Nội dung

1. Các khái niệm chung
2. QUY ĐỊNH CHUNG
3. Luật cược chung
   3.1. Bán vé cược
   3.2. Điều chỉnh vé cược
   3.3. Powerbet
4. Các loại cược
   4.1. Cược đơn
   4.2. Cược xâu
   4.3. Cược hệ thống (hay Cược liên hoàn)
   4.4. Cược chuỗi
   4.5. Cược tín chấp
   4.6. Cược mã khuyến mãi
   4.7. Cược kết hợp
   4.8. Cược điều kiện
   4.9. Cược phản xâu
   4.10. Cược May Mắn
   4.11. Cược xâu mới
5. Cấm cờ bạc tự nguyện
6. Giải quyết tranh chấp
7. TÀI KHOẢN, TIỀN TRẢ THƯỞNG & PHẦN THƯỞNG
   7.1. TÀI KHOẢN
   7.2. NẠP TIỀN VÀ TRẢ THƯỞNG
   7.3. PHẦN THƯỞNG
8. Kết quả trận đấu, ngày giờ thi đấu, giải quyết khiếu nại
9. Luật Cược Thể Thao
   9.1. AFL (bóng đá Úc, hay môn aussie)
   9.2. Bóng đá Mỹ
   9.3. Cầu lông, bóng bàn, bóng chuyền bãi biển
   9.4. Bóng rổ
   9.5. Bóng rổ 3x3
   9.6. Bóng chày
   9.7. Biathlon (Trượt tuyết bắn súng)
   9.8. Quyền Anh, võ thuật
   9.9. Võ Tự Do UFC
   9.10. Đua xe đạp
   9.11. Bóng nước
   9.12. Bóng chuyền
   9.13. Bóng ném
   9.14. Golf
   9.15. Phóng phi tiêu
   9.16. Bi đá trên băng
   9.17. Cricket
   9.18. Bóng ném bãi biển
   9.19. Bóng đá bãi biển
   9.20. Bóng bầu dục
   9.21. Đua ngựa
   9.22. Squash

9.23. Bi da
9.24. Quần vợt
9.25. Bóng sàn
9.26. Bóng đá
9.27. Futsal (bóng đá trong nhà)
9.28. Khúc côn cầu sân cỏ
9.29. Khúc côn cầu Bandy
9.30. Khúc côn cầu sân băng
9.31. Bowling
9.32. Cờ vua
9.33. Đua xe F1, Đua mô tô, Đua Speedway
9.34. Đua thuyền
9.35. KEIRIN
9.36. Bóng vợt
9.37. Đua Mô tô Nhật Bản (Auto Race)
9.38. Skate Cross
9.39. Các trò chơi truyền hình
9.40. Chính trị
9.41. eSports (Thể thao điện tử)
9.42. Thế Vận Hội Olympic
9.43. Thể thao mùa đông
9.44. Bóng đá Ireland, Bóng Gậy
9.45. Thời tiết
9.46. BÓNG ĐÁ RÚT GỌN
9.47. Bóng đá đường phố 3x3
9.48. Street Power Football 2x2. World Cup
9.49. Quần vợt bóng đá
9.50. Headis
9.51. BÓNG ĐÁ XÀ PHÒNG (NỮ)
9.52. BÓNG ĐÁ XÀ PHÒNG (NAM)
9.53. BÓNG CHUYỀN CHÉO
9.54. RANDOM LEAGUE
9.55. eSports FIFA (Thể thao điện tử FIFA)
9.56. KABADDI
9.57. Muay Thái
9.58. VÕ TỰ DO UFC. UNSULLIED TOURNAMENT
9.59. Counter Strike, CS:GO Wingman
9.60. E-Sports Khúc Côn Cầu Sân Băng
9.61. E-Sports Võ tự do UFC
9.62. Cược giả lập
9.63. UFC 4. STREET FIGHT
9.64. E-Sports bóng rổ
9.65. eSports Bóng Rổ (3x3 và 1x1)
9.66. ESPORTS BÓNG RỔ. NBA 2K18
9.67. World of tanks (game chiến xa)
9.68. E-Sports quần vợt
9.69. Dota 2
9.70. Worms
9.71. Đô vật ảo (WWE)
9.72. E-Sports Cricket
9.73. Big Bash Boom

