccer - Livescores پر دستیاب اعداد و شمار، یا پریس ایسوسی ایشن کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں۔

● تصفیہ کی مثالیں: a. مثال 1 (جیتنے والا متبادل): ایک شرط کھلاڑی A پر ہے کہ وہ "2 یا زیادہ گول" اسکور کرے گا۔ کھلاڑی A بینچ سے شروع کرتا ہے، 70ویں منٹ میں متبادل کے طور پر داخل ہوتا ہے، اور دو گول اسکور کرتا ہے۔ مارکیٹ "2 یا زیادہ گول" کے لیے کھلاڑی A پر شرط جیت کے طور پر طے ہوتی ہے۔ b. مثال 2 (ہار): ایک شرط کھلاڑی B پر ہے کہ وہ "2 یا زیادہ گول" اسکور کرے گا۔

Tower Rush

کھلاڑی B میچ شروع کرتا ہے اور صرف 1 گول اسکور کرتا ہے۔ مارکیٹ "2 یا زیادہ گول" کے لیے کھلاڑی B پر شرط ہار کے طور پر طے ہوتی ہے۔

مثال 3 (باطل): ایک شرط کھلاڑی C پر ہے کہ وہ "2 یا زیادہ گول" اسکور کرے گا۔ کھلاڑی C اسکواڈ میں ہے لیکن میدان میں داخل نہیں ہوتا۔ مارکیٹ "2 یا زیادہ گول" کے لیے کھلاڑی C پر شرط باطل کے طور پر طے ہوتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1.32۔ کھلاڑی کو کارڈ ملنا۔

مارکیٹ کی تفصیل: شرط لگائیں کہ آیا کوئی مخصوص کھلاڑی میچ کے دوران کارڈ وصول کرے گا۔ یہ عام طور پر "ہاں/نہیں" مارکیٹ ہے یا "کھلاڑی کو کارڈ ملے گا" کے طور پر پیش کیا جاتا ہے۔

● شرکت کا قاعدہ (کسی بھی شرکت): اس مارکیٹ کے لیے کسی مخصوص کھلاڑی پر شرطیں برقرار رہتی ہیں اگر کھلاڑی ریگولر ٹائم کے دوران کسی بھی وقت میدانِ کھیل میں داخل ہوتا ہے، چاہے بطور اسٹارٹر یا متبادل۔

● باطل قاعدہ: اگر کوئی کھلاڑی میچ کے لیے ٹیم کے سرکاری اسکواڈ میں شامل ہے لیکن متبادل بینچ پر رہتا ہے اور کسی بھی وقت میدانِ کھیل میں داخل نہیں ہوتا، تو اس مارکیٹ میں اس کھلاڑی پر لگائی گئی تمام شرطیں باطل ہیں۔

● صرف فعال کھلاڑی: صرف وہ کارڈ شمار ہوتے ہیں جو کھلاڑی کو میدانِ کھیل پر فعال رہتے ہوئے دکھائے جاتے ہیں۔ بینچ پر موجود کھلاڑی کو دکھائے گئے کارڈ (داخل ہونے سے پہلے یا متبادل ہونے کے بعد) یا آخری سیٹی کے بعد دکھائے گئے کارڈ اس مارکیٹ کی تصفیہ کے مقصد کے لیے شمار نہیں کیے جاتے۔

● گنتی کی منطق: "ہاں" کے نتیجے کے لیے، شرط جیت کے طور پر طے ہوتی ہے اگر مارکیٹ کی تفصیل میں مذکور کھلاڑی کو میدانِ کھیل پر فعال رہتے ہوئے کوئی بھی کارڈ (پیلا یا سرخ) دکھایا جاتا ہے۔ کارڈ کا مخصوص وزن یا رنگ اس مخصوص مارکیٹ کے نتیجے کو متاثر نہیں کرتا۔

تصفیہ کا ماخذ: شرطیں ٹی وی نشریات اور Betting Showcase - Soccer - Livescores پر دستیاب اعداد و شمار، یا پریس ایسوسی ایشن کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں، الا یہ کہ واضح ثبوت ہوں کہ یہ اعداد و شمار غلط ہیں۔

1۔ مثال 1 (متبادل جیت): کھلاڑی A بینچ سے شروع کرتا ہے، 75ویں منٹ میں کھیل میں داخل ہوتا ہے، اور 80ویں منٹ میں پیلا کارڈ وصول کرتا ہے۔ اس کھلاڑی A پر اس مارکیٹ کے لیے شرط جیت کے طور پر طے ہوتی ہے۔

2۔ مثال 2 (باطل): کھلاڑی B سرکاری ٹیم شیٹ پر متبادل کے طور پر ہے لیکن پورے 90 منٹ بینچ پر رہتا ہے۔ اس کھلاڑی پر اس مارکیٹ کے لیے شرط باطل کے طور پر طے ہوتی ہے۔

مثال 3 (غیر فعال کارڈ): کھلاڑی C شروع کرتا ہے، 60ویں منٹ میں متبادل باہر ہو جاتا ہے، اور پھر 85ویں منٹ میں بینچ پر بیٹھے ہوئے پیلا کارڈ وصول کرتا ہے۔ یہ کارڈ اس مارکیٹ کی تصفیہ کے مقاصد کے لیے شمار نہیں ہوتا۔ کھلاڑی C پر اس مارکیٹ کے لیے شرط ہار کے طور پر طے ہوتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: مخصوص مارکیٹیں؛ 1.33۔ کل VAR / ویڈیو ریویو۔

مارکیٹ کی تفصیل: میچ کے دوران کیے گئے سرکاری ویڈیو اسسٹنٹ ریفری ((VAR ریویوز کی کل تعداد پر شرط لگائیں (بشمول اوور ٹائم اگر مخصوص مارکیٹ کی تفصیل کے مطابق لاگو ہو)۔

● سرکاری تصدیق: VAR ریویو صرف اس وقت شمار ہوتا ہے جب سرکاری نشریات پر بصری ثبوت کے ذریعے درج ذیل میں سے کسی ایک نظر آنے والی کارروائی سے سرکاری طور پر تصدیق ہو:

Tower Rush

○ ہیڈ ریفری "ٹیلی ویژن سگنل" دیتا ہے (ہاتھوں سے ہوا میں مستطیل/باکس بناتا ہے)۔

○ ہیڈ ریفری ذاتی طور پر پچ کے کنارے ویڈیو ریویو مانیٹر پر واقعے کی جانچ کرتا ہے (آن فیلڈ ریویو)۔

Наблюдаемые названия и показатели: ● اخراجات (سختی سے شمار نہیں):۔

○ اسٹیڈیم اسکور بورڈ یا ٹی وی گرافکس پر "گول چیک" یا "پنلٹی چیک" کا پیغام۔

○ ریفری کا اپنا ہاتھ کان پر رکھنا یا ہیڈسیٹ کے ذریعے اسسٹنٹس سے بات کرنا۔

○ پس منظر میں VAR چیکس جن کے ساتھ سرکاری ریویو سگنل یا آن فیلڈ ریویو نہ ہو، نظر انداز کیے جاتے ہیں۔

تصفیہ کا ماخذ: سرکاری ٹی وی نشریات۔

1۔ مثال 1 : ریفری سیٹی بجاتا ہے، ہوا میں "باکس" بناتا ہے، اور اسکرین کی طرف دوڑتا ہے۔ یہ VAR 1 ریویو ہے۔

2۔ مثال 2 : ایک طویل وقفہ ہوتا ہے، ریفری واضح طور پر 2 منٹ تک اپنے ایئر پیس کے ذریعے کسی سے بات کر رہا ہے، لیکن پھر بغیر کسی سگنل یا مانیٹر پر جانے کے کھیل دوبارہ شروع کر دیتا ہے۔ یہ VAR 0 ریویوز ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1.34۔ پوسٹ یا کراس بار (ووڈ ورک)۔

مارکیٹ کی تفصیل: گیند کے گول فریم (پوسٹ یا کراس بار) سے ٹکرانے کی کل تعداد پر شرط لگائیں۔ گول فریم میں دونوں گول پوسٹیں اور کراس بار شامل ہیں۔

● کھیل میں رہنے کی شرط: ٹکر صرف اس صورت میں شمار ہوتی ہے جب گیند فریم سے ٹکرانے کے بعد کھیل میں رہے (مثلاً یہ کسی کھلاڑی، ریفری کی طرف واپس اچھلتی ہے، یا کسی دوسری پوسٹ سے ٹکراتی ہے)۔ وہ گیندیں جو گول فریم سے ٹکرا کر کھیل سے باہر چلی جاتی ہیں، اس مارکیٹ کی تصفیہ کے مقصد کے لیے شمار نہیں کی جاتیں۔

● دوہری ٹکر: اگر گیند فریم کے ایک حصے (مثلاً پوسٹ) سے ٹکراتی ہے اور پھر فوراً دوسرے حصے (مثلاً کراس بار) سے ٹکراتی ہے بغیر درمیان میں کسی کے چھوئے، تو یہ ایک ((1 ٹکر شمار ہوتی ہے۔

تصفیہ کا ماخذ: ٹی وی نشریات / بصری ثبوت۔

1۔ مثال :1 ایک کھلاڑی شوٹ کرتا ہے، گیند پوسٹ سے ٹکراتی ہے اور گول کیپر کی طرف واپس اچھلتی ہے۔ یہ 1 ٹکر ہے۔

2۔ مثال :2 ایک کھلاڑی شوٹ کرتا ہے، گیند پوسٹ سے ٹکراتی ہے، پھر کراس بار سے، اور پھر کھیل سے باہر چلی جاتی ہے۔ چونکہ ٹکروں کے درمیان کسی نے اسے نہیں چھوا، یہ 1 ٹکر ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1.35۔ میڈیکل ٹیم کا داخلہ۔

مارکیٹ کی تفصیل: کسی کھلاڑی کی مدد کے لیے میڈیکل ٹیم کے میدانِ کھیل میں داخل ہونے کی کل تعداد پر شرط لگائیں۔

● گنتی کی شرائط: داخلہ صرف اس صورت میں شمار ہوتا ہے جب ریفری اجازت دے اور کھلاڑی واقعی میدان پر مدد وصول کرے۔

● بیک وقت داخلے: اگر ریفری دونوں فٹ بال ٹیموں کے لیے بیک وقت میڈیکل ٹیمیں طلب کرتا ہے (مثلاً سر سے سر ٹکراؤ کے بعد)، تو یہ ایک ((1 داخلہ شمار ہوتا ہے۔

1۔ مثال :1 ایک کھلاڑی گر جاتا ہے، ریفری میڈیکل اسٹاف کو میدان میں آنے کا اشارہ کرتا ہے، اور وہ کھلاڑی کا علاج کرتے ہیں۔ یہ 1 داخلہ ہے۔

2۔ مثال :2 مخالف ٹیموں کے دو کھلاڑی ٹکرا جاتے ہیں۔ ریفری دونوں میڈیکل ٹیموں کو بیک وقت داخل ہونے کا اشارہ کرتا ہے۔ یہ 1 داخلہ ہے۔

مثال :3 میڈیکل اسٹاف ایک کھلاڑی کی طرف دوڑتا ہے، لیکن ریفری نے اجازت نہیں دی، یا کھلاڑی ان کے پہنچنے سے پہلے اٹھ کر مدد سے انکار کر دیتا ہے۔ یہ 0 داخلے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1.36۔ اگلی اسکورنگ کی قسم۔

مارکیٹ کی تفصیل: میچ میں اگلا گول جس مخصوص طریقے سے اسکور ہوگا اس پر شرط لگائیں۔

● فری کک/کارنر: گول براہ راست فری کک/کارنر اسپاٹ سے (جیسا لاگو ہو) اسکور ہونا چاہیے۔ اگر گیند ڈیفلیکٹ ہو جاتی ہے، تو بھی یہ فری کک گول شمار ہوتا ہے بشرطیکہ فری کک یا کارنر لینے والے کھلاڑی کو سرکاری طور پر گول کا سہرا دیا جائے۔

● پنالٹی: گول براہِ راست پنالٹی اسپاٹ سے ہونا چاہیے۔ ریباؤنڈ سے ہونے والے گول (بچاؤ کے بعد یا لکڑی سے ٹکرانے کے بعد) پنالٹی گول شمار نہیں ہوتے۔

● ہیڈر: گول میں آخری ٹچ سر سے ہونا چاہیے۔

● شاٹ: کوئی بھی غیر ہیڈر، غیر پنالٹی، غیر فری کِک، اور غیر اپنا گول جو کھلے کھیل یا عام کھیل کے دوبارہ آغاز سے ہو۔

● اپنا گول: کوئی بھی گول جو باضابطہ طور پر اپنا گول قرار دیا گیا ہو۔

● کوئی گول نہیں: اگر میچ کے اختتام تک مخصوص گول نہ ہو۔

1۔ مثال (پنالٹی): ایک کھلاڑی پنالٹی لیتا ہے، گول کیپر اسے بچاتا ہے، اور وہی کھلاڑی ریباؤنڈ سے گول کرتا ہے۔ مارکیٹ "اگلی اسکورنگ قسم" شاٹ (یا ہیڈر) کے طور پر طے ہوگی، پنالٹی کے طور پر نہیں۔

2۔ مثال (فری کِک): ایک کھلاڑی فری کِک مارتا ہے، وہ ڈیفنڈر کے کندھے سے ٹکرا کر اندر جاتی ہے۔ اگر گول فری کِک لینے والے کو دیا جائے، تو یہ فری کِک کے طور پر طے ہوگا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1.37۔ سر سے گول ہوگا۔

مارکیٹ کی تفصیل: شرط لگائیں کہ آیا میچ میں کم از کم ایک گول سر سے ہوگا۔

تصفیے کی باریکیاں: ہیڈڈ گول: اسکورر کا آخری ٹچ جس کے نتیجے میں گیند گول لائن عبور کرے، سر سے ہونا چاہیے۔

● اپنے گول: اپنے گول اس مارکیٹ سے خارج ہیں۔ یہاں تک کہ اگر کوئی کھلاڑی اپنے سر سے اپنا گول کرے، تو یہ "ہاں" کے نتیجے میں شمار نہیں ہوگا۔

Наблюдаемые названия и показатели: تصفیے کا ماخذ (ترجیح):؛ 1۔ WhoScored؛ 2۔ FotMob؛ 3۔ Sofascore۔

1۔ مثال 1 (جیت): ایک حملہ آور کھلاڑی کراس سے گیند کو مخالف کے جال میں سر سے مارتا ہے۔ اس مارکیٹ پر شرط جیت کے طور پر طے ہوتی ہے۔

Tower Rush

2۔ مثال 2 (ہار): ایک کھلاڑی اپنے سر سے کراس صاف کرنے کی کوشش کرتا ہے لیکن غلطی سے اپنے ہی جال میں گول کر دیتا ہے۔ یہ اپنا گول ہے اور اس مارکیٹ پر شرط ہار کے طور پر طے ہوتی ہے۔

3۔ مثال 3 (ہار): ایک کھلاڑی اپنے کندھے یا سینے سے گول کرتا ہے۔ چونکہ آخری ٹچ سر سے نہیں تھا، اس مارکیٹ پر شرط ہار کے طور پر طے ہوتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1.38۔ پنالٹی شوٹ آؤٹ مارکیٹیں۔

● عمومی مارکیٹ کی تفصیل: یہ مارکیٹیں صرف پنالٹی شوٹ آؤٹ (ریگولر ٹائم یا اضافی وقت کے بعد، ٹورنامنٹ کی طرز کے مطابق) پر لاگو ہوتی ہیں جو میچ کے فاتح کا تعین کرنے کے لیے سرکاری مقابلے کے قواعد کے تحت کیے جائیں۔ بنیادی تصفیہ اصول: تمام شماریاتی مارکیٹوں (ٹوٹلز، ہینڈی کیپس، اوڈ/ایون، وغیرہ) کے لیے، صرف کامیابی سے تبدیل شدہ پنالٹیاں شمار ہوتی ہیں۔ چھوٹی اور بچائی گئی پنالٹیاں، یا لکڑی سے ٹکراؤ گول شمار نہیں ہوتے لیکن انفرادی کِک مارکیٹوں کے نتیجے کے تعین کے لیے متعلقہ رہتے ہیں۔ اگر پنالٹی شوٹ آؤٹ ترک کر دیا جائے، معطل ہو یا مکمل نہ ہو، تو غیر طے شدہ مارکیٹیں کالعدم ہوں گی جب تک کہ نتیجہ پہلے ہی طے نہ ہو چکا ہو۔

● تصفیے کا ماخذ: ٹی وی براڈکاسٹ / سرکاری میچ فیڈ۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1.38.1۔ ٹیم اور میچ ٹوٹلز (اوور/انڈر، اوڈ/ایون)۔

● منطق: ہوم ٹیم، اوے ٹیم، یا دونوں کے مشترکہ طور پر اسکور کی گئی پنالٹیوں کی تعداد پر شرط لگائیں۔

● اوڈ/ایون: شرطیں تبدیل شدہ پنالٹیوں کی حتمی تعداد کی بنیاد پر طے ہوتی ہیں۔ اگر کوئی ٹیم 4 پنالٹیاں اسکور کرے، تو نتیجہ ایون ہے۔ اگر 3 — اوڈ۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1.38.2۔ اچانک موت (ہاں/نہیں)۔

● منطق: شرط لگائیں کہ آیا شوٹ آؤٹ "اچانک موت" کے مرحلے تک پہنچے گا۔

● شرط: "اچانک موت" تب پہنچی ہوئی سمجھی جاتی ہے اگر دونوں ٹیموں کے پہلے پانچ پنالٹی لینے کے بعد اسکور برابر رہے۔

● نوٹ: اگر شوٹ آؤٹ 10ویں کِک سے پہلے یا بالکل اسی پر ختم ہو جائے کیونکہ ایک ٹیم کو ناقابلِ عبور برتری حاصل ہو، تو نتیجہ نہیں ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1.38.3۔ درست اسکور اور جیتنے کا مارجن۔

● درست اسکور: تبدیل شدہ پنالٹیوں کے عین حتمی اسکور پر شرط لگائیں (مثلاً 4–3، 5–4)۔ کوئی بھی اسکور جو مارکیٹ میں واضح طور پر درج نہ ہو "کوئی بھی دیگر اسکور" کے تحت آتا ہے۔

● جیتنے کا مارجن: فاتح اور ہارنے والے کے درمیان اسکور کی گئی پنالٹیوں کی تعداد کے فرق پر شرط لگائیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1.38.4۔ آخری پنالٹی مارکیٹیں۔

● آخری پنالٹی ٹیم: شرط لگائیں کہ شوٹ آؤٹ کی آخری پنالٹی کِک کون سی ٹیم لے گی۔ یہ مارکیٹ اس بنیاد پر طے ہوتی ہے کہ کون سی ٹیم وہ کِک لیتی ہے جو ریاضیاتی طور پر شوٹ آؤٹ ختم کرتی ہے۔

● آخری پنالٹی کا نتیجہ: شرط لگائیں کہ شوٹ آؤٹ کی بالکل آخری کِک اسکور ہوگی یا چھوٹ جائے گی (بچاؤ/ہدف سے باہر شامل ہیں)۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1.38.5۔ نمبر شدہ (اشاریہ شدہ) پنالٹیاں (ہوم/اوے)۔

● منطق: شرط لگائیں کہ آیا کوئی مخصوص پنالٹی (مثلاً "اوے پنالٹی 3") اسکور ہوگی (ہاں) یا نہیں (نہیں)۔

● نوٹ: یہ مارکیٹیں حقیقی وقت میں اسی وقت طے ہو جاتی ہیں جب مخصوص کِک مکمل ہو۔ اگر مخصوص اشاریہ شدہ پنالٹی نہ لی جائے، تو اس مارکیٹ کے انتخاب پر تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔

1۔ مثال (کل گول): ایک شوٹ آؤٹ میں، کل 9 پنالٹیاں لی جاتی ہیں۔ 5 اسکور ہوتی ہیں، 4 چھوٹ جاتی ہیں۔ "کل گول" مارکیٹ 5 کے طور پر طے ہوتی ہے۔

2۔ مثال (اچانک موت): 10 پنالٹیوں کے بعد اسکور 4–4 ہے (ہر ایک (5۔ شوٹ آؤٹ 11ویں اور 12ویں کِک تک جاری رہتا ہے۔ "اچانک موت" ہاں کے طور پر طے ہوتی ہے۔

3۔ مثال (آخری پنالٹی کا نتیجہ): اسکور 4–2 ہے۔ ٹیم B اپنی 4ویں پنالٹی لیتی ہے اور چوک جاتی ہے۔ شوٹ آؤٹ وہیں ختم ہو جاتا ہے۔ "آخری پنالٹی کا نتیجہ" چوک/نہیں کے طور پر طے ہوتا ہے، اور "آخری پنالٹی ٹیم" ٹیم B ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1.39۔ پہلے ہونے والا / آخری ہونے والا۔

نتائج: تھرو اِن، فاؤل، گول کِک، کارنر، آف سائیڈ، گول۔

Наблюдаемые названия и показатели: تصفیے کی منطق:۔

● پہلے ہونے والا: مارکیٹ اس بنیاد پر طے ہوتی ہے کہ درج واقعات میں سے کون سا زمانی ترتیب میں پہلے پیش آتا ہے۔

● آخری ہونے والا: مارکیٹ اس بنیاد پر طے ہوتی ہے کہ میچ کے اختتام سے پہلے درج واقعات میں سے کون سا آخری پیش آتا ہے۔ جب تک بصورتِ دیگر بیان نہ کیا جائے، تصفیہ صرف ریگولر ٹائم پر لاگو ہوتا ہے۔

تصفیے کی باریکیاں: واقعات اس لمحے شمار ہوتے ہیں جب وہ دیے جاتے ہیں یا ریفری کی طرف سے اشارہ کیے جاتے ہیں (مثلاً فاؤل کی سیٹی)، نہ کہ جب وہ دراصل لیے جاتے ہیں۔

● VAR جائزے کے بعد بعد میں پلٹے گئے یا منسوخ کیے گئے واقعات تصفیے کے مقاصد کے لیے نظر انداز کیے جاتے ہیں۔

تصفیے کا ماخذ: ٹی وی براڈکاسٹ یا سرکاری فیڈ فراہم کنندہ کا ڈیٹا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1.40۔ کلین شیٹ۔

مارکیٹ کی تفصیل: شرط لگائیں کہ آیا کوئی مخصوص ٹیم میچ کے دوران اپنے مخالف کو کوئی گول کرنے سے روکے گی۔

نتائج: ہاں / نہیں۔

● ہاں: ٹیم کو صفر ((0 گول کھانے چاہئیں۔

● نہیں: ٹیم ایک ((1 یا زیادہ گول کھاتی ہے۔

● اپنے گول: منتخب ٹیم کی طرف سے کیا گیا کوئی بھی اپنا گول اس ٹیم کی طرف سے کھایا گیا گول سمجھا جاتا ہے۔ اس صورت میں، "کلین شیٹ - ہاں" شرط ہار کے طور پر طے ہوتی ہے۔

● وقت کی حد: صرف ریگولر ٹائم پر لاگو ہوتا ہے، جب تک مارکیٹ کا نام خاص طور پر "اضافی وقت سمیت" نہ کہے۔

تصفیے کا ماخذ: میچ کا نتیجہ / ٹی وی براڈکاسٹ۔

1۔ مثال (جیت): "ٹیم A کلین شیٹ - ہاں" پر شرط۔ میچ 0-0 یا 2-0 پر ختم ہوتا ہے - دوسری ٹیم نے گول نہیں کیے۔ شرط جیت کے طور پر طے ہوتی ہے۔

2۔ مثال (ہار): "ٹیم A کلین شیٹ - ہاں" پر شرط۔ ٹیم A اپنا گول کرتی ہے، اور میچ 1-1 پر ختم ہوتا ہے۔ شرط ہار کے طور پر طے ہوتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1.41۔ باقی میچ کون سی ٹیم جیتے گی (باقی میچ)۔

مارکیٹ کی تفصیل: شرط لگائیں کہ شرط قبول ہونے کے لمحے سے میچ کے اختتام تک (ریگولر ٹائم کے اندر) کون سی ٹیم زیادہ گول اسکور کرے گی۔ اگر شرط میچ ختم ہونے کے بعد یا مارکیٹ کے مزید کارآمد نہ رہنے کے بعد قبول کی جائے، تو شرط کالعدم ہے۔

تصفیے کی منطق: جس وقت شرط قبول کی جاتی ہے، اسکور 0-0 سمجھا جاتا ہے، قطع نظر اس کے کہ میچ میں اصل موجودہ اسکور کیا ہے۔

● صرف شرط قبول ہونے کے بعد اسکور کیے گئے گول اس مارکیٹ کے تصفیے میں شمار ہوتے ہیں۔

نتائج: ہوم، ڈرا، اوے۔

تصفیے کا ماخذ: ٹی وی براڈکاسٹ / سرکاری میچ فیڈ۔

1۔ مثال (ڈرا): موجودہ اسکور 2-0 ہے۔ آپ باقی میچ کے لیے "ڈرا" پر شرط لگاتے ہیں۔ کھیل 2-0 پر ختم ہوتا ہے۔ چونکہ مزید گول نہیں ہوئے، "باقی میچ" کا اسکور 0-0 ہے۔ شرط جیت ہے۔

2۔ مثال (اوے): موجودہ اسکور 1-0 ہے۔ آپ باقی میچ کے لیے "اوے" پر شرط لگاتے ہیں۔ کھیل 1-1 پر ختم ہوتا ہے۔ چونکہ آپ کی شرط کے بعد اوے ٹیم نے 1 گول اور ہوم ٹیم نے 0 اسکور کیا، "باقی میچ" کا اسکور 1-0 ہے۔ شرط جیت ہے۔

3۔ مثال (ہار): موجودہ اسکور 0-0 ہے۔ آپ باقی میچ کے لیے "ہوم" پر شرط لگاتے ہیں۔ کھیل 1-0 پر ختم ہوتا ہے۔ شرط ہار ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1.42۔ بور ڈرا۔

بور ڈرا ایک پروموشنل خصوصیت ہے جو منتخب پری میچ ساکر مارکیٹوں پر لاگو ہوتی ہے۔ جہاں یہ خصوصیت فعال ہو، اہل شرطیں اس صورت میں واپس کی جائیں گی جب مخصوص میچ 0–0 کے حتمی اسکور پر ختم ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: تصفیے کا قاعدہ۔

(a بور ڈرا کے لیے اہل مارکیٹیں اسی مناسبت سے شناخت کی جائیں گی۔ قابلِ اطلاق بور ڈرا شرائط اسپورٹس بک انٹرفیس کے اندر خصوصی بور ڈرا ٹیگ کے ذریعے دستیاب کرائی جائیں گی (بشمول ایونٹ صفحہ یا "میری شرطیں" سیکشن پر)۔

(b بور ڈرا ٹیگ کی دستیابی، بشمول قابلِ اطلاق شرائط اور اہل مارکیٹیں، مکمل طور پر اسپورٹس بک کی صوابدید پر طے ہوتی ہے اور مختلف ہو سکتی ہے۔

(c اگر کوئی اہل میچ 0–0 کے حتمی اسکور پر ختم ہو، تو معاون مارکیٹوں پر لگائی گئی تمام اہل ہارنے والی شرطیں کالعدم کر دی جائیں گی۔ (d تصفیے کے وقت جیتنے والے مارکیٹ انتخابات (بشمول 0–0 کے نتیجے کی درست پیش گوئی کرنے والی شرطیں، جہاں قابلِ اطلاق ہوں) قواعد کے مطابق طے ہوں گے اور اس خصوصیت سے متاثر نہیں ہوں گے۔ (e اسپورٹس بک کسی بھی وقت کسی بھی بور ڈرا

مارکیٹ کو معطل، تبدیل یا واپس لینے کا حق محفوظ رکھتی ہے، بشمول تکنیکی مسائل، انسانی غلطی، بیٹنگ کی دیانت، قانونی تعمیل، یا دیگر وجوہات کی بنا پر۔ پہلے سے قبول شدہ بور ڈرا مارکیٹوں پر شرطیں متعلقہ شرط کی قبولیت کے وقت لاگو شرائط کے تابع رہیں گی، جب تک کہ ان بیٹنگ قواعد میں بصورتِ دیگر بیان نہ کیا گیا ہو۔ (f اسپورٹس بک ان بیٹنگ قواعد کے مطابق بور ڈرا مارکیٹوں پر کسی بھی شرط کو مسترد کرنے یا کالعدم کرنے کا حق محفوظ رکھتی ہے۔ ایسے معاملات میں، کالعدم شرطوں سے متعلق عمومی قواعد لاگو ہوں گے۔ (g تکنیکی مسائل، انسانی غلطی، یا کھیل سے متعلقہ حالات (بشمول، لیکن ان تک محدود نہیں، VAR فیصلے) کی وجہ سے غلط تصفیے کی صورت میں، اسپورٹس بک غلطیوں کے تصفیے سے متعلق عمومی بیٹنگ قواعد کے مطابق تصفیے کو درست کرنے کا حق محفوظ رکھتی ہے۔ (h اس سیکشن میں واضح طور پر بیان نہ کیے گئے کوئی بھی معاملات ان بیٹنگ قواعد کے تابع ہوں گے۔

2۔ ٹینس۔

Наблюдаемые названия и показатели: ٹینس اصطلاحات کی فرہنگ ((A-Z۔

اہم نوٹ: یہ فرہنگ صرف معلوماتی اور نیویگیشنل مقاصد کے لیے فراہم کی گئی ہے۔ اس میں شامل تعریفیں عام ٹینس اصطلاحات کو سمجھنے میں مدد کے لیے ہیں اور شرطوں کے تصفیے کے حتمی معیار کی تشکیل نہیں کرتیں۔ حتمی تصفیہ قواعد اور مخصوص شرائط کے لیے، براہِ کرم قابلِ اطلاق عمومی اور کھیل سے متعلق مخصوص تصفیہ قواعد سے رجوع کریں۔

● ایس: ایک قانونی سرو جو سروس باکس میں اترے اور ریسیور کے ریکیٹ سے نہ چھوڑا جائے، جس کے نتیجے میں سرور کو پوائنٹ ملتا ہے۔

● ترک کرنا: جب کوئی میچ اپنی شیڈول شدہ تکمیل سے پہلے روک دیا جائے (مثلاً موسم، اندھیرے، یا کھلاڑی کی ریٹائرمنٹ کی وجہ سے) اور قاعدہ 6.2.2 یا قابلِ اطلاق ٹینس سے متعلق مخصوص قواعد کے تحت فراہم کردہ وقت کی حد کے اندر دوبارہ شروع یا مکمل نہ ہو۔ ۔

● بریک پوائنٹ: ایسی صورتِ حال جہاں ریسیونگ کھلاڑی گیم جیتنے اور مخالف کی سرو "بریک" کرنے سے ایک پوائنٹ دور ہو۔

● بریک پوائنٹ جیتا (تبدیل شدہ): ایک شماریات جو اس وقت دی جاتی ہے جب ریسیونگ کھلاڑی کامیابی سے وہ گیم جیت لے جس میں اسے بریک پوائنٹ کا موقع ملا تھا۔

● ڈبل فاؤلٹ: ایک ہی پوائنٹ کے دوران ایک ہی کھلاڑی کی طرف سے دو مسلسل غیر قانونی سرو (مثلاً نیٹ پر مارنا یا سروس باکس سے باہر اترنا)، جس کے نتیجے میں وہ پوائنٹ ضائع ہوتا ہے۔

● گیم: ایک سیٹ کے اندر اسکورنگ یونٹ۔ کھلاڑی کو گیم جیتنے کے لیے کم از کم چار پوائنٹس (15، 30، 40، گیم) جیتنے اور کم از کم دو پوائنٹس کی برتری حاصل ہونی چاہیے۔

● میچ ٹائی بریک (سپر ٹائی بریک): ایک خصوصی ٹائی بریک (عام طور پر 10 پوائنٹس تک کھیلا جاتا ہے) جو کچھ ٹورنامنٹس میں فیصلہ کن آخری سیٹ کی جگہ استعمال ہوتا ہے۔ تصفیے کے مقاصد کے لیے، میچ ٹائی بریک جیتنے والے کھلاڑی کی جیتی ہوئی ایک سیٹ اور کل گیمز مارکیٹوں میں ایک گیم شمار ہوتا ہے، جب تک کہ واضح طور پر بصورتِ دیگر بیان نہ کیا گیا ہو۔

● قدرتی اختتام: ایک تصفیہ اصول جہاں شرط کا نتیجہ اس صورت میں نکالا جاتا ہے کہ ریٹائرمنٹ/ترک کرنے کے وقت نتیجہ پہلے ہی غیر مشروط طور پر طے ہو چکا تھا اور مزید کھیل سے قطع نظر تبدیل نہیں ہو سکتا تھا۔

● پنالٹی پوائنٹ/گیم: چیئر امپائر کی طرف سے کھلاڑی کو مخالف کی ضابطہ خلاف ورزی کی وجہ سے دیا گیا پوائنٹ یا گیم۔ ایسے پوائنٹس/گیمز حتمی اسکور اور تصفیے میں شمار ہوتے ہیں۔

● ریٹائرمنٹ: جب کوئی کھلاڑی میچ کے دوران (پہلا پوائنٹ کھیلے جانے کے بعد) باضابطہ طور پر دستبردار ہو جائے، عام طور پر چوٹ یا بیماری کی وجہ سے۔

● سیٹ: گیمز کی ترتیب پر مشتمل اسکورنگ یونٹ۔ زیادہ تر پیشہ ورانہ میچ "بہترین 3" (پہلے 2 سیٹ جیتنا) یا "بہترین 5" (پہلے 3 سیٹ جیتنا) ہوتے ہیں۔

● شارٹ سیٹس: ایک تبدیل شدہ میچ فارمیٹ جہاں سیٹ پہلے 4 گیمز تک پہنچنے والے کھلاڑی جیتتا ہے (روایتی 6 کی بجائے)۔

● ٹائی بریک: ایک فیصلہ کن گیم جو سیٹ میں اسکور 6-6 تک پہنچنے پر اس سیٹ کا فاتح طے کرنے کے لیے کھیلا جاتا ہے (عام طور پر 7 پوائنٹس تک کھیلا جاتا ہے)۔

● کالعدم: شرط کی منسوخی جو اس وقت ہوتی ہے جب میچ ترک کر دیا جائے یا کھلاڑی مارکیٹ کے نتیجے کے تعین سے پہلے ریٹائر ہو جائے جہاں Stake اختتامی صارف کو واپس کیا جاتا ہے۔

● واک اوور: جب کوئی کھلاڑی میچ شروع ہونے سے پہلے (میچ کا پہلا پوائنٹ کھیلے جانے سے پہلے) دستبردار ہو جائے، تو واک اوور کی صورت میں میچ پر تمام شرطیں کالعدم ہو جاتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2.1۔ عمومی میچ شرائط؛ 2.1.1۔ حالات کی تبدیلی:۔

جب تک واضح طور پر بصورتِ دیگر بیان نہ کیا جائے، متعلقہ میچ پر تمام شرطیں درج ذیل کے باوجود کارآمد رہیں گی:

● a) مقام کی تبدیلی۔

● b) میچ کے دن اور/یا شیڈول کی تبدیلی۔

● c) جس سطح پر میچ کھیلا جاتا ہے اس کی تبدیلی۔

● d) انڈور سے آؤٹ ڈور کورٹ میں تبدیلی یا اس کے برعکس۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2.1.2۔ تاخیر اور رکاوٹیں:۔

کسی بھی تاخیر یا رکاوٹ (مثلاً بارش، اندھیرا، وغیرہ) کی صورت میں، تمام غیر طے شدہ مارکیٹیں زیرِ التوا رہیں گی، اور میچ جاری ہوتے ہی ٹریڈنگ دوبارہ شروع ہو جائے گی۔ غیر طے شدہ شرطیں کالعدم نہیں کی جائیں گی جب تک کہ ٹورنامنٹ باضابطہ طور پر منسوخ یا غیر معینہ مدت کے لیے ملتوی نہ ہو جائے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2.1.3۔ غلط معلومات:۔

● اگر کھلاڑی یا ٹیمیں مارکیٹ میں غلط طریقے سے دکھائے گئے ہوں تو اسپورٹس بک متعلقہ بیٹس کو کالعدم قرار دینے کا حق محفوظ رکھتی ہے۔

● اگر لائیو میچ میں اصل اسکور کے مقابلے میں غلط اسکور کے ساتھ مارکیٹس کھلی رہیں تو اسپورٹس بک متعلقہ بیٹس کو کالعدم قرار دینے کا حق محفوظ رکھتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2.2۔ اسکورنگ اور فارمیٹ۔

2.2.1۔ میچ ٹائی بریک (سپر ٹائی بریک): اگر میچ کا فیصلہ میچ ٹائی بریک سے ہو (جو اکثر آخری سیٹ کے بجائے استعمال ہوتا ہے)، تو اسے 3 ویں سیٹ کے طور پر شمار اور طے کیا جائے گا۔ سیٹ پر مبنی مارکیٹس کے لیے، میچ ٹائی بریک ایک مکمل سیٹ شمار ہوتا ہے۔

گیم پر مبنی مارکیٹس (بشمول گیم ہینڈی کیپ اور ٹوٹل گیمز) کے لیے، میچ ٹائی بریک صرف ایک گیم شمار ہوگا، الا یہ کہ بصورت دیگر بیان کیا گیا ہو۔

2.2.2۔ گیم گنتی: ہر ٹائی بریک یا میچ ٹائی بریک "ٹوٹل گیمز" اور "ہینڈی کیپ" مارکیٹس کے تصفیے کے مقصد کے لیے ایک گیم شمار ہوتا ہے۔

2.2.3۔ پنالٹی پوائنٹس: اگر امپائر کی جانب سے پنالٹی پوائنٹ(س) دیے جائیں تو اس مخصوص گیم یا پوائنٹ پر تمام بیٹس برقرار رہیں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2.3۔ ریٹائرمنٹ، واک اوور، اور ترکِ کھیل؛ 2.3.1۔ عمومی قاعدہ:۔

سیٹس/گیمز کی مقررہ تعداد مکمل ہونے سے پہلے ریٹائرمنٹ، واک اوور، یا میچ کے قبل از وقت خاتمے کی صورت میں، متعلقہ میچ کی تمام غیر طے شدہ مارکیٹس جو قاعدہ 2.3.3 کے تحت پہلے ہی طے نہیں ہوئیں، کالعدم قرار دی جائیں گی۔

2.3.2۔ واک اوور: اگر کوئی کھلاڑی یا ٹیم میچ شروع ہونے سے پہلے (پہلا پوائنٹ کھیلے جانے سے پہلے) دستبردار ہو جائے تو اسے واک اوور سمجھا جائے گا، اور میچ پر تمام بیٹس کالعدم قرار دی جائیں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2.3.3۔ قدرتی اختتام کا اصول:۔

کوئی مارکیٹ اس وقت طے کی جائے گی جب ریٹائرمنٹ یا ترکِ کھیل کے وقت اس کا نتیجہ پہلے ہی غیر مشروط طور پر طے ہو چکا ہو اور میچ کو اس کے قدرتی اختتام تک کھیلے جانے کی صورت میں باقی ممکنہ کھیل سے اسے تبدیل نہیں کیا جا سکتا ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2.3.4۔ حساب کی مثالیں (قدرتی اختتام):۔

● (a سیٹ ٹوٹلز: اگر کوئی سیٹ 4-4 پر ترک کر دیا جائے، تو اوور 9.5 گیمز پر بیٹس جیتی ہوئی طے ہوں گی، اور انڈر 9.5 ہاری ہوئی (کیونکہ کسی بھی اختتام کے لیے کم از کم 10 گیمز درکار ہیں)۔ اوور/انڈر 10.5 پر بیٹس کالعدم ہیں۔

● (b میچ ٹوٹلز (بیسٹ آف 3): اگر کوئی میچ 4-6، 6-4 پر ترک کر دیا جائے، تو اوور 25.5 گیمز پر بیٹس جیتی ہوئی طے ہوں گی، اور انڈر 25.5 ہاری ہوئی (کیونکہ اختتام کے لیے کم از کم 26 گیمز درکار ہیں)۔ اوور/انڈر 26.5 پر بیٹس کالعدم ہیں۔

● (c ہینڈی کیپس: ایک میچ 4-6، 6-4، 5-5 پر ترک کر دیا جاتا ہے۔ +2.5 ہینڈی کیپ (یا زیادہ) والے کھلاڑی پر بیٹس جیتی ہوئی ہیں، اور -2.5 ہینڈی کیپ (یا کم) ہاری ہوئی ہیں۔ -2 اور +2 کے درمیان تمام ہینڈی کیپس کالعدم ہیں۔

● (d انفرادی کھلاڑی کے ٹوٹلز: میچ 4-6، 2-0 پر ترک کیا گیا۔ کھلاڑی A نے 8 گیمز جیت لیے ہیں۔ کھلاڑی A کے اوور 7.5 گیمز پر بیٹس = جیتی ہوئی؛ انڈر 7.5 = ہاری ہوئی۔ اوور 8.5 پر بیٹس کالعدم ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2.4۔ شماریاتی مارکیٹس (ایسیز، ڈبل فالٹس، بریک پوائنٹس)؛ 2.4.1۔ تصفیے کے ذرائع:۔

تمام شماریاتی مارکیٹس کا تصفیہ سرکاری ٹورنامنٹ ڈیٹا (مثلاً، Official Site of Men's Professional Tennis | ATP Tour | Official Home of the Women's Tennis Association | WTA Tennis) یا ڈیٹا فراہم کنندگان کی بنیاد پر کیا جاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2.4.2۔ ریٹائرمنٹ یا نااہلی:۔

اگر کوئی میچ ریٹائرمنٹ یا نااہلی کی وجہ سے مکمل نہ ہو، تو اس میچ سے متعلق تمام شماریاتی مارکیٹس جو قدرتی اختتام کے اصول کے تحت پہلے ہی طے نہیں ہوئیں، کالعدم قرار دی جائیں گی۔

Tower Rush

● مثال: اگر "اوور 5.5 ایسیز" پر بیٹ لگائی جائے اور کھلاڑی ریٹائر ہونے سے پہلے پہلے ہی 6 ایسیز کر چکا ہو، تو بیٹ جیتی ہوئی طے ہوگی۔ اگر ریٹائر ہونے سے پہلے صرف 3 ایسیز ہی ہوئے ہوں، تو بیٹ کالعدم ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2.4.3۔ بریک پوائنٹس:۔

بریک پوائنٹس جیتے گئے: صرف کامیابی سے تبدیل شدہ بریک پوائنٹس شمار کیے جاتے ہیں۔

● کل بریک پوائنٹس: سے مراد بنائے گئے بریک پوائنٹ مواقع کی کل تعداد ہے، قطع نظر اس کے کہ وہ تبدیل کیے گئے ہوں یا نہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2.4.4۔ میچ ٹائی بریک (سپر ٹائی بریک):۔

میچ ٹائی بریک (سپر ٹائی بریک) کے دوران ریکارڈ کیے گئے تمام ایسیز، ڈبل فالٹس، اور دیگر اعداد و شمار میچ کے حتمی ٹوٹلز میں شمار ہوتے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2.4.5۔ سب سے پہلے وقوع (پہلا ایس / پہلا ڈبل فالٹ):۔

یہ مارکیٹس ایونٹ کے واقع ہوتے ہی طے کر دی جاتی ہیں۔

● اگر کوئی کھلاڑی پہلا ایس یا ڈبل فالٹ واقع ہونے سے پہلے ریٹائر ہو جائے، تو اس مارکیٹ پر تمام بیٹس کالعدم ہیں۔

● اگر ریٹائرمنٹ سے پہلے ایونٹ پہلے ہی واقع ہو چکا ہو، تو اس مارکیٹ پر تمام بیٹس برقرار رہیں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2.4.6۔ زیادہ تر اعداد و شمار (1X2 / ہینڈی کیپس):۔

"زیادہ تر ایسیز"، "زیادہ تر ڈبل فالٹس"، یا "ایسیز ہینڈی کیپ" جیسی مارکیٹس کالعدم قرار دی جاتی ہیں اگر میچ ریٹائرمنٹ یا نااہلی کی وجہ سے مکمل نہ ہو۔

● منطق: 1X2 یا ہینڈی کیپ کا نتیجہ غیر مشروط طور پر طے نہیں کیا جا سکتا کیونکہ پیچھے رہنے والا کھلاڑی نظریاتی طور پر میچ جاری رہنے کی صورت میں اپنے حریف سے آگے نکل سکتا تھا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2.5۔ میچ فارمیٹ میں تبدیلی؛ 2.5.1۔ عمومی منطق:۔

اگر کسی میچ کا سرکاری فارمیٹ تبدیل ہو جائے (مثلاً، سیٹس کی تعداد بیسٹ آف 5 سے کم کر کے بیسٹ آف 3 کر دی جائے، یا "شارٹ سیٹس" متعارف کرائے جائیں)، تو درج ذیل قواعد لاگو ہوں گے:

● میچ ونر اور سیٹ ونر: ان مارکیٹس پر بیٹس برقرار رہیں گی۔

● ٹوٹلز اور ہینڈی کیپس: میچ ٹوٹلز (گیمز/سیٹس) اور ہینڈی کیپس پر تمام بیٹس کالعدم ہیں، الا یہ کہ فارمیٹ تبدیلی کے وقت نتیجہ غیر مشروط طور پر طے ہو چکا ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2.5.2۔ سطح/مقام کے بارے میں نوٹ:۔

جیسا کہ قاعدہ 2.1.1 میں بیان کیا گیا ہے، سطح میں تبدیلی یا انڈور سے آؤٹ ڈور کورٹس میں منتقلی فارمیٹ کی تبدیلی نہیں سمجھی جاتی، اور متعلقہ میچ پر تمام بیٹس برقرار رہیں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2.6۔ میچ میں ٹائی بریک (ہاں/نہیں)؛ 2.6.1۔ تعریف:۔

یہ مارکیٹ سختی سے کسی بھی سیٹ میں اسکور 6-6 تک پہنچنے پر کھیلے جانے والے معیاری ٹائی بریک سے متعلق ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2.6.2۔ میچ ٹائی بریک کا استثنا:۔

آخری سیٹ کے بجائے کھیلا جانے والا میچ ٹائی بریک (سپر ٹائی بریک) (قاعدہ 2.2.1 کے مطابق) اس مارکیٹ کے تصفیے کے مقاصد کے لیے ٹائی بریک شمار نہیں ہوتا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2.6.3۔ ترکِ کھیل:۔

اگر ترکِ کھیل سے پہلے میچ میں معیاری ٹائی بریک پہلے ہی واقع ہو چکا ہو، تو مارکیٹ ہاں کے طور پر طے کی جائے گی۔

● اگر ٹائی بریک واقع ہونے سے پہلے میچ ترک کر دیا جائے، تو مارکیٹ کالعدم قرار دی جائے گی الا یہ کہ باقی کسی بھی ممکنہ اسکورنگ منظرنامے کے تحت ٹائی بریک مزید واقع نہ ہو سکے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2.7۔ سیٹ بیٹنگ (درست اسکور)؛ 2.7.1۔ عمومی قاعدہ:۔

درست سیٹ اسکور (مثلاً، 2-0، 2-1، 1-2، (0-2 پر تمام بیٹس کالعدم ہیں اگر میچ مکمل نہ ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2.7.2۔ قدرتی اختتام (ناممکن نتائج):۔

اگر میچ ترک کر دیا جائے، تو موجودہ سیٹ اسکور کی بنیاد پر کوئی بھی درست اسکور کے نتائج جو غیر مشروط طور پر حاصل نہ کیے جا سکیں، ہاری ہوئی کے طور پر طے کیے جائیں گے۔

● مثال: بیسٹ آف 3 میچ میں، کھلاڑی A پہلے ہی پہلا سیٹ ((0-1 جیت چکا ہے۔ پھر میچ ترک کر دیا جاتا ہے۔ "کھلاڑی B کے 2-0 جیتنے" پر بیٹ ہاری ہوئی کے طور پر طے ہوتی ہے، جبکہ دیگر تمام اسکور لائنز (0-2، 1-2، (1-2 کالعدم ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2.8۔ موجودہ / اگلا گیم ونر؛ 2.8.1۔ تکمیل کی شرط:۔

اگر کوئی کھلاڑی کسی مخصوص گیم کے دوران ریٹائر ہو یا نااہل قرار دیا جائے، تو اس گیم کے فاتح (موجودہ یا اگلا) پر تمام بیٹس کالعدم ہوں گی، قطع نظر اس کے کہ ریٹائرمنٹ کے وقت گیم کے اندر اسکور کیا تھا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2.8.2۔ پنالٹی پوائنٹس/گیمز:۔

اگر کوئی گیم امپائر کی جانب سے پنالٹی پوائنٹ(س) یا پنالٹی گیم دیے جانے سے مکمل ہو، تو اس گیم پر تمام بیٹس برقرار رہیں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2.9۔ مخصوص پوائنٹ بیٹنگ؛ 2.9.1۔ پوائنٹ ونر:۔

پیش گوئی کریں کہ کون سا کھلاڑی مقررہ پوائنٹ جیتے گا (مثلاً، سیٹ 1، گیم 3، پوائنٹ (4۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2.9.2۔ پنالٹی پوائنٹس:۔

اگر امپائر کی جانب سے کوئی پوائنٹ پنالٹی پوائنٹ کے طور پر دیا جائے، تو مارکیٹ اسی اعطا کی بنیاد پر طے کی جائے گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2.9.3۔ پوائنٹ کے دوران ترکِ کھیل:۔

اگر کوئی کھلاڑی کسی مخصوص پوائنٹ کے کھیل کے دوران ریٹائر ہو یا میچ ترک کر دیا جائے، تو اس پوائنٹ ونر پر تمام بیٹس کالعدم ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3۔ باسکٹ بال؛ باسکٹ بال اصطلاحات کی فرہنگ ((A-Z۔

اہم نوٹ: یہ فرہنگ صرف معلوماتی اور نیویگیشنل مقاصد کے لیے فراہم کی گئی ہے۔ اس میں شامل تعریفیں عام باسکٹ بال اصطلاحات کو سمجھنے میں مدد کے لیے ہیں اور بیٹس کے تصفیے کے حتمی معیار کی حیثیت نہیں رکھتیں۔ حتمی تصفیے کے قواعد اور مخصوص شرائط کے لیے، براہ کرم قابلِ اطلاق عمومی اور کھیل سے متعلق مخصوص تصفیے کے قواعد سے رجوع کریں۔

- 2-پوائنٹ فیلڈ گول: تین پوائنٹ آرک کے اندر کہیں سے بھی کیا گیا کامیاب شاٹ۔
- 3-پوائنٹ فیلڈ گول: تین پوائنٹ لائن سے آگے سے کیا گیا کامیاب شاٹ۔
- اسسٹ: ساتھی کھلاڑی کو ایسی پاس جو براہِ راست کامیاب فیلڈ گول کا سبب بنے۔
- بلاک (بلاکڈ شاٹ): اس وقت ہوتا ہے جب کوئی دفاعی کھلاڑی قانونی طور پر حریف کی فیلڈ گول کی کوشش کو چھو کر اسے کامیاب ہونے سے روکے۔
- باکس اسکور: کسی گیم کا سرکاری شماریاتی ریکارڈ، جو لیگ کی سرکاری ویب سائٹ فراہم کرتی ہے۔ یہ تمام شماریاتی تصفیے کا بنیادی ذریعہ ہے، الا یہ کہ متعلقہ مارکیٹ قواعد میں بصورت دیگر بیان کیا گیا ہو۔
- بزر بیٹر: گیم کلاک کے بالکل ختم ہوتے وقت (4 (0:00 ویں کوارٹر یا اوور ٹائم کے اختتام پر کیا گیا کامیاب شاٹ، جو اسکور کرنے والی ٹیم کو برتری دلا کر گیم جیتا دیتا ہے۔
- ڈبل-ڈبل: جب کوئی کھلاڑی درج ذیل میں سے کم از کم دو زمروں میں 10 یا زیادہ ریکارڈ کرے: پوائنٹس، ریباؤنڈز، اسسٹس، اسٹیلز، یا بلاکس۔
- فیلڈ گول: لائیو کھیل کے دوران اسکور کی گئی کوئی بھی باسکٹ، بشمول 2-پوائنٹ اور 3-پوائنٹ شاٹس، لیکن فری تھرو کو چھوڑ کر۔
- فری تھرو: فاؤل لائن سے بغیر مخالفت کے شاٹ کی کوشش جو کھلاڑی کو حریف کی جانب سے بعض فاؤلز کے بعد دی جاتی ہے۔
- بشمول اوور ٹائم: مارکیٹ کا ایک لاحقہ جو ظاہر کرتا ہے کہ تصفیے میں اضافی ادوار کے دوران ریکارڈ کیے گئے تمام اعداد و شمار شامل ہیں۔
- قدرتی اختتام: ایک اصول جس کے تحت بیٹ اس وقت طے ہوتی ہے جب نتیجہ غیر مشروط طور پر طے ہو چکا ہو اور باقی کسی بھی کھیل سے متاثر نہ ہو سکے۔
- نان-رنر: وہ کھلاڑی جو سرکاری اسکواڈ میں تھا لیکن گھڑی چلنے کے دوران کسی بھی دورانیے کے لیے لائیو گیم ٹائم میں کورٹ میں داخل نہیں ہوا۔
- اوور ٹائم (OT): اضافی دورانیہ(ادوار) جو ریگولر ٹائم کے اختتام پر اسکور برابر ہونے کی صورت میں فاتح کا تعین کرنے کے لیے کھیلا جاتا ہے۔
- ریباؤنڈ: چھوٹے ہوئے فیلڈ گول یا فری تھرو کے بعد گیند پر قبضہ حاصل کرنے کا عمل۔ اس میں آفینسیو ریباؤنڈز (حملہ آور ٹیم کی جانب سے حاصل کیے گئے) اور ڈیفینسیو ریباؤنڈز (دفاعی ٹیم کی جانب سے حاصل کیے گئے) دونوں شامل ہیں۔
- ریگولر ٹائم: میچ کا دورانیہ جو چار کوارٹرز پر مشتمل ہے، کسی بھی اوور ٹائم دورانیے کو چھوڑ کر۔
- رنر: کوئی بھی کھلاڑی جو کورٹ میں داخل ہو اور کسی بھی دورانیے کے لیے لائیو گیم ٹائم میں میچ میں حصہ لے۔

● اسٹیل: اس وقت ہوتا ہے جب کوئی دفاعی کھلاڑی قانونی طور پر پاس کو روک کر یا لائیو کھیل کے دوران گیند چھین کر حریف سے گیند پر قبضہ حاصل کرے۔

● ٹرپل-ڈبل: جب کوئی کھلاڑی درج ذیل میں سے کم از کم تین زمروں میں 10 یا زیادہ ریکارڈ کرے: پوائنٹس، ریباؤنڈز، اسسٹس، اسٹیلز، یا بلاکس۔

Наблюдаемые названия и показатели: عمومی باسکٹ بال قواعد۔

اہم نوٹ: زیادہ تر باسکٹ بال میچوں کے لیے، سب سے عام مارکیٹس (جیسے منی لائن، ہینڈی کیپس، اور ٹوٹلز) اوور ٹائم سمیت پیش اور طے کی جاتی ہیں۔ اختتامی صارفین کو مشورہ دیا جاتا ہے کہ وہ مارکیٹ کے نام میں خاص طور پر "(incl. Overtime)" لاحقہ چیک کریں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3.1۔ اوور ٹائم (OT) کا تصفیہ:۔

● طے شدہ قاعدہ: تمام مارکیٹس کا تصفیہ ریگولر ٹائم (4 کوارٹرز) کے اختتام کے نتیجے کی بنیاد پر کیا جاتا ہے الا یہ کہ مارکیٹ کے نام میں واضح طور پر اوور ٹائم شامل ہو (مثلاً، عنوان میں "(incl. Overtime)" شامل کر کے)۔

Наблюдаемые названия и показатели: ● سیگمنٹس:۔

○ ہافز: 1 ویں ہاف کے نتائج 1 ویں اور 2 ویں کوارٹرز پر مشتمل ہوتے ہیں۔ 2 ویں ہاف کے نتائج صرف 3 ویں اور 4 ویں کوارٹرز پر مشتمل ہوتے ہیں۔ اوور ٹائم 2 ویں ہاف مارکیٹس سے خارج ہے الا یہ کہ مارکیٹ کے نام میں خاص طور پر بصورت دیگر بیان کیا گیا ہو۔

○ کوارٹرز: مخصوص کوارٹرز (1 ویں، 2 ویں، 3 ویں، 4 ویں) کی مارکیٹس کا تصفیہ سختی سے اسی مخصوص کوارٹر کے اسکور کی بنیاد پر کیا جاتا ہے اور ان میں اوور ٹائم شامل نہیں ہوتا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3.2۔ ترک شدہ میچز اور قدرتی اختتام کا اصول:۔

● اگر کوئی میچ ریگولر ٹائم کی تکمیل سے پہلے ترک کر دیا جائے، تو ترکِ کھیل کے وقت تک طے نہ ہونے والی تمام مارکیٹس کالعدم قرار دی جائیں گی۔ استثنا: وہ مارکیٹس جو پہلے ہی قدرتی اختتام تک پہنچ چکی ہوں (مثلاً، "ریس ٹو 20 پوائنٹس" جہاں کوئی ٹیم پہلے ہی 20 اسکور کر چکی ہو، یا "ٹوٹل اوور 180.5" جہاں اسکور پہلے ہی 90-95 ہو) ترکِ کھیل کے لمحے حاصل شدہ نتائج کی بنیاد پر طے کی جائیں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3.3۔ التوا اور مقام میں تبدیلیاں:۔

● 48-گھنٹے کا قاعدہ: اگر کوئی میچ ملتوی یا منسوخ ہو جائے، تو بیٹس درست رہیں گی اگر گیم اصل مقررہ وقت کے 48 گھنٹوں کے اندر شروع/دوبارہ شروع ہو۔ اگر تاخیر 48 گھنٹوں سے تجاوز کر جائے، تو تمام غیر طے شدہ بیٹس کالعدم قرار دی جائیں گی۔

● مقام میں تبدیلی: اگر کسی میچ کا مقام تبدیل ہو جائے لیکن ہوم ٹیم کو اب بھی "ہوم" ٹیم کے طور پر نامزد کیا گیا ہو، تو اس میچ کی تمام بیٹس برقرار رہیں گی۔ اگر کسی میچ کی ہوم اور اوے ٹیمیں الٹ دی جائیں، تو اصل فکسچر پر لگائی گئی بیٹس کالعدم قرار دی جائیں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3.4۔ غلط وقت/اسکور بورڈ:۔

● وقت کی غلطی: اگر اسپورٹس بک میں میچ کا غلط وقت دکھایا گیا ہو، ایسے معاملات میں جہاں اس تضاد کا پیش کردہ اوڈز پر مادی اثر پڑا ہو، اسپورٹس بک متاثرہ بیٹس کو کالعدم قرار دینے کا حق محفوظ رکھتی ہے۔

● اسکور کی غلطی: اگر مارکیٹس غلط اسکور کے ساتھ کھلی رہیں جس کا پیش کردہ اوڈز پر مادی اثر پڑا ہو، تو اسپورٹس بک غلطی کے دورانیے میں لگائی گئی بیٹس کو کالعدم قرار دینے کا حق محفوظ رکھتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3.5۔ ڈرا/ٹائی نتیجہ اور کوالیفکیشن :OT۔

● کوالیفکیشن :OT اگر کوئی میچ برابر پر ختم ہو لیکن اوور ٹائم صرف کوالیفکیشن کے مقاصد کے لیے کھیلا جائے (مثلاً، کپ کا 2 واں لیگ)، تو متعلقہ میچ کی تمام مارکیٹس کا تصفیہ ریگولر ٹائم کے اختتام پر اسکور کی بنیاد پر کیا جاتا ہے۔

● منی لائن (-2وے): اگر "-2وے منی لائن" (OT کو چھوڑ کر) پیش کی جائے اور میچ ڈرا پر ختم ہو، تو مارکیٹ کالعدم قرار دی جائے گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: باسکٹ بال شماریاتی مارکیٹس (ٹیم اسٹیٹس)؛ 3.6۔ اعداد و شمار کے لیے عمومی تصفیے کی منطق۔

● ذرائع: اس سیکشن میں تمام مارکیٹس کا تصفیہ سختی سے لیگ کی آفیشل ویب سائٹ سے حاصل کردہ آفیشل باکس اسکور کی بنیاد پر کیا جاتا ہے (مثلاً، NCAA.com , NBA.com | News. & The official site of the NBA for the latest NBA Scores, Stats – Euroleague Basketball) | EuroLeague , The Official Website of NCAA Championships۔

● اوور ٹائم: قاعدہ 3.1 کے مطابق، شماریاتی مارکیٹس کا تصفیہ ریگولر ٹائم کے نتائج کی بنیاد پر کیا جاتا ہے، الا یہ کہ مارکیٹ کے نام میں خاص طور پر "(incl. overtime))" شامل ہو۔

● مارکیٹ کی اقسام: * :1X2 شرط لگائیں کہ کون سی ٹیم مخصوص شماریات میں زیادہ قدر ریکارڈ کرے گی۔

○ ہینڈی کیپ: مخصوص ہینڈی کیپ لاگو ہونے کے بعد شماریات میں جیتنے والے پر شرط لگائیں۔

○ ٹوٹل: شرط لگائیں کہ مشترکہ ٹوٹل (یا ٹیم ٹوٹل) لائن سے اوور یا انڈر ہوگا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3.7. ری باؤنڈز (ٹوٹلز / ہینڈی کیپس / (1x2۔

● حساب کی باریکی: تصفیہ سختی سے مخصوص کھلاڑیوں کو دیے گئے انفرادی آفینسیو اور ڈیفینسیو ری باؤنڈز کے مجموعے کی بنیاد پر کیا جاتا ہے۔

● ٹیم ری باؤنڈز کا اخراج: "ٹیم ری باؤنڈز" (وہ ری باؤنڈز جو آفیشلز کسی فرد کھلاڑی کے بجائے پوری ٹیم کو دیں، مثلاً جب مسڈ فری تھرو پر گیند آؤٹ آف باؤنڈز چلی جائے) سختی سے خارج ہیں۔

● حتمی ٹوٹل: صرف آفیشل باکس اسکور میں درج انفرادی کھلاڑی کے اعداد و شمار کا مجموعہ ٹوٹل میں شمار ہوتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3.8. فاؤلز (ٹوٹلز / ہینڈی کیپس / (1x2۔

● منطق: تصفیہ کسی ٹیم کے خلاف بجائی گئی اور آفیشل باکس اسکور میں درج ذاتی فاؤلز کی کل تعداد کی بنیاد پر کیا جاتا ہے۔

● اخراجات: کوچ پر ٹیکنیکل فاؤلز، بینچ فاؤلز، یا انتظامی فاؤلز جو کسی مخصوص کھلاڑی کے کھاتے میں نہ ہوں، خارج ہیں الا یہ کہ وہ آفیشل باکس اسکور میں واضح طور پر کھلاڑی کے فاؤلز کے طور پر درج ہوں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3.9. اسسٹس (ٹوٹلز / ہینڈی کیپس / (1x2۔

Tower Rush

● منطق: تصفیہ کامیاب پاسز کی تعداد کی بنیاد پر کیا جاتا ہے جو براہ راست باسکٹ کا سبب بنیں، جیسا کہ لیگ کے شماریات دانوں نے سرکاری طور پر درج کیا ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3.10. اسٹیلز (ٹوٹلز / ہینڈی کیپس / (1x2۔

● منطق: تصفیہ ان مواقع کی تعداد کی بنیاد پر کیا جاتا ہے جب کوئی دفاعی کھلاڑی لائیو کھیل کے دوران قانونی طور پر مخالف سے گیند کا قبضہ حاصل کرے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3.11. 2-پوائنٹس اور 3-پوائنٹس (ٹوٹلز / ہینڈی کیپس / (1x2۔

● منطق: تصفیہ متعلقہ رینج سے کامیاب ((Made فیلڈ گولز کی تعداد کی بنیاد پر کیا جاتا ہے۔

● نوٹ: یہ مارکیٹس بنائے گئے شاٹس کی تعداد شمار کرتی ہیں، نہ کہ ان سے حاصل ہونے والے کل پوائنٹس (مثلاً، پانچ کامیاب 3-پوائنٹرز 5 شمار ہوں گے، 15 نہیں)، الا یہ کہ مارکیٹ کے نام میں "Points from..." متعین ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: باسکٹ بال پلیئر پراپس مارکیٹس۔

3.12. باسکٹ بال پلیئر پراپس مارکیٹس: کھلاڑی سے متعلق تمام مارکیٹس (بشمول پوائنٹس، ری باؤنڈز، اسسٹس، اور دیگر شماریاتی سنگ میل) کا تصفیہ مخصوص کھلاڑیوں کی انفرادی کارکردگی کی بنیاد پر کیا جاتا ہے۔ بطور ڈیفالٹ، یہ مارکیٹس کھیلے گئے کسی بھی اوور ٹائم ((OT کو شامل کرتی ہیں اور درج ذیل شرکت اور تصفیہ قواعد کے تابع ہیں:

Наблюдаемые названия и показатели: 3.12.1. شرکت اور "رنر" قواعد۔

● عمومی ایکشن قاعدہ: باسکٹ بال کھلاڑی کی شرطیں اس وقت تک برقرار رہتی ہیں جب تک کھلاڑی کورٹ میں داخل ہو کر کھیل کے کسی بھی موقع پر شرکت کرے جب کھیل کی گھڑی چل رہی ہو، قطع نظر اس سے کہ وہ اسٹارٹنگ لائن اپ میں تھا یا نہیں۔

● نان-رنرز: اگر کوئی کھلاڑی پورے میچ کے دوران کسی بھی موقع پر کورٹ میں داخل نہ ہو، تو اسے "نان-رنر" سمجھا جائے گا، اور اس کھلاڑی پر متعلقہ میچ کے لیے ان مارکیٹس کی تمام شرطیں کالعدم قرار دی جائیں گی۔

● میچ کے دوران ریٹائرمنٹ: اگر کوئی کھلاڑی کسی بھی مدت تک شرکت کرے لیکن بعد میں چوٹ، بیماری، یا نااہلی کی وجہ سے کھیل چھوڑ دے، تو اس کھلاڑی پر متعلقہ میچ کے لیے ان مارکیٹس کی تمام شرطیں برقرار رہیں گی اور ریٹائرمنٹ کے وقت ان کے درج شدہ اعداد و شمار کی بنیاد پر تصفیہ کیا جائے گا۔

● "فرسٹ ٹو" استثنا: "[Stat] First Player to Score" جیسی مارکیٹس کے لیے، شرط کالعدم ہو جائے گی اگر منتخب کھلاڑی میچ کورٹ پر اسٹارٹ نہ کرے (متعلقہ واقعہ وقوع پذیر ہونے کے لمحے)۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3.12.2. تصفیہ اور اوور ٹائم۔

● اوور ٹائم (:(OT تصفیہ کے مقاصد کے لیے تمام باسکٹ بال پلیئر پراپ مارکیٹس میں اوور ٹائم شامل ہے۔

● 48-گھنٹے کا قاعدہ: اگر کوئی کھیل ملتوی یا ترک کر دیا جائے اور اصل شیڈول شدہ آغاز کے وقت سے 48 گھنٹوں کے اندر دوبارہ شروع نہ ہو، تو متعلقہ میچ کے لیے ان مارکیٹس پر تمام زیر التوا کھلاڑی شرطیں کالعدم ہو جائیں گی، الا یہ کہ نتیجہ پہلے ہی غیر مشروط طور پر طے ہو چکا ہو (قدرتی اختتام)۔

● سرکاری ذرائع: نتائج متعلقہ لیگ (مثلاً، NBA، NCAA، Euroleague، وغیرہ) کی فراہم کردہ آفیشل باکس اسکور کی بنیاد پر طے کیے جاتے ہیں۔

Tower Rush

● شماریات کی حتمیت: تصفیہ حتمی آفیشل باکس اسکور کی بنیاد پر کیا جاتا ہے۔ ابتدائی سرکاری تصفیہ پر کارروائی کے بعد لیگز کی جانب سے کی گئی بعد کی تبدیلیاں یا تصحیحات پر غور نہیں کیا جائے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3.12.3. گروپ شدہ مارکیٹ کی تعریفیں۔

● انفرادی ٹوٹلز (پوائنٹس، ری باؤنڈز، اسسٹس، اسٹیلز، بلاکس، 3-PT Made): آفیشل باکس اسکور میں کھلاڑی کے کھاتے میں درج مخصوص شماریات کی بنیاد پر تصفیہ کیا جاتا ہے۔ اگر کھلاڑی کا حتمی اسکور مقررہ لائن کے برابر ہو، تو شرط کالعدم ہو گی۔

● پرفارمنس ٹارگٹس ("کم از کم X"): اگر کھلاڑی ہدف کو پورا کرے یا اس سے تجاوز کرے تو شرط جیت کے طور پر طے ہو گی (مثلاً، "25+ پوائنٹس" جیتتی ہے اگر کھلاڑی 25، 26، یا اس سے زیادہ اسکور کرے)۔

● کومبو مارکیٹس (مثلاً، P+R+A): مارکیٹ کے نام میں متعین انفرادی اعداد و شمار کو جمع کر کے حساب کیا جاتا ہے (مثلاً، پوائنٹس + ری باؤنڈز + اسسٹس)۔

● ڈبل-ڈبل / ٹرپل-ڈبل: کھلاڑی کو درج ذیل زمروں میں سے دو (ڈبل-ڈبل) یا تین (ٹرپل-ڈبل) میں ڈبل ہندسوں (10 یا زیادہ) تک پہنچنا ہوگا: پوائنٹس، ری باؤنڈز، اسسٹس، اسٹیلز، یا بلاکس۔

● ہیڈ ٹو ہیڈ (H2H): 1v1: شرط لگائیں کہ کون سا کھلاڑی زیادہ شماریات حاصل کرے گا۔ اگر کھلاڑی برابر ہوں، تو مارکیٹ کالعدم قرار دی جائے گی۔

○ 1v2 یا 1v3: منتخب کھلاڑی کو دیگر تمام درج مخالفین سے زیادہ اسکور کرنا ہوگا۔ متعلقہ مارکیٹ انتخاب میں مذکور کھلاڑیوں کے درمیان سب سے زیادہ نتیجے کے لیے برابر ہونا شرط کے کالعدم ہونے کا سبب بنتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: باسکٹ بال کے مخصوص مارکیٹس؛ 3.13. جیتنے کا مارجن (incl. overtime):

شرط لگائیں کہ کوئی ٹیم کس مخصوص پوائنٹس رینج سے جیتے گی۔ تصفیہ حتمی اسکور کی بنیاد پر کیا جاتا ہے، بشمول کھیلے گئے کسی بھی اوور ٹائم پیریڈز۔

Наблюдаемые названия и показатели: X .3.14 پوائنٹس تک ریس (incl. overtime):

شرط لگائیں کہ کون سی ٹیم پہلے مخصوص تعداد میں پوائنٹس تک پہنچے گی۔

● اگر میچ کسی بھی ٹیم کے ہدف تک پہنچنے سے پہلے ترک کر دیا جائے، تو اس مارکیٹ پر شرطیں کالعدم ہیں الا یہ کہ ہدف قدرتی اختتام سے پہلے ہی حاصل ہو چکا ہو۔

● اگر میچ (بشمول اوور ٹائم) ختم ہو جائے اور کوئی بھی ٹیم ہدف تک نہ پہنچے، تو اس مارکیٹ پر شرطیں کالعدم ہیں الا یہ کہ "Neither" آپشن منتخب کیا گیا ہو (اگر پیش کیا گیا ہو)۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3.15. کھیل میں سب سے بڑی برتری (incl. overtime):

شرط لگائیں کہ میچ کے کسی بھی مرحلے میں، بشمول اوور ٹائم، کسی بھی ٹیم نے زیادہ سے زیادہ کتنے پوائنٹس کا فرق حاصل کیا۔ اس کا تصفیہ آفیشل پلے-بائی-پلے ڈیٹا میں درج سب سے بڑی برتری کی بنیاد پر کیا جاتا ہے۔ اگر میچ ترک کر دیا جائے، تو مارکیٹ کا تصفیہ قدرتی اختتام کے مقام تک حاصل کی گئی سب سے بڑی برتری کی بنیاد پر کیا جائے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3.16. پہلا تہری-پوائنٹر (incl. Overtime):

پیش گوئی کریں کہ کون سی ٹیم میچ کا پہلا کامیاب -3پوائنٹ فیلڈ گول اسکور کرے گی۔ اگر میچ کے دوران کوئی -3پوائنٹ فیلڈ گول اسکور نہ ہو، تو اس مارکیٹ پر شرطیں کالعدم ہوں گی الا یہ کہ "No 3-Pointer" آپشن پیش کیا گیا ہو۔ اگر -3پوائنٹ فیلڈ گول اسکور ہونے سے پہلے میچ ترک کر دیا جائے، تو اس مارکیٹ پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3.17. سب سے زیادہ اسکورنگ کوارٹر / ہاف:۔

شرط لگائیں کہ کون سا کوارٹر یا ہاف سب سے زیادہ مشترکہ کل پوائنٹس کا نتیجہ دے گا۔

● نوٹ: اس مارکیٹ کے مقاصد کے لیے، اوور ٹائم خارج ہے۔

● اگر دو یا زیادہ کوارٹرز یا ہافز سب سے زیادہ کل اسکور شیئر کریں، تو تصفیہ ڈیڈ ہیٹ قواعد کے مطابق طے کیا جائے گا، الا یہ کہ مارکیٹ میں "Tie" انتخاب واضح طور پر پیش کیا گیا ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3.18. پہلے پوائنٹ کا طریقہ (:incl. Overtime)۔

شرط لگائیں کہ میچ کے پہلے پوائنٹ(س) کیسے اسکور ہوں گے۔ معیاری آپشنز میں شامل ہیں: فری تھرو، -2پوائنٹ فیلڈ گول، اور -3پوائنٹ فیلڈ گول۔ اگر کوئی پوائنٹس اسکور ہونے سے پہلے میچ ترک کر دیا جائے، تو متعلقہ میچ کے لیے اس مارکیٹ پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔ مارکیٹ کا تصفیہ پہلی اسکورنگ کارروائی وقوع پذیر ہونے کے لمحے کے بعد کیا جاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3.19. آخری پوائنٹ کا طریقہ (:incl. overtime)۔

شرط لگائیں کہ میچ کے آخری پوائنٹ(س) (بشمول کسی بھی اوور ٹائم پیریڈز) کیسے اسکور ہوں گے۔ معیاری آپشنز میں شامل ہیں: فری تھرو، -2پوائنٹ فیلڈ گول، اور -3پوائنٹ فیلڈ گول۔ اگر میچ مکمل ہونے سے پہلے ترک کر دیا جائے، تو اس مارکیٹ پر شرطیں کالعدم ہوں گی الا یہ کہ آخری اسکورنگ کارروائی پہلے ہی وقوع پذیر ہو چکی ہو اور مزید اسکورنگ ممکن نہ ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3.20. گیم وننگ بزر بیٹر:۔

"Yes" نتیجہ صرف اس صورت میں طے ہوتا ہے جب کوئی کھلاڑی ایسا شاٹ بنائے جو ان کی ٹیم کو برتری میں ڈال دے (کھیل جیت لے) بالکل اسی وقت جب 4ویں کوارٹر یا کسی اوور ٹائم پیریڈ کے اختتام پر کھیل کی گھڑی ختم ہو ((0:00۔

● شاٹ کھیل کی آخری اور درست اسکورنگ کارروائی ہونی چاہیے، جس سے مخالف کو جواب دینے کا کوئی وقت نہ ملے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 4. امریکن فٹ بال؛ امریکن فٹ بال کی اصطلاحات کی فرہنگ ((A-Z۔

اہم نوٹ: یہ فرہنگ صرف معلوماتی اور نیویگیشنل مقاصد کے لیے فراہم کی گئی ہے۔ اس میں شامل تعریفیں عام امریکن فٹ بال اصطلاحات کو سمجھنے میں مدد کے لیے ہیں اور شرطوں کے تصفیے کے لیے حتمی معیار نہیں ہیں۔ حتمی تصفیہ قواعد اور مخصوص شرائط کے لیے، براہ کرم قابل اطلاق عمومی اور کھیل کے لیے مخصوص تصفیہ قواعد سے رجوع کریں۔

● اسسٹڈ ٹیکل: ایک ٹیکل جس میں دو یا زیادہ دفاعی کھلاڑی گیند بردار کو روکنے میں حصہ ڈالتے ہیں۔ سولو اور اسسٹڈ ٹیکلز کا مجموعہ "ٹوٹل ٹیکلز" کے برابر ہے۔

● ڈرائیو: جارحانہ کھیلوں کی ایک مسلسل سلسلہ جو قبضے کے مقام سے شروع ہو کر اسکور، پنٹ، ٹرن اوور، یا ہاف/کھیل کے اختتام پر ختم ہوتا ہے۔

● فیلڈ گول: 3 پوائنٹس کا اسکورنگ کھیل، جو مخالف کے گول پوسٹس کے درمیان گیند کو کک کر کے حاصل کیا جاتا ہے۔

- فمبل: جب کوئی کھلاڑی گیند پر قابو رکھنے کے بعد، ٹیکل ہونے یا آؤٹ آف باؤنڈز ہونے سے پہلے، گیند کا قبضہ کھو دے۔
- انٹرسیپشن: جب کوئی دفاعی کھلاڑی جارحانہ ریسیور کے لیے کی گئی پاس پکڑ لے، جس کے نتیجے میں قبضے میں تبدیلی آئے۔
- قدرتی اختتام: تصفیہ کا ایک اصول جس کے تحت شرط کا نتیجہ طے ہو جاتا ہے اگر نتیجہ پہلے ہی طے ہو چکا ہو اور مزید کھیل سے قطع نظر تبدیل نہ ہو سکتا ہو۔
- اوور ٹائم (OT): کھیل کا ایک اضافی پیریڈ جو اس وقت استعمال ہوتا ہے جب ریگولر ٹائم کے بعد کھیل برابر ختم ہو۔
- پاسنگ یارڈز: کوارٹر بیک کی کامیاب پاس مکمل کرنے سے حاصل کردہ کل خالص یارڈیج۔
- پنٹ: جارحانہ ٹیم کی جانب سے کیا گیا کک (عام طور پر 4ویں ڈاؤن پر) تاکہ گیند کو آگے بڑھایا جائے اور قبضہ مخالف کو سونپ دیا جائے۔
- ریسیونگ یارڈز: اس کھلاڑی کی جانب سے حاصل کردہ کل خالص یارڈیج جو فارورڈ پاس پکڑے۔
- رنر: کوئی بھی کھلاڑی جو میدان میں داخل ہو اور کھیل کے دوران کم از کم ایک کھیل (ڈاؤن) میں شرکت کرے۔
- رشنگ یارڈز: اس کھلاڑی کی جانب سے حاصل کردہ کل خالص یارڈیج جو لائن آف اسکریمیج سے گیند لے کر دوڑے (مثلاً، ہینڈ آف یا کوارٹر بیک اسکرمبل)۔
- سیک: اس وقت ہوتا ہے جب کوئی دفاعی کھلاڑی کوارٹر بیک کو پاس پھینکنے سے پہلے لائن آف اسکریمیج کے پیچھے ٹیکل کر دے۔
- سیفٹی: 2 پوائنٹس کا اسکورنگ کھیل، جو اس وقت ہوتا ہے جب جارحانہ گیند بردار کو ان کے اپنے اینڈ زون میں ٹیکل کیا جائے یا جارحانہ ٹیم کی جانب سے ان کے اینڈ زون میں فاؤل کیا جائے۔
- سولو ٹیکل: ایک ٹیکل جو ایک ہی دفاعی کھلاڑی کے کھاتے میں درج ہو جس نے بغیر مدد کے گیند بردار کو روکا۔
- ٹچ ڈاؤن (TD): 6 پوائنٹس کا اسکورنگ کھیل، جو گیند کو مخالف کے اینڈ زون میں لے جا کر یا وہاں پکڑ کر حاصل کیا جاتا ہے۔
- ٹرن اوور آن ڈاؤنز: اس وقت ہوتا ہے جب جارحانہ ٹیم اپنی چار کوششوں کے اندر نئے ڈاؤنز کے لیے مطلوبہ 10 یارڈز حاصل کرنے میں ناکام رہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 4.1. اوور ٹائم (OT)) کا تصفیہ: امریکن فٹ بال کے عمومی قواعد؛

بطور ڈیفالٹ قاعدہ، مارکیٹس اوور ٹائم پر غور نہیں کرتیں الا یہ کہ مارکیٹ کے نام میں واضح طور پر دوسری صورت بیان کی گئی ہو (مثلاً، عنوان میں "incl. Overtime)) شامل کر کے)۔

Наблюдаемые названия и показатели: 4.2. تاخیر اور رکاوٹیں:

کسی میچ میں کسی بھی تاخیر یا رکاوٹ (بارش، اندھیرا، وغیرہ) کی صورت میں، اس میچ سے متعلق تمام غیر طے شدہ مارکیٹس زیر التوا رہیں گی، اور میچ جاری ہوتے ہی ٹریڈنگ دوبارہ شروع ہو جائے گی۔ اس میچ سے متعلق غیر طے شدہ شرطیں کالعدم نہیں کی جائیں گی الا یہ کہ ٹورنامنٹ سرکاری طور پر منسوخ ہو جائے یا اسی NFL ہفتہ وار شیڈول (جمعرات - بدھ مقامی اسٹیڈیم وقت) کے اندر دوبارہ شروع نہ ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: 4.3. ترک شدہ یا ملتوی میچز (NFL ہفتہ قاعدہ):

تمام میچ مارکیٹس کالعدم ہیں الا یہ کہ میچ اسی NFL ہفتہ وار شیڈول (جمعرات - بدھ مقامی اسٹیڈیم وقت) کے اندر مکمل ہو جائے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 4.4. غلط معلومات/اسکور:۔

● اگر مارکیٹ میں کھلاڑی یا ٹیمیں غلط طریقے سے دکھائی گئی ہوں، تو اسپورٹس بک متعلقہ مارکیٹس پر شرطیں کالعدم قرار دینے کا حق محفوظ رکھتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 4.5. وقت کی غلطیاں:۔

اگر اسپورٹس بک میں میچ کا غلط وقت دکھایا گیا ہو، تو ایسے معاملات میں جہاں اس تضاد کا پیش کردہ اوڈز پر مادی اثر پڑا ہو، اسپورٹس بک متاثرہ شرطوں کو کالعدم قرار دینے کا حق محفوظ رکھتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 4.6. تصفیہ کے ذرائع:۔

مارکیٹس پر شرطوں کا تصفیہ ٹی وی نشریات اور سرکاری انجمنوں کی فراہم کردہ شماریات (مثلاً، Official Site of the | NFL.com National Football League) کی بنیاد پر کیا جائے گا الا یہ کہ واضح ثبوت ہو کہ شماریات غلط ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 4.7. سیگمنٹ منطق (کوارٹرز اور ہافز):۔

● کوارٹرز: مخصوص کوارٹر (1st، 2nd، 3rd، 4th) کے لیے مارکیٹس پر شرطیں سختی سے اس کوارٹر کے اسکور پر طے کی جاتی ہیں۔ اوور ٹائم ہمیشہ خارج ہے۔

● ہافز: 1st ہاف کے نتائج 1st اور 2nd کوارٹرز پر مشتمل ہوتے ہیں۔ 2nd ہاف کے نتائج 3rd اور 4th کوارٹرز پر مشتمل ہوتے ہیں۔ 2nd ہاف مارکیٹس سے اوور ٹائم خارج ہے الا یہ کہ مارکیٹ میں خاص طور پر "(incl. Overtime)" بیان کیا گیا ہو۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 4.8۔ ترکِ کھیل اور فطری اختتام:۔

● اگر کوئی میچ متعلقہ دورانیہ (کوارٹر، ہاف یا میچ) مکمل ہونے سے پہلے ترک کر دیا جائے تو اس میچ کی تمام غیر طے شدہ مارکیٹیں کالعدم ہوں گی۔

● استثنا: وہ مارکیٹیں جو پہلے ہی فطری اختتام کو پہنچ چکی ہوں (مثلاً "پہلا کوارٹر ٹوٹل" جب 1 کوارٹر ختم ہو چکا ہو، یا "ٹیم جو اگلا ٹچ ڈاؤن اسکور کرے" جب ٹچ ڈاؤن کی تصدیق ہو چکی ہو) ترکِ کھیل کے لمحے تک حاصل شدہ نتائج کی بنیاد پر طے کی جائیں گی۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 4.9۔ منی لائن ٹائی قاعدہ:۔

"-2طرفہ" منی لائن مارکیٹوں کے لیے (بغیر ڈرا آپشن کے)، اگر میچ کھیلے گئے کسی بھی اوور ٹائم کے بعد ٹائی پر ختم ہو تو اس مارکیٹ پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: امریکن فٹ بال شماریاتی مارکیٹیں (ٹیم اعداد و شمار)؛ 4.10۔ ٹچ ڈاؤنز (ٹوٹل / ٹیم / دورانیہ):۔

منطق: کسی بھی ٹیم (ٹوٹل)، مخصوص ٹیم (ٹیم ٹوٹل)، یا متعین دورانیے (کوارٹر/ہاف) میں اسکور کیے گئے ٹچ ڈاؤنز کی کل تعداد پر شرط لگائیں۔

● تصفیہ: ان مارکیٹوں پر شرطیں سرکاری باکس اسکور میں درج کامیاب ٹچ ڈاؤنز کی تعداد کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں۔

● اوور ٹائم: اوور ٹائم کے دوران درج اعداد و شمار صرف اس صورت میں شامل کیے جاتے ہیں جب مارکیٹ کے نام میں خاص طور پر "(بشمول اوور ٹائم)" درج ہو۔ بصورت دیگر، تصفیہ ریگولر ٹائم کے ڈیٹا کی بنیاد پر ہوتا ہے۔

● دورانیے کی خصوصیات: دورانیے سے متعلق مخصوص مارکیٹوں جیسے "1 ہاف - ٹوٹل ٹچ ڈاؤنز" یا "1 کوارٹر - ٹوٹل ٹچ ڈاؤنز" کے لیے صرف اسی مخصوص وقت کے اندر اسکور کیے گئے ٹچ ڈاؤنز شمار ہوتے ہیں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 4.11۔ فیلڈ گولز مکمل (ٹوٹل / ٹیم / دورانیہ):۔

● منطق: کامیاب کیے گئے فیلڈ گولز کی کل تعداد پر شرط لگائیں۔

● صرف کامیاب: صرف وہ فیلڈ گولز جو سرکاری طور پر "مکمل" ہوں کل میں شمار ہوتے ہیں۔ کوشش کیے گئے مگر چوک گئے فیلڈ گولز، یا پنلٹیوں کے ذریعے منسوخ شدہ فیلڈ گولز شامل نہیں ہیں۔

● اوور ٹائم: اوور ٹائم کے دوران درج اعداد و شمار صرف اس صورت میں شامل کیے جاتے ہیں جب مارکیٹ کے نام میں خاص طور پر "(بشمول اوور ٹائم)" درج ہو۔

● دورانیے کی خصوصیات: "1 کوارٹر - ٹوٹل فیلڈ گولز" جیسی مارکیٹوں کے لیے صرف اسی مخصوص کوارٹر میں کیے گئے فیلڈ گولز شمار ہوتے ہیں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 4.12۔ طاق/جفت مارکیٹیں (پوائنٹس / اعداد و شمار):۔

● منطق: اس بات پر شرط لگائیں کہ پوائنٹس، ٹچ ڈاؤنز، یا دیگر متعین اعداد و شمار کا کل مجموعہ طاق ہوگا یا جفت۔

● صفر ((0 قاعدہ: اگر کل اسکور یا کسی مخصوص شماریات کی کل تعداد صفر ((0 ہو تو تصفیے کے مقاصد کے لیے اسے جفت تصور کیا جائے گا۔

● اوور ٹائم: یہ مارکیٹیں عمومی اوور ٹائم قاعدے (سیکشن (4.1 کی پیروی کرتی ہیں اور جب تک بصورت دیگر بیان نہ ہو اوور ٹائم کو خارج کرتی ہیں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: امریکن فٹ بال کھلاڑی پروپس مارکیٹیں؛ 4.13۔ امریکن فٹ بال کھلاڑی پروپس قواعد:۔

تمام کھلاڑی پروپ مارکیٹیں متعلقہ لیگ کی سرکاری ایسوسی ایشن کے فراہم کردہ سرکاری باکس اسکور کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں (مثلاً Official Site of the National Football League) | NFL.com۔ تمام کھلاڑی سے متعلق مخصوص مارکیٹیں تصفیے کے مقاصد کے لیے اوور ٹائم کو شامل کرتی ہیں۔ شرط کے مؤثر ہونے کے لیے، مارکیٹ کی تفصیل میں مذکور کھلاڑی کو بطور "رنر" کم از کم ایک پلے (ڈاؤن) میں شرکت کرنی ہوگی۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: عمومی شرکت اور میچ کی شرائط؛ 4.13.1۔ شرکت (ایکشن):۔

امریکن فٹ بال کے لیے، کھلاڑی کی شرط اس وقت تک مؤثر ہے جب تک کھلاڑی کھیل میں شرکت کرتا ہے (کم از کم ایک پلے کے لیے میدان میں داخل ہوتا ہے)، قطع نظر اس کے کہ وہ اسٹارٹنگ لائن اپ میں تھا یا نہیں۔ اگر کھلاڑی کھیل میں بالکل داخل نہ ہو تو شرط کالعدم ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 4.13.2۔ ریٹائرمنٹ/چوٹ:۔

اگر کوئی کھلاڑی شرکت کرتا ہے اور بعد ازاں چوٹ یا نااہلی کی وجہ سے کھیل چھوڑ دیتا ہے تو اس کھلاڑی سے متعلق مارکیٹوں پر تمام شرطیں برقرار رہتی ہیں اور ریٹائرمنٹ کے وقت درج اعداد و شمار کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 4.13.3۔ اوور ٹائم (:OT)۔

Tower Rush

تمام کھلاڑی پروپ مارکیٹیں تصفیے کے مقاصد کے لیے اوور ٹائم کو شامل کرتی ہیں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 4.13.4۔ التوا اور ترکِ کھیل (-48گھنٹے قاعدہ): اگر کوئی کھیل منسوخ،

ترک، یا ملتوی کر دیا جائے اور اصل مقررہ آغاز کے وقت سے 48 گھنٹے کے اندر دوبارہ شروع نہ ہو تو تمام متاثرہ زیرِ التوا کھلاڑی سے متعلق مخصوص مارکیٹوں پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

● استثنا: وہ مارکیٹیں جو ترکِ کھیل سے قبل پہلے ہی فطری اختتام کو پہنچ چکی ہوں حاصل شدہ نتائج کی بنیاد پر طے کی جائیں گی۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 4.13.5۔ سرکاری ڈیٹا ذرائع:۔

تصفیہ سختی سے Official Site of the National Football League | NFL.com (یا متعلقہ لیگ کی سرکاری سائٹ) کے فراہم کردہ سرکاری باکس اسکور کی بنیاد پر ہوتا ہے۔ ابتدائی سرکاری تصفیہ کے عمل کے بعد لیگ کی جانب سے کی گئی بعد کی تبدیلیاں یا تصحیحات پر غور نہیں کیا جائے گا۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 4.13.6۔ مقام کی تبدیلی:۔

اگر مقام کو مقررہ مقام سے تبدیل کر دیا جائے تو تمام کھلاڑی سے متعلق مخصوص مارکیٹوں پر شرطیں برقرار رہیں گی بشرطیکہ کھیل اصل مقررہ تاریخ کو کھیلا جائے اور "ہوم" ٹیم کا تعین تبدیل نہ ہو۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 4.13.7۔ کارکردگی کے اہداف ("کم از کم" / "ہدف"): واحد کھلاڑی کی کارکردگی کی مارکیٹوں (اہداف) پر شرطیں اس وقت جیت تصور ہوتی ہیں جب متعلقہ مارکیٹ میں مذکور کھلاڑی متعین ہدف کو پورا کرے یا اس سے تجاوز کرے۔

● مثال: "کم از کم 50 رشنگ یارڈز کھلاڑی A" ((+50 پر شرط اس وقت جیتتی ہے جب کھلاڑی A 50، 51، یا اس سے زیادہ یارڈز ریکارڈ کرے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 4.13.8۔ اوور/انڈر (ٹوٹلز):۔

اگر کھلاڑی کا حتمی اسکور مارکیٹ کی تفصیل میں مقرر لائن کے برابر ہو (ایسی صورتوں میں جہاں پوری عدد کی لائن پیش کی جائے، مثلاً (50.0، تو اس مارکیٹ پر شرط کالعدم ہے۔ اگر نصف عدد کی لائن والی مارکیٹ پیش کی جائے (مثلاً (50.5، تو ایسی مارکیٹ پر شرطیں برقرار رہیں گی کیونکہ نتیجہ ہمیشہ لائن سے اوور یا انڈر ہی ہوگا۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 4.13.9۔ آمنے سامنے (:H2H)۔

● 1v1: اس بات پر شرط لگائیں کہ کون سا کھلاڑی زیادہ شماریات حاصل کرے گا۔ ٹائی کی صورت میں، متعلقہ کھلاڑیوں پر مشتمل اس مارکیٹ پر شرط کالعدم قرار دی جاتی ہے۔

● 1v2 / 1v3: اس مارکیٹ پر شرط کے جیتنے کے لیے، منتخب کھلاڑی کو مارکیٹ کی تفصیل میں درج دیگر تمام حریفوں سے زیادہ اسکور کرنا ہوگا۔ اگر مارکیٹ کی تفصیل میں مذکور کھلاڑیوں کے درمیان سب سے زیادہ نتیجے کے لیے ٹائی ہو تو شرط کالعدم قرار دی جاتی ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 4.13.10۔ ٹچ ڈاؤن اسکورر (کھلاڑی اور ٹیم پاسنگ):۔

معیاری ٹچ ڈاؤن صرف اس کھلاڑی کے کھاتے میں درج ہوتا ہے جو اینڈ زون میں گیند لے کر جاتا یا وصول کرتا ہے۔

● کوارٹر بیک کی جانب سے پھینکے گئے پاسنگ ٹچ ڈاؤنز اس کھلاڑی کی انفرادی "ٹچ ڈاؤن اسکورر" ٹوٹل مارکیٹ میں شمار نہیں ہوتے (وہ مخصوص "پاسنگ ٹچ ڈاؤنز" مارکیٹوں کے تحت طے کیے جاتے ہیں)۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 4.13.11۔ یارڈیج (پاسنگ، رشنگ، ریسیونگ):۔

اس مارکیٹ پر شرطیں مارکیٹ کی تفصیل میں مذکور کھلاڑی کے سرکاری طور پر دیے گئے کل خالص یارڈز کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں۔ رشنگ یارڈز میں کیریز، ریسیونگ یارڈز میں ریسیپشنز، اور پاسنگ یارڈز میں کمپلیشنز شامل ہیں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 4.13.12۔ ٹیکلز اور اسسٹس:۔

اس مارکیٹ پر شرطیں "ٹوٹل ٹیکلز" کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں، جس کی تعریف سرکاری باکس اسکور میں درج سولو ٹیکلز + اسسٹڈ ٹیکلز کے مجموعے کے طور پر کی گئی ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 4.13.13۔ سیکس، انٹرسیپشنز، اور ریسیپشنز:۔

اس مارکیٹ پر شرطیں مارکیٹ کی تفصیل میں مذکور ہر مخصوص زمرے کی سرکاری گنتی کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں۔ سیکس میں نصف سیکس ((0.5 شامل ہو سکتے ہیں اگر سرکاری طور پر درج ہوں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 4.13.14۔ شماریاتی ڈبل / ٹرپل:۔

اس بات پر شرط لگائیں کہ مارکیٹ کی تفصیل میں مذکور کھلاڑی متعین زمروں میں دو ہندسی ((+10 یا سہ ہندسی ((+100 قدر تک پہنچے گا (مثلاً +100 رشنگ یارڈز)۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: امریکن فٹ بال مخصوص مارکیٹیں؛ 4.14۔ پہلی جارحانہ ڈرائیو مارکیٹیں (اسکور/نتیجہ):۔

تعریف: "ڈرائیو" کی تعریف ایک مسلسل جارحانہ قبضے کے طور پر کی گئی ہے جو اسکریمیج سے اسنیپ سے شروع ہو کر اسکور، پنٹ، ٹرن اوور (انٹرسیپشن، فمبل، یا ٹرن اوور آن ڈاؤنز)، یا ہاف/کھیل کے اختتام پر ختم ہوتی ہے۔ ٹیم جو پہلی ڈرائیو پر اسکور کرے: اس بات پر شرط لگائیں کہ متعین ٹیم کھیل کے اپنے پہلے جارحانہ قبضے پر ٹچ ڈاؤن یا فیلڈ گول اسکور کرے گی۔

● اس مارکیٹ کے مقصد کے لیے متعلقہ میچ میں جارحانہ ٹچ ڈاؤن یا فیلڈ گول کے علاوہ کوئی بھی نتیجہ (مثلاً پنٹ، ٹرن اوور، سیفٹی، یا ہاف کا اختتام) "نہیں" کے طور پر طے کیا جائے گا۔ پہلی ڈرائیو کا نتیجہ: پہلی جارحانہ ڈرائیو کے مخصوص نتیجے پر شرط لگائیں۔ عام آپشنز میں شامل ہیں: جارحانہ ٹچ ڈاؤن، فیلڈ گول، پنٹ، اور ٹرن اوور (جس میں انٹرسیپشنز، فمبلز، اور ٹرن اوور آن ڈاؤنز شامل ہیں)۔

● اگر کوئی ڈرائیو قطعی نتیجے تک پہنچنے سے پہلے ہاف کے اختتام یا کھیل کے اختتام سے منقطع ہو جائے تو متعلقہ میچ کی مارکیٹ کالعدم ہے۔ خصوصی صورت: اگر کوئی ٹیم کِک آف یا پنٹ ریٹرن (اسپیشل ٹیمز) پر، یا دفاعی ریٹرن (پک-/6فمبل ریٹرن) کے ذریعے ٹچ ڈاؤن اسکور کرے تو یہ اس ٹیم کے لیے "جارحانہ ڈرائیو" شمار نہیں ہوتی۔ اس ٹیم کے لیے اس مارکیٹ پر شرط اسکریمیج سے اس ٹیم کے بعد کے پہلے قبضے کی بنیاد پر طے کی جائے گی۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 4.15۔ ٹیم جو Xواں ٹچ ڈاؤن اسکور کرے:۔

منطق: اس بات پر شرط لگائیں کہ کون سی ٹیم عدد "X" کے ذریعے متعین مخصوص ٹچ ڈاؤن اسکور کرے گی (مثلاً "ٹیم جو 3را ٹچ ڈاؤن اسکور کرے")۔

تصفیہ: اس مارکیٹ پر شرطیں اسی وقت طے کی جاتی ہیں جب متعین ٹچ ڈاؤن سرکاری طور پر تصدیق ہو جائے۔ کوئی ٹچ ڈاؤن اسکور نہیں: اگر "Xواں" ٹچ ڈاؤن اسکور ہونے سے پہلے میچ ختم ہو جائے یا ترک کر دیا جائے تو اس مخصوص ٹچ ڈاؤن کی مارکیٹ کالعدم قرار

دی جاتی ہے۔

● مثال: شرط "ٹیم جو 4واں ٹچ ڈاؤن اسکور کرے" پر ہے اور کھیل کل 3 ٹچ ڈاؤنز کے ساتھ ختم ہوتا ہے، تو 4واں ٹچ ڈاؤن مارکیٹ پر تمام شرطیں کالعدم ہیں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 4.16۔ اگلا ٹچ ڈاؤن اسکورر (بشمول اوور ٹائم):۔

● منطق: اس بات پر شرط لگائیں کہ کون سا مخصوص کھلاڑی کھیل میں اگلا ٹچ ڈاؤن اسکور کرے گا۔

● مزید کوئی ٹچ ڈاؤن نہیں: اگر کھیل کے بقیہ حصے میں (بشمول اوور ٹائم) کوئی مزید ٹچ ڈاؤن اسکور نہ ہو تو اس مارکیٹ پر شرطیں کالعدم ہیں۔

● غیر فہرست شدہ کھلاڑی: اگر ٹچ ڈاؤن اسکور کرنے والا کھلاڑی انفرادی مارکیٹ انتخاب کے طور پر پیش نہ کیا گیا ہو تو "دیگر کھلاڑی" یا "فیلڈ" نتیجے (اگر فراہم کیا گیا ہو) والی مارکیٹوں پر شرط جیت تصور ہوگی۔ اگر ایسا کوئی آپشن موجود نہ ہو تو۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: مارکیٹ سرکاری ڈیٹا کی بنیاد پر طے کی جاتی ہے یا مخصوص کے مطابق کالعدم قرار دی جاتی ہے۔

مارکیٹ کی شرائط

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 5۔ آئس ہاکی؛ آئس ہاکی اصطلاحات کی فرہنگ ((A-Z۔

اہم نوٹ: یہ فرہنگ صرف معلوماتی اور رہنمائی کے مقاصد کے لیے فراہم کی گئی ہے۔ اس میں شامل تعریفات عام آئس ہاکی اصطلاحات کو سمجھنے میں مدد کے لیے ہیں اور شرطوں کے تصفیے کے لیے قطعی معیار نہیں ہیں۔ حتمی تصفیہ قواعد اور مخصوص شرائط کے لیے، براہ کرم قابلِ اطلاق عمومی اور کھیل سے متعلق مخصوص تصفیہ قواعد سے رجوع کریں۔

● بینچ مائنر پنلٹی: ایک پنلٹی جو مخصوص کھلاڑی کے بجائے ٹیم کو دی جاتی ہے (مثلاً برف پر بہت زیادہ کھلاڑی)۔ یہ کوئی بھی ایسا کھلاڑی بھگتتا ہے جو خلاف ورزی کے وقت برف پر موجود تھا۔

● ڈبل مائنر پنلٹی: ایک خلاف ورزی جس کے نتیجے میں 4 منٹ پنلٹی وقت ہوتا ہے ((2+2۔ مائنر پنلٹیوں کی تعداد پر شرط کے تصفیے کے لیے، یہ دو ((2 الگ مائنر پنلٹیوں کے طور پر شمار ہوتی ہے۔

● خالی نیٹ گول: وہ گول جو اس وقت اسکور ہوتا ہے جب مخالف ٹیم کے گول کیپر کو برف سے ہٹا دیا گیا ہو (عام طور پر اضافی حملہ آور کے لیے)۔

● مائنر پنلٹی: قواعد کی کم شدید خلاف ورزی پر 2 منٹ کی پنلٹی۔

● فطری اختتام: تصفیے کا ایک اصول جس کے تحت شرط کا نتیجہ طے ہو جاتا ہے اگر نتیجہ پہلے ہی متعین ہو اور ترکِ کھیل سے پہلے مزید کھیل سے قطع نظر تبدیل نہ ہو سکے۔

● پنلٹی شوٹ آؤٹ: بریک اوے شاٹس کی ایک سیریز جو اوور ٹائم کے بعد کھیل ٹائی رہنے پر فاتح کا تعین کرنے کے لیے استعمال ہوتی ہے۔ تصفیے کے لیے فاتح کے حتمی اسکور میں بالکل ایک ((1 گول شامل کیا جاتا ہے۔

● پاور پلے: ایسی صورتِ حال جس میں ایک ٹیم کو برف پر عددی برتری حاصل ہوتی ہے کیونکہ ایک یا زیادہ مخالف کھلاڑی پنلٹیاں بھگت رہے ہوتے ہیں۔

● پک لائن: پوائنٹ اسپریڈ یا ہینڈیکیپ کے لیے ہاکی سے مخصوص اصطلاح، عام طور پر +/- 1.5 گولز پر مقرر۔

● ریگولر ٹائم: کھیل کے تین معیاری 20 منٹ کے ادوار۔ اس میں اوور ٹائم اور پنلٹی شوٹ آؤٹ شامل نہیں۔

● رنر: وہ کھلاڑی جو برف پر داخل ہوتا ہے اور سرکاری کھیل کی گھڑی چلنے کے دوران کسی بھی موقع پر کھیل میں شرکت کرتا ہے۔

● شارٹ ہینڈڈ گول: وہ گول جو ایسی ٹیم اسکور کرتی ہے جس کے برف پر مخالف سے کم کھلاڑی ہوں کیونکہ وہ پنلٹی بھگت رہی ہو۔

● شاٹ آن گول: کوئی بھی پک کوشش جو یا تو گول میں منتج ہو یا گول کیپر کی سیو کے بغیر نیٹ میں چلی جاتی۔ پوسٹ یا کراس بار سے ٹکرانے والے شاٹس شمار نہیں ہوتے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: عمومی آئس ہاکی قواعد؛ 5.1۔ ریگولر ٹائم تصفیہ:۔