9.74. Mortal Kombat X
9.75. E-Sports Bóng ném
9.76. Đua thuyền, đua buồm
9.77. Teqvoly
9.78. Rocket League
9.79. TEQBALL (ĐÁ BANH TRÊN BÀN)
9.80. BÓNG CHUYỀN KUNG
9.81. Battlefield
9.82. Xổ Số
9.83. E-Sports Bóng Bầu Dục
9.84. E-Sports Bóng Đá Mỹ
9.85. E-Sports Đua xe Rallying
9.86. E-Sports Golf
9.87. E-Sports Bóng Chày
9.88. Võ sĩ đường phố V
9.89. Quake4
9.90. Call of Duty
9.91. Bài HearthStone
9.92. E-Sports Bóng Vợt
9.93. Steep
9.94. CrossFit
9.95. E-Sports Bóng sàn
9.96. eSports Công Thức 1
9.97. eSports Angry Birds
9.98. Injustice 2
9.99. Pesäpallo
9.100. Tekken VII
9.101. Cược đặc biệt
9.102. Đấu vật
9.103. Bài “Durak”
9.104. 21 (game bài)
9.105. Seca
9.106. BÀI TỐ
9.107. BACCARAT
9.108. XÍ NGẦU
9.109. StarCraft
9.110. Ném Đĩa Bay
9.111. Liên Minh Huyền Thoại (ARAM)
9.112. Liên Minh Huyền Thoại (Classic mode, PROLIVE)
9.113. KOF (King Of Fighters)
9.114. Heroes 3 (Heroes of Might and Magic III)
9.115. E-SPORTS BÓNG BÀN
9.116. eSports Bida
9.117. ESPORTS BI DA
9.118. FlatOut4
9.119. eSports Khúc Côn Cầu Sân Băng (Luân Lưu)
9.120. Bắn súng PUBG
9.121. Kok-boru
9.122. E-SPORTS BÓNG RỔ NBA
9.123. LASERLEAGUE
9.124. BATTLERITE, WWE BATTLEGROUNDS

9.125. Giải Bầu Dục Đột Biến
9.126. ĐUA XE CROSSOUT
9.127. RAINBOW SIX SIEGE
9.128. ESPORTS bóng chuyền chân
9.129. ESPORTS KHÚC CÔN CẦU SÂN BĂNG MINI
9.130. Killer Instinct
9.131. Bóng đá Sociable Soccer
9.132. PIXEL CUP SOCCER
9.133. ESPORTS BI LẮC
9.134. BI LẮC PRO
9.135. ESPORTS BÓNG ĐÁ (PES)
9.136. ESPORTS BÓNG BẦU DỤC ÚC
9.137. SUPER ARCADE FOOTBALL
9.138. Bóng Bi
9.139. Bóng rổ bi
9.140. GOLF ĐÁ CẨM THẠCH
9.141. BẮN BI CẨM THẠCH
9.142. FIDGET SPINNER CẨM THẠCH
9.143. Bi Da Cẩm Thạch
9.144. BI ĐÁ CẨM THẠCH TRÊN BĂNG
9.145. NÉM BÓNG CẨM THẠCH
9.146. NÉM BÓNG CẨM THẠCH 2
9.147. NÉM BÓNG CẨM THẠCH
9.148. NÉM BÓNG CẨM THẠCH II
9.149. ĐUA BI CẨM THẠCH
9.150. ĐẤU BI CẨM THẠCH
9.151. ĐẬP BI CẨM THẠCH
9.152. LÔ TÔ CẨM THẠCH
9.153. BÓNG CHUYỀN CẨM THẠCH
9.154. BÓNG CHÀY CẨM THẠCH
9.155. RAID: SHADOW LEGENDS
9.156. eSports Bóng Rổ (THI NÉM VÀO RỔ)
9.157. ASSAULT SQUAD
9.158. Cut the Rope
9.159. ĐẬP HỘP
9.160. LƯỚT VÁN SUBWAY SURFERS
9.161. NHÍM SONIC (SONIC GENERATIONS)
9.162. SPYKEBOTS
9.163. THANH GƯƠM VÀ LINH HỒN (BLADE AND SOUL)
9.164. Tranh Bóng (Ball Grabbers)
9.165. GAME NẤU ĂN (OVERCOOKED)
9.166. eTaekwondo
9.167. eSports Bóng Chuyền
9.168. Jump Force
9.169. Mô Phỏng Đánh Trận (TABS)
9.170. SEKIRO
9.171. eSports Đua Xe Đạp
9.172. RumbleStars
9.173. BrawlOut
9.174. Đánh Bom
9.175. War Thunder

9.176. ROBOT CHAMPIONS
9.177. BÀI BÓNG ĐÁ
9.178. SEGA FOOTBALL
9.179. Dead Or Alive VI
9.180. DOTA AUTO CHESS
9.181. PHÓNG PHI TIÊU LIVE
9.182. KOPANITO SOCCER (GAME BÓNG ĐÁ ẢO)
9.183. Super Kickers League
9.184. KHÚC CÔN CẦU ĐẪM MÁU
9.185. TÀU CHIẾN
9.186. THẾ GIỚI TÀU CHIẾN
9.187. Khúc Côn Cầu Trên Bàn
9.188. BÓNG ĐÁ TRÊN BÀN
9.189. Khúc côn cầu trên không
9.190. KHÚC CÔN CẦU INFINITY CUP
9.191. CÔNG THỨC CHIẾN THẮNG
9.192. Xổ số Nga
9.193. RUGBALL
9.194. Guilty Gear
9.195. Giải đấu Dead Or Alive VI
9.196. Pickleball
9.197. Killer Joker
9.198. SETTE E MEZZO
9.199. BIGRUMBLEBOXING. CREED CHAMPIONSHIP
9.200. FRISBEE
9.201. Crystal
9.202. Giải đấu ShortStrike
9.203. HyperBrawl
9.204. Subsoccer
9.205. Super Soccer Blast. World Cup
9.206. Higher vs Lower
9.207. Gigabash
9.208. Need for Speed
9.209. TapeToTape Cup
9.210. Power of Power
9.211. Mortal Kombat 1
9.212. Roller Champions
9.213. Phygital Football
9.214. Undisputed
9.215. Overwatch
9.216. Roulette
9.217. Poker xí ngầu
9.218. World of Warcraft
9.219. Cơn sốt vàng
9.220. Fast Bowling
9.221. CardsCricket
9.222. Bóng Rổ Thẻ Bài
9.223. Esports Quidditch
9.224. Cuphead
9.225. Hellish Quart
9.226. Fatal Fury

    9.227. Looney Tunes
    9.228. Rematch. Cyber League
    9.229. Mega Baseball
    9.230. Tekken 8
10. Giải thích các loại cược (kết quả cược)
11. Cược Phụ
12. Các ví dụ
    12.1. Cược đơn
    12.2. Cược xâu
    12.3. Cược hệ thống
    12.4. Cách tính cược Chấp Châu Á – cược đơn
    12.5. Cách tính cược Châu Á trong xâu
    12.6. Cách tính cược Tổng số Châu Á
    12.7. Cách tính cược Chuỗi
13. OptionBet
14. Cược Tổng 15
    14.1. Giới thiệu
    14.2. Tỉ lệ chia thưởng theo thứ hạng
    14.3. Quy định chung
    14.4. Cách đặt cược Tổng
    14.5. Giải Độc Đắc
    14.6. Các trường hợp tranh chấp
    14.7. Cược Gộp
15. CƯỢC TỔNG “Tỉ Số Đúng”
    15.1. Cách đặt cược Tổng “Tỉ Số Đúng”
16. CƯỢC TỔNG – Bóng đá
    16.1. Quy định chung
    16.2. Cược TỔNG – Bóng đá
    16.3. Cách tính cược TỔNG – Bóng đá
    16.4. Phân chia giải thưởng
    16.5. Cách tính tiền thưởng
17. CƯỢC TỔNG “Khúc Côn Cầu Sân Băng”
18. CƯỢC TỔNG “Bóng rổ”
19. CƯỢC TỔNG “FIFA”
20. TOTO eSports
    20.1. Cơ cấu tổng giải thưởng và jackpot
21. CƯỢC TỔNG TOTO Free
22. CRICKET TOTO
23. Các nguồn thông tin chính:
24. Cách tính cược “Xâu” và cược “Hệ thống”
25. Casino
    25.1. KHUYẾN MÃI
    25.2. Danh sách trò chơi dừng cá cược
    25.3. LỖI HOẶC SAI SÓT
    25.4. SỰ CỐ BẤT KHẢ KHÁNG
26. Cuộc Đua Vàng
    26.1. Bóng đá ảo
    26.2. Giải đấu ảo 3D-league
    26.3. Đua chó, Đua ngựa
    26.4. Đua mô-tô
    26.5. Đua xe Speedway