تمام مارکیٹیں (سوائے پیریڈ، اوور ٹائم، اور پنلٹی شوٹ آؤٹ مارکیٹوں کے) صرف ریگولر ٹائم کے لیے تصور کی جاتی ہیں جب تک متعلقہ مارکیٹ میں بصورت دیگر واضح طور پر ذکر نہ ہو۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 5.2۔ پنلٹی شوٹ آؤٹ منطق (+1 گول):۔

اگر کوئی کھیل پنلٹی شوٹ آؤٹ کے ذریعے طے ہو تو تصفیے کے مقاصد کے لیے جیتنے والی ٹیم کے اسکور اور کھیل کے ٹوٹل میں ایک (1) گول شامل کیا جائے گا۔ یہ صرف ان مارکیٹوں پر لاگو ہوتا ہے جن میں اوور ٹائم اور پنلٹی شوٹ آؤٹ شامل ہوں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 5.3۔ ترکِ کھیل اور فطری اختتام:۔

● اگر کوئی میچ ریگولر ٹائم مکمل ہونے سے پہلے ترک کر دیا جائے تو وہ تمام مارکیٹیں جو فطری اختتام کو نہیں پہنچیں کالعدم ہوں گی۔

● وہ مارکیٹیں جو ترکِ کھیل کے وقت پہلے ہی غیر مشروط طور پر متعین ہو چکی ہوں (مثلاً "1 پیریڈ فاتح" اگر 1 پیریڈ ختم ہو چکا ہو، یا "ٹوٹل گولز اوور 2.5" اگر 3 گول پہلے ہی اسکور ہو چکے ہوں) ترکِ کھیل کے وقت کے اسکور کی بنیاد پر طے کی جائیں گی۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 5.4۔ التوا اور دوبارہ شیڈولنگ (48-گھنٹے قاعدہ):۔

ملتوی میچ پر تمام مارکیٹیں کالعدم قرار دی جائیں گی اگر ایونٹ اصل مقررہ آغاز کے وقت سے 48 گھنٹے کے اندر دوبارہ شروع نہ ہو۔ اگر کھیل اس 48-گھنٹے کی مدت کے اندر دوبارہ شروع ہو تو اس میچ پر تمام شرطیں برقرار رہیں گی۔

5.5۔ غلطیوں کی تصحیح اور کالعدم کرنے کے حقوق: اسپورٹس بک درج ذیل صورتوں میں شرطوں کو کالعدم قرار دینے کا حق محفوظ رکھتی ہے:

● لائیو ایونٹس: اگر گول یا پنالٹی پہلے ہی ہو چکے ہوں اور کوئی مارکیٹ کھلی رہے۔

● غلط اسکور: اگر اسپورٹس بک میں غلط اسکور دکھایا گیا ہو، تو تمام متاثرہ مارکیٹیں اس دورانیے کے لیے منسوخ کر دی جائیں گی جس کے دوران غلط اسکور دکھایا گیا۔

● غلط میچ ٹائم: اگر اسپورٹس بک میں غلط میچ ٹائم دکھایا گیا ہو، تو ایسے معاملات میں جہاں اس فرق نے اوڈز کی درستگی پر نمایاں اثر ڈالا ہو، اسپورٹس بک کو یہ حق حاصل ہے کہ وہ متاثرہ بیٹس کو کالعدم قرار دے۔

● غلط معلومات: اگر ٹیمیں یا کھلاڑی غلط دکھائے گئے ہوں۔

-Settlement Sources: -5.6 :Наблюдаемые названия и показатели

مارکیٹیں ٹی وی براڈکاسٹ اور سرکاری انجمنوں کے فراہم کردہ اعداد و شمار (مثلاً، Official Site of the National Hockey League | NHL.com) کی بنیاد پر طے کی جائیں گی، الا یہ کہ واضح ثبوت ہو کہ اعداد و شمار غلط ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: Ice Hockey Statistical Markets (Team Stats؛ 5.7 Overtime Default for Statistics:۔

اس حصے میں درج تمام شماریاتی مارکیٹیں (بشمول Shots on Goal، Penalties، اور Power Play Goals) صرف ریگولر ٹائم (60 منٹ) کی بنیاد پر طے کی جائیں گی، الا یہ کہ

مارکیٹ کے نام میں خاص طور پر "(incl. Overtime)" لاحقہ شامل ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: 5.8 Shots on Goal (Total / Team / Period):۔

- تعریف: "Shot on Goal" کی تعریف ہر اس پک کی کوشش کے طور پر کی جاتی ہے جو یا تو گول کے طور پر نیٹ میں جائے یا اگر گول کیپر بچاؤ نہ کرتا تو نیٹ میں چلا جاتا۔
- استثنائیں: وہ شاٹس جو گول پوسٹ یا کراس بار سے ٹکرائیں، اور وہ شاٹس جو نیٹ تک پہنچنے سے پہلے کسی دفاعی کھلاڑی (گول کیپر کے علاوہ) نے بلاک کیے ہوں، انہیں Shots on Goal میں شمار نہیں کیا جاتا۔
- سیٹلمنٹ: مارکیٹوں پر بیٹس لیگ کے گورننگ باڈی کے فراہم کردہ سرکاری اعداد و شمار کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 5.9 Minor Penalties (Total / Team / Period):۔

- تعریف: "Minor Penalty" ایک 2 منٹ کی خلاف ورزی ہے۔
- گنتی: سیٹلمنٹ دی گئی مائنر پنالٹیوں کی تعداد کی بنیاد پر ہوتی ہے، نہ کہ کل بھگتے گئے منٹس کی۔ مثال کے طور پر، ایک Double-Minor پنالٹی (2+2 منٹ) کو سیٹلمنٹ کے مقاصد کے لیے دو (2) مائنر پنالٹیوں کے طور پر شمار کیا جاتا ہے۔
- Bench Minors: کسی ٹیم کی جانب سے بھگتی گئی مائنر پنالٹیاں (Team Total Bench Minors) اور Match Total میں شامل ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 5.10 Power Play Goals (Total / Team / Period):۔

- تعریف: "Power Play Goal" وہ گول ہے جو کسی ٹیم نے اس وقت کیا جب برف پر کم از کم ایک حریف کے پنالٹی بھگتنے کی وجہ سے انہیں عددی برتری حاصل تھی۔
- Shorthanded Goals: اس ٹیم کی جانب سے کیے گئے گول جو اس وقت پنالٹی بھگت رہی ہو (Power Play Goal) مارکیٹوں میں شمار نہیں ہوتے۔
- Empty Net: اگر کوئی ٹیم پاور پلے پر گول کرے لیکن مخالف ٹیم نے اضافی حملہ آور کے لیے اپنا گول کیپر ہٹا دیا ہو، تو بھی یہ Power Play Goal کے طور پر شمار ہوتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Ice Hockey Player Props Markets؛ 5.11 Ice Hockey Player Props Rules:۔

تمام پلیئر پراپ مارکیٹیں ڈیٹا فراہم کنندگان سے حتمی سرکاری باکس اسکور موصول ہوتے ہی طے کر دی جاتی ہیں۔ تمام پلیئر مارکیٹوں پر بیٹس سیٹلمنٹ کے مقاصد کے لیے اوور ٹائم کو شامل کرتی ہیں لیکن پنالٹی شوٹ آؤٹس کو خارج کرتی ہیں، سوائے "Anytime Goalscorer" مارکیٹ کے (دیکھیں سیکشن 5.11.11)۔

Наблюдаемые названия и показатели: Participation & General Conditions۔

5.11.1 Participation (Runner:) کسی کھلاڑی کو میچ میں شریک ("Runner") سمجھا جاتا ہے اگر وہ کھلاڑی کسی بھی موقع پر برف پر آئے جب سرکاری گیم کلاک چل رہا ہو۔ اگر کوئی کھلاڑی پورے میچ کے دوران بالکل بھی برف پر نہ آئے، تو اس کھلاڑی پر تمام بیٹس کالعدم قرار دی جائیں گی۔

5.11.2 No Minimum Time: شرکت کی کوئی کم از کم مدت درکار نہیں ہے۔ اگر کوئی کھلاڑی گیم کلاک چلتے ہوئے کسی بھی مدت کے لیے برف پر آئے، تو اس کھلاڑی کی انفرادی کارکردگی سے متعلق مارکیٹوں پر تمام بیٹس برقرار رہیں گی، قطع نظر اس کے کہ کھلاڑی نے کوئی اعداد و شمار درج کیے ہوں یا بعد میں زخمی/ناقابلِ کھیل قرار دیے گئے ہوں۔

Наблюдаемые названия и показатели: Abandonment & Postponement (48-Hour Rule:) 5.11.3 اگر کوئی گیم منسوخ،

ترک، یا ملتوی ہو جائے اور اصل شیڈول شدہ آغاز کے وقت سے 48 گھنٹے کے اندر دوبارہ شروع نہ ہو، تو تمام زیرِ التوا پلیئر پراپ مارکیٹوں پر بیٹس کالعدم قرار دی جائیں گی۔

● استثنا: وہ مارکیٹیں جو ترک کیے جانے سے پہلے پہلے ہی Natural Conclusion تک پہنچ چکی ہوں، وہ ترک کے وقت حاصل شدہ نتائج کی بنیاد پر طے کی جائیں گی۔

5.11.4 Official Data & Revisions: سیٹلمنٹ حتمی سرکاری باکس اسکور کی بنیاد پر ہوتی ہے۔ ایک بار سیٹلمنٹ مکمل ہونے کے بعد، سرکاری لیگوں کی جانب سے بعد میں کی گئی کسی بھی شماریاتی تصحیح یا نظرثانی پر غور نہیں کیا جائے گا اور دوبارہ سیٹلمنٹ نہیں ہوگی۔

Наблюдаемые названия и показатели: Market Logic۔

5.11.5 Performance Targets (+1، +2، وغیرہ): سنگل پلیئر پرفارمنس "Target" مارکیٹیں Win کے طور پر طے کی جاتی ہیں اگر مارکیٹ کی تفصیل میں مذکور کھلاڑی مذکورہ ہدف یا اس سے زیادہ حاصل کرے۔

● مثال: مارکیٹ "Player A At least 2+ Points" پر بیٹ جیتنے والا ہے اگر Player A بالکل 2، 3، یا اس سے زیادہ پوائنٹس درج کرے۔

5.11.6 Over/Under (Totals:) بیٹس اس بارے میں کہ کھلاڑی کا کل مارکیٹ کی تفصیل میں متعین لائن سے Over یا Under ہوگا۔ اگر کھلاڑی کا حتمی نتیجہ مارکیٹ کی تفصیل میں متعین لائن کے برابر ہو (مکمل عدد لائنوں کی صورت میں)، تو متعلقہ مارکیٹ پر بیٹ کالعدم قرار دی جائے گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: Statistical Definitions۔

5.11.7 Player Goals: اس کھلاڑی کو دیے جاتے ہیں جو ریگولر ٹائم یا اوور ٹائم میں گول کرے۔ پنالٹی شوٹ آؤٹس میں کیے گئے گول شمار نہیں ہوتے۔

5.11.8. Player Assists: اس کھلاڑی/کھلاڑیوں (فی گول زیادہ سے زیادہ دو) کو دیے جاتے ہیں جنہوں نے گول اسکورر سے پہلے پک کو چھوا، جیسا کہ باکس اسکور میں سرکاری طور پر درج ہو۔

5.11.9. Player Points: کھلاڑی کو سرکاری طور پر دیے گئے Assists + Goals کے مجموعے کے طور پر شمار کیے جاتے ہیں۔

5.11.10. Player Shots on Goal: ہر وہ پک کوشش جو یا تو گول میں منتج ہو یا اگر گول کیپر بچاؤ نہ کرتا تو نیٹ میں چلی جاتی۔ پوسٹ/کراس بار سے ٹکرانے والے یا کسی دفاعی کھلاڑی (گول کیپر نہیں) کی جانب سے بلاک کیے گئے شاٹس اس کل میں شمار نہیں ہوتے۔

5.11.11. Наблюдаемые названия и показатели: Anytime Goalscorer

"Anytime Goalscorer" مارکیٹ صرف ریگولر ٹائم (60 منٹ) کی بنیاد پر طے کی جاتی ہے۔

- اوور ٹائم کا اخراج: اوور ٹائم یا پنالٹی شوٹ آؤٹس کے دوران کیے گئے گول اس مخصوص مارکیٹ کے لیے شمار نہیں ہوتے۔
- Player Goals سے فرق: "Player Goals" ((Total مارکیٹ میں اوور ٹائم شامل ہو سکتا ہے جیسا کہ مارکیٹ کی تفصیل میں مذکور ہو، "Anytime Goalscorer" ایک الگ تجویز ہے جو کھیل کے 3 معیاری ادوار تک محدود ہے۔
- Own Goals: اپنے گول سیٹلمنٹ کے لیے شمار نہیں کیے جاتے اور اس مارکیٹ کے لیے نظر انداز کیے جاتے ہیں۔
- شرکت: اس مارکیٹ پر بیٹس برقرار رہتی ہیں اگر مارکیٹ کی تفصیل میں مذکور کھلاڑی میچ میں شریک ہو (جیسا کہ 5.11.1 میں بیان کیا گیا)۔ اگر مارکیٹ کی تفصیل میں مذکور کھلاڑی اسکواڈ میں ہو لیکن برف پر نہ آئے، تو متعلقہ کھلاڑی سے متعلق اس مارکیٹ پر بیٹس کالعدم قرار دی جائیں گی۔

6. Наблюдаемые названия и показатели: Baseball؛ Baseball Glossary of Terms ((A-Z

اہم نوٹ: یہ فرہنگ صرف معلوماتی اور رہنمائی کے مقاصد کے لیے فراہم کی گئی ہے۔ اس میں شامل تعریفیں عام Baseball اصطلاحات کو سمجھنے میں مدد کے لیے ہیں اور بیٹس کی سیٹلمنٹ کے لیے حتمی معیار نہیں ہیں۔ حتمی سیٹلمنٹ قواعد اور مخصوص شرائط کے لیے، براہ کرم قابلِ اطلاق عمومی اور کھیل سے متعلق مخصوص سیٹلمنٹ قواعد سے رجوع کریں۔

- At Bat (AB): بیٹنگ کی ایک سرکاری باری جو واک، ہٹ بائی پچ، یا سیکرافس میں منتج نہ ہو۔
- Double-Header: ایک ہی دن ایک ہی دو ٹیموں کے درمیان کھیلے گئے دو بیس بال گیمز۔ بیٹنگ کے مقاصد کے لیے، ہر گیم کو ایک الگ اور مستقل ایونٹ سمجھا جاتا ہے۔
- Extra Innings: معیاری تعداد کے اننگز (عام طور پر 9 مکمل ہونے کے بعد ٹائی توڑنے کے لیے کھیلے گئے اضافی ادوار۔
- Inning: کھیل کی ایک اکائی جو "top" نصف (مہمان ٹیم بیٹنگ کرتی ہے) اور "bottom" نصف (میزبان ٹیم بیٹنگ کرتی ہے) پر مشتمل ہوتی ہے۔
- Mercy Rule (Knockout Rule): ایک ضابطہ جو گیم کو قبل از وقت ختم کر دیتا ہے اگر کوئی ٹیم مخصوص تعداد کے اننگز کے بعد مخصوص تعداد کے رنز کی برتری حاصل کر لے۔
- Money Line: ایک مارکیٹ جہاں بیٹ میچ کے براہِ راست فاتح پر ہوتی ہے، عام طور پر اضافی اننگز سمیت۔
- Pitcher Strikeout (K): اس وقت ہوتا ہے جب کوئی پچر بیٹر کے خلاف تین اسٹرائیکس درج کرے، جس کے نتیجے میں آؤٹ ہو۔

Tower Rush

● Run Batted In (RBI): ایک شماریات جو بیٹر کو دی جاتی ہے جب ان کی کارروائی (ہٹ، سیکرافس، وغیرہ) سے کوئی رن اسکور ہو۔

● Run Line: بیس بال میں پوائنٹ اسپریڈ یا ہینڈی کیپ، عام طور پر +/- 1.5 رنز پر مقرر۔

● Shortened Format: ایک گیم جو کھیل شروع ہونے سے پہلے گورننگ باڈی کی جانب سے سرکاری طور پر 9 سے کم اننگز (مثلاً، 7 اننگز) کے لیے شیڈول کی گئی ہو۔

● Starting Pitcher: وہ پچر جو اپنی ٹیم کے لیے پہلی پچ پھینکے۔ مارکیٹ کی تفصیل میں مذکور Pitcher کو متعلقہ مارکیٹ پر بیٹس کے ایکشن کے لیے اسٹارٹ کرنا ضروری ہے۔

● Total Bases: وہ کل تعداد کے بیسز جو کوئی بیٹر صرف ہٹس سے حاصل کرے: Single (1)، Double (2)، Triple (3)، اور Home Run (4)۔ واکس، ہٹ بائی پچز، اور غلطیاں شامل نہیں ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: General Baseball Rules؛ 6.1. Innings and Extra Innings:

تمام مارکیٹیں صرف ریگولر ٹائم کے لیے سمجھی جاتی ہیں (9 اننگز، یا 8.5 اننگز اگر میزبان ٹیم آگے ہو) الا یہ کہ متعلقہ مارکیٹ کی تفصیل میں واضح طور پر اس کے برعکس مذکور ہو۔ شک کے ازالے کے لیے، بیس بال کی اکثر مارکیٹیں (بشمول Money Line، Run Line، اور Total Runs) عام طور پر Extra Innings سمیت پیش کی جاتی ہیں - جیسا کہ مارکیٹ کی تفصیل میں اشارہ کیا گیا ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: 6.2. Minimum Play and Mercy Rule Logic؛ 6.2.1 Standard Games:

تمام فل گیم مارکیٹوں پر بیٹس برقرار رہنے کے لیے (Winner مارکیٹ کے علاوہ)، میچ کو کم از کم 9 مکمل اننگز (یا 8.5 اننگز اگر میزبان ٹیم آگے ہو) تک جانا ضروری ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 6.2.2 Scheduled Shortened Formats:

اگر گیم شروع ہونے سے پہلے گورننگ باڈی کی جانب سے مختصر فارمیٹ (مثلاً، 7 اننگز) کا سرکاری اعلان کیا گیا ہو، تو سیٹلمنٹ کے مقاصد کے لیے اننگز کی یہ شیڈول شدہ تعداد "Regular Time" سمجھی جائے گی۔ ایسے معاملات میں، اس میچ پر بیٹس برقرار رہنے کے لیے کم از کم 7 مکمل اننگز (یا 6.5 اننگز اگر میزبان ٹیم آگے ہو) درکار ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 6.2.3 Mercy Rule Exception:

اگر کوئی گیم سرکاری گورننگ باڈی کی جانب سے Mercy Rule (لیگ کی جانب سے لازمی رنز کا فرق جو میچ کے اختتام کو متحرک کرتا ہے) کی وجہ سے قبل از وقت ختم کر دیا جائے، تو گیم کو "Complete" سمجھا جائے گا۔ تمام فل گیم مارکیٹوں (Money Line، Run Line، Totals) پر بیٹس Mercy Rule لاگو ہونے کے وقت کے اسکور کی بنیاد پر طے کی جائیں گی، بشرطیکہ گیم گورننگ باڈی کی جانب سے سرکاری سمجھی گئی ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: 6.2.4 Unplayed Innings:

Mercy Rule کے اختتام یا کسی اور قبل از وقت خاتمے کی صورت میں، ان اننگز کے لیے کسی بھی مخصوص مارکیٹ پر بیٹس جو نہیں کھیلی گئیں (مثلاً، "8th Inning Winner" یا "9th Inning Total Runs") کالعدم قرار دی جائیں گی۔

Tower Rush

Наблюдаемые названия и показатели: 6.2.5. Natural Conclusion:

ان مارکیٹوں پر بیٹس جو گیم ختم ہونے سے پہلے Natural Conclusion تک پہنچ چکی ہوں (مثلاً، "1st Inning Winner" یا "Total Runs Over 5.5" جب اسکور پہلے ہی 0-7 ہو) متعلقہ مارکیٹ قواعد کے مطابق طے کی جائیں گی۔ .

Наблюдаемые названия и показатели: 6.3. Pre-Match Winner Market :) 4.5/5 Innings Rule)

پری میچ بیٹنگ میں "Winner" ((Money Line مارکیٹ کے مقاصد کے لیے، کوئی گیم سرکاری سمجھی جاتی ہے اگر وہ کم از کم 5 مکمل اننگز (یا 4.5 اننگز اگر میزبان ٹیم آگے ہو) تک جاری رہے۔ اگر گیم اس مقام کے بعد کسی بھی وجہ سے روک دی جائے، تو فاتح کا تعین گیم روکنے کے وقت کے اسکور سے ہوتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 6.4. Postponement, Rescheduling and Interrupted Games:

نہ شروع ہونے والے گیمز: اگر کوئی میچ گورننگ باڈی کی جانب سے شائع شدہ سرکاری شیڈول شدہ کیلنڈر تاریخ (مقام کے مقامی وقت) پر شروع نہ ہو، تو ایونٹ پر تمام بیٹس کالعدم قرار دی جائیں گی۔

مداخلت شدہ گیمز: اگر کوئی میچ پہلے ہی شروع ہو چکا ہو اور بعد میں معطل یا مداخلت شدہ ہو جائے، اور اصل شیڈول شدہ آغاز کے وقت سے 48 گھنٹے کے اندر دوبارہ شروع ہو جائے، تو تمام بیٹس برقرار رہیں گی اور میچ مکمل ہونے پر طے کی جائیں گی۔ اگر میچ 48 گھنٹے کے اندر دوبارہ شروع نہ ہو، تو ان مارکیٹوں پر بیٹس جو Natural Conclusion تک نہیں پہنچیں (یا قاعدہ 6.3 کے تحت Official Game کے طور پر اہل نہیں ہیں) کالعدم قرار دی جائیں گی۔

Double-Headers: ڈبل ہیڈر (ایک ہی دن کھیلے گئے دو مسلسل میچز) کی صورت میں، ہر گیم کو ایک الگ اور مستقل ایونٹ سمجھا جاتا ہے۔ اگر کوئی ملتوی شدہ میچ کسی بعد کے دن ڈبل ہیڈر کے حصے کے طور پر دوبارہ شیڈول کیا جائے، تو اصل ملتوی شدہ میچ پر تمام بیٹس کالعدم قرار دی جائیں گی۔ ایسی بیٹس دوبارہ شیڈول شدہ ڈبل ہیڈر کے کسی بھی گیم پر لاگو نہیں ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 6.5. Abandonment:

اگر کوئی میچ سرکاری کم از کم کھیل کی شرط تک پہنچنے سے پہلے ترک یا ختم کر دیا جائے، تو قاعدہ 6.4 لاگو ہوگا۔ اگر میچ قاعدہ 6.4 میں متعین 48 گھنٹے کی مدت کے اندر دوبارہ شروع نہ ہو، تو ان تمام مارکیٹوں پر بیٹس جو Natural Conclusion تک نہیں پہنچیں کالعدم قرار دی جائیں گی۔.

Наблюдаемые названия и показатели: 6.6. Error Corrections and Voiding Rights:

اسپورٹس بک کو یہ حق حاصل ہے کہ وہ بیٹس کو کالعدم قرار دے اگر کوئی مارکیٹ غلط اسکور، غلط میچ اسٹیٹس (مثلاً، غلط اننگ یا آؤٹس کی تعداد) کے ساتھ کھلی رہے، یا اگر اوڈز غلط میچ ٹائم کے ساتھ پیش کیے گئے ہوں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 6.7. Settlement Sources:

مارکیٹوں پر بیٹس ٹی وی براڈکاسٹ اور سرکاری انجمنوں کے فراہم کردہ اعداد و شمار (مثلاً، The Official Site of | MLB.com Major League Baseball) کی بنیاد پر طے کی جائیں گی، الا یہ کہ واضح ثبوت ہو کہ اعداد و شمار غلط ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: Baseball Player Props Markets؛ 6.8 Baseball Player Props Rules:

Tower Rush

تمام پلیئر پراپ مارکیٹوں پر بیٹس متعلقہ لیگ کی سرکاری انجمن کی جانب سے فراہم کردہ سرکاری باکس اسکور (مثلاً، The | MLB.com Official Site of Major League Baseball) کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں۔ تمام پلیئر پراپ مارکیٹیں سیٹلمنٹ کے مقاصد کے لیے Extra Innings کو شامل کرتی ہیں الا یہ کہ دوسری صورت میں بیان کیا گیا ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: 6.8.1 Participation (Starting Lineup):-

بیس بال کھلاڑی کی پراپس کے لیے ایکشن ہونے کے لیے، منتخب کھلاڑی کو اسٹارٹنگ لائن اپ میں ہونا چاہیے اور کھیل میں حصہ لینا چاہیے۔ اگر کوئی کھلاڑی ان شرائط کو پورا نہیں کرتا، تو اس کھلاڑی سے متعلق تمام مارکیٹس پر لگائی گئی تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 6.8.2 اسٹارٹنگ پچر کی شرط:-

اگر کسی مخصوص پچر سے متعلق مارکیٹ (مثلاً "پچر کل اسٹرائیک آؤٹس") پر شرط لگائی جاتی ہے، تو اس شرط کے ایکشن ہونے کے لیے اس پچر کو کھیل شروع کرنا ہوگا اور کم از کم ایک آفیشل پچ پھینکنا ہوگا (اپنی ٹیم کے لیے پہلی پچ پھینکنا)۔ اگر نامزد پچر کھیل شروع نہیں کرتا اور کوئی پچ نہیں پھینکتا، تو اس انفرادی کھلاڑی سے متعلق تمام مارکیٹس پر لگائی گئی تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 6.8.3 ترک کرنا اور سرکاری نتائج:-

اگر کوئی میچ شروع ہونے کے بعد ترک کر دیا جاتا ہے، تو ان کھلاڑیوں پر لگائی گئی تمام کھلاڑی پراپ مارکیٹس کی شرطیں برقرار رہیں گی جنہوں نے حصہ لیا (6.8.1 کے مطابق)، بشرطیکہ میچ کو سرکاری کھیل (قاعدہ 6.3 ملاحظہ کریں) سمجھا جائے یا وہ قدرتی اختتام کو پہنچ چکا ہو۔

● اگر میچ سرکاری کھیل بننے سے پہلے ترک کر دیا جاتا ہے، تو تمام کھلاڑی پراپ مارکیٹس کی شرطیں جو قدرتی اختتام کو نہیں پہنچیں کالعدم ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 6.8.4 ملتوی اور دوبارہ شیڈولنگ (48-گھنٹے کا قاعدہ):-

اگر کوئی کھیل منسوخ، ترک یا ملتوی کر دیا جاتا ہے اور اصل شیڈول شدہ آغاز کے وقت کے 48 گھنٹے کے اندر دوبارہ شروع نہیں ہوتا، تو تمام زیر التواء کھلاڑی پراپ مارکیٹس کی شرطیں کالعدم ہوں گی، الا یہ کہ نتیجہ پہلے ہی غیر مشروط طور پر طے ہو چکا ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: 6.8.5 کارکردگی کے اہداف (+1، +2، +3، وغیرہ):-

انفرادی کھلاڑی کی کارکردگی کے "ہدف" مارکیٹس (مثلاً "بیٹر +2 ہٹس ریکارڈ کرے") پر شرطیں جیت سمجھی جاتی ہیں اگر مارکیٹ کی تفصیل میں مذکور کھلاڑی مخصوص ہدف کو پورا کرتا ہے یا اس سے تجاوز کرتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 6.8.6 اوور/انڈر (ٹوٹلز):-

اس بات پر شرطیں کہ کھلاڑی کا ٹوٹل مارکیٹ کی تفصیل میں مخصوص لائن سے اوور یا انڈر ہوگا۔ اگر کھلاڑی کا حتمی اسکور مارکیٹ کی تفصیل میں مخصوص لائن کے برابر ہوتا ہے (مکمل نمبر لائنوں کی صورت میں)، تو شرط کالعدم ہوگی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 6.8.7 بیٹر ہٹس:-

اس مارکیٹ پر شرطیں ریکارڈ شدہ سرکاری ہٹس کی تعداد (سنگلز + ڈبلز + ٹرپلز + ہوم رنز) کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں۔ واکس ((BB، ہٹ بائے پچ ((HBP، غلطیوں، یا فیلڈرز چوائس کے ذریعے حاصل کیے گئے بیسز اس مارکیٹ کے مقاصد کے لیے شمار نہیں ہوتے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 6.8.8 بیٹر ہوم رنز:-

Tower Rush

اس مارکیٹ پر شرطیں مارکیٹ کی تفصیل میں مذکور کھلاڑی کی طرف سے لگائے گئے ہوم رنز کی کل تعداد کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 6.8.9۔ پچر اسٹرائیک آؤٹس:۔

اس مارکیٹ پر شرطیں مارکیٹ کی تفصیل میں مذکور پچر کی طرف سے اسٹرائیک آؤٹ کیے گئے بیٹرز ((K کی کل تعداد کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 6.8.10۔ بیٹر ٹوٹل بیسز:۔

اس مارکیٹ پر شرطیں صرف ہٹس سے جمع ہونے والے کل بیسز کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں: سنگل = 1، ڈبل = 2، ٹرپل = 3، ہوم رن = 4۔

Наблюдаемые названия и показатели: 6.8.11۔ بیٹر رنز + رنز بیٹڈ اِن (رنز + :(RBI۔

اس مارکیٹ پر شرطیں رنز اسکورڈ اور رنز بیٹڈ اِن ((RBI کے مشترکہ مجموعے کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 6.8.12۔ پلیئر ہٹس الاؤڈ:۔

اس مارکیٹ پر شرطیں مارکیٹ کی تفصیل میں مذکور مخصوص پچر کی طرف سے کھیل میں فعال رہتے ہوئے دیے گئے ہٹس کی کل تعداد کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 6.8.13۔ پلیئر پرفارمنس ڈبل:۔

مارکیٹ اس بات پر شرط لگانے کی سہولت دیتی ہے کہ آیا مارکیٹ کی تفصیل میں مذکور کھلاڑی دو مختلف شماریاتی زمروں میں دوہرے ہندسے کی قدر (10 یا زیادہ) حاصل کرے گا، یا مارکیٹ کے نام میں بیان کردہ مخصوص دوہری کامیابی تک پہنچے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 7۔ ہینڈ بال؛ ہینڈ بال اصطلاحات کی فرہنگ ((A-Z۔

اہم نوٹ: یہ فرہنگ صرف معلوماتی اور نیویگیشنل مقاصد کے لیے فراہم کی گئی ہے۔ اس میں شامل تعریفیں عام ہینڈ بال اصطلاحات کو سمجھنے میں مدد کے لیے ہیں اور شرطوں کے تصفیے کے لیے حتمی معیار نہیں ہیں۔ حتمی تصفیہ کے قواعد اور مخصوص شرائط کے لیے، براہ کرم قابل اطلاق عمومی اور کھیل سے متعلق مخصوص تصفیہ قواعد سے رجوع کریں۔

- 7-میٹر تھرو (پنالٹی): 7-میٹر لائن سے گول پر براہ راست شاٹ، جو اس فاؤل کے بعد دیا جاتا ہے جو اسکورنگ کے واضح موقع کو تباہ کرتا ہے۔
- فاسٹ بریک: ایک تیز حملہ آور اقدام جہاں ایک ٹیم مخالف کے دفاع کو قائم ہونے سے پہلے اسکور کرنے کی کوشش کرتی ہے۔
- فری تھرو: مخالف ٹیم کی خلاف ورزی کے بعد کھیل دوبارہ شروع کرنے کا طریقہ۔
- قدرتی اختتام: تصفیہ کا ایک اصول جہاں شرط کا نتیجہ اس وقت طے ہو جاتا ہے جب نتیجہ پہلے ہی طے ہو چکا ہو اور مزید کھیل سے قطع نظر تبدیل نہیں ہو سکتا تھا۔
- اوور ٹائم (اضافی وقت): ناک آؤٹ میچوں میں ڈرا کی صورت میں فاتح کا تعین کرنے کے لیے کھیلے جانے والے اضافی ادوار۔ معیاری اوور ٹائم دو 5-منٹ کے ہاف پر مشتمل ہوتا ہے۔
- تدریجی سزا: فاؤلز کا ایک نظام جو پیلے کارڈ، 2-منٹ کی معطلی، اور بالآخر سرخ کارڈ (نااہلی) کا باعث بنتا ہے۔

● ریگولر ٹائم: میچ کی معیاری -60منٹ مدت (دو ہاف، ہر ایک 30 منٹ)۔

● شوٹ آؤٹ (-7میٹر): اوور ٹائم کے بعد بھی ٹائی نہ ٹوٹنے پر فاتح کا تعین کرنے کے لیے پنالٹی تھروں کا سلسلہ۔

● واکنگ (اسٹیپس): ایک خلاف ورزی جہاں کھلاڑی گیند کو ڈربل کیے بغیر تین سے زیادہ قدم اٹھاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: عمومی ہینڈ بال قواعد؛ 7.1۔ ریگولر ٹائم تصفیہ:۔

تمام مارکیٹس صرف ریگولر ٹائم (60 منٹ کھیل) کے اختتام پر نتیجے کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں، الا یہ کہ مارکیٹ کے نام میں واضح طور پر ذکر کیا گیا ہو (مثلاً، مارکیٹس جن کے ساتھ "incl. Overtime" لاحقہ ہو)۔ اوور ٹائم اور -7میٹر شوٹ آؤٹس معیاری میچ مارکیٹس سے خارج ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 7.2۔ ملتوی اور دوبارہ شیڈولنگ (-48گھنٹے کا قاعدہ):۔

ملتوی یا منسوخ شدہ میچ پر تمام مارکیٹس کی شرطیں کالعدم ہوں گی اگر میچ اصل شیڈول شدہ آغاز کے وقت کے 48 گھنٹے کے اندر شروع یا دوبارہ شروع نہیں ہوتا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 7.3۔ ترک کرنا اور قدرتی اختتام:۔

اگر کوئی میچ ریگولر ٹائم مکمل ہونے سے پہلے ترک کر دیا جاتا ہے، تو تمام مارکیٹس کی شرطیں جو قدرتی اختتام کو نہیں پہنچیں کالعدم ہوں گی۔

● ان مارکیٹس پر شرطیں جو قدرتی اختتام کو پہنچ چکی ہیں (مثلاً، "1st ہاف ٹوٹل" اگر پہلا ہاف ختم ہو چکا ہے) ان کے متعلقہ مارکیٹ قواعد کے مطابق طے کی جائیں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 7.4۔ غلطیوں کی تصحیح:۔

● میچ ٹائم: اگر غلط میچ ٹائم دکھایا گیا تھا، اور اس تضاد نے اوڈز کی درستگی کو نمایاں طور پر متاثر کیا، تو اسپورٹس بک متاثرہ شرطوں کو کالعدم کرنے کا حق محفوظ رکھتی ہے۔

● غلط اسکور: اگر کسی مارکیٹ پر شرطیں غلط اسکور کے ساتھ کھلی رہتی ہیں جو اوڈز کو نمایاں طور پر متاثر کرتا ہے، تو اسپورٹس بک متاثرہ شرطوں کو کالعدم کرنے کا حق محفوظ رکھتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 7.5۔ مقام کی تبدیلی:۔

اگر کوئی میچ غیر جانبدار مقام پر منتقل کیا جاتا ہے، تو متعلقہ میچ پر تمام شرطیں برقرار رہیں گی۔ اگر ہوم اور اوے ٹیمیں الٹ دی جاتی ہیں، تو اصل فکسچر پر لگائی گئی شرطیں کالعدم ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 7.6۔ میچ آؤٹ کم مارکیٹس (-3وے، ہینڈی کیپ، ٹوٹلز):۔

تصفیہ ریگولر ٹائم کے اختتام پر اسکور کی بنیاد پر ہوتا ہے۔ اس میں میچ ونر (ہوم/ڈرا/اوے)، ڈرا نو بیٹ، ہینڈی کیپس، اور مکمل میچ اور انفرادی ٹیموں کے لیے ٹوٹل گولز (اوور/انڈر یا اوڈ/ایون) شامل ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 7.7۔ ہاف مارکیٹس (1st اور 2nd ہاف):۔

● 1st ہاف: اس مارکیٹ پر شرطیں سختی سے کھیل کے پہلے 30 منٹ کے اسکور پر طے کی جاتی ہیں۔ اگر میچ پہلے ہاف کے دوران ترک کر دیا جاتا ہے، تو تمام غیر طے شدہ 1st ہاف مارکیٹس کی شرطیں کالعدم ہوں گی۔

● 2nd ہاف: اس مارکیٹ پر شرطیں سختی سے دوسرے ہاف (30 منٹ) کے دوران حاصل کردہ اسکور پر طے کی جاتی ہیں، پہلے ہاف کے اسکور اور کسی بھی اوور ٹائم اسکور کو چھوڑ کر۔ اگر میچ دوسرے ہاف کے دوران ترک کر دیا جاتا ہے، تو تمام 2nd ہاف مارکیٹس کی شرطیں کالعدم ہوں گی الا یہ کہ پہلے ہی طے ہو چکی ہوں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 7.8۔ ریس ٹو X گولز / کون Xواں پوائنٹ اسکور کرے گا:۔

● ہدف تک نہ پہنچنا: اگر کوئی میچ یا ہاف مارکیٹ کی تفصیل میں مخصوص گولز ((X کی تعداد تک پہنچنے سے پہلے ختم ہو جاتا ہے، تو متعلقہ "ریس ٹو X" یا "Xواں پوائنٹ" مارکیٹس پر تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔

● شوٹ آؤٹ کا اخراج: ان مارکیٹس پر شرطیں ریگولر ٹائم اور، جہاں واضح طور پر بیان کیا گیا ہو - اوور ٹائم کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں۔ -7میٹر شوٹ آؤٹ کے دوران اسکور کیے گئے گولز خارج ہیں۔ اگر ہدف صرف شوٹ آؤٹ کے دوران حاصل ہوتا ہے، تو متعلقہ میچ کے لیے اس مارکیٹ پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

7.9۔ ریس ٹو X گولز (ہاف مخصوص): اس بات پر شرط لگائیں کہ کون سی ٹیم مخصوص ہاف کے اندر ہدف گولز کی تعداد (5، 10، 15، وغیرہ) تک پہنچنے والی پہلی ٹیم ہوگی۔

● 1st ہاف ریسز: اس مارکیٹ پر شرطیں صرف 1st ہاف میں اسکور کیے گئے گولز کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں۔

● 2nd ہاف ریسز: اس مارکیٹ پر شرطیں صرف 2nd ہاف میں اسکور کیے گئے گولز کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں (ہاف کے آغاز میں 0-0 سے گنتی شروع کرتے ہوئے)۔

Наблюдаемые названия и показатели: 7.10۔ تادیبی مارکیٹس:۔

تمام تادیبی مارکیٹس (بشمول -2منٹ کی معطلیاں، پیلے/سرخ کارڈز جہاں قابل اطلاق ہوں) صرف ریگولر ٹائم کے دوران پیش آنے والے واقعات کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں۔ ٹیم کے عہدیداروں یا ان کھلاڑیوں کو دی گئی معطلیاں یا تادیبی کارروائیاں جو کھیل میں فعال طور پر حصہ نہیں لے رہے، خارج ہیں، الا یہ کہ مارکیٹ کے نام یا قواعد میں خاص طور پر بیان کیا گیا ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: 8۔ والی بال؛ والی بال اصطلاحات کی فرہنگ ((A-Z۔

اہم نوٹ: یہ فرہنگ صرف معلوماتی اور نیویگیشنل مقاصد کے لیے فراہم کی گئی ہے۔ اس میں شامل تعریفیں عام والی بال اصطلاحات کو سمجھنے میں مدد کے لیے ہیں اور شرطوں کے تصفیے کے لیے حتمی معیار نہیں ہیں۔ حتمی تصفیہ کے قواعد اور مخصوص شرائط کے لیے، براہ کرم قابل اطلاق عمومی اور کھیل سے متعلق مخصوص تصفیہ قواعد سے رجوع کریں۔

● اضافی پوائنٹس: سیٹ کے معیاری حد پر ٹائی ہونے کے بعد کھیلے جانے والے پوائنٹس (سیٹ 1-4 کے لیے 24-24، یا سیٹ 5 کے لیے 14-14)۔ سیٹ دو پوائنٹ کے فرق سے جیتا جانا چاہیے۔

● گولڈن سیٹ: کچھ ٹورنامنٹ فارمیٹس میں دو ٹانگوں والے ٹائی کے مجموعی اسکور کے برابر ہونے پر فاتح کا تعین کرنے کے لیے کھیلا جانے والا اضافی سیٹ۔ اسے معیاری بیٹنگ مارکیٹس کے لیے میچ کے نتیجے کا حصہ نہیں سمجھا جاتا۔

● میچ ٹائی بریک: کچھ مقابلوں میں، پانچواں سیٹ 15 پوائنٹس تک ٹائی بریک کے طور پر کھیلا جاتا ہے (2 سے جیتنا ضروری ہے)۔

● قدرتی اختتام: تصفیہ کا ایک اصول جہاں مارکیٹ پر شرطیں اس وقت طے ہو جاتی ہیں جب تصفیے سے متعلق نتیجہ غیر مشروط طور پر طے ہو جاتا ہے، چاہے میچ بعد میں ترک کر دیا جائے۔

● پوائنٹس کٹوتی: ایک سرکاری سزا جہاں ریفری کی طرف سے بدانتظامی یا انتظامی غلطیوں کی وجہ سے ٹیم کے اسکور سے پوائنٹس ہٹائے جاتے ہیں۔

● سیٹ: میچ کے اندر کھیل کی ایک اکائی۔ معیاری پیشہ ورانہ میچز "بیسٹ آف 5" سیٹس کے طور پر کھیلے جاتے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: عمومی والی بال قواعد؛ 8.1۔ تصفیہ کا وقت اور حتمیت:۔

تمام مارکیٹس اس وقت طے کی جاتی ہیں جب اس مارکیٹ کے نتیجے کا فیصلہ کرنے والا پوائنٹ یا کھیل کا عنصر تصدیق شدہ ہو جاتا ہے۔ میچ ونر، کریکٹ اسکور، اور ہینڈی کیپس جیسی مارکیٹس میچ/سیٹ کے آخری پوائنٹ کی تصدیق کے فوراً بعد طے کی جاتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 8.2۔ ملتوی اور ترک کرنا (-48گھنٹے کا قاعدہ):۔

ملتوی یا منسوخ شدہ میچ پر تمام مارکیٹس کی شرطیں کالعدم ہوں گی اگر ایونٹ اصل شیڈول شدہ آغاز کے وقت کے 48 گھنٹے کے اندر شروع یا دوبارہ شروع نہیں ہوتا۔

● رکے ہوئے میچز: اگر کوئی میچ ترک کر دیا جاتا ہے، تو تمام مارکیٹس کی شرطیں جو ترک کرنے کے وقت قدرتی اختتام کو نہیں پہنچیں کالعدم ہوں گی۔ پہلے سے طے شدہ مارکیٹس اس کے مطابق طے کی جائیں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 8.3۔ گولڈن سیٹ کا اخراج:۔

"گولڈن سیٹ" کو تمام میچ اور سیٹ مارکیٹس سے سختی سے خارج کیا گیا ہے۔ تصفیے کے لیے صرف ریگولر میچ فارمیٹ کے دوران کھیلے گئے پوائنٹس اور سیٹس پر غور کیا جاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 8.4۔ سرکاری پوائنٹس کٹوتیاں:۔

سرکاری پوائنٹس کٹوتیوں کو ان تمام مارکیٹس کے لیے مدنظر رکھا جائے گا جو کٹوتی لاگو ہونے کے وقت تک طے نہیں ہوئیں۔ وہ مارکیٹس جو کٹوتی سے پہلے قدرتی اختتام کو پہنچ چکی ہیں دوبارہ طے نہیں کی جائیں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 8.5۔ غلطیوں کی تصحیح:۔

اگر مارکیٹس پر شرطیں غلط اسکور، میچ کی حیثیت، یا میچ ٹائم کے ساتھ کھلی رہتی ہیں جو اوڈز پر نمایاں اثر ڈالتا ہے، تو اسپورٹس بک متاثرہ شرطوں کو کالعدم کرنے کا حق محفوظ رکھتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 8.6۔ پوائنٹ اور سیٹ ہینڈی کیپس:۔

● میچ پوائنٹ ہینڈی کیپ: اس مارکیٹ پر شرطیں میچ کے آخری پوائنٹ کی تصدیق کے بعد طے کی جاتی ہیں۔

● میچ سیٹ ہینڈی کیپ: اس مارکیٹ پر شرطیں اس وقت طے کی جاتی ہیں جب ہینڈی کیپ کا نتیجہ غیر مشروط طور پر طے ہو جاتا ہے۔

● سیٹ ہینڈی کیپ: کسی مخصوص سیٹ کے لیے پوائنٹ ہینڈی کیپس کی اس مارکیٹ پر شرطیں اس وقت طے کی جاتی ہیں جب اس سیٹ کے اندر ہینڈی کیپ کا نتیجہ غیر مشروط طور پر طے ہو جاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 8.7۔ اوور/انڈر (ٹوٹلز):۔

ٹوٹل پوائنٹس (میچ، ٹیم، یا سیٹ) مارکیٹس پر شرطیں اس وقت طے کی جاتی ہیں جب مارکیٹ کی تفصیل میں بیان کردہ نتیجہ غیر مشروط طور پر طے ہو جاتا ہے۔

● ترک کرنا: اگر کوئی سیٹ یا میچ مارکیٹ کی تفصیل میں بیان کردہ نتیجہ طے ہونے سے پہلے ترک کر دیا جاتا ہے، تو اس مارکیٹ پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

● مکمل نمبر لائنیں: اگر مکمل نمبر لائن کی مارکیٹس پیش کی جاتی ہیں (مثلاً، (180.0 اور حتمی نتیجہ اس لائن کے برابر ہوتا ہے، تو متعلقہ مارکیٹس پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 8.8۔ کریکٹ اسکور مارکیٹس:۔

میچ اور سیٹ کریکٹ اسکور مارکیٹس متعلقہ مدت کے آخری پوائنٹ کی تصدیق کے بعد طے کی جاتی ہیں۔ اگر میچ یا سیٹ مکمل نہیں ہوتا، تو تمام متعلقہ کریکٹ اسکور مارکیٹس کالعدم ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 8.9۔ سیٹ اضافی پوائنٹس:۔

اس بات پر شرط لگائیں کہ آیا کسی سیٹ کو فیصلہ کرنے کے لیے اضافی پوائنٹس کی ضرورت ہوگی (یعنی، سیٹ 1-4 کے لیے 25 پوائنٹس سے آگے، یا سیٹ 5 کے لیے 15 پوائنٹس سے آگے)۔

● مارکیٹ پر شرطیں "ہاں" کے طور پر طے کی جاتی ہیں جب اسکور سیٹ 1-4 میں 24-24 (48واں پوائنٹ)، یا سیٹ 5 میں 14-14 (28واں پوائنٹ) تک پہنچ جاتا ہے۔

● اگر کوئی سیٹ نہیں کھیلا جاتا، تو مارکیٹ پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 8.10۔ "Y" پوائنٹس کے بعد برتری:۔

اس بات پر شرط لگائیں کہ کون سی ٹیم کسی مخصوص سیٹ میں مقررہ تعداد کے پوائنٹس کے بعد آگے ہوگی (مثلاً سیٹ 2 میں 8 پوائنٹس کے بعد برتری)۔ مارکیٹ پر شرطیں سیٹ کے Y-ویں پوائنٹ کی تصدیق ہونے پر طے ہوتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 8.11۔ ریس ٹو "X" پوائنٹس:۔

اس بات پر شرط لگائیں کہ کون سی ٹیم کسی سیٹ میں ہدف پوائنٹس کی تعداد تک سب سے پہلے پہنچے گی۔ مارکیٹ پر شرطیں مارکیٹ کی تفصیل میں بیان کردہ تعداد تک پہنچنے پر طے ہوتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 8.12۔ نمبر شدہ پوائنٹ فاتح:۔

اس بات پر شرط لگائیں کہ کون سی ٹیم کوئی مخصوص مقررہ پوائنٹ جیتے گی (مثلاً سیٹ 1 پوائنٹ (15۔ مارکیٹ پر شرطیں مارکیٹ کی تفصیل میں بیان کردہ پوائنٹ کھیلے جانے اور تصدیق ہونے کے بعد طے ہوتی ہیں۔ اگر سیٹ/میچ کے خاتمے کی وجہ سے پوائنٹ تک نہ پہنچا جائے یا وہ کھیلا نہ جائے تو مارکیٹ پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 9۔ بیچ والی بال؛ بیچ والی بال اصطلاحات کی فرہنگ ((A-Z۔

اہم نوٹ: یہ فرہنگ صرف معلوماتی اور رہنمائی کے مقاصد کے لیے فراہم کی گئی ہے۔ اس میں شامل تعریفیں عام بیچ والی بال اصطلاحات کو سمجھنے میں مدد کے لیے ہیں اور شرطوں کے تصفیے کے لیے حتمی معیار نہیں ہیں۔ حتمی تصفیہ قواعد اور مخصوص شرائط کے لیے براہ کرم قابلِ اطلاق عمومی اور کھیل سے متعلق مخصوص تصفیہ قواعد سے رجوع کریں۔

● اضافی پوائنٹس: وہ پوائنٹس جو کسی سیٹ کے معیاری حد پر برابر ہونے کے بعد کھیلے جاتے ہیں (سیٹ 1-2 کے لیے 20-20، یا سیٹ 3 کے لیے (14-14۔ سیٹ دو پوائنٹس کے فرق سے جیتا جانا چاہیے۔

● گولڈن سیٹ: ایک اضافی سیٹ جو مخصوص ٹورنامنٹ فارمیٹس میں کئی میچوں پر مشتمل ٹائی کے فاتح کا تعین کرنے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔ اسے معیاری مارکیٹس کے لیے میچ کے نتیجے کا حصہ نہیں سمجھا جاتا۔

● میچ ٹائی بریک: بیچ والی بال میں، تیسرا سیٹ ٹائی بریک کا کردار ادا کرتا ہے (15 پوائنٹس تک کھیلا جاتا ہے، 2 کے فرق سے جیتنا ضروری ہے)۔

● قدرتی اختتام: تصفیے کا ایک اصول جس کے تحت مارکیٹ کا نتیجہ فوراً اس وقت نکال دیا جاتا ہے جب مارکیٹ کی تفصیل میں بیان کردہ نتیجہ غیر مشروط طور پر طے ہو جائے، چاہے کھلاڑی بعد میں ریٹائر ہو جائے۔

● پوائنٹس کی کٹوتی: ایک سرکاری سزا جس میں ریفری کسی ٹیم کے اسکور سے پوائنٹس کم کرتا ہے۔

● ریٹائرمنٹ: جب کوئی کھلاڑی یا ٹیم میچ جاری نہ رکھ سکے اور کھیل کے دوران باضابطہ طور پر دستبردار ہو جائے۔

Наблюдаемые названия и показатели: بیچ والی بال کے عمومی قواعد؛ 9.1۔ تصفیے کا وقت اور حتمیت:۔

تمام مارکیٹس پر شرطیں اسی وقت طے ہو جاتی ہیں جب وہ پوائنٹ یا کھیل کا عنصر جس سے اس مارکیٹ کا نتیجہ طے ہوتا ہے، تصدیق ہو جائے۔ حتمی میچ نتائج کی مارکیٹس (فاتح، درست اسکور، ہینڈی کیپس) پر شرطیں میچ کے باضابطہ طور پر ختم ہونے اور سرکاری اسکور کی تصدیق کے بعد طے ہوتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 9.2۔ التوا اور ترک (48 گھنٹے کا قاعدہ):۔

اگر کوئی میچ ملتوی یا منسوخ ہو جائے تو اس میچ پر تمام شرطیں تب تک درست رہیں گی اگر کھیل اصل مقررہ وقت سے 48 گھنٹے کے اندر شروع/دوبارہ جاری ہو جائے۔ اگر تاخیر 48 گھنٹے سے زیادہ ہو جائے تو تمام غیر طے شدہ شرطیں کالعدم ہوں گی۔ رکے ہوئے میچز: اگر کوئی میچ ترک کر دیا جائے یا کوئی ٹیم ریٹائر ہو جائے تو اس وقت تک قدرتی اختتام تک نہ پہنچنے والی تمام مارکیٹس پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 9.3۔ گولڈن سیٹ کا اخراج:۔

"گولڈن سیٹ" کو تمام میچ اور سیٹ مارکیٹس سے سختی سے خارج کیا گیا ہے۔ تصفیے کے لیے صرف باقاعدہ میچ فارمیٹ کے دوران کھیلے گئے پوائنٹس اور سیٹس کو مدنظر رکھا جاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 9.4۔ سرکاری پوائنٹس کی کٹوتیاں:۔

سرکاری پوائنٹس کی کٹوتیوں کو ان تمام مارکیٹس کے لیے مدنظر رکھا جاتا ہے جو کٹوتی کے وقت تک طے نہیں ہوئیں۔ وہ مارکیٹس جو کٹوتی سے پہلے قدرتی اختتام تک پہنچ چکی ہوں (مثلاً "ریس ٹو 10" جو پہلے ہی جیت لی گئی ہو) ان کا دوبارہ تصفیہ نہیں کیا جائے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 9.5۔ غلطیوں کی اصلاح:۔

اسپورٹس بک کو یہ حق حاصل ہے کہ وہ ان مارکیٹس پر شرطیں کالعدم قرار دے جو غلط اسکور، میچ کی حیثیت، یا میچ کے وقت کے ساتھ کھلی رہیں جو اوڈز پر نمایاں اثر ڈالتے ہوں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 9.6۔ پوائنٹ اور سیٹ ہینڈی کیپس:۔

● میچ پوائنٹ ہینڈی کیپ: اس مارکیٹ پر شرطیں میچ کے آخری پوائنٹ کی تصدیق کے بعد طے ہوتی ہیں۔

● میچ سیٹ ہینڈی کیپ: اس مارکیٹ پر شرطیں اسی وقت طے ہو جاتی ہیں جب مارکیٹ کی تفصیل میں بیان کردہ ہینڈی کیپ کا نتیجہ غیر مشروط طور پر طے ہو جائے۔

● سیٹ ہینڈی کیپ: کسی مخصوص سیٹ کے لیے پوائنٹ ہینڈی کیپس پر شرطیں اسی وقت طے ہو جاتی ہیں جب متعلقہ نتیجہ اس سیٹ کے اندر غیر مشروط طور پر طے ہو جائے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 9.7۔ اوور/انڈر (ٹوٹلز):۔

ٹوٹل پوائنٹس (میچ، ٹیم، یا سیٹ) مارکیٹس پر شرطیں اسی وقت طے ہو جاتی ہیں جب مخصوص نتیجہ غیر مشروط طور پر طے ہو جائے۔

● صحیح عدد والی مارکیٹس: اگر کوئی مکمل عدد والی مارکیٹ پیش کی جائے (مثلاً 80.0 اور حتمی نتیجہ مارکیٹ کی تفصیل کی لائن کے برابر ہو تو متعلقہ مارکیٹ پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 9.8۔ درست اسکور مارکیٹس:۔

میچ اور سیٹ درست اسکور مارکیٹس پر شرطیں متعلقہ دورانیے کے آخری پوائنٹ کی تصدیق کے بعد طے ہوتی ہیں۔ اگر میچ یا سیٹ مکمل نہ ہو یا کھیلا نہ جائے تو تمام متعلقہ درست اسکور مارکیٹس پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 9.9۔ سیٹ اضافی پوائنٹس:۔

اس بات پر شرط لگائیں کہ کسی سیٹ کو فیصلہ کرنے کے لیے اضافی پوائنٹس درکار ہوں گے یا نہیں (یعنی سیٹ 2-1 کے لیے 21 پوائنٹس سے آگے، یا سیٹ 3 کے لیے 15 پوائنٹس سے آگے جانا)۔

● تصفیہ: اس مارکیٹ پر شرطیں "ہاں" کے طور پر طے ہو جاتی ہیں جب اسکور سیٹ 2-1 میں 20-20 (40واں پوائنٹ) تک پہنچ جائے، یا سیٹ 3 میں 14-14 (28واں پوائنٹ) تک۔ اگر سیٹ ان اسکورز تک پہنچنے کے بغیر مکمل ہو جائے تو مارکیٹ پر شرطیں "نہیں" کے طور پر طے ہوتی ہیں۔

● اگر کوئی سیٹ نہ کھیلا جائے تو اس سیٹ کے لیے مارکیٹ پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 9.10۔ "Y" پوائنٹس کے بعد برتری:۔

اس بات پر شرط لگائیں کہ مارکیٹ کی تفصیل میں بیان کردہ مقررہ تعداد کے پوائنٹس کے بعد کون سی ٹیم کسی مخصوص سیٹ میں آگے ہوگی (مثلاً سیٹ 1 میں 10 پوائنٹس کے بعد برتری)۔ مارکیٹ پر شرطیں سیٹ کے Y-ویں پوائنٹ کی تصدیق کے عین بعد طے ہوتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 9.11۔ ریس ٹو "X" پوائنٹس:۔

اس بات پر شرط لگائیں کہ کون سی ٹیم کسی سیٹ میں مارکیٹ کی تفصیل میں بیان کردہ ہدف پوائنٹس کی تعداد تک سب سے پہلے پہنچے گی۔ مارکیٹ پر شرطیں لائن تک پہنچنے کے فوراً بعد طے ہو جاتی ہیں۔ اگر مارکیٹ میں بیان کردہ سیٹ ہدف تک پہنچنے سے پہلے ختم ہو جائے یا ترک کر دیا جائے تو مارکیٹ پر شرطیں کالعدم ہوں گی، الا یہ کہ نتیجہ پہلے ہی طے ہو چکا ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: 9.12۔ نمبر شدہ پوائنٹ فاتح:۔

اس بات پر شرط لگائیں کہ کون سی ٹیم کوئی مخصوص مقررہ پوائنٹ جیتے گی (مثلاً سیٹ 2 پوائنٹ 8)۔ مارکیٹ پر شرطیں پوائنٹ کی تصدیق کے فوراً بعد طے ہو جاتی ہیں۔ اگر پوائنٹ تک نہ پہنچا جائے یا وہ کھیلا نہ جائے (مثلاً ریٹائرمنٹ یا سیٹ کے خاتمے کی وجہ سے) تو مارکیٹ پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 10۔ فٹسال؛ فٹسال اصطلاحات کی فرہنگ ((A-Z۔

اہم نوٹ: یہ فرہنگ صرف معلوماتی اور رہنمائی کے مقاصد کے لیے فراہم کی گئی ہے۔ اس میں شامل تعریفیں عام فٹسال اصطلاحات کو سمجھنے میں مدد کے لیے ہیں اور شرطوں کے تصفیے کے لیے حتمی معیار نہیں ہیں۔ حتمی تصفیہ قواعد اور مخصوص شرائط کے لیے براہ کرم قابلِ اطلاق عمومی اور کھیل سے متعلق مخصوص تصفیہ قواعد سے رجوع کریں۔

● جمع شدہ فاؤلز: ایک نظام جس کے تحت، کسی ٹیم کے نصف میں پانچ فاؤل کرنے کے بعد، ہر بعد کے فاؤل پر دوسرے پنالٹی مارک (10 میٹر) سے براہ راست فری کک ملتی ہے۔

● گھڑی کا وقت: فٹسال "رکنے والی گھڑی" کے ساتھ کھیلا جاتا ہے، یعنی جب بھی گیند کھیل سے باہر ہو یا کھیل میں خلل پڑے تو وقت رک جاتا ہے۔

● کک-ان: جب گیند ٹچ لائن عبور کرے تو کھیل دوبارہ شروع کرنے کا طریقہ (روایتی ساکر میں استعمال ہونے والے تھرو-ان کی جگہ)۔

● قدرتی اختتام: تصفیے کا ایک اصول جس کے تحت شرط طے ہو جاتی ہے اگر نتیجہ پہلے ہی طے ہو چکا ہو اور مزید کھیل سے قطع نظر وہ تبدیل نہ ہو سکتا ہو۔

● اوور ٹائم (اضافی وقت): اضافی ادوار جو ناک آؤٹ مقابلوں میں فاتح کا تعین کرنے کے لیے کھیلے جاتے ہیں اگر باقاعدہ وقت کے اختتام پر میچ برابر ہو۔

● پنالٹی شوٹ آؤٹ: پنالٹی ککس کی ایک سلسلہ وار تعداد جو فاتح کا تعین کرنے کے لیے لی جاتی ہے اگر اوور ٹائم کے بعد بھی برابر کا سلسلہ جاری رہے۔

● باقاعدہ وقت: میچ کی سرکاری مدت، جو معیاری طور پر 20 منٹ کے دو نصفوں پر مشتمل ہوتی ہے (گھڑی کا وقت)۔

● ٹائم آؤٹ: ایک منٹ کی مدت جس کی درخواست ہر ٹیم ہر نصف میں ایک بار کر سکتی ہے جب گیند ان کے قبضے میں ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: فٹسال کے عمومی قواعد؛ 10.1۔ باقاعدہ وقت کا تصفیہ:۔

تمام مارکیٹس صرف باقاعدہ وقت کے اختتام پر نتیجے کی بنیاد پر طے ہوتی ہیں (معیاری طور پر 40 منٹ کا کھیل جو 20 منٹ کے دو نصفوں پر مشتمل ہو)، الا یہ کہ مارکیٹ کی تفصیل میں واضح طور پر کچھ اور بیان کیا گیا ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: 10.2۔ التوا اور دوبارہ شیڈولنگ (48 گھنٹے کا قاعدہ):۔

● دوبارہ آغاز: اگر کوئی میچ رک جائے لیکن ابتدائی کک آف کے وقت سے 48 گھنٹے کے اندر دوبارہ شروع ہو جائے تو تمام غیر طے شدہ شرطیں برقرار رہیں گی اور حتمی نتیجے کی بنیاد پر طے ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 10.3۔ ترک اور قدرتی اختتام:۔

اگر کوئی میچ ترک کر دیا جائے اور 48 گھنٹے کی مدت کے اندر دوبارہ شروع نہ ہو تو ترک کے وقت قدرتی اختتام تک نہ پہنچنے والی تمام مارکیٹس پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

● ان مارکیٹس پر شرطیں جو غیر مشروط طور پر طے ہو چکی ہوں (مثلاً "1 پہلے نصف کا فاتح" اگر پہلا نصف مکمل ہو چکا ہو) ان کے مطابق طے کی جائیں گی

Наблюдаемые названия и показатели: 10.4۔ غلطیوں کی اصلاح:۔

● اگر اسپورٹس بک میں غلط میچ وقت دکھایا گیا ہو، ایسے معاملات میں جہاں اس فرق نے اوڈز کی درستگی پر نمایاں اثر ڈالا ہو، اسپورٹس بک کو یہ حق حاصل ہے کہ وہ متاثرہ شرطیں کالعدم قرار دے۔

● غلط اسکور/اسکور بورڈ: اگر اسپورٹس بک میں غلط اسکور درج کیا جائے تو اس دورانیے کے لیے تمام مارکیٹس کالعدم ہوں گی جس دوران غلط اسکور دکھایا گیا تھا۔

● غلط معلومات: اگر ٹیموں کے نام، شرکاء، یا ٹورنامنٹ کی تفصیلات غلط دکھائی جائیں تو اسپورٹس بک کو یہ حق حاصل ہے کہ وہ شرطیں کالعدم قرار دے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 10.5۔ تادیبی اور پنالٹی غلطیاں:۔

اسپورٹس بک کو یہ حق حاصل ہے کہ وہ ان مارکیٹس پر شرطیں کالعدم قرار دے جو کسی اہم واقعے (گول، ریڈ کارڈ، یا پنالٹی) کے پہلے ہی وقوع پذیر ہونے کے بعد کھلی رہیں۔ مزید برآں، اگر کوئی مارکیٹ غائب یا غلط معلومات (مثلاً ریڈ کارڈز) کے ساتھ کھولی جائے تو اس غلطی سے متاثر شرطیں کالعدم ہو سکتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 10.6۔ نصف کی مارکیٹس (1واں اور 2واں نصف):۔

● 1واں نصف: ان مارکیٹس (فاتح، ہینڈی کیپ، ٹوٹلز) پر شرطیں سختی سے پہلے نصف کے نتیجے پر طے ہوتی ہیں۔ اگر میچ پہلے نصف کے دوران ترک کر دیا جائے تو تمام غیر طے شدہ 1ویں نصف کی مارکیٹس پر شرطیں کالعدم قرار دی جاتی ہیں، الا یہ کہ پہلے ہی طے ہو چکی ہوں۔

● 2واں نصف: ان مارکیٹس (فاتح، ہینڈی کیپ، ٹوٹلز، اوڈ/ایون) پر شرطیں صرف دوسرے نصف کے دوران حاصل کردہ اسکور کی بنیاد پر طے ہوتی ہیں، پہلے نصف کے اسکور اور کسی بھی اوور ٹائم کو خارج کرتے ہوئے۔ اگر میچ دوسرے نصف کے دوران ترک کر دیا جائے تو تمام غیر طے شدہ 2ویں نصف کی مارکیٹس پر شرطیں کالعدم ہوں گی، الا یہ کہ پہلے ہی طے ہو چکی ہوں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 10.7۔ اگلا گول کرنے والی ٹیم:۔

اس بات پر شرط لگائیں کہ میچ میں اگلا مقررہ گول کون سی ٹیم کرے گی۔

● اپنے گول: اس مارکیٹ کے مقاصد کے لیے، اپنے گول گول کرنے والی ٹیم اور گول کی ترتیب میں شمار ہوتے ہیں۔

● تصفیہ: اس مارکیٹ پر شرطیں گول کی تصدیق کے فوراً بعد حقیقی وقت میں طے ہو جاتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 11۔ بیڈمنٹن؛ بیڈمنٹن اصطلاحات کی فرہنگ ((A-Z۔

اہم نوٹ: یہ فرہنگ صرف معلوماتی اور رہنمائی کے مقاصد کے لیے فراہم کی گئی ہے۔ اس میں شامل تعریفیں عام بیڈمنٹن اصطلاحات کو سمجھنے میں مدد کے لیے ہیں اور شرطوں کے تصفیے کے لیے حتمی معیار نہیں ہیں۔ حتمی تصفیہ قواعد اور مخصوص شرائط کے لیے براہ کرم قابلِ اطلاق عمومی اور کھیل سے متعلق مخصوص تصفیہ قواعد سے رجوع کریں۔

● اضافی پوائنٹس: اس وقت ہوتا ہے جب کوئی گیم 20-20 کی برابری تک پہنچ جائے۔ گیم اس وقت تک جاری رہتا ہے جب تک ایک فریق دو پوائنٹس کی برتری حاصل نہ کر لے یا 30 پوائنٹس کی حد تک نہ پہنچ جائے (پہلے 30 تک پہنچنے والا جیتتا ہے)۔

● گیم: بیڈمنٹن میں اسکورنگ کی اکائی۔ زیادہ تر پیشہ ورانہ میچز "بیسٹ آف 3" گیمز کے طور پر کھیلے جاتے ہیں۔

● قدرتی اختتام: تصفیے کا ایک اصول جس کے تحت مارکیٹ پر شرطیں اسی وقت طے ہو جاتی ہیں جب مارکیٹ سے متعلق نتیجہ غیر مشروط طور پر طے ہو جائے، بعد میں ریٹائرمنٹ سے قطع نظر۔

Tower Rush

● پوائنٹس کی کٹوتی: ایک سرکاری سزا جس میں ریفری بدتمیزی کی وجہ سے کسی مقابلہ کرنے والے کے اسکور سے پوائنٹس کم کرتا ہے۔

● ریٹائرمنٹ: جب کوئی مقابلہ کرنے والا میچ کے دوران باضابطہ طور پر دستبردار ہو جائے (عام طور پر چوٹ کی وجہ سے)۔

Наблюдаемые названия и показатели: بیڈمنٹن کے عمومی قواعد؛ 11.1۔ تصفیے کا وقت اور حتمیت:۔

تمام مارکیٹس پر شرطیں اسی وقت طے ہو جاتی ہیں جب وہ پوائنٹ یا گیم کا عنصر جس سے اس مارکیٹ کا نتیجہ طے ہوتا ہے، تصدیق ہو جائے۔ پوائنٹس کو تصدیق شدہ سمجھا جاتا ہے جب اگلا پوائنٹ شروع ہو جائے یا امپائر باضابطہ طور پر اسکور کا اعلان کر دے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 11.2۔ التوا اور ترک (48 گھنٹے کا قاعدہ):۔

اگر کوئی میچ ملتوی یا منسوخ ہو جائے تو اس میچ پر تمام شرطیں تب تک درست رہیں گی اگر کھیل اصل مقررہ وقت سے 48 گھنٹے کے اندر شروع/دوبارہ جاری ہو جائے۔ اگر تاخیر 48 گھنٹے سے زیادہ ہو جائے تو تمام غیر طے شدہ مارکیٹس پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

● رکے ہوئے میچز: اگر کوئی میچ ترک کر دیا جائے یا کوئی کھلاڑی ریٹائر ہو جائے تو اس وقت تک قدرتی اختتام تک نہ پہنچنے والی تمام مارکیٹس پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 11.3۔ ریٹائرمنٹ اور غیر فیصلہ شدہ مارکیٹس:۔

میچ کے دوران ریٹائرمنٹ یا نااہلی کی صورت میں، کسی بھی ایسی مارکیٹس پر شرطیں جو غیر مشروط طور پر طے نہیں ہوئیں (مثلاً "گیم 2 فاتح" اگر کھلاڑی گیم 2 میں 10-10 کے اسکور پر ریٹائر ہو جائے) کالعدم ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 11.4۔ سرکاری پوائنٹس کی کٹوتیاں:۔

سرکاری پوائنٹس کی کٹوتیوں کو تمام غیر طے شدہ مارکیٹس پر شرطوں کے لیے مدنظر رکھا جاتا ہے۔ وہ مارکیٹس جو کٹوتی سے پہلے قدرتی اختتام تک پہنچ چکی ہوں، ان پر شرطیں اس وقت کے اسکور کی بنیاد پر طے ہوں گی اور ان کا دوبارہ جائزہ نہیں لیا جائے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 11.5۔ غلطیوں کی اصلاح:۔

اسپورٹس بک کو یہ حق حاصل ہے کہ وہ درج ذیل صورتوں میں متاثرہ مارکیٹس کی شرطیں کالعدم قرار دے:

● غلط اسکور: اگر مارکیٹس پر شرطیں غلط اسکور کے ساتھ کھلی رہیں جو اوڈز پر نمایاں اثر ڈالتا ہو۔

● غلط شرکاء: اگر اسپورٹس بک میں شرکاء (کھلاڑی یا ٹیمیں) غلط دکھائے جائیں۔

● میچ کا وقت: اگر مشکلات کا سامنا کرنا پڑا تو غلط میچ ٹائم کے ساتھ۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 11.6۔ میچ مارکیٹس (فاتح، ہینڈی کیپ، ٹوٹلز):۔

● میچ فاتح: اس مارکیٹ پر شرطیں میچ کے آخری پوائنٹ کی تصدیق کے بعد طے کی جاتی ہیں۔

● میچ گیم ہینڈی کیپ: اس مارکیٹ پر شرطیں اس وقت طے کی جاتی ہیں جب مارکیٹ کی تفصیل میں مذکور ہینڈی کیپ کا نتیجہ غیر مشروط طور پر طے ہو جائے۔

● میچ پوائنٹ ہینڈی کیپ: اس مارکیٹ پر شرطیں میچ کے آخری پوائنٹ کی تصدیق کے بعد طے کی جاتی ہیں۔

● ٹوٹل گیمز/پوائنٹس: ان مارکیٹس پر شرطیں اس وقت طے کی جاتی ہیں جب مارکیٹ کی تفصیل میں مذکور نتیجہ حاصل ہو جائے (قدرتی اختتام)۔ اگر مارکیٹ کی تفصیل میں مذکور پورے عدد کا نتیجہ (انٹیجر) پیش کیا گیا ہو اور حتمی نتیجہ اس نتیجے کے برابر ہو، تو شرط کو کالعدم قرار دیا جاتا ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 11.7۔ گیم مخصوص مارکیٹس:۔

● گیم فاتح/ٹوٹل/ہینڈی کیپ: ان مارکیٹس پر شرطیں مخصوص گیم کے آخری پوائنٹ کی تصدیق کے بعد طے کی جاتی ہیں۔ اگر کوئی کھلاڑی گیم کے دوران ریٹائر ہو جائے، تو اس مخصوص گیم کے غیر طے شدہ مارکیٹس پر شرطیں کالعدم ہوں گی، الا یہ کہ قدرتی اختتام سے پہلے ہی طے ہو چکی ہوں۔

● گیم درست اسکور: اس مارکیٹ پر شرطیں مخصوص گیم کے آخری پوائنٹ کی تصدیق کے بعد طے کی جاتی ہیں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 11.8۔ متحرک گیم مارکیٹس:۔

● گیم اضافی پوائنٹس: شرط لگائیں کہ آیا گیم کو اضافی پوائنٹس کی ضرورت ہوگی (21 سے آگے)۔ اس مارکیٹ پر شرطیں "ہاں" کے طور پر طے کی جاتی ہیں جب مخصوص گیم میں اسکور 20-20 (40واں پوائنٹ) تک پہنچ جائے۔

● "Y" پوائنٹس کے بعد گیم لیڈ: شرط لگائیں کہ مارکیٹ کی تفصیل میں مذکور پوائنٹس کی مخصوص تعداد تک پہنچنے کے بعد کون سا حریف آگے ہوگا (مثلاً، گیم 10 1 پوائنٹس کے بعد لیڈ)۔ اس مارکیٹ پر شرطیں گیم کی مارکیٹ کی تفصیل میں مذکور -Yویں پوائنٹ کی تصدیق کے فوراً بعد طے کی جاتی ہیں۔

● گیم ریس ٹو "X" پوائنٹس: شرط لگائیں کہ گیم کے اندر مارکیٹ کی تفصیل میں مذکور ہدف پوائنٹس کی تعداد تک کون سا حریف پہلے پہنچے گا۔ مارکیٹ پر شرطیں مارکیٹ کی تفصیل میں مذکور ہدف تعداد تک پہنچنے کے فوراً بعد طے کی جاتی ہیں۔ گیم نمبرڈ پوائنٹ فاتح: مارکیٹ کی تفصیل میں مذکور مخصوص پوائنٹ کے فاتح پر شرط لگائیں (مثلاً، گیم 2 پوائنٹ (5۔ اس مارکیٹ پر شرطیں مارکیٹ کی تفصیل میں مذکور پوائنٹ کی تصدیق کے فوراً بعد طے کی جاتی ہیں۔ اگر مارکیٹ کی تفصیل میں مذکور پوائنٹ گیم کے اختتام یا ریٹائرمنٹ کی وجہ سے نہ پہنچ سکے، تو متعلقہ مارکیٹ پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 12۔ رگبی یونین اور رگبی لیگ؛ رگبی اصطلاحات کی لغت ((A-Z۔

اہم نوٹ: یہ لغت صرف معلوماتی اور نیویگیشنل مقاصد کے لیے فراہم کی گئی ہے۔ اس میں شامل تعریفیں عام رگبی اصطلاحات کو سمجھنے میں مدد کے لیے ہیں اور شرطوں کے تصفیے کے لیے حتمی معیار نہیں ہیں۔ حتمی تصفیہ کے قواعد اور مخصوص شرائط کے لیے، براہ کرم قابل اطلاق عمومی اور کھیل سے متعلق مخصوص تصفیہ قواعد سے رجوع کریں۔

● کنورژن: ٹرائی اسکور ہونے کے بعد گول پر کک، جس کی قیمت 2 پوائنٹس ہے۔

● ڈراپ گول: گیند کے زمین کو چھونے کے بعد گول پوسٹوں کے ذریعے کک کر کے اسکور کیا گیا گول، جس کی قیمت 3 پوائنٹس ہے۔

● اضافی وقت: ناک آؤٹ میچوں میں فاتح کا تعین کرنے کے لیے کھیلے جانے والے اضافی ادوار۔ بطور ڈیفالٹ، مارکیٹس اضافی وقت کو خارج کرتی ہیں جب تک کہ بیان نہ کیا جائے۔

● قدرتی اختتام: ایک اصول جس کے تحت شرط طے کی جاتی ہے اگر متعلقہ مارکیٹ کا نتیجہ پہلے ہی طے ہو چکا ہو اور تبدیل نہیں ہو سکتا تھا۔

● NRL / اسٹیٹ آف اوریجن: مخصوص آسٹریلوی رگبی لیگ مقابلے جن میں کھلاڑی کی شرکت کے لیے منفرد تصفیہ منطق ہے۔

● پنالٹی گول: پنالٹی کے بعد دیا جانے والا گول پر کک، جس کی قیمت 3 پوائنٹس ہے۔

● پنالٹی ٹرائی: دی جاتی ہے اگر کسی ٹیم نے ٹرائی اسکور کی ہوتی لیکن مخالف کی طرف سے غلط کھیل کی وجہ سے۔ قیمت 5 پوائنٹس (یونین) یا 4 پوائنٹس (لیگ)۔ نوٹ: یہ پوائنٹس ٹیم کے ٹوٹل کے لیے شمار ہوتے ہیں لیکن انفرادی کھلاڑی ٹرائی اسکورر مارکیٹس کے لیے نہیں۔

● باقاعدہ وقت (80 منٹ): کھیل کے شیڈول شدہ 80 منٹ، بشمول کوئی بھی اضافی چوٹ یا اسٹاپج ٹائم، لیکن اضافی وقت، پنالٹی شوٹ آؤٹ، یا اچانک موت کو خارج کرتے ہوئے۔

● ٹرائی: اسکور کرنے کا بنیادی طریقہ، جس کی قیمت 5 پوائنٹس (یونین) یا 4 پوائنٹس (لیگ) ہے، جو مخالف کے ان-گول ایریا میں گیند کو گراؤنڈ کر کے حاصل کیا جاتا ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: عمومی رگبی قواعد؛ 12.1۔ باقاعدہ 80 منٹ کا تصفیہ:۔

تمام مارکیٹس شیڈول شدہ 80 منٹ کے کھیل کے اختتام پر نتیجے کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں جب تک کہ دوسری صورت میں بیان نہ کیا جائے۔ اس میں کوئی بھی اضافی چوٹ یا اسٹاپج ٹائم شامل ہے لیکن اضافی وقت، پنالٹی شوٹ آؤٹ کے لیے مختص وقت، یا اچانک موت شامل نہیں ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 12.2۔ ملتوی اور دوبارہ شیڈولنگ (-48گھنٹے کا قاعدہ):؛ 12.3۔ ترک کرنا:۔

اگر کوئی میچ باقاعدہ وقت (80 منٹ) کی تکمیل سے پہلے ترک کر دیا جاتا ہے، تو اس میچ سے متعلق تمام مارکیٹس پر شرطیں کالعدم قرار دی جائیں گی، قطع نظر اس کے کہ نتیجہ پہلے ہی طے ہو چکا ہو۔

● استثناء: ان مارکیٹس پر شرطیں جو قدرتی اختتام تک پہنچ چکی ہیں (مثلاً، پہلا ٹرائی اسکورر اگر ٹرائی اسکور ہو چکی ہو) قابل اطلاق کے مطابق طے کی جائیں گی

● ٹرائی اسکورر مخصوص ترک کرنے کا قاعدہ: سیکشن 12.7 دیکھیں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 12.4۔ غلطیوں کی تصحیح:۔

● اگر غلط میچ ٹائم دکھایا گیا تھا، اور اس نے مشکلات کی درستگی کو نمایاں طور پر متاثر کیا، تو اسپورٹس بک متاثرہ شرطوں کو کالعدم کرنے کا حق محفوظ رکھتی ہے۔

● لائیو ایونٹس: اگر کسی مارکیٹ پر شرطیں اہم ایونٹس (گول، ریڈ کارڈز، یا پنالٹیز) کے پہلے ہی ہو جانے کے بعد بھی کھلی رہیں، تو اسپورٹس بک متاثرہ شرطوں کو کالعدم کرنے کا حق محفوظ رکھتی ہے۔

● ریڈ کارڈز: اگر اسپورٹس بک میں غائب یا غلط ریڈ کارڈ کی معلومات کے ساتھ کوئی مارکیٹ کھولی گئی تھی، تو اسپورٹس بک اس مارکیٹ پر شرطوں کو کالعدم کرنے کا حق محفوظ رکھتی ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 12.5۔ مقام کی تبدیلی:۔

اگر کوئی میچ مختلف مقام پر منتقل ہو جاتا ہے لیکن ہوم/اوے کا عہدہ تبدیل نہیں ہوتا، تو اس میچ پر تمام شرطیں برقرار رہتی ہیں۔ اگر ٹیمیں الٹ جاتی ہیں یا اسپورٹس بک میں نام یا ٹورنامنٹ غلط دکھائے جاتے ہیں، تو اسپورٹس بک متاثرہ شرطوں کو کالعدم قرار دینے کا حق محفوظ رکھتی ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: رگبی شماریاتی اور مخصوص مارکیٹس؛ 12.6۔ ٹیم اور میچ ٹوٹلز:۔

Tower Rush

● پوائنٹس/ٹرائیز: اس مارکیٹ پر شرطیں باقاعدہ وقت کے اختتام پر اسکور کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں۔

● جیتنے کا مارجن: 80 منٹ کے اختتام پر ٹیموں کے درمیان مخصوص پوائنٹ فرق پر شرط لگائیں۔

● سب سے زیادہ اسکورنگ ہاف: اس مارکیٹ پر شرطیں ہر ہاف میں اسکور کیے گئے پوائنٹس کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں جو بھی زیادہ ہو۔ اگر میچ ترک کر دیا جاتا ہے، تو یہ مارکیٹس کالعدم ہیں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 12.7۔ پنالٹی ٹرائیز کی منطق:۔

● ٹیم مارکیٹس: پنالٹی ٹرائیز ٹیم ٹوٹلز، پہلی ٹیم اسکور کرنے والی، آخری ٹیم اسکور کرنے والی، اور ٹرائی کے وقت کی مارکیٹس میں شمار ہوتی ہیں۔

● کھلاڑی مارکیٹس: پنالٹی ٹرائیز انفرادی کھلاڑی ٹرائی اسکورر مارکیٹس (کسی بھی وقت، پہلی، آخری) میں شمار نہیں ہوتیں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 12.8۔ ڈراپ گول مارکیٹس:۔

شرط لگائیں کہ آیا میچ کے دوران کامیاب ڈراپ گول اسکور کیا جائے گا۔ تصفیہ صرف باقاعدہ وقت کی بنیاد پر ہوتا ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: رگبی کھلاڑی پروپس (ٹرائی اسکورر مارکیٹس)؛ 12.9۔ عمومی شرکت (/NRLاسٹیٹ آف اوریجن کے علاوہ):۔

● کوئی بھی انتخاب: کسی کھلاڑی کی مارکیٹ پر کوئی بھی شرط جو میچ میں حصہ نہیں لیتا، کالعدم ہوگی۔

● پہلا ٹرائی اسکورر: مارکیٹ کی تفصیل میں مذکور کھلاڑی کو پہلی ٹرائی کے وقت کھیل کے میدان میں ہونا چاہیے۔ اگر کھلاڑی پہلی ٹرائی اسکور ہونے کے بعد میچ میں داخل ہوتا ہے، تو شرط کالعدم ہوگی۔

● آخری ٹرائی اسکورر: اگر مارکیٹ کی تفصیل میں مذکور کھلاڑی میچ کے دوران کسی بھی وقت میچ میں حصہ لیتا ہے]، تو متعلقہ مارکیٹ پر شرطیں برقرار رہتی ہیں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 12.10۔ آسٹریلوی NRL اور اسٹیٹ آف اوریجن کا مخصوص قاعدہ:۔

صرف ان مخصوص مقابلوں کے لیے، کھلاڑی کے انتخاب کی مارکیٹس پر شرطیں ہار گئی کے طور پر طے کی جائیں گی، قطع نظر اس کے کہ متعلقہ مارکیٹ کی تفصیل میں مذکور کھلاڑی ٹرائی اسکور ہونے کے وقت کھیل کے میدان میں تھا یا نہیں، بشرطیکہ وہ میچ ڈے اسکواڈ کا حصہ رہا ہو۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 12.11۔ ٹرائی اسکورر ترک کرنے کے قواعد:۔

● ہاف ٹائم سے پہلے ترک کرنا: تمام ٹرائی اسکورر شرطیں کالعدم ہوں گی، قطع نظر اس کے کہ ٹرائی پہلے ہی اسکور ہو چکی ہو۔

● دوسرے ہاف کے دوران ترک کرنا: ان کھلاڑیوں کے لیے مارکیٹس پر شرطیں جنہوں نے ترک کرنے سے پہلے پہلے ہاف میں ٹرائی اسکور کر لی ہے، جیت کے طور پر طے کی جائیں گی۔

○ باقی تمام کھلاڑی مارکیٹ انتخاب (وہ کھلاڑی جنہوں نے اسکور نہیں کیا) پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 12.12۔ کسی بھی وقت ٹرائی اسکورر:۔

شرط لگائیں کہ آیا کوئی کھلاڑی باقاعدہ وقت کے دوران کسی بھی وقت ٹرائی اسکور کرے گا۔

● کوئی ٹرائی اسکورر نہیں: یہ انتخاب مارکیٹ انتخاب میں شامل ہے۔ اگر کوئی ٹرائی اسکور نہیں ہوتی، تو اس مارکیٹ انتخاب پر شرطیں جیت کے طور پر طے کی جاتی ہیں، اور تمام کھلاڑی مارکیٹس پر شرطیں ہار گئی کے طور پر طے کی جاتی ہیں (بشرطیکہ مارکیٹ انتخاب میں مذکور کھلاڑی نے حصہ لیا ہو)۔ اگر مارکیٹ انتخاب میں مذکور کھلاڑی نے حصہ نہیں لیا (نان-رنر)، تو متاثرہ مارکیٹس پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 12.13۔ پہلا ٹرائی اسکورر / ٹیم کا پہلا ٹرائی اسکورر:۔

شرط لگائیں کہ کون سا کھلاڑی میچ کی پہلی ٹرائی اسکور کرے گا (یا ان کی مخصوص ٹیم کے لیے)۔

● اگر پہلی ٹرائی پنالٹی ٹرائی ہے، تو مارکیٹ کھلی رہتی ہے اور کھلاڑی کی طرف سے اسکور کی گئی اگلی اہل ٹرائی کی بنیاد پر طے کی جائے گی۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 12.14۔ آخری ٹرائی اسکورر:۔

شرط لگائیں کہ کون سا کھلاڑی باقاعدہ وقت کے اندر میچ کی آخری ٹرائی اسکور کرے گا۔

● اگر آخری ٹرائی پنالٹی ٹرائی ہے، تو مارکیٹ اس کھلاڑی کی بنیاد پر طے کی جاتی ہے جس نے پچھلی اہل ٹرائی اسکور کی تھی۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 12.15۔ کھلاڑی +2 ٹرائیز / ہیٹ ٹرک اسکور کرے گا:۔

شرط لگائیں کہ آیا کوئی کھلاڑی باقاعدہ وقت کے دوران دو یا زیادہ ٹرائیز (یا ہیٹ ٹرک کے لیے تین) اسکور کرے گا۔ پنالٹی ٹرائیز کھلاڑی کے ٹوٹل میں شمار نہیں ہوتیں۔ ترک کرنے کی صورت میں، اس مارکیٹ پر شرطیں جیت گئی کے طور پر طے کی جائیں گی اگر کھلاڑی پہلے ہی مطلوبہ تعداد میں ٹرائیز حاصل کر چکا ہو؛ بصورت دیگر، اس مارکیٹ پر شرطیں کالعدم قرار دی جائیں گی۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 13۔ رگبی سیونز؛ رگبی سیونز اصطلاحات کی لغت ((A-Z۔

اہم نوٹ: یہ لغت صرف معلوماتی اور نیویگیشنل مقاصد کے لیے فراہم کی گئی ہے۔ اس میں شامل تعریفیں عام رگبی سیونز اصطلاحات کو سمجھنے میں مدد کے لیے ہیں اور شرطوں کے تصفیے کے لیے حتمی معیار نہیں ہیں۔ حتمی تصفیہ کے قواعد اور مخصوص شرائط کے لیے، براہ کرم قابل اطلاق عمومی اور کھیل سے متعلق مخصوص تصفیہ قواعد سے رجوع کریں۔

● کنورژن: ٹرائی اسکور ہونے کے بعد گول پر کک۔ سیونز میں، کنورژن ڈراپ کک کے طور پر لیے جانے چاہئیں۔

● اضافی وقت: ناک آؤٹ میچوں میں، اگر اسکور برابر ہو، تو "اچانک موت" اضافی وقت کھیلا جاتا ہے۔ معیاری مارکیٹس اسے خارج کرتی ہیں جب تک کہ بیان نہ کیا جائے۔

● قدرتی اختتام: ایک اصول جس کے تحت مارکیٹ اور ان قواعد میں بیان کردہ نتیجہ ترک کرنے سے پہلے ہی حتمی طور پر طے ہو چکا ہوتا ہے۔

● پنالٹی ٹرائی: غلط کھیل کے لیے دی جاتی ہے جو یقینی ٹرائی کو روکتا ہے۔ قیمت 7 پوائنٹس (کنورژن کی کوشش کی ضرورت نہیں)۔

● باقاعدہ وقت (14/20 منٹ): سیونز میچ کی شیڈول شدہ مدت، معیاری طور پر 7 منٹ کے دو ہاف (یا فائنل میچوں کے لیے 10 منٹ)، جمع اسٹاپیج ٹائم۔

● ٹرائی: اسکور کرنے کا بنیادی طریقہ، جس کی قیمت 5 پوائنٹس ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: عمومی رگبی سیونز قواعد؛ 13.1۔ باقاعدہ وقت کا تصفیہ:۔

تمام مارکیٹس پر شرطیں باقاعدہ وقت کے اختتام پر نتیجے کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں (معیاری طور پر 14 یا 20 منٹ کا کھیل، ٹورنامنٹ کے مرحلے پر منحصر ہے)۔ اس میں کوئی بھی اضافی اسٹاپج ٹائم شامل ہے لیکن اضافی وقت یا اچانک موت شامل نہیں ہے جب تک کہ مارکیٹ خاص طور پر "بشمول اوور ٹائم" نہ کہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 13.2۔ ملتوی اور دوبارہ شیڈولنگ (-48گھنٹے کا قاعدہ):۔

ملتوی یا منسوخ شدہ میچ پر تمام مارکیٹس پر شرطیں کالعدم ہوں گی اگر ایونٹ شروع نہیں ہوتا اور اصل شیڈول شدہ آغاز کے وقت کے 48 گھنٹے کے اندر دوبارہ شروع نہیں ہوتا۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 13.3۔ ترک کرنا:۔

● ان مارکیٹس پر شرطیں جو ترک کرنے کے وقت غیر مشروط طور پر طے ہو چکی ہیں (مثلاً، "پہلا ٹرائی اسکورر" اگر ٹرائی پہلے ہی اسکور ہو چکی ہو) ان مارکیٹ قواعد کے مطابق طے کی جائیں گی۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 13.4۔ غلطیوں کی تصحیح:۔

● اسکور/ایونٹ کی غلطیاں: اگر کسی مارکیٹ پر شرطیں اہم ایونٹ (مثلاً گول، ریڈ کارڈ، یا پنالٹی گول) کے پہلے ہی ہو جانے کے بعد بھی کھلی رہیں، تو اسپورٹس بک متاثرہ شرطوں کو کالعدم کرنے کا حق محفوظ رکھتی ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 13.5۔ ٹورنامنٹ میں تبدیلیاں:۔

اگر مارکیٹس کھلنے کے بعد ہاف کی مدت معیاری سے تبدیل ہو جاتی ہے (مثلاً، 7 منٹ سے 10 منٹ تک)، تو متعلقہ مارکیٹس پر تمام شرطیں برقرار رہیں گی بشرطیکہ تبدیلی سرکاری گورننگ باڈی نے کی ہو۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: رگبی سیونز شماریاتی اور مارکیٹ قواعد؛ 13.6۔ ہاف مارکیٹس (1واں اور 2واں ہاف):۔

● 1واں ہاف: اس مارکیٹ پر شرطیں صرف پہلے ہاف کے نتیجے کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں۔

● 2واں ہاف: اس مارکیٹ پر شرطیں صرف دوسرے ہاف میں اسکور کیے گئے پوائنٹس کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں (0-0 سے شروع)۔ یہ کسی بھی اضافی وقت کو خارج کرتا ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 13.7۔ پنالٹی ٹرائیز کی منطق:۔

● ٹیم مارکیٹس: پنالٹی ٹرائیز ٹیم ٹوٹلز، ٹوٹل ٹرائیز، اور "اگلی ٹیم اسکور کرنے والی" مارکیٹس میں شمار ہوتی ہیں۔

● کھلاڑی مارکیٹس: پنالٹی ٹرائیز انفرادی کھلاڑی ٹرائی اسکورر مارکیٹس میں شمار نہیں ہوتیں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 13.8۔ پہلی/آخری ٹیم اسکور کرنے والی:۔

شرط لگائیں کہ کون سی ٹیم میچ کے پہلے یا آخری پوائنٹس/ٹرائی اسکور کرے گی۔ اگر میچ ترک کر دیا جاتا ہے، تو آخری ٹیم اسکور کرنے والی مارکیٹس پر شرطیں کالعدم ہیں۔ پہلی ٹیم اسکور کرنے والی پر شرطیں کالعدم ہیں جب تک کہ مارکیٹ سے متعلق کوئی نتیجہ ترک کرنے سے پہلے غیر مشروط طور پر طے نہ ہو چکا ہو (قدرتی اختتام)۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 13.9۔ ٹرائی اسکورر مارکیٹس (کسی بھی وقت / پہلی / آخری):۔

● شرکت: کوئی بھی کھلاڑی جو میچ میں کسی بھی قسم کا حصہ لیتا ہے، کسی بھی وقت اور آخری ٹرائی اسکورر مارکیٹس کے لیے "رنر" سمجھا جاتا ہے۔

● پہلا ٹرائی اسکورر: اگر کوئی کھلاڑی پہلی ٹرائی اسکور ہونے کے بعد میدان میں داخل ہوتا ہے، تو اس کھلاڑی کے لیے مارکیٹس پر شرطیں کالعدم ہیں۔

● پنلٹی ٹرائیز: اگر پنلٹی ٹرائی اسکور ہو، تو اسے کھلاڑی مخصوص ٹرائی اسکورر مارکیٹس کے لیے نظر انداز کیا جاتا ہے۔ مارکیٹ پر شرطیں کھلی رہتی ہیں اور کسی کھلاڑی کی اگلی اہل ٹرائی کی بنیاد پر تصفیہ ہوں گی۔

● ترکِ کھیل: ٹرائی اسکورر مارکیٹس کا تصفیہ عام ترکِ کھیل کے قواعد کی پیروی کرے گا، اور نتائج صرف اس صورت میں طے کیے جائیں گے جب قدرتی اختتام ((Natural Conclusion تک پہنچ گیا ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: 14۔ ڈارٹس؛ ڈارٹس شرائط کی فرہنگ ((A-Z۔

اہم نوٹ: یہ فرہنگ صرف معلوماتی اور نیویگیشنل مقاصد کے لیے فراہم کی گئی ہے۔ اس میں شامل تعریفیں عام ڈارٹس اصطلاحات کو سمجھنے میں مدد کے لیے ہیں اور شرطوں کے تصفیے کے لیے حتمی معیار نہیں ہیں۔ حتمی تصفیہ قواعد اور مخصوص شرائط کے لیے، براہ کرم قابلِ اطلاق عمومی اور کھیل مخصوص تصفیہ قواعد سے رجوع کریں۔

● بُلز آئی: ڈارٹ بورڈ کا دائرہ نما مرکزی حصہ۔ بیرونی بُل 25 پوائنٹس کا ہے، اور اندرونی بُل (ڈبل بُل) 50 پوائنٹس کا ہے۔ تصفیہ کے مقاصد کے لیے، بُلز آئی کو ریڈ چیک آؤٹ رنگ کے طور پر شمار کیا جاتا ہے۔

● چیک آؤٹ: آخری تھرو یا تھرو کا سلسلہ جو کھلاڑی کے اسکور کو بالکل صفر تک کم کرتا ہے، اور لیگ کو ختم کرتا ہے۔ آخری ڈارٹ لازماً ڈبل یا اندرونی بُلز آئی میں لگنی چاہیے۔

● لیگ: سیٹ یا میچ کے اندر ڈارٹس کا ایک واحد کھیل (مثلاً 501۔

● قدرتی اختتام: تصفیہ کا اصول جہاں مارکیٹ کا تصفیہ فوری طور پر ہو جاتا ہے جیسے ہی نتیجہ غیر مشروط طور پر طے ہو جائے، چاہے میچ بعد میں ترک کر دیا جائے۔

● سیٹ: کھیل کی ایک اکائی جو مخصوص تعداد کی لیگز پر مشتمل ہوتی ہے (عام طور پر پہلے 3 لیگز جیتنے والا سیٹ جیتتا ہے)۔

● واک اوور: جب کھلاڑی کو میچ شروع ہونے یا مکمل ہونے سے پہلے جیت سے نوازا جائے کیونکہ مخالف حصہ لینے سے قاصر ہو۔

● 180 (زیادہ سے زیادہ): ایک وزٹ میں تین ڈارٹس کے ساتھ ممکنہ سب سے زیادہ اسکور، جو تینوں ڈارٹس کو ٹرپل-20 بیڈ میں لگا کر حاصل کیا جاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: ڈارٹس کے عمومی قواعد؛ 14.1۔ میچ کا نتیجہ اور تکمیل:۔

تمام مکمل میچ مارکیٹس (فاتح، ہینڈی کیپس، ٹوٹلز) پر شرطوں کا تصفیہ میچ کے اختتام پر ہوتا ہے۔ اگر میچ شروع ہو لیکن کسی بھی وجہ سے مکمل نہ ہو (مثلاً ریٹائرمنٹ یا نااہلی)، تو تمام مارکیٹس پر شرطیں جن کا قدرتی اختتام نہیں ہوا، کالعدم ((Void ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 14.2۔ التوا اور ترکِ کھیل (48-گھنٹے کا قاعدہ):۔

اگر میچ اصل شیڈول شدہ آغاز کے وقت سے 48 گھنٹے کے اندر ملتوی، ترک، یا مکمل نہ ہو یا واک اوور ہو، تو تمام مارکیٹس جن کا قدرتی اختتام نہیں ہوا، کالعدم ہوں گی۔

● اگر میچ 48 گھنٹے کے اندر رکاوٹ کے مقام سے دوبارہ شروع ہو، تو تمام مارکیٹس پر شرطیں برقرار رہیں گی۔

● اگر -48گھنٹے کی مدت کے اندر کسی ٹورنامنٹ مرحلے کے لیے سرکاری فاتح کا اعلان ہو جائے، تو اسپورٹس بک میچ فاتح مارکیٹس پر شرطوں کا تصفیہ ٹورنامنٹ کی گورننگ باڈی کے سرکاری فیصلے کی بنیاد پر کرے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 14.3۔ غلطیوں کی اصلاح:۔

● غلط اسکور: اسپورٹس بک کو یہ حق حاصل ہے کہ وہ ان مارکیٹس پر شرطیں کالعدم قرار دے جو غلط اسکور کے ساتھ کھلی رہیں جو مشکلات ((Odds پر نمایاں اثر ڈالے۔

● غلط شرکاء: اگر مارکیٹ میں کھلاڑی یا ٹیمیں غلط دکھائی گئی ہوں، تو اسپورٹس بک کو یہ حق حاصل ہے کہ وہ متعلقہ مارکیٹس پر شرطیں کالعدم قرار دے۔

● غلط میچ وقت/مشکلات: اگر مشکلات غلط میچ وقت یا مادی طور پر غلط معلومات کی بنیاد پر پیش کی گئی ہوں، تو اسپورٹس بک کو یہ حق حاصل ہے کہ وہ متاثرہ شرطیں کالعدم قرار دے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 14.4۔ سیٹ اور لیگ ہینڈی کیپس:۔

ہینڈی کیپ مارکیٹس (سیٹ ہینڈی کیپ یا لیگ ہینڈی کیپ) پر شرطوں کا تصفیہ میچ مکمل ہونے کے بعد ہوتا ہے۔ اگر میچ مکمل نہ ہو، تو ان مارکیٹس پر شرطیں کالعدم ہوں گی جب تک کہ نتیجہ پہلے سے غیر مشروط طور پر طے نہ ہو چکا ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: 14.5۔ اوور/انڈر (ٹوٹلز):۔

شرط لگائیں کہ سیٹس، لیگز، یا میچ 180s کی کل تعداد مخصوص لائن سے زیادہ یا کم ہوگی۔

● ان مارکیٹس پر شرطوں کا تصفیہ میچ کے اختتام پر ہوتا ہے۔

● اگر میچ مکمل نہ ہو، تو ٹوٹلز مارکیٹ پر شرطیں کالعدم ہوں گی جب تک کہ متعلقہ مارکیٹ کی تفصیل میں ذکر کردہ لائن پہلے ہی تجاوز نہ کر چکی ہو (مثلاً، ٹوٹل میچ 180s اوور 5.5 کا تصفیہ جیت کے طور پر ہوتا ہے اگر 6 یا زیادہ 180s پہلے ہی ریکارڈ ہو چکے ہوں)۔

● اگر مارکیٹ کی تفصیل میں پوری عدد کی لائن پیش کی گئی ہو اور حتمی نتیجہ لائن کے برابر ہو، تو متعلقہ مارکیٹ پر شرط کالعدم ہوگی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 14.6۔ اگلی لیگ / اگلی سیٹ کا فاتح:۔

کسی مخصوص نامزد لیگ یا سیٹ کے فاتح پر شرط لگائیں۔

● ان مارکیٹس کا تصفیہ مخصوص لیگ یا سیٹ کی تکمیل پر فوری طور پر ہوتا ہے۔

● اگر مخصوص لیگ یا سیٹ مکمل نہ ہو یا میچ ترک ہونے کی وجہ سے نہ کھیلا جائے، تو متعلقہ مارکیٹس پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 14.7۔ چیک آؤٹ رنگ:۔

اس رنگ پر شرط لگائیں جس کے سیکشن میں آخری جیتنے والی ڈارٹ کسی مخصوص لیگ یا میچ چیک آؤٹ میں لگتی ہے۔

● بُلز آئی (50 پوائنٹس) کو تصفیہ کے مقاصد کے لیے سرکاری طور پر ریڈ شمار کیا جاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 14.8۔ سب سے زیادہ 180s (:)1X2)۔

شرط لگائیں کہ کون سا کھلاڑی میچ کے دوران زیادہ 180s اسکور کرے گا۔ اگر میچ مکمل نہ ہو، تو اس مارکیٹ پر شرطیں کالعدم ہوں گی کیونکہ پیچھے رہنے والا کھلاڑی نظریاتی طور پر لیڈر سے آگے نکل سکتا تھا۔ اگر دونوں کھلاڑی ایک ہی تعداد میں 180s ریکارڈ کریں،

تو مارکیٹ پر شرطوں کا تصفیہ ڈرا کے طور پر ہوگا (اگر ڈرا مارکیٹ پیش کی گئی ہو) یا -2طرفہ مارکیٹس کے لیے کالعدم ہوگا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 15۔ اسنوکر؛ اسنوکر شرائط کی فرہنگ ((A-Z۔

اہم نوٹ: یہ فرہنگ صرف معلوماتی اور نیویگیشنل مقاصد کے لیے فراہم کی گئی ہے۔ اس میں شامل تعریفیں عام اسنوکر اصطلاحات کو سمجھنے میں مدد کے لیے ہیں اور شرطوں کے تصفیے کے لیے حتمی معیار نہیں ہیں۔ حتمی تصفیہ قواعد اور مخصوص شرائط کے لیے، براہ کرم قابلِ اطلاق عمومی اور کھیل مخصوص تصفیہ قواعد سے رجوع کریں۔

● سنچری بریک (100 بریک): ایک کھلاڑی کی جانب سے میز پر ایک ہی وزٹ میں بغیر کوئی شاٹ چھوڑے 100 یا اس سے زیادہ پوائنٹس کا اسکور۔

● فریم: اسنوکر میں کھیل کی ایک واحد اکائی۔ ایک میچ مخصوص تعداد کے فریموں پر مشتمل ہوتا ہے (مثلاً، بہترین (19۔

● فری بال: ایک پنلٹی صورتحال جہاں ریفری کھلاڑی کو کسی بھی رنگین گیند کو ریڈ کے طور پر نامزد کرنے کی اجازت دیتا ہے۔ ہمارے قواعد کے تحت، یہ "پاٹڈ کلر" مارکیٹس کے لیے شمار نہیں ہوتے۔