27. CƯỢC QUỐC TẾ
    27.1. BÓNG ĐÁ ẢO
    27.2. CƯỢC ĐUA NGỰA VÀ ĐUA CHÓ
    27.3. GIẢI BÓNG ĐÁ
    27.4. ĐUA MÔ TÔ (4 TAY ĐUA)
28. CHÍNH SÁCH BẢO MẬT
    28.1. QUYỀN RIÊNG TƯ
    28.2. ĐỒNG Ý VỚI VIỆC XỬ LÝ DỮ LIỆU CÁ NHÂN
    28.3. MỤC TIÊU CỦA VIỆC THU THẬP THÔNG TIN
    28.4. PHƯƠNG TIỆN THU THẬP VÀ XỬ LÝ DỮ LIỆU
    28.5. VIỆC SỬ DỤNG DỮ LIỆU
    28.6. VIỆC TIẾT LỘ THÔNG TIN
    28.7. QUYỀN TRUY CẬP
    28.8. COOKIE
    28.9. ĐỒNG Ý VIỆC SỬ DỤNG CỦA CÁC NHÀ CUNG CẤP DỊCH VỤ ĐIỆN TỬ
    28.10. ĐỒNG Ý VỚI VIỆC ĐÁNH GIÁ BẢO MẬT
    28.11. BẢO MẬT
    28.12. BẢO VỆ TRẺ CHƯA THÀNH NIÊN
    28.13. CHUYỂN GIAO THÔNG TIN TRÊN QUỐC TẾ
    28.14. QUAN HỆ BÊN THỨ BA
    28.15. TỪ CHỐI TRÁCH NHIỆM PHÁP LÝ
    28.16. ĐỒNG Ý VỚI CHÍNH SÁCH BẢO MẬT
29. Chống rửa tiền
30. CHƠI CÓ TRÁCH NHIỆM

1. Các khái niệm chung

Luật chơi hiện hành quy định về việc chấp nhận cược đặt, gửi tiền và rút tiền từ tài khoản cá cược của công ty cược "1xBet" (sau đây gọi tắt là Luật chơi) đề ra quy trình đặt cược về việc chấp nhận cược đặt, trả tiền thắng cược, giải quyết tranh chấp, chi tiết về việc đặt các loại cược đặc biệt và các môn chơi. Luật chơi hiện hành chi phối mọi mối quan hệ giữa các bên đặt cược – công ty cược "1xBet" và khách hàng. Luật chơi hiện hành áp dụng cho các khách hàng tại trang 1xBet cũng như các khách hàng ở mọi kênh đặt cược khác của công ty cược 1xBet.

Cược	-	là giao kèo thắng thua dựa trên may rủi giữa khách hàng và công ty cược theo quy định, dựa vào đó kết quả của giao kèo phụ thuộc vào sự kiện liên quan chưa có kết quả dù sự kiện đó diễn ra hay chưa. Việc đặt cược thực hiện bằng tiền cược của khách hàng theo các điều khoản do công ty cược đề ra.
Kết quả		là kết quả của sự kiện (hoặc các sự kiện) mà khách hàng đặt cược.
Khách hàng	-	là người đặt cược với công ty cược về kết quả của một sự kiện.
Cược thể thao	-	là toàn bộ các sự kiện, các kết quả có thể có của những sự kiện này, tỉ lệ cược của các kết quả có thể có của những sự kiện này, ngày đóng cược và thời gian mà công ty cược thôi nhận cược đặt vào kết quả của các sự kiện này.
Hủy cược	-	là một cược đặt không có hiệu lực để tính cược và trả tiền thắng cược. Theo các điều khoản của Luật chơi hiện hành, trường hợp cược đặt bị hủy, giao kèo giữa công ty cược và khách hàng được xem là vô hiệu và tiền đặt cược được hoàn trả.
Thời gian thông thường	-	là khoản thời gian của trận đấu theo quy định thi đấu thể thao, bao gồm thời gian chấn thương nhưng không bao gồm hiệp phụ, loạt đá luân lưu,v.v.