● قدرتی اختتام: تصفیہ کا اصول جہاں مارکیٹ کا نتیجہ فوری طور پر طے ہو جاتا ہے جیسے ہی نتیجہ غیر مشروط طور پر طے ہو جائے، چاہے میچ بعد میں ترک کر دیا جائے۔

● پاٹ: گیند کو جیب میں مارنے کا عمل۔

● ری ریک: جب ریفری اور کھلاڑی فریم کو شروع سے دوبارہ شروع کرنے پر متفق ہوں (عام طور پر تعطل کی وجہ سے)۔

● واک اوور: جب کھلاڑی کو میچ شروع ہونے یا مکمل ہونے سے پہلے میچ جیت سے نوازا جائے کیونکہ مخالف حصہ لینے سے قاصر ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: اسنوکر کے عمومی قواعد؛ 15.1۔ میچ کی تکمیل اور ریٹائرمنٹ:۔

تمام مکمل میچ مارکیٹس (فاتح، ہینڈی کیپس، ٹوٹلز) پر شرطوں کا تصفیہ میچ کے اختتام پر ہوتا ہے۔ اگر کوئی کھلاڑی میچ مکمل ہونے سے پہلے نااہل قرار دیا جائے یا ریٹائر ہو جائے، تو تمام مارکیٹس پر شرطیں جن کا قدرتی اختتام نہیں ہوا، کالعدم ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 15.2۔ التوا اور ترکِ کھیل (-48گھنٹے کا قاعدہ):۔

اگر میچ اصل شیڈول شدہ آغاز کے وقت سے 48 گھنٹے کے اندر ملتوی، ترک، یا مکمل نہ ہو یا واک اوور ہو، تو تمام مارکیٹس جن کا قدرتی اختتام نہیں ہوا، 48 گھنٹے کے بعد کالعدم ہوں گی۔

● اگر میچ 48 گھنٹے کے اندر رکاوٹ کے مقام سے دوبارہ شروع ہو، تو تمام میچ مارکیٹس پر شرطیں برقرار رہیں گی۔

● اگر -48گھنٹے کی مدت کے اندر کسی ٹورنامنٹ مرحلے کے لیے سرکاری فاتح کا اعلان ہو جائے، تو اسپورٹس بک میچ فاتح مارکیٹس پر شرطوں کا تصفیہ ٹورنامنٹ کی گورننگ باڈی کے سرکاری فیصلے کی بنیاد پر کرے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 15.3۔ ری ریک منطق:۔

اگر ری ریک ہوتا ہے، تو کسی بھی مارکیٹ پر شرطیں جو ری ریک سے پہلے قدرتی اختتام تک پہنچ چکی ہوں (مثلاً، "پہلا رنگ پاٹڈ") برقرار رہیں گی اور اس نتیجے کی بنیاد پر تصفیہ ہوں گی۔ اس مخصوص فریم کے لیے دیگر تمام مارکیٹس پر شرطوں کا تصفیہ دوبارہ شروع شدہ فریم میں کھیل کی بنیاد پر ہوگا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 15.4۔ غلطیوں کی اصلاح:۔

● غلط اسکور: اسپورٹس بک کو یہ حق حاصل ہے کہ وہ شرطوں کو کالعدم قرار دے اگر مارکیٹ پر شرطیں غلط اسکور کے ساتھ کھلی رہیں جو مشکلات پر نمایاں اثر ڈالے۔

● غلط شرکاء: اگر مارکیٹ کی تفصیل میں کھلاڑی غلط دکھائے گئے ہوں، تو اسپورٹس بک کو یہ حق حاصل ہے کہ وہ متاثرہ مارکیٹس پر شرطیں کالعدم قرار دے۔

● غلط میچ وقت/مشکلات: اگر مارکیٹ میں مشکلات غلط وقت یا مادی طور پر غلط معلومات کی بنیاد پر پیش کی گئی ہوں، تو متاثرہ مارکیٹس پر شرطیں کالعدم ہو سکتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: اسنوکر مارکیٹ قواعد؛ 15.5۔ فریم سے متعلق مارکیٹس:۔

کسی مخصوص نامزد فریم کے نتیجے پر شرط لگائیں (مثلاً، فاتح، کل پوائنٹس، سنچری بریک)۔

● اگر فریم شروع ہو لیکن مکمل نہ ہو، تو اس فریم سے متعلق تمام مارکیٹس پر شرطیں کالعدم ہوں گی جب تک کہ مارکیٹ کے لیے متعلقہ نتیجہ پہلے سے طے نہ ہو چکا ہو۔

● اگلے فریم کے کل پوائنٹس (طاق/جفت): اس مارکیٹ پر شرطوں کا تصفیہ اس فریم میں دونوں کھلاڑیوں کے اسکور کردہ کل پوائنٹس کی بنیاد پر ہوتا ہے۔ اگر فریم مکمل نہ ہو، تو اس مارکیٹ پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 15.6۔ سنچری بریک (100 بریک) مارکیٹس:۔

شرط لگائیں کہ آیا کوئی کھلاڑی کسی مخصوص فریم میں یا میچ کے دوران 100 یا اس سے زیادہ پوائنٹس کا بریک ریکارڈ کرے گا۔

● اگر میچ یا مخصوص فریم ترک کر دیا جائے، تو ان مارکیٹس پر شرطیں کالعدم ہوں گی جب تک کہ سنچری بریک پہلے ہی ریکارڈ نہ ہو چکا ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: 15.7۔ پہلی گیند پاٹ / پاٹڈ-کلر مارکیٹس:۔

شرط لگائیں کہ کسی مخصوص فریم میں پہلے کون سی گیند یا رنگ پاٹ ہوگا۔

● فاؤل/فری بال اخراج: "پاٹڈ-کلر" یا "پہلی گیند پاٹڈ" مارکیٹس پر شرطوں کے تصفیے کے لیے کوئی فاؤل یا "فری بال" شمار نہیں کیے جاتے۔ ان مارکیٹس پر شرطوں کا تصفیہ پہلی قانونی طور پر پاٹ شدہ گیند کی بنیاد پر ہوتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 15.8۔ میچ ٹوٹلز اور ہینڈی کیپس:۔

● کل فریمز اوور/انڈر: میچ میں کھیلے گئے فریموں کی کل تعداد پر شرط لگائیں۔ اس مارکیٹ پر شرطوں کا تصفیہ میچ کے اختتام پر ہوتا ہے۔ اگر میچ مکمل نہ ہو، تو مارکیٹس پر شرطیں کالعدم ہوں گی جب تک کہ نتیجہ قدرتی اختتام تک نہ پہنچ چکا ہو۔ اگر پوری عدد کی لائن پیش کی گئی ہو اور حتمی نتیجہ لائن کے برابر ہو، تو شرط کالعدم قرار دی جاتی ہے۔

● میچ ہینڈی کیپ: مارکیٹ حتمی فریم اسکور پر لاگو ہوتی ہے۔ اگر میچ مکمل نہ ہو، تو اس مارکیٹ پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 16۔ ٹیبل ٹینس؛ ٹیبل ٹینس شرائط کی فرہنگ ((A-Z۔

اہم نوٹ: یہ فرہنگ صرف معلوماتی اور نیویگیشنل مقاصد کے لیے فراہم کی گئی ہے۔ اس میں شامل تعریفیں عام ٹیبل ٹینس اصطلاحات کو سمجھنے میں مدد کے لیے ہیں اور شرطوں کے تصفیے کے لیے حتمی معیار نہیں ہیں۔ حتمی تصفیہ قواعد اور مخصوص شرائط کے لیے، براہ کرم قابلِ اطلاق عمومی اور کھیل مخصوص تصفیہ قواعد سے رجوع کریں۔

● اضافی پوائنٹس (ڈیوس): اس وقت ہوتا ہے جب گیم 10-10 کی برابری پر پہنچ جائے۔ گیم اس وقت تک جاری رہتا ہے جب تک کوئی کھلاڑی/ٹیم دو پوائنٹس کی برتری حاصل نہ کر لے۔

● گیم: ٹیبل ٹینس میں کھیل کی ایک واحد اکائی، معیاری طور پر 11 پوائنٹس تک کھیلی جاتی ہے۔ ایک میچ عام طور پر "بہترین 5" یا "بہترین 7" گیمز کا ہوتا ہے۔

● قدرتی اختتام: تصفیہ کا اصول جہاں مارکیٹ کا تصفیہ فوری طور پر ہو جاتا ہے جیسے ہی مارکیٹ سے متعلق نتیجہ غیر مشروط طور پر طے ہو جائے، چاہے میچ بعد میں ترک کر دیا جائے۔

● پوائنٹس کٹوتی: ایک سرکاری پنلٹی جہاں امپائر کی جانب سے بدتمیزی یا قواعد کی خلاف ورزی کی وجہ سے کھلاڑی کے اسکور سے پوائنٹس ہٹائے جاتے ہیں۔

● ریٹائرمنٹ: جب کوئی کھلاڑی میچ کے دوران سرکاری طور پر دستبردار ہو جائے۔

Наблюдаемые названия и показатели: ٹیبل ٹینس کے عمومی قواعد؛ 16.1۔ تصفیہ کا وقت اور حتمیت:۔

تمام مارکیٹس پر شرطوں کا تصفیہ فوری طور پر ہو جاتا ہے جیسے ہی وہ پوائنٹ یا گیم عنصر جس سے اس مارکیٹ کا نتیجہ طے ہوتا ہے، تصدیق ہو جائے۔ حتمی میچ نتائج (فاتح، درست اسکور، میچ ہینڈی کیپس) کا تصفیہ میچ کے آخری پوائنٹ کی تصدیق کے بعد ہوتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 16.2۔ التوا اور ترکِ کھیل (-48گھنٹے کا قاعدہ):۔

اگر میچ ملتوی، منسوخ، یا مکمل نہ ہو، تو تمام مارکیٹس پر شرطیں درست رہیں گی اگر کھیل اصل شیڈول شدہ وقت سے 48 گھنٹے کے اندر شروع/دوبارہ شروع ہو۔ اگر تاخیر 48 گھنٹے سے تجاوز کر جائے، تو تمام غیر تصفیہ شدہ مارکیٹس پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

● رکاوٹ والے میچز: اگر میچ ترک کر دیا جائے یا کوئی کھلاڑی ریٹائر ہو جائے، تو ترک کے وقت تمام مارکیٹس پر شرطیں جن کا قدرتی اختتام نہیں ہوا، کالعدم ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 16.3۔ ریٹائرمنٹ اور غیر فیصلہ شدہ مارکیٹس:۔

کسی کھلاڑی کی ریٹائرمنٹ یا نااہلی کی صورت میں، کسی بھی مارکیٹ پر شرطیں جن کا قدرتی اختتام نہیں ہوا (مثلاً، "گیم 2 فاتح" اگر کھلاڑی گیم 1 کے دوران ریٹائر ہو جائے) کالعدم ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 16.4۔ سرکاری پوائنٹس کٹوتیاں؛ 16.5۔ غلطیوں کی اصلاح؛ اسپورٹس بک کو درج ذیل صورتوں میں شرطیں کالعدم قرار دینے کا حق حاصل ہے:۔

● غلط شرکاء: اگر مارکیٹس میں کھلاڑی یا ٹیمیں غلط دکھائی گئی ہوں۔

● غلط میچ وقت/مشکلات: اگر مارکیٹ میں مشکلات غلط میچ وقت یا مادی طور پر غلط معلومات کی بنیاد پر پیش کی گئی ہوں۔

Наблюдаемые названия и показатели: ٹیبل ٹینس مارکیٹ قواعد؛ 16.6۔ پوائنٹ اور گیم ہینڈی کیپس:۔

● میچ پوائنٹ ہینڈی کیپ: اس مارکیٹ پر شرطوں کا تصفیہ میچ کے آخری پوائنٹ اور حتمی اسکور کی تصدیق کے بعد ہوتا ہے۔

● میچ گیم ہینڈی کیپ: اس مارکیٹ پر شرطوں کا تصفیہ فوری طور پر ہو جاتا ہے جیسے ہی مارکیٹ کی تفصیل میں ذکر کردہ ہینڈی کیپ لائن غیر مشروط طور پر طے ہو جائے (قدرتی اختتام)۔

● گیم ہینڈی کیپ: کسی مخصوص گیم کے لیے پوائنٹ ہینڈی کیپس مارکیٹس پر شرطوں کا تصفیہ فوری طور پر ہو جاتا ہے جیسے ہی اس گیم کے اندر مارکیٹ کی تفصیل میں ذکر کردہ لائن تک پہنچ جائے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 16.7۔ اوور/انڈر (ٹوٹلز):۔

کل پوائنٹس (میچ، ٹیم، یا گیم) یا کل گیمز مارکیٹس پر شرطوں کا تصفیہ فوری طور پر ہو جاتا ہے جیسے ہی مارکیٹ کی تفصیل میں بیان کردہ لائن تک پہنچ جائے۔

● عددی لائنیں: اگر مارکیٹ کی تفصیل میں کوئی مکمل عدد لائن پیش کی گئی ہو (مثلاً 85.0 اور حتمی نتیجہ اس لائن کے برابر ہو، تو اس مارکیٹ پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 16.8۔ درست اسکور مارکیٹیں:۔

میچ اور گیم درست اسکور مارکیٹوں پر شرطیں متعلقہ دور کے آخری پوائنٹ کی تصدیق کے بعد طے کی جاتی ہیں۔ اگر کوئی مخصوص گیم نہ کھیلی جائے، تو تمام متعلقہ درست اسکور مارکیٹوں پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 16.9۔ گیم اضافی پوائنٹس:۔

شرط اس بات پر کہ کسی گیم کو فیصلہ کرنے کے لیے اضافی پوائنٹس درکار ہوں گے یا نہیں (یعنی 11 پوائنٹس سے آگے جانا)۔

● تصفیہ: اس مارکیٹ پر شرطیں "ہاں" کے طور پر طے کی جاتی ہیں جب مخصوص گیم میں اسکور 10-10 (20واں پوائنٹ) تک پہنچ جائے۔

● اگر گیم نہ کھیلی جائے یا 10-10 تک پہنچنے سے پہلے ترک کر دی جائے، تو اس مارکیٹ پر شرطیں کالعدم ہیں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 16.10۔ "Y" پوائنٹس کے بعد برتری:۔

شرط اس بات پر کہ کون سا کھلاڑی مارکیٹ کی تفصیل میں بیان کردہ مخصوص تعداد کے پوائنٹس کے بعد کسی مخصوص گیم میں برتری حاصل کرے گا (مثلاً گیم 4 1 پوائنٹس کے بعد برتری)۔ اس مارکیٹ پر شرطیں بالکل اسی وقت طے کی جاتی ہیں جب مارکیٹ کی تفصیل میں بیان کردہ گیم کا Y واں پوائنٹ تصدیق ہو جائے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 16.11۔ "X" پوائنٹس کی دوڑ:۔

شرط اس بات پر کہ کون سا کھلاڑی گیم کے اندر مارکیٹ کی تفصیل میں بیان کردہ ہدفی تعداد کے پوائنٹس (3، 5، 7 وغیرہ) تک سب سے پہلے پہنچے گا۔ اس مارکیٹ پر شرطیں فوری طور پر طے کی جاتی ہیں جب مارکیٹ کی تفصیل میں بیان کردہ ہدف حاصل ہو جائے۔ اگر گیم کے اختتام یا میچ کے ترک ہونے کی وجہ سے ہدف حاصل نہ ہو، تو مارکیٹ پر شرطیں کالعدم ہیں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 16.12۔ نمبر شدہ پوائنٹ کا فاتح:۔

شرط اس بات پر کہ کون سا کھلاڑی مارکیٹ کی تفصیل میں بیان کردہ کوئی مخصوص نامزد پوائنٹ جیتے گا (مثلاً گیم 2 پوائنٹ 5)۔ مارکیٹ فوری طور پر اس وقت طے کی جاتی ہے جب مارکیٹ کی تفصیل میں بیان کردہ پوائنٹ کی تصدیق ہو جائے۔ اگر گیم کے اختتام یا ریٹائرمنٹ کی وجہ سے پوائنٹ تک نہ پہنچا جائے، تو مارکیٹ پر شرطیں کالعدم ہیں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 17۔ بولز؛ بولز اصطلاحات کی فرہنگ ((A-Z)۔

اہم نوٹ: یہ فرہنگ صرف معلوماتی اور رہنمائی کے مقاصد کے لیے فراہم کی گئی ہے۔ اس میں شامل تعریفیں عام بولز اصطلاحات کو سمجھنے میں مدد کے لیے ہیں اور شرطوں کی تصفیہ کے لیے حتمی معیار نہیں ہیں۔ حتمی تصفیہ کے قواعد اور مخصوص شرائط کے لیے، براہ کرم قابلِ اطلاق عمومی اور کھیل کے لیے مخصوص تصفیہ قواعد سے رجوع کریں۔

- اینڈ: کھیل کی ایک اکائی جس میں تمام کھلاڑی ایک سمت میں اپنے تمام بولز پھینک چکے ہوں۔
- جیک: چھوٹی سفید یا پیلی ہدفی گیند۔
- میچ: کھلاڑیوں یا ٹیموں کے درمیان مقابلہ، عام طور پر "بہترین از" سیٹ فارمیٹ یا اینڈز کی مقررہ تعداد کے طور پر کھیلا جاتا ہے۔
- قدرتی اختتام: تصفیہ کا ایک اصول جس کے تحت کوئی مارکیٹ اسی وقت طے کر دی جاتی ہے جب اس مارکیٹ کی تفصیل یا ان قواعد میں بیان کردہ نتیجہ غیر مشروط طور پر طے ہو جائے، چاہے میچ بعد میں ترک کر دیا جائے۔
- سیٹ: اینڈز کا ایک گروپ (عام طور پر 7، 9، یا 11 اینڈز) جو سیٹ کا فاتح طے کرنے کے لیے کھیلا جاتا ہے۔
- ٹائی بریک: اضافی اینڈز جو سیٹ برابر ہونے کی صورت میں میچ کا فاتح طے کرنے کے لیے کھیلے جاتے ہیں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: عمومی بولز قواعد؛ 17.1۔ تصفیہ کا وقت اور حتمیت:۔

تمام مارکیٹوں پر شرطیں گورننگ باڈی یا ٹورنامنٹ کے عہدیداروں کی طرف سے تصدیق شدہ سرکاری اسکور کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں۔ مارکیٹوں پر شرطیں اسی وقت طے کی جاتی ہیں جب نتیجہ طے کرنے والے پوائنٹ یا اینڈ کی تصدیق ہو جائے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 17.2۔ التوا اور ترک (48 گھنٹے کا اصول):۔

اگر میچ اصل مقررہ آغاز کے وقت سے 48 گھنٹے کے اندر ملتوی، ترک یا مکمل نہ ہو، تو ان تمام مارکیٹوں پر شرطیں کالعدم ہوں گی جو قدرتی اختتام تک نہ پہنچی ہوں۔

- رکے ہوئے میچ: اگر میچ میں خلل پڑے، تو ترک کے وقت قدرتی اختتام تک نہ پہنچنے والی تمام مارکیٹوں پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 17.3۔ ریٹائرمنٹ اور واک اوورز:۔

کسی کھلاڑی کی ریٹائرمنٹ، نااہلی یا واک اوور کی صورت میں، ان تمام مارکیٹوں پر شرطیں کالعدم ہوں گی جو قدرتی اختتام تک نہ پہنچی ہوں۔

- اگر کوئی کھلاڑی کسی سیٹ کے دوران ریٹائر ہو جائے، تو میچ کا فاتح سرکاری نتیجے سے طے ہوتا ہے، لیکن سیٹ کے لیے مخصوص ان مارکیٹوں پر شرطیں کالعدم ہیں جو مکمل نہ ہوئیں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 17.4۔ غلطیوں کی اصلاح:۔

اسپورٹس بک درج ذیل صورتوں میں متاثرہ مارکیٹوں پر شرطیں کالعدم کرنے کا حق محفوظ رکھتی ہے:

- غلط شرکاء: اگر کھلاڑی یا ٹیمیں مارکیٹ کی تفصیل میں غلط دکھائی گئی ہوں۔
- غلط میچ وقت/اوڈز: اگر مارکیٹ میں اوڈز غلط وقت یا مادی طور پر غلط معلومات کی بنیاد پر پیش کیے گئے ہوں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: بولز مارکیٹ قواعد۔

17.5۔ میچ اور سیٹ فاتح: میچ یا کسی مخصوص سیٹ کے فاتح پر شرط

● میچ فاتح: اس مارکیٹ پر شرطیں حتمی سرکاری نتیجے کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں، بشمول کوئی بھی ٹائی بریک اینڈز اگر قابلِ اطلاق ہوں۔

● سیٹ فاتح: اس مارکیٹ پر شرطیں نامزد سیٹ کے آخری اینڈ مکمل ہونے کے بعد طے کی جاتی ہیں۔ اگر ریٹائرمنٹ کی وجہ سے کوئی سیٹ مکمل نہ ہو، تو متاثرہ مارکیٹ پر شرطیں کالعدم ہیں۔

17.6۔ "X" پوائنٹس کی دوڑ / X واں پوائنٹ فاتح: شرط اس بات پر کہ کون سا کھلاڑی یا ٹیم ہدفی تعداد کے پوائنٹس تک سب سے پہلے پہنچے گی، یا کون کوئی مخصوص نامزد پوائنٹ اسکور کرے گا (مثلاً سیٹ 1 پوائنٹ (5۔

● ہدف حاصل نہ ہونا: اگر X واں پوائنٹ حاصل ہونے سے پہلے کوئی سیٹ یا میچ ختم ہو جائے، تو اس مخصوص دور کے لیے "X پوائنٹس کی دوڑ" یا "نمبر شدہ پوائنٹ فاتح" مارکیٹوں پر تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 17.7۔ سیٹ ہینڈی کیپس اور ٹوٹلز:۔

● سیٹ ہینڈی کیپ: مارکیٹ پر شرطیں میچ کے حتمی سیٹ اسکور کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں۔

● کل سیٹس/اینڈز: مارکیٹ پر شرطیں اسی وقت طے کی جاتی ہیں جب مارکیٹ کی تفصیل میں بیان کردہ لائن تک پہنچ جائے۔ اگر مارکیٹ کی تفصیل میں بیان کردہ لائن تک پہنچنے سے پہلے میچ ترک کر دیا جائے، تو مارکیٹ پر شرطیں کالعدم ہیں۔ اگر مارکیٹ کی تفصیل میں کوئی مکمل عدد لائن پیش کی گئی ہو اور حتمی نتیجہ اس لائن کے برابر ہو، تو اس مارکیٹ پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 18۔ کرکٹ؛ کرکٹ اصطلاحات کی فرہنگ ((A-Z۔

اہم نوٹ: یہ فرہنگ صرف معلوماتی اور رہنمائی کے مقاصد کے لیے فراہم کی گئی ہے۔ اس میں شامل تعریفیں عام کرکٹ اصطلاحات کو سمجھنے میں مدد کے لیے ہیں اور شرطوں کی تصفیہ کے لیے حتمی معیار نہیں ہیں۔ حتمی تصفیہ کے قواعد اور مخصوص شرائط کے لیے، براہ کرم قابلِ اطلاق عمومی اور کھیل کے لیے مخصوص تصفیہ قواعد سے رجوع کریں۔

● باؤنڈری: ایسی شاٹ جو میدان کے کنارے تک پہنچے۔ ایک "چار" (4 رنز) یا "چھ" (6 رنز)۔

● ڈیلیوری: ایک گیند جو باؤلر کی طرف سے بیٹر کو پھینکی جائے۔

● ڈاٹ بال: ایک قانونی ڈیلیوری جس سے کوئی رنز (بشمول ایکسٹرا) اسکور نہ ہوں۔ وکٹیں ڈاٹ بالز میں شمار نہیں ہوتیں۔

● ڈک: جب کوئی بیٹر صفر رنز پر آؤٹ ہو۔

● ایکسٹرا: بیٹنگ ٹیم کو دیے گئے رنز جو بلے سے اسکور نہیں کیے گئے (وائیڈز، نو بالز، بائیز، لیگ بائیز، پنالٹی رنز)۔

● فرسٹ کلاس میچ: تین یا زیادہ دنوں پر محیط میچ (مثلاً ٹیسٹ میچز)۔

● امپیکٹ سب / کنکشن سب: وہ کھلاڑی جو نامزد کھلاڑیوں کے سرکاری متبادل کے طور پر میچ میں داخل ہوں۔

● اننگز: کسی ٹیم کی بیٹنگ کی باری۔

● محدود اوورز: ایسا میچ جس میں ہر ٹیم مقررہ تعداد کے اوورز بیٹنگ کرتی ہے (مثلاً T20، ون ڈے انٹرنیشنلز)۔

● قدرتی اختتام: جب کوئی اننگز اس لیے ختم ہو کہ ٹیم آل آؤٹ ہو گئی، ڈیکلیئر کر دیا، یا اپنا ہدف حاصل کر لیا۔

● اوور: چھ قانونی ڈیلیوریوں کا ایک سیٹ ("دی ہنڈرڈ" میں (5۔

● سپر اوور (بول آف): اضافی دور جو برابر میچوں میں فاتح طے کرنے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: عمومی کرکٹ تصفیہ قواعد؛ 18.1۔ میچ کا نتیجہ اور ناموافق موسم:۔

● تمام شرطیں سرکاری میچ کے نتیجے کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں۔ اس میں ڈک ورتھ-لیوس-سٹرن ((DLS طریقہ یا کسی بھی دیگر سرکاری مقابلے کے قواعد سے طے شدہ نتائج شامل ہیں۔

● ٹائیز (2 طرفہ): اگر میچ ٹائی پر ختم ہو اور سپر اوور/بول آف فاتح کا فیصلہ کرے، تو وہی نتیجہ معتبر ہوگا۔ اگر سرکاری قواعد سے کوئی فاتح طے نہ ہو، تو متاثرہ مارکیٹوں پر شرطیں کالعدم ہیں۔

● ٹائیز (3 طرفہ اور فرسٹ کلاس): 3 طرفہ مارکیٹوں میں، ٹائی کو دونوں ٹیموں کے درمیان ڈیڈ ہیٹ کے طور پر طے کیا جاتا ہے (ڈرا کے طور پر نہیں)۔ فرسٹ کلاس/ٹیسٹ میچوں میں، ٹائی ڈیڈ ہیٹ ہے؛ "ڈرا" مارکیٹ پر شرطیں نقصان کے طور پر طے کی جاتی ہیں۔

● فورفیٹس اور ترک: اگر فورفیٹ کے ذریعے فاتح کا اعلان کیا جائے، تو میچ فاتح کی شرطیں کالعدم ہیں۔ اگر کوئی گیند پھینکنے سے پہلے بیرونی مداخلت (موسم نہیں) کی وجہ سے میچ ترک کر دیا جائے، تو تمام مارکیٹوں پر شرطیں کالعدم ہیں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 18.2۔ التوا (48 گھنٹے کا اصول):۔

● اگر میچ 48 گھنٹے کے اندر خلل کے مقام سے دوبارہ شروع ہو، تو اس میچ پر تمام شرطیں برقرار رہیں گی۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 18.3۔ سپر اوور کا اخراج:۔

جب تک واضح طور پر بیان نہ کیا جائے (مثلاً "سپر اوور فاتح")، سپر اوور کے دوران ریکارڈ شدہ اعداد و شمار میچ ٹوٹلز، اننگز ٹوٹلز، یا کھلاڑی پروپ مارکیٹوں میں شمار نہیں ہوں گے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: فارمیٹ کے لیے مخصوص حدیں (کم از کم کھیل)۔

18.4۔ محدود اوورز کی حدیں: اس مارکیٹ پر شرطوں کے برقرار رہنے کے لیے، ٹیم کو مقررہ اوورز کی کم از کم فیصد کا تکنیکی موقع ملا ہونا چاہیے، جب تک کہ مارکیٹ کی تفصیل میں بیان کردہ کھیل کا عنصر قدرتی اختتام (آل آؤٹ/ہدف حاصل) تک نہ پہنچ جائے:

● میچ ٹوٹلز (رنز، چوکے، چھکے، ایکسٹرا، وکٹیں، رن آؤٹس، وائیڈز، ڈکس): ہر اننگز میں مقررہ اوورز کے کم از کم 80% مکمل ہونے چاہئیں۔

● میچ ٹاپ بیٹر / ٹاپ باؤلر: اس ٹیم کی اننگز میں مقررہ اوورز کے کم از کم 40% پھینکے جانے چاہئیں۔

● ان پلے بیٹسمین/باؤلر مارکیٹیں: شرط قبول کرنے کے وقت ٹیم کو مختص اوورز کے کم از کم 80% کا سامنا کرنے کا موقع ملا ہونا چاہیے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 18.5۔ فرسٹ کلاس / ٹیسٹ میچ کی حدیں:۔

● ڈرا میچز: ڈرا پر ختم ہونے والے میچوں میں، شماریاتی مارکیٹیں (چوکے، چھکے، ایکسٹرا وغیرہ) کالعدم ہوں گی اگر 200 سے کم اوورز پھینکے گئے ہوں۔

● اننگز ٹوٹلز: اننگز میں کم از کم 60 اوورز پھینکے جانے چاہئیں جب تک کہ ٹیم آل آؤٹ یا ڈیکلیئر نہ کرے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: مارکیٹ کے لیے مخصوص قواعد؛ 18.6۔ باؤنڈری مارکیٹیں (چوکے اور چھکے):۔

● اسکورنگ: صرف بلے سے اسکور کی گئی باؤنڈریاں (قانونی یا غیر قانونی ڈیلیوری) شمار ہوتی ہیں۔

● اخراجات: اوور تھروز، آل رن چوکے (جہاں کھلاڑی جسمانی طور پر 4 دوڑتے ہیں)، اور ایکسٹرا شمار نہیں ہوتے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 18.7۔ ایکسٹرا اور وائیڈز:۔

● میچ/اننگز ایکسٹرا: وائیڈز، نو بالز، بائیز، اور لیگ بائیز شامل ہیں۔ پنالٹی رنز خارج ہیں جب تک کہ خاص طور پر بیان نہ کیا جائے۔ اگر ایک ہی گیند سے ایکسٹرا کے ساتھ ساتھ بلے سے رنز بھی اسکور ہوں، تو بلے سے اسکور کیے گئے رنز ایکسٹرا ٹوٹل سے خارج ہیں۔

● وائیڈز: وائیڈ ڈیلیوری سے حاصل ہونے والے کوئی بھی رنز (پنالٹی رنز کے سوا) وائیڈ ٹوٹل میں شمار ہوتے ہیں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 18.8۔ ڈیلیوری اور اوور مارکیٹیں:۔

● نتائج کا درجہ بندی: اگر ایک ڈیلیوری سے متعدد واقعات رونما ہوں، تو فاتح یہ ہے: 1۔ وکٹ، 2۔ نو بال، 3۔ وائیڈ، 4۔ بائی/لیگ بائی، 5۔ رنز۔

● ڈیلیوری پر رنز: غیر قانونی گیندیں ڈیلیوریوں میں شمار ہوتی ہیں۔ (مثلاً اگر گیند 1 وائیڈ ہو، تو اس کا نتیجہ "1" ہوتا ہے، اور اگلی گیند ڈیلیوری 2 ہوتی ہے)۔

● گیند پر رنز: صرف قانونی گیندوں سے مراد ہے۔ وائیڈز/نو بالز ان مارکیٹوں کے لیے گیند کے طور پر شمار نہیں ہوتے۔

● اوور کی تکمیل: اوور مکمل ہونا چاہیے جب تک کہ اننگز قدرتی طور پر ختم نہ ہو۔ اگر اوور شروع نہ ہو، تو اس مارکیٹ پر تمام شرطیں کالعدم ہیں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 18.9۔ پارٹنرشپ مارکیٹیں:۔

● وکٹ کا گرنا: اس مارکیٹ پر شرطیں مخصوص وکٹ گرنے کے وقت اسکور کی بنیاد پر طے کی جاتی ہیں۔ زخمی ہو کر ریٹائر ہونے والا بیٹر وکٹ شمار نہیں ہوتا۔ اگر وکٹ گرنے سے پہلے ٹیم ڈیکلیئر کرے یا اپنا ہدف حاصل کر لے، تو حتمی اسکور ہی نتیجہ ہے۔

● اگلا آؤٹ ہونے والا: آؤٹ ہونے کے وقت دونوں نامزد بیٹرز کریز پر ہونے چاہئیں؛ بصورت دیگر، اس مارکیٹ پر شرطیں کالعدم ہیں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: کھلاڑی پروپ قواعد؛ 18.10۔ شرکت اور متبادل:۔

● ایکشن: کھلاڑیوں کو اسٹارٹنگ XI میں ہونا چاہیے یا سرکاری طور پر داخل ہونا چاہیے۔ امپیکٹ/کنکشن متبادل: اگر کوئی کھلاڑی XI میں ہے لیکن بیٹنگ یا باؤلنگ نہیں کرتا، تو اس کھلاڑی سے متعلق مارکیٹ پر شرطیں برقرار رہیں گی اور ریکارڈ شدہ اعداد و شمار (مثلاً 0 رنز) پر طے کی جائیں گی۔

● امپیکٹ سب مخصوص: اگر کوئی امپیکٹ سب (جو اسٹارٹنگ XI میں نہیں) ٹاپ بیٹر جیتے یا برابر ہو، تو ان پلے مارکیٹوں کے لیے مارکیٹ انتخاب 'دیگر' کو فاتح سمجھا جائے گا۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 18.11۔ ٹاپ بیٹر / ٹاپ باؤلر:۔

● ٹاپ بیٹر: اننگز/میچ میں سب سے زیادہ انفرادی اسکور۔ اگر برابر ہوں، تو ٹیڈ ہیٹ قواعد لاگو ہوتے ہیں۔

● ٹاپ باؤلر: سب سے زیادہ وکٹیں حاصل کیں۔

○ ٹائی بریکر: 1۔ سب سے زیادہ وکٹیں۔ 2۔ سب سے کم رنز دیے۔ 3۔ ٹیڈ ہیٹ۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: ○ کوئی وکٹ نہیں: اگر اننگز میں کوئی باؤلر وکٹ نہ لے، تو اس پر شرطیں؛ 18.12۔ کھلاڑی کے آؤٹ ہونے کے طریقے:۔

● بولڈ، کیچ، ایل بی ڈبلیو، رن آؤٹ، اسٹمپڈ، اور دیگر شامل ہیں۔

● زخمی ہو کر ریٹائر: اس مارکیٹ کے مقصد کے لیے زخمی ہو کر ریٹائر کو آؤٹ سمجھا جائے گا اور متعلقہ کھلاڑی مارکیٹوں پر شرطیں کالعدم کے طور پر طے کی جائیں گی۔

● ریٹائر آؤٹ / سینٹ آف: وکٹ کے طور پر شمار ہوتا ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 18.13۔ کھلاڑی کی کارکردگی کا اسکورنگ:۔

● فی رن اسکور 1 پوائنٹ۔

● فی کیچ 10 پوائنٹس۔

● فی وکٹ 20 پوائنٹس۔

● فی اسٹمپنگ 25 پوائنٹس (صرف وکٹ کیپر کے لیے)۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: خصوصی مارکیٹیں؛ 18.14۔ سیشن بیٹنگ:۔

اس مارکیٹ پر شرطیں کسی مخصوص سیشن میں اسکور کیے گئے رنز پر طے کی جاتی ہیں، قطع نظر ٹیم کے۔ اس مارکیٹ پر شرطوں کے برقرار رہنے کے لیے سیشن میں کم از کم 20 اوورز پھینکے جانے چاہئیں، جب تک کہ تصفیہ پہلے ہی طے نہ ہو چکا ہو۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 18.15۔ بنگو / مے ہیم / لاٹری:۔

● اس مارکیٹ پر شرطوں کے ایکشن کے لیے نامزد اوور مکمل ہونا چاہیے۔ اگر اوور مکمل نہ ہو، تو متاثرہ شرطیں کالعدم ہوں گی۔

● نیکسٹ اوور مے ہیم: 1 پوائنٹ/رن، +2 پوائنٹس/باؤنڈری، +10 پوائنٹس/وکٹ۔

● کیپٹن فینٹاسٹک: منتخب کھلاڑی (جس کا ذکر مارکیٹ کی تفصیل میں ہے) کو ٹیم کا کپتان ہونا چاہیے اور ٹاس جیتنا چاہیے اور اپنی ٹیم کے لیے سب سے زیادہ رنز اسکور کرنے والا ہونا چاہیے۔ ٹاپ رن اسکورر کے برابر ہونے کی صورت میں، ڈیڈ ہیٹ قواعد لاگو ہوتے ہیں۔ اگر کپتان بیٹنگ نہ کرے، تو اس مارکیٹ پر شرطیں کالعدم قرار دی جاتی ہیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Tournament Markets؛ 18.16۔ :Non-Runner Allocation

مکمل طور پر ترک شدہ ٹورنامنٹ میچوں (کوئی کھیل نہ ہو) کے لیے، درج ذیل اقدار ٹورنامنٹ کے مجموعوں میں شامل کی جاتی ہیں:

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Market؛ T10؛ T20؛ DAY؛ FULL۔

8 8 12 13 Sixes

117 42 26 17 Fours

8 3 2 2 Fifties

3 1 0 0 Centuries

33 14 12 9 Wickets

1 1 1 1 Run Outs

2 1 1 Ducks

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 18.17۔ Milestones:۔

Milestone Markets کے لیے، 100 یا اس سے زیادہ کا اسکور کل میچ یا اننگز کے milestone شمار کے مقاصد کے لیے 50 اور 100 دونوں کے طور پر شمار ہوگا (مثلاً، کل 50s/100s)۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 19۔ Squash؛ Squash Glossary of Terms ((A-Z)۔

اہم نوٹ: یہ فرہنگ صرف معلوماتی اور نیویگیشنل مقاصد کے لیے فراہم کی گئی ہے۔ اس میں شامل تعریفیں عام Squash اصطلاحات کو سمجھنے میں مدد کے لیے ہیں اور شرطوں کی تصفیے کے لیے حتمی معیار نہیں ہیں۔ حتمی تصفیہ کے قواعد اور مخصوص شرائط کے لیے، براہ کرم قابل اطلاق عمومی اور کھیل کے مخصوص تصفیہ قواعد سے رجوع کریں۔

● Extra Points: اس وقت ہوتا ہے جب کوئی گیم 10-10 کی برابری تک پہنچ جائے۔ گیم اس وقت تک جاری رہتا ہے جب تک کوئی کھلاڑی دو پوائنٹ کی برتری حاصل نہ کر لے۔

● Game: squash میں کھیل کی ایک اکائی، جو معیاری طور پر 11 پوائنٹس تک کھیلی جاتی ہے۔ ایک میچ عام طور پر "Best of 5" گیمز کا ہوتا ہے۔

● Natural Conclusion: تصفیے کا ایک اصول جس کے تحت کسی Market پر شرطیں اسی وقت تصفیہ ہو جاتی ہیں جب ان قواعد کی Market تفصیل میں مذکور نتیجہ غیر مشروط طور پر طے ہو جائے، چاہے کھلاڑی بعد میں ریٹائر ہو جائے۔

● Penalty Point: امپائر کی طرف سے کوڈ کی خلاف ورزی یا مداخلت کی وجہ سے دیا گیا پوائنٹ۔ یہ اسکور اور تصفیے میں شمار ہوتے ہیں۔

● Points Deduction: ایک سرکاری جرمانہ جس میں امپائر کھلاڑی کے اسکور سے پوائنٹس ہٹا دیتا ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 19.1۔ General Squash Rules؛ Settlement Timing and Confirmation:۔

تمام Markets پر شرطیں اسی وقت تصفیہ ہو جاتی ہیں جب اس Market کے نتیجے کا فیصلہ کرنے والا پوائنٹ تصدیق ہو جائے۔ Final match results Markets (Winner، Correct Score، Match Handicaps) پر شرطیں میچ کے آخری پوائنٹ اور حتمی اسکور کی سرکاری تصدیق کے بعد تصفیہ ہوتی ہیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 19.2۔ Postponement and Abandonment (:48-Hour Rule)۔

اگر میچ اصل مقررہ آغاز کے وقت سے 48 گھنٹوں کے اندر ملتوی، ترک یا مکمل نہ ہو، تو وہ تمام Markets جن کا Natural Conclusion نہیں ہوا، Void ہو جائیں گے۔

● Interrupted Matches: اگر میچ میں خلل پڑے یا کوئی کھلاڑی ریٹائر ہو جائے، تو ترک کے لمحے تک جن تمام Markets کا Natural Conclusion نہیں ہوا، ان پر شرطیں Void ہو جائیں گی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 19.3۔ Retirement, Forfeit, and Disqualification:۔

Tower Rush

کسی کھلاڑی کے ریٹائر ہونے، میچ forfeit کرنے، یا نااہل قرار دیے جانے کی صورت میں، ان تمام Markets پر شرطیں Void ہو جائیں گی جن کا Natural Conclusion نہیں ہوا۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 19.4۔ Points Deductions and Penalty Points:

- Official Points Deductions: تمام غیر تصفیہ شدہ Markets پر شرطوں کے لیے مدنظر رکھے جائیں گے۔ کٹوتی سے پہلے Natural Conclusion تک پہنچنے والے Markets پر شرطیں نظرثانی نہیں ہوں گی۔
- Penalty Points: اگر امپائر penalty point(s) دیتا ہے، تو گیم یا پوائنٹ کے لیے اس Market پر تمام شرطیں برقرار رہیں گی اور تازہ شدہ اسکور کے مطابق تصفیہ ہوں گی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 19.5۔ Error Corrections:

Sportsbook درج ذیل صورتوں میں متاثرہ Markets پر شرطوں کو Void قرار دینے کا حق محفوظ رکھتا ہے:

- Incorrect Score: اگر Markets پر شرطیں غلط اسکور کے ساتھ کھلی رہیں جو Odds پر نمایاں اثر ڈالے۔
- Incorrect Participants: اگر کھلاڑی یا ٹیمیں Market تفصیل میں غلط دکھائی گئی ہوں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Squash Market Rules؛ 19.6۔ Point and Game Handicaps:

- Match Game Handicap: اس Market پر شرطیں اسی وقت تصفیہ ہو جاتی ہیں جب Market تفصیل میں مذکور handicap Line غیر مشروط طور پر طے ہو جائے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 19.7۔ Over/Under (Totals):

Total points (Match، Competitor، یا Game) یا Total Games Markets پر شرطیں اسی وقت تصفیہ ہو جاتی ہیں جب Market تفصیل میں مذکور Line تک پہنچ جائے۔ اگر میچ یا گیم مکمل نہ ہو، تو Market پر شرطیں Void ہیں جب تک نتیجہ پہلے سے طے نہ ہو چکا ہو۔

- Integer Lines: اگر Market تفصیل میں پورے عدد کی line پیش کی گئی ہو اور حتمی نتیجہ اسی مذکورہ Line کے برابر ہو، تو اس Market پر شرطیں Void ہیں۔
- Unplayed Games: اگر کوئی مخصوص گیم نہ کھیلا جائے، تو اس گیم کے لیے تمام متعلقہ Over/Under Markets پر شرطیں Void ہو جائیں گی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 19.8۔ Correct Score Markets:

Match اور Game Correct Score Markets پر شرطیں متعلقہ دورانیے کے آخری پوائنٹ کی تصدیق کے بعد تصفیہ ہوتی ہیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 19.9۔ Game Extra Points:

- اگر گیم کے فیصلے کے لیے extra points کی ضرورت نہ ہو، تو Market پر شرطیں Void ہیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 19.10۔ Points: "Y" Lead After

Tower Rush

اس پر شرط کہ کون سا کھلاڑی کسی مخصوص گیم میں مقررہ تعداد کے پوائنٹس کے بعد آگے ہوگا (مثلاً، Game 1 Lead After 6 Points) جیسا کہ Market تفصیل میں مذکور ہو۔ Market پر شرطیں Market تفصیل میں مذکور گیم کے Y-ویں پوائنٹ کی تصدیق کے فوراً بعد تصفیہ ہو جاتی ہیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 19.11۔ Numbered Point Winner: / Points "X" Race to۔

● Race to X: اس پر شرط کہ کون سا کھلاڑی گیم کے اندر Market تفصیل میں مذکور ہدف پوائنٹس (3، 5، 7، وغیرہ) تک سب سے پہلے پہنچے گا۔ اس Market پر شرطیں اسی وقت تصفیہ ہو جاتی ہیں جب Market تفصیل میں مذکور ہدف تعداد تک پہنچ جائے۔

● Point Winner: اس پر شرط کہ کون سا کھلاڑی Market تفصیل میں مذکور کوئی مخصوص مقررہ پوائنٹ (مثلاً، Game 3 Point 5) جیتے گا۔ اس market پر شرطیں Market تفصیل میں مذکور پوائنٹ کی تصدیق کے فوراً بعد تصفیہ ہو جاتی ہیں۔ Target Not Reached: اگر گیم Market تفصیل میں مذکور پوائنٹ تک پہنچنے سے پہلے ختم ہو جائے، تو اس Market پر شرطیں Void ہیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 20۔ Aussie rules football؛ Aussie Rules Glossary of Terms ((A-Z۔

اہم نوٹ: یہ فرہنگ صرف معلوماتی اور نیویگیشنل مقاصد کے لیے فراہم کی گئی ہے۔ اس میں شامل تعریفیں عام Aussie Rules اصطلاحات کو سمجھنے میں مدد کے لیے ہیں اور شرطوں کی تصفیے کے لیے حتمی معیار نہیں ہیں۔ حتمی تصفیہ کے قواعد اور مخصوص شرائط کے لیے، براہ کرم قابل اطلاق عمومی اور کھیل کے مخصوص تصفیہ قواعد سے رجوع کریں۔

● Behind: 1 پوائنٹ کا اسکور، جو گیند کے goal post اور behind post کے درمیان سے گزرنے، یا goal post سے ٹکرانے سے حاصل ہوتا ہے۔

● Goal: 6 پوائنٹس کا اسکور، جو گیند کو بغیر چھوئے دو اندرونی (goal posts) کے درمیان سے کک کرنے سے حاصل ہوتا ہے۔

● Natural Conclusion: تصفیے کا ایک اصول جس کے تحت کسی Market پر شرطیں اسی وقت تصفیہ ہو جاتی ہیں جب اس Market کے لیے متعلقہ نتیجہ غیر مشروط طور پر طے ہو جائے، چاہے میچ بعد میں ترک کر دیا جائے۔

● Overtime (:Extra Time) کچھ knockout میچوں میں فاتح کا تعین کرنے کے لیے کھیلے جانے والے اضافی ادوار۔ صرف مخصوص Markets اسے شامل کرتے ہیں۔

● Regular Time (:80 Minutes) میچ کی مقررہ مدت، جو معیاری طور پر چار 20-منٹ کوارٹرز کے علاوہ stoppage time پر مشتمل ہوتی ہے۔

● Term (:Quarter) معیاری میچ بنانے والے چار ادوار میں سے ایک۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: General Aussie Rules Rules؛ 20.1۔ Regular Time Settlement (:80 Minutes)۔

جب تک Market کے نام یا نیچے دیے گئے مخصوص قواعد میں بصورت دیگر بیان نہ ہو، تمام Markets پر شرطیں کھیل کے مقررہ 80 منٹ کے اختتام پر نتیجے کی بنیاد پر تصفیہ ہوتی ہیں۔ اس میں کوئی بھی اضافی injury یا stoppage time شامل ہے لیکن Overtime شامل نہیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 20.2۔ Match Winner (2-Way)؛ Overtime Logic: & 2-Way) ● Winner (:2-Way) اس مخصوص کی شرطوں کی تصفیے کے مقاصد کے لیے۔

Market کے گیم کے نتیجے میں Overtime شامل ہے اگر کھیلا جائے۔

● Draw Scenario: کسی مقابلے میں ڈرا کی صورت میں جہاں کوئی Overtime فارمیٹ فراہم نہ ہو، 2-Way Match Winner Market پر شرطیں Void ہو جائیں گی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 20.3۔ Postponement and Abandonment (:48-Hour Rule)

● Postponement: ملتوی میچ پر تمام Markets کی شرطیں Void ہو جائیں گی اگر ایونٹ اصل مقررہ آغاز کے وقت سے 48 گھنٹوں کے اندر دوبارہ شروع نہ ہو۔

● Abandonment: اگر میچ Regular Time (80 منٹ) کی تکمیل سے پہلے ترک کر دیا جائے، تو ان تمام Markets پر شرطیں Void ہو جائیں گی جن کا Natural Conclusion نہیں ہوا۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 20.4۔ Error Corrections:

● Match Time: Sportsbook متاثرہ شرطوں کو Void کرنے کا حق محفوظ رکھتا ہے اگر Market میں غلط match time کے ساتھ Odds پیش کیے گئے ہوں جس میں 2 منٹ سے زیادہ کی غلطی شامل ہو۔

● Incorrect Participants: اگر Market تفصیل میں ٹیم کے نام یا ٹورنامنٹ کی category غلط دکھائی گئی ہو، تو Sportsbook متاثرہ شرطوں کو Void کرنے کا حق محفوظ رکھتا ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Aussie Rules Market Rules؛ 20.5۔ Handicap and Totals:

Match Handicaps اور Total Points (Over/Under، Odd/Even) پر شرطیں صرف Regular Time (80 منٹ) کے اختتام پر اسکور کی بنیاد پر تصفیہ ہوتی ہیں۔ اگر میچ 80 منٹ سے پہلے ترک کر دیا جائے، تو موجودہ اسکور سے قطع نظر ان Markets پر شرطیں Void ہیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 20.6۔ Quarter and Half Markets:

● 1st Quarter: اس Market پر شرطیں پہلے کوارٹر کے اختتام پر نتیجے کی بنیاد پر تصفیہ ہوتی ہیں۔

● 1st Half: اس Market پر شرطیں دوسرے کوارٹر کے اختتام پر نتیجے کی بنیاد پر تصفیہ ہوتی ہیں (Q1 + Q2 کا مجموعہ)۔

● 2nd Half: اس Market پر شرطیں صرف تیسرے اور چوتھے کوارٹرز میں اسکور کیے گئے پوائنٹس کی بنیاد پر تصفیہ ہوتی ہیں (Q3 + Q4 کا مجموعہ)۔

● Abandonment: اگر میچ کسی مخصوص کوارٹر یا half کے دوران ترک کر دیا جائے، تو گیم کے اس دورانیے (اگر ابھی مکمل نہ ہوا ہو) اور بعد کے ادوار کے تمام Markets پر شرطیں Void ہو جائیں گی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 20.7۔ Half: / Highest Scoring Quarter

● اس پر شرط کہ کون سا کوارٹر یا half سب سے زیادہ پوائنٹس پیدا کرے گا۔

● Dead Heat Rule: اگر دو یا زیادہ کوارٹرز (یا دونوں halves) کا سب سے زیادہ اسکور یکساں ہو، تو اس Market پر شرطیں Dead Heat قواعد ((Section 6.7.2 کے تحت تصفیہ ہوں گی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 20.8۔ First Team to Score:

● اس پر شرط کہ کون سی ٹیم میچ کا پہلا اسکور (Goal یا Behind) ریکارڈ کرے گی۔

● Natural Conclusion: اگر کسی ٹیم کے پہلے ہی اسکور کر لینے کے بعد گیم ترک کر دیا جائے، تو Market پر شرطیں برقرار رہیں گی اور ان قواعد کے مطابق تصفیہ ہوں گی۔ اگر کوئی اسکور ہونے سے پہلے گیم ترک کر دیا جائے، تو Market پر شرطیں Void ہیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 20.9۔ Full-Time / Half-Time (Double Result)۔

half-time کے نتیجے اور Regular Time کے اختتام پر نتیجے پر شرط۔ اگر گیم 80 منٹ کی تکمیل سے پہلے ترک کر دیا جائے، تو Market پر شرطیں Void ہیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 21۔ Boxing؛ Boxing Glossary of Terms (A-Z)۔

اہم نوٹ: یہ فرہنگ صرف معلوماتی اور نیویگیشنل مقاصد کے لیے فراہم کی گئی ہے۔ اس میں شامل تعریفیں عام Boxing اصطلاحات کو سمجھنے میں مدد کے لیے ہیں اور شرطوں کی تصفیے کے لیے حتمی معیار نہیں ہیں۔ حتمی تصفیہ کے قواعد اور مخصوص شرائط کے لیے، براہ کرم قابل اطلاق عمومی اور کھیل کے مخصوص تصفیہ قواعد سے رجوع کریں۔

● Decision: مقررہ تعداد کے راؤنڈز کے اختتام پر ججوں کے scorecards سے طے شدہ نتیجہ۔ اس میں Unanimous، Split، اور Majority decisions شامل ہیں۔

● DQ (Disqualification): جب کسی fighter کو بار بار یا نمایاں طور پر قواعد توڑنے پر ہارا ہوا قرار دیا جائے۔

● Go the Distance: ایسی صورت جس میں fight تمام مقررہ راؤنڈز مکمل کرے اور ججوں کے scorecards سے فیصلہ ہو۔

● KO (Knockout): جب کوئی fighter ریفری کی دس کی گنتی سے پہلے کھڑا ہو کر لڑائی دوبارہ شروع کرنے سے قاصر ہو۔

● No Contest: ایسا فیصلہ جو اس وقت کیا جاتا ہے جب کوئی fight حادثاتی چوٹ (عام طور پر ابتدائی راؤنڈز میں) یا دیگر بیرونی مداخلت کی وجہ سے قبل از وقت روک دی جائے، جس کے نتیجے میں کوئی فاتح قرار نہ پائے۔

● TKO (Technical Knockout): جب ریفری، ڈاکٹر، یا کسی fighter کا corner fight روک دے کیونکہ fighter محفوظ طریقے سے جاری رکھنے کے قابل نہ سمجھا جائے۔

● Technical Decision/Draw: scorecards سے طے شدہ نتیجہ جب کوئی fight کم از کم راؤنڈز کی تعداد کے بعد (حادثاتی foul/injury کی وجہ سے) لیکن مکمل مقررہ مدت سے پہلے روک دی جائے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 21.1۔ General Boxing Rules؛ Official Result and Finality:۔

تمام شرطیں bout کے اختتام پر گورننگ باڈی یا ring announcer کے اعلان کردہ سرکاری نتیجے کی بنیاد پر تصفیہ ہوتی ہیں۔ بعد کی اپیلیں یا نتیجے میں تبدیلیاں (مثلاً، drug testing یا بعد میں دریافت ہونے والی تکنیکی غلطیوں کی وجہ سے) تصفیے کے مقاصد کے لیے تسلیم نہیں کی جاتیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 21.2۔ Postponement and Abandonment (48-Hour Rule):۔

اگر کوئی fight ملتوی یا منسوخ ہو، تو تمام شرطیں معتبر رہیں گی اگر fight اصل مقررہ آغاز کے وقت سے 48 گھنٹوں کے اندر ہو جائے۔ اگر تاخیر 48 گھنٹوں سے تجاوز کر جائے، تو تمام غیر تصفیہ شدہ شرطیں Void قرار دی جائیں گی۔

● Interrupted Matches: اگر میچ شروع ہونے کے بعد خلل پڑے، تو ان تمام Markets پر شرطیں Void ہو جائیں گی جن کا Natural Conclusion نہیں ہوا۔

Tower Rush

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 21.3۔ No Contest:

کسی fight کے سرکاری طور پر "No Contest" قرار دیے جانے کی صورت میں، میچ پر تمام شرطیں Void ہو جائیں گی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 21.4۔ Changes to Scheduled Rounds:

اگر fight شروع ہونے سے پہلے مقررہ راؤنڈز کی تعداد تبدیل ہو جائے، تو "Total Rounds"، "Exact Round Betting"، "Method of Victory" اور "Inside the Distance" Markets پر تمام شرطیں Void ہو جائیں گی۔ Match Winner Market پر شرطیں معتبر رہیں گی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 21.5۔ Failure to Answer the Bell:

اگر کوئی fighter اگلے راؤنڈ کے لیے bell کا جواب دینے میں ناکام رہے، تو تصفیے کے مقاصد کے لیے اس کے مخالف کو پچھلے راؤنڈ میں fight جیتا ہوا تصور کیا جائے گا۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Boxing Market Rules؛ 21.6۔ Match Winner (2-Way vs. 3-Way):

- Winner (2-Way: fight): اگر fight ڈرا پر ختم ہو (بشمول Majority یا Technical Draw)، تو اس Market پر تمام شرطیں Void ہیں۔
- 1X2 (فائٹ رزلٹ): ڈرا سمیت نتیجے پر شرط لگائیں۔ اگر فائٹ ڈرا پر ختم ہوتی ہے تو "ڈرا (X)" مارکیٹ سلیکشن پر لگائی گئی شرطیں جیتنے والی ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 21.7۔ ٹوٹل راؤنڈز (اوور/انڈر):

اس راؤنڈ اور وقت پر شرط لگائیں جس میں فائٹ ختم ہوگی۔

- "ہاف-راؤنڈ" قاعدہ: اس مارکیٹ کی سیٹلمنٹ کے لیے، "ہاف-راؤنڈ" سے مراد متعلقہ راؤنڈ کے بالکل 1 منٹ اور 30 سیکنڈ ہیں۔
  - انڈر 9.5: اس مارکیٹ کے لیے فائٹ 10ویں راؤنڈ کے 1:30 سے پہلے ختم ہونی چاہیے۔
  - اوور 9.5: اس مارکیٹ کے لیے فائٹ 10ویں راؤنڈ کے 1:30 پر یا اس کے بعد ختم ہونی چاہیے۔
- مخصوص مثال: اگر فائٹ 2ویں راؤنڈ کے 2:29 پر ختم ہوتی ہے تو اسے انڈر 1.5 کے طور پر سیٹل کیا جاتا ہے۔ اگر یہ 2ویں راؤنڈ میں 2:30 یا اس کے بعد ختم ہوتی ہے تو اسے اوور 1.5 کے طور پر سیٹل کیا جاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 21.8۔ طریقہ فتح:

- KO/TKO/DQ: اس میں ناک آؤٹ، ٹیکنیکل ناک آؤٹ، یا ڈسکوالیفکیشن شامل ہیں۔
- ڈیسیژن/ٹیکنیکل ڈیسیژن: ججز کے اسکور کارڈز کی بنیاد پر جیت۔
- ڈرا: اس میں میجرٹی ڈرا یا ٹیکنیکل ڈرا شامل ہیں۔
- ڈسکوالیفکیشن (DQ): سیٹلمنٹ کے مقاصد کے لیے، ڈسکوالیفکیشن کے ذریعے جیت کو KO/TKO شمار کیا جاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 21.9۔ فاتح اور درست راؤنڈ:

اس فائٹر اور اس مخصوص راؤنڈ پر شرط لگائیں جس میں وہ KO، TKO، یا DQ کے ذریعے جیتے گا۔

● اگر فائٹ مقررہ اختتام سے پہلے ٹیکنیکل ڈیسیژن کے ذریعے طے ہو جاتی ہے تو اس مارکیٹ پر لگائی گئی تمام شرطیں نقصان کے طور پر سیٹل ہوں گی۔

21.10۔ کیا فائٹ مکمل فاصلہ طے کرے گی؟

اس بات پر شرط لگائیں کہ فائٹ تمام مقررہ راؤنڈز مکمل کرے گی یا نہیں۔ ٹیکنیکل ڈیسیژن استثنا: اگر فائٹ روک دی جاتی ہے اور راؤنڈز کی مکمل تعداد پوری ہونے سے پہلے ٹیکنیکل ڈیسیژن (ججز کے اسکور کارڈز) کے ذریعے طے ہو جاتی ہے تو فائٹ کو مکمل فاصلہ طے نہ کرنے والی تصور کیا جاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: MMA ؛22۔ MMA اصطلاحات کی فرہنگ ((A-Z۔

اہم نوٹ: یہ فرہنگ صرف معلوماتی اور نیویگیشنل مقاصد کے لیے فراہم کی گئی ہے۔ اس میں شامل تعریفیں عام MMA اصطلاحات کو سمجھنے میں مدد کے لیے ہیں اور شرطوں کی سیٹلمنٹ کے لیے حتمی معیار نہیں ہیں۔ حتمی سیٹلمنٹ قواعد اور مخصوص شرائط کے لیے، براہ کرم قابل اطلاق عمومی اور کھیل کے مخصوص سیٹلمنٹ قواعد سے رجوع کریں۔

● ڈیسیژن: مقررہ راؤنڈز کے اختتام پر ججز کے اسکور کارڈز کے ذریعے طے شدہ نتیجہ (یونیانیمس، اسپلٹ، یا میجرٹی)۔

● KO (ناک آؤٹ): جب کوئی فائٹر قانونی ضربوں کی وجہ سے بے ہوش ہو جاتا ہے یا اپنا دفاع کرنے سے قاصر ہو جاتا ہے۔

● نو کونٹیسٹ: ایسا فیصلہ جو اس وقت کیا جاتا ہے جب فائٹ کسی حادثاتی چوٹ (فائٹ کے شروع میں) یا دیگر بیرونی مداخلت کی وجہ سے قبل از وقت روک دی جاتی ہے، جس کے نتیجے میں کوئی فاتح نہیں ہوتا۔

● سبمیشن: جب کوئی فائٹر مخالف یا کینوس کو تھپتھپا کر، یا زبانی سبمیشن دے کر یہ اشارہ دیتا ہے کہ وہ فائٹ روکنا چاہتا ہے۔

● TKO (ٹیکنیکل ناک آؤٹ): جب ریفری، ڈاکٹر، یا کارنر فائٹ روک دیتے ہیں کیونکہ فائٹر مزید محفوظ طریقے سے اپنا دفاع نہیں کر سکتا۔

● ٹیکنیکل ڈیسیژن: جب کافی راؤنڈز گزر جانے کے بعد، ججز کے فائٹ کو اسکور کرنے کے لیے، کسی حادثاتی چوٹ کی وجہ سے فائٹ روک دی جاتی ہے۔

● ٹیکنیکل سبمیشن: جب ریفری فائٹ روک دیتا ہے کیونکہ کوئی فائٹر سبمیشن میں پھنس کر بے ہوش ہو جاتا ہے یا سنگین چوٹ کے فوری خطرے میں ہوتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: عمومی MMA قواعد؛ 22.1۔ سیٹلمنٹ کا وقت اور حتمیت:۔

تمام مارکیٹوں پر شرطیں فائٹ کے فوراً بعد اعلان کردہ سرکاری نتیجے کی بنیاد پر سیٹل کی جاتی ہیں۔ بعد کی اپیلیں، ڈسکوالیفکیشنز، یا ایتھلیٹک کمیشنز کی جانب سے نتیجے میں ترامیم (مثلاً ڈرگ ٹیسٹنگ یا بعد میں دریافت ہونے والی تکنیکی غلطیوں کی وجہ سے) سیٹلمنٹ کے مقاصد کے لیے تسلیم نہیں کی جاتیں۔

22.2۔ بیل کا جواب نہ دینا (اسٹول ریٹائرمنٹ): اگر کوئی فائٹر اگلے راؤنڈ کے لیے بیل کا جواب نہیں دیتا (مثلاً وقفے کے دوران اسٹول پر ریٹائر ہو جاتا ہے) تو سیٹلمنٹ کے مقاصد کے لیے اس کے مخالف کو پچھلے راؤنڈ میں فائٹ جیتا ہوا تصور کیا جائے گا۔

● مثال: اگر کوئی فائٹر راؤنڈ 2 کے اختتام کے بعد اور راؤنڈ 3 کے آغاز سے پہلے ریٹائر ہو جاتا ہے تو سرکاری جیتنے والا راؤنڈ راؤنڈ 2 ہے۔

Tower Rush

22.3۔ ملتوی ہونا اور ترک کرنا (48 گھنٹے کا قاعدہ): اگر کوئی فائٹ ملتوی یا منسوخ ہو جاتی ہے تو اس فائٹ پر لگائی گئی تمام شرطیں درست رہتی ہیں اگر فائٹ اصل مقررہ آغاز کے وقت سے 48 گھنٹے کے اندر ہو جاتی ہے۔ اگر تاخیر 48 گھنٹے سے زیادہ ہو جاتی ہے تو اس فائٹ پر لگائی گئی تمام غیر سیٹل شدہ شرطیں کالعدم ہوں گی۔

● رکاوٹ والے میچز: اگر کوئی فائٹ شروع ہونے کے بعد رک جاتی ہے تو ان تمام مارکیٹوں پر شرطیں جن کا قدرتی اختتام نہیں ہوا، کالعدم ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели :22.4۔ دستبرداری اور متبادل۔

اگر متعلقہ فائٹرز میں سے کسی کی دستبرداری یا متبادل ہو جاتا ہے تو فائٹ پر لگائی گئی تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели :22.5۔ نو کونٹیسٹ۔

اگر کسی فائٹ کو سرکاری طور پر "نو کونٹیسٹ" قرار دیا جاتا ہے تو میچ پر لگائی گئی تمام شرطیں کالعدم قرار دی جائیں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели :22.6۔ مقررہ راؤنڈز میں تبدیلیاں۔

اگر فائٹ شروع ہونے سے پہلے مقررہ راؤنڈز کی تعداد تبدیل ہو جاتی ہے تو "ٹوٹل راؤنڈز،" "فاتح اور درست راؤنڈ،" اور "جیتنے کا طریقہ" مارکیٹوں پر لگائی گئی تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔ میچ وِنر (-2وے/-3وے) مارکیٹوں پر شرطیں درست رہیں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: MMA مارکیٹ قواعد؛ 22.7۔ میچ وِنر (-2وے بمقابلہ -3وے)۔

● وِنر (فائٹ جیتنا): فاتح پر شرط لگائیں۔ اگر فائٹ ڈرا پر ختم ہوتی ہے (بشمول میجرٹی یا ٹیکنیکل ڈرا) تو اس مارکیٹ پر لگائی گئی تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔

● 1X2 (فائٹ رزلٹ): ڈرا سمیت نتیجے پر شرط لگائیں۔ اگر ڈرا کا اعلان ہوتا ہے تو "ڈرا ("X" مارکیٹ سلیکشن پر لگائی گئی شرطیں جیتنے والی ہوں گی۔

22.8۔ ٹوٹل راؤنڈز (اوور/انڈر): اس راؤنڈ اور وقت کے حصے پر شرط لگائیں جس میں فائٹ ختم ہوگی۔

● "2:30" قاعدہ: اس مارکیٹ کی سیٹلمنٹ کے مقاصد کے لیے، "ہاف-راؤنڈ" سے مراد متعلقہ راؤنڈ کے بالکل 2 منٹ اور 30 سیکنڈ ہیں۔

○ اوور 2.5 راؤنڈز: فائٹ 3ویں راؤنڈ کے 2:30 نشان کے بعد ختم ہونی چاہیے۔ اگر یہ بالکل 2:30 پر ختم ہوتی ہے تو اسے اوور کے طور پر سیٹل کیا جاتا ہے۔

○ انڈر 2.5 راؤنڈز: فائٹ 3ویں راؤنڈ کے 2:30 نشان سے پہلے ختم ہونی چاہیے۔

● پوائنٹ-فائیو (.(5 لائنیں: اگر کوئی اختتام 2:29 پر یا اس سے پہلے ہوتا ہے تو یہ اس راؤنڈ کا انڈر 0.5 ہے۔ اگر یہ 2:30 پر یا اس کے بعد ہوتا ہے تو یہ اوور 0.5 ہے۔

22.9۔ جیتنے کا طریقہ (تفصیلی): اس مخصوص طریقے پر شرط لگائیں جس سے فائٹ طے ہوگی:

Наблюдаемые названия и показатели: ● KO/TKO: اس میں شامل ہیں:۔

○ ضربوں کی وجہ سے ریفری کی روک (کھڑے ہو کر یا کینوس پر)۔

○ رنگ سائیڈ ڈاکٹر کی روک۔

○ فائٹر کے کارنر/ٹیم کی روک۔

○ چوٹ کی وجہ سے وقفے کے دوران فائٹر کا ریٹائر ہونا۔

○ ڈسکوالیفکیشن (:(DQ سیٹلمنٹ کے مقاصد کے لیے، DQ کو KO/TKO شمار کیا جاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: ● سبمیشن: اس میں شامل ہیں:۔

○ جسمانی تھپتھپانا (ٹیپ آؤٹ)۔

○ ٹیکنیکل سبمیشن (ریفری کی روک)۔

○ زبانی سبمیشن (بشمول وہ جو ضربوں کی وجہ سے دی جائیں)۔

● ڈیسیژن: اس میں یونیانیمس، اسپلٹ، یا میجرٹی ڈیسیژن شامل ہیں۔ ٹیکنیکل ڈیسیژنز بھی شامل ہیں۔

22.10۔ فاتح اور درست راؤنڈ (تفصیلی): اس فائٹر اور اس مخصوص راؤنڈ پر شرط لگائیں جس میں فائٹ ختم ہوتی ہے۔

● جیتنے کی شرائط: اس مارکیٹ پر لگائی گئی شرط کے جیتنے کے لیے، فائٹر کو اس راؤنڈ کے اندر KO، TKO، DQ، یا سبمیشن کے ذریعے جیتنا ہوگا۔

● بیل کا جواب نہ دینا: اگر کوئی فائٹر اگلے راؤنڈ کے لیے بیل کا جواب نہیں دیتا تو مخالف کو پچھلے راؤنڈ میں فاتح تصور کیا جاتا ہے (قاعدہ 22.2 کے مطابق)۔

● ڈیسیژنز اور ٹیکنیکل ڈیسیژنز: ٹیکنیکل ڈیسیژن (فائٹ کے اختتام سے پہلے روک جہاں فاتح ججز کے اسکور کارڈز سے طے ہوتا ہے) یا مکمل مقررہ فاصلے کے اختتام پر ڈیسیژن کی صورت میں، مخصوص راؤنڈز مارکیٹوں پر لگائی گئی تمام شرطیں نقصان کے طور پر سیٹل ہوں گی۔

● وضاحت: اس مارکیٹ کی سیٹلمنٹ کے مقاصد کے لیے، ٹیکنیکل ڈیسیژن کو پوائنٹس (اسکور کارڈز) پر فتح تصور کیا جاتا ہے۔ چونکہ یہ راؤنڈ کے اندر کوئی اختتام (روک) نہیں ہے، اس لیے یہ کسی مخصوص راؤنڈ میں فتح شمار نہیں ہوتی، قطع نظر اس کے کہ فائٹ کب روکی گئی۔

22.11۔ کیا فائٹ مکمل فاصلہ طے کرے گی؟ اس بات پر شرط لگائیں کہ فائٹ ججز کے اسکور کارڈز تک جائے گی یا نہیں۔

● ٹیکنیکل ڈیسیژن قاعدہ: اگر فائٹ روک دی جاتی ہے اور راؤنڈز کی مکمل تعداد پوری ہونے سے پہلے ٹیکنیکل ڈیسیژن کے ذریعے طے ہو جاتی ہے تو فائٹ کو مکمل فاصلہ طے نہ کرنے والی تصور کیا جاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 23۔ گالف؛ گالف اصطلاحات کی فرہنگ ((A-Z۔

اہم نوٹ: یہ فرہنگ صرف معلوماتی اور نیویگیشنل مقاصد کے لیے فراہم کی گئی ہے۔ اس میں شامل تعریفیں عام گالف اصطلاحات کو سمجھنے میں مدد کے لیے ہیں اور شرطوں کی سیٹلمنٹ کے لیے حتمی معیار نہیں ہیں۔ حتمی سیٹلمنٹ قواعد اور مخصوص شرائط کے لیے، براہ کرم قابل اطلاق عمومی اور کھیل کے مخصوص سیٹلمنٹ قواعد سے رجوع کریں۔

● -2بال / -3بال: اس بات پر شرط لگانا کہ کسی مخصوص گروپ میں کون سا کھلاڑی مقررہ راؤنڈ میں سب سے کم اسکور حاصل کرے گا۔

● ڈیڈ ہیٹ: سیٹلمنٹ قاعدہ جو اس وقت لاگو ہوتا ہے جب دو یا زیادہ کھلاڑی کسی مخصوص پوزیشن کے لیے ایک ہی اسکور پر ختم کرتے ہیں۔

● فرسٹ راؤنڈ لیڈر: وہ کھلاڑی جو پہلے 18 ہولز کے اختتام پر ٹورنامنٹ میں سب سے آگے ہوتا ہے۔

● میک/مس دی کٹ: اس بات پر شرط لگائیں کہ کوئی کھلاڑی ٹورنامنٹ کے آخری راؤنڈز کے لیے کوالیفائی کرے گا یا نہیں (عام طور پر 36 ہولز کے بعد ٹاپ 65 کھلاڑی اور برابر والے)۔

● پلے آف: مقررہ ہولز کی تعداد کے بعد برابر ہونے کی صورت میں فاتح کا تعین کرنے کے لیے کھیلے گئے اضافی ہولز۔

● ٹی آف: کسی راؤنڈ یا ٹورنامنٹ کی پہلی شاٹ مارنے کا عمل۔

● ٹورنامنٹ آؤٹ رائٹ: پورے ٹورنامنٹ کے فاتح پر شرط لگانا (بشمول کسی بھی پلے آف کے)۔

Наблюдаемые названия и показатели: عمومی گالف قواعد؛ 23.1۔ کھلاڑی کی شرکت (ٹی آف قاعدہ):۔

کھلاڑی کو ٹورنامنٹ یا کسی مخصوص راؤنڈ میں کھیلا ہوا تصور کیا جاتا ہے جب وہ ٹی آف کر لیتا ہے۔

● دستبرداری: اگر کوئی کھلاڑی ٹی آف کرنے کے بعد دستبردار ہو جاتا ہے، ریٹائر ہو جاتا ہے، یا ڈسکوالیفائی ہو جاتا ہے تو اس کھلاڑی کی مارکیٹوں پر لگائی گئی تمام شرطیں نقصان کے طور پر سیٹل ہوں گی، بشرطیکہ مارکیٹ سیٹل ہو۔

● نان-رنرز: اگر کوئی کھلاڑی حصہ نہیں لیتا (ٹی آف نہیں کرتا) تو اس کھلاڑی کی مارکیٹ سلیکشن پر لگائی گئی تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 23.2۔ نتیجے کی حتمیت اور ٹرافی کی پیشکش:۔

تمام مارکیٹوں پر شرطیں ٹرافی کی پیشکش کے وقت متعلقہ ٹور کے سرکاری سائٹ (مثلاً PGA ٹور، یورپین ٹور) کی جانب سے فراہم کردہ سرکاری نتائج کی بنیاد پر سیٹل کی جاتی ہیں۔

● سرکاری نتیجے/ٹرافی کی پیشکش کے بعد کی جانے والی کوئی بھی بعد کی ڈسکوالیفکیشنز یا ترامیم سیٹلمنٹ کے مقاصد کے لیے تسلیم نہیں کی جائیں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 23.3۔ تاخیر اور معطلی:۔

کسی بھی تاخیر (مثلاً بارش، اندھیرا) کی صورت میں، تمام غیر سیٹل شدہ مارکیٹوں پر شرطیں غیر سیٹل رہیں گی اور راؤنڈ یا ٹورنامنٹ دوبارہ شروع ہوتے ہی ٹریڈنگ جاری رہے گی۔ شرطیں اس وقت تک برقرار رہیں گی جب تک ایونٹ سرکاری ٹورنامنٹ ڈھانچے کے اندر مکمل ہو جاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 23.4۔ ترک کرنا اور ہولز میں کمی:۔

● ٹورنامنٹ ترک کر دیا گیا: اگر کوئی ٹورنامنٹ مقررہ ہولز کی تعداد مکمل ہونے سے پہلے سرکاری طور پر ترک کر دیا جاتا ہے تو ان تمام مارکیٹوں پر شرطیں جن کا قدرتی اختتام نہیں ہوا، کالعدم ہوں گی۔ آخری مکمل شدہ راؤنڈ کے بعد لگائی گئی کوئی بھی شرطیں بھی کالعدم ہوں گی۔

● کم فارمیٹ: خراب موسم یا اسی طرح کی وجوہات سے متاثر ٹورنامنٹس میں، شرطیں سرکاری نتیجے پر سیٹل ہوں گی قطع نظر کھیلے گئے راؤنڈز کی تعداد کے، بشرطیکہ ٹورنامنٹ آرگنائزر کی جانب سے سرکاری فاتح کا اعلان کیا جائے۔

● آؤٹ رائٹ استثنا: اگر کوئی ٹورنامنٹ کم کر دیا جاتا ہے تو آخری مکمل شدہ راؤنڈ سے پہلے لگائی گئی آؤٹ رائٹ شرطیں اس کھلاڑی پر سیٹل ہوں گی جسے ٹرافی دی جاتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 23.5۔ غلطیوں کی تصحیح:۔

● غلط اسکور: اگر مارکیٹوں پر شرطیں غلط اسکور کے ساتھ کھلی رہتی ہیں جو اوڈز پر نمایاں اثر ڈالتا ہے تو اسپورٹس بک کو متعلقہ شرطیں کالعدم کرنے کا حق محفوظ ہے۔

مارکیٹ کی تفصیل، اسپورٹس بک کو متعلقہ شرطیں کالعدم کرنے کا حق محفوظ ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: گالف مارکیٹ قواعد۔

23.6۔ ٹورنامنٹ وِنر (آؤٹ رائٹ): پورے ٹورنامنٹ کے فاتح پر شرط لگائیں۔

● پلے آف: سیٹلمنٹ کے مقاصد کے لیے سرکاری پلے آف کے نتیجے کو مدنظر رکھا جاتا ہے۔ جس کھلاڑی کو ٹرافی دی جاتی ہے وہ فاتح ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 23.7۔ میچ اپس (-2بال، -3بال، -4بال):۔

اس بات پر شرط لگائیں کہ درج شدہ راؤنڈ میں کون سا کھلاڑی سب سے کم اسکور کرے گا۔

● -2بال: اس مارکیٹ پر شرطیں کالعدم ہوں گی اگر دونوں مقابلہ کرنے والے متعلقہ راؤنڈ کے لیے ایک ہی اسکور حاصل کرتے ہیں (سوائے اس کے کہ "ٹائی" یا "ڈرا" مارکیٹ آپشن پیش کیا گیا ہو)۔ اگر دونوں کھلاڑی ایک ہی ہول پر ریٹائر ہو جاتے ہیں تو مارکیٹ پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

● -3بال: تین کھلاڑیوں میں سب سے کم اسکور پر شرط لگائیں۔ اگر دو یا زیادہ کھلاڑی سب سے کم اسکور کے لیے برابر ہو جاتے ہیں تو ڈیڈ ہیٹ قواعد (سیکشن 6.7.2) لاگو ہوتے ہیں۔

● ترک کرنا: اگر مقررہ راؤنڈ مکمل ہونے سے پہلے ترک کر دیا جاتا ہے تو اس مخصوص مارکیٹ پر لگائی گئی تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 23.8۔ پلیس مارکیٹس (ٹاپ 5، ٹاپ 10، ٹاپ 20، وغیرہ):۔

اس بات پر شرط لگائیں کہ کوئی کھلاڑی حتمی درجہ بندی میں مخصوص پوزیشنز کی حد کے اندر ختم کرے گا۔

● ڈیڈ ہیٹ قاعدہ: اگر متعدد کھلاڑی ایک ہی پوزیشن پر ختم کرتے ہیں، جس کے نتیجے میں مقررہ "ٹاپ X" مقامات سے زیادہ فاتح ہوتے ہیں، تو ڈیڈ ہیٹ قواعد (سیکشن 6.7.2) صرف برابر والے کھلاڑیوں پر لاگو ہوں گے۔

● ترک کرنا: اگر ٹورنامنٹ مکمل ہونے سے پہلے ترک کر دیا جاتا ہے تو ان مارکیٹوں پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 23.9۔ نامزد کھلاڑی کی آخری پوزیشن:۔

اس مخصوص کھلاڑی کے لیے درست یا پوزیشنز کی حد پر شرط لگائیں جس کا ذکر

● آخری پوزیشن کے لیے برابر ہونے کی صورت میں، برابر والی پوزیشن شمار ہوتی ہے۔

● مثال: 7ویں پوزیشن کے لیے 4 دیگر کھلاڑیوں کے ساتھ برابر ہونا 7ویں آخری پوزیشن کے طور پر شمار ہوگا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 23.10۔ راؤنڈ کے اختتام پر لیڈر:۔

اس مارکیٹ کی سیٹلمنٹ مخصوص راؤنڈ کے اختتام پر سرکاری ٹورنامنٹ اسکور کی بنیاد پر ہوتی ہے۔ اگر دو یا زیادہ کھلاڑی ایک ہی اسکور کے ساتھ راؤنڈ میں لیڈ کرتے ہیں تو ڈیڈ ہیٹ قواعد لاگو ہوتے ہیں۔ اس مارکیٹ پر شرطوں کے برقرار رہنے کے لیے کھلاڑی کو اس مخصوص راؤنڈ میں ایک شاٹ مارنا ضروری ہے۔ اگر راؤنڈ مکمل نہیں ہوتا تو مارکیٹ پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 23.11۔ مس دی کٹ:۔

اس بات پر شرط لگائیں کہ کوئی کھلاڑی آخری راؤنڈز کے لیے کوالیفائی کرنے میں ناکام رہے گا۔

- اس مارکیٹ پر شرطیں 2ویں راؤنڈ کے اختتام پر (یا جب بھی کٹ سرکاری طور پر بنایا جاتا ہے) سیٹل ہوتی ہیں۔
- اگر ٹورنامنٹ 2ویں راؤنڈ کی تکمیل سے پہلے ترک کر دیا جاتا ہے تو اس مارکیٹ پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 23.12۔ گروپ بیٹنگ:۔

فاتح پر شرط لگانا یعنی مخصوص گروپ میں سے وہ کھلاڑی جو ٹورنامنٹ کے اختتام پر سب سے زیادہ پوزیشن حاصل کرے۔

- ڈیڈ ہیٹ قواعد لاگو ہوں گے، الا یہ کہ فاتح کا تعین پلے آف کے ذریعے کیا جائے۔
- اگر گروپ سے صرف ایک مقابلہ کرنے والا ٹورنامنٹ شروع کرے، تو اس گروپ کے مارکیٹس پر تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 23.13۔ ہول اور اسٹیٹ مارکیٹس:۔

- ہول اور ہول گروپس: اگر گروپ میں درج کوئی کھلاڑی ریٹائر ہو جائے، تو متعلقہ اور غیر طے شدہ تمام "ہول" اور "ہول X سے Y" مارکیٹس کالعدم ہوں گی۔ پنالٹی پوائنٹس: دیے گئے کوئی بھی پنالٹی اسٹروکس تصفیے کے مقاصد کے لیے کھلاڑی کے اسکور میں شامل ہوں گے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 24۔ موٹر سائیکل ریسنگ؛ موٹر سائیکل ریسنگ کی اصطلاحات کی فرہنگ ((A-Z۔

اہم نوٹ: یہ فرہنگ صرف معلوماتی اور نیویگیشن مقاصد کے لیے فراہم کی گئی ہے۔ اس میں شامل تعریفات کا مقصد عام موٹر سائیکل ریسنگ اصطلاحات کو سمجھنے میں مدد کرنا ہے اور یہ شرطوں کے تصفیے کے لیے حتمی معیار نہیں ہیں۔ حتمی تصفیہ قواعد اور مخصوص شرائط کے لیے، براہ کرم قابل اطلاق عمومی اور کھیل سے متعلق مخصوص تصفیہ قواعد سے رجوع کریں۔

- درجہ بندی: ریس کے اختتام پر گورننگ باڈی (مثلاً FIM) کی جانب سے سواروں کی سرکاری حتمی پوزیشنز۔
- DNF (مکمل نہیں کیا): وہ سوار جس نے ریس شروع کی لیکن فنش لائن عبور نہ کر سکا یا مطلوبہ تعداد میں لیپس مکمل نہ کر سکا۔
- DNS (شروع نہیں کیا): وہ سوار جو ریس کے لیے مقرر تھا لیکن وارم اپ لیپ شروع نہیں کی۔
- پوڈیم: ریس میں پہلی تین پوزیشنز حاصل کرنے والے جو سرکاری ٹرافی تقریب میں شرکت کرتے ہیں۔
- پول پوزیشن: اسٹارٹنگ لائن پر پہلی گرڈ پوزیشن، جو تیز ترین کوالیفائنگ ٹائم والے سوار کو دی جاتی ہے۔
- وارم اپ لیپ: ریس کے آغاز سے فوراً پہلے سواروں کی جانب سے ٹائر اور انجن آپریٹنگ درجہ حرارت پر لانے کے لیے لی گئی لیپ۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: عمومی موٹر سائیکل ریسنگ قواعد؛ 24.1۔ سرکاری نتیجہ اور پوڈیم پیشکش:۔

تمام ریس مارکیٹس پر شرطیں پوڈیم پیشکش کے وقت گورننگ باڈی کی سرکاری درجہ بندی کی بنیاد پر طے ہوں گی۔

● بعد کی نااہلیاں، پنالٹیاں، یا نتائج میں ترامیم (مثلاً گھنٹوں یا دنوں بعد دریافت ہونے والی تکنیکی خلاف ورزیوں کی وجہ سے) تصفیے کے مقاصد کے لیے تسلیم نہیں کی جائیں گی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 24.2۔ التوا اور ترک (48 گھنٹے کا قاعدہ):۔

اگر کوئی ایونٹ ملتوی یا ترک ہو جائے، تو اس ایونٹ پر تمام شرطیں درست رہیں گی بشرطیکہ ایونٹ اصل مقررہ آغاز کے وقت سے 48 گھنٹے کے اندر دوبارہ شروع ہو جائے۔

● اگر ایونٹ کو 48 گھنٹے سے زیادہ آگے کے لیے دوبارہ شیڈول کیا جائے، تو ان تمام مارکیٹس پر شرطیں کالعدم ہوں گی جو قدرتی انجام تک نہیں پہنچیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 24.3۔ ریس کا آغاز اور شرکت:۔

ایک سوار کو ریس شروع کرنے والا تصور کیا جاتا ہے جب وہ وارم اپ لیپ شروع کرتا ہے۔

● اگر کوئی سوار وارم اپ لیپ شروع نہ کرے، تو اسے نان رنر تصور کیا جاتا ہے، اور اس سوار کی مارکیٹ پر تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔

● اگر کوئی سوار وارم اپ لیپ شروع کرے لیکن ریس شروع یا مکمل نہ کرے، تو اس سوار کی مارکیٹس پر شرطیں نقصان کے طور پر طے ہوں گی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 24.4۔ منقطع ریسیں:۔

اگر کوئی ریس روک دی جائے (ریڈ فلیگ) اور گورننگ باڈی کی جانب سے سرکاری نتیجہ قرار دیا جائے، تو شرطیں اس نتیجے کی بنیاد پر طے ہوں گی، قطع نظر اس کے کہ رکاوٹ سے پہلے کتنی لیپس مکمل ہوئیں۔ اگر گورننگ باڈی کی جانب سے کوئی سرکاری نتیجہ قرار نہ دیا جائے، تو تمام غیر طے شدہ مارکیٹس پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: موٹر سائیکل ریسنگ مارکیٹ قواعد؛ 24.5۔ ریس فاتح:۔

اس سوار پر شرط لگائیں جو ریس جیتے گا۔ اس مارکیٹ کا تصفیہ پوڈیم پیشکش کی بنیاد پر ہوتا ہے۔ اگر سوار وارم اپ لیپ شروع نہ کرے، تو تمام متاثرہ شرطیں کالعدم ہوں گی۔

24.6۔ ٹاپ X فنش مارکیٹس (ٹاپ 3، 5، 10، وغیرہ): اس پر شرط لگائیں کہ آیا کوئی نامزد سوار سرکاری حتمی درجہ بندی میں مخصوص ٹاپ "X" پوزیشنز کے اندر رہے گا۔

● ڈیڈ ہیٹ کا اطلاق: اگر مخصوص "ٹاپ X" پوزیشنز میں فنش کرنے والے سواروں کی تعداد دستیاب جیتنے والی سلاٹس سے زیادہ ہو (مثلاً اگر دو سواروں کو ایک ہی فنش ٹائم/پوزیشن دی جائے اور وہ آخری ٹاپ 10 سلاٹ کے لیے برابر ہوں)، تو برابر والے انتخابوں پر ڈیڈ ہیٹ قواعد (سیکشن 6.7.2) لاگو ہوں گے۔

● سرکاری درجہ بندی: اس مارکیٹ کا تصفیہ سختی سے پوڈیم پیشکش کے وقت گورننگ باڈی کی سرکاری درجہ بندی کی بنیاد پر ہوتا ہے۔ اگر سرکاری نتیجے میں متعدد سوار ایک ہی درجے پر درج ہوں، تو ان سب کو اس پوزیشن میں فنش کرنے والا تصور کیا جاتا ہے۔

● ترک کا قاعدہ: اگر ریس شروع ہونے کے بعد ترک کر دی جائے، تو کسی بھی "ٹاپ X" مارکیٹ پر شرطیں جو ریس رکاوٹ کے وقت گورننگ باڈی کی درجہ بندی کے ذریعے سرکاری طور پر طے نہیں ہوئیں، کالعدم ہوں گی۔

● نااہلیاں: پوڈیم پیشکش کے بعد لگائی گئی بعد کی نااہلیاں یا پنالٹیاں تصفیے کے مقاصد کے لیے تسلیم نہیں کی جائیں گی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 24.7۔ ہیڈ ٹو ہیڈ ((H2H مقابلے:۔

اس پر شرط لگائیں کہ دو نامزد سواروں میں سے کون زیادہ بہتر درجہ بندی حاصل کرے گا۔

● اس مارکیٹ پر شرطوں کے برقرار رہنے کے لیے دونوں سواروں کا شروع کرنا (وارم اپ لیپ شروع کرنا) ضروری ہے۔

● اگر ایک سوار فنش نہ کرے ((DNF جبکہ دوسرا ریس مکمل کرے، تو ریس مکمل کرنے والا سوار فاتح ہے۔

● اگر دونوں سوار فنش نہ کریں ((DNF، تو سب سے زیادہ لیپس مکمل کرنے والا سوار فاتح تصور ہوگا۔ اگر دونوں سوار ایک ہی لیپ پر ریٹائر ہوں، تو مارکیٹ پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 24.8۔ گروپ بیٹنگ:۔

اس پر شرط لگائیں کہ مخصوص گروپ سے کون سا سوار سب سے زیادہ فنشنگ پوزیشن حاصل کرے گا۔

● ڈیڈ ہیٹ قواعد (سیکشن 6.7.2) لاگو ہوں گے اگر گروپ میں دو یا زیادہ سوار ایک ہی درجہ بندی کے ساتھ فنش کریں یا ایک ہی لیپ پر ریٹائر ہوں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 24.9۔ پروپ مارکیٹس (تیز ترین لیپ / پول پوزیشن):۔

● تیز ترین لیپ: اس مارکیٹ پر شرطیں ریس کے دوران گورننگ باڈی کی جانب سے ریکارڈ کیے گئے سرکاری لیپ ٹائمز کی بنیاد پر طے ہوں گی۔ پول پوزیشن: اس مارکیٹ پر شرطیں کوالیفائنگ سیشن کے حتمی نتائج کی بنیاد پر طے ہوں گی۔ کوالیفائنگ سیشن کے اختتام کے بعد لگائی گئی کوئی بھی گرڈ پنالٹیاں تصفیے کے مقاصد کے لیے مدنظر نہیں رکھی جائیں گی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 25۔ ایتھلیٹکس؛ ایتھلیٹکس کی اصطلاحات کی فرہنگ ((A-Z۔

اہم نوٹ: یہ فرہنگ صرف معلوماتی اور نیویگیشن مقاصد کے لیے فراہم کی گئی ہے۔ اس میں شامل تعریفات کا مقصد عام ایتھلیٹکس اصطلاحات کو سمجھنے میں مدد کرنا ہے اور یہ شرطوں کے تصفیے کے لیے حتمی معیار نہیں ہیں۔ حتمی تصفیہ قواعد اور مخصوص شرائط کے لیے، براہ کرم قابل اطلاق عمومی اور کھیل سے متعلق مخصوص تصفیہ قواعد سے رجوع کریں۔

● شروع نہیں کیا (:(DNS وہ شریک جو کسی ایونٹ کے لیے درج ہے لیکن اسٹارٹ لائن عبور نہیں کرتا یا اسٹارٹنگ بلاکس میں داخل نہیں ہوتا۔

● نااہلی (:(DQ جب کسی کھلاڑی کو تکنیکی خلاف ورزی (مثلاً غلط آغاز، لین کی خلاف ورزی) کی وجہ سے ایونٹ سے ہٹا دیا جائے۔

● فائنل: کسی ایونٹ میں فیصلہ کن ریس یا کوشش جو تمغہ جیتنے والوں اور حتمی درجہ بندی کا تعین کرتی ہے۔

● ہیٹ/کوالیفائنگ: ابتدائی راؤنڈز جو یہ طے کرنے کے لیے استعمال ہوتے ہیں کہ کون سے کھلاڑی فائنل تک پہنچیں گے۔

● تمغہ تقریب: سونے، چاندی اور کانسی کے تمغوں کی سرکاری پیشکش۔ یہ تصفیے کا بنیادی نقطہ ہے۔

● ذاتی بہترین (:(PB کسی کھلاڑی کی اپنے کیریئر میں حاصل کردہ بہترین نتیجہ (وقت، فاصلہ، یا اونچائی)۔

● سیزن بہترین (:(SB موجودہ کیلنڈر سال یا سیزن میں کسی کھلاڑی کی حاصل کردہ بہترین نتیجہ۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: عمومی ایتھلیٹکس قواعد؛ 25.1۔ سرکاری نتیجہ اور حتمیت:۔

تمام شرطیں گورننگ باڈی (مثلاً ورلڈ ایتھلیٹکس، IOC کی جانب سے تمغہ تقریب یا پوڈیم پیشکش کے وقت تصدیق شدہ سرکاری نتائج کی بنیاد پر طے ہوں گی۔

● بعد کی کوئی بھی نااہلیاں یا نتائج میں تبدیلیاں (مثلاً ماضی پر نظر ڈالنے والے ڈوپنگ ٹیسٹوں یا دنوں بعد دائر کی گئی تکنیکی اپیلیں) تصفیے کے مقاصد کے لیے تسلیم نہیں کی جائیں گی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 25.2۔ التوا اور ترک (48 گھنٹے کا قاعدہ):۔

اگر کوئی ایونٹ ملتوی یا منسوخ ہو جائے، تو ایونٹ پر تمام شرطیں درست رہیں گی بشرطیکہ ایونٹ اصل مقررہ آغاز کے وقت سے 48 گھنٹے کے اندر دوبارہ شروع ہو جائے۔

● اگر ایونٹ 48 گھنٹے کے اندر دوبارہ شروع نہ ہو، تو ان تمام مارکیٹس پر شرطیں کالعدم ہوں گی جو قدرتی انجام تک نہیں پہنچیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 25.3۔ شرکت (نان رنر نو بیٹ):۔

● اگر کوئی کھلاڑی ایونٹ شروع نہ کرے (DNS)، تو اس کھلاڑی پر تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔

● ایک کھلاڑی کو شروع کرنے والا تصور کیا جاتا ہے جب وہ اپنی مخصوص ہیٹ یا فائنل کے لیے اسٹارٹ لائن عبور کر لے یا اسٹارٹنگ بلاکس میں داخل ہو جائے۔ ایک بار کھلاڑی کے شروع کرنے کے بعد، کھلاڑی کے لیے مارکیٹس پر تمام شرطیں برقرار رہیں گی، قطع نظر اس کے کہ وہ ریس مکمل کرے یا نااہل قرار دیا جائے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: ایتھلیٹکس مارکیٹ قواعد؛ 25.4۔ ایونٹ فاتح:۔

اس کھلاڑی پر شرط لگائیں جو سونے کا تمغہ جیتے گا یا سرکاری درجہ بندی میں پہلی پوزیشن حاصل کرے گا۔

● اگر ایونٹ متعدد ہیٹس اور ایک فائنل پر مشتمل ہو، تو فاتح وہ کھلاڑی ہے جو فائنل جیتتا ہے، قطع نظر اس کے کہ پچھلی ہیٹس میں کیا اوقات ریکارڈ ہوئے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 25.5۔ ٹاپ X فنش مارکیٹس (ٹاپ 3، 5، 10، وغیرہ):۔

اس پر شرط لگائیں کہ آیا کوئی نامزد کھلاڑی سرکاری حتمی درجہ بندی میں مخصوص ٹاپ "X" پوزیشنز کے اندر رہے گا۔

● ڈیڈ ہیٹ کا اطلاق: اگر مخصوص "ٹاپ X" پوزیشنز میں فنش کرنے والے کھلاڑیوں کی تعداد دستیاب جیتنے والی سلاٹس سے زیادہ ہو (مثلاً دو ہائی جمپر ایک ہی اونچائی شیئر کریں اور "مشترکہ 3ویں" پوزیشن ریکارڈ کریں جبکہ صرف ایک ٹاپ 3 سلاٹ باقی ہو)، تو برابر والے انتخابوں پر ڈیڈ ہیٹ قواعد (سیکشن 6.7.2) لاگو ہوں گے۔

● سرکاری درجہ بندی: اس مارکیٹ کا تصفیہ سختی سے تمغہ تقریب یا سرکاری پوڈیم پیشکش کے وقت گورننگ باڈی کی جانب سے تصدیق شدہ سرکاری نتائج کی بنیاد پر ہوتا ہے۔ اگر سرکاری نتائج میں متعدد کھلاڑی ایک ہی درجے پر درج ہوں، تو تصفیے کے مقاصد کے لیے ان سب کو اس پوزیشن میں فنش کرنے والا تصور کیا جاتا ہے۔

● نااہلیاں: سرکاری تمغہ تقریب یا حتمی درجہ بندی شائع ہونے کے بعد ہونے والی نااہلیاں یا نتائج میں ترامیم تصفیے کے مقاصد کے لیے تسلیم نہیں کی جائیں گی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 25.6۔ ہیڈ ٹو ہیڈ (H2H مقابلے):۔

اس پر شرط لگائیں کہ دو نامزد کھلاڑیوں میں سے کون زیادہ بہتر فنشنگ پوزیشن حاصل کرے گا۔

● آگے بڑھنے کی منطق: اگر کھلاڑی مختلف ہیٹس میں مقابلہ کر رہے ہوں، تو وہ کھلاڑی فاتح ہے جو سب سے آگے کے مرحلے تک پہنچے (مثلاً فائنل میں جگہ بنائے)۔

● ایک ہی مرحلے پر اخراج: اگر دونوں کھلاڑی ایک ہی راؤنڈ میں باہر ہو جائیں (مثلاً دونوں سیمی فائنل سے آگے نہ بڑھ سکیں)، تو اس مخصوص راؤنڈ میں تیز تر سرکاری وقت/بہتر فاصلہ والا کھلاڑی فاتح تصور ہوگا۔

● ڈیڈ ہیٹ: اگر دونوں کھلاڑی ایک ہی راؤنڈ میں بالکل یکساں وقت/فاصلہ ریکارڈ کریں اور کوئی بھی آگے نہ بڑھے، تو مارکیٹ پر شرطیں کالعدم ہوں گی، الا یہ کہ ڈیڈ ہیٹ قواعد قابل اطلاق ہوں۔

● آغاز کی شرط: اس مارکیٹ پر متعلقہ کھلاڑیوں پر شرطوں کے برقرار رہنے کے لیے دونوں کھلاڑیوں کا ایونٹ شروع کرنا ضروری ہے۔ اگر ایک کھلاڑی DNS ہو، تو اس مارکیٹ پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 25.7۔ گروپ بیٹنگ:۔

اس پر شرط لگائیں کہ مخصوص گروپ سے کون سا کھلاڑی سب سے زیادہ فنشنگ پوزیشن حاصل کرے گا۔

● ڈیڈ ہیٹ قواعد (سیکشن 6.7.2) لاگو ہوں گے اگر گروپ میں دو یا زیادہ کھلاڑی ایک ہی مرحلے پر ایک ہی نتیجے کے ساتھ باہر ہوں یا فائنل میں ایک ہی نتیجے کے ساتھ فنش کریں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 25.8۔ خصوصی مارکیٹس (ریکارڈز/اعداد و شمار):۔

● عالمی ریکارڈ توڑنا: اس مارکیٹ پر شرطیں صرف اسی صورت میں "ہاں" کے طور پر طے ہوں گی جب سرکاری گورننگ باڈی تصدیق کرے کہ مخصوص ایونٹ کے دوران نیا عالمی ریکارڈ قائم ہوا ہے۔

● اوور/انڈر نتائج: "جیتنے کا وقت اوور/انڈر" جیسی مارکیٹس کے لیے، تصفیہ گورننگ باڈی کی جانب سے فراہم کردہ فاتح کے سرکاری وقت کی بنیاد پر ہوتا ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 26۔ سرمائی کھیل۔

(الپائن اسکیئنگ، بائیتھلون، کراس کنٹری اسکیئنگ، اسکی جمپنگ، نورڈک کمبائنڈ، فری اسٹائل، اسنو بورڈنگ)

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: سرمائی کھیلوں کی اصطلاحات کی فرہنگ ((A-Z۔

اہم نوٹ: یہ فرہنگ صرف معلوماتی اور نیویگیشن مقاصد کے لیے فراہم کی گئی ہے۔ اس میں شامل تعریفات کا مقصد عام سرمائی کھیلوں کی اصطلاحات کو سمجھنے میں مدد کرنا ہے اور یہ شرطوں کے تصفیے کے لیے حتمی معیار نہیں ہیں۔ حتمی تصفیہ قواعد اور مخصوص شرائط کے لیے، براہ کرم قابل اطلاق عمومی اور کھیل سے متعلق مخصوص تصفیہ قواعد سے رجوع کریں۔

● درجہ بندی: ایونٹ کے فوراً بعد گورننگ باڈی (مثلاً FIS، IBU) کی جانب سے جاری کردہ سرکاری حتمی درجہ بندی۔

● DNF (مکمل نہیں کیا): وہ شریک جس نے ایونٹ شروع کیا لیکن کورس مکمل نہ کر سکا یا فنش لائن عبور نہ کر سکا۔

● DNS (شروع نہیں کیا): وہ شریک جو ایونٹ کے لیے درج تھا لیکن اسٹارٹ لائن عبور نہیں کی یا اسٹارٹنگ گیٹ سے نہیں نکلا۔

● گیٹ/اسٹارٹ لائن: وہ سرکاری نقطہ جہاں کھلاڑی اپنی وقت والی دوڑ یا ریس شروع کرتا ہے۔

● تمغہ/پوڈیم تقریب: پہلی پوزیشنز حاصل کرنے والوں کو انعامات کی سرکاری پیشکش، جو تصفیے کے بنیادی نقطے کے طور پر کام کرتی ہے۔

Tower Rush

● رن/ہیٹ: مقابلے کی ایک واحد وقت والی کوشش یا راؤنڈ۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: عمومی سرمائی کھیلوں کے قواعد؛ 26.1۔ سرکاری نتیجہ اور حتمیت:۔

تمام شرطیں متعلقہ گورننگ باڈی (FIS، IBU، وغیرہ) کی جانب سے تمغہ/پوڈیم تقریب کے وقت تصدیق شدہ سرکاری نتائج اور درجہ بندی کی بنیاد پر طے ہوں گی۔

● بعد کی نااہلیاں یا نتائج میں ترامیم (مثلاً سامان کی خلاف ورزیوں یا بعد میں دریافت ہونے والے ماضی پر نظر ڈالنے والے ڈوپنگ ٹیسٹوں کی وجہ سے) تصفیے کے مقاصد کے لیے تسلیم نہیں کی جائیں گی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 26.2۔ التوا اور ترک (48 گھنٹے کا قاعدہ):۔

اگر کوئی ایونٹ ملتوی، ترک یا منسوخ ہو جائے، تو ایونٹ سے متعلق تمام شرطیں درست رہیں گی بشرطیکہ ایونٹ اصل مقررہ آغاز کے وقت سے 48 گھنٹے کے اندر دوبارہ شروع ہو جائے۔

● اگر ایونٹ کو 48 گھنٹے سے زیادہ آگے کے لیے دوبارہ شیڈول کیا جائے، تو ان تمام مارکیٹس پر شرطیں کالعدم ہوں گی جو قدرتی انجام تک نہیں پہنچیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 26.3۔ کھلاڑی کی شرکت:۔

● شرط آغاز: کھلاڑی کو اس وقت شروع شدہ تصور کیا جاتا ہے جب وہ اسٹارٹ لائن عبور کر لے یا اسٹارٹنگ گیٹ سے نکل جائے (یا، اسکی جمپنگ میں، جب وہ اپنی چھلانگ شروع کر دے)۔

● غیر دوڑنے والے: اگر کوئی شریک DNS ہو، تو اس شریک کے لیے مارکیٹ سلیکشن پر تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔

● آغاز کے بعد دستبرداری: اگر کوئی کھلاڑی ایونٹ شروع کرتا ہے لیکن مکمل نہیں کرتا ((DNF، تو اس کھلاڑی کے لیے مارکیٹ سلیکشن پر تمام شرطیں نقصان کے طور پر طے ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 26.4۔ خلل زدہ ایونٹس:۔

اگر کوئی ایونٹ مختصر کر دیا جاتا ہے (مثلاً، دو رن کی دوڑ میں صرف ایک رن مکمل ہوتا ہے) اور گورننگ باڈی کی طرف سے سرکاری نتیجہ کا اعلان کیا جاتا ہے، تو اس ایونٹ پر شرطیں اس سرکاری نتیجے کی بنیاد پر طے ہوں گی۔ اگر کوئی سرکاری نتیجہ اعلان نہیں کیا جاتا، تو تمام غیر طے شدہ مارکیٹوں پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: سرمائی کھیل مارکیٹ قواعد؛ 26.5۔ ایونٹ فاتح:۔

اس شریک یا ٹیم پر شرط لگائیں جو ایونٹ جیتے گی۔ تصفیہ پوڈیم تقریب کے وقت سرکاری درجہ بندی کی بنیاد پر ہوتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 26.6۔ پوڈیم فنش (ٹاپ (3 / ٹاپ X فنش:۔

اس بات پر شرط لگائیں کہ آیا کوئی کھلاڑی ٹاپ 3، ٹاپ 6، یا ٹاپ 10 پوزیشنوں کے اندر مکمل کرے گا۔

● ڈیڈ ہیٹ قواعد (سیکشن :(6.7.2 لاگو ہوں گے اگر دو یا زیادہ کھلاڑی کسی پوزیشن کے لیے برابر ہوں اور کوئی ٹائی بریکنگ سرکاری درجہ بندی فراہم نہ کی گئی ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: 26.7۔ ہیڈ ٹو ہیڈ ((H2H میچ اپس:۔

اس بات پر شرط لگائیں کہ دو نامزد شرکاء میں سے کون اعلیٰ سرکاری درجہ بندی حاصل کرے گا۔

● آغاز کا قاعدہ: شرطوں کے قائم رہنے کے لیے دونوں کھلاڑیوں کا ایونٹ شروع کرنا ضروری ہے۔ اگر دو کھلاڑیوں میں سے ایک DNS ہو، تو مارکیٹ پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

● اختتام کا قاعدہ: اگر ایک کھلاڑی ایونٹ مکمل کرتا ہے اور دوسرا نہیں کرتا ((DNF، تو ایونٹ مکمل کرنے والا کھلاڑی فاتح تصور ہوگا۔

● دونوں :DNF اگر دونوں کھلاڑی مکمل نہیں کرتے، تو مارکیٹ پر شرطیں کالعدم ہوں گی، الا یہ کہ کھیل کا نتیجہ متعدد رنز پر طے ہوتا ہو (نیچے دیکھیں)۔

● ملٹی رن ایونٹس: اگر مارکیٹ کی تفصیل میں مذکور دونوں کھلاڑی دوسرے رن میں DNF ہوں، تو فاتح کا تعین پہلے رن کے نتائج/درجہ بندی سے ہوتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 26.8۔ گروپ بیٹنگ:۔

● ڈیڈ ہیٹ قواعد لاگو ہوں گے اگر گروپ میں دو یا زیادہ شرکاء ایک ہی نتیجہ کے ساتھ مکمل کریں یا ایک ہی مرحلے پر خارج ہوں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 26.9۔ شوٹنگ مارکیٹس (بائیتھلون):۔

● کل مسز اوور/انڈر: اس مارکیٹ پر شرطیں سرکاری شوٹنگ اعداد و شمار کی بنیاد پر طے ہوں گی۔

● ہیڈ ٹو ہیڈ مسز: اس بات پر شرط لگائیں کہ مارکیٹ کی تفصیل میں مذکور کون سا کھلاڑی کم سے کم ہدف چھوڑے گا۔ مارکیٹ پر شرطوں کے قائم رہنے کے لیے مارکیٹ کی تفصیل میں مذکور دونوں کھلاڑیوں کا ایونٹ شروع کرنا ضروری ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 27۔ فارمولا1؛ فارمولا 1 اصطلاحات کی فرہنگ ((A-Z۔

اہم نوٹ: یہ فرہنگ صرف معلوماتی اور نیویگیشنل مقاصد کے لیے فراہم کی گئی ہے۔ یہاں موجود تعریفیں عام فارمولا 1 اصطلاحات کو سمجھنے میں مدد کے لیے ہیں اور شرطوں کی تصفیہ کے لیے حتمی معیار نہیں ہیں۔ حتمی تصفیہ قواعد اور مخصوص شرائط کے لیے، براہ کرم قابل اطلاق عمومی اور کھیل سے متعلق مخصوص تصفیہ قواعد سے رجوع کریں۔

● درجہ بندی: ریس کے اختتام پر FIA کی طرف سے جاری کردہ سرکاری حتمی درجہ بندی۔

● DNF (مکمل نہیں کیا): ایک ڈرائیور جو ریس سے ریٹائر ہو جاتا ہے اور فاتح کے آخری لیپ مکمل کرنے کے بعد فنش لائن عبور نہیں کرتا۔

● DNS (شروع نہیں کیا): ایک ڈرائیور جو فارمیشن لیپ شروع نہیں کرتا۔

● فارمیشن لیپ: ریس شروع ہونے سے فوراً پہلے گاڑیوں کی گرڈ سے اپنی اسٹارٹنگ پوزیشنوں تک لی گئی لیپ۔

● اوورٹیکنگ: ایک ایسی چال جس میں ایک گاڑی پوزیشن کے لیے ٹریک پر دوسری گاڑی سے آگے نکلتی ہے، جسے لیپ کے اختتام تک برقرار رکھنا ضروری ہے۔

● پٹ لین اسٹارٹ: جب کوئی گاڑی تکنیکی تبدیلیوں یا جرمانوں کی وجہ سے اپنی مقررہ گرڈ پوزیشن کے بجائے پٹ لین سے ریس شروع کرتی ہے۔

● پوڈیم پریزنٹیشن: ریس کے بعد کی سرکاری تقریب جہاں ٹاپ تین مکمل کرنے والوں کو ٹرافیاں دی جاتی ہیں۔

● ریٹائرمنٹ: جب کوئی گاڑی/ڈرائیور مکینیکل خرابی، حادثے، یا کسی اور وجہ سے ریس کے اختتام سے پہلے ریسنگ روکنے پر مجبور ہو جاتا ہے۔ عمومی فارمولا 1 قواعد

Наблюдаемые названия и показатели: 27.1۔ سرکاری نتیجہ اور پوڈیم پریزنٹیشن:۔

تمام ریس مارکیٹوں پر شرطیں پوڈیم پریزنٹیشن کے وقت سرکاری نتیجے کی بنیاد پر طے ہوں گی۔

● بعد کی نااہلیاں، جرمانے (جیسے پوڈیم کے بعد شامل کردہ وقت کے جرمانے)، یا نتائج میں ترامیم تصفیہ کے مقاصد کے لیے تسلیم نہیں کی جاتیں۔

● مختصر کی گئی ریسیں: اگر کوئی ریس موسم یا دیگر حالات کی وجہ سے مختصر کر دی جاتی ہے لیکن FIA کی طرف سے اسے سرکاری سمجھا جاتا ہے، تو شرطیں سرکاری درجہ بندی کے مطابق طے ہوں گی، بشرطیکہ مکمل یا جزوی پوائنٹس دیے جائیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 27.2۔ التوا اور ترک (48 گھنٹے کا قاعدہ):۔

اگر کوئی ریس ملتوی، ترک یا منسوخ کر دی جاتی ہے، تو تمام شرطیں درست رہیں گی بشرطیکہ ایونٹ اصل شیڈول شدہ آغاز کے وقت سے 48 گھنٹے کے اندر دوبارہ شروع ہو جائے۔

● اگر ایونٹ کو مستقبل میں 48 گھنٹے سے زیادہ بعد یا کسی مختلف سرکٹ پر دوبارہ شیڈول کیا جاتا ہے، تو ان تمام مارکیٹوں پر شرطیں کالعدم ہوں گی جو قدرتی انجام تک نہیں پہنچیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 27.3۔ ریس کا آغاز اور شرکت:۔

● فارمیشن لیپ: ایک ڈرائیور کو ریس شروع شدہ تصور کیا جاتا ہے جب وہ فارمیشن لیپ شروع کرتا ہے۔ اگر کوئی ڈرائیور فارمیشن لیپ میں یا اس سے پہلے ریٹائر ہو جاتا ہے، تو ہیڈ ٹو ہیڈ ((H2H اور اس شریک سے متعلق مخصوص ڈرائیور مارکیٹیں کالعدم ہوں گی۔ اگر کوئی ڈرائیور فارمیشن لیپ شروع نہیں کرتا، تو ڈرائیور کو غیر دوڑنے والا سمجھا جاتا ہے اور اس ڈرائیور کی مارکیٹوں پر تمام شرطیں کالعدم ہوں گی، الا یہ کہ دوسری صورت میں بیان کیا گیا ہو۔

● پٹ لین اسٹارٹس: پٹ لین سے شروع کرنے والے ڈرائیوروں کو تصفیہ کے مقاصد کے لیے اسٹارٹنگ گرڈ کے آخر میں درجہ بندی کیا جاتا ہے (مثلاً، "گرڈ پوزیشن" یا "اسٹارٹنگ رینک" مارکیٹوں کے لیے)۔

Наблюдаемые названия и показатели: 27.4۔ ڈیڈ ہیٹ قاعدہ:۔

الا یہ کہ دوسری صورت میں بیان کیا گیا ہو، ڈیڈ ہیٹ قاعدہ (سیکشن 6.7.2 لاگو ہوگا اگر فاتحین کی تعداد کسی مخصوص مارکیٹ کے لیے متوقع جیتنے والے انتخاب کی تعداد سے زیادہ ہو (مثلاً، "پہلی ریٹائرمنٹ" کے لیے ایک ہی لیپ میں متعدد ڈرائیوروں کا ریٹائر ہونا)۔ فارمولا 1 مخصوص قواعد

Наблюдаемые названия и показатели: 27.5۔ ہیڈ ٹو ہیڈ ((H2H اور گروپ بیٹنگ:۔

● اس بات پر شرط لگائیں کہ کون سا ڈرائیور سرکاری درجہ بندی میں اعلیٰ پوزیشن حاصل کرے گا۔

● شرطوں کے قائم رہنے کے لیے دونوں ڈرائیوروں کا آغاز (فارمیشن لیپ شروع کرنا) ضروری ہے۔

● تقابلی لیپس: اگر دونوں ڈرائیور ریٹائر ہو جاتے ہیں، تو جس ڈرائیور نے زیادہ لیپس مکمل کیے وہ فاتح تصور ہوگا۔

Tower Rush

Наблюдаемые названия и показатели: ● ایک ہی لیپ میں ریٹائرمنٹ: اگر دونوں ڈرائیور ایک ہی لیپ میں ریٹائر ہو جاتے ہیں، تو ان ڈرائیوروں کے لیے مارکیٹ پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 27.6۔ ٹیم مارکیٹس:۔

● فاتح (ٹیم) / ٹاپ X (ٹیم): اس مارکیٹ پر شرطیں سرکاری حتمی نتیجے میں اس ٹیم سے تعلق رکھنے والی اعلیٰ درجہ بندی والی گاڑی کی بنیاد پر طے ہوں گی۔

● پہلی ٹیم جو ریٹائر ہو: اس مارکیٹ پر شرطیں اس ٹیم کی بنیاد پر طے ہوں گی جس کی گاڑی پہلے ریٹائر ہوتی ہے۔ اگر مختلف ٹیموں کی گاڑیاں ایک ہی لیپ میں ریٹائر ہو جاتی ہیں، تو ڈیڈ ہیٹ قواعد لاگو ہوں گے۔

● پہلا پٹ اسٹاپ (ٹیم): اس مارکیٹ پر شرطیں اس بنیاد پر طے ہوں گی کہ کس ٹیم کی گاڑی پہلے پٹ لین میں داخل ہوتی ہے۔

● ٹیم کل اوورٹیکس: مخصوص ٹیم کی دونوں گاڑیوں کی طرف سے کیے گئے کامیاب اوورٹیکس کا مشترکہ مجموعہ۔

Наблюдаемые названия и показатели: 27.7۔ اوورٹیکنگ مارکیٹس:۔

ایک چال کو کامیاب اوورٹیک صرف اس صورت میں شمار کیا جاتا ہے جب وہ درج ذیل معیارات پر پورا اترے:

● پاس کو لیپ کے اختتام تک برقرار رکھنا ضروری ہے۔

● استثنائیں: پہلی لیپ کے دوران اوورٹیکس شمار نہیں ہوتے۔

● پٹ اسٹاپ استثنائیں: اسی لیپ میں جب کوئی ڈرائیور پٹ لین میں داخل یا باہر نکلتا ہے تو ہونے والے اوورٹیکس شمار نہیں ہوتے۔

● ریٹائرمنٹ استثنا: کسی گاڑی کے ریٹائرمنٹ کی لیپ میں اس پر اوورٹیک شمار نہیں ہوتا۔

● لیپنگ: کسی گاڑی کو لیپ کرنا یا ان لیپ کرنا اوورٹیک تصور نہیں ہوتا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 27.8۔ ریٹائرمنٹ قواعد:۔

● تعریف: ایک گاڑی "ریٹائرڈ" تصور ہوتی ہے اگر سیشن مکمل ہونے پر وہ فنش لائن عبور نہیں کرتی، الا یہ کہ ڈرائیور کو سرکاری طور پر نااہل ((DQ قرار دیا جائے (DQ ریٹائرمنٹ نہیں ہے)۔ نااہل قرار دیے گئے ڈرائیوروں کو ریٹائرمنٹ تصور نہیں کیا جاتا اور ان کی سرکاری درجہ بندی کی بنیاد پر تصفیہ ہوتا ہے۔

● پہلی ریٹائرمنٹ: اگر متعدد ڈرائیور پہلی ریٹائرمنٹ والی لیپ میں ریٹائر ہو جاتے ہیں، تو ڈیڈ ہیٹ قواعد لاگو ہوں گے۔

● پٹ ریٹائرمنٹ: اگر کوئی گاڑی پٹ لین میں ریٹائر ہو جاتی ہے، تو تصفیہ کے مقاصد کے لیے آخری شروع شدہ لیپ استعمال ہوتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 27.9۔ پٹ اسٹاپ مارکیٹس:۔

● پہلا پٹ اسٹاپ: وہ گاڑی جو پہلے پٹ لین میں داخل ہوتی ہے فاتح تصور ہوتی ہے۔

● پٹس میں ریٹائرمنٹ: اگر کوئی گاڑی پٹ لین میں داخل ہو کر بعد میں ریٹائر ہو جاتی ہے، تو بھی اسے تصفیہ کے مقاصد کے لیے پٹ اسٹاپ شمار کیا جاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 27.10۔ تیز ترین لیپ مارکیٹس:۔

- اس بات پر شرط لگائیں کہ کون سا ڈرائیور ریس کے دوران (یا لیپس کے ایک مخصوص جھرمٹ میں) تیز ترین لیپ ٹائم حاصل کرے گا۔
- اس مارکیٹ کی تصفیہ سرکاری FIA ٹائمنگز کی بنیاد پر ہوتی ہے، بشمول ملی سیکنڈز۔

Наблюдаемые названия и показатели: 27.11۔ کل فنشرز:۔

- ایک ڈرائیور کو "فنشر" صرف اس صورت میں شمار کیا جاتا ہے جب وہ ریس فاتح کے آخری لیپ مکمل کرنے اور سیشن ختم ہونے کے بعد فنش لائن عبور کرے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 28۔ شطرنج؛ شطرنج اصطلاحات کی فرہنگ ((A-Z۔

اہم نوٹ: یہ فرہنگ صرف معلوماتی اور نیویگیشنل مقاصد کے لیے فراہم کی گئی ہے۔ یہاں موجود تعریفیں عام شطرنج اصطلاحات کو سمجھنے میں مدد کے لیے ہیں اور شرطوں کی تصفیہ کے لیے حتمی معیار نہیں ہیں۔ حتمی تصفیہ قواعد اور مخصوص شرائط کے لیے، براہ کرم قابل اطلاق عمومی اور کھیل سے متعلق مخصوص تصفیہ قواعد سے رجوع کریں۔

- کاسلنگ: بادشاہ اور کسی ایک رخ ((Rook پر مشتمل ایک خاص چال۔ یہ واحد موقع ہے جب دو مہرے ایک باری میں حرکت کر سکتے ہیں۔
- شہ مات: ایک ایسی پوزیشن جہاں بادشاہ شہ میں ہو اور اس سے نکلنے کا کوئی قانونی راستہ نہ ہو۔ یہ کھیل کو فوراً ختم کر دیتا ہے۔
- این پاسانٹ: ایک خاص پیادہ کی گرفت جو صرف اس وقت ہو سکتی ہے جب مخالف کا پیادہ اپنی ابتدائی پوزیشن سے دو خانے آگے بڑھے اور آپ کے پیادے کے ساتھ آ جائے۔
- چال: شرط لگانے کے مقاصد کے لیے، "چال" کو ایک مکمل باری کے طور پر بیان کیا جاتا ہے۔ ہر بار جب سفید مہروں والا کھلاڑی اپنی باری مکمل کرتا ہے تو ایک چال شمار ہوتی ہے۔
- پیادہ کی ترقی: جب ایک پیادہ 8ویں صف تک پہنچتا ہے اور اسے ملکہ، رخ، بشپ، یا نائٹ سے بدل دیا جاتا ہے۔
- سٹیل میٹ: ایک ایسی صورتحال جہاں جس کھلاڑی کی باری ہے اس کے پاس کوئی قانونی چال دستیاب نہیں ہوتی، لیکن اس کا بادشاہ شہ میں نہیں ہوتا۔ کھیل ڈرا پر ختم ہوتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: عمومی شطرنج قواعد؛ 28.1۔ عمومی نوٹس۔

- تمام شرطیں ایک ہی کھیل سے متعلق ہیں الا یہ کہ دوسری صورت میں بیان کیا گیا ہو۔
- نامکمل کھیل: اگر کوئی کھیل ضبط یا ترک کر دیا جاتا ہے، تو تمام متاثرہ مارکیٹوں پر شرطیں کالعدم ہوں گی الا یہ کہ وہ قدرتی انجام تک پہنچ چکی ہوں۔
- سرکاری پروٹوکول: تمام چالیں اور واقعات سرکاری گیم پروٹوکول کی بنیاد پر طے ہوتے ہیں۔

28.2۔ چال گننے کی منطق الا یہ کہ دوسری صورت میں بیان کیا گیا ہو، ہر چال اس وقت شمار ہوتی ہے جب سفید چال چلتا ہے۔

- مثال: اگر سفید نے 10 چالیں چلی ہیں، تو کھیل 10 چالوں تک جاری رہا تصور ہوتا ہے، قطع نظر سیاہ کے جواب کے۔

28.3۔ کیا شہ مات ہوگی؟

- شرط جیتی گئی کے طور پر طے ہوتی ہے: اگر کھیل بورڈ پر جسمانی شہ مات پر ختم ہوتا ہے۔

Tower Rush

● شرط ہاری گئی کے طور پر طے ہوتی ہے: اگر کھیل ڈرا، استعفیٰ، ٹائم آؤٹ، یا سٹیل میٹ پر ختم ہوتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 28.4۔ کاسلنگ کی کل تعداد۔

اس مارکیٹ پر شرطیں دونوں کھلاڑیوں کی طرف سے مشترکہ کاسلنگ کی کل تعداد (0، 1، یا (2 پر طے ہوتی ہیں۔ کنگ سائیڈ اور کوئین سائیڈ دونوں شامل ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 28.5۔ پہلی چال۔

اس بات پر شرط لگائیں کہ کون سی مخصوص چال پہلے کھیلی جائے گی (مثلاً، e4، (d4۔

Наблюдаемые названия и показатели: 28.6۔ پہلا مہرہ جو حرکت کرے گا۔

اس مارکیٹ پر شرطیں اس مہرے کی قسم (پیادہ یا نائٹ) کی بنیاد پر طے ہوتی ہیں جو کسی بھی کھلاڑی کی طرف سے پہلے حرکت کرتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 28.7۔ پہلا پکڑا گیا مہرہ۔

اس بات پر شرط لگائیں کہ بورڈ سے ہٹایا جانے والا پہلا مہرہ کون سی قسم کا ہوگا (پیادہ، نائٹ، بشپ، رخ، یا ملکہ)۔

28.8۔ کیا پیادہ کی ترقی ہوگی؟

اس مارکیٹ پر شرطیں "جیتی گئی" کے طور پر طے ہوتی ہیں اگر کسی بھی کھلاڑی کی طرف سے کوئی پیادہ ترقی پائے۔

28.9۔ کیا این پاسانٹ ہوگا؟

اس مارکیٹ پر شرطیں "جیتی گئی" کے طور پر طے ہوتی ہیں اگر این پاسانٹ گرفت واقع ہو۔ (نوٹ: صرف مخالف کی دو خانے والی پیادہ چال کے فوراً بعد درست ہے)۔

28.10۔ کیا سٹیل میٹ ہوگا؟

اس مارکیٹ پر شرطیں "جیتی گئی" کے طور پر صرف اس صورت میں طے ہوتی ہیں جب کھیل سرکاری طور پر سٹیل میٹ پوزیشن پر ختم ہو۔

28.11۔ آخر میں کس کے زیادہ مہرے ہوں گے؟

اس مارکیٹ پر شرطیں ہر کھلاڑی کے باقی ماندہ مہروں (پیادوں سمیت) کی گنتی کی بنیاد پر طے ہوتی ہیں۔

● اگر برابر ہوں، تو مارکیٹ ڈرا ((X کے طور پر طے ہوتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 28.12۔ مہروں کی حتمی تعداد۔

اس مارکیٹ پر شرطیں دونوں کھلاڑیوں کے بورڈ پر بچے ہوئے تمام مہروں کے مشترکہ مجموعہ کی بنیاد پر طے ہوتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 28.13۔ شہ کی تعداد۔

کھیل کے دوران کسی بھی کھلاڑی کی طرف سے دیے گئے شہ کی کل تعداد پر شرطیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 28.14۔ کل چالیں۔

Tower Rush

اس مارکیٹ پر شرطیں سیکشن 28.2 میں بیان کردہ چال گننے کی منطق کی بنیاد پر طے ہوتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 28.15۔ چال {X} سے پہلے شہ مات۔

اس مارکیٹ پر شرطیں "جیتی گئی" کے طور پر طے ہوتی ہیں اگر شہ مات مخصوص چال نمبر سے سختی سے پہلے واقع ہو (سفید کی چالوں کی بنیاد پر)۔

Наблюдаемые названия и показатели: 28.16۔ کھیل چال {X} سے پہلے ختم ہوگا۔

اس مارکیٹ پر شرطیں "جیتی گئی" کے طور پر طے ہوتی ہیں اگر نتیجہ (شہ مات، استعفیٰ، یا ڈرا) چال X سے پہلے واقع ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: 28.17۔ پہلا شہ دینے والا۔

اس بات پر شرط لگائیں کہ کون سا کھلاڑی (سفید یا سیاہ) پہلا شہ دے گا۔

28.18۔ حتمی درجہ بندی میں کون اعلیٰ مقام حاصل کرے گا؟

اس مارکیٹ پر شرطیں سرکاری ٹورنامنٹ لیڈر بورڈ کی بنیاد پر طے ہوتی ہیں۔

● ٹائی بریکس: اس مارکیٹ کی تصفیہ کے مقاصد کے لیے سرکاری ٹائی بریک قواعد (مثلاً، Play Chess Online - Chess.com - Free Games) لاگو ہوتے ہیں۔ اگر کوئی ٹائی بریک استعمال نہیں ہوتا اور پوزیشنیں مشترکہ ہیں، تو اس مارکیٹ پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

● غیر دوڑنے والا: اگر کوئی کھلاڑی 0 کھیل کھیلتا ہے، تو اس کھلاڑی کی مارکیٹوں پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

28.19۔ سفید مہروں کے ساتھ کون زیادہ گیمز جیتے گا؟

اس پر شرط لگائیں کہ کون سا کھلاڑی سفید مہروں کے ساتھ کھیلتے ہوئے زیادہ جیتیں حاصل کرے گا۔ اگر برابر ہوں تو نتیجہ ڈرا ((X ہوگا۔

28.20۔ سیاہ مہروں کے ساتھ کون زیادہ گیمز جیتے گا؟

اس پر شرط لگائیں کہ کون سا کھلاڑی سیاہ مہروں کے ساتھ کھیلتے ہوئے زیادہ جیتیں حاصل کرے گا۔ اگر برابر ہوں تو نتیجہ ڈرا ((X ہوگا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 28.21۔ کل جیتوں کی مجموعی تعداد۔

ٹورنامنٹ میں دونوں مخصوص کھلاڑیوں کی جیتوں کے مجموعے پر شرط لگائیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 28.22۔ کھلاڑی کی کل جیتیں (انفرادی)۔

مارکیٹ کی تفصیل میں مذکور کھلاڑی کی (دونوں رنگوں میں) کل جیتوں کی تعداد پر شرط لگائیں۔ اگر کھلاڑی ٹورنامنٹ شروع نہیں کرتا تو کھلاڑی کی مارکیٹوں پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 28.23۔ کھلاڑی کی سفید / سیاہ کے ساتھ کل جیتیں۔

مارکیٹ کی تفصیل میں نامزد کردہ رنگ کے ساتھ صرف کھلاڑی کی حاصل کردہ جیتوں کی مخصوص تعداد پر شرط لگائیں۔ اگر اس کھلاڑی کی اس رنگ کے ساتھ کوئی گیم نہیں کھیلی جاتی تو متاثرہ مارکیٹ پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 28.24۔ کھلاڑی کے کل پوائنٹس اور سنگ میل (مثلاً آغاز (0-3۔

Tower Rush

● پوائنٹس: جیت = 1، ڈرا = 0.5، ہار = 0۔ تکنیکی/ضبطی نتائج شامل ہیں۔

● 3-0 آغاز: کھلاڑی کو پہلے تین مسلسل گیمز جیتنے ہوں گے۔ ان گیمز میں سے کسی میں بھی ہار یا ڈرا ہونے پر شرط "ہار گئی" قرار پائے گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 29۔ کبڈی؛ کبڈی اصطلاحات کی فرہنگ ((A-Z۔

اہم نوٹ: یہ فرہنگ صرف معلوماتی اور نیویگیشنل مقاصد کے لیے فراہم کی گئی ہے۔ اس میں شامل تعریفیں عام کبڈی اصطلاحات کو سمجھنے میں مدد کے لیے ہیں اور شرطوں کے تصفیے کے لیے حتمی معیار نہیں ہیں۔ حتمی تصفیہ کے قواعد اور مخصوص شرائط کے لیے، براہ کرم قابل اطلاق عمومی اور کھیل سے متعلق مخصوص تصفیہ قواعد سے رجوع کریں۔

● آل آؤٹ: جب پوری ٹیم آؤٹ ہو جاتی ہے، تو مخالف ٹیم کو 2 اضافی پوائنٹس ملتے ہیں۔

● خالی ریڈ: ایسی ریڈ جس میں کوئی پوائنٹ نہ سکور ہو اور نہ ہی ضائع ہو۔

● ریڈر: وہ حملہ آور کھلاڑی جو مخالف کے آدھے حصے میں داخل ہوتا ہے۔

● ریڈ پوائنٹس: ریڈر کی طرف سے حاصل کردہ پوائنٹس (ڈیفنڈرز کو چھو کر اور محفوظ واپس آ کر)۔ اس میں "بونس پوائنٹس" شامل ہیں۔

● کامیاب ریڈ: ایسی ریڈ جس میں ریڈر کم از کم ایک پوائنٹ (ریڈ پوائنٹ یا بونس پوائنٹ) سکور کرتا ہے اور محفوظ طریقے سے اپنے آدھے حصے میں واپس آتا ہے۔

● سپر ریڈ: ایک کامیاب ریڈ جس میں ریڈر 3 یا اس سے زیادہ پوائنٹس (بونس پوائنٹس سمیت) سکور کرتا ہے۔

● سپر ٹیکل: دفاعی ٹیم کی طرف سے کی گئی کامیاب ٹیکل جب ان کے پاس میٹ پر 3 یا اس سے کم ڈیفنڈرز ہوں۔ یہ دفاعی ٹیم کو 2 پوائنٹس دلاتی ہے۔

● ٹیکل پوائنٹس: دفاعی ٹیم کی طرف سے ریڈر کو کامیابی سے روکنے پر حاصل کردہ پوائنٹس۔

● تکنیکی پوائنٹس: اہلکاروں کی طرف سے قواعد کی خلاف ورزیوں یا دیگر کوچنگ/تکنیکی وجوہات کی بنا پر دیے گئے پوائنٹس۔

Наблюдаемые названия и показатели: 29.1۔ سرکاری نتیجہ اور ڈیٹا کے ذرائع:۔

تمام شرطیں سرکاری لیگ کی ویب سائٹس (مثلاً Pro Kabaddi League | Official Website) کی طرف سے فراہم کردہ سرکاری نتائج کی بنیاد پر تصفیہ کی جاتی ہیں۔ کسی تضاد کی صورت میں، سرکاری لیگ گورننگ باڈی کا ڈیٹا فوقیت رکھتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 29.2۔ باقاعدہ وقت (40 منٹ):۔

جب تک دوسری صورت میں بیان نہ کیا جائے، تمام میچ مارکیٹیں کھیل کے مقررہ 40 منٹ (دو ہاف، ہر ایک 20 منٹ) کے اختتام پر نتیجے پر مبنی ہیں، جس میں اہلکاروں کی طرف سے شامل کردہ کوئی بھی اسٹاپیج ٹائم شامل ہے، لیکن اوور ٹائم (گولڈن ریڈز وغیرہ) شامل نہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 29.3۔ ملتوی اور ترک (48 گھنٹے کا قاعدہ):۔

اگر کوئی میچ ملتوی، ترک یا منسوخ ہو جاتا ہے، تو تمام متعلقہ میچ شرطیں درست رہتی ہیں بشرطیکہ میچ اصل مقررہ آغاز کے وقت کے 48 گھنٹے کے اندر دوبارہ شروع ہو جائے۔

Tower Rush

● اگر میچ 48 گھنٹے سے زیادہ مستقبل میں دوبارہ شیڈول کیا جاتا ہے، تو وہ تمام مارکیٹیں جن کا قدرتی انجام نہیں پہنچا، کالعدم قرار دی جائیں گی۔

● اگر کوئی میچ شروع ہونے کے بعد ترک کر دیا جاتا ہے، تو ان مارکیٹوں پر شرطیں جن کا قدرتی انجام نہیں پہنچا، کالعدم ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 29.4۔ غلطیوں کی اصلاح:۔

● غلط اسکور/وقت: اسپورٹس بک کو یہ حق حاصل ہے کہ وہ ان مارکیٹوں پر شرطیں کالعدم کر دے جو نمایاں طور پر غلط اسکور یا میچ کے وقت کے ساتھ کھلی رہیں جو مشکلات کو متاثر کرتی ہیں۔

● غلط شرکاء: اگر مارکیٹ میں ٹیم کے نام یا ٹورنامنٹ کے زمرے غلط طریقے سے دکھائے گئے ہیں، تو شرطیں کالعدم ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: میچ اور ہاف مارکیٹیں؛ 29.5۔ 1X2 (میچ کا نتیجہ):۔

باقاعدہ وقت (40 منٹ) کے اختتام پر میچ کے نتیجے پر شرط لگائیں۔ ان لیگ فارمیٹس میں جہاں ڈرا ممکن ہے، "ڈرا" کا انتخاب پیش کیا جاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 29.6۔ ٹوٹلز (اوور/انڈر) اور ہینڈی کیپس:۔

اس مارکیٹ پر شرطیں کھیل کے 40 منٹ کے اختتام پر دونوں ٹیموں کے حتمی کل پوائنٹس (تکنیکی پوائنٹس اور آل آؤٹ پوائنٹس سمیت) کی بنیاد پر تصفیہ کی جاتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 29.7۔ انفرادی ٹیم ٹوٹلز:۔

کسی مخصوص ٹیم کے کل پوائنٹس پر شرط لگائیں۔ اس میں تمام ریڈ پوائنٹس، ٹیکل پوائنٹس، آل آؤٹ پوائنٹس، اور تکنیکی پوائنٹس شامل ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 29.8۔ 1st ہاف مارکیٹیں:۔

تمام 1st ہاف مارکیٹوں (فاتح، ٹوٹلز، ہینڈی کیپس) پر شرطیں کھیل کے پہلے 20 منٹ کے اختتام پر اسکور اور اعداد و شمار کی بنیاد پر تصفیہ کی جاتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: مخصوص اور پروپ مارکیٹیں؛ 29.9۔ کل ٹیکل پوائنٹس:۔

دونوں ٹیموں کی طرف سے خاص طور پر ٹیکلز کے ذریعے حاصل کردہ کل پوائنٹس کی تعداد پر شرط لگائیں۔ اس میں آل آؤٹ پوائنٹس یا تکنیکی پوائنٹس شامل نہیں ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 29.10۔ کل سپر ریڈز:۔

میچ کے دوران دونوں ٹیموں کی طرف سے کی گئی سپر ریڈز (+3 پوائنٹس کے قابل ریڈز) کی مشترکہ تعداد پر شرط لگائیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 29.11۔ کل سپر ٹیکلز:۔

دونوں ٹیموں کی طرف سے کی گئی سپر ٹیکلز (3 یا اس سے کم ڈیفنڈرز کے ذریعے کامیاب ٹیکلز) کی مشترکہ تعداد پر شرط لگائیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 29.12۔ کل کامیاب ریڈ پوائنٹس (ٹیم/انفرادی):۔

اس مارکیٹ پر شرطیں صرف کامیاب ریڈز کے دوران حاصل کردہ پوائنٹس کی بنیاد پر تصفیہ کی جاتی ہیں۔ یہ ریڈرز کے ذریعے سکور کیے گئے ٹچ پوائنٹس اور بونس پوائنٹس کا مجموعہ ہے۔

Tower Rush

Наблюдаемые названия и показатели: 29.13۔ کل کامیاب ٹیکل پوائنٹس (ٹیم/انفرادی):۔

اس مارکیٹ پر شرطیں کامیاب دفاعی روکنے کے ذریعے حاصل کردہ کل پوائنٹس کی بنیاد پر تصفیہ کی جاتی ہیں۔ نوٹ: ایک سپر ٹیکل اس کل میں 2 پوائنٹس حاصل کرتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 29.14 H2H کامیاب ریڈ پوائنٹس (:(1X2)۔

اس پر شرط لگائیں کہ کون سی ٹیم یا نامزد کھلاڑی میچ کے دوران زیادہ کامیاب ریڈ پوائنٹس ریکارڈ کرے گا۔

- ڈیڈ ہیٹ قواعد (سیکشن 6.7.2) لاگو ہوں گے اگر کوئی "ڈرا" مارکیٹ آپشن پیش نہیں کیا جاتا اور نتائج برابر ہوں۔
- کھلاڑی سے متعلق H2H مارکیٹ کی تفصیل میں نامزد دونوں کھلاڑیوں کو میچ میں حصہ لینا ہوگا تاکہ اس مارکیٹ پر شرطیں برقرار رہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 30۔ سائیکلنگ؛ سائیکلنگ اصطلاحات کی فرہنگ ((A-Z۔

اہم نوٹ: یہ فرہنگ صرف معلوماتی اور نیویگیشنل مقاصد کے لیے فراہم کی گئی ہے۔ اس میں شامل تعریفیں عام سائیکلنگ اصطلاحات کو سمجھنے میں مدد کے لیے ہیں اور شرطوں کے تصفیے کے لیے حتمی معیار نہیں ہیں۔ حتمی تصفیہ کے قواعد اور مخصوص شرائط کے لیے، براہ کرم قابل اطلاق عمومی اور کھیل سے متعلق مخصوص تصفیہ قواعد سے رجوع کریں۔

- درجہ بندی: گورننگ باڈی (مثلاً UCI) کی طرف سے اسٹیج یا پوری ریس کے اختتام پر فراہم کردہ سرکاری درجہ بندی۔
- DNF (مکمل نہیں کیا): وہ سوار جو اسٹیج یا ریس شروع کرتا ہے لیکن فنش لائن عبور کرنے میں ناکام رہتا ہے۔
- DNS (شروع نہیں کیا): وہ سوار جو اسٹارٹ شیٹ پر درج ہے لیکن سرکاری اسٹارٹ لائن عبور نہیں کرتا۔
- جنرل کلاسیفیکیشن (:(GC کثیر المراحل ریس (مثلاً ٹور ڈی فرانس) میں بنیادی درجہ بندی، عام طور پر کم ترین مجموعی وقت سے طے ہوتی ہے۔
- پیلوٹن: روڈ ریس میں سواروں کا مرکزی گروپ یا جھنڈ۔
- پوڈیم: ریس یا اسٹیج کے ٹاپ تین فائنشرز جو سرکاری تقریب میں شرکت کرتے ہیں۔
- اسٹیج: ایک بڑے کثیر روزہ ایونٹ کے اندر ریسنگ کا ایک انفرادی دن۔
- ٹائم ٹرائل: ایسی ریس جہاں سوار یا ٹیمیں انفرادی طور پر شروع ہوتی ہیں اور گھڑی کے خلاف مقابلہ کرتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: عمومی سائیکلنگ قواعد؛ 30.1۔ سرکاری نتیجہ اور پوڈیم پریزنٹیشن:۔

تمام شرطیں پوڈیم پریزنٹیشن کے وقت گورننگ باڈی (UCI یا ریس منتظمین) کی سرکاری درجہ بندی کی بنیاد پر تصفیہ کی جاتی ہیں۔

- بعد میں نااہلیاں، تقریب کے بعد شامل کردہ وقت کی پابندیاں، یا نتائج میں ترامیم (مثلاً بعد میں دریافت ہونے والی ڈوپنگ خلاف ورزیوں کی وجہ سے) تصفیہ کے مقاصد کے لیے تسلیم نہیں کی جائیں گی۔
- اگر کسی ریس کو اہلکاروں کی طرف سے مختصر یا غیر جانبدار کیا جاتا ہے، تو اس ریس پر شرطیں برقرار رہیں گی بشرطیکہ اس ریس کا سرکاری نتیجہ اعلان کر دیا جائے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 30.2۔ ملتوی اور ترک (48 گھنٹے کا قاعدہ):۔

Tower Rush

اگر کوئی ریس یا مخصوص اسٹیج ملتوی، ترک یا منسوخ ہو جاتا ہے، تو تمام شرطیں درست رہتی ہیں بشرطیکہ ایونٹ اصل مقررہ آغاز کے وقت کے 48 گھنٹے کے اندر دوبارہ شروع ہو جائے۔

● اگر تاخیر 48 گھنٹے سے زیادہ ہو جاتی ہے، تو وہ تمام مارکیٹیں جن کا قدرتی انجام نہیں پہنچا، کالعدم قرار دی جائیں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 30.3۔ شرکت اور ریس کا آغاز:۔

● ایک سوار کو ریس/اسٹیج شروع کرنے والا سمجھا جاتا ہے جب وہ سرکاری اسٹارٹ لائن عبور کرتا ہے۔

● اگر کوئی سوار شروع نہیں کرتا ((DNS، تو اس سوار پر تمام شرطیں (فاتح، H2H، پروپس) مارکیٹیں کالعدم ہوں گی۔

● اگر کوئی سوار شروع کرتا ہے لیکن مکمل نہیں کرتا ((DNF، تو اس سوار کی مارکیٹوں پر شرطیں ہار کے طور پر تصفیہ کی جائیں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: سائیکلنگ مارکیٹ قواعد؛ 30.4۔ ریس / اسٹیج فاتح:۔

اس سوار یا ٹیم پر شرط لگائیں جو مخصوص ریس یا اسٹیج جیتے گی۔

● اس مارکیٹ کا تصفیہ فنش لائن عبور کرنے والے پہلے سوار (یا ٹائم ٹرائل میں کم ترین وقت) کی بنیاد پر ہوتا ہے جس کی تصدیق سرکاری پوڈیم درجہ بندی سے ہوتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 30.5۔ ہیڈ ٹو ہیڈ ((H2H میچ اپس:۔

● شرطوں کے برقرار رہنے کے لیے دونوں سواروں کو ریس/اسٹیج شروع کرنا ہوگا۔

● فنش منطق: اگر ایک سوار فنش لائن عبور کرتا ہے اور دوسرا نہیں کرتا ((DNF، تو فنش کرنے والا سوار فاتح ہے۔

● دونوں DNF (سنگل اسٹیج): اگر مارکیٹ کی تفصیل میں مذکور دونوں سوار سنگل اسٹیج ریس مکمل کرنے میں ناکام رہتے ہیں، تو اس مارکیٹ پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

● دونوں DNF (کثیر المراحل/گرینڈ ٹورز): اگر دونوں سوار کثیر المراحل ریس کے دوران ریٹائر ہو جاتے ہیں، تو وہ سوار فاتح ہے جس نے زیادہ اسٹیجز مکمل کیے۔ اگر دونوں سوار ایک ہی اسٹیج کے دوران ریٹائر ہو جاتے ہیں، تو متاثرہ مارکیٹ پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 30.6۔ درجہ بندی مارکیٹیں (جرسیز):۔

مخصوص جرسیوں کے فاتح پر شرط لگائیں (مثلاً پیلی/GC، سبز/پوائنٹس، پولکا ڈاٹ/پہاڑ، سفید/ینگ رائیڈر)۔

● مارکیٹیں پوری ریس کے اختتام پر سرکاری حتمی درجہ بندی کی بنیاد پر تصفیہ کی جاتی ہیں (مثلاً ٹور ڈی فرانس کے لیے پیرس میں حتمی پوڈیم پر)۔

● "اسٹیج کے اختتام" درجہ بندی لیڈر مارکیٹوں کے لیے، شرطیں اس سوار کی بنیاد پر تصفیہ کی جاتی ہیں جسے سرکاری طور پر اگلے اسٹیج کے دوران پہننے کے لیے جرسی دی جاتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 30.7۔ ٹاپ X فنش مارکیٹیں (ٹاپ 3، 5، 10، 20، وغیرہ):۔

اس پر شرط لگائیں کہ آیا نامزد سوار سرکاری حتمی درجہ بندی میں مخصوص ٹاپ "X" مقامات کے اندر فنش کرے گا۔

● ڈیڈ ہیٹ کا اطلاق: اگر مخصوص "ٹاپ X" مقامات میں فنش کرنے والے سواروں کی تعداد دستیاب جیتنے والے سلاٹس سے زیادہ ہو (مثلاً ٹاپ 10 میں تین سوار آخری دو مقامات کے لیے برابر ہوں)، تو برابر مارکیٹ انتخابوں پر ڈیڈ ہیٹ قواعد (سیکشن 6.7.2 لاگو ہوں گے۔

● سرکاری درجہ بندی: تصفیہ سختی سے پوڈیم تقریب کے وقت گورننگ باڈی کی طرف سے فراہم کردہ سرکاری درجہ بندی کی بنیاد پر ہوتا ہے۔ اگر سرکاری نتیجہ ایک ہی درجے پر متعدد سواروں کو درج کرتا ہے (مثلاً "برابر 5ویں")، تو ان سب کو اس مقام پر فنش کرنے والا سمجھا جاتا ہے۔

● نااہلیاں: اگر کوئی سوار سرکاری پوڈیم پریزنٹیشن کے بعد نااہل قرار دیا جاتا ہے، تو یہ "ٹاپ X" مارکیٹوں کے تصفیے کو متاثر نہیں کرے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 30.8۔ ٹیم درجہ بندی:۔

اس پر شرط لگائیں کہ کون سی ٹیم ٹیم درجہ بندی جیتے گی۔ تصفیہ سرکاری حتمی درجہ بندی کی بنیاد پر ہوتا ہے، جو عام طور پر ہر ٹیم کے ٹاپ تین سواروں کے مجموعی اوقات سے شمار کیا جاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: III۔ ای اسپورٹس کے خصوصی قواعد؛ تعریفیں اور تشریحات؛ ان قواعد کے مقاصد کے لیے:۔

● ٹورنامنٹ آرگنائزر سے مراد وہ فرد، ادارہ، یا اداروں کا کنسورشیم ہے جو ای اسپورٹس ٹورنامنٹ یا مقابلے کی منصوبہ بندی، ہم آہنگی، انتظام، اور عمل درآمد کا ذمہ دار ہے۔ ٹورنامنٹ آرگنائزر ایونٹ کے قواعد، شیڈول، نتائج جمع کرنے، مسابقتی فارمیٹ، شرکاء کی اہلیت، مقام یا پلیٹ فارم لاجسٹکس، نظم و ضبط کے نفاذ، اور ٹورنامنٹ کے بنیادی ڈھانچے کے آپریشن پر اختیار رکھتا ہے، چاہے آن لائن، آف لائن، یا ہائبرڈ فارمیٹ میں منعقد ہو۔

● میپ یا گیم سے مراد میچ کا ایک مجرد کھیلنے کے قابل حصہ ہے، جیسا کہ اس ٹائٹل کے متعلقہ ٹورنامنٹ قواعد میں بیان کیا گیا ہے۔

● راؤنڈ سے مراد ٹورنامنٹ قواعد کے مطابق میپ یا گیم کا ذیلی حصہ ہے۔

● میچ سے مراد مکمل مقابلہ ہے جیسا کہ ٹورنامنٹ قواعد میں بیان کیا گیا ہے۔

● کلیدی واقعہ یا اہم واقعہ سے مراد کوئی بھی درون گیم کارروائی یا واقعہ ہے جو مسابقتی حیثیت، پوزیشن، یا میچ کے نتیجے کے امکان کو بامعنی طور پر تبدیل کرتا ہے، بشمول لیکن ان تک محدود نہیں: کِلز، ڈیتھز، آبجیکٹو کیپچرز، ڈھانچے کی تباہی، راؤنڈ جیت، پاور اسپائکس، میپ یا سائیڈ تبدیلیاں، اور کوئی بھی دیگر کارروائی جو میچ کے ممکنہ نتیجے کو مادی طور پر متاثر کرتی ہے۔

● گیم کریش سے مراد فعال میچ کے دوران گیم سافٹ ویئر یا بنیادی نظام کا غیر ارادی خاتمہ، بندش، یا ناکامی ہے، جس کے نتیجے میں ایک یا زیادہ کھلاڑی معمول کے گیم پلے کو جاری نہیں رکھ سکتے، گیم اسٹیٹ کی معلومات کا نقصان ہوتا ہے، یا میچ کی سالمیت میں خلل پڑتا ہے۔ گیم کریش میں کوئی بھی ایسا واقعہ شامل ہے جس میں گیم ایپلیکیشن منجمد ہو جاتی ہے، زبردستی بند ہو جاتی ہے، کسی کھلاڑی کو غیر متوقع طور پر منقطع کر دیتی ہے، یا بصورت دیگر متوقع گیم پلے کے مطابق کام کرنا بند کر دیتی ہے۔

● ری اسٹارٹ سے مراد ایسی صورت حال ہے جہاں راؤنڈ مکمل ہونے سے پہلے ری سیٹ ہو جاتا ہے اور عام طور پر تکنیکی مسائل جیسے کھلاڑی کا منقطع ہونا، ہارڈ ویئر کی خرابی، یا انتظامی غلطی کی وجہ سے شروع سے دوبارہ کھیلا جاتا ہے۔ میچ کا اسکور تبدیل نہیں ہوتا، اور دوبارہ شروع کیا گیا راؤنڈ دوبارہ شروع ہونے کے بعد معمول کے گیم پلے کا تسلسل سمجھا جاتا ہے۔

● ری پلے کا مطلب وہ صورتحال ہے جس میں ٹورنامنٹ آرگنائزر کی جانب سے تکنیکی مسائل، قواعد کی خلاف ورزیوں، یا دیگر ایسے حالات کی بنا پر جو اصل نتیجے کو برقرار رکھنے سے روکتے ہیں، کسی میچ، میپ، گیم یا راؤنڈ کو مکمل طور پر دوبارہ کھیلا جاتا ہے۔ ری پلے ری اسٹارٹ سے اس لحاظ سے مختلف ہے کہ اس میں کھیل کے پورے حصے (مثلاً مکمل میپ یا میچ) کو دہرایا جاتا ہے بجائے اس کے کہ جاری راؤنڈ کو دوبارہ شروع یا ری لوڈ کیا جائے۔ ری پلے کی صورت میں، قاعدہ 1.12 لاگو ہوتا ہے۔

● سالمیت کی خلاف ورزی سے مراد کوئی بھی ایسا فعل یا کوتاہی ہے جو جان بوجھ کر یا لاپرواہی سے کسی ای اسپورٹس مقابلے کے انصاف، قانونی حیثیت یا سالمیت کو متاثر کرے۔ ایسی خلاف ورزیوں میں شامل ہیں، لیکن ان تک محدود نہیں:

1. غیر مجاز سافٹ ویئر، ہارڈ ویئر، یا دیگر ایسے طریقوں کے استعمال سے دھوکہ دہی جو ناجائز فائدہ فراہم کریں؛

2. گیم کے اندر موجود بگز یا میکانکس کا جان بوجھ کر استحصال جو سرکاری گیم قواعد کے تحت جائز نہ ہو (بگ ایبیوز)؛

3. میچ فکسنگ یا نتائج میں ہیرا پھیری، بشمول مالی یا دیگر بیرونی فائدے کے لیے جان بوجھ کر میچ ہارنا؛

Наблюдаемые названия и показатели: .4 ایسے ممنوعہ مادوں کا استعمال جو کھلاڑی کی کارکردگی کو متاثر کریں؛

5. کسی بھی دیگر قسم کی بدعنوانی یا دھوکہ دہی پر مبنی رویہ جس کا مقصد منصفانہ مقابلے کو مسخ کرنا ہو۔ درج ذیل سالمیت کی خلاف ورزی شمار نہیں ہوتے - وہ صورتحال جہاں کوئی ٹیم جائز لاجسٹک یا شیڈولنگ وجوہات کی بنا پر جان بوجھ کر کوئی میچ ہار دیتی ہے یا دستبردار ہو جاتی ہے (مثلاً کسی دوسرے ایونٹ میں شرکت کے لیے یا وقت کے تضادات سے بچنے کے لیے)، بشرطیکہ ایسے اقدامات کسی مالی فائدے، ہیرا پھیری یا دھوکہ دہی کے ارادے سے منسلک نہ ہوں۔ اگر کوئی ٹیم یا کھلاڑی دیگر وجوہات (مثلاً رویے یا قواعد کی خلاف ورزیوں) کی بنا پر ٹورنامنٹ سے نااہل قرار دیا جاتا ہے اور سالمیت سے متعلق بدعنوانی کے حتمی ثبوت قائم ہو جاتے ہیں، تو اسپورٹس بک اس معاملے کو سالمیت کی خلاف ورزی کے طور پر لے گی، اور قاعدہ

1.7 لاگو ہوگا۔ سالمیت سے متعلق خلاف ورزیاں تکنیکی یا آپریشنل مسائل (مثلاً سرور کی بندش، براڈکاسٹ کی ناکامی، یا کھلاڑی کے حادثات) سے الگ ہیں، جنہیں قواعد 1.12 اور 1.15 کے تحت الگ سے کنٹرول کیا جاتا ہے۔ تکنیکی ہار (ٹیک لاس / نااہلی) کا مطلب وہ صورتحال ہے جس میں ٹورنامنٹ آرگنائزر کسی ٹیم کو سالمیت کی خلاف ورزی سے غیر متعلق وجوہات کی بنا پر ہار دیتا ہے، جیسے غیر حاضری، قواعد کی خلاف ورزی، تکنیکی خرابیاں، نامناسب رویہ، یا کھلاڑی یا ٹیم کے قابو سے باہر بیرونی حالات۔ ان قواعد کے مقاصد کے لیے، اصطلاحات "ریٹائرز"، "فورفیٹس"، "ودڈراوز"، "واک اوور" یا کوئی بھی مشابہ اصطلاح تکنیکی ہار کے مترادف تصور کی جائے گی، جہاں کوئی کھلاڑی یا ٹیم کسی میچ یا ٹورنامنٹ میں اس کے فطری اختتام سے قبل شرکت ختم کر دیتا ہے، اور آرگنائزر باضابطہ طور پر نتیجہ متاثرہ ٹیم کے لیے ہار اور مخالف ٹیم کے لیے جیت کے طور پر درج کرتا ہے۔ تصدیق شدہ بیرونی یا تکنیکی حالات جو تکنیکی ہار کا سبب بن سکتے ہیں، ان میں شامل ہیں لیکن ان تک محدود نہیں:

(a گیم پبلشر یا ٹورنامنٹ آرگنائزر کی جانب سے تصدیق شدہ اہم سرور یا پلیٹ فارم کی بندش؛

(b سرکاری میچ ڈیٹا یا براڈکاسٹ فیڈ کا ضائع ہونا یا خراب ہونا جو نتائج کی تصدیق کو روکے؛

(c ٹورنامنٹ آرگنائزر کی جانب سے باضابطہ طور پر اعلان کردہ انتظامی منسوخیاں یا التوا؛ (d فورس میژور واقعات جیسے بجلی کی بندش، قدرتی آفات، یا اس سے مشابہ خلل۔ اگر آرگنائزر کوئی مختلف اصطلاح استعمال کرتا ہے یا کوئی واضح وضاحت فراہم نہیں کرتا، تو قاعدہ 1.8 (تکنیکی ہار) لاگو ہوگا۔

Наблюдаемые названия и показатели: .1 ای اسپورٹس پر لاگو عمومی قواعد، قواعد کا تضاد۔

1.0. یہ ای اسپورٹس بیٹنگ قواعد عمومی اسپورٹس بک قواعد کی تکمیل کرتے ہیں۔ جہاں ذیل میں خاص طور پر بیان نہ کیا گیا ہو، عمومی اسپورٹس بک قواعد کی دفعات مکمل طور پر لاگو ہوں گی۔ کسی بھی تضاد کی صورت میں، یہ ای اسپورٹس قواعد صرف اسی صورت میں فوقیت حاصل کریں گے جہاں واضح طور پر بیان کیا گیا ہو۔

1.1. کسی بھی تضاد کی صورت میں: گیم سے متعلق مخصوص قواعد ای اسپورٹس کے عمومی قواعد پر فوقیت رکھتے ہیں، جو عمومی اسپورٹس بک قواعد پر فوقیت رکھتے ہیں۔ جہاں گیم سے متعلق مخصوص قواعد کسی خاص صورتحال کو حل نہ کریں، وہاں ای اسپورٹس

کے عمومی قواعد لاگو ہوں گے؛ بصورت دیگر، عمومی اسپورٹس بک قواعد لاگو ہوں گے۔

1.2. اسپورٹس بک کی جانب سے پیش کردہ تمام ای اسپورٹس مارکیٹس اور تصفیے کے تعینات خصوصی طور پر گیم کے اندر کے سرکاری اسکورنگ سسٹم، گیم کے اندر کے لاگز یا الگورتھمز، عوامی طور پر تسلیم شدہ گیم ڈیٹا ذرائع، اور ٹورنامنٹ آرگنائزر یا گیم ڈویلپر کی جانب سے تصدیق شدہ ٹورنامنٹ اعداد و شمار پر مبنی ہیں۔ تمام مارکیٹس کا تصفیہ سختی سے ان سرکاری ذرائع کی جانب سے درج کردہ حتمی اسکورز اور نتائج کے مطابق کیا جائے گا۔ گیم کے اندر کے سرکاری نظام کی جانب سے شمار نہ کیے گئے یا تسلیم نہ کیے گئے واقعات کے لیے کوئی ایڈجسٹمنٹ نہیں کی جائے گی۔ جب تک بصورت دیگر بیان نہ کیا جائے، گیم کے اندر کے واقعات، کرداروں، چیزوں اور دیگر متعلقہ معلومات کی تصدیق اور تصفیے کے لیے درج ذیل بنیادی ذرائع لاگو ہوں گے: Dota 2 - Dota 2: DOTABUFF cyberscore.live , DLTV - Dota 2: Live Score with no delay, statistics, schedule, results , Statistics The home of competitive Counter-Strike League of Legends: gol.gg. - CS2): HLTV.org) Counter-Strike 2 Blizzard official match data. Call , Overwatch: Overwatch .. VLR.gg | Valorant: Valorant esports coverage Activision official event statistics , Best-Selling Video Game Franchise | ®Warzone: Call of Duty / of Duty general): Liquipedia) All esports

اگر کوئی گیم یا ٹورنامنٹ اوپر درج نہ ہو، یا اگر سرکاری ڈیٹا ذریعہ دستیاب نہ ہو، تو اسپورٹس بک ٹورنامنٹ آرگنائزر، سرکاری براڈکاسٹ، یا گورننگ باڈی کی جانب سے فراہم کردہ میچ نتائج، اعداد و شمار، یا تصدیقات پر انحصار کرے گی، جو واحد مستند ذریعہ تصور ہوں گے۔

1.3. ای اسپورٹس میچوں کے لیے دکھائی گئی تمام معلومات، بشمول لیکن ان تک محدود نہیں میچ کے آغاز کی تاریخیں اور اوقات، کھلاڑی/ٹیم/ٹورنامنٹ کے نام، شرکاء، فارمیٹ، میپ، یا ٹورنامنٹ مرحلہ، صرف معلوماتی مقاصد کے لیے فراہم کی جاتی ہیں۔ معمولی ٹائپوگرافیکل غلطیاں یا ڈسپلے کی عدم مطابقت جو ایونٹ، شرکاء، یا ٹورنامنٹ کی اصل شناخت کو متاثر نہ کریں (مثلاً ہجے کی غلطیاں، فارمیٹنگ کی غلطیاں) شرط کی درستگی پر اثر انداز نہیں ہوں گی، اور متعلقہ مارکیٹس پر شرطیں برقرار رہیں گی۔ ایسی اہم غلطیاں یا تضادات جو صارفین کو اصل ٹورنامنٹ، شرکاء، یا شیڈول کے بارے میں گمراہ کر سکیں، اسپورٹس بک کی صوابدید پر متاثرہ مارکیٹس پر شرطوں کو کالعدم قرار دینے کا سبب بن سکتی ہیں۔

1.4. اگر کوئی میچ روک دیا جائے/ملتوی کر دیا جائے اور اصل شیڈول شدہ آغاز کے وقت کے 24 گھنٹوں کے اندر کسی بعد کے وقت کے لیے دوبارہ شیڈول نہ کیا جائے، تو اس میچ کی تمام مارکیٹس پر شرطیں کالعدم قرار دی جائیں گی۔ اس شق کی شرائط ان میچوں کی صورت میں لاگو نہیں ہوں گی جن کے اوقات پلیس ہولڈر ہوں، جہاں سرکاری اوقات کا ابھی اعلان ہونا باقی ہو۔

1.5. اگر کوئی ٹیم اپنا نام تبدیل کرتی ہے یا کسی مختلف تنظیم کے تحت مقابلہ کرتی ہے لیکن ٹورنامنٹ کے لیے باضابطہ طور پر رجسٹرڈ مقابلہ کرنے والوں کی وہی فہرست برقرار رکھتی ہے، تو اس ٹیم سے متعلق تمام مارکیٹس پر شرطیں برقرار رہیں گی، قطع نظر اس کے کہ تبدیلی ٹیم کے کسی تنظیم کو چھوڑنے، کسی دوسری تنظیم میں شامل ہونے، یا ٹیم کے نام کی باضابطہ تبدیلی کے نتیجے میں ہو۔ اگر مکمل ٹیم کی تبدیلی واقع ہو، تو اصل ٹیم سے متعلق مارکیٹس پر شرطیں کالعدم ہو جائیں گی۔ مکمل ٹیم کی تبدیلی درج ذیل میں سے کسی بھی صورتحال میں واقع ہونے کے طور پر تصور کی جائے گی:

(a ٹیم کے باضابطہ طور پر رجسٹرڈ مقابلہ کرنے والوں میں سے 50% سے زیادہ کو تبدیل کر دیا جائے؛

(b ٹیم کسی دوسری کے ساتھ ضم ہو جائے یا ایک الگ ہستی کے طور پر ختم ہو جائے، اور اس کا ٹورنامنٹ سلاٹ کسی نئی ٹیم کو منتقل ہو جائے؛

(c ٹیم کو ٹورنامنٹ سے ہٹا دیا جائے یا نااہل قرار دیا جائے اور کوئی مختلف ہستی اس کا سلاٹ ورثے میں لے، چاہے کچھ کھلاڑی باقی رہیں۔

Tower Rush

1.6. اگر ایونٹ کا ٹورنامنٹ آرگنائزر ایک یا زیادہ اسٹینڈ اِن یا متبادل کھلاڑیوں کی اجازت دیتا ہے، اور میچ کا سرکاری نتیجہ برآمد ہوتا ہے، تو تمام متعلقہ مارکیٹس پر شرطیں برقرار رہیں گی۔ "اسٹینڈ اِن" سے مراد ایک عارضی متبادل کھلاڑی ہے جسے ٹورنامنٹ آرگنائزر نے ایک یا زیادہ میچس کے لیے دستیاب نہ ہونے والے روسٹر ممبر کی جگہ لینے کی منظوری دی ہو۔ اگر کسی ٹیم کے اسٹارٹنگ روسٹر (جیسا کہ ٹورنامنٹ آرگنائزر کے پاس رجسٹرڈ ہے) کے 50 % سے زیادہ کو اسٹینڈ اِن یا متبادل کھلاڑیوں سے تبدیل کر دیا جائے، تو میچ سے متعلق تمام مارکیٹس پر شرطیں کالعدم ہو جائیں گی، اور اسپورٹس بک اس فکسچر کو ایک نیا ایونٹ تصور کر سکتی ہے۔

1.7. اگر سالمیت کی خلاف ورزی کے حتمی ثبوت موجود ہوں جنہوں نے براہ راست کسی میچ کے نتیجے کو متاثر کیا ہو (بشمول لیکن ان تک محدود نہیں چیٹس کا استعمال، بگ ایبیوز، میچ فکسنگ، ممنوعہ مادوں کا استعمال، یا کوئی بھی دیگر غیر کھیلوں جیسا رویہ)، اور ایسی سالمیت کی خلاف ورزی کو ٹورنامنٹ آرگنائزر یا کسی تسلیم شدہ ای اسپورٹس سالمیت اتھارٹی (مثلاً ESIC یا کسی متعلقہ ریاستی اتھارٹی کی جانب سے میچ مکمل ہونے کے 72 گھنٹوں کے اندر باضابطہ طور پر تصدیق کر دیا جائے، تو اس میچ سے متعلق تمام مارکیٹس پر شرطیں کالعدم قرار دی جائیں گی۔ استثنا: اگر تصدیق شدہ سالمیت کی خلاف ورزی کے نتیجے میں کسی ٹیم کو ٹورنامنٹ کے اندر تمام میچوں کے لیے نااہل قرار دیا جائے یا ہاریں تفویض کی جائیں، تو شرطیں صرف ان میچوں سے متعلق مارکیٹس کے لیے کالعدم کی جائیں گی جہاں واضح ثبوت موجود ہوں کہ سالمیت کی خلاف ورزی واقع ہوئی؛ دیگر میچوں کے لیے، شرطیں معمول کے مطابق تصفیہ شدہ رہیں گی۔

1.8. اگر کسی ٹیم کو سالمیت کی خلاف ورزی سے غیر متعلق وجوہات کی بنا پر تکنیکی ہار دی جاتی ہے، تو ان تمام مارکیٹس پر شرطیں برقرار رہیں گی جن کے نتائج تکنیکی ہار سے پہلے طے ہو چکے تھے۔ میچ ونر مارکیٹ، تمام غیر فیصلہ شدہ میچ سطح کی مارکیٹس (مثلاً میپ ہینڈیکیپ، ٹوٹل میپس)، اور تکنیکی ہار سے متاثرہ دیگر تمام غیر فیصلہ شدہ میپ مارکیٹس کالعدم قرار دی جائیں گی۔ ایک میپ پر لاگو تکنیکی ہار بعد کے میپس کے میپ مارکیٹس کے تصفیے پر اثر انداز نہیں ہوتی جو شیڈول کے مطابق کھیلے اور مکمل کیے گئے۔ اگر ٹورنامنٹ آرگنائزر "نااہلی،" "تکنیکی ہار،" یا اس جیسی اصطلاحات استعمال کرتا ہے بغیر یہ بتائے کہ وجہ سالمیت کی خلاف ورزی تھی اور سالمیت کی خلاف ورزی کے کوئی حتمی ثبوت نہیں ہیں - تو یہ قاعدہ 1.8 لاگو ہوتا ہے۔

1.9. تمام مارکیٹس اوور ٹائم کو مدنظر رکھتی ہیں، جب تک کہ مارکیٹ کے نام میں واضح طور پر بصورت دیگر بیان نہ کیا گیا ہو۔

1.10. ٹورنامنٹ آرگنائزر کی جانب سے میچ فارمیٹ میں باضابطہ تبدیلی کی صورت میں (مثلاً بیسٹ آف فائیو سے بیسٹ آف تھری میں)، تمام میپ سطح کی مارکیٹس پر شرطیں درست رہیں گی، جبکہ تمام میچ سطح کی مارکیٹس (بشمول لیکن ان تک محدود نہیں میچ ونر، میپ ہینڈیکیپس، تمام میپس کے لیے ٹوٹل کلز، وغیرہ) پر شرطیں کالعدم قرار دی جائیں گی۔

1.11. اگر کوئی میچ شیڈول شدہ آغاز کی تاریخ/وقت سے پہلے کھیلا جاتا ہے، تو اسپورٹس بک کو یہ حق حاصل ہے کہ میچ کے اصل آغاز کے بعد میچ کی متعلقہ مارکیٹس پر لگائی گئی تمام شرطوں کو کالعدم قرار دے۔ میچ کے اصل آغاز سے پہلے میچ کی متعلقہ مارکیٹس پر لگائی گئی تمام شرطیں برقرار رہیں گی۔

1.12. منسوخ شدہ دورانیہ سے مراد کسی میچ، میپ، یا راؤنڈ کا ایک مخصوص حصہ ہے جسے ٹورنامنٹ آرگنائزر یا سرکاری ڈیٹا ذریعہ کی جانب سے باضابطہ طور پر واپس پلٹ دیا گیا ہو یا غلط قرار دیا گیا ہو (مثلاً، جب اسکور 10–10 سے 5–5 ہو جائے، تو راؤنڈز 11–20 منسوخ شدہ تصور کیے جاتے ہیں)۔ متاثرہ میچ، میپ یا راؤنڈ (جیسا کہ قابل اطلاق ہو) سے متعلق مارکیٹس پر منسوخ شدہ دورانیے کے اندر لگائی گئی تمام لائیو شرطیں کالعدم قرار دی جائیں گی۔ متاثرہ میچ، میپ یا راؤنڈ (جیسا کہ قابل اطلاق ہو) سے متعلق مارکیٹس پر متعلقہ منسوخ شدہ دورانیے کے آغاز سے پہلے لگائی گئی لائیو شرطیں برقرار رہیں گی۔ اگر کوئی مارکیٹ (پری میچ یا لائیو) ری پلے یا رول بیک کے باضابطہ اعلان یا تصدیق سے پہلے تصفیہ شدہ ہو چکی ہو، اور گیم (میچ) کے متعلقہ حصے کو بعد میں منسوخ قرار دیا جائے، تو ایسے تصفیے منسوخ کیے جائیں گے اور متاثرہ مارکیٹس پر شرطیں کالعدم قرار دی جائیں گی۔ منسوخ شدہ دورانیے کا آغاز اور اختتام سرکاری ٹورنامنٹ لاگز، پروٹوکولز، یا ڈیٹا فراہم کنندہ کے ریکارڈز (مثلاً راؤنڈ آئی ڈی، ٹائم اسٹیمپس) کی بنیاد پر طے کیا جائے گا۔ ذرائع کے درمیان

تضادات کی صورت میں، اسپورٹس بک وہ سب سے تنگ وقتی وقفہ لاگو کرے گی جو سرکاری ڈیٹا ذریعہ کی جانب سے واضح طور پر تصدیق شدہ ہو۔

مثال: اسکور کا رول بیک 10–10 → 5–6 :5–6 پر لگائی گئی شرط → کالعدم 2–2 پر لگائی گئی شرط → برقرار

1.13. اگر کوئی میچ سرکاری ٹورنامنٹ ضوابط کے تحت مطلوبہ کھلاڑیوں کی تعداد سے کم کے ساتھ شروع ہوتا ہے، تو اس میچ یا میچ پر تمام شرطیں کالعدم قرار دی جائیں گی۔ کھلاڑیوں کی مطلوبہ تعداد متعلقہ ٹورنامنٹ کے قواعد یا ضوابط کے مطابق طے کی جائے گی۔

1.14. اگر کسی میچ کو پری ریکارڈڈ قرار دیا جاتا ہے، تو اسپورٹس بک کو یہ حق حاصل ہے کہ متعلقہ میچ سے متعلق مارکیٹس پر لگائی گئی تمام شرطوں کو کالعدم قرار دے۔ کسی میچ کو کسی تسلیم شدہ ای اسپورٹس سالمیت ادارے (مثلاً ESIC) کی سرکاری تصدیق، معتبر براڈکاسٹ یا ڈیٹا تضادات، یا تصدیق شدہ تکنیکی ثبوت کی بنیاد پر پری ریکارڈڈ تصور کیا جا سکتا ہے۔

1.15. اگر کوئی سرکاری میچ براڈکاسٹ، گیم کے اندر کا ڈیٹا فیڈ، یا ٹورنامنٹ اسٹریم رکاوٹ، خرابی، یا عدم دستیابی کا شکار ہو، تو اسپورٹس بک ٹورنامنٹ آرگنائزر کی جانب سے فراہم کردہ ٹورنامنٹ ریکارڈز کا استعمال کرتے ہوئے حتمی نتیجے کی تصدیق کی کوشش کرے گی۔ اگر شیڈول شدہ میچ کے اختتام کے 24 گھنٹوں کے اندر نتیجے کی تصدیق نہ ہو سکے، تو تمام متاثرہ مارکیٹس پر شرطیں کالعدم ہو جائیں گی۔ یہ قاعدہ سرور کریشز، ڈیٹا فیڈ کی ناکامی، یا دیگر تصدیق شدہ تکنیکی خرابیوں کی وجہ سے ہونے والی رکاوٹوں کا احاطہ کرتا ہے۔

1.16. اسپورٹس بک کی جانب سے پیش کردہ تمام ای اسپورٹس مارکیٹس متعلقہ گیم ڈویلپرز اور ٹورنامنٹ آرگنائزرز کی جانب سے قائم کردہ سرکاری قواعد، فارمیٹس، اور اصطلاحات پر مبنی ہیں۔ اسپورٹس بک ان گیم کے اندر کے قواعد یا میکانکس کو دوبارہ بیان، نئی تشریح، یا نئی تعریف نہیں کرتی۔ مخصوص گیم عناصر کے حوالے صرف سرکاری گیم ڈھانچے کے سیاق و سباق میں استعمال کیے جاتے ہیں اور انہیں خود گیم کی جانب سے فراہم کردہ تعریفوں اور قواعد کے مطابق سمجھا جائے گا۔ گیم کے اندر کے تمام واقعات اور نتائج، بشمول لیکن ان تک محدود نہیں فرسٹ بلڈ، ڈبل کل، اور اس جیسے واقعات، خصوصی طور پر متعلقہ ٹائٹل کے گیم کے اندر کے لاگز اور سسٹمز کی جانب سے طے کیے جاتے ہیں۔ اسپورٹس بک کا اس پر کوئی کنٹرول نہیں ہے، اور اس کی کوئی ذمہ داری نہیں ہے کہ ایسے واقعات گیم کے اندر کیسے متعین، متحرک، یا درج کیے جاتے ہیں۔

1.17. اگر کوئی مخصوص گیم کے اندر کا واقعہ یا شرط جو کسی بیٹنگ مارکیٹ کی بنیاد ہو، قابل اطلاق میچ، میچ، یا سیریز کے دوران واقع نہ ہو، تو اس مارکیٹ پر تمام شرطیں کالعدم قرار دی جائیں گی۔

1.18. کچھ ای اسپورٹس مارکیٹ ٹائٹلز میں گیم پلے کے عناصر، اصطلاحات، اور مقاصد شامل ہوتے ہیں جن میں تشدد، ہتھیاروں، یا تصادم کے واقعات کے حوالے ہو سکتے ہیں۔ ایسا مواد گیم ڈویلپرز اور ٹورنامنٹ آرگنائزرز کی جانب سے قائم کردہ سرکاری گیم قواعد اور ڈھانچے کا حصہ ہے اور صرف ای اسپورٹس ماحول کے اندر گیم کے اندر کے کرداروں، مقاصد، اور نتائج کی شناخت کے مقصد کے لیے استعمال ہوتا ہے۔ اسپورٹس بک حقیقی دنیا کے کسی بھی قسم کے تشدد، دہشت گردی، یا غیر قانونی سرگرمی کی تائید، تشہیر، یا حمایت نہیں کرتی۔ بیٹنگ مارکیٹس کے اندر ایسی اصطلاحات کے حوالے خالصتاً گیم کے اندر کے سیاق و سباق کی وضاحت کرتے ہیں اور اسپورٹس بک کے خیالات یا اقدار کی نمائندگی نہیں کرتے۔

2. ای اسپورٹس آؤٹ رائٹس پر لاگو قواعد۔ :Наблюдаемые названия и показатели

2.1. اگر آؤٹ رائٹ مارکیٹ میں درج کوئی ٹیم یا شریک ٹورنامنٹ میں حصہ نہیں لیتا، تو اس ٹیم/شریک سے متعلق مارکیٹس پر لگائی گئی تمام شرطیں کالعدم قرار دی جائیں گی۔ اگر کوئی ٹیم یا کھلاڑی کم از کم ایک سرکاری میچ میں مقابلہ کرتا ہے، تو متعلقہ مارکیٹس پر تمام شرطیں برقرار رہیں گی۔

2.2. اگر ٹورنامنٹ کا آغاز ملتوی ہو جاتا ہے، تو اسپورٹس بک کو یہ حق حاصل ہے کہ وہ اپنی صوابدید پر، حالات کے مطابق، یا تو تمام متاثرہ مارکیٹس پر شرطوں کو کالعدم قرار دے یا ایسی شرطوں کو برقرار رہنے دے۔ اگر ٹورنامنٹ دوبارہ شیڈول ہو اور اصل آغاز کی تاریخ کے 7 دنوں کے اندر مکمل ہو جائے، تو متاثرہ مارکیٹس پر شرطیں برقرار رہیں گی؛ بصورت دیگر، متعلقہ مارکیٹس پر شرطیں کالعدم قرار دی جائیں گی۔

2.3. اگر ٹورنامنٹ منسوخ ہو جاتا ہے، تو اس ٹورنامنٹ سے متعلق مارکیٹس پر تمام شرطیں کالعدم قرار دی جائیں گی۔

2.4. اگر کوئی ٹیم ٹورنامنٹ کے دوران ایک یا زیادہ باضابطہ طور پر منظور شدہ اسٹینڈ اِن یا متبادل کھلاڑی استعمال کرتی ہے، تو اس ٹیم سے متعلق تمام آؤٹ رائٹ مارکیٹس پر شرطیں برقرار رہیں گی، بشرطیکہ ٹیم ایونٹ میں باضابطہ طور پر تسلیم شدہ شریک رہے۔ اگر ٹورنامنٹ کے دوران کسی بھی موقع پر ٹیم کے رجسٹرڈ اسٹارٹنگ روسٹر (جیسا کہ ایونٹ سے قبل ٹورنامنٹ آرگنائزر کی جانب سے تصدیق شدہ) کے 50% سے زیادہ کو اسٹینڈ اِن یا متبادل کھلاڑیوں سے تبدیل کر دیا جائے، تو اس ٹیم سے متعلق تمام آؤٹ رائٹ مارکیٹس پر شرطیں کالعدم قرار دی جائیں گی۔

2.5. اگر ایک سے زیادہ فاتح ہوں، تو ڈیڈ ہیٹ قاعدہ لاگو ہوگا۔ ادائیگیاں اعلان کردہ فاتحین کی تعداد کی بنیاد پر متناسب طور پر تقسیم کی جائیں گی۔

2.6. اگر مارکیٹس پیش کیے جانے کے بعد ٹورنامنٹ آرگنائزر کی جانب سے ٹورنامنٹ فارمیٹ تبدیل کر دیا جائے (مثلاً ڈبل ایلیمینیشن سے سنگل ایلیمینیشن میں)، تو اسپورٹس بک کو یہ حق حاصل ہے کہ تمام متاثرہ آؤٹ رائٹ مارکیٹس پر شرطوں کو کالعدم قرار دے۔

2.7. اگر کسی کھلاڑی کو کوئی سرکاری میچ کھیلنے سے پہلے تبدیل کر دیا جائے یا مقابلے سے ہٹا دیا جائے، تو اس کھلاڑی سے متعلق ان تمام مارکیٹس پر شرطیں کالعدم قرار دی جائیں گی جن کا ابھی تصفیہ نہیں ہوا۔ متاثرہ کھلاڑی سے متعلق ان مارکیٹس پر شرطیں جو متعلقہ تبدیلی یا ہٹائے جانے سے پہلے تصفیہ شدہ ہو چکی ہیں، درست رہیں گی۔ اگر کھلاڑی کو کم از کم ایک سرکاری میچ میں شرکت کے بعد تبدیل کیا جائے یا مقابلے سے ہٹایا جائے، تو ایسے کھلاڑی پر تمام شرطیں یا مارکیٹس، چاہے پہلے تصفیہ شدہ ہوں یا زیر التوا، برقرار رہیں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: ای اسپورٹس کے لیے عمومی مارکیٹس۔

جیتنے والا - میچ کے جیتنے والے پر شرط Winner - 1x2 نتیجے کی طرح، لیکن ڈرا کو ممکنہ نتیجہ سمجھا جاتا ہے۔ ان میچوں میں پیش کیا جاتا ہے جہاں ڈرا ممکن ہو (مثال کے طور پر، bo2 فارمیٹ میچوں میں یا بغیر اوور ٹائم والے bo1 فارمیٹ میچوں میں)۔ X map winner - مخصوص میپ کے جیتنے والے پر شرط، بشمول اوور ٹائم۔ Map Handicap - اس بات پر شرط کہ آیا کوئی ٹیم حتمی میپ اسکور پر بیان کردہ میپ ہینڈی کیپ لاگو کرنے کے بعد میچ جیتتی ہے۔ Total Maps - اس بات پر شرط کہ آیا میچ میں کھیلے گئے میپوں کی کل تعداد بیان کردہ لائن سے زیادہ یا کم ہوگی۔ Correct score ((in maps - میچ کے عین حتمی میپ اسکور پر شرط (مثلاً، 2–0، 2–1)۔ Team N wins at least one map - اس بات پر شرط کہ آیا مخصوص ٹیم میچ میں کم از کم ایک میپ جیتے گی۔ Odd/even - maps اس بات پر شرط کہ آیا میچ میں کھیلے گئے میپوں کی کل تعداد طاق یا جفت ہوگی۔ Both to win a map and Team N to win a match - اس بات پر شرط کہ آیا ہر ٹیم میچ میں کم از کم ایک میپ جیتے گی اور Team N پورا میچ جیتے گی۔ Both to win a map - اس بات پر شرط کہ آیا ہر ٹیم میچ میں کم از کم ایک میپ جیتے گی۔ Leading after 2 maps - اس بات پر شرط کہ آیا پہلے دو میپ مکمل ہونے کے بعد میپوں میں Team 1، Team 2، یا کوئی نہیں (X – ڈرا) آگے ہوگا۔ total maps & Match winner - اس بات پر شرط کہ آیا کوئی مخصوص ٹیم میچ جیتے گی اور آیا میچ میں کھیلے گئے میپوں کی کل تعداد بیان کردہ تعداد سے زیادہ یا کم ہوگی۔ X map round handicap - اس بات پر شرط کہ آیا کوئی ٹیم حتمی راؤنڈ اسکور پر بیان کردہ راؤنڈ ہینڈی کیپ لاگو کرنے کے بعد مخصوص میپ جیتتی ہے، بشمول اوور ٹائم۔ X map total rounds - اس بات پر شرط کہ آیا مخصوص میپ میں کھیلے گئے راؤنڈز کی کل تعداد بیان کردہ تعداد سے زیادہ یا کم ہوگی، بشمول اوور ٹائم۔ Total rounds - اس بات پر شرط کہ آیا میچ کے تمام میپوں میں

کھیلے گئے راؤنڈز کی کل تعداد بیان کردہ تعداد سے زیادہ یا کم ہوگی، بشمول اوور ٹائم۔ Rounds handicap - اس بات پر شرط کہ آیا کوئی ٹیم تمام میپوں میں جیتے گئے راؤنڈز کی کل تعداد پر بیان کردہ راؤنڈ ہینڈی کیپ لاگو کرنے کے بعد میچ جیتتی ہے، بشمول اوور ٹائم۔ will there be overtime - X map - اس بات پر شرط کہ آیا مخصوص میپ میں فاتح کا تعین کرنے کے لیے اوور ٹائم درکار ہوگا۔ X map - odd/even rounds - اس بات پر شرط کہ آیا مخصوص میپ میں کھیلے گئے راؤنڈز کی کل تعداد طاق یا جفت ہوگی، بشمول اوور ٹائم۔ correct score - X map - مخصوص میپ کے عین حتمی راؤنڈ اسکور پر شرط، اوور ٹائم کو چھوڑ کر۔ first - X map - pistol round winner - اس بات پر شرط کہ آیا Team 1 یا Team 2 مخصوص میپ کا پہلا پستول راؤنڈ جیتتی ہے۔ X map - second pistol round winner - اس بات پر شرط کہ آیا Team 1 یا Team 2 مخصوص میپ کا دوسرا پستول راؤنڈ جیتتی ہے۔ X map - total rounds & winner - اس بات پر شرط کہ آیا کوئی مخصوص ٹیم منتخب میپ جیتے گی اور آیا اس میپ میں کھیلے گئے راؤنڈز کی کل تعداد بیان کردہ لائن سے زیادہ یا کم ہوگی۔ pistol rounds correct score - X map - مخصوص میپ میں پستول راؤنڈز کے عین اسکور پر شرط۔ 1st pistol round winner & winner - X map - اس بات پر شرط کہ آیا کوئی مخصوص ٹیم منتخب میپ جیتے گی اور اس میپ کا 1st پستول راؤنڈ بھی جیتے گی۔ Team N total rounds - X map - اس بات پر شرط کہ آیا Team N مخصوص میپ میں بیان کردہ راؤنڈز کی تعداد سے زیادہ یا کم جیتے گی۔ winning margin - X map - مخصوص میپ میں راؤنڈز کے لحاظ سے جیت کے فرق پر شرط۔ to be scored 1:1 - X map - اس بات پر شرط کہ آیا مخصوص میپ میں اسکور کسی بھی موقع پر 1:1 تک پہنچے گا۔ race to N rounds - X map - اس بات پر شرط کہ آیا کوئی مخصوص ٹیم منتخب میپ میں N راؤنڈ جیتنے والی پہلی ٹیم ہوگی۔ 1st half round handicap - X map - اس بات پر شرط کہ آیا کوئی مخصوص ٹیم ہاف ٹائم راؤنڈ اسکور پر بیان کردہ راؤنڈ ہینڈی کیپ لاگو کرنے کے بعد منتخب میپ کا 1st ہاف جیتے گی۔ 1st half & winner - X map - 1x2 - اس بات پر شرط کہ آیا کوئی مخصوص ٹیم منتخب میپ جیتے گی اور آیا Team 1، Team 2، یا کوئی نہیں (X – ڈرا) اس میپ کا 1st ہاف جیتے گا۔ X map - winner - round N - اس بات پر شرط کہ آیا Team 1 یا Team 2 مخصوص میپ کا کوئی مخصوص راؤنڈ ((Round N جیتے گی۔ race to N kills - X map - اس بات پر شرط کہ کون سی ٹیم مخصوص میپ میں بیان کردہ کلز کی تعداد تک پہنچنے والی پہلی ٹیم ہوگی، جیسا کہ Tournament Organizer کی شائع کردہ سرکاری میچ شماریات میں درج ہے۔ اگر کوئی بھی ٹیم بیان کردہ کلز کی تعداد تک نہ پہنچے، تو اس مارکیٹ پر تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔ first blood - X map - اس بات پر شرط کہ کون سی ٹیم مخصوص میپ میں پہلا کل ((First Blood حاصل کرے گی۔ پہلا کل سرکاری ان-گیم شماریات یا لاگز کے مطابق طے کیا جاتا ہے۔ صرف وہ کلز جو سرکاری طور پر مخالف ٹیم/کھلاڑی کے کھاتے میں درج ہوں اس مارکیٹ میں شمار ہوں گی۔ صرف غیر جانبدار عناصر، ڈھانچوں، یا ماحولیاتی اثرات کی وجہ سے ہونے والی کلز یا موتیں شمار نہیں ہوں گی، الا یہ کہ سرکاری طور پر کسی کھلاڑی یا ٹیم کے کھاتے میں درج ہوں۔ اگر پہلا کل درج نہ ہو یا سرکاری گیم ڈیٹا میں تصدیق نہ ہو سکے، تو اس مارکیٹ پر تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔ X map - Player N total headshots - اس بات پر شرط کہ آیا Player N مخصوص میپ میں بیان کردہ ہیڈ شاٹس کی تعداد سے زیادہ یا کم ہیڈ شاٹس کے ساتھ ختم کرے گا جو کل کا سبب بنے۔ اس مارکیٹ پر تمام شرطیں سرکاری اور عوامی طور پر تسلیم شدہ گیم ڈیٹا ذرائع اور ٹورنامنٹ شماریات کے مطابق طے ہوں گی۔ اگر ڈیٹا خراب، دستیاب نہ ہو یا غائب ہو، تو اس مارکیٹ پر تمام شرطیں ویڈیو اسٹریم کی بنیاد پر طے ہوں گی۔ اگر کوئی کھلاڑی پورا میپ مکمل کرنے سے پہلے تبدیل ہو جائے، تو منتخب کھلاڑی پر تمام غیر فیصلہ شدہ مارکیٹوں کی شرطیں کالعدم ہوں گی۔ اگر کوئی کھلاڑی ڈسکنیکٹ ہو جائے اور ٹیم 4v5 کھیلنا جاری رکھنے کا انتخاب کرے، تو کھلاڑی کے ڈسکنیکٹ سے متعلق گیم کے مخصوص قواعد لاگو ہوں گے۔ X map - Player to get (kills +)nr. - اس بات پر شرط کہ آیا کوئی مخصوص کھلاڑی مخصوص میپ میں کم از کم بیان کردہ کلز کی تعداد حاصل کرے گا۔ اس مارکیٹ پر تمام شرطیں سرکاری ذرائع اور ٹورنامنٹ شماریات کے مطابق طے ہوں گی۔ اگر ڈیٹا خراب، دستیاب نہ ہو یا غائب ہو، تو اس مارکیٹ پر تمام شرطیں ویڈیو اسٹریم کی بنیاد پر طے ہوں گی۔ اگر کوئی کھلاڑی پورا میپ مکمل کرنے سے پہلے تبدیل ہو جائے، تو متاثرہ کھلاڑی پر تمام غیر فیصلہ شدہ مارکیٹوں کی شرطیں کالعدم ہوں گی۔ اگر کوئی کھلاڑی ڈسکنیکٹ ہو جائے اور ٹیم 4v5 کھیلنا جاری رکھنے کا انتخاب کرے، تو کھلاڑی کے ڈسکنیکٹ سے متعلق گیم کے مخصوص قواعد لاگو ہوں گے۔ X map - kill handicap - اس بات پر شرط کہ آیا مارکیٹ میں بیان کردہ ٹیم مخصوص میپ میں مارکیٹ میں بیان کردہ ہینڈی کیپ لاگو کرنے کے بعد زیادہ کلز حاصل کرے گی، جیسا کہ Tournament Organizer کی شائع

کردہ سرکاری میچ شماریات میں درج ہے۔ map duration & winner - X map - اس بات پر شرط کہ آیا کوئی مخصوص ٹیم منتخب میپ جیتے گی اور آیا اس میپ کی کل مدت سرکاری ان-گیم ٹائمر کے مطابق بیان کردہ وقت کی لائن سے کم یا زیادہ ہوگی (مثلاً، 00:00–35:59 منٹ یا 36:00 منٹ اور اس سے زیادہ)۔ total kills & winner - X map - اس بات پر شرط کہ آیا کوئی مخصوص ٹیم منتخب میپ جیتے گی اور آیا اس میپ میں کلز کی کل تعداد Tournament Organizer کی شائع کردہ سرکاری میچ شماریات میں درج بیان کردہ تعداد سے زیادہ یا کم ہوگی۔ map winner & match winner - X map - اس بات پر شرط کہ آیا کوئی مخصوص ٹیم میچ اور مخصوص میپ دونوں جیتے گی۔ Draw no bet - اس بات پر شرط کہ کون سی ٹیم میچ جیتے گی۔ اگر میچ ڈرا پر ختم ہو، تو اس مارکیٹ پر تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔ kills draw no bet - X map - اس بات پر شرط کہ کون سی ٹیم سرکاری پوسٹ میچ شماریات کے مطابق مخصوص میپ میں زیادہ کلز درج کرے گی۔ اگر دونوں ٹیمیں یکساں تعداد میں کلز کے ساتھ ختم ہوں، تو اس مارکیٹ پر تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔ Kills draw no bet - اس بات پر شرط کہ کون سی ٹیم سرکاری پوسٹ میچ شماریات کے مطابق تمام میپوں میں زیادہ کلز درج کرے گی۔ اگر دونوں ٹیمیں یکساں تعداد میں کلز کے ساتھ ختم ہوں، تو اس مارکیٹ پر تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔ Team N - X map total kills - اس بات پر شرط کہ آیا Team N سرکاری پوسٹ میچ شماریات کے مطابق مخصوص میپ میں بیان کردہ کلز کی تعداد سے زیادہ یا کم کلز درج کرے گی۔ Team N total kills - اس بات پر شرط کہ آیا Team N سرکاری پوسٹ میچ شماریات کے مطابق تمام میپوں میں بیان کردہ کلز کی تعداد سے زیادہ یا کم کلز درج کرے گی۔ Team N kill range - X map - اس بات پر شرط کہ آیا Team N کی مخصوص میپ میں درج کلز کی کل تعداد سرکاری پوسٹ میچ شماریات کے مطابق بیان کردہ رینج میں آئے گی۔ kill - X map range - اس بات پر شرط کہ آیا دونوں ٹیموں کی مخصوص میپ میں درج کلز کی کل تعداد سرکاری پوسٹ میچ شماریات کے مطابق بیان کردہ رینج میں آئے گی۔ Total kills - اس بات پر شرط کہ آیا دونوں ٹیموں کی میچ کے تمام میپوں میں درج کلز کی کل تعداد سرکاری پوسٹ میچ شماریات کے مطابق بیان کردہ تعداد سے زیادہ یا کم ہوگی۔ Kills 1x2 - اس بات پر شرط کہ آیا Team 1، Team 2، یا کوئی نہیں (X – ڈرا) سرکاری پوسٹ میچ شماریات کے مطابق میچ کے تمام میپوں میں زیادہ کلز درج کرے گا۔ kill handicap - X map within 15 minutes - اس بات پر شرط کہ آیا کوئی ٹیم بیان کردہ ہینڈی کیپ لاگو ہونے کے بعد ان-گیم وقت کے 15:00 پر مخصوص میپ میں کلز کی تعداد میں آگے ہوگی۔ 1st half - X map 1x2 - اس بات پر شرط کہ آیا Team 1، Team 2، یا کوئی نہیں (X – ڈرا) مخصوص میپ کا 1st ہاف جیتے گا۔ 2nd half - X map 1x2 - اس بات پر شرط کہ آیا Team 1، Team 2، یا کوئی نہیں (X – ڈرا) مخصوص میپ کا 2nd ہاف جیتے گا۔ N № who will make kill - X map - اس بات پر شرط کہ مخصوص میپ میں Nواں کل کس ٹیم کے کھاتے میں درج ہوگا (مثلاً، 5th کل، 10th کل) جیسا کہ سرکاری پوسٹ میچ شماریات میں بیان کیا گیا ہے۔ duration - X map - اس بات پر شرط کہ آیا مخصوص میپ کی مدت سرکاری ان-گیم ٹائمر کے مطابق بیان کردہ وقت کی لائن سے کم یا زیادہ ہوگی (مثلاً، 00:00–35:59 منٹ یا 36:00 منٹ اور اس سے زیادہ)۔ total kills - X map - اس بات پر شرط کہ آیا دونوں ٹیموں کی مخصوص میپ میں درج کلز کی کل تعداد سرکاری پوسٹ میچ شماریات کے مطابق بیان کردہ تعداد سے زیادہ یا کم ہوگی۔ اس مارکیٹ پر شرطیں سرکاری ذرائع اور ٹورنامنٹ شماریات کے مطابق طے ہوں گی۔ اگر ڈیٹا خراب، دستیاب نہ ہو یا غائب ہو، تو اس مارکیٹ پر تمام شرطیں ویڈیو اسٹریم کی بنیاد پر طے ہوں گی۔ kills odd/even - X map - اس بات پر شرط کہ آیا دونوں ٹیموں کی مخصوص میپ میں درج کلز کی کل تعداد سرکاری پوسٹ میچ شماریات کے مطابق طاق یا جفت عدد ہوگی۔ Double chance - اس بات پر شرط کہ آیا میچ کا نتیجہ دو مخصوص نتائج میں سے کوئی ایک ہوگا: Team 1 کی جیت یا ڈرا، Team 2 کی جیت یا ڈرا، یا Team 1 کی جیت یا Team 2 کی جیت۔ X map - kills 1x2 - اس بات پر شرط کہ آیا Team 1، Team 2، یا کوئی نہیں (X – ڈرا) سرکاری پوسٹ میچ شماریات کے مطابق مخصوص میپ میں زیادہ کلز درج کرے گا۔ most kills Player 1 vs Player 2 - X map - اس بات پر شرط کہ آیا Player 1 یا Player 2 مخصوص میپ میں سب سے زیادہ کلز حاصل کرے گا۔ اگر دونوں کھلاڑی یکساں تعداد میں کلز کے ساتھ ختم ہوں، تو اس مارکیٹ پر تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔ اگر کوئی بھی کھلاڑی پورا میپ مکمل کرنے سے پہلے تبدیل ہو جائے، تو اس مارکیٹ پر تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔ اگر کوئی کھلاڑی ڈسکنیکٹ ہو جائے اور ٹیم 4v5 کھیلنا جاری رکھنے کا انتخاب کرے، تو کھلاڑی کے ڈسکنیکٹ سے متعلق گیم کے مخصوص قواعد لاگو ہوں گے۔ اس مارکیٹ پر تمام شرطیں سرکاری ذرائع اور ٹورنامنٹ شماریات کے مطابق طے ہوں گی۔ اگر ڈیٹا خراب، دستیاب نہ ہو یا غائب ہو، تو اس مارکیٹ پر تمام شرطیں ویڈیو اسٹریم کی بنیاد پر طے ہوں گی۔ Player N total kills - X map - اس

بات پر شرط کہ آیا Player N مخصوص میپ میں بیان کردہ کلز کی تعداد سے زیادہ یا کم کلز کے ساتھ ختم کرے گا۔ اس مارکیٹ پر تمام شرطیں سرکاری ذرائع اور ٹورنامنٹ شماریات کے مطابق طے ہوں گی۔ اگر ڈیٹا خراب، دستیاب نہ ہو یا غائب ہو، تو اس مارکیٹ پر تمام شرطیں ویڈیو اسٹریم کی بنیاد پر طے ہوں گی۔ اگر کوئی کھلاڑی پورا میپ مکمل کرنے سے پہلے تبدیل ہو جائے، تو منتخب کھلاڑی سے متعلق تمام غیر فیصلہ شدہ مارکیٹوں کی شرطیں کالعدم ہوں گی۔ اگر کوئی کھلاڑی ڈسکنیکٹ ہو جائے اور ٹیم 4v5 کھیلنا جاری رکھنے کا انتخاب کرے، تو کھلاڑی کے ڈسکنیکٹ سے متعلق گیم کے مخصوص قواعد لاگو ہوں گے۔ Kills handicap - اس بات پر شرط کہ آیا کوئی ٹیم سرکاری پوسٹ میچ شماریات کے مطابق بیان کردہ ہینڈی کیپ لاگو کرنے کے بعد تمام میپوں میں زیادہ کلز حاصل کرے گی۔ X map - 1x2 ((excl. overtime - اس بات پر شرط کہ آیا Team 1 جیتتی ہے، میپ ڈرا ((X پر ختم ہوتا ہے، یا Team 2 صرف باقاعدہ وقت کے اختتام پر جیتتی ہے۔ اس مارکیٹ کے مقاصد کے لیے اوور ٹائم شمار نہیں ہوتا۔

Наблюдаемые названия и показатели: X map - Team N to win both pistol rounds & win the map - اس بات پر شرط کہ آیا۔

Team N دونوں پستول راؤنڈز (دونوں ہافوں میں (Round 1 جیتے گی اور مخصوص میپ بھی جیتے گی۔ اگر مخصوص ٹیم کم از کم ایک پستول ہار جائے، یا میپ ہار جائے، تو اس مارکیٹ پر شرط "Lost" کے طور پر طے ہوگی۔

Наблюдаемые названия и показатели: General outright markets.