2. QUY ĐỊNH CHUNG

1. Công ty cược 1xBet chấp nhận cược đặt trong thể thao và các sự kiện khác trên toàn thế giới.
2. Chỉ những khách hàng đủ 18 tuổi hoặc tuổi trưởng thành theo quy định của nước họ (nếu tuổi trưởng thành là trên 18), và đồng ý với Luật Cá Cược của nhà cái, mới có thể đặt cược. Khách hàng phải chịu trách nhiệm nếu vi phạm quy định này.
   Bằng cách đăng ký và chơi trên trang web, bạn xác nhận bạn không bị nghiện cờ bạc.
3. Các trường hợp không được phép đặt cược:
   - người đặt cược khi dưới 18 tuổi;
   - người tham gia trực tiếp vào trận đấu mà cược được đặt (ví dụ, vận động viên, huấn luyện viên, trọng tài, chủ hoặc quản lý của câu lạc bộ hoặc các cá nhân khác có thể ảnh hưởng đến kết quả của trận đấu v.v.) cũng như bất kỳ cá nhân nào thay mặt hoặc liên kết với họ;
   - người đại diện cho những nhà cái khác;
   - người bị cấm tham gia vào hợp đồng với nhà cái, theo luật pháp hiện hành.
4. The Quyền truy cập và/hoặc sử dụng Website (bao gồm bất kỳ phần nào hoặc tất cả các sản phẩm cung cấp thông qua Website) có thể bị coi là bất hợp pháp ở một số quốc gia (ví dụ: Hoa Kỳ, Vương quốc Anh, Đảo Síp, Hà Lan, v.v.). Chúng tôi không có ý định để Website được sử dụng vào việc cá cược thể thao, đánh bạc hoặc các mục đích khác bởi những người cư trú ở các quốc gia hoặc khu vực pháp lý mà trong đó các hoạt động đó là bất hợp pháp.
5. Việc Website của chúng tôi có sẵn ở một quốc gia và/hoặc khu vực pháp lý như vậy hoặc nó có thể được hiển thị bằng ngôn ngữ chính thức của bất kỳ quốc gia nào trong số đó không thể được coi là ủy quyền chính thức hoặc căn cứ pháp lý để sử dụng Website của chúng tôi và để gửi tiền vào tài khoản hoặc rút tiền thắng cược của bạn. Tính khả dụng của Website không có nghĩa là nó chứa bất kỳ đề xuất, khuyến khích hoặc lời mời sử dụng hoặc đăng ký cá cược, đánh bạc hoặc bất kỳ dịch vụ nào khác trong bất kỳ khu vực pháp lý nào mà hoạt động đó là bất hợp pháp.
6. Bạn có trách nhiệm xác định xem việc bạn truy cập và/hoặc sử dụng Website có tuân thủ luật pháp hiện hành trong phạm vi quyền hạn của bạn hay không, và bạn đảm bảo với chúng tôi rằng việc đánh bạc là hợp pháp trong lãnh thổ nơi bạn cư trú. Khi mở tài khoản và/hoặc sử dụng Website của chúng tôi, bạn phải đảm bảo rằng hành động của mình là hợp pháp trong lãnh thổ nơi bạn cư trú. Bạn cũng đảm bảo và đồng ý rằng bạn đã được tư vấn pháp lý trước khi đăng ký trên Website của chúng tôi. Nếu chúng tôi biết rằng bạn là cư dân ở một quốc gia nơi việc sử dụng Website của chúng tôi bị coi là bất hợp pháp, chúng tôi sẽ có quyền đóng tài khoản của bạn và hoàn trả mọi số dư còn lại trên tài khoản tại thời điểm tài khoản bị đóng (sau khi khấu trừ bất kỳ khoản tiền thắng nào ghi có vào tài khoản tính từ sau thời điểm thực hiện khoản gửi tiền gần nhất).
7. Khách hàng phải chịu trách nhiệm cho bất kỳ vi phạm các đoạn nêu trên. Trường hợp vi phạm các Quy định này, công ty cược có quyền từ chối thanh toán bất kỳ khoản tiền thắng cược nào, hoặc hoàn trả các khoản tiền gửi, cũng như hủy mọi cược đặt. Công ty không có trách nhiệm phải biết chính xác khi nào khách hàng có thuộc một trong các nhóm người đã đề cập ở trên hay không. Điều này nghĩa là công ty có quyền thực hiện bất kỳ biện pháp cần thiết nào tại bất kỳ thời điểm nào sau khi xác định được khách hàng thuộc một trong các nhóm người đã nêu trên.
8. Công ty cược có quyền không nhận cược của những khách hàng không tuân thủ các Quy định này. Công ty cược có quyền từ chối bất kỳ cược thuộc loại nào và từ bất kỳ khách hàng nào nếu họ vi phạm các tiêu chuẩn ứng xử xã hội và trật tự công cộng.
9. Công ty cược có quyền từ chối bất kỳ cược nào từ bất kỳ cá nhân nào mà không cần cung cấp lý do.
10. Tất cả cược được thanh toán dựa trên cơ sở thông tin do trung tâm xử lý cung cấp.
11. Việc thanh toán cược sẽ được thực hiện trong vòng 30 (ba mươi) ngày kể từ ngày công bố kết

quả chính thức của trận cuối cùng ghi trên vé cược.