فاتح - اس بات پر شرط کہ آیا کوئی مخصوص ٹیم ٹورنامنٹ جیتے گی۔ شرطیں ٹورنامنٹ آرگنائزر کے اعلان کردہ سرکاری نتائج کے مطابق طے کی جائیں گی۔ فائنل تک رسائی - اس بات پر شرط کہ آیا کوئی مخصوص ٹیم ٹورنامنٹ کے فائنل کے لیے کوالیفائی کرے گی۔ اس مارکیٹ پر شرطیں ٹورنامنٹ آرگنائزر کے اعلان کردہ سرکاری نتائج کے مطابق طے کی جائیں گی۔ ٹورنامنٹ نہ جیتنا - اس بات پر شرط کہ آیا کوئی مخصوص ٹیم ٹورنامنٹ نہیں جیتے گی۔ اس مارکیٹ پر شرطیں ٹورنامنٹ آرگنائزر کے اعلان کردہ سرکاری نتائج کے مطابق طے کی جائیں گی۔ فائنل تک نہ پہنچنا - اس بات پر شرط کہ آیا کوئی مخصوص ٹیم ٹورنامنٹ کے فائنل کے لیے کوالیفائی نہیں کرے گی۔ اس مارکیٹ پر شرطیں ٹورنامنٹ آرگنائزر کے اعلان کردہ سرکاری نتائج کے مطابق طے کی جائیں گی۔ گروپ X فاتح - اس بات پر شرط کہ آیا کوئی مخصوص ٹیم اپنے متعلقہ گروپ ((X میں پہلی پوزیشن حاصل کرے گی۔ اس مارکیٹ پر شرطیں ٹورنامنٹ آرگنائزر کے شائع کردہ سرکاری اسٹینڈنگز کے مطابق طے کی جائیں گی، بشمول کوئی بھی قابلِ اطلاق ٹائی بریکر۔ بلند ترین پوزیشن - ٹیم 1 بمقابلہ ٹیم 2 - اس بات پر شرط کہ دونوں مخصوص ٹیموں میں سے کون سی ٹورنامنٹ میں بلند تر حتمی پوزیشن حاصل کرے گی۔ اس مارکیٹ پر شرطیں ٹورنامنٹ آرگنائزر کے شائع کردہ سرکاری اسٹینڈنگز کے مطابق طے کی جائیں گی۔ اگر دونوں ٹیمیں ایک ہی مرحلے پر باہر ہو جائیں، تو اس مارکیٹ پر تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔ پلے آف میں -2میپ سیریز کی کل تعداد - اس بات پر شرط کہ آیا 2–0 اسکور لائن کے ساتھ ختم ہونے والی پلے آف سیریز کی کل تعداد بیان کردہ تعداد سے زیادہ یا کم ہوگی۔ اس مارکیٹ پر شرطیں ٹورنامنٹ آرگنائزر کے اعلان کردہ سرکاری نتائج کے مطابق طے کی جائیں گی۔ کل پلے آف میپس - اس بات پر شرط کہ آیا تمام پلے آف میچوں میں کھیلے گئے میپس کی کل تعداد بیان کردہ تعداد سے زیادہ یا کم ہوگی۔ اس مارکیٹ پر شرطیں ٹورنامنٹ آرگنائزر کے اعلان کردہ سرکاری نتائج کے مطابق طے کی جائیں گی۔ سب سے زیادہ منتخب ہیرو - اس بات پر شرط کہ سرکاری ٹورنامنٹ اعداد و شمار کے مطابق ٹورنامنٹ کے تمام میپس میں کون سا ہیرو سب سے زیادہ بار منتخب کیا جائے گا۔ اگر دو یا زیادہ ہیرو منتخب ہونے کی ایک ہی سب سے زیادہ تعداد کے ساتھ ختم ہوں، تو ڈیڈ ہیٹ قواعد لاگو ہوں گے۔ سب سے زیادہ بین ہیرو - اس بات پر شرط کہ سرکاری ٹورنامنٹ اعداد و شمار کے مطابق ٹورنامنٹ کے تمام میپس میں کون سا ہیرو سب سے زیادہ بار بین کیا جائے گا۔ اگر دو یا زیادہ ہیرو بین ہونے کی ایک ہی سب سے زیادہ تعداد کے ساتھ ختم ہوں، تو ڈیڈ ہیٹ قواعد لاگو ہوں گے۔ سب سے مقبول ہیرو (منتخب + بین) - اس بات پر شرط کہ سرکاری ٹورنامنٹ اعداد و شمار کے مطابق ٹورنامنٹ کے تمام میپس میں کس ہیرو کے منتخب اور بین کی مشترکہ کل تعداد سب سے زیادہ ہوگی۔ اگر دو یا زیادہ ہیرو ایک ہی سب سے زیادہ کل تعداد کے ساتھ ختم ہوں، تو ڈیڈ ہیٹ قواعد لاگو ہوں گے۔ وہ کل ہیرو جنہیں نہ منتخب کیا گیا نہ بین - اس بات پر شرط کہ آیا سرکاری ٹورنامنٹ اعداد و شمار کے مطابق ٹورنامنٹ کے تمام میپس میں ان ہیروز کی کل تعداد جنہیں نہ منتخب کیا گیا نہ بین کیا گیا، بیان کردہ تعداد سے زیادہ یا کم

ہوگی۔ فاتح کا خطہ - اس بات پر شرط کہ ٹورنامنٹ کے سرکاری حتمی اسٹینڈنگز کے مطابق مجموعی ٹورنامنٹ فاتح دنیا کے کس خطے سے ہوگا۔ خطوں کی تعریف ٹورنامنٹ آرگنائزرز کرتے ہیں۔ MVP - اس بات پر شرط کہ ٹورنامنٹ آرگنائزر کے سرکاری اعلان کے مطابق کس کھلاڑی کو ٹورنامنٹ کا سب سے قیمتی کھلاڑی ((MVP قرار دیا جائے گا۔ فاتحین کا گروپ - اس بات پر شرط کہ ٹورنامنٹ کے سرکاری حتمی اسٹینڈنگز کے مطابق مجموعی ٹورنامنٹ فاتح کس گروپ سے ہوگا۔ ٹاپ 3 فائنش - اس بات پر شرط کہ آیا کوئی مخصوص کھلاڑی یا ٹیم ٹورنامنٹ کے سرکاری حتمی اسٹینڈنگز کے مطابق ٹاپ تین پوزیشنوں میں ختم ہوگی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3- ای اسپورٹس گیم کے مخصوص قواعد؛ 3.1- Counter-Strike 2 کے قواعد:۔

3.1.1- اگر کھلاڑیوں میں سے کوئی ایک ڈس کنیکٹ ہو جائے اور دوبارہ جڑ نہ سکے یا تبدیل نہ کیا جا سکے، اور اگر دونوں ٹیمیں پھر بھی 4v5 جاری رکھنے کا فیصلہ کریں، اور اگر ٹیمیں 4v5 ترتیب کے ساتھ کم از کم 3 مکمل راؤنڈز کھیلیں، اور اگر 5واں کھلاڑی 3 راؤنڈز کے دوران واپس نہ آئے، تو اس میپ، میچ اور میچ سائیڈ مارکیٹس پر متاثرہ تمام مارکیٹس پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔ کسی شک کے ازالے کے لیے، تین راؤنڈز کی گنتی اس پہلے راؤنڈ سے شروع ہوتی ہے جو 4v5 کے طور پر شروع ہوتا ہے؛ کوئی بھی راؤنڈ جس میں ڈس کنکشن راؤنڈ شروع ہونے کے بعد واقع ہو، اس حد میں شمار نہیں ہوگا۔ ڈس کنیکٹ ہونے والے کھلاڑی کے مخصوص مارکیٹس پر وہ شرطیں جو متعلقہ کھلاڑی کے ڈس کنیکٹ ہونے سے پہلے ہی طے ہو چکی ہوں، برقرار رہیں گی؛ تاہم، اگر ڈس کنکشن واقع ہو اور ڈس کنیکٹ ہونے والا کھلاڑی 3 مکمل 4v5 راؤنڈز کے اندر واپس نہ آئے، تو ڈس کنیکٹ ہونے والے کھلاڑی کے لیے کسی بھی غیر طے شدہ کھلاڑی مخصوص مارکیٹس پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

3.1.2- اگر ٹورنامنٹ آرگنائزر کسی راؤنڈ کو مکمل ہونے سے پہلے دوبارہ شروع کرے، تو متعلقہ راؤنڈ سے متعلق مارکیٹس پر تمام شرطیں برقرار رہیں گی۔ متاثرہ تمام مارکیٹس پر شرطیں سرکاری اسکور کی بنیاد پر طے کی جائیں گی۔

3.1.3- Counter-Strike 2 میں میچ مختلف فارمیٹس میں کھیلے جا سکتے ہیں (مثلاً، MR12، MR8، اور دیگر)۔ کسی میچ پر لاگو فارمیٹ کے بارے میں معلومات سرکاری ٹورنامنٹ قواعد اور ڈیٹا سے طے ہوتی ہیں۔ بیٹنگ لائن میں پیش کردہ تمام مارکیٹس کسی مخصوص میچ میں استعمال شدہ فارمیٹ کو مدنظر رکھتی ہیں اور سرکاری ٹورنامنٹ ڈیٹا پر مبنی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3.1.5- Counter-Strike 2 ڈیولز ((Berserk League کے مخصوص قواعد:۔

3.1.5.1- غلط اوڈز/کھلاڑی: اگر غلط اوڈز/کھلاڑیوں کے ساتھ مارکیٹس پر شرطیں لگائی جائیں، تو متاثرہ تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔

3.1.5.2- اسٹریم مسائل: سرکاری اسٹریم سے مراد میچ کی بنیادی نشریات ہے جو آخری صارفین کے لیے دستیاب ہو، جیسا کہ ٹورنامنٹ آرگنائزر یا سرکاری براڈکاسٹر نے نامزد کیا ہو۔ اگر سرکاری اسٹریم میچ کی پوری مدت کے لیے دستیاب نہ ہو، تو اس میچ کی تمام مارکیٹس پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔ اگر سرکاری اسٹریم کسی کلیدی واقعے کے دوران منقطع ہو جائے، تو interruption سے پہلے طے شدہ تمام مارکیٹس پر شرطیں برقرار رہیں گی، جبکہ تمام غیر طے شدہ مارکیٹس پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔ اسٹریم interruption کی تصدیق میچ کی سرکاری ریکارڈنگ ((VOD کی بنیاد پر کی جائے گی، جو اس بات کا فیصلہ کن ثبوت ہے کہ اسٹریم کب اور کتنی دیر تک دستیاب نہ تھی۔ یہ قاعدہ پری میچ اور لائیو مارکیٹس سمیت تمام شرطوں پر لاگو ہوتا ہے۔

3.1.5.3- گیم کریشز: گیم کریش کی صورت میں، گیم کریش سے پہلے طے شدہ مارکیٹس پر شرطیں برقرار رہیں گی، غیر طے شدہ مارکیٹس پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

3.1.5.4- راؤنڈ ری اسٹارٹس: راؤنڈ ری اسٹارٹ کی صورت میں، متعلقہ راؤنڈ کی مارکیٹس پر شرطیں برقرار رہیں گی اور دوبارہ کھیلے گئے راؤنڈ کے سرکاری ان گیم اسکور کی بنیاد پر طے کی جائیں گی۔

3.1.5.5- کھلاڑی غیر حاضر: اگر کوئی کھلاڑی غیر حاضر ہو، تو متاثرہ میچ کی تمام مارکیٹس پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

3.1.5.6۔ انٹرنیٹ مسائل: یہ قاعدہ ان صورتوں پر لاگو ہوتا ہے جہاں کسی کھلاڑی، ٹیم، یا ٹورنامنٹ اسٹوڈیو کو کنیکٹیویٹی یا نیٹ ورک کے مسائل پیش آئیں جو گیم پلے میں خلل ڈالیں۔ اگر ایسا مسئلہ پیش آئے اور متعلقہ گیم میں کوئی کلیدی/اہم واقعہ پیش نہ آیا ہو، اور اوڈز میں کوئی تبدیلی نہ ہو، تو گیم دوبارہ شروع کی جا سکتی ہے اور متعلقہ مارکیٹس پر تمام شرطیں برقرار رہیں گی۔ اگر متعلقہ گیم میں کوئی کلیدی واقعہ یا اہم واقعہ پیش آ چکا ہو، تو تمام غیر طے شدہ مارکیٹس پر شرطیں کالعدم ہوں گی، جبکہ انٹرنیٹ مسئلہ پیش آنے سے پہلے طے شدہ مارکیٹس پر شرطیں برقرار رہیں گی۔ Counter-Strike 2 مارکیٹس: X میپ - zeus x27 کِل - اس بات پر شرط کہ آیا میپ کے دوران Zeus x27 ٹیزر استعمال کرتے ہوئے کوئی کِل کی جائے گی۔ اس مارکیٹ پر شرطیں HLTV کے فراہم کردہ حتمی اعداد و شمار کے مطابق طے کی جائیں گی۔ ٹیم کی طرف سے پہنچنے والے (ٹیم کِل) نقصان سے ہونے والی کِلز درست نہیں سمجھی جائیں گی، اور مارکیٹ کے "جیت" کے طور پر طے ہونے میں شمار نہیں ہوں گی۔ X میپ - چاقو سے مارا جائے گا - اس بات پر شرط کہ آیا میپ کے دوران چاقو سے کوئی کِل ہوگی۔ اس مارکیٹ پر شرطیں HLTV کے فراہم کردہ حتمی اعداد و شمار کے مطابق طے کی جائیں گی۔ ٹیم کی طرف سے پہنچنے والے (ٹیم کِل) نقصان سے ہونے والی کِلز درست نہیں سمجھی جائیں گی اور مارکیٹ کے "جیت" کے طور پر طے ہونے میں شمار نہیں ہوں گی۔۔ X میپ - Molotov سے مارا جائے گا - اس بات پر شرط کہ آیا میپ کے دوران Molotov کاک ٹیل یا انسینڈیری گرینیڈ استعمال کرتے ہوئے کوئی کِل کی جائے گی۔ اس مارکیٹ پر شرطیں HLTV کے فراہم کردہ حتمی اعداد و شمار کے مطابق طے کی جائیں گی۔ گرینیڈ کے اثر سے ہونے والی کِلز درست سمجھی جائیں گی اور اس کے نتیجے میں مارکیٹ پر شرطیں "جیت" کے طور پر طے ہوں گی۔ خود کو پہنچنے والے (خودکشی) یا ٹیم کی طرف سے پہنچنے والے (ٹیم کِل) نقصان سے ہونے والی کِلز درست نہیں سمجھی جائیں گی اور مارکیٹ کے "جیت" کے طور پر طے ہونے میں شمار نہیں ہوں گی۔ X میپ - HE گرینیڈ سے مارا جائے گا - اس بات پر شرط کہ آیا میپ کے دوران ہائی ایکسپلوسیو ((HE گرینیڈ سے کوئی کِل کی جائے گی۔ اس مارکیٹ پر شرطیں HLTV کے فراہم کردہ حتمی اعداد و شمار کے مطابق طے کی جائیں گی۔ گرینیڈ کے اثر سے ہونے والی کِلز درست سمجھی جائیں گی اور اس کے نتیجے میں مارکیٹ پر شرطیں "جیت" کے طور پر طے ہوں گی۔ خود کو پہنچنے والے (خودکشی) یا ٹیم کی طرف سے پہنچنے والے (ٹیم کِل) نقصان سے ہونے والی کِلز درست نہیں سمجھی جائیں گی اور مارکیٹ کے "جیت" کے طور پر طے ہونے میں شمار نہیں ہوں گی۔ X میپ - بم ڈیفیوز ہونے کے ساتھ ختم ہونے والے کل راؤنڈز - اس بات پر شرط کہ مخصوص میپ میں ان راؤنڈز کی کل تعداد جو کاؤنٹر-ٹیررسٹس کی طرف سے بم ڈیفیوز ہونے کے ساتھ ختم ہوں۔ X میپ - بم دھماکے کے ساتھ ختم ہونے والے کل راؤنڈز - اس بات پر شرط کہ مخصوص میپ میں ان راؤنڈز کی کل تعداد جو ٹیررسٹس کی طرف سے کامیابی سے نصب کردہ بم کے پھٹنے کے ساتھ ختم ہوں۔ X میپ - کل AWP کِلز - اس بات پر شرط کہ آیا مخصوص میپ میں AWP سے کی گئی کِلز کی کل تعداد بیان کردہ تعداد سے زیادہ یا کم ہوگی۔ اس مارکیٹ پر تمام شرطیں سرکاری گیم ڈیٹا ذرائع اور ٹورنامنٹ اعداد و شمار کے مطابق طے کی جائیں گی۔ اگر ڈیٹا خراب، دستیاب نہ ہو یا غائب ہو، تو اس مارکیٹ پر تمام شرطیں ویڈیو اسٹریم کی بنیاد پر طے کی جائیں گی۔ X میپ - کل ہیڈ شاٹس - اس بات پر شرط کہ آیا مخصوص میپ میں ریکارڈ کی گئی ہیڈ شاٹ کِلز کی کل تعداد بیان کردہ تعداد سے زیادہ یا کم ہوگی۔ اس مارکیٹ پر تمام شرطیں سرکاری گیم ڈیٹا ذرائع اور ٹورنامنٹ اعداد و شمار کے مطابق طے کی جائیں گی۔ اگر ڈیٹا خراب، دستیاب نہ ہو یا غائب ہو، تو اس مارکیٹ پر تمام شرطیں ویڈیو اسٹریم کی بنیاد پر طے کی جائیں گی۔ بلند ترین HLTV ریٹنگ والی ٹیم - اس بات پر شرط کہ کون سی ٹیم کھیلے گئے تمام سرکاری میپس میں بلند ترین اوسط HLTV ریٹنگ کے ساتھ ٹورنامنٹ ختم کرے گی، جیسا کہ The home of competitive Counter-Strike - HLTV.org نے شائع کیا ہو۔ اس مارکیٹ پر شرطیں HLTV کے فراہم کردہ حتمی اعداد و شمار کے مطابق طے کی جائیں گی۔ بلند ترین HLTV ریٹنگ والا کھلاڑی - اس بات پر شرط کہ کون سا کھلاڑی کھیلے گئے تمام سرکاری میپس میں بلند ترین اوسط HLTV ریٹنگ کے ساتھ ٹورنامنٹ ختم کرے گا، جیسا کہ The home of competitive Counter-Strike - HLTV.org - HLTV.org نے شائع کیا ہو۔ اس مارکیٹ پر شرطیں HLTV کے فراہم کردہ حتمی اعداد و شمار کے مطابق طے کی جائیں گی۔ HLTV MVP - اس بات پر شرط کہ آیا کسی مخصوص کھلاڑی کو ٹورنامنٹ کے لیے HLTV MVP (سب سے قیمتی کھلاڑی) کا خطاب دیا جائے گا۔ اس مارکیٹ پر شرطیں The home of - HLTV.org competitive Counter-Strike کے شائع کردہ سرکاری اعلان کے مطابق طے کی جائیں گی۔ سب سے زیادہ کھیلا گیا میپ - اس بات پر شرط کہ ٹورنامنٹ کے دوران کون سا میپ سب سے زیادہ بار کھیلا جائے گا۔ اس مارکیٹ پر شرطیں ٹورنامنٹ آرگنائزر کے شائع کردہ سرکاری میچ ڈیٹا کے مطابق طے کی جائیں گی۔ دو یا زیادہ میپس کے درمیان ٹائی کی صورت میں، ڈیڈ ہیٹ قواعد لاگو ہوں گے۔ بلند ترین T

جیت % والا میپ - اس بات پر شرط کہ ٹورنامنٹ کے دوران کون سا میپ ٹیرررسٹ سائیڈ کی طرف سے جیتے گئے راؤنڈز کی بلند ترین فیصد ریکارڈ کرے گا۔ اس مارکیٹ پر شرطیں HLTV کے فراہم کردہ حتمی اعداد و شمار کے مطابق طے کی جائیں گی۔ بلند ترین CT جیت % والا میپ - اس بات پر شرط کہ ٹورنامنٹ کے دوران کون سا میپ کاؤنٹر-ٹیرررسٹ سائیڈ کی طرف سے جیتے گئے راؤنڈز کی بلند ترین فیصد ریکارڈ کرے گا۔ اس مارکیٹ پر شرطیں HLTV کے فراہم کردہ حتمی اعداد و شمار کے مطابق طے کی جائیں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3.2. Dota 2 کے قواعد:۔

3.2.1۔ اگر کوئی میپ 10 سے کم مقابلہ کنندگان کے ساتھ شروع ہو، تو میپ (اور متعلقہ میچ مارکیٹس) سے متعلق مارکیٹس پر تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔

3.2.2۔ اگر کھلاڑیوں میں سے کوئی ایک ان گیم وقت کے پہلے 10 منٹ کے اندر ڈس کنیکٹ ہو جائے اور ڈس کنکشن کے لمحے سے ان گیم وقت کے 4 منٹ کے اندر دوبارہ جڑ نہ سکے یا تبدیل نہ کیا جا سکے، تو اس میپ اور میچ سے متعلق متاثرہ تمام مارکیٹس پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔ اگر کوئی کھلاڑی ان گیم وقت کے 10ویں منٹ کے بعد ڈس کنیکٹ ہو یا چھوڑ دے، تو متعلقہ مارکیٹس پر شرطیں سرکاری نتائج کے مطابق طے کی جائیں گی۔

3.2.3۔ اگر کسی میپ کے ان گیم وقت کے پہلے 10 منٹ میں (یعنی 00:00 سے 9:59 تک) واک اوور یا ٹورنامنٹ آرگنائزر کے فیصلے سے جیت دی جائے، تو میپ سے متعلق مارکیٹس پر تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔ اگر کھیلے جا رہے میپ کے ان گیم وقت کے 10ویں منٹ پر یا اس کے بعد ٹورنامنٹ آرگنائزر کے فیصلے سے جیت دی جائے، تو متعلقہ میپ سے متعلق مارکیٹس پر شرطیں سرکاری نتیجے کے مطابق طے کی جائیں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3.2.4. Dota 2 ڈیولز ((Berserk League کے مخصوص قواعد:۔

3.2.4.1۔ غلط اوڈز/کھلاڑی: اگر غلط اوڈز/کھلاڑیوں کے ساتھ مارکیٹس پر شرطیں لگائی جائیں، تو متاثرہ مارکیٹس پر تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔

3.2.4.2۔ اسٹریم مسائل: سرکاری اسٹریم سے مراد میچ کی بنیادی نشریات ہے جو آخری صارفین کے لیے دستیاب ہو، جیسا کہ ٹورنامنٹ آرگنائزر یا سرکاری براڈکاسٹر نے نامزد کیا ہو۔ اگر سرکاری اسٹریم میچ کی پوری مدت کے لیے دستیاب نہ ہو، تو اس میچ کی تمام مارکیٹس پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔ اگر سرکاری اسٹریم کسی کلیدی واقعے کے دوران منقطع ہو جائے، تو interruption سے پہلے طے شدہ تمام مارکیٹس پر شرطیں برقرار رہیں گی، جبکہ تمام غیر طے شدہ مارکیٹس پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔ اسٹریم interruption کی تصدیق میچ کی سرکاری ریکارڈنگ ((VOD کی بنیاد پر کی جائے گی، جو اس بات کا فیصلہ کن ثبوت ہے کہ اسٹریم کب اور کتنی دیر تک دستیاب نہ تھی۔ یہ قاعدہ پری میچ اور لائیو مارکیٹس سمیت تمام متعلقہ شرطوں پر لاگو ہوتا ہے۔

3.2.4.3۔ گیم کریشز: گیم کریش کی صورت میں، گیم کریش سے پہلے طے شدہ مارکیٹس پر شرطیں برقرار رہیں گی، غیر طے شدہ مارکیٹس پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

3.2.4.4۔ نیوٹرل کریپ کِلز: شرط کی ادائیگی کے مقاصد کے لیے نیوٹرل کریپ کِلز کو مخالف ٹیم کی کِلز کے طور پر شمار کیا جاتا ہے۔

3.2.4.5۔ انٹرنیٹ مسائل: جہاں کسی کھلاڑی، ٹیم، یا ٹورنامنٹ اسٹوڈیو کو کنیکٹیویٹی یا نیٹ ورک کے مسائل پیش آئیں جو گیم پلے میں خلل ڈالیں اور گیم میں کوئی Key/Significant Event رونما نہ ہوا ہو، اور odds میں کوئی تبدیلی نہ آئی ہو، تو گیم دوبارہ شروع کی جا سکتی ہے اور اس گیم سے متعلق مارکیٹوں پر لگائی گئی تمام شرطیں برقرار رہیں گی۔ اگر گیم میں کوئی Key Event یا Significant Event رونما ہو چکا ہو، تو تمام unsettled مارکیٹوں پر شرطیں void کر دی جائیں گی، جبکہ پہلے سے settled مارکیٹوں پر شرطیں برقرار رہیں گی۔

Tower Rush

3.2.4.6. بیک وقت اموات: بیک وقت موت کی صورت میں، فاتح کا تعین اس بات سے ہوتا ہے کہ گیم میں حریف کھلاڑیوں میں سے کون زیادہ دیر زندہ رہا یا جس نے اپنے مخالف کو پہلے مارا، باضابطہ گیم لاگ کے مطابق۔

3.2.4.7. غلط ہیروز کا انتخاب: اگر میچ شروع ہونے سے پہلے غلط ہیروز منتخب کیے جائیں اور کوئی Significant Event رونما ہو (مثلاً، کوئی kill یا ٹاور کو کافی نقصان)، تو اس میچ سے متعلق مارکیٹوں پر تمام شرطیں void ہو جائیں گی۔ اگر کوئی Significant Event رونما نہ ہوا ہو، تو fixture درست ہیروز کے ساتھ دوبارہ شروع کی جائے گی اور اس fixture سے متعلق مارکیٹوں پر شرطیں برقرار رہیں گی۔ Dota 2 مارکیٹیں X map - Nth aegis - اس بات پر شرط کہ کون سی ٹیم مخصوص map میں بیان کردہ ((Nth Aegis of the Immortal حاصل کرے گی۔ اگر بیان کردہ (Aegis (Nth حاصل نہ کیا جائے، تو اس مارکیٹ پر تمام شرطیں void کر دی جائیں گی۔ X map - Nth barracks - اس بات پر شرط کہ کون سی ٹیم مخصوص map میں بیان کردہ (barracks (Nth تباہ کرے گی۔ اگر کوئی ٹیم اپنی barracks تباہ کرے، تو یہ مخالف ٹیم کے حق میں شمار ہوگا۔ اگر بیان کردہ (barracks (Nth تباہ نہ کی جائیں، تو اس مارکیٹ پر تمام شرطیں void کر دی جائیں گی۔ X map - Nth tower - اس بات پر شرط کہ کون سی ٹیم مخصوص map میں بیان کردہ (tower (Nth تباہ کرے گی۔ اگر کوئی ٹیم اپنا Nth tower تباہ کرے، تو یہ مخالف ٹیم کے حق میں شمار ہوگا۔ اگر بیان کردہ ((Nth tower تباہ نہ کیا جائے، تو اس مارکیٹ پر تمام شرطیں void کر دی جائیں گی۔ X map - First Roshan - اس بات پر شرط کہ کون سی ٹیم مخصوص map میں پہلا Roshan مارے گی۔ اگر متعلقہ map میں کوئی Roshan نہ مارا جائے، تو اس مارکیٹ پر تمام شرطیں void کر دی جائیں گی۔ X map - N № who will make kill - اس بات پر شرط کہ مخصوص map میں Nth kill کس ٹیم کے کھاتے میں ڈالی جائے گی (مثلاً، 5th kill، 10th kill)، باضابطہ post-match statistics کے مطابق۔ X map - mega creeps - اس بات پر شرط کہ آیا کوئی ٹیم دشمن کی تمام barracks تباہ کرے گی، جس سے مخصوص map میں mega creeps پیدا ہوں گے۔ اس مارکیٹ پر شرطیں won کے طور پر settle ہوں گی اگر مخالف ٹیم کی تمام barracks تباہ ہو جائیں، چاہے گیم پہلی mega creep wave ظاہر ہونے سے پہلے ختم ہو جائے۔ X map - ultra kill - اس بات پر شرط کہ آیا مخصوص map میں Ultra Kill (ایک ہی ہیرو کے 4 مسلسل (kills رونما ہوگا۔ اس مارکیٹ کے settlement کے مقصد کے لیے صرف in-game system سے تصدیق شدہ streaks کو مدنظر رکھا جائے گا۔ X map - beyond godlike - اس بات پر شرط کہ آیا کوئی کھلاڑی مخصوص map میں Beyond Godlike streak (کھلاڑی کی موت کے بغیر 10 یا اس سے زیادہ مسلسل (kills حاصل کرے گا۔ اس مارکیٹ کے settlement کے مقصد کے لیے صرف in-game system سے تصدیق شدہ streaks کو مدنظر رکھا جائے گا۔ X map - rampage - اس بات پر شرط کہ آیا مخصوص map میں Rampage (ایک ہی ہیرو کے 5 مسلسل (kills رونما ہوگا۔ اس مارکیٹ کے settlement کے مقصد کے لیے صرف in-game system سے تصدیق شدہ streaks کو مدنظر رکھا جائے گا۔ X map - total Roshans - اس بات پر شرط کہ آیا مخصوص map میں دونوں ٹیموں کی جانب سے مارے گئے Roshans کی کل تعداد بیان کردہ تعداد سے زیادہ یا کم ہوگی۔ X map - Team N total Roshans - اس بات پر شرط کہ آیا Team N مخصوص map میں بیان کردہ تعداد سے زیادہ یا کم Roshans مارے گی۔ X map - Roshans handicap - اس بات پر شرط کہ آیا بیان کردہ handicap لاگو کرنے کے بعد کوئی ٹیم مخصوص map میں زیادہ Roshans مارے گی۔ X map - Roshans 1x2 - اس بات پر شرط کہ آیا Team 1، Team 2، یا کوئی نہیں (X – draw) مخصوص map میں زیادہ Roshans مارے گا۔ اگر دونوں ٹیمیں برابر تعداد میں Roshans ماریں، تو نتیجہ draw ہوگا۔ X map - Roshan range - اس بات پر شرط کہ آیا مخصوص map میں دونوں ٹیموں کی جانب سے مارے گئے Roshans کی کل تعداد بیان کردہ range میں آئے گی۔ X map - Team N Roshan range - اس بات پر شرط کہ آیا مخصوص map میں Team N کی جانب سے مارے گئے Roshans کی کل تعداد بیان کردہ range میں آئے گی۔ X map - total towers - اس بات پر شرط کہ آیا مخصوص map میں دونوں ٹیموں کی جانب سے تباہ کیے گئے towers کی کل تعداد بیان کردہ تعداد سے زیادہ یا کم ہوگی۔ X map - Team N total towers - اس بات پر شرط کہ آیا Team N مخصوص map میں بیان کردہ تعداد سے زیادہ یا کم towers تباہ کرے گی۔ اگر کوئی ٹیم اپنا tower تباہ کرے، تو یہ مخالف ٹیم کے حق میں شمار ہوگا۔ X map - towers handicap - اس بات پر شرط کہ آیا بیان کردہ handicap لاگو کرنے کے بعد کوئی ٹیم مخصوص map میں زیادہ towers تباہ کرے گی۔ اگر کوئی ٹیم اپنا tower تباہ کرے، تو یہ

مخالف ٹیم کے حق میں شمار ہوگا۔ total Roshans - X map - اس بات پر شرط کہ آیا مخصوص map میں دونوں ٹیموں کی جانب سے مارے گئے Roshans کی کل تعداد بیان کردہ تعداد سے زیادہ یا کم ہوگی۔ Team N total Roshans - X map - اس بات پر شرط کہ آیا Team N مخصوص map میں بیان کردہ تعداد سے زیادہ یا کم Roshans مارے گی۔ Roshans handicap - X map - اس بات پر شرط کہ آیا بیان کردہ handicap لاگو کرنے کے بعد کوئی ٹیم مخصوص map میں زیادہ Roshans مارے گی۔ X map - Roshans 1x2 - اس بات پر شرط کہ آیا Team 1، Team 2، یا کوئی نہیں (X – draw) مخصوص map میں زیادہ Roshans مارے گا۔ اگر دونوں ٹیمیں برابر تعداد میں Roshans ماریں، تو نتیجہ draw ہوگا۔ Roshan range - X map - اس بات پر شرط کہ آیا مخصوص map میں دونوں ٹیموں کی جانب سے مارے گئے Roshans کی کل تعداد بیان کردہ range میں آئے گی۔ Team - X map N Roshan range - اس بات پر شرط کہ آیا مخصوص map میں Team N کی جانب سے مارے گئے Roshans کی کل تعداد بیان کردہ range میں آئے گی۔ total towers - X map - اس بات پر شرط کہ آیا مخصوص map میں دونوں ٹیموں کی جانب سے تباہ کیے گئے towers کی کل تعداد بیان کردہ تعداد سے زیادہ یا کم ہوگی۔ Team N total towers - X map - اس بات پر شرط کہ آیا Team N مخصوص map میں بیان کردہ تعداد سے زیادہ یا کم towers تباہ کرے گی۔ اگر کوئی ٹیم اپنا tower تباہ کرے، تو یہ مخالف ٹیم کے حق میں شمار ہوگا۔ towers handicap - X map - اس بات پر شرط کہ آیا بیان کردہ handicap لاگو کرنے کے بعد کوئی ٹیم مخصوص map میں زیادہ towers تباہ کرے گی۔ اگر کوئی ٹیم اپنا tower تباہ کرے، تو یہ مخالف ٹیم کے حق میں شمار ہوگا۔ Team N - X map tower range - اس بات پر شرط کہ آیا مخصوص map میں Team N کی جانب سے تباہ کیے گئے towers کی کل تعداد بیان کردہ range میں آئے گی۔ اگر کوئی ٹیم اپنا tower تباہ کرے، تو یہ مخالف ٹیم کے حق میں شمار ہوگا۔ towers draw no bet - X map - اس بات پر شرط کہ کون سی ٹیم مخصوص map میں زیادہ towers تباہ کرے گی۔ اگر کوئی ٹیم اپنا tower تباہ کرے، تو یہ مخالف ٹیم کے حق میں شمار ہوگا۔ اگر دونوں ٹیمیں برابر تعداد میں towers تباہ کریں، تو اس مارکیٹ پر تمام شرطیں void کر دی جائیں گی۔ X map - towers 1x2 - اس بات پر شرط کہ آیا Team 1، Team 2، یا کوئی نہیں (X – draw) مخصوص map میں زیادہ towers تباہ کرے گا۔ اگر کوئی ٹیم اپنا tower تباہ کرے، تو یہ مخالف ٹیم کے حق میں شمار ہوگا۔ tower range - X map - اس بات پر شرط کہ آیا مخصوص map میں تباہ کیے گئے towers کی کل تعداد بیان کردہ range میں آئے گی۔ اگر کوئی ٹیم اپنا tower تباہ کرے، تو یہ مخالف ٹیم کے حق میں شمار ہوگا۔ Towers total - اس بات پر شرط کہ آیا میچ کے تمام maps میں دونوں ٹیموں کی جانب سے تباہ کیے گئے towers کی کل تعداد بیان کردہ line سے زیادہ یا کم ہوگی۔ اگر کوئی ٹیم اپنا tower تباہ کرے، تو یہ مخالف ٹیم کے حق میں شمار ہوگا۔ Towers handicap - اس بات پر شرط کہ آیا بیان کردہ handicap لاگو کرنے کے بعد کوئی ٹیم میچ کے تمام maps میں مخالف ٹیم سے زیادہ towers تباہ کرے گی۔ اگر کوئی ٹیم اپنا tower تباہ کرے، تو یہ مخالف ٹیم کے حق میں شمار ہوگا۔ Towers 1x2 - اس بات پر شرط کہ آیا Team 1، Team 2، یا کوئی نہیں (X – draw) میچ کے تمام maps میں زیادہ towers تباہ کرے گا۔ اگر کوئی ٹیم اپنا tower تباہ کرے، تو یہ مخالف ٹیم کے حق میں شمار ہوگا۔ Towers draw no bet - اس بات پر شرط کہ کون سی ٹیم میچ کے تمام maps میں زیادہ towers تباہ کرے گی۔ اگر دونوں ٹیمیں برابر تعداد میں towers تباہ کریں، تو اس مارکیٹ پر تمام شرطیں void کر دی جائیں گی۔ اگر کوئی ٹیم اپنا tower تباہ کرے، تو یہ مخالف ٹیم کے حق میں شمار ہوگا۔ total barracks - X map - اس بات پر شرط کہ آیا مخصوص map میں دونوں ٹیموں کی جانب سے تباہ کی گئی barracks کی کل تعداد بیان کردہ تعداد سے زیادہ یا کم ہوگی۔ اگر کوئی ٹیم اپنی barracks تباہ کرے، تو یہ مخالف ٹیم کے حق میں شمار ہوگا۔ barracks handicap - X map - اس بات پر شرط کہ آیا بیان کردہ handicap لاگو کرنے کے بعد کوئی ٹیم مخصوص map میں زیادہ barracks تباہ کرے گی۔ اگر کوئی ٹیم اپنی barracks تباہ کرے، تو یہ مخالف ٹیم کے حق میں شمار ہوگا۔ barracks draw no bet - X map - اس بات پر شرط کہ کون سی ٹیم مخصوص map میں زیادہ barracks تباہ کرے گی۔ اگر دونوں ٹیمیں برابر تعداد میں barracks تباہ کریں، تو اس مارکیٹ پر تمام شرطیں void کر دی جائیں گی۔ اگر کوئی ٹیم اپنی barracks تباہ کرے، تو یہ مخالف ٹیم کے حق میں شمار ہوگا۔ barracks 1x2 - X map - اس بات پر شرط کہ آیا Team 1، Team 2، یا کوئی نہیں (X – draw) مخصوص map میں زیادہ barracks تباہ کرے گا۔ اگر کوئی ٹیم اپنی barracks تباہ کرے، تو یہ مخالف ٹیم کے حق میں شمار ہوگا۔ Team N total barracks - X map - اس بات پر شرط کہ آیا Team N مخصوص map میں بیان کردہ تعداد سے زیادہ یا کم barracks تباہ کرے گی۔ اگر کوئی ٹیم اپنی barracks تباہ کرے، تو یہ مخالف ٹیم کے حق میں

شمار ہوگا۔ barrack range - X map - اس بات پر شرط کہ آیا مخصوص map میں تباہ کی گئی barracks کی کل تعداد بیان کردہ range میں آئے گی۔ اگر کوئی ٹیم اپنی barracks تباہ کرے، تو یہ مخالف ٹیم کے حق میں شمار ہوگا۔ Team N barrack - X map range - اس بات پر شرط کہ آیا مخصوص map میں Team N کی جانب سے تباہ کی گئی barracks کی کل تعداد بیان کردہ range میں آئے گی۔ اگر کوئی ٹیم اپنی barracks تباہ کرے، تو یہ مخالف ٹیم کے حق میں شمار ہوگا۔ Barracks handicap - اس بات پر شرط کہ آیا بیان کردہ handicap لاگو کرنے کے بعد کوئی ٹیم میچ کے تمام maps میں زیادہ barracks تباہ کرے گی۔ اگر کوئی ٹیم اپنی barracks تباہ کرے، تو یہ مخالف ٹیم کے حق میں شمار ہوگا۔ Barracks 1x2 - اس بات پر شرط کہ آیا Team 1، Team 2، یا کوئی نہیں (X – draw) میچ کے تمام maps میں زیادہ barracks تباہ کرے گا۔ اگر کوئی ٹیم اپنی barracks تباہ کرے، تو یہ مخالف ٹیم کے حق میں شمار ہوگا۔ Barracks draw no bet - اس بات پر شرط کہ کون سی ٹیم میچ کے تمام maps میں زیادہ barracks تباہ کرے گی۔ اگر کوئی ٹیم اپنی barracks تباہ کرے، تو یہ مخالف ٹیم کے حق میں شمار ہوگا۔ اگر دونوں ٹیمیں برابر تعداد میں barracks تباہ کریں، تو اس مارکیٹ پر تمام شرطیں void کر دی جائیں گی۔ Team N total barracks - اس بات پر شرط کہ آیا Team N میچ کے تمام maps میں بیان کردہ تعداد سے زیادہ یا کم barracks تباہ کرے گی۔ اگر کوئی ٹیم اپنی barracks تباہ کرے، تو یہ مخالف ٹیم کے حق میں شمار ہوگا۔ total intelligence heroes picked - X map - مخصوص map میں دونوں ٹیموں کی جانب سے منتخب کیے گئے ان ہیروز کی کل تعداد جن کی بنیادی attribute Intelligence ہے، پر شرط۔ role of first picked hero - X map - اس بات پر شرط کہ آیا مخصوص map میں پہلا منتخب کیا گیا ہیرو core یا support role پورا کرتا ہے۔ melee hero will be - X map - picked first - اس بات پر شرط کہ آیا مخصوص map میں draft کے دوران پہلا منتخب کیا گیا ہیرو melee ہیرو ہوگا۔ X map - draw first blood within N minutes - اس بات پر شرط کہ آیا مخصوص map میں First Blood بیان کردہ تعداد ((N منٹ کے اندر رونما ہوگا۔ First Blood صرف اس وقت دیا جاتا ہے جب kill کسی دشمن ہیرو کے کھاتے میں ڈالی جائے۔ اگر کسی ہیرو کو دشمن ہیرو نے نقصان پہنچایا اور پھر وہ tower، neutral creep، یا allied unit سے مر جائے، تو kill پھر بھی دشمن ہیرو کے کھاتے میں ڈالی جاتی ہے اور First Blood شمار ہوتی ہے۔ صرف neutral creeps اور towers کی وجہ سے ہونے والی اموات، مثلاً، شمار نہیں ہوں گی۔ شک دور کرنے کے لیے، First Blood کی صورت حال پیش آئی یا نہیں، اس کا تعین game statistics کی بنیاد پر کیا جائے گا۔ X total Melee heroes picked by Radiant side- - map مخصوص map میں Radiant side کی جانب سے منتخب کیے گئے melee ہیروز کی تعداد پر شرط۔ primary attribute of last picked hero - X map - مخصوص map میں آخری منتخب کیے گئے ہیرو کی بنیادی attribute پر شرط: Strength، Agility، Intelligence، یا Universal۔ support role will be - X map - killed first - اس بات پر شرط کہ آیا مخصوص map میں پہلی موت ایسے ہیرو کی ہوگی جو support role پورا کرتا ہے۔ اگر game statistics نے مخصوص map میں کسی کو support role تفویض نہ کیا ہو، تو اس مارکیٹ پر شرطیں void کر دی جائیں گی۔ X support role to draw First Blood - map - اس بات پر شرط کہ آیا مخصوص map میں First Blood ایسے ہیرو کو دی جائے گی جسے support role تفویض کیا گیا ہو۔ First Blood صرف اس وقت دیا جاتا ہے جب kill کسی دشمن ہیرو کے کھاتے میں ڈالی جائے۔ اگر کسی ہیرو کو دشمن ہیرو نے نقصان پہنچایا اور پھر وہ tower، neutral creep یا allied unit سے مر جائے، تو kill پھر بھی دشمن ہیرو کے کھاتے میں ڈالی جاتی ہے اور First Blood شمار ہوتی ہے۔ صرف neutral creeps اور towers کی وجہ سے ہونے والی اموات، مثلاً، شمار نہیں ہوں گی۔ First Black King Bar - X map - اس بات پر شرط کہ مخصوص map میں کون سی ٹیم کا کھلاڑی پہلا Black King Bar (BKB) assemble) کرے گا، اس لمحے جب item مکمل طور پر assemble ہو جائے، قطع نظر اس کے کہ وہ کہاں ہے (inventory، courier، یا base stash۔ اگر مخصوص map میں Black King Bar (BKB) assemble نہ کیا گیا ہو، تو اس مارکیٹ پر شرطیں void کر دی جائیں گی۔ total range heroes picked by Dire side - X map - مخصوص map میں Dire side کی جانب سے منتخب کیے گئے ranged ہیروز کی کل تعداد پر شرط۔ acquired most Bounty - X map - Rune اس بات پر شرط کہ کون سی ٹیم مخصوص map میں زیادہ Bounty Runes جمع کرے گی۔ occurrence time - X map - of 10th kill اس بات پر شرط کہ آیا مخصوص map میں 10th kill دن یا رات کے وقت رونما ہوگی۔ دن کا چکر in-game timer کے بالکل اوپر دیکھا جا سکتا ہے اور اس کا تعین game algorithm کرتا ہے۔

Tower Rush

-Valorant rules: -3.3 :Наблюдаемые названия и показатели

3.3.1- اگر کھلاڑیوں میں سے کوئی disconnect ہو جائے اور دوبارہ connect ہونے یا تبدیل ہونے سے قاصر ہو، اور اگر دونوں ٹیمیں پھر بھی 4v5 جاری رکھنے کا فیصلہ کریں، اور اگر ٹیمیں 4v5 configuration کے ساتھ کم از کم 3 مکمل rounds کھیلیں، اور اگر 5th کھلاڑی 3 rounds کے دوران واپس نہ آئے، تو اس map، match اور match side مارکیٹوں پر متاثرہ تمام شرطیں void کر دی جائیں گی۔ شک دور کرنے کے لیے، تین-round کی گنتی پہلے round سے شروع ہوتی ہے جو 4v5 کے طور پر شروع ہوتا ہے؛ کوئی بھی round جس میں disconnect round شروع ہونے کے بعد واقع ہو، اس حد میں شمار نہیں ہوگا۔ disconnected کھلاڑی سے متعلق مخصوص مارکیٹوں پر وہ شرطیں جو متعلقہ کھلاڑی کے disconnect سے پہلے ہی طے ہو چکی ہوں، برقرار رہیں گی؛ تاہم، اگر disconnect واقع ہو اور disconnected کھلاڑی 3 مکمل 4v5 rounds کے اندر واپس نہ آئے، تو disconnected کھلاڑی کے لیے کسی بھی unsettled player-specific مارکیٹ پر شرطیں void کر دی جائیں گی۔

3.3.2- Round Restarts: round restart کی صورت میں، متعلقہ round کی مارکیٹوں پر شرطیں برقرار رہیں گی اور دوبارہ کھیلے گئے round کے باضابطہ in-game score کی بنیاد پر settle ہوں گی۔

3.3.3- Valorant میں میچ مختلف formats میں کھیلے جا سکتے ہیں (مثلاً، MR12، MR8، اور دیگر)۔ کسی میچ پر لاگو format کی معلومات باضابطہ tournament rules اور data سے متعین ہوتی ہیں۔ betting line میں پیش کی گئی تمام مارکیٹیں کسی مخصوص میچ میں استعمال شدہ format کو مدنظر رکھتی ہیں اور باضابطہ tournament data پر مبنی ہیں۔

-League of Legends rules: -3.4 :Наблюдаемые названия и показатели

3.4.1- اگر کوئی map 10 سے کم competitors کے ساتھ شروع ہو، تو اس map سے متعلق مارکیٹوں پر تمام شرطیں void کر دی جائیں گی۔

3.4.2- اگر کھلاڑیوں میں سے کوئی in-game وقت کے پہلے 10 منٹ کے اندر disconnect ہو جائے اور disconnect کے لمحے سے in-game وقت کے 3 منٹ کے اندر دوبارہ connect ہونے یا تبدیل ہونے سے قاصر ہو، تو اس map اور match سے متعلق متاثرہ تمام مارکیٹوں پر شرطیں void کر دی جائیں گی۔ اگر کھلاڑیوں میں سے کوئی in-game وقت کے 10th منٹ کے بعد disconnect یا quit کرے، تو متعلقہ مارکیٹوں پر شرطیں باضابطہ نتائج کے مطابق settle ہوں گی۔

3.4.3- اگر کسی map کے in-game وقت کے پہلے 10 منٹ میں (یعنی، 00:00 سے 9:59 تک) walkover یا Tournament Organizer کے فیصلے سے win دی جائے، تو اس map سے متعلق مارکیٹوں پر تمام شرطیں void کر دی جائیں گی۔ اگر کھیلے جا رہے map کے in-game وقت کے 10th منٹ پر یا اس کے بعد Tournament Organizer کے فیصلے سے win دی جائے، تو متعلقہ مارکیٹوں پر شرطیں باضابطہ نتیجے کے مطابق settle ہوں گی۔

-League of Legends markets: -3.4.5 :Наблюдаемые названия и показатели

Nth baron - X map - ایک شرط کہ کون سی ٹیم مخصوص نقشے پر مخصوص تعداد میں Baron Nashor کو قتل کرے گی۔ X Nth inhibitor - map - ایک شرط کہ کون سی ٹیم مخصوص نقشے پر مخصوص تعداد میں inhibitor کو تباہ کرے گی۔ ہر inhibitor کی تباہی الگ الگ شمار ہوتی ہے، بشمول اسی inhibitor کی دوبارہ تباہی کے بعد اس کے دوبارہ پیدا ہونے کے۔ quadra kill - X map - ایک شرط کہ آیا مخصوص نقشے پر ultra kill (ایک ہی ہیرو کی 4 مسلسل ہلاکتیں) واقع ہوگی۔ اس مارکیٹ کے تصفیے کے لیے صرف ان گیم سسٹم سے تصدیق شدہ اسٹریکس کو مدنظر رکھا جاتا ہے۔ penta kill - X map - ایک شرط کہ آیا مخصوص نقشے پر Rampage (ایک ہی ہیرو کی 5 مسلسل ہلاکتیں) واقع ہوگی۔ اس مارکیٹ کے تصفیے کے لیے صرف ان گیم سسٹم سے تصدیق شدہ اسٹریکس کو مدنظر رکھا جاتا ہے۔ total turrets - X map - ایک شرط کہ آیا مخصوص نقشے پر دونوں ٹیموں کی جانب سے تباہ کیے

گئے turrets کی کل تعداد بیان کردہ تعداد سے زیادہ یا کم ہوگی۔ صرف معیاری نقشے کے turrets (outer, inner, inhibitor, اور nexus turrets) شامل ہیں۔ ہر tower کی تباہی الگ الگ شمار ہوتی ہے، بشمول اسی tower کی دوبارہ تباہی کے بعد اس کے دوبارہ پیدا ہونے کے۔ X map - will) dragon be slain) - ایک شرط کہ آیا مخصوص نقشے پر بیان کردہ قسم کا Elemental Dragon (Infernal, Mountain, Ocean, Cloud, Hextech, یا Chemtech) قتل کیا جائے گا۔ اگر مخصوص نقشے کے دوران بیان کردہ dragon قسم قتل کی جاتی ہے، تو اس کے قتل کی پیش گوئی کرنے والی شرطیں جیتی ہوئی قرار دی جاتی ہیں، اور اس کے قتل نہ ہونے کی پیش گوئی کرنے والی شرطیں ہاری ہوئی قرار دی جاتی ہیں۔ اگر مخصوص نقشے کے دوران بیان کردہ dragon قسم ظاہر نہیں ہوتی یا قتل نہیں کی جاتی، تو اس کے قتل نہ ہونے کی پیش گوئی کرنے والی شرطیں جیتی ہوئی قرار دی جاتی ہیں، اور اس کے قتل کی پیش گوئی کرنے والی شرطیں ہاری ہوئی قرار دی جاتی ہیں۔ X map - Nth dragon type - ایک شرط کہ مخصوص نقشے پر Nواں dragon کون سی Elemental Dragon قسم (Infernal, Mountain, Ocean, Cloud, Hextech, یا Chemtech) ہوگی۔ X map - dragon soul type - ایک شرط کہ مخصوص نقشے پر Dragon Soul کے طور پر کون سی Elemental Dragon قسم (Infernal, Mountain, Ocean, Cloud, Hextech, یا Chemtech) دی جائے گی۔ اگر نقشے کے دوران Dragon Soul حاصل نہیں کیا جاتا، تو اس مارکیٹ پر تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔ X map - total barons - ایک شرط کہ آیا مخصوص نقشے پر دونوں ٹیموں کی جانب سے قتل کیے گئے Barons کی کل تعداد بیان کردہ تعداد سے زیادہ یا کم ہوگی۔ X map - total dragons - ایک شرط کہ آیا مخصوص نقشے پر دونوں ٹیموں کی جانب سے قتل کیے گئے Dragons کی کل تعداد بیان کردہ تعداد سے زیادہ یا کم ہوگی۔ اس مارکیٹ کے تصفیے کے مقصد کے لیے دونوں شامل ہیں - Elemental Dragons اور Elder Dragon۔ X map - Nth dragon - ایک شرط کہ مخصوص نقشے پر مخصوص تعداد میں dragon کون سی ٹیم قتل کرے گی۔ اس مارکیٹ کے تصفیے کے مقصد کے لیے دونوں شامل ہیں - Elemental Dragons اور Elder Dragon۔ X map - total inhibitors - ایک شرط کہ آیا مخصوص نقشے پر دونوں ٹیموں کی جانب سے تباہ کیے گئے inhibitors کی کل تعداد بیان کردہ تعداد سے زیادہ یا کم ہوگی۔ ہر inhibitor کی تباہی الگ الگ شمار ہوتی ہے، بشمول اسی inhibitor کی دوبارہ تباہی کے بعد اس کے دوبارہ پیدا ہونے کے۔ X map - both teams to slay a dragon - ایک شرط کہ آیا مخصوص نقشے پر دونوں ٹیمیں کم از کم ایک dragon ایک ایک قتل کریں گی۔ اس مارکیٹ کے تصفیے کے مقصد کے لیے دونوں شامل ہیں - Elemental Dragons اور Elder Dragon۔ X map - both teams to slay a baron - ایک شرط کہ آیا مخصوص نقشے پر دونوں ٹیمیں کم از کم ایک baron ایک ایک قتل کریں گی۔ X map - both teams to destroy an inhibitor - ایک شرط کہ آیا مخصوص نقشے پر دونوں ٹیمیں کم از کم ایک inhibitor ایک ایک تباہ کریں گی۔ ہر inhibitor کی تباہی الگ الگ شمار ہوتی ہے، بشمول اسی inhibitor کی دوبارہ تباہی کے بعد اس کے دوبارہ پیدا ہونے کے۔ X map - Which team to score a quadra kill - ایک شرط کہ آیا بیان کردہ ٹیم تمام نقشوں میں ultra kill (ایک ہی ہیرو کی 4 مسلسل ہلاکتیں) حاصل کرے گی۔ اس مارکیٹ کے تصفیے کے لیے صرف ان گیم سسٹم سے تصدیق شدہ اسٹریکس کو مدنظر رکھا جاتا ہے۔ X map - Which team to score a penta kill - ایک شرط کہ آیا بیان کردہ ٹیم تمام نقشوں میں rampage (ایک ہی ہیرو کی 5 مسلسل ہلاکتیں) حاصل کرے گی۔ اس مارکیٹ کے تصفیے کے لیے صرف ان گیم سسٹم سے تصدیق شدہ اسٹریکس کو مدنظر رکھا جاتا ہے۔ X map - Team N total barons - ایک شرط کہ آیا Team N مخصوص نقشے پر بیان کردہ تعداد سے زیادہ یا کم Baron Nashors قتل کرے گی۔ X map - Team N total turrets - ایک شرط کہ آیا Team N مخصوص نقشے پر بیان کردہ تعداد سے زیادہ یا کم turrets تباہ کرے گی۔ صرف معیاری نقشے کے turrets (outer, inner, inhibitor, اور nexus turrets) شامل ہیں۔ ہر tower کی تباہی الگ الگ شمار ہوتی ہے، بشمول اسی tower کی دوبارہ تباہی کے بعد اس کے دوبارہ پیدا ہونے کے۔ X map - Team N total dragons - ایک شرط کہ آیا Team N مخصوص نقشے پر بیان کردہ تعداد سے زیادہ یا کم dragons قتل کرے گی۔ اس مارکیٹ کے تصفیے کے مقصد کے لیے دونوں شامل ہیں - Elemental Dragons اور Elder Dragon۔ X map - Team N total inhibitors - ایک شرط کہ آیا Team N مخصوص نقشے پر بیان کردہ تعداد سے زیادہ یا کم inhibitors تباہ کرے گی۔ ہر inhibitor کی تباہی الگ الگ شمار ہوتی ہے، بشمول اسی inhibitor کی دوبارہ تباہی کے بعد اس کے دوبارہ پیدا ہونے کے۔ X map - Team N total barons - ایک شرط کہ آیا Team N تمام نقشوں میں بیان کردہ تعداد سے زیادہ یا کم Baron Nashors قتل کرے گی۔ X map - Team N total turrets - ایک شرط کہ آیا Team N تمام نقشوں میں بیان کردہ تعداد سے زیادہ یا کم turrets تباہ کرے گی۔ صرف

معیاری نقشے کے turrets (outer, inner, inhibitor, اور nexus turrets) شامل ہیں۔ ہر tower کی تباہی الگ الگ شمار ہوتی ہے، بشمول اسی tower کی دوبارہ تباہی کے بعد اس کے دوبارہ پیدا ہونے کے۔ Team N total dragons - ایک شرط کہ آیا Team N تمام نقشوں میں بیان کردہ تعداد سے زیادہ یا کم dragons قتل کرے گی۔ اس مارکیٹ کے تصفیے کے مقصد کے لیے دونوں شامل ہیں - Elemental Dragons اور Elder Dragon۔ Team N total inhibitors - ایک شرط کہ آیا Team N تمام نقشوں میں بیان کردہ تعداد سے زیادہ یا کم inhibitors تباہ کرے گی۔ ہر inhibitor کی تباہی الگ الگ شمار ہوتی ہے، بشمول اسی inhibitor کی دوبارہ تباہی کے بعد اس کے دوبارہ پیدا ہونے کے۔ Turrets total - ایک شرط کہ آیا تمام نقشوں میں دونوں ٹیموں کی جانب سے تباہ کیے گئے turrets کی کل تعداد بیان کردہ تعداد سے زیادہ یا کم ہوگی۔ صرف معیاری نقشے کے turrets (outer, inner, inhibitor, اور nexus turrets) شامل ہیں۔ ہر tower کی تباہی الگ الگ شمار ہوتی ہے، بشمول اسی tower کی دوبارہ تباہی کے بعد اس کے دوبارہ پیدا ہونے کے۔ Turrets handicap - ایک شرط کہ آیا بیان کردہ handicap لاگو کرنے کے بعد میچ میں تمام نقشوں میں کوئی ٹیم زیادہ turrets تباہ کرے گی۔ صرف معیاری نقشے کے turrets (outer, inner, inhibitor, اور nexus turrets) شامل ہیں۔ ہر tower کی تباہی الگ الگ شمار ہوتی ہے، بشمول اسی tower کی دوبارہ تباہی کے بعد اس کے دوبارہ پیدا ہونے کے۔ Turrets draw no bet - ایک شرط کہ میچ میں تمام نقشوں میں کون سی ٹیم زیادہ turrets تباہ کرے گی۔ اگر دونوں ٹیمیں یکساں تعداد میں turrets تباہ کریں، تو اس مارکیٹ پر تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔ صرف معیاری نقشے کے turrets (outer, inner, inhibitor, اور nexus turrets) شامل ہیں۔ ہر tower کی تباہی الگ الگ شمار ہوتی ہے، بشمول اسی tower کی دوبارہ تباہی کے بعد اس کے دوبارہ پیدا ہونے کے۔ Turrets 1x2 - ایک شرط کہ آیا Team 1، Team 2، یا کوئی نہیں (X – draw) میچ میں تمام نقشوں میں زیادہ turrets تباہ کرے گی۔ صرف معیاری نقشے کے turrets (outer, inner, inhibitor, اور nexus turrets) شامل ہیں۔ ہر tower کی تباہی الگ الگ شمار ہوتی ہے، بشمول اسی tower کی دوبارہ تباہی کے بعد اس کے دوبارہ پیدا ہونے کے۔ Nth turret - X map - ایک شرط کہ مخصوص نقشے پر مخصوص turret کون سی ٹیم تباہ کرے گی۔ صرف معیاری نقشے کے turrets (outer, inner, inhibitor, اور nexus turrets) شامل ہیں۔ ہر tower کی تباہی الگ الگ شمار ہوتی ہے، بشمول اسی tower کی دوبارہ تباہی کے بعد اس کے دوبارہ پیدا ہونے کے۔ Turrets - X map - handicap - ایک شرط کہ آیا بیان کردہ handicap لاگو کرنے کے بعد مخصوص نقشے پر کوئی ٹیم زیادہ turrets تباہ کرے گی۔ صرف معیاری نقشے کے turrets (outer, inner, inhibitor, اور nexus turrets) شامل ہیں۔ ہر tower کی تباہی الگ الگ شمار ہوتی ہے، بشمول اسی tower کی دوبارہ تباہی کے بعد اس کے دوبارہ پیدا ہونے کے۔ Turrets draw no bet - X map - ایک شرط کہ مخصوص نقشے پر کون سی ٹیم زیادہ turrets تباہ کرے گی۔ اگر دونوں ٹیمیں یکساں تعداد میں turrets تباہ کریں، تو اس مارکیٹ پر تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔ صرف معیاری نقشے کے turrets (outer, inner, inhibitor, اور nexus turrets) شامل ہیں۔ ہر tower کی تباہی الگ الگ شمار ہوتی ہے، بشمول اسی tower کی دوبارہ تباہی کے بعد اس کے دوبارہ پیدا ہونے کے۔ Turrets 1x2 - X map - ایک شرط کہ آیا Team 1، Team 2، یا کوئی نہیں (X – draw) مخصوص نقشے پر زیادہ turrets تباہ کرے گی۔ صرف معیاری نقشے کے turrets (outer, inner, inhibitor, اور nexus turrets) شامل ہیں۔ ہر tower کی تباہی الگ الگ شمار ہوتی ہے، بشمول اسی tower کی دوبارہ تباہی کے بعد اس کے دوبارہ پیدا ہونے کے۔ Dragons handicap - ایک شرط کہ آیا بیان کردہ handicap لاگو کرنے کے بعد میچ میں تمام نقشوں میں کوئی ٹیم زیادہ dragons قتل کرے گی۔ اس مارکیٹ کے تصفیے کے مقصد کے لیے دونوں شامل ہیں - Elemental Dragons اور Elder Dragon۔ Dragons draw no bet - ایک شرط کہ میچ میں تمام نقشوں میں کون سی ٹیم زیادہ dragons قتل کرے گی۔ اس مارکیٹ کے تصفیے کے مقصد کے لیے دونوں شامل ہیں - Elemental Dragons اور Elder Dragon۔ اگر دونوں ٹیمیں یکساں تعداد میں dragons قتل کریں، تو اس مارکیٹ پر تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔ Dragons 1x2 - ایک شرط کہ آیا Team 1، Team 2، یا کوئی نہیں (X – draw) میچ میں تمام نقشوں میں زیادہ dragons قتل کرے گی۔ اس مارکیٹ کے تصفیے کے مقصد کے لیے دونوں شامل ہیں - Elemental Dragons اور Elder Dragon۔ Dragons handicap - X map - ایک شرط کہ آیا بیان کردہ handicap لاگو کرنے کے بعد مخصوص نقشے پر کوئی ٹیم زیادہ dragons قتل کرے گی۔ اس مارکیٹ کے تصفیے کے مقصد کے لیے دونوں شامل ہیں - Elemental Dragons اور Elder Dragon۔ Dragons draw no bet - X map - ایک شرط کہ مخصوص نقشے پر کون سی ٹیم زیادہ dragons قتل کرے گی۔ اس مارکیٹ کے تصفیے کے مقصد کے لیے دونوں شامل ہیں -

Tower Rush

Elemental Dragons اور Elder Dragon۔ اگر مخصوص نقشے پر دونوں ٹیمیں یکساں تعداد میں dragons قتل کریں، تو اس مارکیٹ پر تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔ Dragons 1x2 - X map - ایک شرط کہ آیا Team 1، Team 2، یا کوئی نہیں (X – draw) مخصوص نقشے پر زیادہ dragons قتل کرے گی۔ اس مارکیٹ کے تصفیے کے مقصد کے لیے دونوں شامل ہیں - Elemental Dragons اور Elder Dragon۔ Inhibitors handicap - ایک شرط کہ آیا بیان کردہ handicap لاگو کرنے کے بعد میچ میں تمام نقشوں میں کوئی ٹیم زیادہ inhibitors تباہ کرے گی۔ ہر inhibitor کی تباہی الگ الگ شمار ہوتی ہے، بشمول اسی inhibitor کی دوبارہ تباہی کے بعد اس کے دوبارہ پیدا ہونے کے۔ Inhibitors draw no bet - ایک شرط کہ میچ میں تمام نقشوں میں کون سی ٹیم زیادہ inhibitors تباہ کرے گی۔ ہر inhibitor کی تباہی الگ الگ شمار ہوتی ہے، بشمول اسی inhibitor کی دوبارہ تباہی کے بعد اس کے دوبارہ پیدا ہونے کے۔ اگر دونوں ٹیمیں یکساں تعداد میں inhibitors تباہ کریں، تو اس مارکیٹ پر تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔ Inhibitors 1x2 - ایک شرط کہ آیا Team 1، Team 2، یا کوئی نہیں (X – draw) میچ میں تمام نقشوں میں زیادہ inhibitors تباہ کرے گی۔ ہر inhibitor کی تباہی الگ الگ شمار ہوتی ہے، بشمول اسی inhibitor کی دوبارہ تباہی کے بعد اس کے دوبارہ پیدا ہونے کے۔ Inhibitors - X map - handicap - ایک شرط کہ آیا بیان کردہ handicap لاگو کرنے کے بعد مخصوص نقشے پر کوئی ٹیم زیادہ inhibitors تباہ کرے گی۔ ہر inhibitor کی تباہی الگ الگ شمار ہوتی ہے، بشمول اسی inhibitor کی دوبارہ تباہی کے بعد اس کے دوبارہ پیدا ہونے کے۔ X map - Inhibitors draw no bet - ایک شرط کہ مخصوص نقشے پر کون سی ٹیم زیادہ inhibitors تباہ کرے گی۔ ہر inhibitor کی تباہی الگ الگ شمار ہوتی ہے، بشمول اسی inhibitor کی دوبارہ تباہی کے بعد اس کے دوبارہ پیدا ہونے کے۔ اگر دونوں ٹیمیں یکساں تعداد میں inhibitors تباہ کریں، تو اس مارکیٹ پر تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔ Inhibitors 1x2 - X map - ایک شرط کہ آیا Team 1، Team 2، یا کوئی نہیں (X – draw) مخصوص نقشے پر زیادہ inhibitors تباہ کرے گی۔ ہر inhibitor کی تباہی الگ الگ شمار ہوتی ہے، بشمول اسی inhibitor کی دوبارہ تباہی کے بعد اس کے دوبارہ پیدا ہونے کے۔ dragon range - X map - ایک شرط کہ آیا مخصوص نقشے پر قتل کیے گئے dragons کی کل تعداد بیان کردہ رینج میں آئے گی۔ اس مارکیٹ کے تصفیے کے مقصد کے لیے دونوں شامل ہیں - Elemental Dragons اور Elder Dragon۔ inhibitor range - X map - ایک شرط کہ آیا مخصوص نقشے پر تباہ کیے گئے inhibitors کی کل تعداد بیان کردہ رینج میں آئے گی۔ ہر inhibitor کی تباہی الگ الگ شمار ہوتی ہے، بشمول اسی inhibitor کی دوبارہ تباہی کے بعد اس کے دوبارہ پیدا ہونے کے۔ baron range - X map - ایک شرط کہ آیا مخصوص نقشے پر قتل کیے گئے barons کی کل تعداد بیان کردہ رینج میں آئے گی۔ kill range - X map - ایک شرط کہ آیا مخصوص نقشے پر دونوں ٹیموں کی جانب سے ریکارڈ کی گئی kills کی کل تعداد، سرکاری میچ کے بعد کے اعداد و شمار کے مطابق، بیان کردہ رینج میں آئے گی۔ turret range - X map - ایک شرط کہ آیا مخصوص نقشے پر تباہ کیے گئے turrets کی کل تعداد بیان کردہ رینج میں آئے گی۔ صرف معیاری نقشے کے (outer, inner, inhibitor, اور nexus turrets) شامل ہیں۔ ہر tower کی تباہی الگ الگ شمار ہوتی ہے، بشمول اسی tower کی دوبارہ تباہی کے بعد اس کے دوبارہ پیدا ہونے کے۔ Team N dragon range - X map - ایک شرط کہ آیا مخصوص نقشے پر Team N کی جانب سے قتل کیے گئے dragons کی کل تعداد بیان کردہ رینج میں آئے گی۔ اس مارکیٹ کے تصفیے کے مقصد کے لیے دونوں شامل ہیں - Elemental Dragons اور Elder Dragon۔ Team N inhibitor range - X map - ایک شرط کہ آیا مخصوص نقشے پر Team N کی جانب سے تباہ کیے گئے inhibitors کی کل تعداد بیان کردہ رینج میں آئے گی۔ ہر inhibitor کی تباہی الگ الگ شمار ہوتی ہے، بشمول اسی inhibitor کی دوبارہ تباہی کے بعد اس کے دوبارہ پیدا ہونے کے۔ Team N baron range - X map - ایک شرط کہ آیا مخصوص نقشے پر Team N کی جانب سے قتل کیے گئے barons کی کل تعداد بیان کردہ رینج میں آئے گی۔ X map - Team N kill range - ایک شرط کہ آیا مخصوص نقشے پر Team N کی جانب سے ریکارڈ کی گئی kills کی کل تعداد، سرکاری میچ کے بعد کے اعداد و شمار کے مطابق، بیان کردہ رینج میں آئے گی۔ Team N turret range - X map - ایک شرط کہ آیا مخصوص نقشے پر Team N کی جانب سے تباہ کیے گئے turrets کی کل تعداد بیان کردہ رینج میں آئے گی۔ صرف معیاری نقشے کے (outer, inner, inhibitor, اور nexus turrets) شامل ہیں۔ ہر tower کی تباہی الگ الگ شمار ہوتی ہے، بشمول اسی tower کی دوبارہ تباہی کے بعد اس کے دوبارہ پیدا ہونے کے۔

Tower Rush

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 3.5۔ King of Glory (Honor of Kings and Arena of Valor):۔

3.5.1۔ اگر کوئی میپ 10 سے کم مقابلہ کرنے والوں کے ساتھ شروع ہو، تو اس میپ کے مارکیٹوں (اور متعلقہ میچ مارکیٹوں) پر لگائی گئی تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔

3.5.2۔ اگر کوئی کھلاڑی کھیل کے اندرونی وقت کے پہلے 6 منٹ کے اندر ڈسکنیکٹ ہو جائے اور ڈسکنیکشن کے لمحے سے کھیل کے اندرونی وقت کے 2 منٹ کے اندر دوبارہ کنیکٹ یا تبدیل نہ ہو سکے، تو اس میپ اور میچ سے متعلق تمام متاثرہ مارکیٹوں پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔ اگر کوئی کھلاڑی کھیل کے اندرونی وقت کے 6ویں منٹ کے بعد ڈسکنیکٹ یا کھیل چھوڑ دے، تو متعلقہ مارکیٹوں پر شرطیں سرکاری نتائج کے مطابق طے کی جائیں گی۔

3.5.3۔ اگر کسی میپ کے کھیل کے اندرونی وقت کے پہلے 6 منٹ میں (یعنی 00:00 سے 5:59 تک) واک اوور یا ٹورنامنٹ آرگنائزر کے فیصلے سے جیت دی جائے، تو اس میپ سے متعلق مارکیٹوں پر تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔ اگر کھیلے جا رہے میپ کے کھیل کے اندرونی وقت کے 6ویں منٹ پر یا اس کے بعد ٹورنامنٹ آرگنائزر کے فیصلے سے جیت دی جائے، تو متعلقہ مارکیٹوں پر شرطیں سرکاری نتائج کے مطابق طے کی جائیں گی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 3.6۔ Mobile Legends:Bang Bang:۔

3.6.1۔ اگر کوئی میپ 10 سے کم مقابلہ کرنے والوں کے ساتھ شروع ہو، تو اس میپ سے متعلق مارکیٹوں (اور متعلقہ میچ مارکیٹوں) پر لگائی گئی تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔

3.6.2۔ اگر کوئی کھلاڑی کھیل کے اندرونی وقت کے پہلے 6 منٹ کے اندر ڈسکنیکٹ ہو جائے اور ڈسکنیکشن کے لمحے سے کھیل کے اندرونی وقت کے 2 منٹ کے اندر دوبارہ کنیکٹ یا تبدیل نہ ہو سکے، تو اس میپ اور میچ سے متعلق تمام متاثرہ مارکیٹوں پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔ اگر کوئی کھلاڑی کھیل کے اندرونی وقت کے 6ویں منٹ کے بعد ڈسکنیکٹ یا کھیل چھوڑ دے، تو متعلقہ مارکیٹوں پر شرطیں سرکاری نتائج کے مطابق طے کی جائیں گی۔

3.6.3۔ اگر کسی میپ کے کھیل کے اندرونی وقت کے پہلے 6 منٹ میں (یعنی 00:00 سے 5:59 تک) واک اوور یا ٹورنامنٹ آرگنائزر کے فیصلے سے جیت دی جائے، تو اس میپ سے متعلق مارکیٹوں پر تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔ اگر کھیلے جا رہے میپ کے کھیل کے اندرونی وقت کے 6ویں منٹ پر یا اس کے بعد ٹورنامنٹ آرگنائزر کے فیصلے سے جیت دی جائے، تو متعلقہ مارکیٹوں پر شرطیں سرکاری نتائج کے مطابق طے کی جائیں گی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 3.7۔ Wild Rift:۔

3.7.1۔ اگر کوئی میپ 10 سے کم مقابلہ کرنے والوں کے ساتھ شروع ہو، تو اس میپ سے متعلق مارکیٹوں (اور متعلقہ میچ مارکیٹوں) پر لگائی گئی تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔

3.7.2۔ اگر کوئی کھلاڑی کھیل کے اندرونی وقت کے پہلے 6 منٹ کے اندر ڈسکنیکٹ ہو جائے اور ڈسکنیکشن کے لمحے سے کھیل کے اندرونی وقت کے 2 منٹ کے اندر دوبارہ کنیکٹ یا تبدیل نہ ہو سکے، تو اس میپ اور میچ سے متعلق تمام متاثرہ مارکیٹوں پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔ اگر کوئی کھلاڑی کھیل کے اندرونی وقت کے 6ویں منٹ کے بعد ڈسکنیکٹ یا کھیل چھوڑ دے، تو متعلقہ مارکیٹوں پر شرطیں سرکاری نتائج کے مطابق طے کی جائیں گی۔

3.7.3۔ اگر کسی میپ کے کھیل کے اندرونی وقت کے پہلے 6 منٹ میں (یعنی 00:00 سے 5:59 تک) واک اوور یا ٹورنامنٹ آرگنائزر کے فیصلے سے جیت دی جائے، تو اس میپ سے متعلق مارکیٹوں پر لگائی گئی تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔ اگر کھیلے جا رہے میپ کے کھیل

Tower Rush

کے اندرونی وقت کے 6ویں منٹ پر یا اس کے بعد ٹورنامنٹ آرگنائزر کے فیصلے سے جیت دی جائے، تو متعلقہ مارکیٹوں پر شرطیں سرکاری نتائج کے مطابق طے کی جائیں گی۔

3.8۔ قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Call of & Apex Legends & Fortnite & PUBG Mobile & PUBG & Free Fire Duty: ;Warzone (Battle Royale Esports):)۔

3.8.1۔ راؤنڈ کا فاتح آخری زندہ بچ جانے والے کھلاڑی یا ٹیم کی بنیاد پر طے کیا جاتا ہے (قابل اطلاق گیم منطق کے مطابق)۔ ایک "راؤنڈ" کو کھیلا گیا ایک میپ سمجھا جاتا ہے۔

3.8.2 اگر مخصوص راؤنڈ مکمل نہ ہو، تو اس راؤنڈ سے متعلق مارکیٹوں پر تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔

3.8.3۔ ٹورنامنٹ کا فاتح ٹورنامنٹ کے تمام شیڈول شدہ راؤنڈز مکمل ہونے کے بعد سرکاری حتمی درجہ بندی کی بنیاد پر طے کیا جاتا ہے۔ متعلقہ مارکیٹوں پر شرطیں ٹورنامنٹ آرگنائزر کے فراہم کردہ سرکاری نتائج کے مطابق طے کی جائیں گی۔

3.8.4۔ قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Round Markets:۔

Round X winner - اس بات پر شرط کہ کون سی ٹیم یا کھلاڑی مخصوص راؤنڈ جیتے گا۔ Top 3 Finish in Round X - اس بات پر شرط کہ آیا کوئی مخصوص کھلاڑی یا ٹیم بیان کردہ راؤنڈ میں ٹاپ تین پوزیشنوں میں رہے گا۔

3.9۔ قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Deadlock:۔

3.9.1۔ اگر کوئی میپ 10 سے کم مقابلہ کرنے والوں کے ساتھ شروع ہو، تو اس میپ سے متعلق مارکیٹوں (اور متعلقہ میچ مارکیٹوں) پر تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔

3.9.2۔ اگر کوئی کھلاڑی پہلے 8 منٹ میں ڈسکنیکٹ ہو جائے اور ڈسکنیکشن کے لمحے سے کھیل کے اندرونی وقت کے 2 منٹ کے اندر دوبارہ کنیکٹ یا تبدیل نہ ہو سکے، تو اس میپ اور میچ سے متعلق تمام متاثرہ مارکیٹوں پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔ اگر کوئی مقابلہ کرنے والا کھیلے جا رہے میپ کے 8ویں منٹ کے بعد ڈسکنیکٹ یا کھیل چھوڑ دے، تو متعلقہ مارکیٹوں پر شرطیں سرکاری نتائج کے مطابق طے کی جائیں گی۔

3.9.3۔ اگر کسی میپ کے کھیل کے اندرونی وقت کے پہلے 10 منٹ میں (یعنی 00:00 سے 9:59 تک) واک اوور یا ٹورنامنٹ آرگنائزر کے فیصلے سے جیت دی جائے، تو اس میپ سے متعلق مارکیٹوں پر تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔ اگر کھیلے جا رہے میپ کے کھیل کے اندرونی وقت کے 10ویں منٹ پر یا اس کے بعد ٹورنامنٹ آرگنائزر کے فیصلے سے جیت دی جائے، تو متعلقہ مارکیٹوں پر شرطیں سرکاری نتائج کے مطابق طے کی جائیں گی۔

3.10۔ قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Rainbow Six: Siege:۔

3.10.1۔ اگر کوئی کھلاڑی ڈسکنیکٹ ہو جائے اور دوبارہ کنیکٹ یا تبدیل نہ ہو سکے، اور اگر دونوں ٹیمیں پھر بھی 4v5 جاری رکھنے کا فیصلہ کریں، اور اگر ٹیمیں 4v5 ترتیب کے ساتھ کم از کم 2 مکمل راؤنڈ کھیلیں، اور اگر 5واں کھلاڑی 2 راؤنڈ کے دوران واپس نہ آئے، تو اس میپ، میچ اور میچ سائیڈ مارکیٹوں پر تمام متاثرہ شرطیں کالعدم ہوں گی۔ شک کے ازالے کے لیے، دو راؤنڈ کی گنتی اس پہلے راؤنڈ سے شروع ہوتی ہے جو 4v5 کے طور پر شروع ہو؛ جس راؤنڈ میں ڈسکنیکشن راؤنڈ شروع ہونے کے بعد واقع ہو، وہ اس حد میں شمار نہیں ہوگا۔ ڈسکنیکٹ ہونے والے کھلاڑی سے متعلق مخصوص مارکیٹوں پر وہ شرطیں جو متعلقہ کھلاڑی کے ڈسکنیکٹ ہونے سے پہلے ہی طے ہو چکی ہوں، برقرار رہیں گی؛ تاہم، اگر ڈسکنیکشن واقع ہو اور ڈسکنیکٹ ہونے والا کھلاڑی 2 مکمل 4v5 راؤنڈ کے اندر واپس نہ آئے، تو ڈسکنیکٹ ہونے والے کھلاڑی کے لیے کسی بھی غیر طے شدہ کھلاڑی مخصوص مارکیٹوں پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

3.10.2۔ راؤنڈ دوبارہ شروع ہونے کی صورت میں، تمام متعلقہ مارکیٹوں پر شرطیں برقرار رہیں گی۔ تمام متاثرہ مارکیٹیں دوبارہ کھیلے گئے راؤنڈ کے سرکاری کھیل کے اندرونی اسکور کی بنیاد پر طے کی جائیں گی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 3.11۔ GeoGuessr rules۔

3.11.1۔ Geoguessr میچوں پر تمام شرطیں سرکاری ویب سائٹ پر ٹورنامنٹ آرگنائزر کے طے کردہ سرکاری نتائج کی بنیاد پر طے کی جائیں گی: Let's explore the world! - GeoGuessr ۔ اس میں میچ کے دوران ٹورنامنٹ آرگنائزر کے کھیل کے اندرونی فیصلے یا تبدیلیاں بھی شامل ہیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 3.12۔ Call of Duty & Call of Duty Mobile rules۔

3.12.1۔ یہ قواعد Call of Duty: Warzone پر لاگو نہیں ہوتے۔ Call of Duty: Warzone کی مارکیٹوں کے تصفیے کی شرائط Battle Royale Esports قواعد میں شامل ہیں۔

3.12.2۔ ایک میچ عنوان یا ٹورنامنٹ قواعد کے لحاظ سے مختلف فارمیٹس میں کھیلا جا سکتا ہے (مثلاً، Call of Duty League میں 4v4، Call of Duty Mobile میں 5v5، یا ماضی کے CDL عنوانات میں تاریخی 5v5)۔ متعلقہ مارکیٹوں پر شرطیں استعمال شدہ ٹیم فارمیٹ سے قطع نظر سرکاری ٹورنامنٹ نتائج کے مطابق طے کی جائیں گی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 3.12.5۔ Call of Duty & Call of Duty Mobile markets۔

X map - round handicap - اس بات پر شرط کہ آیا کوئی ٹیم حتمی راؤنڈ اسکور پر بیان کردہ راؤنڈ ہینڈیکیپ لاگو کرنے کے بعد مخصوص میپ جیتتی ہے، بشمول اوور ٹائم۔ یہ مارکیٹ صرف راؤنڈ پر مبنی موڈز (مثلاً، Destroy & Search، Control) پر دستیاب ہے۔ اگر شیڈول شدہ میپ ایسے موڈ میں تبدیل ہو جائے جو راؤنڈ استعمال نہیں کرتا (مثلاً، Hardpoint)، تو اس مارکیٹ پر تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 3.13۔ Marvel Rivals۔

3.13.1۔ اگر کوئی کھلاڑی کھیل کے اندرونی وقت کے پہلے 2 منٹ کے اندر ڈسکنیکٹ ہو جائے اور ڈسکنیکشن کے لمحے سے کھیل کے اندرونی وقت کے 4 منٹ کے اندر دوبارہ کنیکٹ یا تبدیل نہ ہو سکے، تو اس میپ اور میچ سے متعلق تمام متاثرہ مارکیٹوں پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔ اگر کوئی کھلاڑی کھیل کے اندرونی وقت کے 2ویں منٹ کے بعد ڈسکنیکٹ یا کھیل چھوڑ دے، تو متعلقہ مارکیٹوں پر شرطیں سرکاری نتائج کے مطابق طے کی جائیں گی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 3.14۔ Crossfire & Crossfire Mobile۔

3.14.1۔ اگر کوئی کھلاڑی ڈسکنیکٹ ہو جائے اور دوبارہ کنیکٹ یا تبدیل نہ ہو سکے، اور اگر دونوں ٹیمیں پھر بھی 4v5 جاری رکھنے کا فیصلہ کریں، اور اگر ٹیمیں 4v5 ترتیب کے ساتھ کم از کم 2 مکمل راؤنڈ کھیلیں، اور اگر 5واں کھلاڑی 2 راؤنڈ کے دوران واپس نہ آئے، تو اس میپ، میچ اور میچ سائیڈ مارکیٹوں پر تمام متاثرہ شرطیں کالعدم ہوں گی۔ شک کے ازالے کے لیے، دو راؤنڈ کی گنتی اس پہلے راؤنڈ سے شروع ہوتی ہے جو 4v5 کے طور پر شروع ہو؛ جس راؤنڈ میں ڈسکنیکشن راؤنڈ شروع ہونے کے بعد واقع ہو، وہ اس حد میں شمار نہیں ہوگا۔ ڈسکنیکٹ ہونے والے کھلاڑی سے متعلق مخصوص مارکیٹوں پر وہ شرطیں جو متعلقہ کھلاڑی کے ڈسکنیکٹ ہونے سے پہلے ہی طے ہو چکی ہوں، برقرار رہیں گی؛ تاہم، اگر ڈسکنیکشن واقع ہو اور ڈسکنیکٹ ہونے والا کھلاڑی 2 مکمل 4v5 راؤنڈ کے اندر واپس نہ آئے، تو ڈسکنیکٹ ہونے والے کھلاڑی کے لیے کسی بھی غیر طے شدہ کھلاڑی مخصوص مارکیٹوں پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

3.14.2۔ راؤنڈ دوبارہ شروع ہونے کی صورت میں، تمام متعلقہ مارکیٹوں پر شرطیں برقرار رہیں گی۔ تمام متاثرہ مارکیٹیں دوبارہ کھیلے گئے راؤنڈ کے سرکاری کھیل کے اندرونی اسکور کی بنیاد پر طے کی جائیں گی۔

Tower Rush

3.14.3۔ Crossfire میں میچ مختلف فارمیٹس میں کھیلے جا سکتے ہیں (مثلاً، MR9، MR8، اور دیگر)۔ کسی میچ پر لاگو فارمیٹ کی معلومات سرکاری ٹورنامنٹ قواعد اور ڈیٹا سے طے ہوتی ہیں۔ پیش کردہ تمام مارکیٹیں کسی مخصوص میچ میں استعمال شدہ فارمیٹ کو مدنظر رکھتی ہیں اور سرکاری ٹورنامنٹ ڈیٹا پر مبنی ہیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 3.15۔ Tekken; 3.15.3۔ Tekken markets:

Winner - اس بات پر شرط کہ کون سا کھلاڑی میچ جیتے گا۔ ایک میچ Tekken کی اصطلاح میں ایک سیٹ کے برابر ہے۔ X map winner - اس بات پر شرط کہ سیریز میں مخصوص میپ کون سا کھلاڑی جیتے گا۔ ایک میپ Tekken کی اصطلاح میں ایک گیم کے برابر ہے۔ میپ وہ کھلاڑی جیتتا ہے جو اس میپ (گیم) میں سب سے پہلے 3 KOs (ناک آؤٹس) حاصل کرے۔ Map Handicap - اس بات پر شرط کہ حتمی اسکور پر بیان کردہ میپ (گیم) ہینڈیکیپ لاگو کرنے کے بعد کون سا کھلاڑی میچ (سیٹ) جیتے گا۔ ہینڈیکیپ ہر کھلاڑی کے جیتے گئے میپوں (گیمز) کی تعداد پر لاگو ہوتا ہے۔ Total Maps - میچ میں کھیلے گئے میپوں (گیمز) کی کل تعداد پر شرط، جو بیان کردہ تعداد سے اوور یا انڈر کے طور پر طے ہوتی ہے۔ Correct score ((in maps - میچ (سیٹ) میں جیتے گئے میپوں (گیمز) کے عین حتمی اسکور پر شرط۔ فاتح وہ پہلا کھلاڑی ہوتا ہے جو مطلوبہ تعداد میں میپ (گیم) جیت تک پہنچے (مثلاً، Bo3 میں 2، Bo5 میں 3)۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 3.16۔ Street Fighter; 3.16.4۔ Street Fighter markets:

Winner - اس بات پر شرط کہ کون سا کھلاڑی میچ جیتے گا۔ ایک میچ Street Fighter کی اصطلاح میں ایک سیٹ کے برابر ہے۔ X map winner - اس بات پر شرط کہ سیریز میں مخصوص میپ کون سا کھلاڑی جیتے گا۔ ایک میپ Street Fighter کی اصطلاح میں ایک گیم کے برابر ہے۔ میپ وہ کھلاڑی جیتتا ہے جو اس میپ (گیم) میں سب سے پہلے 2 KOs (ناک آؤٹس) حاصل کرے۔ Map Handicap - اس بات پر شرط کہ حتمی اسکور پر بیان کردہ میپ (گیم) ہینڈیکیپ لاگو کرنے کے بعد کون سا کھلاڑی میچ (سیٹ) جیتے گا۔ ہینڈیکیپ ہر کھلاڑی کے جیتے گئے میپوں (گیمز) کی تعداد پر لاگو ہوتا ہے۔ Total Maps - میچ میں کھیلے گئے میپوں (گیمز) کی کل تعداد پر شرط، جو بیان کردہ تعداد سے اوور یا انڈر کے طور پر طے ہوتی ہے۔ Correct score ((in maps - میچ (سیٹ) میں جیتے گئے میپوں (گیمز) کے عین حتمی اسکور پر شرط۔ فاتح وہ پہلا کھلاڑی ہوتا ہے جو مطلوبہ تعداد میں میپ (گیم) جیت تک پہنچے (مثلاً، Bo3 میں 2، Bo5 میں 3)۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 3.17۔ Overwatch 2:

3.17.1۔ اگر کوئی کھلاڑی کھیل کے اندرونی وقت کے پہلے 2 منٹ کے اندر ڈسکنیکٹ ہو جائے اور ڈسکنیکشن کے لمحے سے کھیل کے اندرونی وقت کے 4 منٹ کے اندر دوبارہ کنیکٹ یا تبدیل نہ ہو سکے، تو اس میپ اور میچ سے متعلق تمام متاثرہ مارکیٹوں پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔ اگر کوئی کھلاڑی کھیل کے اندرونی وقت کے 2ویں منٹ کے بعد ڈسکنیکٹ یا کھیل چھوڑ دے، تو متعلقہ مارکیٹوں پر شرطیں سرکاری نتائج کے مطابق طے کی جائیں گی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 3.18۔ Rocket League:

3.18.1۔ اگر کوئی گیم (میپ) یا میچ کھیل کے اندرونی وقت کے پہلے 2 منٹ میں (یعنی 00:00 سے 1:59 تک) ترک کر دیا جائے یا ٹورنامنٹ آرگنائزر کے فیصلے سے تفویض کیا جائے، تو اس میپ اور میچ سے متعلق تمام مارکیٹوں پر تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔ اگر ترک کرنا یا تفویض کرنا 2ویں منٹ پر یا اس کے بعد واقع ہو، تو اس میپ یا میچ سے متاثر مارکیٹوں پر تمام شرطیں سرکاری نتیجے کے مطابق طے کی جائیں گی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 3.18.2۔ Rocket League markets:

Tower Rush

Winner - میچ کے فاتح پر شرط ایک میچ Rocket League کی اصطلاح میں ایک سیریز کے برابر ہے۔ X map winner - مخصوص میپ کے فاتح پر شرط ایک میپ Rocket League کی اصطلاح میں ایک گیم کے برابر ہے۔ Map Handicap - اس بات پر شرط کہ حتمی میپ (گیم) اسکور پر بیان کردہ میپ (گیم) ہینڈیکیپ لاگو کرنے کے بعد کوئی ٹیم میچ (سیریز) جیتتی ہے یا نہیں۔ Total Maps - اس بات پر شرط کہ میچ (سیریز) میں کھیلے گئے میپوں (گیمز) کی کل تعداد بیان کردہ تعداد سے اوور یا انڈر ہوگی۔ Correct score ((in maps - میچ (سیریز) کے عین حتمی میپ (گیم) اسکور پر شرط (مثلاً، 2–0، 2–1)۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 3.19۔ Warcraft III: & Starcraft: Brood War & Starcraft 2 & Age of Empires۔

3.19.1۔ اگر کوئی میچ یا میپ کھیل کے اندرونی وقت کے پہلے 10 منٹ میں (یعنی 00:00 سے 9:59 تک) ترک کر دیا جائے یا ٹورنامنٹ آرگنائزر کے فیصلے سے تفویض کیا جائے، تو اس میپ اور میچ سے متعلق تمام مارکیٹوں پر تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔ اگر ترک کرنا یا تفویض کرنا 10ویں منٹ پر یا اس کے بعد واقع ہو، تو اس میپ یا میچ سے متاثر مارکیٹوں پر تمام شرطیں سرکاری نتیجے کے مطابق طے کی جائیں گی۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 3.20۔ Standoff 2:۔

3.20.1۔ اگر کھلاڑیوں میں سے کوئی ایک ڈسکنیکٹ ہو جائے اور دوبارہ جڑنے یا تبدیل ہونے سے قاصر رہے، اور اگر دونوں ٹیمیں پھر بھی 4v5 جاری رکھنے کا فیصلہ کریں، اور اگر ٹیمیں 4v5 ترتیب کے ساتھ کم از کم 3 مکمل راؤنڈ کھیلیں، اور اگر 5واں کھلاڑی 3 راؤنڈز کے دوران واپس نہ آئے، تو اس میپ، میچ اور میچ سائیڈ مارکیٹس پر تمام متاثرہ بیٹس کالعدم ہو جائیں گی۔ کسی شک کو دور کرنے کے لیے، تین راؤنڈ کی گنتی اس پہلے راؤنڈ سے شروع ہوتی ہے جو 4v5 کے طور پر شروع ہوتا ہے؛ کوئی بھی راؤنڈ جس میں ڈسکنیکشن راؤنڈ شروع ہونے کے بعد واقع ہو، اس حد میں شمار نہیں ہوگا۔ متعلقہ کھلاڑی کے ڈسکنیکٹ ہونے سے پہلے طے شدہ ڈسکنیکٹڈ کھلاڑی کے مخصوص مارکیٹس پر بیٹس برقرار رہیں گی؛ تاہم، اگر ڈسکنیکشن واقع ہو اور ڈسکنیکٹڈ کھلاڑی 3 مکمل 4v5 راؤنڈز کے اندر واپس نہ آئے، تو ڈسکنیکٹڈ کھلاڑی کے لیے کسی بھی غیر طے شدہ کھلاڑی کے مخصوص مارکیٹس پر بیٹس کالعدم ہو جائیں گی۔

3.20.2۔ راؤنڈ ری اسٹارٹ کی صورت میں، تمام متعلقہ مارکیٹس پر بیٹس برقرار رہیں گی۔ تمام متاثرہ مارکیٹس کو دوبارہ کھیلے گئے راؤنڈ کے آفیشل اِن-گیم اسکور کی بنیاد پر طے کیا جائے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3.21۔ FC 26 کے مخصوص قواعد:۔

3.21.1۔ تمام مارکیٹس کو General Sportsbook Rules اور Soccer Market Rules کے مطابق طے کیا جائے گا۔

3.21.2۔ اس زمرے کے میچز مختلف فٹبال سمولیشن ٹائٹلز کا استعمال کرتے ہوئے کھیلے جا سکتے ہیں، گیم ڈویلپر سے قطع نظر، مثلاً EA Sports FC یا eFootball (سابقہ PES) سمیت۔ مزید برآں، مختلف گیم ورژنز استعمال کیے جا سکتے ہیں (مثال کے طور پر، FC 24، FC 25، وغیرہ)۔ ایسے اختلافات محض معلوماتی ہیں اور بیٹس کالعدم کرنے کی بنیاد نہیں بنتے۔

3.21.3۔ بیان کردہ میچ کا دورانیہ (مثلاً 2x4 یا 2x5 منٹ) اِن-گیم ٹائم سیٹنگز کی طرف اشارہ کرتا ہے اور صرف معلوماتی ہے۔ ان سیٹنگز میں تغیرات بیٹ کالعدم کرنے کی بنیاد نہیں بنتے۔

3.21.4۔ غلط Odds/Players/Teams: اگر بیٹس غلط odds/players/teams والی مارکیٹس پر لگائی جائیں، تو تمام متاثرہ بیٹس کالعدم ہو جائیں گی۔

3.21.5۔ کیمرہ فیلئر: اگر کسی کھلاڑی کی کیمرہ فیڈ فیل ہو جائے اور میچ یا میپ کے متوقع دورانیے کے نسبت معقول وقت کے اندر بحال نہ ہو سکے، تو تمام طے شدہ مارکیٹس برقرار رہیں گی، جبکہ رکاوٹ سے متاثرہ غیر طے شدہ مارکیٹس پر بیٹس کالعدم ہو جائیں گی۔ یہ

قاعدہ اس صورت میں بھی لاگو ہوتا ہے جب کیمرہ فیڈ کسی Key Event کے دوران فیل ہو جائے اور اس ایونٹ کے نتیجے کی آفیشل ذرائع سے تصدیق نہ ہو سکے۔

3.21.7۔ اسٹریم مسائل: آفیشل اسٹریم سے مراد میچ کی بنیادی نشریات ہے جو End Users کے لیے دستیاب ہو، جیسا کہ Tournament Organizer یا آفیشل براڈکاسٹر نے نامزد کیا ہو۔ اگر آفیشل اسٹریم میچ کے پورے دورانیے کے لیے دستیاب نہ ہو، تو اس میچ کی تمام مارکیٹس پر بیٹس کالعدم ہو جائیں گی۔ اگر آفیشل اسٹریم کسی Key Event کے دوران رک جائے، تو رکاوٹ سے پہلے طے شدہ تمام مارکیٹس پر بیٹس برقرار رہیں گی، جبکہ تمام غیر طے شدہ مارکیٹس پر بیٹس کالعدم ہو جائیں گی۔ اسٹریم رکاوٹ کی تصدیق میچ کی آفیشل ریکارڈنگ ((VOD کی بنیاد پر کی جائے گی، جو اس بات کا فیصلہ کن ثبوت ہے کہ اسٹریم کب اور کتنی دیر تک دستیاب نہیں تھی۔ یہ قاعدہ تمام بیٹس پر لاگو ہوتا ہے، بشمول پری میچ اور لائیو مارکیٹس۔

3.21.8۔ اہم خرابیاں (:Critical Malfunctions) یہ قاعدہ تصدیق شدہ تکنیکی رکاوٹوں پر لاگو ہوتا ہے جو معمول کے گیم پلے کو روکیں، بشمول لیکن ان تک محدود نہیں، گیم توڑنے والے بگز، گیم کریشز، یا کسی کھلاڑی، ٹیم یا ٹورنامنٹ اسٹوڈیو کو متاثر کرنے والے انٹرنیٹ/نیٹ ورک آؤٹیجز۔ اگر ایسی خرابی واقع ہو اور کوئی Key یا Significant Event پیش نہ آیا ہو، اور odds میں کوئی تبدیلی نہ ہو، تو گیم دوبارہ شروع کی جا سکتی ہے اور تمام متعلقہ مارکیٹس پر بیٹس برقرار رہیں گی۔ اگر خرابی Key یا Significant Event کے بعد واقع ہو، یا اگر رکاوٹ کے وقت کا واضح طور پر تعین نہ کیا جا سکے، تو تمام غیر طے شدہ مارکیٹس پر بیٹس کالعدم ہو جائیں گی، جبکہ تمام طے شدہ مارکیٹس پر بیٹس برقرار رہیں گی۔ اگر خرابی کے وقت کا واضح طور پر تعین کیا جا سکے، تو اس مقام تک طے شدہ مارکیٹس پر بیٹس برقرار رہیں گی اور اسی کے مطابق طے کی جائیں گی، جبکہ باقی غیر طے شدہ مارکیٹس پر بیٹس کالعدم ہو جائیں گی۔

3.21.9۔ Nameplate/Gamepad Color Issues: ایسے مسائل بیٹ کالعدم کرنے کا جواز نہیں بنتے۔

3.22 Наблюдаемые названия и показатели: NBA 2K26 کے مخصوص قواعد:۔

3.22.1۔ تمام مارکیٹس کو General اور Basketball Market Rules کے مطابق طے کیا جائے گا۔

3.22.2۔ اس زمرے کے میچز مختلف گیم ورژنز کا استعمال کرتے ہوئے کھیلے جا سکتے ہیں، بشمول NBA 2K24، NBA 2K25، یا NBA 2K26۔ ایسے اختلافات محض معلوماتی ہیں اور بیٹس کالعدم کرنے کی بنیاد نہیں بنتے۔

3.22.3۔ بیان کردہ میچ کا دورانیہ (مثلاً 4x5 منٹ) اِن-گیم ٹائم سیٹنگز کی طرف اشارہ کرتا ہے اور صرف معلوماتی ہے۔ ان سیٹنگز میں تغیرات بیٹ کالعدم کرنے کی بنیاد نہیں بنتے۔

3.22.4۔ غلط Odds/Players: اگر بیٹس غلط odds/players والی مارکیٹس پر لگائی جائیں، تو تمام متاثرہ بیٹس کالعدم ہو جائیں گی۔

3.22.5۔ غلط Teams/Players: اگر گیم جلد روک دی جائے اور کوئی Significant Event (جیسے باسکٹ) پیش نہ آیا ہو، تو میچ دوبارہ شروع کیا جا سکتا ہے۔ اگر Significant Event پہلے ہی پیش آ چکا ہو، تو تمام متاثرہ مارکیٹس پر بیٹس کالعدم ہو جائیں گی۔

3.22.6۔ کیمرہ فیلئر: اگر کسی کھلاڑی کی کیمرہ فیڈ فیل ہو جائے اور میچ یا میپ کے متوقع دورانیے کے نسبت معقول وقت کے اندر بحال نہ ہو سکے، تو تمام طے شدہ مارکیٹس پر بیٹس برقرار رہیں گی، جبکہ رکاوٹ سے متاثرہ غیر طے شدہ مارکیٹس پر بیٹس کالعدم ہو جائیں گی۔ یہ قاعدہ اس صورت میں بھی لاگو ہوتا ہے جب کیمرہ فیڈ کسی Key Event کے دوران فیل ہو جائے اور اس ایونٹ کے نتیجے کی آفیشل ذرائع سے تصدیق نہ ہو سکے۔

3.22.7۔ اسٹریم مسائل: آفیشل اسٹریم سے مراد میچ کی بنیادی نشریات ہے جو صارفین کے لیے دستیاب ہو، جیسا کہ Tournament Organizer یا آفیشل براڈکاسٹر نے نامزد کیا ہو۔ اگر آفیشل اسٹریم میچ کے پورے دورانیے کے لیے دستیاب نہ ہو، تو اس میچ کی تمام مارکیٹس پر بیٹس کالعدم ہو جائیں گی۔ اگر آفیشل اسٹریم کسی Key Event کے دوران رک جائے، تو رکاوٹ سے پہلے طے شدہ تمام

Tower Rush

مارکیٹس پر بیٹس برقرار رہیں گی، جبکہ تمام غیر طے شدہ مارکیٹس پر بیٹس کالعدم ہو جائیں گی۔ اسٹریم رکاوٹ کی تصدیق میچ کی آفیشل ریکارڈنگ ((VOD کی بنیاد پر کی جائے گی، جو اس بات کا فیصلہ کن ثبوت ہے کہ اسٹریم کب اور کتنی دیر تک دستیاب نہیں تھی۔ یہ قاعدہ تمام بیٹس پر لاگو ہوتا ہے بشمول پری میچ اور لائیو مارکیٹس۔

3.22.8۔ اہم خرابیاں (:Critical Malfunctions) یہ قاعدہ تصدیق شدہ تکنیکی رکاوٹوں پر لاگو ہوتا ہے جو معمول کے گیم پلے کو روکیں، بشمول لیکن ان تک محدود نہیں، گیم توڑنے والے بگز، Game Crashes، یا کسی کھلاڑی، ٹیم یا ٹورنامنٹ اسٹوڈیو کو متاثر کرنے والے انٹرنیٹ/نیٹ ورک آؤٹیجز۔ اگر ایسی خرابی میچ کے دوران واقع ہو اور ابھی کوئی Key یا Significant Event پیش نہ آیا ہو، اور odds میں کوئی تبدیلی نہ ہو، تو گیم دوبارہ شروع کی جا سکتی ہے اور متعلقہ مارکیٹس پر تمام بیٹس برقرار رہیں گی۔ اگر خرابی میچ کے دوران Key یا Significant Event کے بعد واقع ہو، یا اگر رکاوٹ کے وقت کا واضح طور پر تعین نہ کیا جا سکے، تو تمام غیر طے شدہ مارکیٹس پر بیٹس کالعدم ہو جائیں گی، جبکہ طے شدہ مارکیٹس پر بیٹس برقرار رہیں گی۔ اگر خرابی کے وقت کا واضح طور پر تعین کیا جا سکے، تو اس مقام تک طے شدہ مارکیٹس پر بیٹس برقرار رہیں گی اور اسی کے مطابق طے کی جائیں گی، جبکہ باقی غیر طے شدہ مارکیٹس پر بیٹس کالعدم ہو جائیں گی۔

3.22.9۔ Nameplate/Gamepad Color Issues: ایسے مسائل بیٹ کالعدم کرنے کا جواز نہیں بنتے۔

3.23۔ Наблюдаемые названия и показатели: Cricket 24 کے مخصوص قواعد:۔

3.23.1۔ تمام مارکیٹس پر بیٹس کو General اور Cricket Market Rules کے مطابق طے کیا جائے گا۔

3.23.2۔ اس زمرے کے میچز عام طور پر 5-اوور فارمیٹ میں کھیلے جاتے ہیں (ہر فریق زیادہ سے زیادہ 5 اوورز بیٹنگ کرتا ہے)۔ بیان کردہ فارمیٹ اِن-گیم سیٹنگز کی طرف اشارہ کرتا ہے اور صرف معلوماتی ہے۔ ان سیٹنگز میں تغیرات بیٹ کالعدم کرنے کی بنیاد نہیں بنتے۔

3.23.3۔ میچز مختلف گیم ورژنز کا استعمال کرتے ہوئے کھیلے جا سکتے ہیں، بشمول Cricket 23 یا Cricket 24۔ ایسے اختلافات محض معلوماتی ہیں اور بیٹس کالعدم کرنے کی بنیاد نہیں بنتے۔

3.23.4۔ غلط Odds/Players: اگر بیٹس غلط odds/players والی مارکیٹس پر لگائی جائیں، تو تمام متاثرہ مارکیٹس پر بیٹس کالعدم ہو جائیں گی۔

3.23.5۔ غلط Teams/Players: اگر گیم جلد روک دی جائے اور کوئی Significant Event (جیسے باسکٹ) پیش نہ آیا ہو، تو میچ دوبارہ شروع کیا جا سکتا ہے۔ اگر Significant Event پہلے ہی پیش آ چکا ہو، تو تمام بیٹس کالعدم ہو جائیں گی۔

3.23.6۔ کیمرہ فیلئر: اگر کسی کھلاڑی کی کیمرہ فیڈ فیل ہو جائے اور میچ یا میپ کے متوقع دورانیے کے نسبت معقول وقت کے اندر بحال نہ ہو سکے، تو تمام پہلے سے طے شدہ مارکیٹس پر بیٹس برقرار رہیں گی، جبکہ رکاوٹ سے متاثرہ غیر طے شدہ مارکیٹس پر بیٹس کالعدم ہو جائیں گی۔ یہ قاعدہ اس صورت میں بھی لاگو ہوتا ہے جب کیمرہ فیڈ کسی Key Event کے دوران فیل ہو جائے اور اس ایونٹ کے نتیجے کی آفیشل ذرائع سے تصدیق نہ ہو سکے۔

3.23.7۔ اسٹریم مسائل: آفیشل اسٹریم سے مراد میچ کی بنیادی نشریات ہے جو صارفین کے لیے دستیاب ہو، جیسا کہ Tournament Organizer یا آفیشل براڈکاسٹر نے نامزد کیا ہو۔ اگر آفیشل اسٹریم میچ کے پورے دورانیے کے لیے دستیاب نہ ہو، تو اس میچ کی تمام مارکیٹس پر بیٹس کالعدم ہو جائیں گی۔ اگر آفیشل اسٹریم کسی Key Event کے دوران رک جائے، تو رکاوٹ سے پہلے طے شدہ تمام مارکیٹس پر بیٹس برقرار رہیں گی، جبکہ تمام غیر طے شدہ مارکیٹس پر بیٹس کالعدم ہو جائیں گی۔ اسٹریم رکاوٹ کی تصدیق میچ کی آفیشل

Tower Rush

ریکارڈنگ ((VOD کی بنیاد پر کی جائے گی، جو اس بات کا فیصلہ کن ثبوت ہے کہ اسٹریم کب اور کتنی دیر تک دستیاب نہیں تھی۔ یہ قاعدہ تمام بیٹس پر لاگو ہوتا ہے، بشمول پری میچ اور لائیو مارکیٹس۔

3.23.8۔ اہم خرابیاں (:Critical Malfunctions) یہ قاعدہ تصدیق شدہ تکنیکی رکاوٹوں پر لاگو ہوتا ہے جو معمول کے گیم پلے کو روکیں، بشمول لیکن ان تک محدود نہیں، گیم توڑنے والے بگز، گیم کریشز، یا کسی کھلاڑی، ٹیم یا ٹورنامنٹ اسٹوڈیو کو متاثر کرنے والے انٹرنیٹ/نیٹ ورک آؤٹیجز۔ اگر ایسی خرابی میچ میں واقع ہو اور ابھی کوئی Key یا Significant Event پیش نہ آیا ہو، odds میں کوئی تبدیلی نہ ہو اور گیم دوبارہ شروع کی جا سکے تو متعلقہ تمام مارکیٹس پر بیٹس برقرار رہیں گی۔ اگر خرابی میچ میں Key یا Significant Event کے بعد واقع ہو، یا اگر رکاوٹ کے وقت کا واضح طور پر تعین نہ کیا جا سکے، تو رکاوٹ یا خرابی کے بعد غیر طے شدہ مارکیٹس پر بیٹس کالعدم ہو جائیں گی، جبکہ پہلے سے طے شدہ مارکیٹس پر بیٹس برقرار رہیں گی۔ اگر خرابی کے وقت کا واضح طور پر تعین کیا جا سکے، تو اس مقام تک طے شدہ مارکیٹس پر بیٹس برقرار رہیں گی اور اسی کے مطابق طے کی جائیں گی، جبکہ باقی غیر طے شدہ مارکیٹس پر بیٹس کالعدم ہو جائیں گی۔

3.23.9۔ Nameplate/Gamepad Color Issues: ایسے مسائل بیٹ کالعدم کرنے کا جواز نہیں بنتے۔

IV. Esports solution betting rules :Наблюдаемые названия и показатели ؛1۔ General Rules ؛1.1 General Provisions۔

1.1.1۔ Sportsbook کو یہ حق حاصل ہے کہ وہ غلط Odds والی مارکیٹ پر لگائی گئی کسی بھی Bet کو منسوخ کرے (بشمول لیکن ان تک محدود نہیں، ٹائپوگرافیکل غلطیاں، تکنیکی/بیک آفس غلطیاں، یا واضح قیمت کی غلطیاں)، نیز Event شروع ہونے کے بعد یا تکنیکی خرابیوں کے دوران لگائی گئی Bets کو بھی۔

1.1.2۔ تمام Bets اس وقت طے کی جائیں گی جب متعلقہ Market کا نتیجہ غیر مشروط طور پر طے ہو جائے۔

1.1.3۔ ویڈیو اسٹریمنگ یا آرکائیو کی دستیابی کی ضمانت نہیں ہے۔

1.1.4۔ Section III کی شرائط اس Section IV میں مذکور Esports پر لاگو نہیں ہوتیں۔

1.2 Market Definitions :Наблюдаемые названия и показатели ؛1.2.1 Match ((1X2)۔

ایک Market جہاں کسی میچ یا ایونٹ کے نتیجے پر بیٹ لگانا ممکن ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: ● 1 — ہوم ٹیم یا بائیں طرف درج ٹیم؛ ● X — ڈرا (اگر لاگو ہو)؛ ● 2 — Away team یا دائیں طرف درج ٹیم؛ 1.2.2 Correct Score۔

ایک Market جہاں کسی میچ یا ایونٹ کے درست اسکور (جزوی یا حتمی) پر بیٹ لگانا ممکن ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: Over/Under 1.2.3 ((Totals۔

ایک Market جہاں اس بات پر بیٹ لگانا ممکن ہو کہ پہلے سے متعین واقعات کی کل تعداد (مثلاً گول، پوائنٹس، کارنرز، ری باؤنڈز، پنالٹی منٹس، وغیرہ) Market کی تفصیل میں بیان کردہ Line سے زیادہ ہوگی یا کم۔ اگر واقعات کی کل تعداد Market کی تفصیل میں بیان کردہ betting Line کے برابر ہو، تو اس Market پر Bet Void ہوگی۔

مثال: اگر Line 128.0 پوائنٹس ہے اور میچ 64–64 پر ختم ہوتا ہے (کل 128)، تو تمام متاثرہ Bets Void ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: Odd/Even 1.2.4۔

ایک Market جہاں اس بات پر بیٹ لگانا ممکن ہو کہ پہلے سے متعین واقعات کی کل تعداد یہ ہے:

● Odd — 1، 3، 5، وغیرہ۔

● Even — 0، 2، 4، وغیرہ۔ صفر کو ایک even number سمجھا جاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1.2.5 Half Time / Full Time۔

ایک Market جہاں ہاف ٹائم کے نتیجے اور حتمی نتیجے پر بیٹ لگانا ممکن ہو۔

مثال: اگر ہاف ٹائم اسکور 1–0 ہے اور حتمی اسکور 1–1 ہے، تو جیتنے والا نتیجہ 1/X ہے۔ اگر میچ کا فارمیٹ Market میں بیان کردہ ساخت سے مختلف ہو (مثلاً دو ہافوں میں نہ کھیلا گیا ہو)، تو تمام متاثرہ Bets Void ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1.2.6 Period Betting۔

ایک Market جہاں کسی میچ/ایونٹ کے اندر کسی مخصوص پیریڈ کے نتیجے پر بیٹ لگانا ممکن ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1.2.7 Draw No Bet (DNB)۔

ایک Market جہاں صرف "1" یا "2" پر بیٹ لگانا ممکن ہو۔ اگر میچ ڈرا پر ختم ہو، تو اس Market پر Bet Void ہوگی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1.2.8 Handicap۔

ایک Market جہاں settlement کے مقاصد کے لیے درج handicap حتمی اسکور میں شامل یا اس سے منہا کیا جاتا ہے۔ اگر ایڈجسٹ شدہ نتیجہ Market کی تفصیل میں بیان کردہ handicap Line کے برابر ہو، تو تمام متاثرہ Bets Void ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1.2.9 Asian Handicap۔

مثال: Home Team (-1.75) بمقابلہ Away Team (+1.75)۔ Stake کو برابر طور پر دو Bets میں تقسیم کیا جاتا ہے:

Наблюдаемые названия и показатели: ● (-1.5) اور (-2.0) فیورٹ کے لیے؛ ● (+1.5) اور (+2.0) انڈر ڈاگ کے لیے؛ Settlement مثال:؛ ● +3 گول سے جیت → مکمل جیت؛ ● بالکل 2 گول سے جیت → آدھی جیت (ایک حصہ جیتتا ہے، ایک حصہ واپس)؛ ● 1 گول یا کم سے جیت / ڈرا / ہار → مکمل ہار؛ 1.2.10 Double Chance؛ ایک Market جہاں بیک وقت دو نتائج پر بیٹ لگانا ممکن ہو:؛ ● 1X — ہوم جیت یا ڈرا؛ ● 12 — ہوم جیت یا away جیت؛ ● X2 — ڈرا یا away جیت؛ 1.2.11 Team to Score First and Win۔

منتخب ٹیم کو پہلا گول اسکور کرنا اور میچ جیتنا ہوگا۔ اگر کوئی گول نہ ہو، تو تمام متاثرہ Markets پر Bets Void ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1.2.12 Quarter / Half / Period X (Score During Period)۔

صرف مخصوص مدت کے اندر پیش آنے والے واقعات کی طرف اشارہ کرتا ہے۔ دیگر ادوار کے نتائج شامل نہیں ہیں۔ اگر میچ کی فارمیٹ درج فارمیٹ سے مختلف ہو تو متاثرہ مارکیٹوں پر شرطیں کالعدم ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1.2.13 کوارٹر / ہاف / پیریڈ X کے اختتام پر نتیجہ۔

مخصوص ٹائم فریم کے اختتام پر مجموعی نتیجہ کی طرف اشارہ کرتا ہے، جس میں تمام سابقہ ادوار شامل ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1.2.14 X پوائنٹس / گولز کی دوڑ۔

Tower Rush

اس ٹیم یا شریک کی طرف اشارہ کرتا ہے جو پہلے مخصوص تعداد تک پہنچے۔ اگر درج شدہ کل تعداد مقررہ ٹائم فریم (اگر لاگو ہو) کے اندر نہ پہنچے تو تمام متاثرہ مارکیٹوں پر شرطیں کالعدم ہوں گی، جب تک کہ دوسری صورت میں بیان نہ کیا گیا ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1.2.15 پوائنٹ X / گول X کا فاتح۔

اس شریک کی طرف اشارہ کرتا ہے جو مخصوص پوائنٹ/گول اسکور کرے۔ اگر واقعہ مقررہ ٹائم فریم (اگر لاگو ہو) کے اندر پیش نہ آئے تو تمام متاثرہ مارکیٹوں پر شرطیں کالعدم ہوں گی، جب تک کہ دوسری صورت میں بیان نہ کیا گیا ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1.2.16 تمام ہافز/پیریڈز جیتنے والی ٹیم۔

درج شدہ ٹیم کو ہر مخصوص ہاف/پیریڈ میں مخالف سے زیادہ گول/پوائنٹس اسکور کرنے ہوں گے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2. eSports قواعد؛ 2.1 eSoccer؛ میچ فارمیٹ دو ہافز:؛ ● 2×3 منٹ؛ ● 2×4 منٹ؛ ● 2×6 منٹ۔

● 2×15 منٹ انجری ٹائم شامل ہیں۔ اوور ٹائم اور پنالٹیز شامل نہیں، جب تک کہ دوسری صورت میں بیان نہ کیا گیا ہو۔

سیٹلمنٹ تمام مارکیٹوں پر شرطیں جنرل رولز کے مطابق طے ہوتی ہیں۔ gP ((Gaming Pulse مارکیٹ قواعد کے تحت پوائنٹس کا حساب ان گیم پرفارمنس کی بنیاد پر کیا جاتا ہے: گول اسکور کرنے پر +1.0 پوائنٹ ملتا ہے، جبکہ شاٹ پر +0.2 پوائنٹس ملتے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: نتیجہ صفحہ: Betby Games Almanac؛ 2.2 eSoccer: Volta؛ میچ فارمیٹ۔

دو ہافز ہر ایک 3 منٹ۔ انجری ٹائم اور اوور ٹائم شامل ہیں۔ پنالٹی شوٹ آؤٹ شامل نہیں۔

سیٹلمنٹ مارکیٹیں اوور ٹائم کو مدنظر نہیں رکھتیں، جب تک کہ دوسری صورت میں بیان نہ کیا گیا ہو۔ تمام مارکیٹوں پر شرطیں جنرل رولز کے مطابق طے ہوتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2.3 eSoccer: Penalty۔

5 پنالٹی شاٹس فی ٹیم۔ اگر 5 شاٹس کے بعد بھی برابر ہوں — تو اچانک موت لاگو ہوتی ہے۔

سیٹلمنٹ تمام مارکیٹوں پر شرطیں جنرل رولز کے مطابق طے ہوتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2.4 eSoccer: X-Battle FC۔

دو ہافز ہر ایک 30 سیکنڈ۔ اوور ٹائم شامل نہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2.5 eBasketball۔

4 کوارٹرز ہر ایک 6 منٹ۔ اوور ٹائم شامل نہیں، جب تک کہ دوسری صورت میں بیان نہ کیا گیا ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2.6 eBasketball: Blitz۔

1 کوارٹر 1 منٹ کا۔ اوور ٹائم شامل نہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2.7 eFighting لاگو ہوتا ہے:؛ ● Betby Games Almanac — Injustice؛ ● Betby Games Almanac — Mortal Kombat؛ 2.7.1 میچ آؤٹ کم مارکیٹس؛ فاتح۔

اس کردار پر شرط لگائیں جو مجموعی لڑائی جیتے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2.7.2 مارکیٹ کی تعریفیں؛ ہیلتھ بار۔

ہر لڑاکا کے دو ((2 ہیلتھ بارز ہیں۔ دوسرا ہیلتھ بار صرف پہلے ہیلتھ بار کے مکمل ختم ہونے کے بعد فعال ہوتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: پہلا نقصان۔

میچ کے دوران لگنے والے پہلے کامیاب حملے پر شرط لگائیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: تصادم۔

ایک خاص لڑائی کے دوران میکانزم جہاں دونوں لڑاکے صحت بحال کرنے کے لیے چیلنج میں شامل ہوتے ہیں۔ تصادم کا نتیجہ ہو سکتا ہے:

Наблюдаемые названия и показатели: ● فائٹر A نے جیتا؛ ● فائٹر B نے جیتا؛ ● ڈرا پر ختم؛ سپر موو۔

ایک نایاب اور طاقتور حرکت جو ہر کردار کے لیے منفرد ہے، مخصوص ان گیم حالات میں انجام دی جاتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: کیا رحم ہوگا۔

اس بات کی طرف اشارہ کرتا ہے کہ آیا "رحم" میکانزم انجام دیا جاتا ہے — ایسی صورتحال جہاں ایک لڑاکا فوری طور پر لڑائی ختم کرنے کے بجائے جان بوجھ کر مخالف کو بچاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: فائنش ہم طریقہ۔

اس طریقے کی طرف اشارہ کرتا ہے جس سے مخالف کو شکست دی جاتی ہے۔ اس میں شامل ہو سکتا ہے، لیکن ان تک محدود نہیں:

Наблюдаемые названия и показатели: ● فیٹیلٹی؛ ● بروٹیلٹی؛ ● عام ضرب؛ ● دیگر سرکاری طور پر تسلیم شدہ فنشنگ میکانزم؛ جیتنے والے کی باقی HP۔

میچ کے اختتام پر جیتنے والے کردار کی باقی صحت کی مقدار کی طرف اشارہ کرتا ہے۔

سیٹلمنٹ تمام مارکیٹوں پر شرطیں سرکاری ان گیم نتائج اور جنرل رولز کے مطابق طے ہوتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2.8 eCricket۔

2 اننگز (5 اوورز فی اننگز، 6 ڈیلیوریز فی اوور)۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2.9 eCricket: Super Over۔

1 اوور فی ٹیم۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2.10 eCricket: X-Battle Bats۔

10 راؤنڈز (1 ہٹ فی راؤنڈ)۔ کوئی اضافی اننگز نہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2.11 eShooter: CS2 ((MR15۔

پہلی ٹیم جو 8 راؤنڈز تک پہنچے جیتتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: eShooter: CS2 2.12 (BO3)۔

بہترین 3 میپس (پہلے 2 جیتنے والا)۔

Наблюдаемые названия и показатели: eHorse Racing 2.13۔

8–24 رنرز۔ فاصلہ: 800–3200 میٹر۔

Наблюдаемые названия и показатели: eTennis 2.14؛ eVolleyball 2.15۔

1 سیٹ 25 پوائنٹس تک۔

Наблюдаемые названия и показатели: eBoxing 2.16۔

1 راؤنڈ 2 منٹ کا۔

Наблюдаемые названия и показатели: eKabaddi 2.17۔

2 ہافز ہر ایک 5 منٹ۔

Наблюдаемые названия и показатели: eVaquejada 2.18۔

4 راؤنڈز (ہر ایک میں 4 کوششیں)۔

Наблюдаемые названия и показатели: eMMA 2.19۔

1 راؤنڈ۔

Наблюдаемые названия и показатели: eAmerican Football 2.20۔

4 کوارٹرز ہر ایک 2 منٹ۔ اوور ٹائم شامل نہیں، جب تک کہ دوسری صورت میں بیان نہ کیا گیا ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: eFootvolley 2.21۔

بہترین 3 سیٹس (پہلے 2 سیٹس جیتنے والا)، ہر سیٹ 11 پوائنٹس تک۔

Наблюдаемые названия и показатели: eTeqball 2.22۔

بہترین 3 سیٹس (پہلے 2 سیٹس جیتنے والا)، ہر سیٹ 12 پوائنٹس تک۔

Наблюдаемые названия и показатели: eIce Hockey 2.23۔

3 پیریڈز ہر ایک 3 منٹ۔ اوور ٹائم شامل نہیں جب تک کہ دوسری صورت میں بیان نہ کیا گیا ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: eTable Tennis 2.24 فارمیٹس؛ • بہترین 5 سیٹس (پہلے (3، 11 پوائنٹس فی سیٹ (بیلنس کے ساتھ)؛ • بہترین 7 سیٹس (پہلے (4، 7 پوائنٹس فی سیٹ (بیلنس کے بغیر)؛ V. Greyhound، Horse اور Harness Racing قواعد؛ 1۔ جنرل۔

1.1 تمام شرطیں ریس کے دن متعلقہ ریسنگ اتھارٹی کی طرف سے ریس کے نتیجے کے سرکاری اعلان کی بنیاد پر طے ہوں گی۔

Tower Rush

1.2 ڈیڈ ہیٹ کی صورت میں، شرط کی ادائیگی چہرے کی قیمت کو ایونٹ کے ڈیڈ ہیٹنگ فاتحین کی تعداد سے تقسیم کر کے کی جائے گی۔

1.3 اگرچہ اسپورٹس بک جدید ترین اور درست ڈیٹا فراہم کرنے کی کوشش کرتی ہے، اسپورٹس بک گھوڑوں، گرے ہاؤنڈ یا ہارنس ریسنگ ڈیٹا سے متعلق کسی بھی غلطی کی ذمہ دار نہیں ہوگی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2۔ مارکیٹ کے مخصوص قواعد۔

2.1۔ مارکیٹ "Win Betting" پر ڈیڈ ہیٹ قواعد لاگو ہوتے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2.2۔ مارکیٹ "Place Betting" پر درج ذیل قواعد لاگو ہوتے ہیں:۔

2.2.1۔ جہاں کسی ریس میں 8 یا اس سے زیادہ رنرز ہوں، پہلی، دوسری اور تیسری پوزیشن پر پلیس کی ادائیگی ہوگی۔ اگر شرط اس وقت لگائی گئی جب فیلڈ میں 8 یا اس سے زیادہ رنرز تھے اور بعد میں فیلڈ 7 یا اس سے کم رنرز تک کم ہو گئی، تو پہلی، دوسری اور تیسری پوزیشن کی ادائیگی ہوگی، تاہم کٹوتیاں لاگو ہوں گی۔ شق 3.3.5 میں کٹوتی جدول دیکھیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2.2.2۔ ڈیڈ ہیٹ قواعد لاگو ہوتے ہیں؛ 2.3۔ مارکیٹ "Top 2 Betting" پر درج ذیل قواعد لاگو ہوتے ہیں:۔

2.3.1۔ ریس میں 1st یا 2nd آنے والے رنرز پر ادائیگی کرتا ہے۔

2.3.2۔ شرطیں صرف ان ریسوں پر درست ہیں جن میں 5 یا اس سے زیادہ رنرز ہوں۔ 5 سے کم رنرز والی ریس پر لگائی گئی کوئی بھی شرط کالعدم ہوگی۔

2.3.3۔ ڈیڈ ہیٹ قواعد لاگو ہوتے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3۔ سیٹلمنٹ اور منسوخی کے قواعد؛ 3.1۔ اسکریچنگز۔

3.1.1۔ اگر کوئی رنر اسکریچ ہو جائے تو اسٹیک واپس کر دیا جائے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3.2۔ ترک شدہ، ملتوی اور منتقل شدہ ریسیں۔

3.2.1۔ اگر کوئی ریس ترک کر دی جائے یا کسی دوسرے مقام/ٹریک پر منتقل کر دی جائے (بشمول اسی مقام پر مختلف ٹریک پر منتقلی) یا کسی دوسری تاریخ پر ملتوی کر دی جائے تو سنگل شرطیں کالعدم ہوں گی۔ متاثرہ کومبو شرطیں اس ایونٹ کو خارج کر کے دوبارہ حساب کی جائیں گی۔

3.2.2۔ جہاں کوئی ریس ملتوی کی جائے اور ریس کے اصل شیڈول شدہ آغاز کے وقت سے 48 گھنٹوں کے اندر اسی مقام پر دوبارہ شیڈول کی جائے، تمام شرطیں ایسے ہی برقرار رہیں گی جیسے ریس ملتوی نہ ہوئی ہو۔

3.2.3۔ اگر اسی مقام پر ملتوی ریس کی وجہ سے اسکریچنگز بحال کی جائیں تو تمام شرطیں کالعدم ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3.3۔ کٹوتیاں۔

3.3.1۔ شرط لگانے کے بعد کوئی بھی شرط کٹوتی کے تابع ہو سکتی ہے۔ یہ کٹوتیاں شرط کی چہرے کی قیمت (متوقع جیت) پر لاگو ہوتی ہیں۔

3.3.2۔ حتمی فیلڈ کے اعلان کے بعد، اور شرط لگانے کے بعد اسکریچنگز کی صورت میں، جیتنے والی شرطوں کی چہرے کی قیمت پر کٹوتیاں لاگو ہوں گی جیسا کہ کٹوتی جدول میں ہے - شق 3.3.5 میں کٹوتی جدول دیکھیں۔

Tower Rush

3.3.3۔ کٹوتی کے حسابات اسٹیک کی جیت کی رقم سے کٹوتی کی گئی فیصد کے طور پر بیان کیے گئے ہیں۔

3.3.4۔ اگر کسی ریس سے متعدد رنرز اسکریچ ہو جائیں تو کٹوتی جدول کے مطابق ہر اسکریچ شدہ رنر کی کٹوتی کی شرح کو جمع کر کے ایک مشترکہ کٹوتی کی شرح کا حساب لگایا جائے گا۔ شق میں کٹوتی جدول دیکھیں

Наблюдаемые названия и показатели: 3.3.5؛ 3.3.5۔ کٹوتی جدول؛ مشکلات از (>, زیادہ سے زیادہ)؛ مشکلات تا (=>, کم یا برابر)؛ مارکیٹ "Win" (%)؛ *مارکیٹ "Top 2" (%)*؛ مارکیٹ "Place" (%)*۔

26 40 76 1.01 1.00

26 40 75 1.02 1.01

26 40 75 1.03 1.02

26 40 73 1.04 1.03

26 40 73 1.05 1.04

26 40 73 1.06 1.05

26 40 73 1.07 1.06

26 40 72 1.08 1.07

26 40 72 1.09 1.08

26 40 72 1.10 1.09

26 40 71 1.12 1.10

26 40 71 1.14 1.12

26 40 71 1.16 1.14

26 40 69 1.18 1.16

26 39 69 1.20 1.18

26 39 67 1.22 1.20

26 38 65 1.24 1.22

26 38 65 1.25 1.24

26 38 65 1.26 1.25

26 38 65 1.28 1.26

26 38 65 1.30 1.28

26 38 62 1.35 1.30

25 37 60 1.40 1.35

25 37 56 1.45 1.40

25 37 55 1.50 1.45

24 36 53 1.55 1.50

24 36 51 1.60 1.55

24 35 49 1.65 1.60

24 34 47 1.70 1.65

23 34 46 1.75 1.70

23 34 45 1.80 1.75

23 33 44 1.85 1.80

23 33 43 1.90 1.85

22 32 41 1.95 1.90

22 32 40 2.00 1.95

22 32 40 2.05 2.00

22 31 39 2.10 2.05

21 31 37 2.15 2.10

21 30 36 2.20 2.15

21 30 36 2.25 2.20

21 29 35 2.30 2.25

21 29 34 2.35 2.30

20 29 33 2.40 2.35

20 28 31 2.45 2.40

20 28 31 2.50 2.45

19 27 30 2.60 2.50

19 27 29 2.70 2.60

Tower Rush

18 26 28 2.80 2.70

18 25 27 2.90 2.80

18 25 26 3.00 2.90

17 24 25 3.10 3.00

17 23 24 3.20 3.10

16 22 23 3.30 3.20

16 22 22 3.40 3.30

16 22 22 3.50 3.40

15 21 21 3.60 3.50

15 21 20 3.70 3.60

15 20 20 3.80 3.70

14 20 19 3.90 3.80

14 20 19 4.00 3.90

14 19 18 4.20 4.00

14 19 18 4.40 4.20

14 19 18 4.50 4.40

14 18 16 4.60 4.50

13 17 15 4.80 4.60

13 17 15 5.00 4.80

12 15 13 5.50 5.00

12 15 12 6.00 5.50

11 14 11 6.50 6.00

10 13 10 7.00 6.50

9 12 9 7.50 7.00

8 11 8 8.00 7.50

8 11 8 8.50 8.00

Tower Rush

7 10 7 9.00 8.50

7 10 7 9.50 9.00

6 8 6 10.00 9.50

5 7 5 11.00 10.00

5 7 5 12.00 11.00

4 6 4 13.00 12.00

4 6 4 14.00 13.00

3 4 3 15.00 14.00

3 4 3 16.00 15.00

3 4 3 17.00 16.00

2 3 2 18.00 17.00

2 3 2 19.00 18.00

2 3 2 20.00 19.00

0 0 0 ~ 20.00

*یہ کالم متعلقہ شرط کی جیت کی چہرے کی قیمت کی کٹوتی کی مقدار فراہم کرتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3.4۔ غلطیاں۔

3.4.1۔ اگر اسپورٹس بک کسی بھی گھوڑوں کی دوڑ، گرے ہاؤنڈ یا ہارنس ریسنگ ایونٹ کے لیے کوئی غلط بیٹنگ معلومات شائع کرے، پوسٹ کرے یا نقل کرے، بشمول لیکن ان تک محدود نہیں کہ غلط مشکلات پوسٹ کرنا، تو اس طرح کی غلطی کے ماخذ کی وجہ سے قطع نظر، اسپورٹس بک کسی بھی متعلقہ شرط کو کالعدم کرنے کا حق محفوظ رکھتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3.5۔ ریس کے آغاز کے وقت کے بعد شرطوں کی قبولیت۔

3.5.1۔ اگر کوئی سنگل شرط نادانستہ طور پر ایونٹ کے سرکاری آغاز کے وقت کے بعد قبول کر لی جائے تو شرط کالعدم ہوگی اور اینڈ یوزر کو واپس کر دی جائے گی۔

3.5.2۔ اگر کوئی شرط ایونٹ کے سرکاری آغاز کے وقت کے بعد کومبو شرط کے حصے کے طور پر قبول کی گئی تھی تو وہ ایونٹ کالعدم تصور ہوگا، اور کومبو شرط کی باقی ٹانگیں برقرار رہیں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3.6۔ دیگر۔

3.6.1۔ اگر کسی گھوڑے یا گرے ہاؤنڈ کو اسٹیورڈز کے حکم سے دیر سے واپس لیا جائے تو تمام شرطوں کی ادائیگی گھوڑے یا گرے ہاؤنڈ (جیسا کہ لاگو ہو) کی حیثیت کے بارے میں اسٹیورڈز کے فیصلے کو مدنظر رکھتے ہوئے کی جائے گی، بشمول باقی رنرز پر کٹوتیاں۔ شق

3.5.5 میں کٹوتی جدول دیکھیں۔

3.6.2۔ شرطیں ریس کے دن اسٹیورڈز کے سرکاری فیصلے کے مطابق طے ہوں گی۔ جہاں کسی گھوڑے/کتے کو بعد میں نااہل قرار دیا جائے یا کسی بعد کی تاریخ میں پوزیشنیں تبدیل کی جائیں، کسی بھی وجہ سے، شرط کی سیٹلمنٹ کے مقاصد کے لیے ریس کے دن اسٹیورڈز کی طرف سے اعلان کردہ سرکاری نتیجہ برقرار رہے گا۔

VI. پیشین گوئیاں۔ :Наблюдаемые названия и показатели

1.1۔ پیشین گوئیوں کا دائرہ کار: "پیشین گوئیاں" سیکشن مختلف ایونٹس پر بیٹنگ مارکیٹوں کا احاطہ کرتا ہے، بشمول لیکن ان تک محدود نہیں: سیاست، فنون، تفریح، سائنس، اور خصوصی کھیلوں کے سنگ میل۔

1.2۔ مخصوص مارکیٹ قواعد (ٹول ٹپس): ہر "پیشین گوئی" مارکیٹ کی منفرد نوعیت کی وجہ سے، سیٹلمنٹ کے مخصوص معیار، جیتنے کی شرائط، اور حتمی ٹائم فریم براہ راست معلوماتی ٹول ٹپس ("i" علامت کے ساتھ نشان زد) میں فراہم کیے جاتے ہیں جو ہر مارکیٹ کے ساتھ واقع ہیں۔ "پیشین گوئی" مارکیٹ پر شرط لگا کر، اینڈ یوزر تصدیق کرتا ہے کہ اس نے متعلقہ ٹول ٹپ میں فراہم کردہ مخصوص سیٹلمنٹ قواعد پڑھ اور قبول کر لیے ہیں۔

● جنرل اسپورٹس بک رولز اور مارکیٹ ٹول ٹپ میں موجود معلومات کے درمیان کسی بھی تضاد کی صورت میں، ٹول ٹپ کی معلومات غالب ہوں گی۔

1.3۔ ذرائع اور سیٹلمنٹ: "پیشین گوئی" مارکیٹ کے نتائج کی تصدیق کے لیے استعمال ہونے والے سرکاری ذرائع (ویب سائٹس، سرکاری ریکارڈز، یا سرکاری اعلانات) مارکیٹ کے معلوماتی ٹول ٹپ میں متعین کیے جائیں گے۔

● اگر کوئی متعین ذریعہ دستیاب نہ ہو یا مبہم ڈیٹا فراہم کرے، تو اسپورٹس بک نتیجہ کا تعین کرنے کے لیے دیگر عوامی طور پر تسلیم شدہ اور معتبر ذرائع استعمال کرنے کا حق محفوظ رکھتی ہے۔

1.4۔ ملتوی ہونا اور منسوخی: جب تک کہ ٹول ٹپ میں بصورت دیگر بیان نہ کیا گیا ہو، اگر "Predictions" زمرے میں کوئی ایونٹ منسوخ ہو جاتا ہے، غیر معینہ مدت کے لیے ملتوی ہو جاتا ہے یا معروضی یا فورس میجیور حالات کی وجہ سے متوقع آخری تاریخ سے 1 (ایک) سال سے زیادہ عرصے تک کبھی واقع نہیں ہوگا، تو تمام غیر طے شدہ شرطیں Void ((Refunded قرار دی جائیں گی۔ اگر ٹول ٹپ میں نتیجے کی کوئی مخصوص آخری تاریخ ذکر کی گئی ہو، تو شرط اسی مخصوص آخری تاریخ کی صورتحال کی بنیاد پر طے کی جائے گی۔

VII. Log of Changes :Наблюдаемые названия и показатели ;Version ;Editor ;Date ;Reason of change.

1.0	Andris Backovs	13.01.2023	First release
1.1	Andris Backovs	24.09.2024	Updates related to the new added markets to the sportsbook
1.2	Andris Backovs	02.12.2024	Review and revision due to implementation of GLI-33 standard
1.3	Andris Backovs	20.12.2024	Deleting duplicated rules
1.4	Andris Backovs	04.02.2025	Updates related to Esports formats and Soccer stats.
1.5	Andris Backovs	16.05.2025	Updates related to Regulatory requirements, Soccer stats and new sportsbook feature

Tennis,) Updates in Early Payout betting rules, Special sports rules 31.07.2025 Andris Backovs 1.6 baseball, chess) and Esports solution betting rules.

Updates in Bet settings section and postponed events rules 29.10.2025 Andris Backovs 1.7

/ 1) Special rules for sports ;5.25) / 5.5) Updates related to General Rules 15.02.2026 Arthur Lyanniy 1.8 Esports new rules) ;22) / 18 / 12 / 6 / 5 / 4 / 3

Placeholder and Bracket ;Predictions ;Updates related to Early Payout 23.04.2026 Arthur Lyanniy 1.9 betting

Updates here 01.06.2026 Arthur Lyanniy 2.0

Наблюдаемые названия и показатели: Liens utiles; Aviator; Mines; Assistance; Live support; Affiliés; 18+. ;C&T ;Daily missions ;Cashback ;Vip club ;Boutique ;esPromo; Promotions; Tournois; Trophé

Gambling can be addictive. Play responsibly.

;Cash ;Mission ;Daily ;betify10.sh All rights reserved © 2026 :Наблюдаемые названия и показатели Live ;Ronaldinho ;Fnatic ;Floyd Mayweather ;Sponsorship ;Sport ;Casino ;Mini-jeux ;Fortune ;Roue de la Ne manquez pas les offres Telegram. ;Chat

Introduction:. ;AML Policy :Наблюдаемые названия и показатели

کسٹمر سپورٹ ٹیم support@betify.com پر دستیاب ہے۔

AML پالیسی کا مقصد: ہم Betify پر اپنے تمام صارفین اور کسٹمرز کو اعلیٰ ترین سیکیورٹی فراہم کرنا چاہتے ہیں، اس کے لیے تین مرحلوں پر مشتمل اکاؤنٹ کی تصدیق کی جاتی ہے تاکہ ہمارے کسٹمرز کی شناخت کو یقینی بنایا جا سکے۔ اس کی وجہ یہ ثابت کرنا ہے کہ رجسٹرڈ شخص کی تفصیلات درست ہیں اور استعمال شدہ جمع کرنے کے طریقے چوری شدہ نہیں ہیں یا کسی اور کے ذریعے استعمال نہیں ہو رہے، جس کا مقصد منی لانڈرنگ کے خلاف جنگ کے لیے عمومی فریم ورک بنانا ہے۔ ہم اس بات کو بھی مدنظر رکھتے ہیں کہ قومیت اور اصل، ادائیگی کے طریقے، اور رقم نکالنے کے لحاظ سے مختلف حفاظتی اقدامات کیے جانے چاہئیں۔

Betify بھی ML کے خطرے کو کنٹرول اور محدود کرنے کے لیے مناسب اقدامات کرتا ہے، بشمول مناسب ذرائع مختص کرنا۔

Betify EU رہنما خطوط کے مطابق اینٹی منی لانڈرنگ ((AML کے اعلیٰ معیارات، تعمیل کے لیے پرعزم ہے اور انتظامیہ اور ملازمین سے مطالبہ کرتا ہے کہ وہ منی لانڈرنگ کے مقاصد کے لیے اپنی خدمات کے استعمال کو روکنے میں ان معیارات کو نافذ کریں۔

.: The AML program of Betify is designed to be compliant with :Наблюдаемые названия и показатели

Directive 2015/849 of the European Parliament and of The Council of 20 May 2015 on the“ : EU ”prevention of the use of the financial system for the purposes of money laundering

Regulation 2015/847 on information accompanying“ : EU :Наблюдаемые названия и показатели ."transfers of funds

Tower Rush

Various regulations imposing sanctions or restrictive measures against persons and embargo on : EU certain goods and technology, including all dual-use goods

Law of 18 September 2017 on the prevention of money laundering limitation of the use of cash“ : BE

Money Laundering is ;Definition of money laundering: :Наблюдаемые названия и показатели understood as:.

جائیداد کی تبدیلی یا منتقلی، خاص طور پر رقم، یہ جانتے ہوئے کہ ایسی جائیداد مجرمانہ سرگرمی سے یا ایسی سرگرمی میں حصہ لینے سے حاصل ہوئی ہے، جائیداد کی غیر قانونی اصل کو چھپانے یا اسے چھپانے کے مقصد سے یا ایسی سرگرمی کے ارتکاب میں ملوث کسی بھی شخص کو اس شخص یا کمپنی کے عمل کے قانونی نتائج سے بچنے میں مدد کرنے کے لیے؛

جائیداد کی حقیقی نوعیت، ماخذ، مقام، تصرف، حرکت، حقوق یا ملکیت کو چھپانا یا اسے چھپانا، یہ جانتے ہوئے کہ ایسی جائیداد مجرمانہ سرگرمی سے یا ایسی سرگرمی میں شرکت کے عمل سے حاصل ہوئی ہے؛

جائیداد کا حصول، قبضہ یا استعمال، وصولی کے وقت یہ جانتے ہوئے کہ ایسی جائیداد مجرمانہ سرگرمی سے حاصل ہوئی تھی یا ایسی سرگرمی میں مدد کرنے سے؛ پہلے نکات میں مذکور کسی بھی عمل کے ارتکاب میں شرکت، ارتکاب کے لیے انجمن، ارتکاب کی کوششیں اور مدد، ترغیب، سہولت فراہمی اور مشورہ۔

منی لانڈرنگ کو ایسا ہی سمجھا جائے گا چاہے لانڈر کی جانے والی جائیداد پیدا کرنے والی سرگرمیاں کسی دوسرے رکن ریاست کے علاقے میں یا کسی تیسرے ملک کے علاقے میں انجام دی گئی ہوں۔

Organization of the AML for Betify:. :Наблюдаемые названия и показатели

AML قانون سازی کے مطابق، Betify نے ML کی روک تھام کے لیے "اعلیٰ ترین سطح" مقرر کی ہے: مکمل انتظامیہ انچارج ہے۔

مزید برآں، ایک AMLCO ((Anti Money Laundering Compliance Officer سسٹم کے اندر AML پالیسی اور طریقہ کار کے نفاذ کا انچارج ہے۔

AMLCO براہ راست جنرل مینجمنٹ کی ذمہ داری کے تحت ہے: AML پالیسی میں تبدیلیاں اور نفاذ کے تقاضے:

Betify AML پالیسی کی ہر بڑی تبدیلی جنرل مینجمنٹ اور اینٹی منی لانڈرنگ کمپلائنس آفیسر کی منظوری سے مشروط ہے۔ تین مرحلوں پر مشتمل تصدیق:

Step one verification:. :Наблюдаемые названия и показатели

پہلے مرحلے کی تصدیق ہر صارف اور کسٹمر کو رقم نکالنے کے لیے کرنی ہوگی۔ ادائیگی کے انتخاب، ادائیگی کی رقم، رقم نکالنے کی رقم، رقم نکالنے کے انتخاب اور صارف/کسٹمر کی قومیت کے حوالے سے پہلے مرحلے کی تصدیق پہلے کی جانی چاہیے۔ پہلے مرحلے کی تصدیق ایک دستاویز ہے جو صارف/کسٹمر کو خود بھرنی ہوگی۔

درج ذیل معلومات فراہم کرنی ہوں گی: پہلا نام، دوسرا نام، تاریخ پیدائش، معمول کے رہائش کا ملک، جنس اور مکمل پتہ۔

Step two verification:. :Наблюдаемые названия и показатели

دوسرے مرحلے کی تصدیق ہر اس صارف کو کرنی ہوگی جو €2000 (دو ہزار یورو) سے زیادہ جمع کرتا ہے یا €2000 (دو ہزار یورو) سے زیادہ رقم نکالتا ہے۔ دوسرے مرحلے کی تصدیق ہونے تک رقم نکالنا یا جمع کرنا روکا رہے گا۔ تصدیق کا مرحلہ صارف یا کسٹمر کو

Tower Rush

ایک ذیلی صفحے پر لے جائے گا جہاں اسے اپنی ID بھیجنی ہوگی۔ صارف/کسٹمر کو اپنی ID کی تصویر لینی ہوگی۔ جبکہ اس کی ID کے ساتھ چھ ہندسوں کا بے ترتیب پیدا شدہ نمبر لکھا ہوا پیپر کلپ ہوگا: ID کی تصدیق کے لیے صرف سرکاری ID استعمال کی جا سکتی ہے، ملک کے لحاظ سے قبول شدہ IDs کی اقسام مختلف ہو سکتی ہیں۔ یہ بھی الیکٹرانک طور پر جانچا جائے گا کہ پہلے مرحلے کی تصدیق میں بھری گئی

ڈیٹا درست ہے۔ الیکٹرانک جانچ دو مختلف ڈیٹا بینکوں کے ذریعے جانچ کرے گی تاکہ یقینی بنایا جا سکے کہ دی گئی معلومات بھری گئی دستاویز اور ID کے نام سے مطابقت رکھتی ہیں: اگر الیکٹرانک ٹیسٹ ناکام ہو جائے یا ممکن نہ ہو تو صارف/کسٹمر کو اپنی موجودہ رہائش کی تصدیق بھیجنی ہوگی۔ حکومت کی طرف سے رجسٹریشن کا سرٹیفکیٹ یا اس جیسی دستاویز درکار ہے۔

Step three verification:. :Наблюдаемые названия и показатели

تیسرے مرحلے کی تصدیق ہر اس صارف کو کرنی ہوگی جو €5000 (پانچ ہزار یورو) سے زیادہ جمع کرتا ہے یا €5000 (پانچ ہزار یورو) سے زیادہ رقم نکالتا ہے۔ تیسرے مرحلے کی تصدیق ہونے تک رقم نکالنا یا جمع کرنا روکا رہے گا۔ مرحلہ 3 کے لیے صارف/کسٹمر سے دولت کے ماخذ کے بارے میں پوچھا جائے گا۔

KYC).) Customer identification and verification :Наблюдаемые названия и показатели

تجارتی تعلقات میں داخل ہوتے وقت کسٹمرز کی رسمی شناخت ایک اہم عنصر ہے، یہ منی لانڈرنگ سے متعلق ضوابط اور KYC پالیسی دونوں کے لیے ضروری ہے۔ یہ شناخت درج ذیل بنیادی اصولوں پر مبنی ہے:

آپ کے پاسپورٹ، ID کارڈ یا ڈرائیونگ لائسنس کی ایک کاپی، ہر ایک کے ساتھ چھ بے ترتیب پیدا شدہ نمبروں کا ذکر کرتے ہوئے ہاتھ سے لکھا ہوا نوٹ۔ نیز، صارف/کسٹمر کے چہرے کے ساتھ دوسری تصویر درکار ہے۔

صارف/کسٹمر اپنی رازداری کو محفوظ رکھنے کے لیے تاریخ پیدائش، قومیت، جنس، پہلا نام، دوسرا نام اور تصویر کے علاوہ ہر معلومات کو دھندلا کر سکتا ہے۔

براہ کرم نوٹ کریں کہ ID کے چاروں کونے ایک ہی تصویر میں نظر آنے چاہئیں اور اوپر بتائی گئی تفصیلات کے علاوہ تمام تفصیلات واضح طور پر پڑھنے کے قابل ہوں۔ ضرورت پڑنے پر ہم تمام تفصیلات مانگ سکتے ہیں۔ ایک ملازم صورتحال کی بنیاد پر ضرورت پڑنے پر اضافی جانچ کر سکتا ہے۔

Proof of Address:. :Наблюдаемые названия и показатели

پتے کا ثبوت دو مختلف الیکٹرانک جانچوں کے ذریعے کیا جائے گا، جو دو مختلف ڈیٹا بیس استعمال کرتی ہیں۔ اگر الیکٹرانک ٹیسٹ ناکام ہو جائے، تو صارف/کسٹمر کے پاس دستی ثبوت دینے کا اختیار ہے۔ آپ کے رجسٹرڈ پتے پر بھیجا گیا حالیہ یوٹیلیٹی بل، جو پچھلے 3 مہینوں کے اندر جاری کیا گیا ہو یا حکومت کی طرف سے بنائی گئی سرکاری دستاویز جو آپ کی رہائش کی حالت کو ثابت کرے۔

منظوری کے عمل کو ہر ممکن حد تک تیز بنانے کے لیے، براہ کرم یقینی بنائیں کہ دستاویز واضح ریزولوشن کے ساتھ بھیجی گئی ہو جس میں دستاویز کے چاروں کونے نظر آئیں، اور تمام متن پڑھنے کے قابل ہو۔ مثال کے طور پر: بجلی کا بل، پانی کا بل، بینک اسٹیٹمنٹ یا آپ کے نام کوئی بھی سرکاری ڈاک۔

ایک ملازم صورتحال کی بنیاد پر ضرورت پڑنے پر اضافی جانچ کر سکتا ہے۔ فنڈز کا ماخذ

اگر کوئی کھلاڑی پانچ ہزار یورو سے زیادہ جمع کرتا ہے تو دولت کے ماخذ ((SOW کو سمجھنے کا عمل ہوتا ہے

Ownership of business Employment ;Examples of SOW are: :Наблюдаемые названия и показатели
Inheritance Investment Family.

یہ انتہائی اہم ہے کہ اس دولت کی اصل اور قانونی حیثیت کو واضح طور پر سمجھا جائے۔ اگر یہ ممکن نہ ہو تو ایک ملازم اضافی دستاویز یا ثبوت مانگ سکتا ہے۔ اکاؤنٹ منجمد کر دیا جائے گا اگر وہی صارف یہ رقم ایک بار میں جمع کرے یا متعدد لین دین جو اس رقم کے برابر ہوں۔ انہیں دستی طور پر اوپر کی باتوں سے گزرنے کے لیے ایک ای میل بھیجا جائے گا اور ویب سائٹ پر ہی معلومات بھی۔

Betify صارف/کسٹمر کی شناخت کو مزید یقینی بنانے کے لیے بینک وائر/کریڈٹ کارڈ بھی مانگتا ہے۔ یہ صارف/کسٹمر کی مالی صورتحال کے بارے میں اضافی معلومات بھی دیتا ہے۔ پہلے مرحلے کے لیے بنیادی دستاویز:

بنیادی دستاویز Betify پر سیٹنگز کے صفحے کے ذریعے قابل رسائی ہوگی۔ ہر صارف کو درج ذیل معلومات بھرنی ہوں گی:

Date of Birth. ;First name Second name Nationality Gender :Наблюдаемые названия и показатели

دستاویز کو AI کے ذریعے محفوظ اور بنایا جائے گا، ایک ملازم صورتحال کی بنیاد پر ضرورت پڑنے پر اضافی جانچ کر سکتا ہے۔

Risk management:. :Наблюдаемые названия и показатели

زمین پر مختلف خطوں میں مختلف خطرات اور دولت کی مختلف حالتوں سے نمٹنے کے لیے Betify ہر قوم کو خطرے کے تین مختلف خطوں میں درجہ بندی کرے گا۔

Region one: Low risk:. :Наблюдаемые названия и показатели

خطہ اول کی ہر قوم کے لیے تین مرحلوں پر مشتمل تصدیق پہلے بیان کردہ طریقے سے کی جاتی ہے۔ خطہ دوم: درمیانہ خطرہ:

خطہ دوم کی ہر قوم کے لیے تین مرحلوں پر مشتمل تصدیق کم جمع، نکاسی اور ٹپ رقوم پر کی جائے گی۔ پہلا مرحلہ معمول کے مطابق کیا جائے گا۔ دوسرا مرحلہ €1000 (ایک ہزار یورو) جمع کرنے، €1000 (ایک ہزار یورو) نکالنے کے بعد کیا جائے گا۔ تیسرا مرحلہ €2500 (دو ہزار پانچ سو یورو) جمع کرنے، €2500 (دو ہزار پانچ سو یورو) نکالنے کے بعد کیا جائے گا۔ نیز، کم خطرے والے خطے کے صارفین جو کسی بھی دوسری کرنسی میں کرپٹو کرنسی تبدیل کرتے ہیں، انہیں درمیانے خطرے والے خطے کے صارفین/کسٹمرز کی طرح سمجھا جائے گا۔

Region three: High risk:. :Наблюдаемые названия и показатели

زیادہ خطرے والے خطوں پر پابندی ہوگی۔ زیادہ خطرے والے خطوں کو تیزی سے بدلتی دنیا کے بدلتے ماحول کے ساتھ ہم آہنگ رکھنے کے لیے باقاعدگی سے اپ ڈیٹ کیا جائے گا۔

اضافی اقدامات۔

مزید برآں، ایک AI جس کی نگرانی AML کمپلائنس آفیسر کرتا ہے، کسی بھی غیر معمولی رویے کو تلاش کرے گا اور فوراً Betify کے ملازم کو رپورٹ کرے گا۔

خطرے پر مبنی چند اور عمومی تجربے کے مطابق انسانی ملازمین AI یا دیگر ملازمین کی طرف سے کی گئی تمام جانچوں کو دوبارہ چیک کریں گے اور صورتحال کے مطابق دوبارہ یا اضافی جانچ کر سکتے ہیں۔

مزید برآں، ایک ڈیٹا سائنٹسٹ جدید، الیکٹرانک، تجزیاتی نظاموں کی مدد سے غیر معمولی رویے کو تلاش کرے گا جیسے: طویل بیٹنگ سیشنز کے بغیر جمع کرنا اور نکالنا۔ جمع اور نکاسی کے لیے مختلف

Tower Rush

بینک اکاؤنٹ استعمال کرنے کی کوششیں، قومیت میں تبدیلیاں، کرنسی میں تبدیلیاں، رویے اور سرگرمی میں تبدیلیاں نیز جانچ، کہ آیا اکاؤنٹ اس کے اصل مالک کے ذریعے استعمال ہو رہا ہے۔

نیز صارف کو نکاسی کے لیے وہی طریقہ استعمال کرنا ہوگا جو اس نے جمع کے لیے استعمال کیا، ابتدائی جمع کی رقم کے لیے تاکہ کسی بھی منی لانڈرنگ کو روکا جا سکے۔

Наблюдаемые названия и показатели: Enterprise-wide risk assessment.

اپنے خطرے پر مبنی نقطہ نظر کے حصے کے طور پر، Betify نے Betify اور اس کی کاروباری لائنوں سے مخصوص خطرات کی شناخت اور سمجھ کے لیے ایک AML "Enterprise-wide risk assessment" (EWRA) انجام دیا ہے۔ AML خطرے کی پالیسی اس کی کاروباری لائنوں جیسے ویب سائٹ کی پیش کردہ خدمات میں شامل خطرات کی شناخت اور دستاویز کرنے کے بعد طے کی جاتی ہے۔ وہ صارفین جنہیں خدمات پیش کی جاتی ہیں، ان صارفین کے ذریعے کیے گئے لین دین، بینک کے استعمال کردہ ترسیل کے ذرائع، بینک کے کاموں کے جغرافیائی مقامات، کسٹمرز اور لین دین اور دیگر معیاری اور ابھرتے ہوئے خطرات۔

AML خطرے کے زمروں کی شناخت Betify کی ریگولیٹری تقاضوں، ریگولیٹری توقعات اور صنعت کی رہنمائی کی سمجھ پر مبنی ہے۔ عالمی وسیع ویب اپنے ساتھ لانے والے اضافی خطرات کا خیال رکھنے کے لیے اضافی حفاظتی اقدامات کیے جاتے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: The EWRA is yearly reassessed. Ongoing transaction monitoring.

AML-Compliance اس بات کو یقینی بناتا ہے کہ "جاری ٹرانزیکشن مانیٹرنگ" کی جاتی ہے تاکہ ایسی ٹرانزیکشنز کا پتہ لگایا جا سکے جو کسٹمر پروفائل کے مقابلے میں غیر معمولی یا مشتبہ ہوں۔ یہ ٹرانزیکشن مانیٹرنگ دو سطحوں پر کی جاتی ہے:

Наблюдаемые названия и показатели: (1کنٹرول کی پہلی لائن:۔

Betify صرف قابل اعتماد پیمنٹ سروس پرووائیڈرز کے ساتھ جن کے پاس مؤثر AML پالیسیاں موجود ہیں تاکہ ممکنہ کسٹمر پر KYC طریقہ کار کے مناسب نفاذ کے بغیر Betify پر زیادہ تر مشتبہ ڈپازٹس کو روکا جا سکے۔

Наблюдаемые названия и показатели: (2کنٹرول کی دوسری لائن:۔

Betify اپنے نیٹ ورک کو آگاہ کرتا ہے تاکہ کسٹمر یا کھلاڑی یا مجاز نمائندے کے ساتھ کوئی بھی رابطہ متعلقہ اکاؤنٹ پر ٹرانزیکشنز پر مناسب جانچ کی ضرورت کو جنم دے۔

Наблюдаемые названия и показатели: خاص طور پر ان میں شامل ہیں:۔

اکاؤنٹ پر مالیاتی ٹرانزیکشنز کے نفاذ کی درخواستیں؛ اکاؤنٹ پر ادائیگی کے ذرائع یا خدمات سے متعلق درخواستیں؛

نیز، ایڈجسٹ شدہ رسک مینجمنٹ کے ساتھ تین مرحلوں کی تصدیق ہر وقت Betify کے تمام کسٹمرز کے بارے میں تمام ضروری معلومات فراہم کرے گی۔

نیز، تمام ٹرانزیکشن کی نگرانی ملازمین کرتے ہیں جن کی نگرانی AML کمپلائنس آفیسر کرتا ہے جس کی نگرانی جنرل مینجمنٹ کرتی ہے۔

کسٹمر سپورٹ مینیجر کو جمع کرائی گئی مخصوص ٹرانزیکشنز، ممکنہ طور پر ان کے کمپلائنس مینیجر کے ذریعے، بھی مناسب جانچ کے تابع ہونی چاہئیں۔

ایک یا زیادہ ٹرانزیکشنز کی غیر معمولی نوعیت کا تعین بنیادی طور پر کسٹمر کے علم ((KYC، ان کے مالی رویے اور ٹرانزیکشن کے فریق مقابل کے حوالے سے ایک موضوعی تشخیص پر منحصر ہے۔

یہ جانچ ایک خودکار نظام کے ذریعے کی جائے گی، جبکہ ایک ملازم اضافی تحفظ کے لیے ان کی کراس چیک کرتا ہے۔

کسٹمر اکاؤنٹس پر مشاہدہ کی گئی ٹرانزیکشنز جن کے لیے قانونی سرگرمیوں اور فنڈز کی اصلیت کو صحیح طور پر سمجھنا مشکل ہو، لہٰذا انہیں فوری طور پر غیر معمولی سمجھا جانا چاہیے (کیونکہ وہ براہ راست جائز نہیں ہیں)۔

Betify کے کسی بھی عملے کے رکن کو AML ڈویژن کو کسی بھی غیر معمولی ٹرانزیکشن کے بارے میں آگاہ کرنا چاہیے جس کا وہ مشاہدہ کریں اور جسے وہ کسٹمر کی معلوم قانونی سرگرمی یا آمدنی کے ذریعہ سے منسوب نہ کر سکیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: (3کنٹرول کی تیسری لائن:۔

AML کے خلاف آخری دفاعی لائن کے طور پر Betify تمام مشتبہ اور زیادہ خطرے والے صارفین پر دستی جانچ کرے گا تاکہ منی لانڈرنگ کو مکمل طور پر روکا جا سکے۔

اگر دھوکہ دہی یا منی لانڈرنگ پائی جائے تو حکام کو مطلع کیا جائے گا۔ Betify پر مشتبہ ٹرانزیکشنز کی رپورٹنگ

اپنے داخلی طریقہ کار میں، Betify اپنے عملے کی توجہ کے لیے، قطعی اصطلاحات میں بیان کرتا ہے کہ کب رپورٹ کرنا ضروری ہے اور اس طرح کی رپورٹنگ کے ساتھ کیسے آگے بڑھنا ہے۔

غیر معمولی ٹرانزیکشنز کی رپورٹس کا تجزیہ AML ٹیم کے اندر داخلی طریقہ کار میں مکمل طور پر بیان کردہ قطعی طریقہ کار کے مطابق کیا جاتا ہے۔

اس جانچ کے نتیجے اور جمع کردہ معلومات کی بنیاد پر، AML ٹیم:

18 کے قانون کے مطابق جو 2017 ستمبر کو فراہم کیا گیا ہے، FIU کو رپورٹ بھیجنا ضروری ہے یا نہیں اس کا فیصلہ کرے گی؛ کسٹمر کے ساتھ کاروباری تعلقات ختم کرنا ضروری ہے یا نہیں اس کا فیصلہ کرے گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: طریقہ کار۔

AML قواعد، بشمول کم از کم KYC معیارات، آپریشنل رہنمائی یا طریقہ کار میں ترجمہ کیے جائیں گے جو Betify کی انٹرانیٹ سائٹ پر دستیاب ہوں گے۔

Наблюдаемые названия и показатели: ریکارڈ رکھنا۔

شناخت کے مقصد کے لیے حاصل کردہ ڈیٹا کے ریکارڈ کاروباری تعلقات ختم ہونے کے بعد کم از کم دس سال تک رکھے جائیں گے۔

تمام ٹرانزیکشن ڈیٹا کے ریکارڈ ٹرانزیکشنز کے نفاذ یا کاروباری تعلقات کے خاتمے کے بعد کم از کم دس سال تک رکھے جائیں گے۔

Наблюдаемые названия и показатели: یہ ڈیٹا محفوظ طریقے سے، خفیہ کردہ آف لائن اور آن لائن محفوظ کیا جائے گا۔

تربیت:۔

Betify انسانی ملازمین رسک بیسڈ منظوری پر دستی کنٹرول کریں گے جس کے لیے انہیں خصوصی تربیت دی جاتی ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: تربیت اور آگاہی پروگرام اس کے استعمال سے ظاہر ہوتا ہے:۔

- مالیات سے رابطے میں رہنے والے تمام افراد کے لیے تازہ ترین ریگولیٹری تبدیلیوں کے مطابق لازمی AML تربیتی پروگرام

Наблюдаемые названия и показатели: - تمام نئے ملازمین کے لیے تعلیمی AML سیکھنے کے سیشنز۔

اس تربیتی پروگرام کا مواد اس کاروبار کی نوعیت کے مطابق قائم کیا جانا چاہیے جس کے لیے تربیت یافتہ افراد کام کر رہے ہیں اور ان کے عہدوں کے مطابق۔

Наблюдаемые названия и показатели: آڈیٹنگ۔

اندرونی آڈٹ باقاعدگی سے AML سرگرمیوں کے بارے میں مشن اور رپورٹس قائم کرتا ہے۔ ڈیٹا سیکیورٹی:

کسی بھی صارف/کسٹمر کی طرف سے دیا گیا تمام ڈیٹا محفوظ رکھا جائے گا، فروخت نہیں کیا جائے گا اور نہ ہی کسی اور کو دیا جائے گا۔ صرف قانون کی طرف سے مجبور ہونے پر، یا منی لانڈرنگ کو روکنے کے لیے ڈیٹا متاثرہ ریاست کے AML اتھارٹی کے ساتھ شیئر کیا جا سکتا ہے۔

Betify ڈیٹا پروٹیکشن ڈائریکٹیو (سرکاری طور پر ڈائریکٹیو 95/46/EC) کے تمام رہنما خطوط اور قواعد کی پیروی کرے گا

Наблюдаемые названия и показатели: ہم سے رابطہ کریں:۔

اگر آپ کے ہمارے AML اور KYC پالیسی کے بارے میں کوئی سوالات ہیں، تو براہ کرم ہم سے رابطہ کریں: ای میل کے ذریعے: support@betify.com

اگر آپ کو ہماری AML اور KYC پالیسی یا آپ کے اکاؤنٹ اور آپ کی شخصیت پر کی گئی جانچ کے بارے میں کوئی شکایت ہے، تو براہ کرم ہم سے رابطہ کریں:

Наблюдаемые названия и показатели: ای میل کے ذریعے: support@betify.com۔

Наблюдаемые названия и показатели: TOUCAN ROYALE PRE-RELEASE۔

نیا خصوصی!

Наблюдаемые названия и показатели: اکاؤنٹ بنائیں؛ یا؛ AVANT-PREMIERE HACKSAW۔

اس خصوصی کو آزمائیں!

Наблюдаемые названия и показатели: AVANT-PREMIERE HACKSAW ORGS۔

دریافت کرنے کے لیے نیا خصوصی!

Наблюдаемые названия и показатели: افسانوی شراکت دار؛ Betify کے سرکاری شراکت دار؛ مزید جانیں۔

اپنے کیسینو ویلکم بونس سے لطف اندوز ہوں!

Наблюдаемые названия и показатели: 100 فری اسپنز تک بغیر ویجر؛ اسپورٹس / ای-اسپورٹس ویلکم بونس؛ اپنی پہلی ڈپازٹ پر 50% فری بیٹ حاصل کریں۔

مل کر، ہم کھیل کو تبدیل کر سکتے ہیں!

Наблюдаемые названия и показатели: Betify - FNATIC کے سرکاری سفیر؛ ابھی شرط لگائیں؛ Pragmatic ٹورنامنٹس؛ November Spin Win Quest؛ انعام: €30.000؛ VIP کلب؛ خصوصی انعامات؛ مزید جانیں؛ کھیلیں اور شرط لگائیں؛ منی گیمز؛ خصوصی؛ کیش بیک؛ 20% تک؛ بہترین گیمز؛ 60 گیمز؛ ملٹی ہینڈ بلیک جیک؛ Galaxsys؛ نیا؛ Gates of Olympus 2500؛ Wanted Dead or a؛ Inout؛ Chicken Road 2؛ Penguin King؛ Win & Serpent Gold: Hold؛ PragmaticPlay؛ Nolimit؛ Duck Hunters 2؛ TurboGames؛ Turbo Mines؛ Sweet Bonanza 2500؛ Aviatrix؛ Hacksaw؛ Wild Toucan؛ Stingy Jack؛ 66 گیمز؛ Fist of Destruction Megamultiplier؛ 777 Streak: Megacharged؛ Vortex؛ City Sweet Loot؛ Willy Wildwing؛ Triple 5s: Megacharged؛ Killer Night؛ Ants Attack؛ Buried By Night؛ Royale Happy Duck؛ Jefe Calavera؛ Novomatic؛ Wicked Rich؛ NetEnt؛ Nunchucks؛ Endorphina؛ Super Jungle Pulsar؛ 966 گیمز؛ Betify ایکسکلسو بلیک جیک؛ Evolution؛ بلیک جیک کلاسک 4؛ StakeLogic؛ Betify رولیٹ؛ Crazy Time A؛ Ice Fishing؛ Betify ایکسکلسو بلیک جیک 2؛ XXXtreme Lightning Roulette؛ Betify ایکسکلسو رولیٹ؛ Betify ایکسکلسو بلیک جیک 1؛ فرسٹ پرسن بلیک جیک؛ Crazy Coin Flip؛ Betify بلیک جیک X؛ Pragmatic Live؛ 79 پرووائیڈرز؛ بیٹلز؛ Galaxsys Challenge؛ ختم کریں؛ 05؛ DD؛ :؛ 15؛ HH؛ 34؛ MM؛ 42؛ SS؛ انعام؛ 75000؛ 02.11.2026 00:00:01 - 08.11.2026 23:59:59 UTC؛ پوزیشن؛ صارف؛ پوائنٹس؛ انعام؛ 1؛ TIKI*****؛ 29330.7؛ 12000؛ 2؛ V222*****؛ 1644.8؛ 9000؛ 3؛ MASH*****؛ 705.4؛ 7500؛ شرکت کریں؛ مکمل درجہ بندی۔

ریسز کیسینو ٹورنامنٹس ہیں جہاں مقصد ایک مخصوص وقت کے اندر زیادہ سے زیادہ بار جیتنا ہے۔ آج ہی اپنی قسمت آزمائیں!

Наблюдаемые названия и показатели: مزید تفصیلات؛ لیڈرز ٹیبل؛ بڑی جیتیں؛ تازہ ترین جیتیں؛ تمام شرطیں؛ گیم؛ کھلاڑی؛ وقت؛ شرط؛ ادائیگی؛ Temple گارڈینز؛ CHARL*****؛ 12:12 PM؛ € 0,30؛ 76x؛ € 22,80؛ Olympian Legends؛ RIDGY*****؛ 8:14 AM؛ € 0,20؛ 24.6x؛ € 4,92؛ Smash the Piggy Bank & Crack؛ MANOD*****؛ 12:18 PM؛ € 1,00؛ 134.3x؛ € 134,30؛ Crack More Piggy Banks؛ PHANE*****؛ 8:35 AM؛ € 0,10؛ 375x؛ € 37,50؛ ARM59*****؛ 12:24 PM؛ 62.1x؛ € 6,21؛ Piggy Billion؛ RIASD*****؛ 11:10 AM؛ 175.3x؛ € 35,06؛ Le Bandit؛ LOULO*****؛ 12:14 PM؛ € 0,60؛ 145.53x؛ € 87,32؛ MANOZ*****؛ 12:19 PM؛ 62x؛ € 6,20؛ BOBBY*****؛ 12:00 PM؛ € 0,40؛ 132x؛ € 52,80؛ Six Feet Under؛ LOLO7*****؛ 12:07 PM؛ 49.75x؛ € 9,95؛ 41؛ 40۔

Наблюдаемые названия и показатели: Fnatic - ای-اسپورٹس میں 19 سال کی کارکردگی؛ Betify کو بطور پرنسپل پارٹنر منتخب کیا۔

مل کر، کھیل کے قواعد تبدیل کریں!

ای-اسپورٹس کا دیو، 16 ملین ڈالر سے زیادہ کی کمائی اور 33 ملین سے زیادہ لوگوں کے فین بیس کے ساتھ، Betify کو منتخب کیا!

ابھی شرط لگائیں!

خصوصی مضامین!

ایک خصوصی جرسی اور ناقابل یقین ہیڈ فون، جب وہ دستیاب ہوں تو انہیں اسٹور میں پکڑنے کی کوشش کریں۔

Наблюдаемые названия и показатели: چیمپئن شپس 👑۔

VIP لیول 4 یا اس سے زیادہ رکھنے والے کھلاڑیوں کو سب سے بڑے مقابلوں کے ٹکٹ جیتنے کا موقع ملتا ہے

Наблюдаемые названия и показатели: روزانہ لائیو۔

Tower Rush

ٹیم اور خصوصی انعامات کے بارے میں مزید جاننے کے لیے Fnatic کی دلچسپ لائیو دیکھیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: اسپورٹس ویلکم بونس۔

اگر آپ نے پہلے سے نہیں کیا تو رجسٹر ہوں، کوڈ #FNATIC استعمال کرتے ہوئے تاکہ Fnatic پر آپ کی پہلی شرط €100 فری بیٹ تک ہارنے کی صورت میں واپس مل جائے۔

میرا بونس حاصل کریں!

Наблюдаемые названия и показатели: FNATIC x Betify؛ userhj3JD43HJJS؛ کوئی سبسکرائبر نہیں؛ 0:01؛ پلے بیک دورانیہ 1 سیکنڈ؛ 1:16/؛ ویڈیو کا کل دورانیہ 1 منٹ، 16 سیکنڈ؛ دیگر ویڈیوز؛ 43:54۔

جھوٹ کولےبا کے ضربوں کے تحت توانائی۔ بورشچاہیوکا جیل-زی پروپیگنڈا کی شرم۔ وٹکوف اور امن کے خواب

Наблюдаемые названия и показатели: 31 منٹ پہلے؛ 9:55؛ سال کے آخر تک اوپری نہیں لے سکتے؟ کیا غلط ہو گیا؟ فوجی رپورٹس 03.11.2026؛ 40:04۔

لکڑی کے پیلیٹوں میں سیمنٹ ڈالیں اور دیکھیں کیا ہوتا ہے! آپ نتیجہ دیکھ کر حیران رہ جائیں گے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 1 مہینہ پہلے؛ 2:11:55۔

روس کے نقصانات: نیا ریکارڈ، ٹرمپ جوہری ہتھیار تیار کر رہے ہیں؟ وزارت خزانہ پنشن منجمد کر رہی ہے۔ لپسٹز، فلپینکو، رومانوفا

Наблюдаемые названия и показатели: نشریات 26 منٹ پہلے ختم ہوئیں؛ 24:04۔

بایو فزکسٹ شنول نے ثابت کیا کہ اتفاق کا کوئی وجود نہیں: ساتھیوں نے ان پر تصوف کا الزام لگایا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3 دن پہلے؛ 2:08:18۔

🍂 نومبر کی صبح بوسا نووا جاز - توجہ اور مطالعہ کے لیے گرم خزاں کافی میوزک

Наблюдаемые названия и показатели: 2 دن پہلے؛ 43:59۔

ایک آدمی نے دوسری جنگ عظیم کے کھنڈرات کو ایک سال میں خوابوں کا گھر بنا دیا | @luxonbushcraft سے

Наблюдаемые названия и показатели: 6:46۔

شیرل کرو اور ایرک کلاپٹن – Crossroads Guitar Festival 2007 | Tulsa Time (آفیشل لائیو)

Наблюдаемые названия и показатели: 18:34؛ جب باراک اوباما نے ثابت کیا کہ وہ اب تک کے سب سے مزاحیہ صدر ہیں؛ 3 ہفتے پہلے؛ 2:31:51۔

تبتی شفا بخش آوازیں | توانائی کی صفائی | جذباتی، جسمانی اور ذہنی شفا

Наблюдаемые названия и показатели: 7 مہینے پہلے؛ 36:45؛ 💥 صبح کی خبریں 03.11.26؛ 4 گھنٹے پہلے؛ 21:02۔

65 سالہ بڑھئی کی حیرت انگیز ایجاد، جس کے بارے میں اربوں انجینئر نہیں جانتے!

Наблюдаемые названия и показатели: 3 مہینہ پہلے؛ 0:02؛ پلے بیک دورانیہ 2 سیکنڈ۔

Наблюдаемые названия и показатели: آخری تازہ کاری: 22 ستمبر 2026۔

یہاں ایک بہترین اور لطف اندوز گیمنگ تجربہ فراہم کرنے اور مسئلہ پیدا کرنے والی سرگرمی کو روکنے میں اپنی ذمہ داری کو تسلیم کرنے کے لیے ہے۔ ہم تمام کھلاڑیوں کو مشورہ دیتے ہیں کہ وہ درج ذیل باتوں کو مدنظر رکھیں اور غیر ذمہ داری سے نہ کھیلیں:

- تفریح کے لیے کھیلیں، پیسہ کمانے کے لیے نہیں۔
- نقصانات کا پیچھا کرنے سے گریز کریں۔
- اپنے لیے حدود مقرر کریں۔
- جوا کو اپنی روزمرہ کی ذمہ داریوں میں مداخلت نہ کرنے دیں۔
- کبھی جوا نہ کھیلیں جب تک آپ نقصانات کو پورا نہ کر سکیں۔
- وقفے لیں۔

نیچے دیے گئے سوالات دیکھیں۔ اگر ان میں سے زیادہ تر کا آپ کا جواب "ہاں" ہے، تو ہم آپ کو مشورہ دیتے ہیں کہ جوا کو آپ کی زندگی پر منفی اثر ڈالنے سے روکنے کے لیے اقدام کریں:

- کیا جوا آپ کے کام کو متاثر کرتا ہے؟
- کیا جوا کی وجہ سے خاندان/دوستوں کے ساتھ جھگڑے ہوئے ہیں؟
- کیا آپ اپنے نقصانات کو واپس جیتنے کے لیے ہمیشہ واپس آتے ہیں؟
- کیا آپ نے جوا کھیلنے کے لیے پیسے ادھار لیے ہیں؟
- کیا آپ جوا کو آمدنی کا ذریعہ سمجھتے ہیں؟
- کیا آپ کو اپنے جوا کو محدود کرنا مشکل لگتا ہے؟

کیا کریں؟

ذیل میں معروف تنظیمیں درج ہیں جو جوا کے مسائل سے نبرد آزما لوگوں کی مدد کے لیے پرعزم ہیں، اور کسی بھی وقت ان سے رابطہ کیا جا سکتا ہے:

Наблюдаемые названия и показатели: Gamblers Anonymous؛ - Gambling Therapy؛ - GamCare؛ ہم کیسے مدد کر سکتے ہیں۔

ہم تمام کھلاڑیوں کو مشورہ دیتے ہیں جو اپنے جوئے کے رویے کے بارے میں فکرمند ہیں کہ وہ اپنے گیمنگ اکاؤنٹ سے خود کو خارج کر کے وقفہ لیں۔ خود کو خارج کرنے سے آپ کا اکاؤنٹ کم از کم 6 مہینوں کے لیے مقفل ہو جائے گا اور کوئی پروموشنل مواد نہیں بھیجا جائے گا۔

اس کی درخواست کرنے کے لیے کسی بھی وقت ہماری تجربہ کار کسٹمر سپورٹ ٹیم سے رابطہ کریں اور وہ خوشی سے آپ کی مدد کریں گے۔ 7 دن کی کولنگ آف پیریڈ بھی دستیاب ہے۔ ہم تجویز کرتے ہیں کہ آپ تمام دیگر جوئے کی سائٹس سے رابطہ کریں جہاں آپ کا اکاؤنٹ ہے اور وہاں بھی خود کو خارج کرنے کی درخواست کریں۔

Tower Rush

Наблюдаемые названия и показатели: کم عمری کا جوا۔

کھلاڑیوں کو اپنے دائرہ اختیار میں قانونی جوئے کی عمر (کم از کم (+18 کا ہونا ضروری ہے تاکہ وہ یہاں کھیل سکیں۔ یہ ان کی ذمہ داری ہے کہ وہ جہاں رہتے ہیں اور کھیلتے ہیں وہاں کی عمر کی پابندی سے آگاہ ہوں، اور یہاں اکاؤنٹ بناتے وقت اپنی قانونی حیثیت کی تصدیق کریں۔ ہم والدین کو بھی درج ذیل کرنے کا مشورہ دیتے ہیں:

- کمپیوٹر، موبائل، اور/یا ٹیبلٹ کو پاس ورڈ سے محفوظ کریں۔
- جب آپ اپنے اکاؤنٹ میں لاگ ان ہوں تو ڈیوائس کو بغیر نگرانی کے نہ چھوڑیں۔
- یقینی بنائیں کہ تمام اکاؤنٹ کی تفصیلات اور کریڈٹ کارڈز بچوں کے لیے ناقابل رسائی ہیں۔
- اپنے کمپیوٹر پر پاس ورڈ محفوظ نہ کریں، انہیں لکھ کر کہیں دور رکھیں۔
- نابالغوں کو نامناسب سائٹس تک رسائی سے روکنے کے لیے فلٹرنگ سافٹ ویئر (مثلاً Net Nanny) ڈاؤن لوڈ کریں۔

Наблюдаемые названия и показатели: عمومی شرائط؛ ورژن 2.1، شائع شدہ، 15 جنوری 2022؛ 1۔ عمومی قواعد۔

شرائط و ضوابط کا انگریزی ورژن تمام دیگر پر غالب ہے۔ تنازع کی صورت میں، انگریزی ورژن لاگو ہوگا۔

1.1۔ عمومی شرائط و ضوابط اکاؤنٹ کے مالک (صارف / کھلاڑی) اور کمپنی ((Betify کے درمیان ایک قانونی معاہدہ ہیں۔ Betify پر رجسٹرڈ تمام اکاؤنٹ مالکان کو عمومی شرائط و ضوابط کے مطابق عمل کرنا چاہیے۔

1.2۔ کھیلنا شروع کرنے سے پہلے، آپ کو Betify پر کھلاڑی کا اکاؤنٹ رجسٹر کرنا ہوگا۔

1.3۔ Betify پر اکاؤنٹ ایک ایسا اکاؤنٹ ہے جو اس کے مالک کا ہے، مالک اور Betify کے درمیان عام تجارتی لین دین کی دیانتداری سے انجام دہی اور پیسے کی شرط لگانے یا دیگر جوئے سے متعلق سرگرمیوں میں مشغول ہونے کے لیے۔

1.4۔ Betify، جسے آگے چل کر "ویب سائٹ" کہا جائے گا، ایک انٹرنیٹ گیٹ وے ہے جس تک آن لائن Betify پر رسائی حاصل کی جاتی ہے۔ اس میں Betify سرگرمیوں کے بارے میں تمام متعلقہ معلومات موجود ہیں اور کمپنی اسے اپنے اکاؤنٹ مالکان کو خدمات فراہم کرنے کے لیے استعمال کرتی ہے۔

1.5۔ براہ کرم اس حقیقت کا خیال رکھیں کہ Betify پر ہر کھیل کے اپنے قواعد و ضوابط ہیں۔

1.6۔ آپ ویب سائٹ کے "Promotions" سیکشن میں ہر بونس اور پروموشن کی شرائط و ضوابط پڑھ سکتے ہیں۔

1.7۔ صارفین کو کمپنی کی فراہم کردہ تمام خدمات شرائط و ضوابط اور قابل اطلاق پابندیوں کے مطابق استعمال کرنی ہوں گی۔

1.8۔ شرائط و ضوابط کا متن انگریزی میں ہے، جس کی قانونی حیثیت ہے۔ شرائط و ضوابط کا کسی بھی دوسری زبان میں ترجمہ صرف معلوماتی مقاصد کے لیے کیا جاتا ہے۔ انگریزی زبان کے متن اور کسی بھی دوسری زبان کے ورژن کے درمیان کسی بھی عدم مطابقت یا تضاد کی صورت میں، شرائط و ضوابط کا انگریزی متن ہی معتبر ہوگا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2۔ اکاؤنٹ بنائیں۔

2.1۔ کھیلنا شروع کرنے یا ہماری خدمات استعمال کرنے سے پہلے، آپ کو ہماری ویب سائٹ پر کھلاڑی کا اکاؤنٹ رجسٹر کرنا ہوگا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2.2۔ آپ Betify پر کئی طریقوں سے اکاؤنٹ بنا سکتے ہیں:۔

Tower Rush

- Registration بٹن دبا کر اور اسکرین پر دی گئی ہدایات پر عمل کر کے؛
- Betify کی طرف سے وقتاً فوقتاً تجویز کردہ دیگر ذرائع استعمال کر کے۔

2.3۔ آپ کا اکاؤنٹ Betify اور/یا اس کی ملحقہ کمپنی اور/یا کسی دوسری کمپنی کے ذریعے منظم کیا جائے گا جس کے ساتھ آپ نے معاہدہ کیا ہے۔

2.4۔ آپ کو رجسٹریشن کے دوران ہمیں ذاتی ڈیٹا فراہم کرنا ہوگا، جس میں آپ کا نام اور تاریخ پیدائش، نیز رابطے کی تفصیلات، پتہ، فون نمبر اور ای میل شامل ہیں (جسے آگے چل کر "ذاتی ڈیٹا" کہا جائے گا)۔ اپنے ذاتی ڈیٹا میں تبدیلی کے لیے، آپ ہماری کسٹمر سپورٹ سے رابطہ کر سکتے ہیں یا اپنے اکاؤنٹ میں My Profile ٹیب استعمال کر سکتے ہیں۔ کمپنی وقتاً فوقتاً ذاتی ڈیٹا میں ترمیم کے دیگر ذرائع تجویز کر سکتی ہے۔

2.5۔ فنانس ڈیپارٹمنٹ اضافی تصدیق کی وجہ سے رقم نکالنے کی درخواست کی کارروائی میں تاخیر کر سکتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 2.6۔ اپنا اکاؤنٹ بنا کر، آپ درج ذیل کی ضمانت دیتے ہیں:۔

- آپ ویب سائٹ کی خدمات استعمال کر کے اپنے پیسے کھونے کے موجودہ خطرات کو سمجھتے اور قبول کرتے ہیں؛
- آپ کی عمر کم از کم 18 سال ہے۔ اگر آپ 18 سے کم عمر ہیں، تو براہ کرم ہماری ویب سائٹ بند کر دیں۔ براہ کرم نوٹ کریں کہ اس ویب سائٹ پر پیش کی جانے والی سرگرمیوں میں نابالغوں کی شرکت ممنوع ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: - آپ اپنے دائرہ اختیار میں جوئے کی قانونی عمر سے زیادہ ہیں؛۔

- آپ کے دائرہ اختیار میں جوا ممنوع نہیں ہے: ہماری سائٹ پر اکاؤنٹ کھولنے کی کوشش کرنے سے پہلے، یہ کھلاڑی کی مکمل ذمہ داری ہے کہ وہ یقینی بنائے کہ وہ اپنے دائرہ اختیار میں نافذ کسی بھی قانون یا جوئے کے ضابطے کی خلاف ورزی نہیں کر رہا؛

Наблюдаемые названия и показатели: - آپ اپنے دائرہ اختیار کے قوانین کے تحت معاہدے کر سکتے ہیں؛؛ - آپ پر جوا کھیلنے کی پابندی نہیں ہے؛۔

- آپ کا اکاؤنٹ درج ذیل وجوہات کی بنا پر حذف نہیں کیا گیا: سازش، دھوکہ دہی، مجرمانہ سرگرمی، شرائط و ضوابط یا ذمہ دارانہ گیمنگ شق کی خلاف ورزی۔

2.7۔ دھوکہ دہی کو روکنے اور آپ کے لین دین میں حفاظت کی ایک اضافی تہہ شامل کرنے کے لیے، Betify شناخت کی تصدیق اور ادائیگی کی توثیق کرتا ہے۔

- اکاؤنٹ کے مالک کو رقم نکالنے سے پہلے اکاؤنٹ کی تصدیق مکمل کرنی ہوگی۔ یہ اکاؤنٹ مالک کی پروفائل کے "Verification" سیکشن میں دستاویزات اپ لوڈ کر کے کیا جا سکتا ہے۔ اکاؤنٹ کا مالک ہمیں دستاویزات صرف تکنیکی مسائل کی صورت میں ای میل کے ذریعے بھیج سکتا ہے۔
- اگر اکاؤنٹ کے مالک نے ہمیں ای میل کے ذریعے دستاویزات بھیجی ہیں، تو اکاؤنٹ کی تصدیق میں دستاویزات موصول ہونے سے لے کر درج ذیل پتے پر بھیجے جانے تک 24 گھنٹے لگیں گے: kyc@betify.com۔

2.8۔ اکاؤنٹ بناتے وقت، آپ کا ذاتی ڈیٹا درست ہونا چاہیے اور، جہاں ضروری ہو، تازہ ترین رکھا جانا چاہیے، جیسے نام، ای میل پتہ وغیرہ۔ آپ کو متعدد اکاؤنٹس بنانے کی اجازت نہیں ہے: فی شخص صرف 1 اکاؤنٹ۔ آپ کو کسی دوسرے شخص، خاندان کے فرد، پتے (میل

یا (IP، ای میل یا ڈیوائس کے لیے اکاؤنٹ بنانے کی اجازت نہیں ہے۔ آپ کے مرکزی Betify اکاؤنٹ کے علاوہ کوئی بھی دوسرے اکاؤنٹس ڈپلیکیٹ سمجھے جائیں گے۔ کازینو بغیر اطلاع کے متعدد اکاؤنٹس کو بلاک کرنے کا حق محفوظ رکھتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: اگر ہم ڈپلیکیٹ اکاؤنٹ حذف کرنے کا فیصلہ کرتے ہیں:۔

- وہ تمام بونس، فری اسپنز اور جیتیں جو آپ نے اس اکاؤنٹ کو استعمال کر کے حاصل کیں، منسوخ کر دی جائیں گی؛
- کمپنی کو ڈپلیکیٹ اکاؤنٹ سے کی گئی جمع رقوم ضبط کرنے کا حق ہے۔

2.9۔ جب جوئے کے قوانین کی بات آتی ہے، تو وہ ملک بہ ملک مختلف ہوتے ہیں۔ ذیل میں ان ممالک کی فہرست ہے جہاں کھلاڑی کو رجسٹر کرنے کی اجازت نہیں ہے: افغانستان، الجزائر، انگولا، اینٹیگوا و باربوڈا، آرمینیا، اروبا، آسٹریلیا اور اس کے علاقے، بہاماس، بنگلہ دیش، باربادوس، بیلیز، بونیر، بھوٹان، بوٹسوانا، برونائی، برونڈی، کیپ وردے، کمبوڈیا، وسطی افریقی جمہوریہ، چاڈ، چین، کانگو (کانگو-برازاویل)، کیوراساؤ، جمہوری جمہوریہ کانگو، جبوتی، ایل سلواڈور، استوائی گنی، اریٹیریا، ایتھوپیا، فجی، فرانس اور اس کے علاقے، گیمبیا، گھانا، گوئٹے مالا، گنی، گنی بساؤ، ہولی سی، پاکستان، عراق، ایران، اسرائیل، قازقستان، کینیا، کریباتی، لاؤس، لبنان، لیسوتھو، لائبیریا، لیبیا، ملاوی، مالدیپ، مالی، مالٹا، مارشل آئی لینڈز، موریطانیہ، مائیکرونیشیا، مالدووا، مونٹینیگرو، موزمبیق، میانمار (سابقہ برما)، نمیبیا، ناورو، نیدرلینڈز اور اس کے علاقے، نکاراگوا، نائجیریا، شمالی کوریا، شمالی مقدونیہ (سابقہ مقدونیہ)، شمالی آئرلینڈ، پاکستان، پلاؤ، فلسطین ریاست، پاپوا نیو گنی، روس، صبا، سینٹ کٹس اینڈ نیوس، سینٹ لوسیا، سینٹ ونسنٹ اینڈ گرینیڈائنز، ساموآ، ساؤ ٹومے اینڈ پرنسپے، سیچلس، سیرا لیون، سنگاپور، سنٹ مارٹن، سولومن آئی لینڈز، صومالیہ، جنوبی کوریا، جنوبی سوڈان، سوڈان، سورینام، شام، تنزانیہ، تیمور-لیستے، ٹوگو، ٹونگا، ٹرینیڈاڈ اینڈ ٹوباگو، ترکی، ٹووالو، یوگنڈا، یوکرین، مملکت متحدہ، ریاستہائے متحدہ امریکہ، ازبکستان، وانواتو، ویٹیکن سٹی، وینزویلا، ویتنام، یمن، زمبابوے۔

بر صورت میں، براہ کرم اپنے ملک کے قانون کی تعمیل کے لیے وہاں کی قانون سازی چیک کریں۔

2.10۔ کچھ گیم فراہم کنندگان بعض ممالک میں مخصوص کھیلوں کے کھیلنے پر پابندی لگا سکتے ہیں۔

2.11۔ NetEnt کسی بھی ایسے ادارے کو NetEnt Casino Games فراہم کرنے کی اجازت نہیں دے گا جو ذیل میں درج کسی بھی دائرہ اختیار میں کام کرتا ہو (اس سے قطع نظر کہ NetEnt Casino Games اس دائرہ اختیار میں اس ادارے کی طرف سے فراہم کیے جا رہے ہیں یا نہیں) مناسب لائسنسوں کے بغیر۔ بیلجیم، بلغاریہ، کولمبیا، کروشیا، چیک جمہوریہ، ڈنمارک، اسٹونیا، فرانس، لٹویا، لتھوانیا، میکسیکو، پرتگال، رومانیہ، اسپین، سویڈن، سوئٹزرلینڈ، مملکت متحدہ، ریاستہائے متحدہ امریکہ۔

2.12۔ تمام NetEnt Casino Games درج ذیل علاقوں میں پیش نہیں کیے جا سکتے: افغانستان، البانیہ، الجزائر، انگولا، آسٹریلیا، بہاماس، بوٹسوانا، بیلجیم، بلغاریہ، کولمبیا، کروشیا، چیک جمہوریہ، ڈنمارک، اسٹونیا، ایکواڈور، ایتھوپیا، فرانس، گھانا، گیانا، ہانگ کانگ، ایران، عراق، اسرائیل، کویت، لٹویا، لتھوانیا، میکسیکو، نمیبیا، نکاراگوا، شمالی کوریا، پاکستان، پاناما، فلپائن، پرتگال، رومانیہ، سنگاپور، اسپین، سویڈن، سوئٹزرلینڈ، سوڈان، شام، تائیوان، ٹرینیڈاڈ اینڈ ٹوباگو، تیونس، یوگنڈا، مملکت متحدہ، ریاستہائے متحدہ امریکہ، یمن، زمبابوے۔

2.13۔ درج ذیل NetEnt Braded Games پر اوپر بیان کردہ Blacklisted Territories کے علاوہ کچھ مزید پابندیاں ہیں:

2.13.1۔ پیراگراف 2.11 میں بیان کردہ دائرہ اختیار کے علاوہ، Planet of the Apes Video Slot درج ذیل علاقوں میں پیش نہیں کیا جانا چاہیے: آذربائیجان، چین، پاکستان، ملائیشیا، قطر، روس، تھائی لینڈ، ترکی، یوکرین۔

2.13.2۔ پیراگراف 2.11 میں بیان کردہ دائرہ اختیار کے علاوہ، Vikings Video Slot درج ذیل دائرہ اختیار میں پیش نہیں کیا جانا چاہیے: آذربائیجان، کمبوڈیا، کینیڈا، چین، فرانس، پاکستان، انڈونیشیا، لاؤس، ملائیشیا، میانمار، پاپوا نیو گنی، قطر، روس، جنوبی کوریا، تھائی لینڈ، ترکی، یوکرین، ریاستہائے متحدہ امریکہ۔

Tower Rush

2.13.3۔ پیراگراف 2 میں بیان کردہ دائرہ اختیار کے علاوہ، Narcos Video Slot درج ذیل علاقوں میں پیش نہیں کیا جانا چاہیے: انڈونیشیا، جنوبی کوریا۔

2.13.4۔ پیراگراف 2 میں بیان کردہ دائرہ اختیار کے علاوہ، Street Fighter Video Slot درج ذیل علاقوں میں پیش نہیں کیا جانا چاہیے: انگویلا، اینٹیگوا اینڈ باربوڈا، ارجنٹائن، اروبا، باربادوس، بہاماس، بیلیز، برمودا، بولیویا، بونیر، برازیل، برٹش ورجن آئی لینڈز، کینیڈا، کیمین آئی لینڈز، چین، چلی، کلپرٹن آئی لینڈ، کولمبیا، کوسٹاریکا، کیوبا، کیوراساؤ، ڈومینیکا، ڈومینیکن ریپبلک، ایل سلواڈور، گرین لینڈ، گرینادا، گواڈیلوپ، گوئٹے مالا، گیانا، ہیٹی، ہونڈوراس، جمیکا، جاپان، مارٹینیک، میکسیکو، مونٹسیراٹ، ناواسا آئی لینڈ، پیراگوئے، پیرو، پورٹو ریکو، صبا، سینٹ بارتھیلیمی، سینٹ یوسٹیشیس، سینٹ کٹس اینڈ نیوس، سینٹ لوسیا، سنٹ مارٹن، سینٹ مارٹن، سینٹ پیئر اینڈ میکیلون، سینٹ ونسنٹ اینڈ گرینادائنز، جنوبی کوریا، سورینام، ترکس اینڈ کیکوس آئی لینڈز، ریاستہائے متحدہ امریکہ، یوراگوئے، یو ایس ورجن آئی لینڈز، وینزویلا۔

2.13.5۔ پیراگراف 2 میں بیان کردہ دائرہ اختیار کے علاوہ، Fashion TV Video Slot درج ذیل علاقوں میں پیش نہیں کیا جانا چاہیے: کیوبا، اردن، ترکی، سعودی عرب۔

2.14۔ Universal Monsters (Dracula, Creature from the Black Lagoon, Phantoms Curse اور The Invisible Man) صرف درج ذیل علاقوں میں کھیلے جا سکتے ہیں: انڈورا، آسٹریا، آرمینیا، آذربائیجان، بیلاروس، بوسنیا اور ہرزیگووینا، قبرص، فن لینڈ، جارجیا، جرمنی، یونان، ہنگری، آئس لینڈ، آئرلینڈ، لیختنسٹائن، لکسمبرگ، مالٹا، مالدووا، موناکو، نیدرلینڈز، شمالی مقدونیہ، ناروے، پولینڈ، روس، سان مارینو، سربیا، سلوواکیہ، سلووینیا، ترکی اور یوکرین۔

2.15۔ انٹرنیٹ جوا اس دائرہ اختیار میں غیر قانونی ہو سکتا ہے جس میں آپ موجود ہیں؛ اگر ایسا ہے تو، آپ کو اس لین دین کو مکمل کرنے کے لیے اپنا پیمنٹ کارڈ استعمال کرنے کا اختیار نہیں ہے۔

2.16 کارڈ ہولڈر کی ذمہ داری ہے کہ وہ اپنے ملک میں آن لائن جوئے سے متعلق قوانین کو جانے۔

2.17 سروس فراہم کنندگان کے ملازمین، سابق ملازمین اور/یا ملحقہ افراد کو ویب سائٹ پر اکاؤنٹس رجسٹر کرنے کی اجازت نہیں ہے اور وہ اس پر دستیاب خدمات اور پروموشنز کا فائدہ نہیں اٹھا سکتے۔ یہی قواعد مذکورہ بالا افراد کے خاندانی ارکان پر بھی لاگو ہوتے ہیں۔ اس قاعدے کی خلاف ورزی کے نتیجے میں اکاؤنٹ مستقل طور پر بند کر دیا جائے گا اور حوالہ شدہ اکاؤنٹس کو دھوکہ دہی پر مبنی سمجھا جائے گا۔ ایسی سرگرمیوں سے حاصل ہونے والی کوئی بھی جیتیں اکاؤنٹ ہولڈر کی طرف سے ضبط شدہ سمجھی جائیں گی اور اکاؤنٹ ہولڈر کو صرف جمع شدہ رقم واپس کی جائے گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3. Betify اکاؤنٹ مینجمنٹ؛ 3.1. Betify اپنی صوابدید پر کسی بھی وقت کر سکتا ہے:؛ - صارف کی Betify اکاؤنٹ بنانے کی درخواست مسترد کرنا؛؛ - موجودہ Betify اکاؤنٹ بغیر اطلاع کے بلاک کرنا؛؛ - بغیر وضاحت کے جمع رقوم مسترد کرنا؛۔

- اکاؤنٹ کے مالک کی شناخت کی تصدیق کے لیے کسی بھی وقت اضافی دستاویزات کی درخواست کرنا۔ کمپنی کو یہ حق ہے کہ وہ اکاؤنٹ کو معطل کر دے جب تک صارف ضروری دستاویزات فراہم نہ کرے؛
- VIP مینیجر VIP لیول 10 سے دستیاب ہے۔ تاہم، ہم یہ حق محفوظ رکھتے ہیں کہ:
- یہ تعین کریں کہ آیا کوئی کھلاڑی VIP فوائد کا اہل ہے یا نہیں۔
- کمپنی کی خدمات تک رسائی کو معطل یا بلاک کرنا، کھلاڑی کے بیلنس سے رقم ضبط کرنا اس صورت میں کہ وہی ادائیگی کی تفصیلات کسی دوسرے اکاؤنٹ کے ساتھ استعمال کی جائیں؛

- صارفین کی رقم کو ایسی رقوم کے لیے عام طور پر قبول شدہ مالیاتی انتظام کے اصولوں کے مطابق محفوظ اور منظم کرنا؛
- Betify اکاؤنٹ بلاک کرنا، رقم ضبط کرنا یا دعوے مسترد کرنا اگر اکاؤنٹ کے مالک نے براہ راست یا بالواسطہ طور پر ویب سائٹ پر شائع شدہ کمپنی کی کارپوریٹ پالیسی کی خلاف ورزی کی ہو یا Betify پر غیر قانونی سرگرمیاں کرتے ہوئے پکڑا گیا ہو یا اس پر شبہ ہو (نافذ قانون یا دیگر ضوابط، کسی تیسرے فریق کے حقوق کی خلاف ورزی)؛
- کچھ یا تمام کھیلوں، پروموشنز، انعامی قرعہ اندازیوں یا دیگر خدمات تک رسائی کو معطل یا بلاک کرنا، اگر یہ ماننے کی کوئی معقول وجہ ہو کہ Betify اکاؤنٹ دھوکہ دہی یا کسی دیگر غیر قانونی سرگرمی کو انجام دینے کے لیے استعمال ہو رہا ہے، استعمال ہوا ہے یا استعمال ہوگا؛
- کمپنی کی خدمات تک رسائی کو معطل یا بلاک کرنا، رقم ضبط کرنا اگر یہ ماننے کی وجوہات ہوں کہ کوئی صارف دھوکہ دے رہا ہے یا (کسی بھی طرح سے) کلائنٹ بیس یا Betify سافٹ ویئر کو نقصان پہنچانے کی کوشش کر رہا ہے؛
- ویب سائٹ تک رسائی کو معطل یا بلاک کرنا اگر یہ ماننے کی وجوہات ہوں کہ کوئی صارف ویب سائٹ پر کھیلنے کے لیے AI استعمال کر رہا ہے یا کسی دوسرے کھلاڑی یا کھلاڑیوں کے گروپ کے ساتھ مل کر کھیلنے کی کوشش کر رہا ہے۔ ویب سائٹ پر رجسٹر کر کے، صارف منصفانہ کھیل کے اصولوں کے مطابق کھیلنے پر رضامند ہوتا ہے، بصورت دیگر، اسے کھیل میں دوسرے کھلاڑیوں پر ایک ناقابل تردید برتری حاصل ہوگی۔
- اکاؤنٹ ہولڈر کی خدمات میں شرکت کو بروقت معطل یا بلاک کرنا، Betify اکاؤنٹ پر دستیاب رقم ضبط یا قبضے میں لینا اگر اس کا ہولڈر دھوکہ دہی کرتا پایا جائے۔ یہ اس صورت میں بھی ہو سکتا ہے جب Betify انتظامیہ کے پاس یہ ماننے کی وجوہات ہوں کہ اکاؤنٹ ہولڈر نے کوئی ایسا نظام (بشمول مشینیں، روبوٹ، کمپیوٹر، سافٹ ویئر یا کوئی دیگر خودکار نظام) استعمال کیا ہے جو کلائنٹ ایپلیکیشن اور/یا سافٹ ویئر کو شکست دینے کے لیے ڈیزائن کیا گیا ہے یا اسے شکست دینے کے قابل ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 3.2. Betify کی ضمانتیں:؛ - صارف کی رقم کا محفوظ اور مناسب انتظام؛

- معلوماتی رازداری کے قانون کے مطابق صارفین کے ذاتی ڈیٹا کی جمع آوری، ذخیرہ اندوزی اور انتظام؛
- صارف کی رقم کو ایک علیحدہ بینک اکاؤنٹ میں محفوظ کرنا۔

3.3. Betify کوئی مالیاتی ادارہ نہیں ہے اور رجسٹرڈ صارف اکاؤنٹس پر سود نہیں لیتا۔

3.4. آپ کو متعدد Betify اکاؤنٹس بنانے کی اجازت نہیں ہے: فی شخص صرف 1 اکاؤنٹ۔ اگر کسی صارف نے اس شرط کی خلاف ورزی کی ہے، تو Betify کو ڈپلیکیٹ Betify اکاؤنٹس کو بلاک اور/یا حذف کرنے اور باقی بیلنس ضبط کرنے کا حق ہے۔

ڈپلیکیٹ Betify اکاؤنٹس کے کسی بھی بونس کو ضبط کر لیا جائے گا۔

3.5. کسی تیسرے فریق کو اپنے اکاؤنٹ کا ڈیٹا ظاہر کرنا، اکاؤنٹ تک رسائی فروخت کرنا یا منتقل کرنا، یا کسی دوسرے اکاؤنٹ تک رسائی خریدنا ممنوع ہے۔

3.6. ایک اکاؤنٹ سے دوسرے اکاؤنٹ میں رقم منتقل کرنا ممنوع ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 4. ذمہ دارانہ گیمنگ۔ اکاؤنٹ کی ترتیبات؛ 4.1. اکاؤنٹ کی ترتیبات اکاؤنٹ کے مالک کو اجازت دیتی ہیں کہ:

- ایک مخصوص مدت کے لیے گیمز تک رسائی مسدود کرے۔

4.2. اگر ہمارے پاس یہ ماننے کی وجہ ہو کہ کسی کھلاڑی کی جوئے کی سرگرمی اس کی ذاتی، جذباتی یا مالی بہبود پر منفی اثر ڈال سکتی ہے، تو Betify مناسب حفاظتی اقدامات کر سکتا ہے، بشمول اکاؤنٹ تک رسائی کو محدود کرنا یا اسے مستقل طور پر بند کرنا، تاکہ ایک محفوظ اور ذمہ دارانہ گیمنگ ماحول کی حمایت کی جا سکے۔

4.3. براہ کرم نوٹ کریں کہ جوئے کی لت لگ سکتی ہے۔ اگر آپ جوئے میں مشغول ہیں، اس پر زیادہ سے زیادہ وقت اور رقم خرچ کر رہے ہیں، نقصانات کا پیچھا کر رہے ہیں، یا اپنی زندگی میں سنگین نتائج کے باوجود جوئے بازی کر رہے ہیں، تو آپ اپنا اکاؤنٹ بلاک کرنے کے لیے تکنیکی معاونت سے رابطہ کر سکتے ہیں۔

4.4 جب یہ پتہ چلے کہ آپ کے اکاؤنٹ پر رجسٹرڈ کوئی ادائیگی کا طریقہ کسی ایسے شخص سے منسلک ہے، یا پہلے اس شخص نے استعمال کیا ہے، جو خود کو خارج کر چکا ہے یا بصورت دیگر ہمارے یا اسی لائسنس کے تحت کسی پارٹنر برانڈ کے ساتھ ذمہ دارانہ گیمنگ کی پابندی کے تابع ہے، تو ہم حفاظتی اقدام کے طور پر آپ کا اکاؤنٹ بند کر سکتے ہیں۔ یہ فیصلہ کھلاڑی کی حفاظت کے مفاد میں لیا جاتا ہے اور یہ کسی غلط فعل کا تعین نہیں ہے۔ متاثرہ کھلاڑی ہماری محفوظ گیمنگ ٹیم سے رابطہ کر سکتے ہیں اگر ان کا خیال ہے کہ یہ ربط غلطی سے بنایا گیا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 5. فعال اور غیر فعال اکاؤنٹس۔

5.1. ایک اکاؤنٹ غیر فعال سمجھا جاتا ہے اگر وہ 12 مسلسل مہینوں سے زیادہ استعمال نہ ہوا ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: 5.2. Betify کو یہ حق حاصل ہے کہ وہ اکاؤنٹس کو معطل یا حذف کرے اگر:

- کوئی Betify اکاؤنٹ 12 مسلسل مہینوں تک کوئی لین دین ریکارڈ نہیں کرتا (ایسے اکاؤنٹس غیر فعال سمجھے جاتے ہیں۔ اگر آپ کا اکاؤنٹ غیر فعال ہو گیا ہے، اور ہم نے آپ سے رابطہ کرنے کی کوشش کی، لیکن کوئی جواب نہیں آیا، تو کمپنی کو آپ کا اکاؤنٹ حذف کرنے کا حق ہے)؛
- Betify انتظامیہ نے غیر فعال اکاؤنٹ کے مالک سے رابطہ کرنے کی کوشش کی، لیکن کوئی جواب نہیں آیا / ضروری ادائیگی کی ہدایات پر عمل نہیں کیا گیا۔

5.3. اگر آپ کا اکاؤنٹ بلاک یا حذف کر دیا گیا ہے، اور آپ کے اکاؤنٹ کا بیلنس مثبت ہے، تو آپ کو Betify معاونت سے رابطہ کرنا ہوگا اور، اگر ضروری ہو، تو باقی ماندہ رقم کی ممکنہ نکاسی کے معاملے کو حل کرنے کے لیے تفصیلی معلومات فراہم کرنی ہوں گی۔

5.4. کمپنی کو غیر فعال اکاؤنٹ کے لیے $8 CA /ماہ (یا کسی دوسری کرنسی میں مساوی) کی ماہانہ فیس وصول کرنے کا حق حاصل ہے۔

5.5. غیر فعال اکاؤنٹ پر کیش بیک کے طور پر موصول ہونے والا کوئی بھی بیلنس فوری طور پر منسوخ کر دیا جائے گا۔

5.6. کم از کم کیش بیک رقم 0.20 EUR / 0.20 CAD /0.20 USD/ 1 BRL ہے۔ فارمولا ہے "(کل ہفتہ وار ڈپازٹس - نکاسی (بشمول زیر التوا) - کھلے شرط - بیلنس) x % کیش بیک = اگلے پیر کو جمع کرائی جانے والی ہفتہ وار کیش بیک رقم۔

Наблюдаемые названия и показатели: 6. چارج بیک۔

6.1. درج ذیل شرائط، کسی بھی قوانین، ضابطہ جاتی اقدامات، پالیسیوں اور عمومی شرائط و ضوابط کی دفعات کے مطابق اور کمپنی کے تعصب کے بغیر، Betify کو یہ حق محفوظ ہے کہ چارج بیک کی درخواست موصول ہونے پر Betify اکاؤنٹ کو عارضی طور پر معطل یا مستقل طور پر بند کر دے۔

6.2۔ چارج بیک کی درخواست موصول ہونے پر، Betify کمپنی کو پہنچنے والے خطرات اور نقصانات کا جائزہ لے گا اور اسی کے مطابق آگے بڑھے گا۔ اکاؤنٹ کے خلاف لیے گئے حتمی فیصلوں کے بارے میں ایک اطلاع مالک کے اکاؤنٹ میں درج ای میل پتے پر بھیجی جائے گی۔

6.3 Betify کو یہ حق محفوظ ہے کہ چارج بیک کی درخواست موصول ہونے پر اکاؤنٹ پر پیدا ہونے والی کسی بھی جیت یا باقی ماندہ بیلنس کو ضبط یا ضائع کر دے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 7۔ BETIFY اکاؤنٹ حذف کریں۔

7.1۔ اکاؤنٹ کا مالک کسی بھی وقت Betify معاونت کو ای میل بھیج کر اپنا اکاؤنٹ حذف کر سکتا ہے: accounts@betify.com۔

7.2۔ بلاک یا حذف شدہ اکاؤنٹ پر رقم واپس حاصل کرنے کے لیے، آپ کو Betify معاونت سے رابطہ کرنا ہوگا تاکہ رقم کی واپسی کے لیے ضروری تفصیلات واضح کی جا سکیں۔

7.3۔ اگر آپ جوئے کی لت کی وجہ سے اپنا اکاؤنٹ حذف کرنا چاہتے ہیں، یا آپ کا اکاؤنٹ Betify نے دھوکہ دہی کی سرگرمیوں کی وجہ سے بلاک کیا تھا، تو آپ اس بات سے اتفاق کرتے ہیں کہ آپ اس ویب سائٹ پر کبھی نیا اکاؤنٹ نہیں بنائیں گے۔ کمپنی نیا اکاؤنٹ کھولنے کے بعد آپ کو لگنے والے کسی بھی نقصان کی ذمہ دار نہیں ہے۔ ہم ان شرائط کی خلاف ورزی کرنے والے اکاؤنٹ کو کسی بھی وقت حذف کرنے کا حق محفوظ رکھتے ہیں۔

7.4۔ آپ اپنا اکاؤنٹ صرف اس صورت میں حذف کر سکتے ہیں جب آپ کے بیلنس پر رقم نہ ہو اور/یا کارروائی کے دوران کوئی نکاسی کی درخواست زیر کار نہ ہو۔

7.5۔ اگر کوئی کھلاڑی "جوئے کے مسائل" / "کھیل پر خود پر قابو کھو دینا" / "جوئے کی لت" کی وجہ سے اپنا کیسینو اکاؤنٹ بند کرتا ہے، تو اس صورت میں، کھلاڑی کو کیسینو کے ان پارٹنرز کی سائٹس پر کھیلنے سے منع کیا جاتا ہے، جو اس کیسینو کے لائسنس میں درج ہیں۔

7.6۔ کھلاڑی یہ ذمہ داری قبول کرتا ہے کہ وہ نیا اکاؤنٹ نہیں کھولے گا۔ کیسینو آپ کی طرف سے نیا اکاؤنٹ کھولنے اور نیا اکاؤنٹ کھولنے کے بعد آپ کو لگنے والے کسی بھی نقصان کا ذمہ دار نہیں ہے۔ ہم کسی بھی وقت ایسے اکاؤنٹ کو بند کرنے کا حق محفوظ رکھتے ہیں جو ان قواعد کی خلاف ورزی کرتے ہوئے بنایا گیا ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: 8۔ ڈپازٹ کے قواعد۔

8.1۔ Betify اکاؤنٹ کے ذریعے کوئی بھی مالی لین دین (بیلنس کی تکمیل / رقم کی منتقلی، وغیرہ) کسی بھی وقت کسی مالیاتی ادارے یا ادائیگی سروس فراہم کنندہ کی مدد سے کیا جا سکتا ہے۔

- اکاؤنٹ پر مالی لین دین کا طریقہ، شرائط، دستیابی اور دورانیہ ان لین دین کو انجام دینے کے لیے درکار وقت پر منحصر ہے، نیز صارف کے رہائشی ملک اور ان لین دین کے لیے استعمال ہونے والے مالیاتی ادارے پر بھی۔

8.2۔ Betify کو یہ حق حاصل ہے کہ کسی لین دین کو مسترد کر دے اگر اکاؤنٹ کے مالک نے اپنی شناخت، عمر، مقام اور ادائیگی کی صلاحیت ثابت کرنے کے لیے کافی ثبوت فراہم نہیں کیے ہوں۔

8.3۔ Betify اکاؤنٹ کے مالک سے موصول ہونے والی تمام رقوم کو اس کے Betify اکاؤنٹ میں منتقل کرتا ہے۔ صارف کی تمام رقوم کمپنی کے اکاؤنٹ سے الگ بینک اکاؤنٹ میں محفوظ کی جاتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 8.4۔ اکاؤنٹ کا مالک یہ کر سکتا ہے:

Tower Rush

- صرف اپنے ذاتی کریڈٹ کارڈ یا کسی مالیاتی ادارے یا اس کے لائسنس یافتہ افراد کے پاس کھولے گئے اپنے ذاتی اکاؤنٹ کا استعمال کرتے ہوئے اپنے Betify اکاؤنٹ میں رقم جمع کرے؛
- اکاؤنٹ تک رسائی تیسرے فریق کو فراہم کرنا ممنوع ہے، بشمول ڈپازٹ کرنے یا رقم نکالنے کے لیے۔ اکاؤنٹ کا مالک اس بات سے اتفاق کرتا ہے کہ اس کا اکاؤنٹ صرف اس کے اپنے استعمال کے لیے ہے؛
- اکاؤنٹ کے مالک کو اجازت نہیں ہے کہ وہ اپنے اکاؤنٹ سے دوسرے کھلاڑیوں کو رقم منتقل کرے یا اس کے برعکس۔
- اکاؤنٹ کا مالک مندرجہ بالا ذمہ داریوں کی تعمیل کا تنہا ذمہ دار ہے۔

8.5. Betify کو یہ حق حاصل ہے کہ شرط کو مسترد کر دے اگر جس اکاؤنٹ سے رقم منتقل کی گئی ہے اس کے مالک کا نام اکاؤنٹ کے مالک کی ذاتی/رابطہ معلومات میں درج نام سے مختلف ہو اور اس بات کے ناکافی ثبوت ہوں کہ یہ اکاؤنٹ واقعی اکاؤنٹ کے مالک کا ہے۔

8.6. Betify Betify اکاؤنٹ کے مالک کے بیلنس میں مداخلت نہیں کرتا جب تک کہ یہ ضروری نہ ہو:

- کھیل کے دوران اس کے مالک کی طرف سے لگائی گئی، لگائی جانے والی یا لگانے والی شرط کے لیے Betify اکاؤنٹ سے رقم کاٹنے کے لیے؛

Наблюдаемые названия и показатели: - Betify اکاؤنٹ کے مالک کی درخواست پر چارج بیک شروع کرنے کے لیے؛

- ڈپازٹس اور نکاسی کے لیے بنیادی بینک فیس ادا کرنے کے لیے۔

8.7. آپ کے Betify اکاؤنٹ کا بیلنس منفی ہو سکتا ہے اگر آپ نے کسی مالیاتی ادارے کو چارج بیک کی درخواست بھیجی ہو اور وہ منظور ہو گئی ہو۔

8.8. اگر اکاؤنٹ کا مالک اپنی جمع کردہ یا کمپنی سے حقیقی رقم کے طور پر موصول ہونے والی رقم کی نکاسی کی درخواست کرتا ہے، لیکن کھیلوں میں کبھی استعمال نہیں کی گئی، تو Betify منی لانڈرنگ کو روکنے کے لیے اس درخواست کو مسترد کر دے گا۔

8.9. Betify کو یہ حق حاصل ہے کہ صارف کی منتخب کردہ ادائیگی کے طریقے کے لحاظ سے زیادہ سے زیادہ اور کم از کم ڈپازٹ رقم کا تعین کرے۔

8.10. کچھ ممالک جوئے کو ممنوع قرار دے سکتے ہیں اور جوئے کے کھیلوں کو غیر قانونی درجہ دے سکتے ہیں۔ اگر آپ ان ممالک کے رہائشی ہیں، تو براہ کرم فوری طور پر ویب سائٹ کا استعمال بند کر دیں۔ صارفین قابل اطلاق قوانین کے مطابق ویب سائٹ پر اپنے اعمال یا طرز عمل کے ذمہ دار ہیں۔

8.11. Betify منی لانڈرنگ کے لیے ویب سائٹ کے استعمال کو ممنوع قرار دیتا ہے۔ کمپنی کو یہ حق حاصل ہے کہ کسی بھی مشکوک لین دین کو بلاک کرے اور متعلقہ حکام کو ان کے بارے میں مطلع کرے۔

8.12. Betify منی لانڈرنگ کو روکنے کے لیے تمام صارفین کے لین دین کی جانچ کرنے کا عہد کرتا ہے۔

8.13. ایک صارف ضروری ٹیکس جانچ پڑتال کی ادائیگی اور انجام دہی، نیز جیت، انعامات، اپنے اکاؤنٹ اور ویب سائٹ پر سرگرمیوں سے وابستہ تمام ضروری ٹیکسوں کی ادائیگی کا مکمل ذمہ دار ہے۔

8.14. ایک صارف تصدیق کرتا ہے کہ وہ اپنی جمع کردہ رقم کا جائز مالک ہے اور یہ رقم کسی غیر قانونی فعل سے آلودہ نہیں ہے اور نہ ہی کسی غیر قانونی سرگرمی یا ذریعے سے آئی ہے۔ ایک صارف یہ عہد کرتا ہے کہ وہ کیسینو میں صرف وہی رقوم استعمال کرے گا جو

قانونی طور پر حاصل کی گئی ہوں۔

8.15۔ جب آپ ہماری ویب سائٹ پر خریداری کرنے کے لیے G2A.COM Limited (جسے آگے ""G2A Pay services provider"" کہا جائے گا) کی فراہم کردہ G2A Pay خدمات استعمال کرتے ہیں، تو آپ کی خریداری کی ذمہ داری آپ کو فراہم کیے جانے سے پہلے پہلے G2A.COM Limited کو منتقل ہو جائے گی۔ G2A.COM آپ کی خریداری پر Merchant of Record بن جاتا ہے۔ G2A Pay services provider ہماری معاونت کے ساتھ، ادائیگی اور ادائیگی سے متعلق کسٹمر سپورٹ کی بنیادی ذمہ داری قبول کرتا ہے۔ G2A Pay services provider اور G2A Pay کی خدمات استعمال کرنے والے صارفین کے درمیان شرائط الگ معاہدوں کے تحت آتی ہیں جو لنک کے تحت مل سکتے ہیں اور اس ویب سائٹ کی شرائط کے تابع نہیں ہیں۔

8.16۔ ادائیگی کے لین دین کو آگے بڑھانے کے لیے، آپ عارضی طور پر لین دین کے موضوع کو G2A.COM کے سپرد کرتے ہیں، اور G2A.COM مصنوعات اور لین دین کی کارروائی کی ذمہ داری لیتا ہے۔

8.17۔ G2A Pay services provider چیک آؤٹ کے ذریعے خریداری کرنے والے صارفین کے حوالے سے، (i G2A Pay services provider کی پرائیویسی پالیسی تمام ادائیگیوں پر لاگو ہوگی اور کوئی بھی خریداری کرنے سے پہلے اس کا جائزہ لینا چاہیے، اور (ii G2A Pay services provider کی ریفنڈ پالیسی تمام ادائیگیوں پر لاگو ہوگی جب تک کہ متعلقہ سپلائر خریداروں کو پیشگی واضح طور پر اطلاع نہ دے۔ اس کے علاوہ بعض مصنوعات کی خریداری کے لیے خریداروں کو ایک یا زیادہ End-User License Agreements (یا ""EULAs"") سے اتفاق کرنے کی بھی ضرورت ہو سکتی ہے جن میں ہماری یا G2A Pay services provider کی بجائے مصنوعات کے سپلائر کی طرف سے مقرر کردہ اضافی شرائط شامل ہو سکتی ہیں۔ آپ جس بھی EULA سے اتفاق کرتے ہیں اس کے پابند ہوں گے۔

8.18۔ آپ اپنی اشیاء کی خریداری اور ترسیل سے وابستہ کسی بھی فیس، ٹیکس یا دیگر اخراجات کے ذمہ دار ہیں جو ادائیگی خدمات فراہم کرنے والوں کے ساتھ آپ کے تعلق سے عائد ہونے والے چارجز یا آپ کے مقامی کسٹم حکام یا دیگر ضابطہ جاتی ادارے کی طرف سے عائد کردہ محصولات اور ٹیکسوں کے نتیجے میں پیدا ہوں۔ اس کے علاوہ، فیسیں آپ کے اکاؤنٹ میں استعمال ہونے والی کرنسی سے مختلف کرنسی میں وصول کی جا سکتی ہیں۔

8.19۔ کسٹمر سروس کے سوالات یا تنازعات کے لیے، آپ ہم سے support@betify.com پر ای میل کے ذریعے رابطہ کر سکتے ہیں

8.20۔ G2A Pay services provider کی ادائیگی کے ذریعے کی گئی ادائیگیوں سے متعلق سوالات paymentissue@g2a.com پر بھیجے جائیں۔

8.21۔ جہاں ممکن ہو، ہم آپ اور/یا ہماری ویب سائٹ پر فروخت کرنے والے کسی بھی صارف کے ساتھ مل کر آپ کی خریداری سے پیدا ہونے والے کسی بھی تنازعے کو حل کرنے کی کوشش کریں گے۔

8.22۔ براہ کرم نوٹ کریں کہ کسی تیسرے فریق کے کریڈٹ کارڈ کا استعمال تجویز نہیں کیا جاتا۔ لہٰذا، منی لانڈرنگ کے خلاف جنگ اور اپنے کھلاڑیوں کو زیادہ سے زیادہ تحفظ کی ضمانت کے لیے: Betify کو یہ حق محفوظ ہے کہ اکاؤنٹ کو 48 گھنٹے کے لیے بلاک کرے اور دستاویزات طلب کرے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 9۔ نکاسی کی پالیسی۔

9.1۔ گیمنگ اکاؤنٹ سے نکاسی کسی بھی ایسے طریقے سے کی جا سکتی ہے جو ری چارج کے وقت کیسینو ویب سائٹ پر دستیاب ہو۔

9.2۔ نکاسی کی تمام درخواستیں مالیاتی شعبہ کامیاب شناخت اور اکاؤنٹ کی تصدیق کے بعد 24-48 گھنٹوں کے اندر، پیر سے جمعہ تک، 09:00-17:00 ((GMT+1 کے دوران کارروائی کرتا ہے۔

Tower Rush

نیچے دیے گئے ہر معاملے میں رقم کی واپسی کا جواب کھلاڑی کی طرف سے متعلقہ ریفنڈ درخواست موصول ہونے کے 3 دن (72 گھنٹے) کے اندر دیا جاتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: اپنے اکاؤنٹ کی تصدیق کرتے وقت آپ کو درج ذیل دستاویزات فراہم کرنی ہوں گی:

- اپنے پاسپورٹ یا شناختی کارڈ کی رنگین کاپی جس کی میعاد ختم ہونے کی تاریخ درست ہو؛
- یوٹیلیٹی بل کی رنگین کاپی (3 ماہ سے پرانی نہ ہو)، جس میں نام اور رہائشی پتہ واضح طور پر درج ہو؛

ہم کبھی کبھار آپ کے اکاؤنٹ یا آپ کی طرف سے کیے گئے کسی بھی ڈپازٹ کے حوالے سے اضافی دستاویزات یا تفصیلات طلب کر سکتے ہیں، جیسے سیلفیز، کارڈز کے ثبوت یا دیگر۔

- Betify کیسینو کے قابو سے باہر تکنیکی وجوہات کی بنا پر نکاسی کی شرائط کی عدم تعمیل کا ذمہ دار نہیں ہے۔
- Betify کو یہ حق حاصل ہے کہ وہ اپنی ادائیگی اور نکاسی کی شرائط اور ہر طریقہ کار کے لیے زیادہ سے زیادہ اور کم از کم نکاسی کی رقم کا تعین کرے، جو نکاسی کے طریقے، اکاؤنٹ کی حیثیت اور نکاسی کے عمل کو متاثر کرنے والے دیگر ممکنہ عوامل کے لحاظ سے مختلف ہو سکتی ہے۔
- آپ فی لین دین 1,000€ سے زیادہ (یا آپ کے اکاؤنٹ کی کرنسی میں مساوی رقم)، فی دن 3,000€ سے زیادہ اور 30 دنوں کے اندر 20,000€ سے زیادہ (یا آپ کے اکاؤنٹ کی کرنسی میں مساوی رقم) نکال نہیں سکتے، جب تک کہ ہم نے بڑی رقم پر اتفاق نہ کیا ہو۔

9.2.1۔ ہمارے مالیاتی شعبے کی طرف سے آپ کے اکاؤنٹ کی تصدیق کے لیے درکار تمام مطلوبہ دستاویزات ای میل کے ذریعے یہاں بھیجی جانی چاہئیں: kyc@betify.com۔

9.3۔ Betify اپنی صوابدید پر، ڈپازٹس، رقوم کی روک تھام اور انتظام سے متعلق بعض طریقہ کار انجام دینے اور/یا Betify اکاؤنٹس سے نکاسی کے عمل کو آسان بنانے کے لیے ادائیگی سروس فراہم کنندہ کا انتخاب کر سکتا ہے۔

- اپنے Betify اکاؤنٹ سے رقم کی نکاسی کی درخواست صرف اپنے ذاتی اکاؤنٹ میں کرے جو کسی مالیاتی ادارے یا اس کے لائسنس یافتہ افراد کے پاس کھولا گیا ہو؛
- کم از کم نکاسی کی رقم بینک کارڈز کے لیے 50€ کے مساوی دیگر کرنسی میں، اور دیگر ادائیگی کے طریقوں کے لیے 50€ یا دیگر کرنسی میں مساوی ہے؛
- نکاسی صرف اسی طریقے سے کی جا سکتی ہے جو آپ نے اپنے اکاؤنٹ میں رقم شامل کرنے کے لیے استعمال کیا تھا۔ لہٰذا، آپ کو یقینی بنانا ہوگا کہ ادائیگی کی تفصیلات متعلقہ ادائیگی نظام کی ضروریات کو پورا کرتی ہیں۔ اگر کسی بھی وجہ سے کوئی ادائیگی نظام نکاسی کے لیے دستیاب نہ ہو، تو کیسینو کو یہ حق حاصل ہے کہ وہ اپنی صوابدید پر نکاسی کا طریقہ منتخب کرے؛
- کازینو کو یہ حق حاصل ہے کہ وہ اپنی ادائیگی اور رقم نکالنے کی شرائط و ضوابط اور ہر طریقہ کار کے لیے زیادہ سے زیادہ اور کم سے کم رقم نکالنے کی حد خود مقرر کرے، جو رقم نکالنے کے طریقے، اکاؤنٹ کی حیثیت اور رقم نکالنے کے عمل کو متاثر کرنے والے دیگر ممکنہ عوامل کے لحاظ سے مختلف ہو سکتی ہے۔
- اگر رقم نکالنے کی درخواست کے وقت کھلاڑی کے اصل بیلنس سے شرطوں کی رقم جمع رقم سے تین گنا کم ہو، تو کمپنی کو یہ حق حاصل ہے کہ وہ رقم نکالنے کی رقم کا 10% تک کمیشن روک لے۔ کمیشن کھلاڑی کے اصل بیلنس سے کاٹا جاتا ہے۔

Tower Rush

- مالیاتی شعبے کو یہ حق حاصل ہے کہ وہ رقم نکالنے سے انکار کر دے اگر جمع شدہ رقم پر ایک بار بھی شرط نہ لگائی گئی ہو۔
- اکاؤنٹ ہولڈر مکمل طور پر ذمہ دار ہے کہ وہ Betify انتظامیہ کو رقم نکالنے یا رقم کی واپسی کی درخواست کرنے کے لیے درست ادائیگی کی تفصیلات فراہم کرے۔
- بونس ہنٹنگ میں (لیکن اس تک محدود نہیں) صرف پروموشنل پیشکشوں سے فائدہ اٹھانے کے لیے جمع کرنا شامل ہو سکتا ہے۔

-اگر کھلاڑی کے پاس فعال ویجر بونس ہو تو "بونس ہنٹ" کرنا ممنوع ہے (مختلف گیمز پر جمع شدہ تمام مفت اسپنز ایک ہی وقت میں کھولنا)۔

- اگر رقم نکالنے کی درخواستیں مختلف IBAN کے ساتھ جمع کرائی جائیں، تو Betify کو انکار کرنے کا حق حاصل ہے۔ ہر کلائنٹ کے لیے صرف ایک IBAN کی اجازت ہے۔
- اگر کھلاڑی نے کرپٹو کرنسیوں اور کریڈٹ کارڈ دونوں سے جمع کیا ہو، تو اسے کرپٹو کرنسیوں سے رقم نکالنے سے پہلے کم از کم ایک بار اپنے بینک اکاؤنٹ میں رقم نکالنے کی درخواست کی جائے گی۔

9.4۔ رقم نکالنا Betify اکاؤنٹ ہولڈر کے بینک اکاؤنٹ میں رقم منتقل کر کے کیا جاتا ہے، اگر اس نے ایسی درخواست کی ہو۔ Betify کو فی Betify اکاؤنٹ زیادہ سے زیادہ رقم نکالنے کی حد لگانے کا حق حاصل ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 9.5۔ رقم نکالنے کے لیے، آپ کو درج ذیل مراحل انجام دینے ہوں گے:؛ - اپنے Betify اکاؤنٹ کے مناسب حصے میں رقم نکالیں منتخب کریں؛؛ - مناسب رقم نکالنے کا طریقہ منتخب کریں؛۔

- آپ سے آپ کی شناخت، اکاؤنٹ کی ملکیت اور رقم نکالنے کے لیے درکار رقم کی تصدیق کے لیے ضروری ذاتی معلومات فراہم کرنے کو کہا جا سکتا ہے؛
- "تصدیق کریں" بٹن پر کلک کرنے کے بعد، آپ کو رقم نکالنے کی درخواست کی تصدیق کرنے والی اطلاع نظر آئے گی؛
- رقم نکالنا صرف اسی طریقے سے کیا جا سکتا ہے جو آپ نے اپنے اکاؤنٹ میں رقم شامل کرنے کے لیے استعمال کیا تھا۔ رقم نکالنے پر پابندیاں ہو سکتی ہیں۔ Betify آپ کی شناخت اور اکاؤنٹ کی تصدیق کے لیے اضافی معلومات طلب کر سکتا ہے (پاسپورٹ کے ساتھ سیلفی / کریڈٹ یا ڈیبٹ کارڈ، وغیرہ)۔

9.6۔ Betify کو رقم نکالنے پر پروسیسنگ فیس وصول کرنے کا حق محفوظ ہے۔

9.7۔ AML ضوابط کی تعمیل کے لیے، رقم نکالنے کے معاملے میں ہم نام نہاد 'کلوزڈ لوپ پالیسی' پر عمل کرتے ہیں۔ اس کا مطلب ہے کہ اگر آپ نے ایک ادائیگی کے طریقے سے اپنے کھلاڑی اکاؤنٹ میں رقم جمع کی ہے، تو آپ کو اسی ادائیگی کے طریقے پر رقم واپس نکالنی ہوگی۔

9.8 گیمز کے کریش ہونے اور منقطع ہونے کی صورت میں نتائج سے متعلق دفعات۔

9.9 لائیو چیٹ میں طرز عمل کے قواعد سے متعلق دفعات۔

Наблюдаемые названия и показатели: 10۔ رقم کی واپسی کی پالیسی۔

10.1۔ اگر ہمارے ادائیگی پروسیسرز یا کازینو کی جانب سے کسی بھی کریڈٹ کارڈ کی خریداری کو سیکیورٹی یا قانونی وجوہات کی بنا پر ناقابل قبول خطرہ سمجھا جائے، تو ہم ایسی تمام لین دین کی رقم کریڈٹ کارڈ پر واپس کرنے کا آغاز کریں گے، اور تمام متعلقہ حکام اور

فریقین کو مطلع کریں گے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 11۔ منی لانڈرنگ مخالف پالیسی۔

جیسے ہی کھلاڑی Betify کازینو میں اکاؤنٹ کھولتا ہے، کھلاڑی اس بات سے اتفاق کرتا ہے کہ وہ منی لانڈرنگ سے متعلق تمام نافذ قواعد و ضوابط کی پابندی کرے گا۔ مختصراً، کھلاڑی خود کو پابند کرتا ہے کہ وہ ایسے فنڈز استعمال نہیں کرے گا جو کسی بھی طرح سے جرائم کی آمدنی ہوں۔

کھلاڑی Betify کازینو کی خدمات کو کسی بھی طرح براہ راست یا بالواسطہ منی لانڈرنگ سے منسلک طور پر استعمال نہیں کر سکتے۔

اگر کھلاڑی ان قواعد و ضوابط کا احترام نہیں کرتا، تو Betify کازینو تحقیقات تک کھلاڑی کا اکاؤنٹ معطل کر سکتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: کھلاڑیوں کی رجسٹریشن۔

کھلاڑیوں کی رجسٹریشن کا عمل شرائط و ضوابط کے تحت فراہم کیا گیا ہے۔

اکاؤنٹ کھولنے سے پہلے کھلاڑیوں کی رجسٹریشن ضروری ہے جس میں Betify کازینو کو درست تفصیلات فراہم کرنا شامل ہے۔ کھلاڑی کی ذمہ داری ہے کہ وہ اکاؤنٹ کھولنے کے ابتدائی مرحلے میں فراہم کردہ کسی بھی معلومات / دستاویزات میں ہر تبدیلی کی فوری طور پر Betify کازینو کو اطلاع دے۔ Betify کازینو کو یہ صوابدید حاصل ہے کہ وہ کھلاڑی کی کریڈٹ قابلیت کی تصدیق ان تیسرے فریقوں سے کرے جنہوں نے پہلے کھلاڑی کے بارے میں کوئی معلومات فراہم کی ہوں۔

رجسٹریشن کے وقت، کھلاڑی کو درخواست کردہ تمام معلومات بھرنی ہوں گی، اور کھلاڑی کی ذمہ داری ہے کہ وہ یقینی بنائے کہ فراہم کردہ معلومات مکمل اور درست ہیں۔

Betify کازینو کو تصدیقی کارروائیاں انجام دینے کا حق محفوظ ہے۔ اگر Betify کازینو کو شبہ ہو کہ کھلاڑی نے غلط معلومات فراہم کی ہیں، تو ہمیں کھلاڑی کا اکاؤنٹ بند کرنے اور اس کی رسائی مسدود کرنے کا حق حاصل ہے۔

کھلاڑی کی ذمہ داری ہے کہ وہ اپنی معلومات میں کسی بھی تازہ کاری یا تبدیلی کی Betify کازینو کو اطلاع دے۔

اگر Betify کازینو کو معلوم ہو کہ کسی شخص نے غلط معلومات فراہم کی ہیں، تو ہم فوری طور پر اس شخص کی Betify کازینو میں بطور کھلاڑی رجسٹریشن منسوخ کر دیں گے اور اس کا اکاؤنٹ بند کر دیں گے۔

اٹھارہ سال سے کم عمر (یا اس شخص کے دائرہ اختیار میں قابل اطلاق بالغ عمر) کا کوئی بھی شخص بطور کھلاڑی رجسٹر نہیں ہو سکتا اور ایسے کسی بھی شخص کی جمع کردہ رقم یا جیتی گئی کوئی بھی رقم ریگولیٹری اتھارٹی کو ضبط ہو جائے گی۔

Betify کازینو ہمیشہ تمام رجسٹرڈ کھلاڑیوں کی ایک محفوظ آن لائن فہرست رکھے گا۔ کوئی بھی فرد Betify کازینو میں صرف ایک اکاؤنٹ رجسٹر کر سکتا ہے اور کثیر اکاؤنٹ کے طریقوں کی سختی سے ممانعت ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: گمنام اکاؤنٹس۔

Betify کازینو گمنام اکاؤنٹس یا فرضی ناموں کے اکاؤنٹس نہیں کھولے گا جن میں حقیقی فائدہ اٹھانے والے مالک کا علم نہ ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: لین دین کی جانچ۔

Betify کازینو کو منی لانڈرنگ کی روک تھام کی غرض سے تمام لین دین کی نگرانی کا حق محفوظ ہے۔ مزید برآں، Betify کازینو کو یہ حق محفوظ ہے کہ وہ کسی بھی پیچیدہ یا بڑے لین دین اور ایسے کسی بھی لین دین کے پس منظر اور مقصد کی، جہاں تک ممکن ہو،

Tower Rush

خصوصی توجہ کے ساتھ جانچ کرے جو اپنی نوعیت کے اعتبار سے منی لانڈرنگ یا دہشت گردی کی مالی معاونت سے منسلک ہونے کا خاص امکان رکھتے ہوں۔

Наблюдаемые названия и показатели: جیت کی ادائیگیاں۔

ہر صورت میں، Betify کازینو کو کھلاڑی کی شناخت، عمر اور مقام کی تصدیق تک کیش آؤٹ کی درخواست معطل کرنے کا حق محفوظ ہے۔

جیت یا رقم کی واپسی کی ادائیگیاں اسی ذریعے سے واپس منتقل کی جائیں گی جس سے کھلاڑی نے اصل میں ابتدائی منتقلی کی تھی۔ جہاں یہ ممکن نہ ہو، کھلاڑی سے متبادل ذریعہ فراہم کرنے کی درخواست کی جائے گی، ساتھ ہی کافی ثبوت کہ ایسا ذریعہ کھلاڑی سے متعلق ہے۔ یہ Betify کازینو کی صرف اپنی صوابدید میں ہوگا کہ وہ طے کرے کہ کھلاڑی کی فراہم کردہ ثبوت کافی ہیں یا نہیں۔ Betify کازینو اپنی صرف اپنی صوابدید میں اور لائسنسنگ تعمیل کے قواعد اور اندرونی خطرے کی تشخیص کے مطابق، کھلاڑی کے لیے جیت کی پہلی ادائیگی کو KYC تصدیقی جانچ مکمل کرنے کی غرض سے بینک ٹرانسفر وائر کے طور پر جاری کرنے کا تقاضا کر سکتا ہے۔

کھلاڑیوں کی تمام رقم نکالنے کی کارروائی سے پہلے ہماری ادائیگی کے انتظام کے طریقہ کار کے مطابق ان کی مکمل جانچ ضروری ہے۔ جب یہ واضح ہو جائے کہ کھلاڑی کا ہمارے ساتھ کوئی شرط لگانے کی سرگرمی کرنے کا کبھی کوئی ارادہ نہیں تھا، تو کھلاڑی کو مطلع کیا جانا چاہیے کہ رقم اس وقت تک پروسیس نہیں کی جائے گی جب تک اس کی شناخت، عمر اور رہائش کا مقام کسی بھی شک کے بغیر ثابت نہ ہو جائے اور/یا جمع کرانے کے وقت سے کم از کم تین ماہ کی مدت نہ گزر جائے۔

جب کوئی کھلاڑی کازینو میں غیر منصفانہ فائدہ حاصل کرنے کی کوشش کرتا ہے، تو کازینو کارروائی کرے گا، جس میں جیت اور بونس فنڈز ضبط کرنا شامل ہے۔ یاد دہانی کے طور پر، بونس کا غلط استعمال آن لائن کازینو میں سختی سے ممنوع عمل ہے۔

براہ کرم نوٹ کریں کہ اس میں "مارٹنگیل"، "ریورس مارٹنگیل" اور ایسی ہی حکمت عملیاں شامل ہیں جن کا مقصد ہارتے ہوئے شرطیں بڑھانا ہوتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: شرط کی قبولیت۔

Betify کازینو کسی کھلاڑی سے شرط قبول نہیں کرے گا جب تک کہ– کھلاڑی کے نام پر اکاؤنٹ قائم نہ ہو اور اکاؤنٹ میں شرط کی رقم کو پورا کرنے کے لیے کافی فنڈز موجود نہ ہوں؛ اور شرط کی رقم کو پورا کرنے کے لیے ضروری فنڈز منظور شدہ طریقے سے فراہم نہ کیے گئے ہوں۔

Наблюдаемые названия и показатели: AML طریقہ کار؛ اس امکان کو کم کرنے کے لیے کہ ہمارا آپریشن منی لانڈرنگ کے لیے استعمال ہو:۔

صرف معلوم افراد کی شرطیں قبول کی جاتی ہیں۔

نقد جمع یا رقم نکالنا قبول نہیں کیا جاتا۔

ہم پیشگی اطلاع کے بغیر شرطوں کو محدود کرنے کا حق محفوظ رکھتے ہیں۔

شرط لگانے کی سرگرمی کی غیر معمولی نمونوں کے لیے نگرانی کی جائے گی۔

رقم نکالنے کی تمام درخواستوں کی دستی طور پر جانچ کی جائے گی تاکہ یقینی بنایا جا سکے کہ رقم نکالنا ہمیشہ اسی اکاؤنٹ کو ادا کیا جائے جو جمع کرانے کے لیے استعمال ہوا، جہاں ممکن ہو۔

وہ کھلاڑی جنہوں نے جمع کیا لیکن کوئی شرط نہیں لگائی، یا صرف مفت اسپنز حاصل کرنے کے لیے جمع کیا، وہ اپنے کازینو اکاؤنٹ سے کوئی رقم نہیں نکال سکتے۔

کھلاڑی کو رقم نکالنے کے قابل ہونے سے پہلے ہمیشہ کم از کم اپنی جمع رقم کے برابر شرطیں لگانی ہوں گی۔

Betify کازینو ایسی کوئی ادائیگی نہیں کرے گا جس کے نتیجے میں 24 گھنٹوں کے اندر دو ہزار یورو (€2000 سے زیادہ حاصل ہو یا ایسی ادائیگی جس کے نتیجے میں کھلاڑی کی جانب سے رجسٹریشن کے لمحے سے درخواست کردہ تمام ادائیگیوں کا مجموعہ دو ہزار تین سو یورو (€2300 سے زیادہ ہو، کھلاڑی کے اکاؤنٹ سے کھلاڑی کو نکالا جائے، جب تک کھلاڑی کی شناخت، عمر اور رہائش کا مقام تصدیق نہ ہو جائے۔

Betify کازینو کھلاڑیوں سے نقد رقم قبول نہیں کر سکتا اور کھلاڑیوں سے فنڈز صرف درج ذیل طریقوں میں سے کسی سے موصول ہو سکتے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: i. کریڈٹ کارڈز؛؛ ii. ڈیبٹ کارڈز؛؛ iii. بینک ٹرانسفر؛۔

iv. ای-والٹس۔

Наблюдаемые названия и показатели: حکام کو رپورٹنگ۔

Betify کازینو کو مشکوک لین دین متعلقہ حکام کو رپورٹ کرنے کا حق محفوظ ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 12۔ ذمہ داریوں سے دستبرداری۔

12.1۔ صارف اپنے Betify اکاؤنٹ پر کی گئی کسی بھی سرگرمی کی، بشمول گیمز میں شرکت، مکمل طور پر ذمہ دار ہوگا۔ ویب سائٹ اور گیمز بغیر کسی وارنٹی کے، واضح یا مضمر، فراہم کیے جاتے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 12.2۔ کمپنی، اس کے ڈائریکٹرز، ملازمین، شراکت دار، سروس فراہم کنندگان:۔

- اس بات کی ضمانت نہیں دیتے کہ سافٹ ویئر یا ویب سائٹ ان مقاصد کے مطابق ہیں جن کے لیے وہ استعمال کیے جا سکتے ہیں؛
- اس بات کی ضمانت نہیں دیتے کہ سافٹ ویئر اور ویب سائٹ میں کوئی غلطیاں نہیں ہیں اور نہ ہوں گی؛

Наблюдаемые названия и показатели: - اس بات کی ضمانت نہیں دیتے کہ ویب سائٹس اور گیمز ہموار طور پر قابل رسائی ہوں گے؛۔

- کسی بھی نقصان، اخراجات، مصارف یا ہرجانے کے، خواہ براہ راست، بالواسطہ، خصوصی، نتیجتاً، اتفاقی یا بصورت دیگر، جو ویب سائٹس کے آپ کے استعمال یا گیمز کھیلنے کے سلسلے میں پیدا ہوں، ذمہ دار نہیں ہیں۔

12.3۔ آپ کمپنی، اس کے ڈائریکٹرز، ملازمین، شراکت داروں اور سروس فراہم کنندگان کی سلامتی کا احترام کرنے اور انہیں کسی بھی لاگت، خرچ، نقصان، ہرجانے، دعووں اور ذمہ داریوں سے، جو بھی وجہ سے ہوں، جو ویب سائٹ کے آپ کے استعمال یا گیمز میں شرکت کے سلسلے میں پیدا ہو سکیں، تحفظ فراہم کرنے سے اتفاق کرتے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: 13۔ ملی بھگت، دھوکہ دہی، فراڈ اور مجرمانہ سرگرمی۔

13.1۔ کمپنی کے حوالے سے اور Betify کی فراہم کردہ خدمات کے استعمال کے دوران، صارفین کے لیے ممنوع ہے:۔

Наблюдаемые названия и показатели: - بونس یا دیگر پروموشنز کا غلط استعمال؛

- گیم کے نتیجے پر غیر منصفانہ بیرونی عوامل اور اثرات کا استعمال (جسے اکثر دھوکہ دہی کہا جاتا ہے)؛

Наблюдаемые названия и показатели: - غیر منصفانہ فوائد کا استعمال؛؛ - کوئی بھی اضافی ڈپلیکیٹ اکاؤنٹ کھولنا اور استعمال کرنا؛

- فراڈ اور مجرمانہ سرگرمیوں کا نفاذ (جیسا کہ پیراگراف 11.4 میں بیان کیا گیا ہے) یہ "ممنوعہ طریقے" تشکیل دیتے ہیں اور ان کی اجازت نہیں ہے۔ Betify ایسے طریقوں کو روکنے اور ان کا پتہ لگانے اور اگر وہ واقع ہوں تو متعلقہ کھلاڑیوں کی شناخت کے لیے تمام معقول اقدامات کرے گا۔

13.2۔ آپ اتفاق کرتے ہیں کہ آپ کسی بھی قسم کے ممنوعہ طریقے میں حصہ نہیں لیں گے اور نہ ہی خدمات تک اپنی رسائی یا استعمال کے سلسلے میں ان سے منسلک ہوں گے۔ آپ اپنے گیمنگ عمل کی منصفانہ نوعیت کے ذمہ دار ہیں۔ آپ یہ بھی اتفاق کرتے ہیں کہ اگر آپ کو دیگر کھلاڑیوں کی ملی بھگت، غیر منصفانہ فائدہ اٹھانے یا مجرمانہ سرگرمیوں کی کوششوں کا علم ہو، تو آپ Betify انتظامیہ کو اس کی اطلاع دیں گے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 13.3۔ اس صورت میں، اگر:۔

- ہمارے پاس پختہ وجوہات ہوں کہ یقین کریں کہ آپ نے کسی بھی قسم کے ممنوعہ طریقے (کوئی بھی فراڈ، دھوکہ دہی، ملی بھگت اور دیگر ممنوعہ طریقے) میں حصہ لیا ہے یا اس سے منسلک رہے ہیں؛
- آپ نے کسی بھی دیگر آن لائن جوئے کی خدمات فراہم کرنے والے کے ساتھ شرطیں لگائی ہوں یا آن لائن گیمز کھیلے ہوں اور اس خدمات پر اپنی سرگرمی کے نتیجے میں، آپ پر کسی ممنوعہ طریقے یا دیگر نامناسب سرگرمی میں حصہ لینے کا شبہ ہوا ہو؛
- آپ نے اپنے اکاؤنٹ میں کی گئی کسی بھی خریداری یا جمع کرانے کو "چارج بیک" کیا ہو یا انکار کیا ہو؛
- آپ کو دیوالیہ قرار دیا گیا ہو یا دنیا میں کہیں بھی ایسی ہی کارروائیوں کا سامنا ہو۔

Betify کو یہ حق ہے کہ وہ پورا بیلنس یا اس کا کچھ حصہ روک لے، اکاؤنٹ سے کسی بھی جمع، ادائیگی، بونس یا جیت کی رقم واپس لے، اگر ہمارے پاس یقین کرنے کی وجہ ہو کہ وہ اوپر بیان کردہ کسی بھی پیراگراف سے متاثر ہوئے ہیں۔

13.4۔ "فراڈ پر مبنی عمل" سے ہماری مراد کوئی بھی فراڈ پر مبنی سرگرمی ہے جو آپ نے یا کسی بھی دوسرے شخص (یا افراد کے گروہ) نے کی ہے/کی گئی ہو، جس نے آپ کا نام اور اکاؤنٹ استعمال کرتے ہوئے یا آپ کے ساتھ ملی بھگت کرتے ہوئے یہ کیا ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: 13.4.1۔ فراڈ پر مبنی عمل میں شامل ہے:؛ - چارج بیکس اور ریک بیک سے متعلق فراڈ پر مبنی سرگرمیاں؛

- چوری شدہ، کلون شدہ یا بصورت دیگر غیر مجاز کریڈٹ یا ڈیبٹ کارڈ کا فنڈز کے ذریعے کے طور پر استعمال؛
- اکاؤنٹ ہولڈر کی دیگر صارفین کے ساتھ ملی بھگت غیر منصفانہ فائدہ حاصل کرنے کے لیے (بشمول بونس اسکیموں یا ہماری فراہم کردہ ایسی ہی ترغیبات کے ذریعے)؛
- اکاؤنٹ کی رجسٹریشن میں غلط یا گمراہ کن معلومات استعمال کرنے کی کوشش؛

- کسی بھی قابلِ اطلاق دائرہ اختیار میں کوئی بھی غیر قانونی فعل، جو آپ نے کیا ہو یا کرنے کی کوشش کی ہو۔ دھوکہ دہی کی کارروائی میں وہ بے ایمانی کے اعمال بھی شامل ہیں جو ہمیں دھوکہ دینے اور کسی بھی معاہداتی یا قانونی پابندیوں کو دور کرنے کے لیے کیے گئے ہوں (چاہے ایسا فعل درحقیقت ہمیں کوئی نقصان/ضرر پہنچائے یا نہ پہنچائے)۔

Наблюдаемые названия и показатели: 13.4.2۔ غیر منصفانہ فائدہ میں شامل ہیں (لیکن ان تک محدود نہیں):۔

- ہماری سافٹ ویئر یا کسی تیسرے فریق کے سافٹ ویئر میں کسی خرابی، خامی یا غلطی کا استحصال، اگر آپ نے فائدہ حاصل کرنے کے لیے اس کا استحصال کیا ہو؛
- خودکار کھلاڑیوں ('بوٹس') یا دیگر تیسرے فریق کے سافٹ ویئر یا تجزیاتی نظاموں کا استعمال جو کھیل کے نتائج کی پیش گوئی یا ان پر اثر انداز ہونے کے لیے ہوں؛
- ویب سائٹ پر کسی خرابی یا عمومی شرائط و ضوابط میں کسی غلطی کا استحصال جو آپ نے اپنے فائدے یا ہمارے یا کسی تیسرے فریق کے نقصان کے لیے کیا ہو۔

13.4.3۔ ذیل میں بونس کے غلط استعمال کی چند مثالیں دی گئی ہیں جن کی وجہ سے جیت ضبط کی جا سکتی ہے (لیکن ان تک محدود نہیں):

- کسی بھی کھیل میں گیم راؤنڈز میں تاخیر، بشمول فری اسپنز اور بونس فیچرز، کسی ایسے بعد کے وقت تک جب آپ پر کوئی ویجرنگ شرائط نہ ہوں؛
- میز پر بڑی شرطیں چھوڑنا، مثلاً بلیک جیک میں، اور بونس ویجرنگ مکمل ہونے کے بعد کھیل میں واپس آنا؛

Наблюдаемые названия и показатели: 1.30 سے کم اسپورٹس اوڈز کا غلط استعمال؛ رولیٹ ٹیبلز پر سرخ اور کالے پر مارٹنگیل یا بیٹنگ پیٹرنز کا استعمال۔

- بونس کی رقم سے کھیل کھیل کر ان گیم ویلیو بنانا، بونس فنڈز کھو دینا، اور پھر حقیقی رقم کے کھیل کے دوران بنائی گئی ویلیو پر کیش آؤٹ کرنا؛
- ایسی حکمت عملیاں استعمال کرنا جو کسی سافٹ ویئر بگ یا ناکامی کا فائدہ اٹھائیں، بونس، فری اسپنز یا ہماری کسی دیگر پروموشنل پیشکش کی شرائط و ضوابط کی خلاف ورزی؛

مزید برآں، Betify ڈپلیکیٹ اکاؤنٹس کی صورت میں (بونس کے غلط استعمال کے مقاصد یا دھوکہ دہی کے لیے) یہ بھی کر سکتا ہے:

- اکاؤنٹ ہولڈر کی طرف سے موصول شدہ بونس منسوخ کرنا اور اس بونس سے حاصل ہونے والی کسی بھی جیت کو منسوخ کرنا؛

Наблюдаемые названия и показатели: - اکاؤنٹ ہولڈر کے لیے بونس کی پیشکش کو بلاک کرنا؛؛ - مخصوص مصنوعات تک رسائی کو بلاک کرنا۔

- اکاؤنٹ ہولڈر کی کسی بھی مستقبل کی پروموشنل پیشکشوں میں شرکت کو بلاک کرنا؛
- اکاؤنٹ ہولڈر کے اکاؤنٹ کو فوری طور پر بلاک کرنا۔

13.4.4 صرف بونس کا دعویٰ کرنے کے مقصد سے رقوم جمع کرانا اور مشترکہ ڈپازٹ اور بونس کی جیت کو 1.30 سے کم اوڈز پر ویجر کرنا، ایک تیز رفتار رول اوور حکمت عملی کے طور پر دیکھا جا سکتا ہے، جس کے نتیجے میں ممکنہ طور پر بونس کی حدود لگ سکتی ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: شرائط استعمال کا خاتمہ آپ کی طرف سے بندش اور خاتمہ۔

14.1۔ اگر آپ اکاؤنٹ بند کرنے کی درخواست کرتے ہیں تو متعلقہ محکمے کی طرف سے اسے نمٹانے میں 48 گھنٹے تک لگ سکتے ہیں۔ براہ کرم نوٹ کریں کہ اس دوران آپ جو کچھ جمع کریں گے اور کھو دیں گے وہ ناقابلِ واپسی ہوگا۔

Наблюдаемые названия и показатели: 14.2۔ اکاؤنٹ بند کرنے کی درخواست میں آپ ذکر کر سکتے ہیں:؛ - اپنی درخواست کا مقصد (اکاؤنٹ بند کرنا)؛۔

- اپنے فیصلے کی وجہ (خاص طور پر اگر آپ اپنے اکاؤنٹ کو بند کرنے جا رہے ہیں کیونکہ آپ کی خدمات کے استعمال کی سطح کے بارے میں خدشات ہیں۔ ہمیں آپ کی درخواست موصول ہونے کے بعد ہم جواب دیں گے۔ اکاؤنٹ بند کرنے کی تصدیق اور وہ تاریخ ہوگی جب یہ بندش مؤثر ہوگی۔ اکاؤنٹ ہولڈر، اپنی طرف سے، اس بات کا پابند ہے کہ جب تک ہماری طرف سے ایسی بندش نہیں کی جاتی (جس مقام پر شرائط استعمال ختم ہو جائیں گی) تب تک آپ کے اکاؤنٹ پر تمام سرگرمیوں کی ذمہ داری جاری رکھے۔

14.3۔ Betify اپنے اکاؤنٹ کی بندش کے دوران یا اس کے بعد آپ کے اکاؤنٹ میں موجود کسی بھی رقم کو روکنے کا حق محفوظ رکھتا ہے۔ رقم روکی جا سکتی ہے، اگر:

Наблюдаемые названия и показатели: - ہم پر یا کسی دیگر تیسرے فریق پر (آپ کے اکاؤنٹ سے متعلق) قرض ہو؛۔

- آپ پر ہمیں ملی بھگت، دھوکہ دہی، فراڈ، منی لانڈرنگ یا دیگر مجرمانہ سرگرمیوں کا شبہ ہو۔

14.4۔ بعض صورتوں میں ہم آپ کے اکاؤنٹ کی بندش کے بعد اسے دوبارہ کھول سکتے ہیں، اگر آپ نے ہم سے دوبارہ ایسا کرنے کو کہا ہو۔ اکاؤنٹ دوبارہ کھولنے کے لیے ہم آپ کی شناخت اور ادائیگی کے طریقوں کے بارے میں وہ معلومات استعمال کریں گے جو آپ کے پچھلے (بند شدہ) اکاؤنٹ میں ذکر تھیں۔ شرائط استعمال کسی بھی ایسی دوبارہ کھولنے کی تاریخ پر نافذ ہوں گی اور کوئی بھی سابقہ حقداریں (بشمول، لیکن ان تک محدود نہیں، بونس یا مشروط جیت) مزید درست نہیں ہوں گی۔

Наблюдаемые названия и показатели: ہماری طرف سے بندش اور خاتمہ۔

14.5۔ Betify، اپنی طرف سے، یہ حق محفوظ رکھتا ہے کہ وہ کسی بھی وقت آپ کا اکاؤنٹ بند کر سکے اور شرائط استعمال کا خاتمہ کر سکے اور آپ کے اکاؤنٹ میں موجود رابطہ تفصیلات استعمال کرتے ہوئے آپ کو اس بارے میں تحریری اطلاع بھیج سکے۔ ہماری طرف سے ایسے کسی بھی خاتمے کی صورت میں، ہم آپ کی درخواست کے بعد جتنی جلد معقول طور پر ممکن ہو، آپ کے اکاؤنٹ کا بیلنس واپس کریں گے۔

14.6۔ اس صورت میں، اگر ہم آپ کا اکاؤنٹ ملی بھگت، دھوکہ دہی، فراڈ، منی لانڈرنگ، دیگر مجرمانہ سرگرمیوں یا شرائط استعمال کی خلاف ورزی کی وجہ سے بند کریں، جس نے ہمیں یا کسی دیگر تیسرے فریق کو نقصان پہنچایا ہو، تو آپ کے اکاؤنٹ کا بیلنس ناقابلِ واپسی ہوگا اور اسے ضبط شدہ تصور کیا جائے گا۔

Наблюдаемые названия и показатели: ہماری طرف سے معطلی۔

14.7۔ Betify یہ حق محفوظ رکھتا ہے کہ وہ ان حالات میں آپ کا اکاؤنٹ معطل کر سکے جو شرائط استعمال میں واضح طور پر بیان کیے گئے ہوں۔ اگر آپ کے اکاؤنٹ کی معطلی مؤثر ہو جاتی ہے:

- معطل شدہ اکاؤنٹ کے استعمال کے ساتھ تمام سرگرمیاں بھی معطل ہو جائیں گی (بشمول ڈپازٹس، واپسیاں، بیٹنگ یا گیمنگ)۔ صارف اس دن جب ہم اس کا اکاؤنٹ فعال کریں گے، اپنے اکاؤنٹ کے استعمال کے ساتھ دوبارہ کام کر سکے گا؛

Наблюдаемые названия и показатели: - کوئی بھی بونس یا مشروط جیت اکاؤنٹ میں جمع نہیں کی جائے گی؛

- ہم اس وجہ پر غور کریں گے جس نے ہمیں آپ کا اکاؤنٹ معطل کرنے پر مجبور کیا۔ ہم اس مسئلے کو معقول وقت میں حل کرنے کی کوشش کریں گے تاکہ اکاؤنٹ دوبارہ فعال کیا جا سکے یا اگر ضروری ہو تو بند کیا جا سکے۔

14.8۔ Betify اپنی صوابدید پر، کسی بھی جیت کو کالعدم کرنے، آپ کے Betify اکاؤنٹ میں کسی بھی بیلنس (جیت اور ڈپازٹس) کو ضبط کرنے، کسی بھی شرط کو منسوخ کرنے، معاہدہ ختم کرنے اور اکاؤنٹ ہولڈر کے لیے خدمات کے استعمال کو معطل کرنے یا اس کا اکاؤنٹ غیر فعال کرنے کا حق محفوظ رکھتا ہے اگر:

- مضبوط وجوہات ہوں کہ یقین کیا جائے کہ آپ نے ہماری سائٹ تک رسائی کے لیے استعمال ہونے والے کسی بھی ڈیوائس کے IP ایڈریس کو چھپایا / مداخلت کی / چھپانے یا کسی بھی طرح مداخلت کرنے کے لیے اقدامات کیے (جیسے ورچوئل پرائیویٹ نیٹ ورک "VPN" استعمال کرنا)؛
- ہمارے پاس معقول بنیاد ہو کہ شبہ کریں کہ اکاؤنٹ ہولڈر نے تصدیقی عمل کے دوران یا معاہدہ فعال ہونے کے کسی بھی دوسرے لمحے میں جعلی دستاویزات (تصاویر، اسکین شدہ دستاویزات، اسکرین شاٹس وغیرہ) استعمال کیں؛
- آپ پر ہمیں بونس کے غلط استعمال یا صرف بونس کے غلط استعمال کی کوشش کرنے کا شبہ ہو (اپنے طور پر یا ملی بھگت والے گروپ کے حصے کے طور پر)؛
- آپ پر Betify یا کسی دیگر تیسرے فریق کے حوالے سے کسی بھی فراڈ، ملی بھگت، فکسنگ یا دیگر غیر قانونی سرگرمیوں کا شبہ ہو؛
- ہمارے پاس مضبوط وجہ ہو کہ یقین کریں کہ آپ Betify کی فراہم کردہ خدمات استعمال کرتے ہوئے اپنے جواری / گیمنگ عمل کے دوران کسی سافٹ ویئر کی مدد سے کیے گئے طریقے یا تکنیکیں یا ہارڈ ویئر ڈیوائسز استعمال کرتے ہیں۔

14.9۔ سائٹ اور اس کی خدمات کے استعمال کے دوران قواعد کی کسی بھی خلاف ورزی کی صورت میں، یا کھلاڑی کی طرف سے فراڈ اور دیگر غیر قانونی اقدامات کے کسی بھی شبے کی صورت میں، آپریٹر کو یہ حق حاصل ہے کہ وہ موجودہ کھلاڑی کا گیمنگ اکاؤنٹ بند کر دے اور اکاؤنٹ بندش کے بارے میں کھلاڑی کو پیغام بھیجے۔ کسی بھی متبادل تنازعہ حل کے حوالے سے، Betify انتظامیہ تنازعہ حل کرنے میں شامل تیسرے فریقوں کو وجوہات بتانے والی ضروری معلومات فراہم کرنے کے لیے تیار ہے۔

- اگر Betify انتظامیہ صارف کا اکاؤنٹ بند کرنے کا فیصلہ کرتی ہے یا اگر صارف خود ایسا فیصلہ کرتا ہے اور Betify کسٹمر سروس ڈیپارٹمنٹ کو مناسب درخواست بھیجتا ہے، تو پورا بیلنس ادا کیا جائے گا جب تک کہ صارف پر کسی غیر قانونی اور/یا ممنوع (مثلاً آربیٹریج، وغیرہ) سرگرمیوں کا شبہ نہ ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: 15۔ خدمات تک رسائی اور ان کا استعمال۔

15.1۔ آپ انٹرنیٹ کنکشن کے معیار اور رفتار کی ذمہ داری قبول کرتے ہیں جو آپ کو فراہم کیا جاتا ہے۔ نیز آپ ٹیلی کمیونیکیشن نیٹ ورکس، آپ کے تمام رسائی ڈیوائسز اور تمام آلات کے معیار کے ذمہ دار ہیں جو آپ کو خدمات تک رسائی حاصل کرنے کے لیے استعمال کرنے کی ضرورت ہے۔ ہم انٹرنیٹ کنکشن، ٹیلی کمیونیکیشن نیٹ ورکس، آپ کے رسائی ڈیوائس یا دیگر آلات جو آپ نے خدمات تک رسائی حاصل کرنے کے لیے استعمال کیے، سے متعلق تکنیکی مسائل کے نتیجے میں آپ کو پہنچنے والے کسی بھی نقصان کے لیے کسی بھی طرح ذمہ دار نہیں ہوں گے۔ Betify ذمہ دار نہیں ہے اور ہماری فراہم کردہ خدمات کی کسی خاص تیسرے فریق کے سافٹ ویئر یا ہارڈ ویئر

(بشمول کوئی بھی بیرونی پروگرام جو کھیل کے نتائج کی پیش گوئی یا ان پر اثر انداز ہونے کے لیے استعمال ہو) کے ساتھ مطابقت کی ضمانت نہیں دیتا۔

15.2۔ Betify کی فراہم کردہ خدمات کا استعمال توہین آمیز، گالی گلوچ، فحش، غیر قانونی، نسل پرستانہ، جنس پرستانہ یا دیگر امتیازی نوعیت کے لیے سختی سے ممنوع ہے۔ صارفین کو بھی کسی بھی توہین آمیز یا جارحانہ زبان یا تصاویر کا استعمال نہیں کرنا چاہیے، گالی نہیں دینی چاہیے، دھمکی نہیں دینی چاہیے، ہراساں نہیں کرنا چاہیے یا کسی دیگر شخص (بشمول دیگر صارفین اور Betify انتظامیہ) کے ساتھ بدسلوکی نہیں کرنی چاہیے۔

15.3۔ آپ متفق ہیں کہ آپ ویب سائٹ کو صرف ذاتی تفریح کے لیے استعمال کریں گے۔ ہماری واضح رضامندی کے بغیر ویب سائٹ یا اس کے کسی بھی حصے تک رسائی فراہم کرنا یا اسے کسی بھی شکل میں دوبارہ پیش کرنا ممنوع ہے، بشمول اس کے لنکس بنانا۔

15.4۔ آپ ویب سائٹ پر اپ لوڈ کیے گئے کسی بھی مواد کے ذمہ دار ہیں۔ اگر آپ ویب سائٹ پر ایسا کوئی مواد اپ لوڈ کرتے ہیں، تو آپ ضمانت دیتے ہیں کہ:

- آپ نے اس مواد کو حاصل کرنے اور ویب سائٹ پر اپ لوڈ کرنے کے لیے درکار تمام ضروری منظوریاں، رضامندیاں، لائسنسز اور اجازتیں حاصل کر لی ہیں؛
- اس مواد کو دوبارہ پیش کرنا کسی تیسرے فریق کے کاپی رائٹ، ٹریڈ مارک، خفیہ معلومات یا کسی بھی دیگر دانشورانہ ملکیت کے حقوق کی خلاف ورزی نہیں کرے گا؛
- اپ لوڈ کردہ مواد میں کوئی ایسا مواد شامل نہیں ہوگا جو پیراگراف 12.2 اور پیراگراف 12.3 کی خلاف ورزی کرے گا؛
- اپ لوڈ کردہ مواد تمام قوانین اور ضوابط (بشمول، خاص طور پر، ڈیٹا پروٹیکشن اور رازداری سے متعلق) کی تعمیل کرتا ہے؛
- آپریٹر کو اپنی صوابدید پر اپ لوڈ کردہ مواد استعمال کرنے کا حق ہے۔

15.5۔ آپ ویب سائٹ پر تمام مواد اپنی ذمہ داری پر اپ لوڈ کرتے ہیں۔ مواد اپ لوڈ کرنے سے پیدا ہونے والے تمام خطرات کے ذمہ دار آپ ہیں۔ Betify کسی بھی ایسی اپ لوڈنگ کے نتیجے میں ہونے والے نتائج اور اثرات (ڈیٹا کا کوئی نقصان یا دیگر نقصان) کے لیے ذمہ دار نہیں ہے۔

15.6۔ اگر مضبوط وجہ ہو کہ یقین کیا جائے کہ آپ کا مواد اپ لوڈ کرنا (یا عام طور پر ویب سائٹ کا استعمال) کسی بھی پیراگراف 12.2، 12.3، 12.4 یا 12.5 کی خلاف ورزی ہے، تو Betify یہ حق محفوظ رکھتا ہے کہ وہ ویب سائٹ سے کسی بھی خلاف ورزی کرنے والے مواد کو فوری طور پر اور بغیر کسی اطلاع اور وضاحت کے ہٹا دے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 16۔ ویب سائٹ میں تبدیلیاں۔

16.1۔ ہم یہ حق محفوظ رکھتے ہیں کہ اپنی صوابدید پر ویب سائٹ کے ذریعے دستیاب کسی بھی مصنوعات یا خدمات (بشمول کوئی بھی قیمتوں کے تعین کی پالیسیاں) میں تبدیلی یا ترمیم کریں۔ تبدیلیاں کسی بھی وقت کی جا سکتی ہیں، لیکن اس ترمیم کے وقت پہلے سے جاری کسی بھی کھیل اور/یا شرطوں کو نقصان پہنچائے بغیر۔ ہم ویب سائٹ کی دیکھ بھال / اس میں تبدیلیاں کرنے / ویب سائٹ کی فراہم کردہ کسی بھی گیم یا مصنوعات میں ترمیم کرنے کے لیے وقتاً فوقتاً ویب سائٹ کے کچھ حصوں تک آپ کی رسائی کو محدود کر سکتے ہیں۔

16.2۔ فری بیٹ کو مکمل طور پر کھیلا جانا چاہیے اور صرف ایک ہی شرط پر لگایا جانا چاہیے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 17۔ THIRD-PARTY سافٹ ویئر۔

17.1۔ ویب سائٹ کا آپ کے لیے استعمال ممکن بنانے کے لیے آپ کے رسائی ڈیوائس پر سافٹ ویئر ڈاؤن لوڈ اور انسٹال کرنے کی ضرورت ہو سکتی ہے۔ سافٹ ویئر میں شامل ہو سکتے ہیں (لیکن ان تک محدود نہیں): رسائی ڈیوائس ایپلیکیشنز، ہماری ڈاؤن لوڈ کیسینو مصنوعات، کوئی بھی پروموشنل، مارکیٹنگ یا سہولت ایپلیکیشنز، مصنوعات اور سافٹ ویئر۔

17.2۔ ایسے حالات میں، آپ کو ایسے سافٹ ویئر کے مالک یا لائسنس دہندہ کے ساتھ اس کے آپ کے استعمال کے حوالے سے ایک علیحدہ معاہدہ کرنے کی ضرورت ہو سکتی ہے ("تھرڈ پارٹی سافٹ ویئر ایگریمنٹ")۔ اس صورت میں، اگر تیسرے فریق کا معاہدہ شرائط استعمال سے متصادم ہو، تو شرائط استعمال غالب رہیں گی۔

17.3۔ آپ اس بات کو یقینی بنانے کے ذمہ دار ہیں کہ کوئی بھی سافٹ ویئر آپ کے رسائی ڈیوائس پر آپ کے اپنے رسائی ڈیوائس کے مخصوص سیٹ اپ کے مطابق ڈاؤن لوڈ کیا جائے۔ ہم آپ کے ڈیوائس کو پہنچنے والے نقصان کے ذمہ دار نہیں ہیں جو کسی تیسرے فریق کے سافٹ ویئر کو ڈاؤن لوڈ کرنے سے ہو سکتا ہے۔

17.4۔ کوئی بھی ایپلیکیشن جو آپ کے رسائی ڈیوائس پر ڈاؤن لوڈ یا انسٹال کی جاتی ہے، اسے نہ صرف آپ اور اس ایپلیکیشن کے فراہم کنندہ کے درمیان معاہدے کی تصدیق کرنی چاہیے، بلکہ اسے آپ اور Betify کے درمیان معاہدے کی بھی تصدیق کرنی چاہیے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 18۔ آئی ٹی ناکامی۔

اگر سافٹ ویئر یا ہارڈ ویئر میں مسائل ہیں جو ہم خدمات فراہم کرنے کے لیے استعمال کرتے ہیں، تو ہم مسئلے کو جتنی جلد معقول طور پر ممکن ہو حل کرنے کے لیے تمام معقول اقدامات کریں گے۔ اگر تکنیکی مسئلہ کھیل کے عمل میں رکاوٹ کا سبب بنتا ہے (اس صورت میں، جب آپ اپنی پیش رفت کھو دیتے ہیں اور کھیل کو بالکل اسی پوزیشن سے دوبارہ شروع نہیں کیا جا سکتا)، تو ہم ہر کیس کو انفرادی طور پر اور منصفانہ طریقے سے دیکھیں گے (بشمول صارف کے اکاؤنٹ پر بیلنس بحال کرنے، آخری شرط یا کھیل کی بازیابی، وغیرہ کی ممکنہ صلاحیت)۔ لیکن اگر ہمارے پاس یقین کرنے کی وجہ ہو کہ آپ جان بوجھ کر ہمارے یا کسی تیسرے فریق کے سافٹ ویئر میں تکنیکی خرابی، خامی یا غلطی کا استعمال کرتے ہیں، جو آپ نے خدمات کے سلسلے میں استعمال کیا، فائدہ یا نقصان حاصل کرنے کے لیے، تو Betify کوئی ذمہ داری نہیں لیتا اور کھلاڑیوں کو معاوضہ یا رقم واپس نہ دینے کا حق محفوظ رکھتا ہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: 19۔ غلطیاں اور کوتاہیاں۔

19.1۔ خدمات استعمال کرتے وقت آپ کو ایسی صورتحال پیش آ سکتی ہے جب ہم نے غلطی سے کوئی شرط یا داؤ قبول کیا، یا کوئی ادائیگی کی۔ ایسے حالات کی فہرست یہ ہے (لیکن ان تک محدود نہیں):

- اگر ہم معلومات درج کرنے یا مارکیٹ قائم کرنے میں واضح غلطی یا کوتاہی کے نتیجے میں، یا کمپیوٹر کی خرابی کے نتیجے میں، آپ کو کوئی اوڈز یا شرط یا گیمنگ داؤ کی شرائط غلط بتائیں؛
- اگر موصول شدہ جیت کی رقم غلط ہو (بشمول وہ صورتوں جب یہ صارف کی گائیڈ میں غلطی یا تکنیکی ناکامی کی وجہ سے ہو)۔

Наблюдаемые названия и показатели: 19.2۔ Betify یہ حق محفوظ رکھتا ہے:۔

- لگائی گئی شرط سے متعلق کسی بھی غلطی، یا آپریٹر سے منسلک غلطی کو درست کرنا؛
- اپنی صوابدید پر، ان رقوم کی تلافی نہ کرنا جو ایسی غلطیوں کے نتیجے میں ضائع ہوئیں۔

19.3۔ آپ ایسی غلطیوں اور خطاؤں کی دستیابی اور نتائج کو کنٹرول کرنے کے بھی ذمہ دار ہیں۔ اگر آپ کے اکاؤنٹ میں غلطی سے رقوم موصول ہوئی ہیں، تو یہ آپ کی ذمہ داری ہے کہ آپ ہمیں اس بارے میں مطلع کریں اور رقم کمپنی کو واپس کریں۔ اگر ایسی وجوہات ہوں کہ

ہم نے غلطی سے آپ کو رقم منتقل کی ہے، تو ہم آپ سے ان رقوم کی وصولی کے بارے میں معلومات طلب کرنے کا حق محفوظ رکھتے ہیں۔ ہم غلطی کی نشاندہی کے لیے تمام معقول اقدامات کرنے اور جلد از جلد آپ کو اس بارے میں مطلع کرنے کا عہد کرتے ہیں۔

19.4۔ ہم (بشمول ہمارے ملازمین اور ایجنٹس)، ہمارے شراکت دار یا سپلائرز کسی بھی نقصان (بشمول جیت کا نقصان) کے ذمہ دار نہیں ہیں، جو ہماری یا آپ کی کسی بھی غلطی کے نتیجے میں ہوا ہو۔

19.5۔ اگر آپ کو ہماری فراہم کردہ خدمات سے متعلق کسی غلطی کا علم ہو، تو آپ کو جلد از جلد ہمیں اس بارے میں مطلع کرنا ہوگا۔

19.6۔ Betify کسی بھی شرط کو منسوخ کرنے / کسی بھی جیت کو روکنے کا حق محفوظ رکھتا ہے، اگر وہ ان رقوم کے استعمال سے لگائی گئی ہوں یا حاصل کی گئی ہوں جو ہم نے غلطی سے آپ کو منتقل کیں۔ اگر آپ کے اکاؤنٹ میں غلطی سے منتقل شدہ رقم موجود ہو، تو آپ کو فوری طور پر یا ہماری درخواست کے بعد اسے ہمیں واپس کرنا ہوگا۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 20۔ ہماری ذمہ داری کا اخراج۔

20.1۔ آپ ہماری خدمات اور جوئے کے استعمال سے پیدا ہونے والے تمام خطرات کو سمجھتے ہیں اور قبول کرتے ہیں۔ ہم آپ کی جانب سے خدمات کو ایسے طریقوں، ذرائع یا انداز سے استعمال کرنے کی کسی بھی کوشش کے ذمہ دار نہیں ہیں جو ہم نے نہیں سوچے تھے۔

20.2۔ Betify پیشہ ورانہ انداز اور صارفین کی دیکھ بھال کی بنیاد پر خدمات فراہم کرتا ہے، لیکن ہم ان مصنوعات اور خدمات کے بارے میں دیگر ضمانتیں نہیں دے سکتے جو ہماری خدمات سے منسلک ہو سکتی ہیں۔ خاص طور پر، ہم اس بات کی ضمانت نہیں دے سکتے کہ ویب سائٹ مسلسل دستیاب رہے گی یا اس میں کوئی بگز، وائرس یا دیگر خطائیں نہیں ہوں گی۔

20.3۔ ہم (ہماری گروپ کمپنیاں، ملحقہ ادارے، افسران، ڈائریکٹرز، ایجنٹس اور ملازمین) صارفین کے لیے درج ذیل امور کے ذمہ دار نہیں ہیں، چاہے ذمہ داری معاہدے (یا دیگر دستاویز) کے ذریعے فراہم کی گئی ہو یا نہ ہو:

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: - ڈیٹا کا نقصان؛؛ - فائدے کا نقصان؛؛ - آمدنی کا نقصان؛؛ - کاروباری موقع کا نقصان؛؛ - ساکھ یا نیک نامی کا نقصان یا اسے پہنچنے والا نقصان؛؛ - کاروباری تعطل؛۔

- کوئی بھی نقصان یا خسارہ (بالواسطہ، خصوصی یا نتیجتاً)، حتیٰ کہ جہاں ایسے نقصان یا خسارے کی ہمیں ممکنہ طور پر اطلاع دی گئی ہو، جو استعمال کی شرائط یا آپ کی جانب سے خدمات کے کسی بھی استعمال سے پیدا ہو۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 21۔ استعمال کی شرائط کی خلاف ورزی۔

21.1۔ آپ متفق ہیں کہ آپ Betify اور ہمارے افسران، ڈائریکٹرز، ملازمین، ایجنٹس، ٹھیکیداروں اور سپلائرز کو کسی بھی اور تمام نقصانات، اخراجات، مصارف، دعووں، مطالبات، ذمہ داریوں اور خساروں (بشمول قانونی فیس) سے مکمل طور پر معاوضہ دیں گے، دفاع کریں گے اور محفوظ رکھیں گے، جو کسی بھی طرح سے پیدا ہوں، چاہے معقول حد تک قابل پیش گوئی ہوں یا نہ ہوں، درج ذیل کے نتیجے میں یا اس سے متعلق:

- آپ یا کسی بھی تیسرے شخص کی جانب سے خدمات تک رسائی اور اس کا استعمال، جس نے ویب سائٹ پر لاگ ان کرنے کے لیے آپ کا صارف نام اور پاس ورڈ استعمال کیا؛
- آپ کی جانب سے استعمال کی شرائط کی دفعات اور شقوں کی خلاف ورزی۔

21.2۔ اگر آپ نے استعمال کی شرائط کی خلاف ورزی کی، تو Betify انتظامیہ اپنی صوابدید پر، آپ کے اکاؤنٹ کی معطلی یا اس کے خاتمے سے قبل، آپ کے رابطے کی تفصیلات استعمال کرتے ہوئے آپ کو اطلاع بھیج سکتی ہے)۔ اس میں ذکر کیا جا سکتا ہے کہ آپ کسی

Tower Rush

مخصوص شرط یا ضابطے کی خلاف ورزی کر رہے ہیں، اور متعلقہ فعل یا عدم فعل کو روکنے کی ضرورت بھی ہوگی، اور/یا آپ سے اپنی جانب سے کسی فعل یا خطا کی اصلاح کا مطالبہ کیا جائے گا۔ ہم آپ کو ان اقدامات سے بھی آگاہ کر سکتے ہیں جو ہم اس صورت میں کرنے کا ارادہ رکھتے ہیں، اگر آپ متعلقہ فعل / عدم فعل کو روکیں نہیں / اپنی جانب سے کسی فعل / خطا کی اصلاح نہ کریں۔

21.3۔ اگر آپ استعمال کی شرائط کی کسی بھی شق کی خلاف ورزی کرتے ہیں، تو Betify آپ کے اکاؤنٹ سے کسی بھی مثبت بیلنس کی وصولی کا حق محفوظ رکھتا ہے، اس حد تک جو بھی رقم آئٹم 18.1 کے تحت معقول طور پر آپ کے خلاف دعویٰ کی گئی ہو۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 22۔ دانشورانہ ملکیت کے حقوق۔

22.1۔ ویب سائٹ پر موجود تمام مواد (ڈیزائن، متن، گرافکس، موسیقی، آواز، تصاویر، ویڈیو، ان کا انتخاب اور ترتیب، سافٹ ویئر تالیفات، بنیادی سورس کوڈ، سافٹ ویئر، وغیرہ) کاپی رائٹ اور دیگر ملکیتی حقوق کے تابع ہیں، جو ہماری ملکیت ہیں یا تیسرے فریق کے حقوق کے مالکان سے لائسنس کے تحت استعمال ہو رہے ہیں۔ خدمات سے متعلق کوئی بھی مواد صرف ایک ڈیوائس پر ڈاؤن لوڈ کیا جا سکتا ہے۔ ہارڈ کاپیاں صرف آپ کے اپنے ذاتی، غیر تجارتی استعمال کے لیے پرنٹ کی جا سکتی ہیں۔

22.2۔ خدمات کو کسی بھی دانشورانہ ملکیت کے حقوق حاصل کرنے کے لیے استعمال کرنا ممنوع ہے، جو Betify کی ملکیت ہوں یا کسی بھی تیسرے فریق کی۔ استعمال کی شرائط کے مطابق، ویب سائٹ کو صرف صارفین کے اپنے ذاتی، غیر تجارتی مقاصد کے لیے استعمال کرنے کی اجازت ہے۔

22.3۔ صارف کو ویب سائٹ پر ہر وقت استعمال ہونے والے کسی بھی ٹریڈ مارک یا لوگو کو استعمال کرنے یا دوبارہ پیش کرنے کا حق نہیں ہے، سوائے اس کے جو استعمال کی شرائط کے مطابق خاص طور پر اجازت یافتہ ہو۔

22.4۔ آپ متفق ہیں کہ آپ کسی بھی دوسرے شخص کو ویب سائٹ یا اس کے کسی بھی حصے کو کاپی کرنے، محفوظ کرنے، شائع کرنے، کرائے پر دینے، لائسنس دینے، فروخت کرنے، تقسیم کرنے، تبدیل کرنے، اضافہ کرنے، حذف کرنے، ہٹانے یا اس میں چھیڑ چھاڑ کرنے کی اجازت نہیں دیں گے۔

22.5۔ آپ متفق ہیں کہ آپ ہماری پیشگی تحریری رضامندی کے بغیر ویب سائٹ پر موجود کسی بھی مواد (جیسے لوگو، ڈیزائن، ٹریڈ مارک اور دیگر مخصوص برانڈ خصوصیات) کو کسی بھی انداز میں ظاہر یا استعمال نہیں کریں گے۔

22.6۔ Betify اور آپ کے درمیان تمام معلومات (تحریری خطوط، کوئی بھی منسلکات، وغیرہ) سختی سے خفیہ ہیں۔ یہ صرف مخاطب کے لیے ہیں اور کسی بھی تیسرے شخص کو ظاہر نہیں کی جانی چاہئیں۔ اس معلومات کو استعمال کرنا، کاپی کرنا یا اس کے افشا کے لیے کوئی بھی دیگر اقدام کرنا سختی سے ممنوع ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 23۔ وائرس، ہیکنگ اور دیگر جرائم؛ 23.1۔ صارفین کے لیے سختی سے ممنوع ہے:؛ - کسی بھی طرح ویب سائٹ کو نقصان پہنچانا؛۔

- ویب سائٹ، جن سرورز پر ویب سائٹ محفوظ ہے یا ویب سائٹ سے منسلک کسی بھی سرور، کمپیوٹر یا ڈیٹا بیس تک غیر مجاز رسائی حاصل کرنے کی کوشش کرنا؛
- اکاؤنٹ بناتے وقت اور عام طور پر کمپنی کے حوالے سے غلط معلومات استعمال کرنا؛

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: - ڈپلیکیٹ اکاؤنٹ یا زیادہ کھولنا؛۔

- جان بوجھ کر یا اتفاقاً کوئی بھی ایسی خصوصیات استعمال کرنا جو کسی بھی طرح ویب سائٹ کے فعل کو متاثر کر سکیں۔ درج ذیل مثالیں ایسی خصوصیات سے متعلق ہیں، لیکن ان تک محدود نہیں: وائرس، ورمز، ٹروجن، لاجک بم یا اسی طرح کا مواد جاری کرنا یا

پھیلانا، جو نقصان دہ یا مضر ہو؛

- کسی بھی طرح ویب سائٹ کے کام میں مداخلت کرنا، ویب سائٹ پر شامل کسی بھی حصے/معلومات کو حذف کرنا یا تبدیل کرنا؛
- ڈینائل-آف-سروس حملے یا تقسیم شدہ ڈینائل-آف-سروس حملے کے ذریعے ویب سائٹ پر حملہ کرنا۔ ہم کمپیوٹر مس یوز ایکٹ 1990 کی کسی بھی مشتبہ خلاف ورزی کی اطلاع متعلقہ قانون نافذ کرنے والے حکام کو، نیز انٹرپول کو دیں گے اور ہم آپ کی شناخت ان کے سامنے ظاہر کر کے ان حکام کے ساتھ تعاون کریں گے۔ ایسی خلاف ورزی کی صورت میں، ویب سائٹ استعمال کرنے کا آپ کا حق فوری طور پر ختم ہو جائے گا۔
- Betify کسی بھی نقصان یا خسارے کا ذمہ دار نہیں ہو سکتا، جو تقسیم شدہ ڈینائل-آف-سروس حملے، وائرس یا دیگر تکنیکی طور پر مضر مواد سے ہو سکتا ہے جو ویب سائٹ کے آپ کے استعمال یا اس ویب سائٹ پر یا ویب سائٹ سے منسلک کسی بھی ویب سائٹ پر پوسٹ کردہ کسی بھی مواد کو ڈاؤن لوڈ کرنے کی وجہ سے آپ کے رسائی آلے اور متعلقہ آلات، کمپیوٹر پروگرامز، ڈیٹا یا دیگر ملکیتی مواد کو متاثر کر سکتا ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 24۔ صارفین کا ذاتی ڈیٹا۔

24.1۔ آپ اور آپ کے اکاؤنٹ کے بارے میں تمام معلومات، جو آپ ویب سائٹ پر کارروائی کے لیے استعمال کرتے ہیں اور جو ہمارے پاس محفوظ ہیں، محفوظ طریقے سے محفوظ ہیں اور خفیہ رہتی ہیں (اگر استعمال کی شرائط میں کوئی اور حقیقت درج نہ ہو)۔

24.2۔ قانون کے مطابق، ہمیں خدمات کے آپ کے استعمال میں آپ سے جمع کی گئی کسی بھی ذاتی معلومات کو استعمال کرنے کے طریقے میں ڈیٹا کے تحفظ کے تقاضوں کی تعمیل کرنی ہوگی۔ اس لیے ہم آپ کی ذاتی معلومات کو استعمال کرنے کے طریقے کے حوالے سے اپنی ذمہ داریوں کو بہت سنجیدگی سے لیتے ہیں۔

24.3۔ آپ کو ہماری خدمات تک رسائی دینے کے لیے آپ کی جانب سے ہمیں مخصوص معلومات فراہم کی جائیں گی۔ ایسی معلومات میں شامل ہیں: آپ کا نام اور تاریخ پیدائش، آپ کے رابطے کی تفصیلات، اور ہمارے مارکیٹنگ پروموشنز میں آپ کی دلچسپی کے بارے میں معلومات بھی شامل ہو سکتی ہیں)۔

آپ کی خدمات کے استعمال سے قبل اور جب آپ خدمات استعمال کریں تو ہمارے لیے آپ کے بارے میں کچھ معلومات جمع کرنا ضروری ہوگا، بشمول آپ کا نام اور تاریخ پیدائش، آپ کے رابطے کی تفصیلات، اور آپ کی مارکیٹنگ ترجیحات کے بارے میں معلومات بھی شامل ہو سکتی ہیں (جن سب کو "آپ کی ذاتی معلومات" کہا جائے گا)۔

24.4۔ جب آپ ہمیں اپنی ذاتی معلومات فراہم کرتے ہیں، تو آپ ہماری جانب سے اپنے ڈیٹا کی کارروائی کے لیے رضامندی دیتے ہیں۔ ہم درج ذیل مقصد کے لیے کارروائی کر سکتے ہیں:

- ان مقاصد کے لیے، جو استعمال کی شرائط (بشمول پرائیویسی پالیسی) میں درج ہیں؛
- دیگر مقاصد کے لیے (جب ہمیں آپ کو ہماری خدمات استعمال کرنے کا موقع فراہم کرنے کے لیے آپ کی ذاتی معلومات پر کارروائی کرنی ہوتی ہے۔ اسی مقصد کے لیے ہم آپ کا ذاتی ڈیٹا اپنے سروس فراہم کنندگان اور ایجنٹس کے ساتھ شیئر کرنے کا حق محفوظ رکھتے ہیں۔ ہم کسی قانونی یا ضابطہ جاتی ذمہ داری کی تعمیل کے لیے بھی آپ کی ذاتی معلومات ظاہر کر سکتے ہیں)۔

24.5۔ Betify صارف کی جانب سے ہمیں بھیجی گئی کسی بھی مواصلات کی کاپیاں محفوظ رکھنے کا حق محفوظ رکھتا ہے (بشمول کسی بھی ای میل کی کاپیاں) تاکہ ویب سائٹ پر صارف کی کارروائی کے درست ریکارڈ برقرار رکھے جا سکیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 25۔ ویب سائٹ پر 'کوکیز' کا استعمال۔

ویب سائٹ آپ کے انٹرنیٹ استعمال کو ٹریک کرنے اور ویب سائٹ کی فعالیت میں مدد کے لیے 'کوکیز' استعمال کرتی ہے۔ کوکی ایک چھوٹی ٹیکسٹ فائل ہے، جو آپ کے ویب سائٹ تک رسائی حاصل کرنے پر آپ کے رسائی آلے پر ڈاؤن لوڈ ہوتی ہے۔ یہ ہمیں یہ پہچاننے کی بھی اجازت دیتی ہے کہ آپ دوبارہ ویب سائٹ پر کب آتے ہیں۔ کوکیز ہماری جانب سے ویب سائٹ کے آپریشن کے لیے استعمال ہوتی ہیں (مثال کے طور پر، یہ آپ کو ویب سائٹ کے مختلف حصوں کے درمیان براؤز کرتے ہوئے لاگ ان رہنے کی اجازت دیتی ہے، جب آپ اپنے اکاؤنٹ کو شرط لگانے یا گیمز کھیلنے کے لیے استعمال کرتے ہیں)۔ کوکیز ہماری جانب سے اپنے تجزیاتی مقاصد کے لیے بھی استعمال ہوتی ہیں۔ کوکیز کا استعمال ہمیں ویب سائٹ کے اس حصے یا اس کے استعمال کے مخصوص لمحے کی شناخت کا موقع فراہم کرتا ہے، جہاں/جب صارفین کو تکنیکی مسائل کا سامنا ہوا ہو۔ اس لیے یہ ہمیں اپنے صارفین کے تجربے کو بہتر بنانے میں مدد کرتا ہے۔

- ہم جو کوکیز استعمال کرتے ہیں اور ان کا مقصد۔
- مطلوبہ کوکیز: ویب سائٹ پر صارفین کی رسائی کو فعال کرتی ہیں۔
- فعال کوکیز: ہمیں ہماری ویب سائٹ کے استعمال اور ویب سائٹ پر آپ کے انتخاب کا تجزیہ کرنے کی اجازت دیتی ہیں (مثال کے طور پر، آپ کی سیشن کلید، زبان یا خطہ)۔

اشتہاری کوکیز: ہمیں یہ جانچنے کی اجازت دیتی ہیں کہ ہماری مواد مارکیٹنگ کتنی مؤثر ہے۔ یہ کوکیز ہمارے شراکت داروں کی جانب سے ویب سائٹ کے دوروں کو ٹریک کرنے اور نئے اشتہاری کھلاڑیوں کو رجسٹر کرنے کے لیے فراہم کی جاتی ہیں۔ ہم آپ کی ذاتی معلومات (جیسے نام، ای میل پتہ، وغیرہ) ملحقہ شراکت داروں کے ساتھ شیئر نہیں کرتے، سوائے ویب سائٹ کے دوروں کے ڈیٹا کے جو براہ راست ایسی اشتہاری کوکیز کے ذریعے جمع کیا جاتا ہے۔ تاہم، سائٹ پر آپ کے دورے کا ڈیٹا سپلائرز کی جانب سے دیگر ذرائع سے حاصل کردہ دیگر ذاتی معلومات سے منسلک ہو سکتا ہے۔

بیرونی ڈیٹا کی حتمی کارروائی ان تیسرے فریق فراہم کنندگان کے پرائیویسی نوٹس اور پالیسیوں کے تحت ہوتی ہے۔ مذکورہ بالا کے علاوہ، ہم متعدد تیسرے فریق سروس فراہم کنندگان استعمال کرتے ہیں جو اس ویب سائٹ پر کوکیز بھی مقرر کرتے ہیں تاکہ وہ ہمیں فراہم کردہ خدمات انجام دے سکیں۔ ایسی خدمات میں شامل ہیں، لیکن ان تک محدود نہیں، ویب سائٹ پر آپ کی سرگرمی کو ٹریک کر کے آپ کے تجربے کو بہتر بنانے میں ہماری مدد کرنا، ویب سائٹ کی مؤثریت اور ہماری مارکیٹنگ مہمات کی مؤثریت کی پیمائش کرنا۔

زیادہ تر انٹرنیٹ براؤزرز خود بخود کوکیز قبول کرتے ہیں۔ اگر آپ چاہیں، تو آپ اپنے براؤزر کی ترتیبات تبدیل کر کے کچھ یا تمام کوکیز کو بلاک کر سکتے ہیں یا وہ حذف کر سکتے ہیں جو پہلے سے مقرر ہیں۔ تاہم، ہم تجویز کرتے ہیں کہ آپ کوکیز کو بلاک یا حذف نہ کریں، کیونکہ اس سے ہماری ویب سائٹ کے آپ کے استعمال میں محدودیت آ سکتی ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 26۔ شکایات اور نوٹسز۔

26.1۔ کھلاڑی واقعے کی تاریخ یا متنازعہ شرط یا لین دین سے متعلق تصفیے یا نکاسی کی تاریخ سے چھ ((6 ماہ کے اندر شکایت جمع کرا سکتے ہیں۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 26.2۔ شکایت کے طریقہ کار میں درج ذیل مراحل شامل ہیں:۔

پہلے، support@betify.com یا لائیو چیٹ کے ذریعے ہماری کسٹمر سپورٹ ٹیم سے رابطہ کریں۔

اگر معاملہ حل نہ ہو، تو آپ اپنا پورا نام، رجسٹرڈ ای میل، صارف نام، شکایت اور واقعے کی تاریخ، مسئلے کی واضح تفصیل، اور کوئی بھی متعلقہ دستاویزات فراہم کر کے معاملے کو باضابطہ شکایت کے طور پر اٹھا سکتے ہیں۔

26.3۔ ذمہ دارانہ گیمنگ کی شکایات (مثلاً خود اخراج) 2 کاروباری دنوں میں تسلیم کی جاتی ہیں اور 5 کاروباری دنوں میں حل کی جاتی ہیں (2 ہفتوں تک بڑھائی جا سکتی ہیں)۔ دیگر شکایات 7 کیلنڈر دنوں میں تسلیم کی جاتی ہیں اور 4 ہفتوں میں حل کی جاتی ہیں (غیر معمولی صورتوں میں 8 ہفتوں تک بڑھائی جا سکتی ہیں)۔

26.4۔ اگر آپ نتیجے سے مطمئن نہیں ہیں، تو آپ اپنی شکایت کسی آزاد متبادل تنازعہ حل ((ADR فراہم کنندہ کو اٹھا سکتے ہیں۔ یہ عمل کھلاڑی کے لیے مفت ہے۔ فی شکایت صرف ایک ADR جمع کرانے کی اجازت ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: موجودہ ADR فراہم کنندہ تک اس پتے پر رسائی حاصل کی جا سکتی ہے: complaints@adr-center.online۔

26.5۔ Betify تمام شکایات کے ریکارڈ کم از کم پانچ ((5 سال تک محفوظ رکھے گا اور ہر ششماہی میں کیوراساؤ گیمنگ اتھارٹی ((CGA کو شکایات کے اعداد و شمار کی رپورٹ دے گا۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 27۔ حقوق اور ذمہ داریوں کی منتقلی۔

27.1۔ Betify استعمال کی شرائط (ایک "اسائنمنٹ") کو، مکمل یا جزوی طور پر، کسی بھی شخص کو آپ کو پیشگی اطلاع دیے بغیر منتقل کرنے، تفویض کرنے، اور ذیلی لائسنس دینے یا گروی رکھنے کا حق محفوظ رکھتا ہے، اس شرط پر کہ ایسی کوئی بھی اسائنمنٹ انہی شرائط پر ہوگی یا ایسی شرائط پر جو Betify کے صارفین کے لیے کم فائدہ مند نہ ہوں۔

27.2۔ صارف کو استعمال کی شرائط کے مطابق اپنے کسی بھی حق یا ذمہ داری کو کسی بھی طرح سے تفویض کرنے، ذیلی لائسنس دینے یا منتقل کرنے کا حق نہیں ہے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 28۔ وہ واقعات جو ہمارے قابو میں نہیں ہیں۔

28.1۔ Betify استعمال کی شرائط کے تحت ہماری کسی بھی ذمہ داری کو ادا کرنے میں کسی بھی ناکامی یا تاخیر کا ذمہ دار نہیں ہے جو ایسے واقعات کی وجہ سے ہو جو ہمارے قابو میں نہیں ہیں (بشمول، لیکن ان تک محدود نہیں، کسی بھی ٹیلی کمیونیکیشن نیٹ ورک کی ناکامی، بجلی کی ناکامی، تیسرے فریق کے کمپیوٹر (یا دیگر) آلات میں ناکامی، آگ، بجلی، دھماکہ، سیلاب، شدید موسم، صنعتی تنازعات یا لاک آؤٹ، دہشت گردانہ سرگرمی اور حکومت یا دیگر مجاز حکام کے اقدامات۔ یہ حالات "فورس ماجیور ایونٹ" سے متعلق ہیں۔ یہ قابل تصدیق نہیں ہیں اور ان کی پیش گوئی نہیں کی جا سکتی تھی۔

28.2۔ ہمارا آپریشن فورس ماجیور ایونٹ کے جاری رہنے کی مدت کے لیے معطل ہو سکتا ہے۔ ہم اپنی جانب سے مسئلے کو حل کرنے اور ایسا حل تلاش کرنے کی تمام معقول کوششیں کریں گے جو ہمیں فورس ماجیور ایونٹ کے باوجود اپنی ذمہ داریاں ادا کرنے کی اجازت دے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 29۔ دستبرداری؛ 29.1۔ صارف ہمارے تئیں اپنی ذمہ داریوں کی تعمیل کرے گا، نیز جہاں:؛ - ہم صارف کی کسی بھی ذمہ داری کی سخت تعمیل پر اصرار نہیں کرتے؛۔

- ہمارے پاس کسی بھی حقوق یا علاج کو استعمال کرنے کا موقع نہیں ہے، جن کے ہم حقدار ہیں (یہ ایسے حقوق یا علاج سے دستبرداری نہیں ہے)۔

29.2۔ استعمال کی شرائط کے کسی بھی قواعد اور دفعات کی تعمیل سے کوئی بھی انکار درست نہیں ہے، جب تک کہ اس کی تفصیل واضح طور پر یہ ظاہر نہ کرے کہ اس قاعدے یا شق کا نفاذ اختیاری ہے۔

29.3۔ استعمال کی شرائط کی کسی بھی شق سے ہماری جانب سے کوئی بھی دستبرداری مؤثر نہیں ہوگی، جب تک کہ اسے واضح طور پر دستبرداری کے طور پر بیان نہ کیا جائے اور تحریری طور پر آپ کو نہ پہنچایا جائے۔

Tower Rush

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 30۔ علیحدگی۔

30.1۔ اگر کوئی مجاز اتھارٹی استعمال کی شرائط میں سے کسی کو غلط، غیر قانونی یا ناقابل نفاذ قرار دیتی ہے، تو وہ باقی شرائط، ضوابط اور دفعات سے علیحدہ کر دیے جائیں گے جو قانون کی اجازت کی مکمل حد تک درست رہیں گے۔

30.2۔ ایسی صورتوں میں، غلط یا ناقابل نفاذ سمجھا جانے والا حصہ موجودہ قانون سازی کے مطابق تبدیل کیا جائے گا۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 31۔ مکمل معاہدہ۔

31.1۔ استعمال کی شرائط اور کوئی بھی دیگر دستاویزات، جن کا ان میں واضح طور پر حوالہ دیا گیا ہے، آپ اور ہمارے درمیان مکمل معاہدہ تشکیل دیتی ہیں۔ وہ آپ اور ہمارے درمیان کسی بھی سابقہ معاہدے، تفہیم یا انتظام (بولی یا تحریری) کی جگہ لے لیتی ہیں۔

31.2۔ کمپنی اور صارف متفق ہیں کہ وہ کسی بھی دیگر نمائندگی، عہد یا وعدے پر انحصار نہیں کرتے، جو دوسرے کی جانب سے دیے گئے ہوں یا ہمارے درمیان مذاکرات میں کہی یا لکھی گئی کسی بھی چیز سے مضمر ہوں، سوائے اس کے جو استعمال کی شرائط میں واضح طور پر بیان کیا گیا ہو۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 32۔ تیسرے فریق کے حقوق۔

32.1۔ آپریٹر کی گروپ کمپنیوں کے استثنا کے ساتھ، جب تک یہ استعمال کی شرائط واضح طور پر کچھ اور نہ کہیں:

- کوئی بھی فریق یا شخص، جسے ان استعمال کی شرائط کی پیروی کرنی نہیں ہے، معاہدوں (تیسرے فریق کے حقوق) کے تحت کسی بھی شرط کو نافذ کرنے کا حق نہیں رکھتا؛
- اگر ذکر کیا گیا ہو کہ کوئی شخص یا فریق، جو ان استعمال کی شرائط کا فریق نہیں ہے، تیسرے فریق کے حقوق کے معاہدوں کے مطابق اس کی کسی بھی شرط کو نافذ کرنے کا حق رکھتا ہے، تو ہم آپ کی رضامندی یا اس شخص/فریق کی رضامندی کے بغیر ان استعمال کی شرائط کو اپنی صوابدید پر منسوخ یا تبدیل کرنے کا حق محفوظ رکھتے ہیں (اور کوئی بھی دیگر دستاویزات، جو آپ نے اس کے تحت یا اس کے سلسلے میں کی ہوں)۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 33۔ لنکس۔

اگر ہم دیگر ویب سائٹس کے ہائپر لنکس فراہم کرتے ہیں، تو ہم یہ صرف معلوماتی مقاصد کے لیے کرتے ہیں۔ ہم ایسی ویب سائٹس کے مواد یا استعمال یا ان میں موجود معلومات کے ذمہ دار نہیں ہیں۔ آپ قبول کرتے ہیں کہ آپ ہماری پیشگی تحریری اجازت کے بغیر ویب سائٹ پر کوئی بھی لنکس شائع نہیں کریں گے۔

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Niveaux VIP؛ Weekly؛ Monthly؛ USD؛ CAD؛ BRL؛ PLN؛ 1 Level؛ 1500؛ 2 Level؛ 3 Level؛ 4 Level؛ 1750؛ 8500؛ 5 Level؛ 6 Level؛ 7 Level؛ 2000؛ 10000؛ 8 Level؛ 9 Level؛ 10 Level؛ 11 Level؛ 12 Level؛ 2500؛ 12500؛ 13 Level؛ 14 Level؛ 15 Level؛ 16 Level؛ 3000؛ 15000؛ 17 Level؛ 5000؛ 20000؛ 18 Level؛ условия уровня утверждены۔

Betify — کیٹلاگ، گیمز، کھیلوں کے ایونٹس اور مشاہدہ شدہ اشاریے

اس حصے کے وضاحتی پیراگراف میں آپریٹر کے اشتہاری اور حوالہ جاتی صفحات کی منظور شدہ معلومات کمائی، سلامتی، انصاف اور فوائد کے بارے میں شامل ہیں۔ مشاہدہ شدہ اشاریوں کی فہرستیں اصل اقدار اور ان کے سیاق و سباق کو محفوظ رکھتی ہیں۔ گتانکوں/رقوم کو ایونٹس کے ساتھ جوڑنے کے حساب اور موازنے کے لیے الگ سے دی گئی ساختی جدولیں استعمال کی جاتی ہیں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Qui sommes-nous.

Betify اپنے کھلاڑیوں کو صرف بہترین آن لائن گیمز اور Live Casino میں ایک ناقابلِ فراموش جوئے کا تجربہ فراہم کرتا ہے، لہٰذا آپ کو زیادہ سے زیادہ تفریح کی ضمانت ہے۔

ہمارے پاس 12,000 سے زیادہ آن لائن گیمز ہیں جن میں سلاٹ مشینیں، رولیٹ، بلیک جیک اور مزید شامل ہیں۔ ہمارا مقصد صنعت کی بہترین گیمنگ سافٹ ویئر کمپنیوں کے ساتھ تعاون کرنا ہے: Microgaming، NetEnt، Evolution Gaming، Betsoft اور دیگر کمپنیاں۔

ہماری ہر گیم کو باضابطہ طور پر جانچا، منظور اور تصدیق شدہ کیا گیا ہے تاکہ یہ یقینی ہو کہ ہم ہر کھلاڑی کے ساتھ منصفانہ ہیں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 404; Interdit ;URL demand'L àRetour ; ce serveur sur trouvée été pas n'a ée accueil.'l

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 1er Jeu de crash au monde.

جتنی دیر جہاز اڑتا ہے، آپ کے بڑا جیتنے کے امکانات اتنے ہی زیادہ ہوتے ہیں! اپنی شرطیں لگائیں، جہاز کے ساتھ اڑان بھریں اور دیکھیں کہ آپ کی کمائی کتنی اونچی اڑتی ہے۔

اڑان شروع کریں!

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Aviator.'propos d À ;Social ;Adaptatif ;Juste

Aviator کے ساتھ اپنے آن لائن کیسینو کے تجربے کو تیز تر رفتار پر لے جائیں! یہ دلچسپ منی گیم آپ کو Spribe پیش کرتا ہے، جو منی گیمز کی صنعت کا رہنما ہے، ہمیشہ زیادہ پرجوش اور اختراعی۔ x10000 تک ممکنہ کمائی اور اعلیٰ ریٹرن آن انویسٹمنٹ کی شرح کے ساتھ، Aviator قسمت اور حکمتِ عملی کو یکجا کرنے والا حتمی کھیل ہے۔ ویڈیو گیم کی صنعت سے نکلا یہ فارمیٹ اپنی سادگی اور دلچسپ گیمنگ تجربے کی وجہ سے کرپٹو کیسینوز میں مقبول ہو گیا ہے۔

دوسرے اونچی پرواز کرنے والے کھلاڑیوں سے جڑیں اور ان کے ساتھ اپنی بڑی کمائی شیئر کریں!

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: High RTP.

Aviator کی اعلیٰ ریٹرن ریٹ کے ساتھ اپنی کمائی کی صلاحیت کو زیادہ سے زیادہ کریں، امکانات آپ کے حق میں ہیں!

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Probably Fair.

یہ جانتے ہوئے کھیلیں کہ Aviator کا جدید الگورتھم سب کے لیے منصفانہ گیمنگ تجربے کی ضمانت دیتا ہے۔

اڑان کے لیے تیار ہیں؟ یہ کھیل کمزور دلوں کے لیے نہیں ہے۔

Tower Rush

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: gles et conditions.èR ;Jouer maintenant

Aviator کیا ہے؟

کیسے کھیلیں؟

کیسے جیتیں؟

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: ;Spribe ;moétails supplémentaires; Plus de jeux de Spribe; Hi Lo; Jouer; DéD TOP. ;Mini Roulette ;Keno ;Hotline ;Dice ;Goal ;Plinko

اس ویڈیو کے لیے عمر کی پابندیاں مقرر ہیں۔

اس ویڈیو کے لیے عمر کی پابندیاں مقرر ہیں۔ اسے صرف YouTube پر دیکھا جا سکتا ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: YouTube. Посмотреть на

مزید...

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: ;Betify Exclusives ;Lobby ;Basketball 🎃 ;Halloween ;Nouveau ;Populaire ;Hot🔥 ;gorieà sous; Megaways; Achat de Bonus; Jeux de table; Virtuel; Sous-caté Machines ;Casino en direct Providers. ;Collections ;Football ;Other sports ;Greyhound Race ;Horse Race ;Tous

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Super Boost ;Pokers Game ;Baccarat ;Roulette ;Game Shows ;BlackJacks ;BetSoft ;European Blackjack ;Blackjack Classic 3 ;Lightning Blackjack ;ONE Blackjack ;Blackjack Blackjack ;Blackjack Classic 5 ;Blackjack Classic 2 ;Blackjack Classic 1 ;Habanero ;American Blackjack ;Blackjack 12 ;Blackjack Allure ;Blackjack 15 ;Super Stake Blackjack ;Blackjack Prestige ;VIP Crystal ;Black)) Classic Multi-Hand Blackjack ;Single Deck Blackjack ;VivoGaming ;Limitless Blackjack ;VoltEnt ;Black Jack ;Las Vegas Blackjack ;21 Burn Blackjack ;Super 7 Blackjack ;ConceptGaming Five Hand Vegas ;Multi-Hand Blackjack ;Multi-Hand Blackjack V2 ;Red)) Classic Multi-Hand Blackjack Ultimate Blackjack ;Ultimate Blackjack ;Single Hand Blackjack ;Five Hand Vegas Blackjack V2 ;Blackjack Gold ;Gold Blackjack 3 ;Ezugi ;Gold Blackjack 5 ;AsiaGaming ;Blackjack ;Barbarabang ;Blackjack BB ;II Blackjack VIP ;Salon Prive Blackjack ;VIP Diamond Blackjack ;Spanish Unlimited Blackjack ;Blackjack 1 ;Blackjack C ;Blackjack Classic ;IronDog ;3D Blackjack ;Relax ;Blackjack Neo ;Blackjack da Sorte ;2 Free ;Free Bet Blackjack 13 ;Infinite Fun Fun 21 Blackjack ;Platipus ;Blackjack Surrender ;HoGaming Free Bet ;Free Bet Blackjack 23 ;s 1ássico em PortuguêFree Bet Blackjack Cl ;Bet VIP Blackjack A Free Bet Blackjack ;Free Bet Blackjack 15 ;Free Bet VIP Blackjack B ;Free Bet Blackjack 8 ;Blackjack 21 Free Bet ;Free Bet Blackjack 7 ;Free Bet Blackjack 12 ;Free Bet Blackjack 19 ;Free Bet Blackjack 6 ;17 ;Free Bet Blackjack 3 ;Free Bet Blackjack 4 ;Free Bet Blackjack 16 ;Free Bet Blackjack 10 ;Blackjack 5 Free Bet ;Free Bet Blackjack 2 ;Free Bet Blackjack 14 ;Free Bet Blackjack 18 ;Free Bet Blackjack 1 Easy ;Infinite Bet Stacker Blackjack ;Free Bet Blackjack 20 ;Free Bet Blackjack 22 ;Blackjack 9 Rumba ;Rumba Blackjack 4 ;EvoPlay ;BlackJack Lucky Sevens ;Velvet VIP Blackjack ;Blackjack

Tower Rush

Red ;Classic Blackjack ;Ultra One Hand Blackjack ;Rumba Blackjack 2 ;Rumba Blackjack 3 ;Blackjack 1 BlackJack ;Deluxe Blackjack M ;SAGaming ;Deluxe Blackjack D ;BlackJack Classic ;Tiger Gaming VIP Bet Stacker Blackjack ;LiveGames ;iBlackjack ;Blackjack Lucky 7s Xmas ;BlackJack ;TVBet ;Casino Classic Bet Stacker ;VIP Bet Stacker Blackjack 6 ;VIP Bet Stacker Blackjack 5 ;Free Bet Blackjack 11 ;7 VIP Surrender Blackjack. ;Ride Free Blackjack ;Classic Bet Stacker Blackjack 2 ;Blackjack 3

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: First Person ;Bac Bo ;Red Door Roulette ;Lightning Storm ;MONOPOLY Big Baller Betify First Person ;Funky Time ;Betify Speed Roulette ;Disco Balls ;XXXtreme Lightning Roulette ;Football Studio ;First Person XXXtreme Lightning Baccarat ;MONOPOLY Roulette ;Roulette XXXtreme Lightning ;Lightning Roulette ;Betify Roulette 2 ;Always 9 Baccarat ;em' MONOPOLY Roll ;Gates of Olympus Roulette ;Infinite Blackjack ;MONOPOLY Live ;Balloon Race ;Crazy Time ;Baccarat ;Red Baron ;Auto Mega Roulette ;Blackjack Party ;Marble Race ;Super Color Game ;Fireball Roulette ;Football Studio Dice ;Lightning Dice ;Mega Wheel ;Sweet Bonanza CandyLand ;Money Time ;War ;RNG Games ;Mega Roulette ;Turkish Roulette ;Dragon Tiger ;Speed Roulette 1 ;Portomaso Roulette Pok ;Baccarat D01 ;BetGames ;Bet On Poker ;em'Casino Hold ;Spaceman ;Sic Bo ;XPG ;Texas Holdem ;War of Bets ;Wheel of Fortune ;Football Grid ;Auto VIP Roulette ;Live Tombala ;Classic Wheel ;Deng Andar ;Asian Games ;Speed Baccarat 1 ;Blackjack B ;Dice Duel ;Poker 6+ ;OverUnder ;Live Lobby ;Speed Baccarat 5 ;Baccarat C01 ;BullBull ;Roulette B ;Roulette A ;Speedy 7 ;Mega Sic Bo ;Bahar Speed Baccarat ;Speed Baccarat E ;Instant Lucky 7 ;Teen Patti 20/20 ;Kilic ;Blackjack 16 ;Blackjack 11 ;Baccarat 3 ;Baccarat 2 ;Baccarat 1 ;Baccarat B ;Speed Baccarat B ;Baccarat D ;Speed Baccarat C ;A Speed ;Speed Baccarat 8 ;Speed Baccarat 7 ;Speed Baccarat 6 ;Speed Baccarat 3 ;Speed Baccarat 2 Speed ;Speed Baccarat 13 ;Speed Baccarat 12 ;Speed Baccarat 11 ;Speed Baccarat 10 ;Baccarat 9 Las ;Blackjack A ;Lucky 6 ;Lucky 7 ;Lucky 5 ;Baccarat 7 ;Baccarat 8 ;Fortune 6 Baccarat ;Baccarat 15 em'Casino Hold ;Teen Patti Lobby ;Dragon Tiger Lobby ;Teen Patti ;Galaxy Baccarat 2 ;Vegas Roulette AGQ NGAU NGAU ;Baccarat D06 ;Baccarat D05 ;Baccarat D04 ;Baccarat D03 ;Baccarat D02 ;Lobby ;AGQ Baccarat B2 ;AGQ Baccarat B1 ;AGQ Baccarat B6 ;AGQ Baccarat B5 ;Baccarat of AGIN ;B22 CGY Win Three ;CGY NGAU NGAU N22 ;CGY NGAU NGAU N23 ;AGQ Baccarat B4 ;AGQ Baccarat B3 ;Blockchain Baccarat E108 ;Blockchain Baccarat E101 ;Three Face ;CGY Three Face N24 ;Cards N21 Blockchain Baccarat ;Blockchain Baccarat E107 ;Blockchain Baccarat E110 ;Blockchain Baccarat E109 Blockchain ;Blockchain Baccarat E105 ;Blockchain Baccarat E104 ;Blockchain Baccarat E103 ;E102 EMA ;EMA Baccarat M52 ;EMA Baccarat M51 ;Live Game Plaza ;Win Three Cards ;Baccarat E106 EMA ;EMA Baccarat M57 ;EMA Baccarat M56 ;EMA Baccarat M55 ;EMA Baccarat M54 ;Baccarat M53 ;Dice Twice ;Vip American Roulette ;EMA Dragon Tiger M60 ;EMA Baccarat M59 ;Baccarat M58 é Lounge 1; Privé Lounge 4; Privé Lounge 2; Privé Lounge 5;Priv ;Speed Baccarat D08 ;Baccarat D07 Privé Lounge 3; Roulette C; Italian Roulette; Russian Roulette; Spanish Roulette; Auto Roulette; Casino Marina Roulette 1; Baccarat A; Casino Marina Roulette 2; Super 6 Baccarat; Casino Marina Baccarat 4; Casino Marina Baccarat 3; Casino Marina Baccarat 1; Casino Marina Baccarat 2; Ruleta del Sol;

Tower Rush

Knockout Baccarat; Ultimate Sic Bo; One Day Teen Patti - Classic; Baccarat C; Speed Auto Roulette; Diamond Roulette; Speed Roulette; EZ Dealer Roulette Japanese; EZ Dealer Roulette Mandarin; Cricket War; EZ Dealer Roulette Thai; Ultimate Andar Bahar; EZ Dealer Roleta Brasileira; Ultimate Roulette; Casino Marina Andar Bahar; Poker; Namaste Roulette; Bet on Teen Patti; Prestige Auto Roulette; No Commission Baccarat; Unlimited Blackjack; Teen Patti 3 Card; Baccarat 5; Baccarat 6; Blackjack D; Baccarat E; Blackjack 152; Blackjack 151; Bingo Turco; Lucky 6 Roulette; Pok Deng M; M Andar Bahar; Dragon Tiger M; M Teen Patti 20-20; Roulette da Sorte; Dragon Tiger da Sorte; VIP Blackjack 14 - Emerald; Dragon Tiger A; Classic Roulette; Blackjack X 2 - Azure; Blackjack X 4 - Ruby; Blackjack X 5 - Ruby; Blackjack X 1 - Azure; Blackjack X 7 - Azure; Blackjack X 9 - Ruby; Blackjack X 8 - Ruby; Blackjack X 6 - Azure; Blackjack X 10 - Ruby; BlackjackX 23 - Emerald; BlackjackX 27 - Emerald; BlackjackX 22 - Emerald; BlackjackX 13 - Emerald; BlackjackX 26 - Emerald; BlackjackX 11 - Emerald; BlackjackX 12 - Emerald; BlackjackX 28 - Emerald; BlackjackX 29 - Emerald; BlackjackX 30 - Emerald; Classic Auto Roulette; Sport Auto Roulette; Burgundy Auto-Roulette Classic; VIP Classic Auto Roulette; Glam Roulette; Super Stake Roulette; Runner Runner Roulette 5000x; Circus Roulette; Cricket Auto Roulette; CGY Baccarat N19; CGY Baccarat N18; Baccarat Lobby; Blackjack Lobby; Gameshows; Roulette Pakistani; Speed Baccarat 16; Roulette Green; Xóc Đĩa; Speed Baccarat I; Speed Baccarat G; Oracle Roulette 2; Roulette Lobby; Live Dealer Lobby; Live Roulette; Mega Sic Bac; Blackjack 14; Baccarat 9; Speed Baccarat 17; Blackjack 136; Blackjack 137; Football Auto Roulette; Skyline Roulette; Speed Blackjack 59 - Emerald; Blackjack 153; Blackjack 154; High Flyer; Privé Lounge Baccarat 1; Privé Lounge Baccarat 2; Privé Lounge Baccarat 3; Privé Lounge Baccarat 5; Privé Lounge Baccarat 4; Bet Behind Pro Blackjack; EZ Baccarat; Flash Roulette; Privé Lounge Baccarat 7; Privé Lounge Baccarat 6; Blackjack ;Blackjack 113 ;EZ Dealer Roulette ;Dragon Tiger D ;Lucky Kicks ;Lounge Baccarat 8 Privé Blackjack ;Blackjack 156 ;Blackjack 142 ;Blackjack 112 ;Blackjack 114 ;Blackjack 110 ;Blackjack 109 ;111 Turkish BlackjackX 7. ;Turkish BlackjackX 6 ;Blackjack 155 ;Blackjack 141 ;157

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Jouer pour de vrai.

connexion en cours...

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: GALAXSYS. ;Tower Rush

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: PLINKO ;30,000.00 ;EUR ;Tiges: ;14 ;18 ;3.2 ;1.6 ;1.3 ;1.2 ;1.1 ;0.5 ;55 ;12 ;5.6 ;0.7 ROUGE. ;JAUNE ;VERT ;0.30 ;Pari EUR ;0 ;2.1 ;5.3 ;49 ;353 ;0.2

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Virtual ;Knockout Football ;Kiron ;English Fast League Football Single Match Betradar. ;Football League

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Gates of Olympus 1000 ;Dia De Los Muertos 2 ;Dr Zappo ;Chests of Cai Shen - Thunderline ;Amusnet ;100 Super Hot ;Vortex 2 ;Win & 5 Relics of Power: Hold ;3 Royal Dracos ;Infinity Bash the Banana Stash: ;Bazaar Monkey ;Win & Thunderline Express: Hold ;Express: Supercharged

Tower Rush

;Win & Inferno Rising: Hold ;Break the Piggy Bank ;5 Lions Megaways ;Big Bass Bonanza ;Win & Hold ;Win & Viking Legacy: Hold ;Extra Juicy ;Playson ;Solar Queen ;Stormforged ;Gems Digger Super Pink ;Big Bass Halloween ;Red Hot Chilli Chickens ;BGaming ;Lucky Pinball ;PeterAndSons Outsourced 2: Balkan ;Win & Dead Mans Bounty: Hold ;Drop The Billionaire ;Joker: Hold and Win STRIKING BLITZ: ;Sew ;Cloud Piggies ;s: Supercharged'Triple 5 ;Big Bass Halloween 3 ;Engineering ;Coin up ;Royal Coins 2: Hold and Win ;Fire Eruption ;Pirots 4 ;Fugaso Gaming ;™RUNNING WINS & Flaming Roar: Hold ;Tower Rush 2 ;Fruit Party ;Win & Fortune Paws: Hold ;Shining Crown ;Booongo Follow the ;Big Bass Bonanza 3 Reeler ;Bigger Bass Bonanza ;Win & Super Boosted Prizes: Hold ;Win Hot ;Big Bass Splash 1000 ;Ball & Ball ;Sweet Bonanza ;Starlight Princess Super Scatter ;Cash Rabbit Big Bass Amazon ;Win & Coin Bang Bang: Hold ;Win & Fortune: Hold & Flame ;Vampy Party ;Fiesta THE ;Flight Mode ;Pot of Charms ;5 Lions Megaways 2 ;Forever Split Megaways ;RouletteX ;Xtreme ;Win & Divine Egypt Hold ;Johnny Cash - Gold Rush ;Death Dominion ;Spider Circus Hold and Win ;VIP Temple ;Gems Bonanza ;Chicken Road Bonus ;Triple Sun - Helios ;Win & Double Dragon Gold: Hold ™25 Coins ;Thunderkick ;Midas Golden Touch 2 ;Muttley Crew - The Dog House ;Cleocatra ;Tumble 3 Witch ;PlaynGo ;Moon Princess Extreme ;Starlight Princess ;Life and Death ;Pine of Plinko 2 ;x3000 Fury of ;Bee Keeper ;Chaos Crew 3 ;Big Bass Return to the Races ;Deep Sea Frenzy ;Starburst ;Pots & Next Stop Riches: Hold ;Betify Penalty Shoot-out ;Gates of Olympus 1000 Dice ;Arctic Duel ;Anubis ;Vampire Night ;Clover Super Pot ;Infinity ;Cash Streak ;Aviamasters ;Win & Aztec Empire: Hold ;Win ;Towers ;Bonanza Link: Cash Train X1000 ;Pocket Games Soft ;Pinata Wins ;Sweet Bonanza POP ;Spinomenal ;s Thunder Strike’Thor ;Doctor Dust ;Wild West TRUEWAYS ;2026 Hit Slot ;Aviamasters 2 Big ;Le Clubber ;Rings Of Olympus ;Mayan Stackways ;Beast Below ;The Great Jackpot Expedition ;Preach TV ;Big Bass Blast ;Soaked by Seamen ;Infective Wild ;Take The Bank ;Bass Football Bonanza ;Big Bass Xmas Xtreme ;Old Gun ;Dead or Alive ;Le Digger ;Royalty of Olympus Xmas ;Laced 40 Extra ;Plinko AZTEC ;Quickspin ;Eastern Emeralds ;Pirots ;Supercharged Clovers: Hold And Win 4 Pots ;Haunted Reels ;Tropicool 5 ;Joker: Hold and Win'Rockin ;Crown Triple Boost Golden Coins Link Mahjong ;Jaws of Justice ;Pug Life ;Win & Mega Flex: Hold ;s Jewels Wild'Joker ;Riches: Hold and Win Gangsta Piggy: Hold and ;Ultimate Energy Strike ;40 Mega Clover ;Book of Ra ;Coin Volcano ;Ways II The ;Chicken Road ;20 Golden Coins ;Bad Santa ;Fire Stampede 2 ;Wings of Fire ;Sky Bounty ;Win ;Clover Gold ;Tombstone Slaughter ;Wisdom of Athena 1000 Xmas ;Fighter Pit ;Win & Jade Path Hold Gates of ;Fortune of Giza ;Booming Games ;Crazy Bananas ;Buffalo Smash ;Heart Of Tiki ;Hot Tuna Sweet ;Phoenix DuelReels ;Pirots 2 ;Lucky Charms Trio 10,000 ;Midas Golden Touch ;Olympus POP Christmas Carol ;Carnival Queen ;Sugar Splash ;Ancient Tumble ;Age Of Seth ;Bonanza Xmas 3 ;Midas Golden Touch: Thunder Pots ;Aftermath ;Bullets and Bounty ;Burning Reels ;Megaways ;Jelly Express ;Fish Tales Halloween ;Spice ;Extra Juicy Megaways ;100 Bulky Fruits ;Pumpkin Riches ;Gamzix ;3x5 Royal Piggy: Hold The Spin ;Diamonds Power XXL: Hold and Win ;AvatarUX ;™WildPOPs Game ;3 Royal Diamonds ;4 Pots Riches: Super Wheel ;s Charm Deluxe'Lucky Lady ;Blood Rebels Wild ;Win & 3 Energy Diamonds: Hold ;Win & Liberty Coins: Hold ;MooFO ;Book Of Shadows ;Beat

Tower Rush

;9 Bells ;Lord of the Ocean ;10 Power Joker ;Super Tiki Strike ;Super Cash: Three Little Wins ;Coaster ;4 Royal Pots ;Brute Force ;Golden Penny x1000 ;Gates of Asgard ;Esqueleto Explosivo 2- Reborn Book of ;3 Supercharged Diamonds: Hold and Win ;Stormborn ;Big Bass Day at the Races ;Onlyplay Buffalo King Untamed ;PyroFox ;John Hunter and the Tomb of the Scarab Queen ;Win & Flames Hold Deadwood ;Book of Dead GO Collect ;Gator Hunters ;Diamond Dez ;Octobeer Fortunes ;Megaways Texas Holdem ;Nazar Wishes ;Outlaw Rooster ;Tasty Bonanza Max Scatter ;CherryPop Burst ;xNudge Book of ;Fruit Towers ;Heist Guys 2 ;Clumsy Cowboys ;Dreadworks ;Fruity Candy ;Army of Ares ;Bonus San ;Stockholm Syndrome ;Chicken Road Gold ;Forge of Olympus ;Book of Time ;Gold Multichance Buffalo Blaze: ;Win & Piggy Coin: Hold ;Hoot Shot the Sheriff ;Mahjong Wins Triple Pot ;Quentin xWays Fishing ;Sugar Merge Up ;Royal Coins: Hold and Win ;Release the Kraken Megaways ;Wild Wealth 20 ;Fish Road ;s Gold'Treasure Journey: Genie ;3 Pot Riches Extra: Hold and Win ;20 Power Hot ;Club ;Greedy Wolf ;Merge Up 2 ;3 Piggy Robbers ;3 Buzzing Wilds ;Christmas Edition - Golden Coins Yggdrasil. ;7 Seas Raiders ;Win & Dynamite Trail: Hold

!Great Ghosts

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 3 Pots of Potions ;Rock the Reels Megaways ;Happy Hour - Club Tropicana Bank ;10 Glossy Hot ;Supreme Zeus ;Toshi Ways Club ;Gaming Corps ;Betwitched Bonus Pot 20,000 3 Peppers of ;Merry Giftmas: Hold and Win ;The Big Bark: Golden Jackpots ;Busters: The Big Score Santas ™Hold the Jackpot ™9 Lions ;Zeus Smash ;Super X ;Pirate Chest: Hold and Win ;Ultras ;Fire Bomb ;Golden Shower ;Lightning Juicy Coins ;Halloween Bonanza ;Bizarre ;100 Bulky Dice ;Jackpots ;Win & JJ 1000: Hold ;3x Catch ;Flaming Bells: Hold and Win ;s Luck Hold The Spin'Patrick ;Bonanza Mustang ;Cauldron ;Power Crown: Hold and Win ;Shadow 2 & Blood ;Deadwood R.I.P ;Sun Princess ;Serial ;Tiki Tiki Boo Boo ;Muertos Multiplier Megaways ;Vortex Safari ;Das xBoot ;Stock Market ;Gold ;Shark Frenzy ;Energy Joker: Hold and Win ;Dragon Pots Megaways ;40 Golden Coins ;Book of Vikings El Paso ;20 Dazzling Hot ;Raging Waterfall Megaways ;Pray for Six ;Raptor 2 ;™LooneyPOP ;Slotmill Temple ;The Hand of Midas ;Win & Freedom Fortune: Hold ;Awakened - Ghostfather ;Gunfight xNudge ;European Blackjack Multihand ;Grand Platinum Edition Halloween Jackpots ™9 Coins ;Of Torment ;Le Hooligan ;Mammoth Peak: Hold and Win ;Le Santa ;™ULTRA POWER LINK: RUNNING WINS Donut Division. ;Hercules - Triple Pot Plinko ;European Roulette

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: 5 Witch ;Fear the Dark ;Vortex Halloween ;Mystery Bats ;Crack the Pumpkin Bank ;Dark Summoning ;Le Vampire ;The Count ;5 Rings of Darkness ;Sleepy Drac ;Disorder ;Pots Sanatorium ;The Library Overdue ;Chicken Halloween ;Rump and Halloween ;Aviamasters 2 Halloween ;Spell Gone Wild ;Cursed Seas ;The Greed Machine ;The Wildwood Curse ;Soul Harvest ;Secrets ;Death Becomes You ;Chicken Zombies ;Burning Hell 3000 ;s Booty'Boo ;Hell of a Spin ;Haunted Crypt Frightening ;Red Rascal ;Big Bass Halloween 2 ;Dark Spiral ;Zombie Road ;The Watcher ;Gem Ghosts Deal With ;Chaos Crew ;100 Zombies ;Day of Dead ;Fangtastic Freespins ;The Vampires 2 ;Frankie Face Off. ;Plinko 2 Halloween ;Fiesta Explosiva DuoMax ;Ghost Father ;Death

Tower Rush

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: rs, des gains explosifs.ûDes paris s

! Ne cherchez pas plus loin que Mines de Spribe ? Vous cherchez un jeu en ligne rapide et passionnant s des fans dans leéféréun des jeux pr'Avec son gameplay simple mais addictif, Mines est devenu l monde des jeux de crash.

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: A propos de Mines. ;Mines à Jouer

énaline et qui a pris le monde d'assaut.adr'Mines de Spribe est le jeu de crash ultime qui fait monter l Avec l'un des taux de retour au joueur les plus élevés de l'industrie, ce jeu offre la possibilité de gains massifs. Il vous suffit de sélectionner le nombre de mines avec lesquelles vous voulez jouer et de regarder les multiplicateurs augmenter à chaque tour réussi. Allez-vous encaisser rapidement ou tenter o,votre chance pour obtenir des récompenses encore plus importantes ? Issu de l’industrie du jeu vidé ce format simple et efficace est ultra populaire.

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Facile.

mineur en ligne passionnant.écouvrez facilement les trésors cachés dans Mines, le jeu de déD

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: élevé; Avec un RTP élevé, Mines offre un potentiel de gains explosifs; RTP quitable.Probablement é

é que Mines est probablement équitable, avec les dernières technologies de pointeSoyez assur re et fiable.garantissant une expérience de jeu sû

! Prouvez-le ? tre plus malin que les minesê Vous pensez pouvoir

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: gles et Conditions.èR

?est-ce que le nouveau jeu des mines'Qu

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Se connecter avec. ;inscrire'S ;Se connecter

utilisation.'ai lu les conditions d'ai 18 ans et que j'dant au site, je confirme que jéEn acc

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Mot De Passe.

?éMot de passe oubli

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: ;The Dog House Megaways ;Zombie School Megaways ;Great Rhino Megaways Big Bass ;Money Stacks Megaways ;Netgame ;Wild Buffalo: Megaways ;Captain Kraken Megaways Witch ;Castle Cash Megaways ;Magic Mummy Megaways ;Buffalo King Megaways ;Bonanza Megaways Wild Buffalo ;Ancient Island Megaways ;Bandit Megaways ;Might of Freya Megaways ;Heart Megaways ;Solar Nova Megaways ;Aztec Magic Megaways ;Book of Panda Megaways ;Megaways: Hold N Link Space Wars ;Sumo Supreme Megaways ;Mustang Gold Megaways ;Cornelius Milk Hunter Megaways

Tower Rush

Big Bucks Bandits ;Atlantis Megaways ;ReelPlay ;Odin Infinity Reels Megaways ;Megaways XXXtreme Jungle Spirit ;Wild Turkey Megaways ;Tiki Infinity Reels Megaways ;Twin Spin Megaways ;Megaways Dwarven Gems ;Megaways Mob ;The Wish Master Megaways ;Jelly Belly Megaways ;™Megaways ;Great Pigsby Megaways ;Fury Of Hyde Megaways ;Wild Buccaneers Megaways ;MEGAWAYS Arto and the Seven Deadly ;Medallion Megaways ;Payday Megaways ;Halloween Horrors Megaways Divine ;Fruit Shop Megaways ;s Big Bash Megaways'Santa ;Mummy Megaways ;Spins Megaways Candyways ;Candyways Bonanza 3 Megaways ;Revenge of Loki Megaways ;Fortune Megaways s'Giant ;Black Gold 2 Megaways ;El Cowboy Megaways ;Hypernova Megaways ;Bonanza 2 Megaways ;The Expendables Megaways ;Runner Runner Megaways ;Super Joker Megaways ;Fortune Megaways Barnyard Megahays ;Super Wild Megaways ;Mystical Santa Megaways ;Black Gold Megaways Madame ;Power of Thor Megaways ;Curse of the Werewolf Megaways ;Starz Megaways ;Megaways ;Chilli Heat Megaways ;Crystal Caverns Megaways ;Elemental Gems Megaways ;Destiny Megaways Fury of ;Score Megaways & Spin ;Spin Megaways & Floating Dragon Hold ;Wild West Gold Megaways Wild Celebrity Bus ;Wild Wild Riches Megaways ;Mammoth Gold Megaways ;Odin Megaways ;Spinner Megaways & Big Bass Hold ;Rocket Blast Megaways ;Power of Merlin Megaways ;Megaways Floating Dragon New Year Festival Ultra ;5 Frozen Charms Megaways ;The Money Men Megaways Pompeii Megareels ;Beware The Deep Megaways ;Blazing Wilds Megaways ;Spin & Megaways Hold Howling Wolves ;The Rodfather Megaways ;Blockchain MEGAWAYS ;Megahops Megaways ;Megaways Eastern Emeralds Megaways. ;Big Bad Wolf Megaways ;MEGAWAYS

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Aviatrix Plinko ;Aztec Totem ;Turbo Plinko ;Aviatrix Second Chance ;Coin Flip ;Joker ;Lucky Birds ;Royal Drop ;Rock Paper Scissors ;Wingo ;Aviatrix Mines ;Chicken Shoot ;Coinflip ;Mine Slot 2 ;Buffalo Smash: Supercharged ;Forest Arrow ;Frog Jump ;Crystal Poker ;Kitty Rush ;Poker ;KO-Million ;Wheel Out ;AVIAFLY 2 ;Chicken Road Two Bonus ;Moneyplane ;Aviabom ;Chicken Crash ;Plinko Dice ;Chicken Goal ;Plinkoman ;Handigo ;Fish Boom ;Vortex Power Kick ;Penalty National Cup ;Frog Road ;Plinko Birds ;Instawin ;Jumper ;Chicken Rush 2 ;Figoal ;Chicken Pirate Route ;Topo Mole ;Tiki Tiki Twist ;Tapinata ;Balloon Doggo ;Mine Slot ;Lucky Ducky ;Limbo ;Chicken Banana ;Vortex Aero ;Frogger Jump ;Squid Gamebler ;Rabbit Road ;Chicken Road Vegas ;Chicken Ice ;Chicken ;Pengu Sport & Ronaldinho Scores Shoot ;Chicken Route ;Magic Keno ;Mysteco ;American Roulette ;Heads Will Roll ;Coins dare 2 win ;Hi-Lo ;Crash X ;Uncrossable Rush ;Hamster Run ;Fishing Club 2 ;Double Roll ;Win ;Mines Dare to Win ;Mouse on the Run ;Golden Kick ;Flip n Win ;Goldpick Legend ;Boxes dare 2 win Big Bass ;Aero ;Crash X Football Edition ;Jeu Du Chien ;Limbo Rider ;Fury Stairs ;Fast Fielder ;Hamsta ;God Smash: Eternal Chaos ;Donny King ;BalloniX ;Book Of Mines ;Mole Smash ;1Tap Mines ;Crash Vortex Powerplay. ;Save the Princess ;Jewel Clicker ;Frog Princess

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Wonder Forest ;Stitchers Get Stitches ;Obelisk Treasures ;Demon Beats ;Flynns Sun ;Max The Mathmagician ;Joker Miner ;Joker Stacks Magic ;Cheetah Wild ;Win & Gold Clovers: Hold

Tower Rush

Hot Potato ;Concrete Cowboys ;Money Train 5 ;Thunder Play Voodoo Magic ;Win & Totem: Hold Battleground.

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Le ;gende de la boxe, champion invaincuéL ;MAYWEATHER 'MONEY' FLOYD a choisi Betify. 'champ

gendeècle et détenteur d'une série de 50 victoires consécutives, c'est une léVainqueur du combat du si est pourquoi Floyd est sur'vivante. Nous ne nous satisfaisons jamais de moins que la perfection, et c Betify.

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Objets exclusifs. ;'Champ 'Pretty Boy' Pariez avec le

ils sont disponibles.'s, T Shirt exclusifs, tentez de les attraper dans la boutique lorsquéGants sign

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: Sessions de Stream.

à autre. Alors restez est un vrai joueur, il aime partager ses aventures en ligne de temps 'Le champ s.connecté

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: .'Jouez avec le champ

est pas public, vous pouvez probablement le voir jouer dans divers tournois.'il n'me sêM

قابل مشاہدہ نام اور اشاریے: excellence.'te de lêBetify et la qu

"جب آپ بہترین ہوں، تو آپ صرف بہترین لوگوں کو اپنے گرد رکھنا چاہتے ہیں"، یہ ہمارے 'Champ کا 2013 میں کہا گیا جملہ ہے۔ اور ہم یہاں ہیں: بہترین مواقع، بہترین تجربہ، بہترین منافع۔ یہ سب کچھ ہے جو ہمارے پاس ہے اور ہم کبھی نہیں رکیں گے۔

Наблюдаемые названия и показатели: شرط لگانا شروع کریں۔

Наблюдаемые названия и показатели :Betify Rumble ;Betify Super Eggsponential۔

Наблюдаемые названия и показатели :First Person Lightning Roulette ;Dynasty Lightning Roulette; Apollo European ;Vip European Roulette ;First Person Roulette ;First Person American Roulette RNG ;European Roulette VIP ;Christmas Edition)) European Roulette ;Zoom Roulette ;Apollo ;Roulette Spin Till ;Royal Roulette 500X ;Speed Roulette 2 ;Burgundy Auto-Roulette ;French Roulette ;Roulette ;Premium European Roulette ;Ruleta Rapida ;Playtech ;You Win Roulette۔

بطور ڈیٹا کنٹرولر اور جوئے کے قواعد کے مطابق، ہماری قانونی ذمہ داری ہے کہ ہم کھلاڑیوں کے ذاتی ڈیٹا پر کارروائی کریں تاکہ وہ کھیلوں میں حصہ لے سکیں اور اختیاری خدمات استعمال کر سکیں۔ یہ پرائیویسی پالیسی وضاحت کرتی ہے کہ ہم کھلاڑیوں کا ذاتی ڈیٹا کیا اور کیوں جمع اور استعمال کرتے ہیں۔

ویب سائٹ Betify، جسے آگے "Casino"، "Website"، "Company"، "We"، "Us"، "Our" کہا جائے گا۔

سائٹ پر رجسٹر کر کے، آپ اس پرائیویسی پالیسی کو قبول کرتے ہیں۔ براہ کرم اس ویب سائٹ کو استعمال نہ کریں اگر آپ پرائیویسی پالیسی کی شرائط و ضوابط کو قبول نہیں کرتے اور ہمیں مطلوبہ ذاتی ڈیٹا فراہم نہیں کرنا چاہتے۔

Tower Rush

براہ کرم نوٹ کریں کہ پرائیویسی پالیسی آپ اور کمپنی کے درمیان ایک معاہدہ ہے۔ ہم وقتاً فوقتاً اس پالیسی میں تبدیلیاں کر سکتے ہیں۔ اگرچہ ہم آپ کو ان تبدیلیوں سے مطلع کرنے کی پوری کوشش کریں گے، ہم تجویز کرتے ہیں کہ آپ اس پرائیویسی پالیسی میں کسی بھی تبدیلی کو باقاعدگی سے چیک کریں۔ کسی بھی تبدیلی کی اشاعت کے بعد ویب سائٹ اور/یا اس کی خدمات کا آپ کا مسلسل استعمال یا رسائی پرائیویسی پالیسی کی قبولیت تصور ہوگی۔

Наблюдаемые названия и показатели: ڈیٹا جمع کرنا۔

استعمال اور کارروائی کے لیے ہم جو ذاتی ڈیٹا جمع کرتے ہیں اس میں شامل ہونا چاہیے، بغیر کسی حد کے:

1۔ کوئی بھی ڈیٹا جو آپ ہماری ویب سائٹ پر رجسٹریشن فارم مکمل کرتے وقت بھرتے ہیں، نیز کوئی بھی دیگر ڈیٹا جو آپ بعد میں ویب سائٹ یا ای میل کے ذریعے بھیجتے ہیں (مثلاً پہلا اور آخری نام، تاریخ پیدائش، ای میل پتہ، فون نمبر)۔

2۔ ویب سائٹ، ای میل، چیٹ یا دیگر ذرائع ابلاغ کے ذریعے ہمارے درمیان پیغامات۔

3۔ کھلاڑی کے اکاؤنٹ کے تحت لین دین کی پوری تاریخ، قطع نظر اس کے کہ وہ ویب سائٹ(وں) یا دیگر ذرائع ابلاغ کے ذریعے کیے گئے ہوں۔

4۔ لاگ ان اور کنکشن ڈیٹا، بشمول ٹریفک، GeoIP مقام، براؤزر / ڈیوائس، نیٹ ورک اور سرگرمی لاگز، اور ہمارے سسٹم میں محفوظ دیگر ٹریفک ڈیٹا۔

5۔ دستاویزات اور شواہد جو ہم آپ کے اکاؤنٹ، ڈپازٹس یا نکاسیوں کی تصدیق اور دھوکہ دہی کے خلاف جانچ کرنے کے لیے معقول طور پر طلب کرتے ہیں (اپنی طرف سے یا موجودہ قانون کے مطابق)۔ ایسے شواہد میں پاسپورٹ کی اسکین شدہ کاپیاں، ادائیگی کی پرچیاں، بینک اسٹیٹمنٹس وغیرہ شامل ہو سکتے ہیں۔

6۔ سروے یا کسی بھی دیگر کسٹمر تشخیص میں شرکت جو ہم وقتاً فوقتاً کر سکتے ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: ڈیٹا پر کارروائی۔

ہمیں اپنی خدمات فراہم کرنے کے لیے آپ کے ذاتی ڈیٹا پر کارروائی کرنی ہوگی، خاص طور پر درج ذیل مقاصد کے لیے:

1۔ آپ کی شرطوں اور لین دین پر کارروائی، بشمول کریڈٹ کارڈز اور آن لائن ادائیگی کے نظام کا استعمال۔

2۔ آپ کو وہ گیمنگ اور دیگر خدمات فراہم کرنا جو آپ ہماری ویب سائٹ پر حاصل کرنا چاہتے ہیں۔

3۔ کسٹمر سپورٹ فراہم کرنا، مثلاً آپ کے اکاؤنٹ کی ترتیب اور انتظام۔

4۔ شناخت اور ضروری تصدیقی جانچ کرنا۔

5۔ ممبران کو ہمارے کچھ کاروباری شراکت داروں، ساتھیوں اور ملحقہ اداروں کی طرف سے پروموشنل معلومات یا اشتہاری مواد فراہم کرنا (صرف اس صورت میں جب کھلاڑیوں نے واضح طور پر اس پروموشنل معلومات کو وصول کرنے پر اتفاق کیا ہو)۔

6۔ قانونی ذمہ داریوں کی تکمیل، بشمول منی لانڈرنگ اور دہشت گردی کی مالی معاونت کے خلاف قوانین کی تعمیل۔

7۔ دھوکہ دہی، جان بوجھ کر تاخیر، منی لانڈرنگ اور دیگر غیر قانونی یا غیر معمولی جوئے کی سرگرمیوں کو روکنے کے لیے لین دین کی نگرانی اور تحقیقات۔

8۔ مارکیٹ کے رجحانات اور کسٹمر کی ضروریات کا تجزیہ (سروے میں شرکت اختیاری ہے، اور آپ ہمیشہ شرکت سے انکار کر سکتے ہیں)۔

9۔ خلاصہ ڈیٹا کی تحقیق اور شماریاتی تجزیہ۔

Наблюдаемые названия и показатели: مارکیٹنگ۔

ہم آپ کے ذاتی ڈیٹا، جیسے آپ کا ای میل اور فون نمبر، کو ہماری مصنوعات، خدمات اور پروموشنز، بشمول ہمارے کاروباری شراکت داروں، سافٹ ویئر فراہم کنندگان وغیرہ کے بارے میں اشتہاری پیغامات بھیجنے کے لیے استعمال کر سکتے ہیں۔

اگر آپ مزید اشتہاری پیغامات وصول نہیں کرنا چاہتے، تو آپ کسٹمر سروس support@betify.com سے رابطہ کر کے ان سبسکرائب کر سکتے ہیں۔ اس کے علاوہ، براہ کرم نوٹ کریں کہ کسی مقابلے میں شرکت کے ذریعے انعام قبول کر کے، آپ اس بات سے اتفاق کرتے ہیں کہ ہم آپ کا نام اور/یا عرفیت بغیر کسی اضافی معاوضے کے اشتہاری مقاصد کے لیے استعمال کر سکتے ہیں، سوائے اس کے جہاں قانون کی طرف سے ممنوع ہو۔

Наблюдаемые названия и показатели: ذاتی ڈیٹا کی وصولی۔

ہم آپ کے علم کے بغیر آپ کا ذاتی ڈیٹا جمع نہیں کریں گے۔ تاہم، ہم آپ کا کچھ ڈیٹا خودکار طور پر جمع کر سکتے ہیں اگر آپ نے ہماری خدمات استعمال کرتے ہوئے اور ہمارے ساتھ تعامل کرتے ہوئے یہ فراہم کیا ہے۔

ہم قانونی طور پر آن لائن فروشوں اور سروس فراہم کنندگان جیسے دھوکہ دہی کی روک تھام کرنے والی کمپنیوں سے آپ کا کچھ ڈیٹا بھی وصول کر سکتے ہیں۔ اس کے علاوہ، ہم آپ کے آن لائن لین دین اور اصل گیم مواد پر کارروائی کے لیے تیسرے فریق کی خدمات اور تکنیکی مدد استعمال کر سکتے ہیں۔

براہ کرم یقین رکھیں کہ آپ کے ذاتی ڈیٹا کے ساتھ محفوظ طریقے سے اور پرائیویسی پالیسی کے مطابق سلوک کیا جاتا ہے۔ آپ کا تمام ڈیٹا صرف پرائیویسی پالیسی کے مطابق کمپنی سے باہر تیسرے فریق کو ظاہر کیا جائے گا، اور ہم یہ یقینی بنانے کے لیے تمام ضروری اقدامات کریں گے کہ تیسرے فریق کے سروس فراہم کنندگان کے ساتھ ہمارے معاہدے ہمیشہ آپ کے ذاتی ڈیٹا کی حفاظت کریں۔

Наблюдаемые названия и показатели: تیسرے فریق کو ڈیٹا کی منتقلی۔

1۔ ہم آپ کا ذاتی ڈیٹا تیسرے فریق کو فروخت یا کرائے پر نہیں دیتے۔ ہم آپ کا ذاتی ڈیٹا ظاہر کر سکتے ہیں اگر قانون، عدالتی حکم یا دیگر قانونی تقاضا یا وارنٹ کی طرف سے مطلوب ہو۔

2۔ ہم آپ کا ذاتی ڈیٹا کسی نگران یا قانون نافذ کرنے والے ادارے کو بھی ظاہر کر سکتے ہیں اگر ہم اسے کمپنی، اس کے صارفین یا کسی تیسرے فریق کے جائز مفادات کے تحفظ کے لیے ضروری سمجھتے ہیں۔

3۔ ذاتی ڈیٹا صرف درج ذیل صورتوں میں تیسرے فریق کو ظاہر کیا جائے گا:

Наблюдаемые названия и показатели: 3.1 اگر قانون کی طرف سے مطلوب ہو۔

3.2۔ اگر ویب سائٹ کو اپنے ادائیگی کے نظام کے آپریٹرز کے ساتھ ڈیٹا کا تبادلہ کرنا ہو تاکہ ان کی پرائیویسی پالیسی کے مطابق ادائیگی کے لین دین کو آسان بنایا جا سکے (خاص طور پر، زیادہ تر کریڈٹ کارڈ لین دین Wirecard Bank AG کے ذریعے کارروائی کیے جاتے ہیں، جن کی پرائیویسی پالیسی ان لین دین پر لاگو ہوتی ہے)؛

3.3۔ لائسنسنگ اور سرکاری حکام کے ساتھ ہماری قانونی اور ریگولیٹری ذمہ داریوں کی تکمیل، نیز کسی بھی دیگر قابل اطلاق قانون سے پیدا ہونے والی تمام ذمہ داریوں اور دیگر دائرہ اختیار میں کسی بھی دیگر ریگولیٹری اتھارٹی کے ساتھ۔

3.4۔ اگر کمپنی اپنے یا کھلاڑی یا تیسرے فریق کے تحفظ، دھوکہ دہی کی تحقیقات یا حکومتی درخواست کا جواب دینے کے لیے افشاء کو ضروری سمجھتی ہے۔

3.5۔ اگر ہمارے مارکیٹنگ سروس فراہم کنندگان کو اپنا کاروبار چلانے کے لیے ایسا ڈیٹا درکار ہو۔

3.6۔ کھلاڑی کی پیشگی رضامندی کے ساتھ کسی بھی دیگر تیسرے فریق کو۔

3.7۔ ہم کچھ ذاتی ڈیٹا پر کارروائی کے لیے تیسرے فریق کی خدمات استعمال کرتے ہیں۔

ہمارے سروس فراہم کنندگان ویب سائٹ کی مدد کرتے ہیں، خاص طور پر ہوسٹنگ اور انتظام، مارکیٹنگ، تجزیات، جدید کاری اور ای میل نیوز لیٹرز کے حوالے سے۔ ہم ضمانت دیتے ہیں کہ وصول کنندہ کو ذاتی ڈیٹا کی منتقلی قابل اطلاق ڈیٹا تحفظ قانون کے مطابق کی جاتی ہے اور یہ کہ ڈیٹا کنٹرولر متعلقہ سروس معاہدے کے تحت ہماری طرح انہی ذمہ داریوں کے تابع ہے۔

3.8۔ ہماری ویب سائٹس میں سوشل نیٹ ورکنگ کی خصوصیات (مثلاً شیئر یا لائک بٹن) بھی شامل ہو سکتی ہیں۔ یہ خصوصیات تیسرے فریق کے سوشل میڈیا پلیٹ فارمز جیسے Facebook کی طرف سے فراہم کی جاتی ہیں اور اس لیے ڈیٹا پر کارروائی متعلقہ سوشل میڈیا پرائیویسی پالیسی کے تابع ہے۔

3.9۔ اس کے علاوہ، ہم ذاتی ڈیٹا ظاہر کر سکتے ہیں اگر ہم نئے کاروبار حاصل کرتے ہیں۔ کمپنی کی ساخت میں تبدیلیوں کی صورت میں، جیسے انضمام یا کسی دوسری کمپنی کی طرف سے مکمل یا جزوی حصول، اس بات کا بہت زیادہ امکان ہے کہ ہمارے صارفین کا ذاتی ڈیٹا فروخت یا منتقلی کے معاہدے میں شامل ہو۔ ہماری پرائیویسی پالیسی کے حصے کے طور پر، ہم ذاتی ڈیٹا کی ایسی منتقلی کرنے سے پہلے اپنے کھلاڑیوں کو ای میل کے ذریعے مطلع کریں گے۔

3.10۔ براہ کرم نوٹ کریں کہ ہماری ویب سائٹ میں تیسرے فریق کے چلائے جانے والے ویب سائٹس کے ہائپر لنکس شامل ہو سکتے ہیں۔ ہماری طرف سے قائم کردہ کے علاوہ کسی بھی بیرونی ویب سائٹ کی کسی بھی پرائیویسی پالیسی اور ڈیٹا پر کارروائی کے لیے ہم ذمہ دار نہیں ہیں۔

Наблюдаемые названия и показатели: ڈیٹا کی برقراری۔

آپ اور Casino کو ہماری شرائط و ضوابط کے مطابق کسی بھی وقت اپنا اکاؤنٹ حذف کرنے کا حق ہے۔ آپ کے اکاؤنٹ کے حذف ہونے کے بعد، ہمیں آپ کا ذاتی ڈیٹا کاغذ پر قانون کی طرف سے مطلوبہ مدت تک رکھنا ہوگا۔ یہ ڈیٹا صرف اس صورت میں استعمال کیا جانا چاہیے جب مجاز حکام مالی یا ٹیکس، دھوکہ دہی، منی لانڈرنگ کی تحقیقات یا کسی بھی دیگر مجرمانہ تحقیقات میں مدد کی درخواست کریں۔ براہ کرم نوٹ کریں کہ یورپی یونین کے لائسنسنگ دائرہ اختیار میں قائم منی لانڈرنگ کے خلاف قواعد کی وجہ سے، ہمیں کھلاڑیوں کے ذاتی ڈیٹا کو اس وقت تک برقرار رکھنا ہوتا ہے جب تک کھلاڑی کا اکاؤنٹ موجود ہو اور کھلاڑی کے آخری لین دین یا اکاؤنٹ کی بندش کے بعد کم از کم پانچ سال تک۔ لہذا، اس مدت سے پہلے ڈیٹا کے مٹانے کی درخواستوں پر کارروائی نہیں کی جائے گی۔

جیسا کہ ہماری شرائط و ضوابط میں بیان کیا گیا ہے، آپ اور Casino دونوں فیصلہ کر سکتے ہیں کہ آپ کا Player Account کسی بھی وقت بند کر دیا جائے۔ آپ کے اکاؤنٹ کی بندش کے بعد، ہم آپ کا ذاتی ڈیٹا قانون کی طرف سے مطلوبہ مدت تک ریکارڈ پر رکھیں گے۔ یہ ڈیٹا صرف اس صورت میں استعمال کیا جائے گا جب مجاز حکام مالی اور مالیاتی ریکارڈز، دھوکہ دہی، منی لانڈرنگ یا کسی بھی دیگر غیر قانونی سرگرمی کی تحقیقات کے حوالے سے استفسارات کی صورت میں اس کی ضرورت ہو۔

آپ کو نوٹ کرنا چاہیے کہ یورپی یونین میں لائسنس یافتہ گیمنگ دائرہ اختیار میں منی لانڈرنگ کے خلاف ضوابط کی وجہ سے، ہم رجسٹریشن کے دوران جمع کرائے گئے کھلاڑیوں کے ذاتی ڈیٹا اور Player Account کی فعال مدت کے دوران منتقل کیے گئے کسی بھی ڈیٹا کو کھلاڑی کے آخری لین دین یا اکاؤنٹ کی بندش سے کم از کم پانچ سال تک برقرار رکھنے کے پابند ہیں۔ لہذا، اس مدت کے گزرنے سے پہلے مٹانے کی درخواستوں پر غور نہیں کیا جا سکتا۔

Наблюдаемые названия и показатели: ذاتی ڈیٹا کی حفاظت۔

ہم اس بات کو تسلیم کرتے ہیں کہ آپ کے اکاؤنٹ کے انتظام کے مقاصد کے لیے اس کے جمع کرنے اور کارروائی کے دوران ہمیں ڈیٹا تحفظ کے معیارات کی سختی سے تعمیل کرنی ہوتی ہے۔ لہذا، ہم آپ کے ذاتی ڈیٹا کی حفاظت اور بہترین طریقوں اور قابل اطلاق معیارات کے مطابق آپ کی رازداری کا احترام کرنے کی کوشش کرتے ہیں۔ ہم یہ یقینی بنانے کے لیے تمام معقول احتیاطی تدابیر اختیار کریں گے کہ آپ کا تمام ڈیٹا محفوظ اور سلامتی سے محفوظ رہے۔

Наблюдаемые названия и показатели: کوکیز کا استعمال۔

جب آپ ویب سائٹ ملاحظہ کرتے ہیں، ہمارا سسٹم خودکار طور پر آپ کا ڈیٹا جمع کرتا ہے، جیسے آپ کا براؤزر، IP پتہ اور حوالہ دینے والی ویب سائٹ۔

یہ جمع آوری ہمارے پلیٹ فارم فراہم کنندگان اور شراکت داروں کے تعاون سے کی جا سکتی ہے۔ وہ ہمیں ہمارے زائرین کا ڈیموگرافکس اور دلچسپی کا ڈیٹا فراہم کر سکتے ہیں۔ ہم آپ کی پیشگی رضامندی کے بغیر جمع کردہ ڈیٹا کو آپ کی ذاتی شناخت کے لیے استعمال نہیں کرتے۔ ہم مطلوبہ ڈیٹا جمع کرنے کے لیے کوکیز اور اسی طرح کے ٹریکنگ ٹولز استعمال کرتے ہیں۔

کوکیز چھوٹی ٹیکسٹ فائلیں ہیں جو آپ کے کمپیوٹر یا موبائل ڈیوائس پر رکھی جاتی ہیں جب آپ ہمارے صفحات براؤز کرتے ہیں۔

کچھ کوکیز ویب سائٹ کے کام کرنے کے لیے ضروری ہیں؛ دیگر آپ کے ویب سرفنگ کے تجربے کو بہتر بناتی ہیں اور ہمیں بہترین کسٹمر سروس فراہم کرنے میں مدد کرتی ہیں۔

ذیل میں ہماری استعمال کردہ کوکیز کی اقسام اور ان کے مقاصد ہیں۔ ضروری کوکیز: سائٹ تک رسائی اور بنیادی فعالیت فراہم کرتی ہیں، مثلاً ذاتی اکاؤنٹس تک رسائی۔ فعال کوکیز: ہمیں یہ جانچنے اور تجزیہ کرنے کی اجازت دیتی ہیں کہ سامعین ہماری ویب سائٹ کے ساتھ کیسے تعامل کرتے ہیں اور انہوں نے کیا انتخاب کیے (سیشن کیز، زبانیں یا علاقے)، تاکہ ہم زائرین کے رویے کی بنیاد پر ویب سائٹ کو بہتر بنا سکیں۔ اشتہاری کوکیز: ہمیں اپنے مواد کی مارکیٹنگ کی تاثیر کی پیمائش کرنے کی اجازت دیتی ہیں۔ یہ کوکیز ہمارے شراکت داروں کی طرف سے ہمارے زائرین کو ٹریک کرنے اور اشتہاری مہم کی تاثیر کی پیمائش کے لیے فراہم کی جاتی ہیں۔ ہم آپ کا ذاتی ڈیٹا (جیسے نام یا ای میل پتہ) ملحقہ شراکت داروں کو ظاہر نہیں کرتے، سوائے ان کے جو اشتہاری کوکیز کے ذریعے جمع کیے جاتے ہیں۔ تاہم، آپ کا ڈیٹا دیگر فراہم کنندگان کی طرف سے حاصل کردہ دیگر ذاتی معلومات سے منسلک ہو سکتا ہے۔ بیرونی ڈیٹا پر کارروائی کی مؤخر الذکر قسم تیسرے فریق فراہم کنندگان کی اطلاعات اور پرائیویسی پالیسیوں کے تابع ہے۔ اس کے علاوہ، کئی تیسرے فریق فراہم کنندگان ہمیں اپنی خدمات فراہم کرنے کے لیے ویب سائٹ پر کوکیز بھی نصب کرتے ہیں۔ ایسی خدمات میں شامل ہیں، لیکن ان تک محدود نہیں، آپ کی ویب سائٹ نیویگیشن کو بہتر بنانا، آپ کی سرگرمیوں کو ٹریک کرنا، ویب سائٹ کی کارکردگی اور ہماری اشتہاری تاثیر کا جائزہ لینا۔

زیادہ تر آن لائن براؤزر خودکار طور پر کوکیز قبول کرتے ہیں۔ آپ اپنے براؤزر کی ترتیبات میں ترمیم کر کے کچھ یا تمام کوکیز کو بلاک کر سکتے ہیں یا پہلے سے نصب شدہ کو حذف کر سکتے ہیں۔ تاہم، ہم کوکیز کو بلاک کرنے یا حذف کرنے کی تجویز نہیں دیتے، کیونکہ یہ ہماری ویب سائٹ تک رسائی کو محدود کر سکتا ہے۔

جب آپ Netgame کی تیار کردہ کیسینو سلاٹس کھیلتے ہیں تو آپ کو ویب سائٹ پر گیمز کھیلنے کی اجازت نہیں ہے اگر آپ درج ذیل ممالک کے رہائشی ہیں: USA، Netherlands، France، United Kingdom، Australia، Spain، Dutch West Indies، Aruba، Bonaire، Saba، Statia، Dutch St Martin اور Curacao۔

Наблюдаемые названия и показатели: Bonsai Gold 2: Age of Prosperity; The Dog House; Sugar Rush 1000; Big Bass Splash; Puff CollectR 'Huff N Starlight Princess 1000; Legacy of Dead۔

Наблюдаемые названия и показатели: Ronaldinho، فٹ بال کا ایک لیجنڈ؛ Betify کا سرکاری سفیر؛ جادوگر۔

اپنی دلکش حرکات اور بھرپور کرشمے کے لیے پہچانی جانے والی آئیکن نے Betify میں شامل ہونے کا انتخاب کیا ہے!

Наблюдаемые названия и показатели: ابھی شرط لگائیں؛ خصوصی مضامین۔

خصوصی T-shirt اور ballon، جب وہ اسٹور میں دستیاب ہوں تو انہیں حاصل کرنے کی کوشش کریں!

Наблюдаемые названия и показатели: چیمپئن شپ👑۔

4 یا اس سے زیادہ کے VIP لیول والے کھلاڑیوں کو غیر معمولی میچوں کے ٹکٹ جیتنے کا موقع ملتا ہے!

Наблюдаемые названия и показатели: اسپورٹ ویلکم بونس۔

اگر آپ نے ابھی تک نہیں کیا تو رجسٹر کریں، کوڈ #R10 استعمال کرتے ہوئے تاکہ فٹ بال پر آپ کی پہلی شرط ہارنے کی صورت میں FREEBET €150 تک واپس مل جائے۔

میرا بونس حاصل کریں!

Наблюдаемые названия и показатели: Hounds; English Fast League Football Match; Football Hub; Spanish FastLeague Football Match; Horses; Football League; Virtual NBA; Motor racing; Ice Hockey; Bundesliga Football Match; Italian FastLeague Football Match; Italian FastLeague Football Single; Spanish FastLeague Football Single; Steeple Chase; Table tennis; Virtual Football Asian Cup; Virtual Football Champions Cup; Virtual Football Nations Cup; Euro – Goal Football; Tennis Champions; Virtuals; Golden Race۔

Betify — بونس، پروموشنز، ٹورنامنٹس اور VIP

transition-timing-function: var(--swiper-wrapper-transition-timing-function, initial);

background-image: linear-gradient(to left, rgba(0, 0, 0, 0.5), rgba(0, 0, 0, 0));

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: .swiper-slide-shadow-right {.

background-image: linear-gradient(to right, rgba(0, 0, 0, 0.5), rgba(0, 0, 0, 0));

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: .swiper-slide-shadow-top {.

background-image: linear-gradient(to top, rgba(0, 0, 0, 0.5), rgba(0, 0, 0, 0));

;background-image: linear-gradient(to bottom, rgba(0, 0, 0, 0.5), rgba(0, 0, 0, 0))

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: margin- ;;top: 50% ;;left: 50% ;;height: 42px ;;width: 42px ;} swiper-lazy-preloader. .;transform-origin: 50% ;;21px- margin-top: ;;21px- left:

;border: 4px solid var(--swiper-preloader-color, var(--swiper-theme-color))

;width: var(--swiper-pagination-bullet-width, var(--swiper-pagination-bullet-size, 8px))

;height: var(--swiper-pagination-bullet-height, var(--swiper-pagination-bullet-size, 8px))

} swiper-pagination-bullet. swiper-pagination-bullets-dynamic. < swiper-horizontal.swiper-rtl.

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: color: var(--swiper-pagination-fraction- ;} swiper-pagination-fraction. ;;200ms right .} swiper-pagination-progressbar. ;;color, inherit)

;background: var(--swiper-pagination-progressbar-bg-color, rgba(0, 0, 0, 0.25))

;background: linear-gradient(180deg, rgba(0, 0, 0, 0.4), rgba(0, 0, 0, 0.8))

;mask-image: linear-gradient(90deg, rgba(0, 0, 0, 1) 80%, rgba(0, 0, 0, 0) 100%)

16px), - 171717, rgba(0, 0, 0, 0) 16px, rgba(0, 0, 0, 0) calc(100%#background: linear-gradient(;171717)#

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: ;Love Nest ;Coffee Dealer ;Piggy Bankroll: The Big Stash ;Big Bass Vegas 1000 Mummy ;Win & Big Ape Bankroll: Hold ;Holidays & Hangovers ;MooLaLa ;Curse of Tut ;ShadyLady Wicked ;Viva Flammia ;Friends & Rump ;Immortal Charge ;Epic SixSixSix ;Ding Dong Death ;Tumble Big Bass ;NUUKD ;Big Bass Bonanza 1000 ;Jellop ;Ghost Vision ;Rat Royale ;Tommy Gun Gold ;Grin Big ;Big Bass Boxing Bonus Round ;Gates of Hades ;The Dog House Multihold ;Le King ;Reel Repeat Bash the ;Demonic Dolls ;Royal Hunt - The Dog House ;Rip city ;Bass Vegas Double Down Deluxe Big ;Wonders of Aztec ;Win & Ghostline Express: Hold ;Gator Hunters 2 ;Banana Stash: Vault Smash Chonky Kong: Hold ;Hot Chili Heat: Spicy Hot Pots ;Deadline: Max Chaos ;Bass Halloween Splash 1000 Buffalo Blaze: ;Cai Shen Treasure ;Win & Outlaw Rails: Hold ;Win & Bian Pao Fortunes: Hold ;Win & The Dog ;ELK Studios ;Pirots 5 ;Piggy Bankroll: Vault Smash ;Win & Burning Riches: Hold ;Win & Hold Zeus vs ;Mental 2 ;The Crypt 2 ;Fire in the Hole 3 ;Tanked 3: First Blood 2 ;House Megaways 1000 Miami ;Sweet Rush Bonanza ;Sugar Rush Super Scatter ;Le Fisherman ;Gods of War 250 - Hades Sweet Bonanza 1000. ;Duel at Dawn ;Gates of Olympus Super Scatter ;Mayhem

اس دکان میں، آپ اپنے bytes کو مفت اسپنز اور بونس رقم کے بدلے تبدیل کر سکتے ہیں!

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: pensez vos Bytes en Freespinsé; Règles & conditions; DéRejoindre la communaut Betify Bytes. ;ou Bonus

اپنے Bytes کو مفت اسپنز یا بونس رقم میں خرچ کریں۔

Tower Rush

آپ ہماری دکان میں مختلف بونس خرید سکتے ہیں۔ بونس رقم یا مفت اسپنز میں سے انتخاب کریں! اب وقت ہے کہ آپ کو آپ کی وفاداری کا صلہ ملے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: .Imprimer

شرائط و ضوابط کا انگریزی نسخہ تمام دیگر نسخوں پر فوقیت رکھتا ہے۔ کسی تنازعے کی صورت میں انگریزی نسخہ ہی لاگو ہوگا۔

1۔ ہمارے بونس "چپکنے والے" ((sticky بونس ہیں۔ بونس حقیقی بیلنس سے منسلک ہوتا ہے۔ جب تک بونس فعال ہے، رقم نکالنا ممکن نہیں۔ مزید برآں، بونس فعال ہونے کے بعد اسے منسوخ کرنا ممکن نہیں۔ ویجر کی شرائط پوری کرنا ضروری ہیں کیونکہ اگر وہ پوری نہ ہوں تو بونس کریڈٹ ہونے کے بعد X دنوں (بونس کے مطابق) میں ختم ہو جاتا ہے۔

2۔ فی شخص، خاندان، پتہ، ای میل، IP ایڈریس، فون نمبر، کرنٹ اکاؤنٹ نمبر، کریڈٹ یا ڈیبٹ کارڈ نمبر، ای-والٹ نمبر، پیمنٹ سسٹم اکاؤنٹ (Neteller, Skrill وغیرہ)، ایک الیکٹرانک ڈیوائس (کمپیوٹر، موبائل فون، ٹیبلٹ وغیرہ) پر صرف ایک بونس آفر کی اجازت ہے۔

3۔ گاہکوں کو اجازت نہیں کہ فعال بونس کے ساتھ کھیلتے ہوئے ویجر کی شرائط پوری کرنے کے لیے حکمت عملیاں استعمال کریں۔ اگر حکمت عملیاں استعمال کی جائیں،

تو انتظامیہ کو کھلاڑی کی تمام جیت منسوخ کرنے کا حق محفوظ ہے۔

4۔ کیسینو کے لیے، اگر بونس فعال ہے تو زیادہ سے زیادہ شرط کی رقم درج ذیل ہے: 5€۔ یہ پابندی تمام بونس اور پروموشنز پر لاگو ہوتی ہے، جب تک کہ دوسری صورت میں بیان نہ کیا جائے۔ ویجر میں شراکت کے لیے، زیادہ سے زیادہ 15€ حقیقی بیلنس سے لگائی گئی شرط کے لیے اور 5€ بونس بیلنس سے لگائی گئی شرط کے لیے ہے۔

5۔ آپ رقم نکالنے کی درخواست کے بعد پہلے غیر استعمال شدہ بونس فعال نہیں کر سکتے۔ وہ رقم نکالنے کے ذریعے خود بخود منسوخ ہو جائیں گے۔

6۔ اس بونس کی پیداوار نکالنے سے پہلے آپ کو بونس کو کئی گنا شرط لگانا ہوگا۔

7۔ ہمارے کیسینوز کے بونس کریڈٹ ہونے کے بعد 14 دنوں تک کارآمد ہیں (جب تک کہ دوسری صورت میں بیان نہ کیا جائے)، اس مدت کے بعد: شرطیں، بونس اور متعلقہ جیت واپس لے لیے جائیں گے اگر بونس فعال کیا گیا ہو اور ویجر پورا نہ ہوا ہو۔

8۔ رقم نکالی صرف اس وقت کی جا سکتی ہے جب فعال بونس کی ویجر کی شرائط مکمل طور پر پوری ہو جائیں۔

9۔ کھلاڑیوں کے پاس ایک وقت میں صرف ایک فعال بونس / فری اسپنز ہو سکتا ہے۔

10۔ گاہک کو کیسینو کا کوئی بھی بونس مسترد کرنے کا حق ہے۔

11۔ کسی مشین میں گیم راؤنڈ کو مؤخر کرنا ممنوع ہے، بشمول فری اسپنز اور بونس، کسی بعد کے وقت تک جب آپ کے پاس مزید ویجر کی شرائط نہ ہوں اور/یا ایک یا زیادہ نئے ڈپازٹ کریں جبکہ فری اسپنز یا بونس کسی گیم میں ابھی دستیاب ہوں۔ اس قاعدے کی خلاف ورزی کی صورت میں، انتظامیہ کو تمام جیت منسوخ کرنے کا حق محفوظ ہے۔

12۔ کیسینو کو تمام بونس اور جیت منسوخ کرنے کا حق ہے، نیز اکاؤنٹ کی تمام رقم ضبط کرنے کا، اگر وہ بے ایمانی سے یا قواعد کی خلاف ورزی کرتے ہوئے حاصل کی گئی ہو۔

13۔ کیسینو شرائط و ضوابط کو کسی بھی وقت بغیر اطلاع کے تبدیل کرنے کا حق محفوظ رکھتا ہے۔

14۔ خوش آمدید بونس کے ساتھ جیت کی حد ہے: €250۔

15۔ فری بیٹ کو مکمل طور پر کھیلا جانا چاہیے۔

16۔ ہر بونس/انعام الگ الگ داؤ پر لگایا جاتا ہے۔ مثال کے طور پر 2 بونس ایک ہی وقت میں استعمال کرنا ممکن نہیں۔ پہلے ایک پھر دوسرا، فعال ہونے کی تاریخ کے مطابق۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 17۔ ہمارے بونس اور فری اسپنز منسوخ ہو جاتے ہیں اگر:۔

فری اسپنز: کوئی خودکار منسوخی نہیں ہے (سوائے میعاد ختم ہونے کی تاریخ کے)، اگر آپ اپنے فری اسپنز منسوخ کرنا چاہتے ہیں تو سپورٹ سے رابطہ کریں۔

بونس: اگر آپ کا بونس بیلنس €0,09 سے کم یا برابر ہے اور آپ کے پاس فعال بونس ہے، تو آپ کا بونس بیلنس منسوخ ہو جائے گا (براہ کرم نوٹ کریں کہ دیگر کرنسیوں پر تیسرے فریق کا تبادلہ نرخ لاگو ہوتا ہے)۔

18۔ بونس کے ساتھ: حقیقی بیلنس کی رقم پہلے کھیلی جاتی ہے، پھر بونس بیلنس کی رقم استعمال ہوتی ہے۔ شرطیں اور جیتنے والی رقوم براہ راست بونس بیلنس میں جمع ہوتی ہیں۔

19۔ اگر کیسینو بونس فعال کیا گیا ہو اور بونس کریڈٹ ہونے کے 14 دنوں کے اندر ویجر پورا نہ ہو: بونس بیلنس کی پوری رقم حذف کر دی جاتی ہے۔ براہ کرم نوٹ کریں کہ بونس کی میعاد ختم ہونے سے پہلے اسے فعال کرنے کے لیے آپ کے پاس 24 گھنٹے ہیں۔

20۔ ڈپازٹ کے ذریعے بونس فعال کرنے پر، حقیقی بیلنس بونس سے منسلک ہو جاتا ہے، جب تک بونس داؤ پر نہ لگ جائے یا ختم نہ ہو جائے۔

21۔ وہ کھلاڑی جنہیں کم سے کم خطرے والی شرط لگانے کی حکمت عملیاں استعمال کرنے والے سمجھا جائے، ان کے بونس فوری طور پر غیر فعال کیے جا سکتے ہیں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 22۔ بونس کے لیے، گیمز ویجر میں مختلف طریقے سے شراکت کر سکتے ہیں:; سلاٹ مشینیں - ,100%; لائیو کیسینو گیمز / گیم شوز / ٹیبل گیمز - ,5%; Aviator / منی گیمز / Spribe گیمز: ,100%; ویڈیو پوکر - ,5%; تمام Plinko گیمز - ,5% Turbogames گیمز - .,5%

23۔ دکان میں خریداری کی گئی مصنوعات ہماری شرائط و ضوابط کے تابع ہیں

24۔ بونس کو صرف بونس کی واپسی پر مثبت متوقع قدر پیدا کرنے کے مقصد سے استعمال کرنا ممنوع ہے، جیسے بونس ہنٹنگ کے طریقے استعمال کرنا اور بونس جمع کر کے کسی مخصوص وقت پر کھیلنا تاکہ مذکورہ بونس کی وصولی کو محفوظ بنایا جا سکے۔ اگر ایسا ہوتا ہے تو، Betify کو جیت ضبط کرنے اور بونس بیلنس حذف کرنے جیسی پابندیاں لگانے کا حق محفوظ ہے۔

25۔ ڈپازٹ بونس کی صورت میں، براہ کرم اپنا ڈپازٹ اس وقت تک نہ کھیلیں جب تک بونس فعال نہ ہو جائے۔ بصورت دیگر، Betify کو فعال بونس سے متعلق تمام جیت ضبط کرنے کا حق محفوظ ہے۔

26۔ ایک وقت میں صرف ایک بونس استعمال کیا جا سکتا ہے، وہ جمع نہیں ہو سکتے۔

27۔ دکان میں خریدی جا سکنے والی بونس رقم کے لیے، بونس میں شراکت کے لیے زیادہ سے زیادہ شرط جو شمار ہوتی ہے وہ €15 ہے حقیقی بیلنس سے لگائی گئی شرط کے لیے اور €5 بونس بیلنس سے لگائی گئی شرط کے لیے (بونس رقم کے ساتھ ڈیفالٹ شرط کی حد)۔

براہ کرم نوٹ کریں کہ حقیقی بیلنس سے کھیل کر حاصل ہونے والی جیت کی رقم حقیقی بیلنس میں شامل کی جائے گی۔ بونس بیلنس سے حاصل ہونے والی جیت کی رقم بونس بیلنس میں شامل کی جائے گی۔

بونس رقم کریڈٹ ہونے کے 10 دنوں بعد ختم ہو جاتی ہے۔ براہ کرم بونس کو 24 گھنٹوں کے اندر فعال کریں، ورنہ یہ منسوخ ہو جائے گا۔

یہ بونس ویجر کے تابع ہے (بونس کا 1x)۔

28۔ ہم ان ملحقہ/پارٹنر سائٹس کے ذمہ دار نہیں ہیں جو غلط آفرز نمایاں کرتی ہیں (مثلاً، بونس ویجر کا ذکر نہ کرنا)۔ لہٰذا، اگر پارٹنر سائٹ پر کوئی معلومات غائب ہوں تو ہمیں کسی بھی صورت میں ذمہ دار نہیں ٹھہرایا جا سکتا۔

29۔ جن پروموشنز کے لیے ڈپازٹ درکار ہے وہ ایک ہی ڈپازٹ پر جمع نہیں کی جا سکتیں۔ مثال کے طور پر: اگر Aviator پر 10 اسپنز کی آفر ہے (کم از کم ڈپازٹ €20) اور Book of Dead پر 20 فری اسپنز کی دوسری آفر ہے (کم از کم ڈپازٹ €20)، تو €20 کے ایک ڈپازٹ سے Aviator پر 10 اسپنز اور Book of Dead پر فری اسپنز دونوں حاصل کرنا ممکن نہیں۔

30۔ فری بیٹ کے ساتھ حقیقی رقم کی شرط کے مخالف نتیجے پر شرط لگانا ممنوع ہے۔ مثال: حقیقی رقم سے کسی ٹیم کی جیت پر شرط لگانا، اور فری بیٹ سے ڈرا پر شرط لگانا۔ اگر ایسا کیا جائے تو دونوں شرطیں منسوخ ہو جائیں گی۔ فری بیٹ بھی مستقل طور پر منسوخ ہو جائے گا۔

خلاصہ یہ کہ کوئی بھی پروموشن جس کے لیے ڈپازٹ درکار ہے کسی دوسری پروموشن کے ساتھ جمع نہیں کی جا سکتی۔ (مثلاً VIP پروموشن)

کھلاڑی کو ڈپازٹ کے 4 گھنٹے بعد ہم سے رابطہ کرنا ہوگا۔ (ای میل یا لائیو چیٹ کے ذریعے) ہر Telegram آفر فی کھلاڑی صرف ایک بار کارآمد ہے۔ آفر کسی کھلاڑی کو مسترد کی جا سکتی ہے اگر وہ ہمارے بونس کی شرط نمبر 2 پر پورا نہ اترے۔ ویک اینڈ آفرز لانچ سے لے کر اتوار کے آخر 23h59 تک کارآمد ہیں۔

31۔ پروموشن سے فائدہ اٹھانے کے لیے، ڈپازٹ پروموشن بھیجنے کے بعد کیا جانا چاہیے، چاہے ای میل کے ذریعے ہو یا Telegram چینل پر۔

32۔ Spribe منی گیمز پر، بونس کے دوران دیے گئے فری اسپنز کی رقوم جیت میں جمع نہیں ہوتیں۔

33۔ جرمن، آسٹریائی، فن لینڈی اور برازیلی کھلاڑی اسپورٹ خوش آمدید بونس (فری بیٹ) کے اہل نہیں ہیں۔

34۔ اگر آپ فعال بونس یا اپنے بونس بیلنس کے ساتھ کھیلتے ہیں، تو گیمز روزانہ مشنز اور ٹرافیز کے لیے شمار نہیں ہوتے۔

35۔ ڈپازٹ پر ہماری تمام آفرز ایک ہی ڈپازٹ پر لاگو ہوتی ہیں اور یکے بعد دیگرے کیے گئے متعدد ڈپازٹس کے ساتھ جمع نہیں کی جا سکتیں۔

36۔ پروموشنز پر ویجرنگ: وہ کھلاڑی جن کی سرگرمی ڈپازٹس کا مستقل نمونہ دکھاتی ہے جو بنیادی طور پر پروموشنل آفرز کا دعویٰ کرنے کے لیے کیے جاتے ہیں، اور جن کی شرطیں اس ڈپازٹ اور اس سے حاصل ہونے والی جیت تک محدود رہتی ہیں، ان کی پروموشنز تک رسائی محدود کی جا سکتی ہے، ان کے فعال بونس غیر فعال کیے جا سکتے ہیں اور ان کے وفاداری پوائنٹس حذف کیے جا سکتے ہیں۔ ابتدائی ڈپازٹ برقرار رکھا جاتا ہے۔ یہ پابندی مستقل نہیں ہے اور باقاعدہ اور متنوع کھیل کی طویل مدت کے بعد درخواست پر دوبارہ جائزہ لی جا سکتی ہے۔

37۔ بونس کا غلط استعمال: وہ کھلاڑی جو بونس کو حقیقی کھیل میں شرکت کے بجائے صرف اس سے مالی قدر نکالنے کے مقصد سے استعمال کرتے ہوئے پہچانے جائیں — بشمول کم اوڈز والی اسپورٹس بیٹنگ، آربیٹریج یا مخالف نتائج پر شرطیں، کم سے کم ملٹی پلائر والے

منی گیمز میں رقم نکالنا، یا لائیو کیسینو میں تقریباً متوازی نتیجے کے دونوں اطراف کو کور کرنا — ان کا فعال بونس اور بونس سے حاصل ہونے والی کوئی بھی جیت منسوخ کی جا سکتی ہے، انہیں کسی بھی نئی رقم نکالنے سے پہلے اپنا ابتدائی ڈپازٹ دوبارہ کھیلنے کی ضرورت ہو سکتی ہے، اور وہ مستقبل کی پروموشنز کے لیے اہلیت کھو سکتے ہیں۔ بونس کے غلط استعمال کا تصدیق شدہ فیصلہ حتمی ہے۔

38۔ برانڈز کے درمیان اطلاق: پچھلی دو شقوں کے تحت لگائی گئی پابندیاں ایک ہی لائسنس کے تحت کام کرنے والے پارٹنر برانڈز پر آپ کے اکاؤنٹس تک بڑھائی جا سکتی ہیں۔ جب ایک ہی کھلاڑی متعدد برانڈز پر شناخت ہو، تو متعلقہ تمام اکاؤنٹس پر وہی پابندی لاگو ہوگی۔

39۔ Wheel of Legends : فری اسپنز کے ساتھ زیادہ سے زیادہ ریلیز 50 EUR / 75 CAD / 54 USD / 312$R / 600 NOK / 215 PLN ہے، یعنی فری اسپنز سے جو بھی رقم جیتی جائے، ویجر مکمل کرنے کے بعد آپ 50 EUR / CAD / USD سے زیادہ وصول نہیں کر سکیں گے، سوائے 75 فری اسپنز انعام کے، اس کی زیادہ سے زیادہ ریلیز 100 EUR ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: ذیل میں انعامات کی تفصیل اور تفصیلات ہیں:; UNFUNDED (ان کھلاڑیوں کے لیے جنہوں نے کبھی ڈپازٹ نہیں کیا); 1 EUR - 0.7% (فی ملین 7000 انعامات); 3 EUR - 0.05% (فی ملین 500 انعامات); 5 EUR - 0.01% (فی ملین 100 انعامات); 20 EUR - 0.001% (فی ملین 10 انعامات); :FS۔

10 FS (قدر 20cts EUR/CAD/USD/BRL - 10%, جیت پر ویجر 1 / زیادہ سے زیادہ نکاسی 50 EUR

25 FS (قدر 20cts EUR/CAD/USD/BRL - 2%, جیت پر ویجر 1 / زیادہ سے زیادہ نکاسی 50 EUR

50 FS (قدر 20cts EUR/CAD/USD/BRL - 0.5% / جیت پر ویجر 1 / زیادہ سے زیادہ نکاسی 50 EUR

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Loyalty Points: 1 Point - 75%; 10 Points - 9.199%; 25 Points - 2%; 50 Points - 0.5%; 100 Points - 0.04%; FUNDED (ان کھلاڑیوں کے لیے جنہوں نے کم از کم ایک ڈپازٹ کیا); 10 FS (قدر 20cts EUR/CAD/USD/BRL - 5% - زیادہ سے زیادہ نکاسی 50 EUR; 20 FS (قدر 20cts EUR/CAD/USD/BRL - 3% - زیادہ سے زیادہ نکاسی 50 EUR; 35 FS (قدر 20cts EUR/CAD/USD/BRL - 2% - زیادہ سے زیادہ نکاسی 50 EUR; 75 FS (قدر 20cts EUR/CAD/USD/BRL - 1% - زیادہ سے زیادہ نکاسی 100 EUR; Cash: 3 EUR - 5%; 7 EUR - 2%; 25 EUR - 1%; 100 EUR - 0.2%; 3000 EUR - 0.0001%; 25 Point - 70%; 50 Points - 8.7999%; 100 Points - 2%۔

39۔ دکان میں خریدی گئی Freespin بونس کے لیے زیادہ سے زیادہ جیت کی رقم 250€ ہے۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: 186 گیمز; 144 گیمز; Penalty Unlimited ;n Top'Hop ;17 گیمز; *****FANF9; 9:43 AM ;18x; 12:20 ;*****GIGIP ;€ 18,76 ;93.8x ;*****BARBO ;€ 426,00 ;152.14x ;€ 2,80 ;10:53 AM ;*****LAULA ;€ 3,60 ;PM ;*****ADRIG ;€ 11,17 ;74.47x ;€ 0,15 ;12:21 PM ;*****SALEM ;Johnny vs Chicken ;€ 2,70 ;13.5x ;€ 0,80 ;*****MAGDA ;€ 48,67 ;486.7x ;11:27 AM ;*****ROUBI ;€ 539,60 ;269.8x ;€ 2,00 ;10:25 AM ;Bingo Star ;€ 12,25 ;15.31x ;€ 44,40 ;55.5x ;11:09 AM ;*****ANGEL۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: کیسینو خوش آمدید بونس۔

آپ کے پہلے ڈپازٹ پر Shaolin Panda پر 100 تک فری اسپنز - بغیر ویجر

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: اپنے پہلے ڈپازٹ کا 50% بطور اسپورٹ فری بیٹ حاصل کریں; Betify کمیونٹی میں شامل ہوں۔

ہر ہفتے خصوصی آفرز!

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Telegram چینل میں شامل ہوں; 43۔

پروموشنز کی دنیا میں خوش آمدید!

انعامات جیتیں، بونس حاصل کریں، اور VIP رینک تک پہنچیں جو آپ کو مزید مراعات تک رسائی دے گا! ہماری منفرد آفرز کے ساتھ ہمارے گیمز سے اور بھی زیادہ لطف اٹھائیں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: بونس حاصل کریں۔

ہمارے بونس sticky ہیں، یعنی بونس فعال ہونے کے بعد، رقم نکالنے کے قابل ہونے کے لیے اسے مکمل طور پر کھیلا جانا چاہیے (ویجر تک پہنچنا)۔ یقیناً، اگر بونس ختم ہو گیا ہو اور آپ کے فنڈز کم از کم ایک بار داؤ پر لگ چکے ہوں (منی لانڈرنگ کے خلاف قانون سازی کے مطابق)، تو آپ رقم نکال سکتے ہیں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: کیش بیک کے بارے میں; ایک بے مثال کیش بیک پروگرام; خودکار کیش بیک۔

اپنا کیش بیک ہفتے میں ایک بار حاصل کریں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: فائدہ مند پروگرام; 20% تک، ہمارا کیش بیک تاحیات ہے; لامحدود رقوم; کیش بیک کی رقم پر کوئی حد نہیں۔

یہ کیسے کام کرتا ہے؟

آپ کھیلتے ہیں، Betify آپ کو کیش بیک کریڈٹ کرتا ہے۔ یہ خصوصیت سب کے لیے دستیاب ہے، پلیٹ فارم استعمال کرنے کے آغاز سے ہی۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: حاصل کریں۔

اپنا کیش بیک ہر پیر کو حاصل کریں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: دعویٰ کریں۔

اپنا کیش بیک حاصل کرنے کے لیے اپنے اکاؤنٹ میں لاگ ان کریں، مینو سے یا اس صفحے پر۔

اس سے خوب فائدہ اٹھائیں!

اپنا کیش بیک جیسے چاہیں استعمال کریں۔ آپ اسے کھیلنے کے لیے استعمال کر سکتے ہیں یا نکال سکتے ہیں (ڈپازٹ کی طرح ہی شرائط)۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: آپ کے لیول کے لیے کیش بیک۔

آپ Betify پر جتنا زیادہ کھیلیں گے، آپ کا VIP لیول اور کیش بیک کی شرح اتنی ہی زیادہ ہوگی۔ سب سے زیادہ فعال صارفین 20% تک حاصل کر سکتے ہیں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: VIP پروگرام; 1.00%; 2.00%; 3.00%; 4.00%; 5.00%; 6.00%; 7.00%; 8.00%; 9; 10; 11; 12.00%; 13; 14.00%; 16; 16.00%; 18.00%; 20.00%۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Sweet Bonanza Super Scatter۔

CULT۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Secrets of the Golden Lake - Big Bass۔

Tower Rush

یہ کیسے کام کرتا ہے؟

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: حالیہ ریسز; محفوظ شدہ ریسز; موجودہ; ختم ہو رہی ہے; 58; انعامی رقم; 0.2 €; کم از کم شرط; 6 D; دورانیہ; ٹورنامنٹ میں شامل ہوں; لیڈر بورڈ; *****FLOR; 677; 6000; *****EASY; 651.5; *****NAGL; 547.1; 4000; *****MATM; 527.9; *****NANY; 469.2; *****RIDG; 458.5; *****TOMY; 426; *****LEJ6; 412; 1600; *****KILL; 366.4; *****ELCA; 365.5; 1400; *****DJIB; 360; *****TONE; 351.2; 1000; *****MK2A; 337.6; 750; *****JENN; 302.26; *****BURN; 215.2; 19; *****ANON; 206.82; 20; *****SQUA; 200; 21; *****SOOL; 186.4; 600; 22; *****RELO; 171.55; 23; *****MIBE; 146; 24; *****CIBO; 134; 25; *****FANF; 121.8; 26; *****TOF2; 111.41; 450; 27; *****HANG; 100.2; 28; *****HELB; 90.1; 29; *****NINI; 76.2; *****77LA; 30; 31; *****PHAN; 70.25; 300; 32; *****MANO; 70; 33; *****MOST; 60.6; *****JUN9; 53.2; 35; *****ELGO; 45.6; *****PIZZ; 37.2; 37; *****KITH; 33.89; 38; *****DAOU; 27.41; 39; *****ASER; 25.9; *****JIGS; 14.4; *****JULI; 13.8; *****BU2A; 13.5; *****TARD; 44; *****ILYE; 45; *****ADBR; 46; 9.6; 47; *****RIKO; 7.7; 48; *****SCRA; 7.2; *****ELIA; 50; *****LEBI; 4.4; ٹورنامنٹ کے گیمز; Rise Of Frogs: Book; Legacy; Play Me; Coin Rush; Jungle Wheel; Avia Show; مستقبل; 09.11.2026 00:00:01 - 15.11.2026 23:59:59 UTC; Toucan Royale Challenge; شروع ہو رہا ہے; 00; Prize Pool; 16.11.2026 00:00:01 - 22.11.2026 23:59:59 UTC; Mining Challenge; 23.11.2026 00:00:01 - 29.11.2026 23:59:59 UTC; Pirate Challenge; 57; 59.

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: VIP پروموشنز; 1%; byte انعامات; 0 Bytes; کل ویجر; ذاتی اکاؤنٹ مینیجر; 50 Bytes; 500 Bytes; 2%; 2000 Bytes; 5000 Bytes; 50000; 12500 Bytes; 3%; 100,000; 25000 Bytes; 4%; 250,000; 50000 Bytes; 5%; 500,000; 75.000 Bytes; 6%; 1,000,000; 100.000 Bytes; 7%; 2,500,000; 150.000 Bytes; 8%; 5,000,000; 200.000 Bytes; 10%; 10,000,000; 250.000 Bytes; 12%; 22,500,000; 500.000 Bytes; 14%; 50,000,000; 1.000.000 Bytes; 16%; 100,000,000; 1.500.000 Bytes; 18%; 250,000,000; 2.000.000 Bytes; 20%; 500,000,000; 3.000.000 Bytes; 1,000,000,000; فوائد; VIP آفرز۔

VIP کے طور پر خصوصی آفرز اور مراعات کھولیں۔ آپ شاہی سلوک کے حقدار ہیں!

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: کوئی حد نہیں۔

VIP ممبر کے طور پر لامحدود انعامات سے لطف اٹھائیں۔ کھیلیں، حکمت عملی بنائیں اور بڑی جیت حاصل کرنے کے لیے اپنے پسندیدہ گیمز سے لطف اٹھائیں - بغیر کسی حد کے!

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: مالی فوائد۔

VIP ممبر کے طور پر، آپ کو خصوصی مراعات حاصل ہوں گی۔ ہمارے VIP کھلاڑی زیادہ نکاسی کی حد سے فائدہ اٹھاتے ہیں اور ہر پیر کو پچھلے ہفتے کے اپنے خالص نقصانات پر 20% تک کیش بیک کا دعویٰ کر سکتے ہیں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: ذاتی اکاؤنٹ مینیجر۔

آپ کی خدمت کے لیے، ایک ذاتی مینیجر آپ کا منتظر ہے جو آپ کے ساتھ شاہی خاندان کے فرد کی طرح سلوک کرے گا۔ آپ اپنے سوالات پوچھنے، اپنی رائے دینے اور بہت کچھ کے لیے ہم سے کسی بھی وقت ہمارے VIP Live Chat 24/7 کے ذریعے رابطہ کر سکتے ہیں۔

لیول کیسے بڑھائیں؟

آپ کا VIP رینک آپ کی شرطوں پر منحصر ہے۔ آپ Betify.eu پر جتنا زیادہ کھیلیں گے، آپ کے اعلیٰ لیول تک پہنچنے کے امکانات اتنے ہی زیادہ ہوں گے، اس کے تمام فوائد کے ساتھ ہمارے ساتھ رہیں اور ہم آپ کو بہترین تجربہ دیں گے!

Betify — اکاؤنٹ، KYC اور مدد

کیا میں اپنے بونس کے فنڈز نکال سکتا ہوں؟

کیا میں اپنے موبائل فون پر کھیل سکتا ہوں؟

وفاداری پروگرام کیسے کام کرتا ہے؟

یہ بہت آسان ہے: جتنا زیادہ آپ کھیلیں گے، اتنا زیادہ آپ کو Bytes ملیں گے! Bytes آپ کو VIP بننے یا اسٹور میں خصوصی انعامات خریدنے کی اجازت دیتے ہیں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: ہم سے رابطہ کریں۔

ہماری لائیو سپورٹ دن کے کسی بھی وقت آپ کی مدد کے لیے تیار ہے۔ اگر آپ کے کوئی سوالات ہیں تو ہمیں پیغام بھیجنے میں ہچکچاہٹ نہ کریں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Forbidden ;The requested URL was not found on this server ;Back to Home ;Helpful ;links ;Support ;Affiliates ;Tournaments ;Trophies ;Prize Shop ;About us ;Sport Policy ;Privacy Policy ;Bonus Terms ;Responsible Gaming.

Betify کی ملکیت اور آپریشن SRL 3-102-947207 کے پاس ہے، جو کوسٹا ریکا کے قوانین کے تحت باقاعدہ طور پر قائم اور موجود ایک کمپنی ہے، جس کا رجسٹریشن نمبر 3-102-947207 ہے، اور جس کا رجسٹرڈ دفتر é, cantón 01provincia 01 San Jos distrito Carmen, barrio Escalante, avenida Siete, calle Veintinueve, edificio Dos Mil ,San José Novecientos Diez, Centro Corporativo AG, Costa Rica میں ہے۔ SRL 3-102-947207 کو کموروس یونین کے خودمختار جزیرے انجوآن کے 2005 کے بیٹنگ اینڈ گیمنگ ایکٹ کے مطابق B2C گیمنگ سرگرمیاں چلانے کا لائسنس حاصل ہے، اور یہ Anjouan Gaming Board کے ذریعے لائسنس نمبر ALSI-202602010-FI1 کے تحت ریگولیٹ ہوتا ہے، جو 16.02.2026 کو جاری کیا گیا۔ Betify اپنے لائسنس کے مطابق لائسنس یافتہ گیمنگ اور بیٹنگ سرگرمیاں پیش کرنے اور چلانے کے لیے باقاعدہ مجاز ہے۔ ہم سے ای میل کے ذریعے رابطہ کریں: support@betify.com۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: Wheel of ;Legends ;Mini-Games ;Sports ;t miss Telegram offers.’Don

ہماری سائٹ مکمل طور پر "Responsive" ہے، جس کا مطلب ہے کہ یہ ہر قسم کی اسکرینوں کے مطابق ڈھل جاتی ہے! لہٰذا آپ جہاں چاہیں، جب چاہیں شرط لگا سکتے ہیں اور کھیل سکتے ہیں۔

مشاہدہ شدہ نام اور اشاریے: inscrire avec'Ou s ;Adresse Mail ;utilisateur'Nom D ;Pays ;France ;Devise ;Code ;Promo ;Je veux recevoir des promotions par courriel.

میری عمر 18 سال سے زیادہ ہے اور میں عمومی شرائط اور ہماری رازداری کی پالیسی قبول کرتا ہوں

Tower Rush

Betify

مارکیٹ	T10	T20	DAY	FULL
چھکے	13	12	8	8
چوکے	17	26	42	117
پچاس	2	2	3	8
سنچریاں	0	0	1	3
وکٹیں	9	12	14	33
رن آؤٹس	1	1	1	1
ڈکس	1	1	2	

ورژن	ایڈیٹر	تاریخ	تبدیلی کی وجہ
1.0	Andris Backovs	13.01.2023	پہلی ریلیز
1.1	Andris Backovs	24.09.2024	اسپورٹس بک میں شامل نئی مارکیٹس سے متعلق اپ ڈیٹس
1.2	Andris Backovs	02.12.2024	GLI-33 معیار کے نفاذ کی وجہ سے جائزہ اور نظر ثانی
1.3	Andris Backovs	20.12.2024	ڈپلیکیٹ قواعد حذف کرنا
1.4	Andris Backovs	04.02.2025	Esports فارمیٹس اور Soccer stats سے متعلق اپ ڈیٹس۔
1.5	Andris Backovs	16.05.2025	ریگولیٹری تقاضوں، Soccer stats اور اسپورٹس بک کی نئی خصوصیت سے متعلق اپ ڈیٹس
1.6	Andris Backovs	31.07.2025	Early Payout بیٹنگ قواعد، خصوصی کھیل قواعد (Tennis، baseball، chess) اور Esports حل بیٹنگ قواعد میں اپ ڈیٹس۔

ورژن	ایڈیٹر	تاریخ	تبدیلی کی وجہ
1.7	Andris Backovs	29.10.2025	Bet settings سیکشن اور ملتوی شدہ ایونٹس کے قواعد میں اپ ڈیٹس
1.8	Arthur Lyanniy	15.02.2026	عمومی قواعد (5.5 / 5.25؛ کھیلوں کے خصوصی قواعد (1 / 3 / 4 / 5 / 6 / 12 / 18 / 22)؛ Esports نئے قواعد سے متعلق اپ ڈیٹس)
1.9	Arthur Lyanniy	23.04.2026	Early Payout؛ Predictions؛ Placeholder اور Bracket بیٹنگ سے متعلق اپ ڈیٹس
2.0	Arthur Lyanniy	01.06.2026	یہاں اپ ڈیٹس

اوڈز سے (>, زیادہ)	اوڈز تک (<=, کم یا برابر)	مارکیٹ "Win" (%)*	مارکیٹ "Top 2" (%)*	مارکیٹ "Place" (%)*
1.00	1.01	76	40	26
1.01	1.02	75	40	26
1.02	1.03	75	40	26
1.03	1.04	73	40	26
1.04	1.05	73	40	26
1.05	1.06	73	40	26
1.06	1.07	73	40	26
1.07	1.08	72	40	26
1.08	1.09	72	40	26
1.09	1.10	72	40	26
1.10	1.12	71	40	26
1.12	1.14	71	40	26
1.14	1.16	71	40	26

اوڈز سے (>, زیادہ)	اوڈز تک (<=, کم یا برابر)	مارکیٹ "Win" (%)*	مارکیٹ "Top 2/" (%)*	مارکیٹ "Place" (%)*
1.16	1.18	69	40	26
1.18	1.20	69	39	26
1.20	1.22	67	39	26
1.22	1.24	65	38	26
1.24	1.25	65	38	26
1.25	1.26	65	38	26
1.26	1.28	65	38	26
1.28	1.30	65	38	26
1.30	1.35	62	38	26
1.35	1.40	60	37	25
1.40	1.45	56	37	25
1.45	1.50	55	37	25
1.50	1.55	53	36	24
1.55	1.60	51	36	24
1.60	1.65	49	35	24
1.65	1.70	47	34	24
1.70	1.75	46	34	23
1.75	1.80	45	34	23
1.80	1.85	44	33	23
1.85	1.90	43	33	23
1.90	1.95	41	32	22
1.95	2.00	40	32	22
2.00	2.05	40	32	22

اوڈز سے (>, زیادہ)	اوڈز تک (<=, کم یا برابر)	مارکیٹ "Win" (%)*	مارکیٹ "Top 2/" (%)*	مارکیٹ "Place" (%)*
2.05	2.10	39	31	22
2.10	2.15	37	31	21
2.15	2.20	36	30	21
2.20	2.25	36	30	21
2.25	2.30	35	29	21
2.30	2.35	34	29	21
2.35	2.40	33	29	20
2.40	2.45	31	28	20
2.45	2.50	31	28	20
2.50	2.60	30	27	19
2.60	2.70	29	27	19
2.70	2.80	28	26	18
2.80	2.90	27	25	18
2.90	3.00	26	25	18
3.00	3.10	25	24	17
3.10	3.20	24	23	17
3.20	3.30	23	22	16
3.30	3.40	22	22	16
3.40	3.50	22	22	16
3.50	3.60	21	21	15
3.60	3.70	20	21	15
3.70	3.80	20	20	15
3.80	3.90	19	20	14

اوڈز سے (>, زیادہ)	اوڈز تک (=>, کم یا برابر)	مارکیٹ "Win" (%)*	مارکیٹ "Top 2/" (%)*	مارکیٹ "Place" (%)*
3.90	4.00	19	20	14
4.00	4.20	18	19	14
4.20	4.40	18	19	14
4.40	4.50	18	19	14
4.50	4.60	16	18	14
4.60	4.80	15	17	13
4.80	5.00	15	17	13
5.00	5.50	13	15	12
5.50	6.00	12	15	12
6.00	6.50	11	14	11
6.50	7.00	10	13	10
7.00	7.50	9	12	9
7.50	8.00	8	11	8
8.00	8.50	8	11	8
8.50	9.00	7	10	7
9.00	9.50	7	10	7
9.50	10.00	6	8	6
10.00	11.00	5	7	5
11.00	12.00	5	7	5
12.00	13.00	4	6	4
13.00	14.00	4	6	4
14.00	15.00	3	4	3
15.00	16.00	3	4	3

اوڈز سے (>, زیادہ)	اوڈز تک (=>, کم یا برابر)	مارکیٹ "Win" (%)*	مارکیٹ "Top 2/" (%)*	مارکیٹ "Place" (%)*
16.00	17.00	3	4	3
17.00	18.00	2	3	2
18.00	19.00	2	3	2
19.00	20.00	2	3	2
20.00	~	0	0	0

قسم	انتخاب	بیٹس کی تفصیل
Trixie	3	3 ڈبلز اور 1 ٹریبل (کل 4 بیٹس)
Patent	3	3 سنگلز، 3 ڈبلز، اور 1 ٹریبل (کل 7 بیٹس)
Yankee	4	6 ڈبلز، 4 ٹریبلز، اور 1 فور فولڈ (کل 11 بیٹس)
Canadian	5	10 ڈبلز، 10 ٹریبلز، 5 فور فولڈز، اور 1 فائیو فولڈ (کل 26 بیٹس)
Heinz	6	15 ڈبلز، 20 ٹریبلز، 15 فور فولڈز، 6 فائیو فولڈز، اور 1 سکس فولڈ (کل 57 بیٹس)
Super Heinz	7	21 ڈبلز، 35 ٹریبلز، 35 فور فولڈز، 21 فائیو فولڈز، 7 سکس فولڈز، اور 1 سیون فولڈ (کل 120 بیٹس)
Goliath	8	28 ڈبلز، 56 ٹریبلز، 70 فور فولڈز، 56 فائیو فولڈز، 28 سکس فولڈز، 8 سیون فولڈز، اور 1 ایٹ فولڈ (کل 247 بیٹس)

انتخاب کی تعداد	ملٹی پلائر
2	1.01
3	1.02
4	1.04
5	1.05

انتخاب کی تعداد	ملٹی پلائر
6	1.07
7	1.1
8	1.15
9	1.17
10	1.2
11	1.25
12	1.3
13	1.35
14	1.4
15	1.45
16	1.5
17	1.65
18	1.75
19	1.85
20	2

Tower Rush — Galaxsys Challenge کی شرکت

Tower Rush کے محفوظ شدہ ٹورنامنٹ صفحے پر، Tower Rush واضح طور پر Jeux du tournoi میں دکھایا گیا ہے، کل کاؤنٹر 17 jeux ہے۔ یہ اصل گیم کے دکھائے گئے ٹورنامنٹ میں شامل ہونے کی تصدیق کرتا ہے۔ Betify کے دیگر بونسز کا اطلاق متعلقہ پیشکشوں کی شرائط میں طے شدہ ہے۔ Galaxsys Challenge کی مدت: 02.11.2026 00:00:01 — 08.11.2026 23:59:59 UTC۔ 75000 کا فنڈ برانڈ کے سبز فنڈ بیج کے ساتھ دکھایا گیا ہے، کم از کم بیٹ 0.2 €، دورانیہ 6 D۔ تاریخیں تقریباً سات دنوں پر محیط ہیں، اور 6 D ایک الگ دکھائی جانے والی لیبل کے طور پر برقرار ہے۔ اسنیپ شاٹ پر کاؤنٹ ڈاؤن: 05 دن 15 گھنٹے 16 منٹ 58 سیکنڈ۔ نظر آنے والے کارڈز: BlackJack، RouletteX، Gangsta Piggy: Hold and Win، Rise Of Frogs: Book Legacy، Tower Rush، Olympian Legends، Bingo Star۔ یہ 17 گیمز کا نظر آنے والا حصہ ہے۔

مقام	ماسک شدہ نام	پوائنٹس	برانڈ بیج کے ساتھ انعام
1	*****TIKI	29330.7	12000
2	*****V222	1644.8	9000
3	*****MASH	705.4	7500
4	*****FLOR	677	6000
5	*****EASY	651.5	5000
6	*****NAGL	547.1	4000
7	*****MATM	527.9	3000
8	*****NANY	469.2	2500
9	*****RIDG	458.5	2000
10	*****TOMY	426	2000

جدول میں اسنیپ شاٹ کے وقت کی ریکارڈ شدہ رینکنگ پوزیشنز، پوائنٹس اور انعامی رقوم شامل ہیں۔

اگلے ٹورنامنٹس

ہر ایک 75000 کے فنڈ اور اسی برانڈ فنڈ بیج کے ساتھ دکھایا گیا ہے:

- Toucan Royale Challenge: 09.11.2026 00:00:01 — 15.11.2026 23:59:59 UTC؛ کاؤنٹ ڈاؤن 05:15:16:58۔
- Mining Challenge: 16.11.2026 00:00:01 — 22.11.2026 23:59:59 UTC؛ 12:15:16:58۔
- Pirate Challenge: 23.11.2026 00:00:01 — 29.11.2026 23:59:59 UTC؛ 19:15:16:58۔

Promotions صفحے پر پیشکشیں

Casino welcome: Shaolin Panda پر پہلی ڈپازٹ کے لیے 100 تک فری اسپنز، اشتہاری نشان SANS WAGER -Sport/E۔ Sport welcome: پہلی ڈپازٹ کا 50% فری بیٹ کی صورت میں۔ November Spin Win Quest — Pragmatic Tournois، انعام €30,000۔ ان پیشکشوں کی مکمل شرائط اور Tower Rush پر ان کا اطلاق متعلقہ مہمات کے قواعد میں طے شدہ ہے۔ Telegram کمیونٹی ہر ہفتے خصوصی پیشکشوں کی تشہیر کرتی ہے۔ سائیڈ نیویگیشن میں sponsorship کے تحت Floyd Mayweather، Fnatic، Ronaldinho درج ہیں؛ یہ پیش کردہ اسپانسرشپ سیکشنز کے منظور شدہ نام ہیں؛ معاہدے کی تفصیلات ماہر ڈیٹا بیس میں طے شدہ ہیں۔

فوٹر میں پیمنٹ لوگوز

Visa Secure، Mastercard ID Check، Skrill، NETELLER، bitcoin، ecoPayz، MiFinity، JCB، Discover نظر آ رہے ہیں۔ کسی مخصوص آپریشن/کرنسی/GEO کی دستیابی، حدود اور مکمل شدہ ٹرانزیکشنز ماہر ڈیٹا بیس کے متعلقہ پیمنٹ پروفائلز میں طے شدہ ہیں۔

VIP: بصری طور پر تصدیق شدہ لیولز اور مراعات

لیول	کیش بیک	Bytes انعام	Mise total	ذاتی مینیجر
1	1%	0	0	نہیں
2	1%	50	1000	نہیں
3	1%	500	5000	نہیں
4	2%	2000	15000	نہیں

اگلے کارڈ میں کیش بیک 2% اور Mise total 50000 شامل ہے؛ لیول اور Bytes کے پیرامیٹرز ماہر ڈیٹا بیس میں منظور شدہ ہیں۔ رینک بیٹس پر منحصر ہے۔ خصوصی پیشکشیں، بلند تر نکاسی کی حدود، پچھلے ہفتے کے خالص نقصانات پر 20% تک کیش بیک جو ہر پیر کو ملے گا، ذاتی مینیجر اور VIP Live Chat 24/7 فراہم کیے گئے ہیں۔ ذاتی مینیجر متعلقہ لیولز پر فراہم کیا جاتا ہے؛ دکھائے گئے ابتدائی لیولز پر یہ سروس موجود نہیں۔ «Pas de limites» انعامات کے بارے میں ایک اشتہاری بلاک ہے؛ مالی حدود پروگرام کے قواعد میں طے شدہ ہیں۔

بونس کی اہم شرائط: منظور شدہ پیرامیٹرز

انگریزی ورژن کو ترجیح حاصل ہے۔ Sticky بونس حقیقی بیلنس سے منسلک ہوتے ہیں، فعال بونس کے دوران رقم نکالنا دستیاب نہیں؛ فعال بونس منسوخ نہیں کیا جا سکتا۔ ایک بونس فی شخص/خاندان/پتہ//email/IPفون/اکاؤنٹ/کارڈ/والٹ/ادائیگی اکاؤنٹ/ڈیوائس۔ بیک وقت صرف ایک بونس یا freespins۔ کیسینو بونس کی عام مدت 14 دن، ایکٹیویشن 24 گھنٹے؛ مخصوص پیشکش مختلف ہو سکتی ہے۔ Welcome 250€ win cap۔

فعال کیسینو بونس کے دوران زیادہ سے زیادہ شرط 5€ ہے۔ اسی شق میں contribution حقیقی بیلنس سے شرط کے لیے 15€ اور بونس بیلنس سے 5€ تک محدود ہے۔ زیادہ سے زیادہ شرط اور turnover کا شمار الگ شرائط میں دیے گئے ہیں۔ پہلے real خرچ ہوتا ہے، پھر bonus؛ عمومی شرائط جیت کو bonus میں منتقل کرتی ہیں۔ بونس بیلنس ≥0.09€ ہونے پر بونس بیلنس منسوخ ہو جاتا ہے؛ دیگر کرنسیاں بیرونی شرح تبادلہ سے تبدیل ہوتی ہیں۔ Freespins خودکار طور پر منسوخ نہیں ہوتے سوائے میعاد ختم ہونے کے؛ منسوخی کے لیے سپورٹ درکار ہے۔

زمرہ	wagering میں حصہ
سلاٹس	100%
Table games / Game shows / Live casino	5%
Spribe / Mini jeux / Aviator	100%
Video poker	5%
تمام Plinko	5%
Turbogames	5%

wagering میں Tower Rush کا حصہ متعلقہ پیشکش کی شرائط میں مقرر ہے؛ جدول میں زمروں کے مطابق منظور شدہ شمار کی شرحیں شامل ہیں۔

خریدے گئے بونس پیسے: زیادہ سے زیادہ قابلِ شمار شرط 15 real€ /5 bonus€؛ جیت استعمال شدہ بیلنس سے منسوب ہوتی ہے؛ مدت 10 دن، ایکٹیویشن 24 گھنٹے، 1× wagering بونس۔ خریدے گئے freespins: max win 250€۔ ایک ڈپازٹ ایک ساتھ دو پروموشنز کو یکجا نہیں کرتا؛ مثال 20€ بیک وقت 10 spins Aviator اور 20 FS Book of Dead نہیں دیتا۔ پرومو ڈپازٹ میلنگ کے بعد ہونا چاہیے۔ Telegram پیشکش ایک بار؛ email/live-chat کے ذریعے رابطہ ڈپازٹ کے 4 گھنٹے کے اندر کرنا ہوگا (لفظی عبارت)، weekend — جمعہ–اتوار 23:59۔ جرمنی، آسٹریا، فن لینڈ، برازیل sport welcome freebet سے مستثنیٰ ہیں۔ فعال بونس کے ساتھ گیم daily missions/trophies میں شمار نہیں ہوتی۔ Spribe mini-games پر مفت اسپنز کی مالیت جیت میں شامل نہیں ہوتی۔

کم سے کم رسک، bonus hunting، متضاد شرطیں اور مذکورہ غلط استعمال پر بونس/جیت کی منسوخی، پرومو پابندیاں اور loyalty points کا حذف ممکن ہے؛ بار بار پرومو ڈپازٹس کی شق میں اصل ڈپازٹ برقرار رہتا ہے، طویل عام کھیل کے بعد پابندی کا ازسرِ نو جائزہ لیا جا سکتا ہے۔ کسی دوسری شق میں تصدیق شدہ bonus abuse کو حتمی فیصلہ کہا گیا ہے؛ پابندیاں ایک ہی لائسنس کے تحت پارٹنر برانڈز پر بھی لاگو ہو سکتی ہیں۔ یہ آپریٹر کے منظور شدہ قواعد ہیں جو مذکورہ خلاف ورزیوں پر لاگو ہوتے ہیں۔

Wheel of Legends: امکانات

ان کے لیے جنہوں نے کبھی اکاؤنٹ میں رقم نہیں ڈالی (:UNFUNDED)

انعام	امکان
1€	0.7% (7000 فی ملین)
3€	0.05% (500 فی ملین)
5€	0.01% (100 فی ملین)
20€	0.001% (10 فی ملین)

Tower Rush

انعام	امکان
10 FS	10%
25 FS	2%
50 FS	0.5%
1 loyalty point	75%
10 points	9.199%
25 points	2%
50 points	0.5%
100 points	0.04%

FS کی مالیت 20 cents EUR/CAD/USD/BRL؛ 1× wagering جیت، 50€ max withdrawal۔

کم از کم ایک ڈپازٹ کرنے والوں کے لیے (:FUNDED)

انعام	امکان	FS پابندی
10 FS	5%	50€ max withdrawal
20 FS	3%	50€ max withdrawal
35 FS	2%	50€ max withdrawal
75 FS	1%	100€ max withdrawal
3€	5%	—
7€	2%	—
25€	1%	—
100€	0.2%	—
3000€	0.0001%	—
25 points	70%	—
50 points	8.7999%	—

انعام	امکان	FS پابندی
100 points	2%	—

FS بھی 20 cents EUR/CAD/USD/BRL۔ عمومی سطر Wheel of Legends میں 50 EUR max release /75 54 CAD/ 215 PLN/ 600 NOK/ 312$R/ USD درج ہے، اور wagering کے بعد کی حد کے لیے «زیادہ سے زیادہ 50 EUR / CAD/ USD» لکھا ہے۔ دونوں اقدار کے مجموعے اپنی اپنی شرائط سے منسلک ہیں۔ 75 FS کا استثنا — 100€۔ یہ امکانات Betify کے پہیے سے متعلق ہیں، Tower Rush سے نہیں۔

عمومی Tournois ٹیب: نظر آنے والے گیمز

Madame Destiny ;Sweet Bonanza 1000 ;Gates of Olympus 1000 ;The Dog House Megaways Sweet ;Gates of Olympus Super Scatter ;Sugar Rush 1000 ;Starlight Princess 1000 ;Megaways ;Big Bass Splash 1000 ;The Dog House Royal Hunt ;Sweet Rush Bonanza ;Bonanza Super Scatter Big Bass ;C.U.L.T. ;5 Lions Megaways 2 ;Zeus vs Hades Gods of War 250 ;Sugar Rush Super Scatter ;The Dog House Megaways 1000 ;Fury of Anubis ;Big Bass Secrets of the Golden Lake ;Bonanza 1000 ;Sweet Bonanza Pop ;Big Bass Halloween Splash 1000 ;Gates of Olympus 2500 ;Big Bass Vegas 1000 Big Bass Xmas Xtreme ;Sweet Loot ;Rat Royale۔ یہ ٹیب کا عمومی کیٹلاگ ہے، Galaxsys Challenge کی فہرست نہیں۔ Top/Nouveau اور کپ کارڈز کے لیبلز کی عکاسی کرتے ہیں۔

Betify — نامزد تصاویر اور کیپشنز

;happyduck ;fazi ;mastercard ;bitcoin ;ecopayz ;mifinity-2 ;dennier-clubdeliver ;Instagram ;Twitter ;info 1 ;shop coin ;shop mascot ;prize coin ;nolimitcityoss ;octoplay ;spinocchio ;toucanroyale ;egtdigital Jaws on ;Win & Valley of the Kings: Hold ;circle ;bonus banner ;wallet banner ;provably fair ;info 3 ;info 2 ;Diamonds & Jokers ;Win & 8 Runes of War: Hold ;Win & Lucky Fruit Vault: Hold ;Win & Rails: Hold & Legacy of Olympus: Hold ;Fishing Whiskers ;Win & Coin Bloom: Hold ;Win & Sands of Fortune: Hold Fire In The Hole ;Candy Quake ;Loot & Inside Job: Lock ;Win & Mystic Souk: Hold ;Rainbow Road ;Win s'Doom ;Dynamite Miner ;Drill The Thrill ;Dynamite Diggin Doug ;TNT Rush ;Mining Rush ;xBomb ;Dig Dig Digger ;Fire in the Hole 2 ;Dig It ;Mole in the Hole ;XXXtreme ™Wild Mining ;Digging Machine Lord of The ;Pirate Gold Deluxe ;Win & 3 Cursed Chests: Hold ;Star Pirates Code ;Pirate Bonanza 2 Age Of ;s Charm'Pirate ;Pirates Pub ;s Pearl Megaways’Pirate ;Pirate Golden Age ;Pirate Bonanza ;Seas ۔vip mascot ;cyrcle ;s Quest: Treasure Island'Captain ;Pirates

Betify — گیم کارڈز کے نام

tournament-

Betify: لیول اور cashback کا تناسب

محفوظ شدہ Cashback صفحے پر درج ذیل تناسب دکھایا گیا ہے۔ یہ Betify پروگرام کی منظور شدہ شرحیں ہیں؛ مخصوص اکاؤنٹس کو جمع ہونے کا عمل پروگرام کی شرائط سے منظم ہوتا ہے، اور Tower Rush کی خصوصیات الگ سے پیش کی گئی ہیں۔

لیول	Cashback
1–3	1%
4–6	2%
7	3%
8	4%
9	5%
10	6%
11	7%
12	8%
13	10%
14	12%
15	14%
16	16%
17	18%
18	20%

اعداد 5%، 10%، 15%، 20% اوپر والی اشتہاری تصویر میں سیف کے گرد رکھے گئے ہیں اور cashback کے اشاریوں کو ظاہر کرتے ہیں؛ Mini-jeux اور Casino کے زمرے سائیڈ مینو میں الگ درج ہیں۔

Tower Rush