12. Khi được thanh toán tiền cược, khách hàng phải kiểm tra số tiền được nhận. Trường hợp xảy ra bất đồng khi nhận tiền thanh toán cược, khách hàng phải báo cho công ty cược và cung cấp số tài khoản, ngày, giờ, tên trận đấu, số tiền đặt cược, loại cược, tỷ lệ cược và nêu rõ lý do bất đồng. Công ty cược sẽ tiếp nhận mọi khiếu nại trong vòng 10 (mười) ngày. Khiếu nại phải có gửi kèm theo chứng từ hỗ trợ. Trường hợp không có đủ căn cứ, khiếu nại sẽ bị trả lại mà không xem xét. Mọi khiếu nại về tính cược các game Cyber-Live được chấp nhận trong vòng 72 giờ kể từ thời điểm game kết thúc.
13. Cược của Khách hàng được tính là thắng nếu tất cả các kết quả trong vé cược đó đều được dự đoán chính xác.
14. Những điều khoản về nhận cược (tỷ lệ cược, tỷ lệ chấp, tổng số, số tiền cược tối đa, v.v...) có thể thay đổi sau khi một cược đã được đặt, nhưng điều này không ảnh hưởng đến các điều khoản tại thời điểm mà cược được đặt. Trước khi đặt cược, khách hàng nên kiểm tra mọi thay đổi trong mục cược sớm tại thời điểm đó.
15. Theo đây, trường hợp có tranh chấp phát sinh giữa khách hàng (bên hợp đồng) và công ty cược về các vấn đề liên quan đến việc tuân thủ và thực hiện thỏa thuận đặt cược giữa khách hàng (bên hợp đồng) và công ty cược, bao gồm các khoản thanh toán, kết quả, tỷ lệ cược và các điều khoản quan trọng khác của thỏa thuận, cũng như tuyên bố thỏa thuận đó không hoàn tất hoặc vô hiệu, các bên đồng ý rằng mọi tranh chấp sẽ được giải quyết bằng cách gửi khiếu nại cho bên kia (thủ tục tiền tố tụng). Bên cảm thấy rằng quyền lợi của họ đã bị xâm phạm phải gửi khiếu nại bằng văn bản cho bên kia trong vòng 10 ngày.
16. Theo thủ tục tiền tố tụng, bên tuyên bố rằng quyền lợi của họ bị xâm phạm phải gửi văn bản khiếu nại cho bên kia. Trường hợp bên nhận khiếu nại là công ty cược, khách hàng phải gửi văn bản khiếu nại đến văn phòng đăng ký của công ty được nêu trong tài liệu cấu thành của công ty và được hỗ trợ bởi tuyên bố tương ứng từ sổ đăng ký công khai của các công ty. Trường hợp bên nhận khiếu nại là khách hàng (bên hợp đồng), văn bản khiếu nại phải được gửi đến địa chỉ cư trú (hoặc nơi ở) của khách hàng.
17. Trong trường hợp lỗi kỹ thuật, chương trình phát sóng không hoàn tất, v.v, các cược Esports Trong trận sẽ chỉ được hoàn trả nếu trận đấu không diễn ra.
18. Trường hợp nhân viên công ty cược mắc lỗi khi nhận cược (lỗi in rõ ràng trong danh sách cược, sai lệch tỷ lệ cược giữa trang cược và trong cược đặt, v.v...), vi phạm Luật chơi hiện hành về việc nhận cược cũng như khi có các bằng chứng khác xác nhận là cược đặt sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu. Cược được thanh toán với tỷ lệ cược bằng 1.
19. 1xBet cam kết đảm bảo tính công bằng trong thể thao và nhận thức đầy đủ rằng việc thao túng các sự kiện thể thao (cũng như các sự kiện khác) là có liên quan đến việc thực hiện các hành vi tội phạm (dàn xếp trận đấu, tham nhũng, v.v.) bao gồm các hoạt động tội phạm có tổ chức, cũng như tội phạm có tổ chức xuyên biên giới và xuyên quốc gia. Do đó, 1xBet hoàn toàn tuân thủ các mục đích và mục tiêu chính của "Công ước Hội đồng Châu Âu về việc Điều khiển các cuộc thi thể thao" (CETS No.215), cũng như các yêu cầu pháp lý liên quan.
    Công ty cược có quyền hủy cược nếu có bất kỳ nghi ngờ hoặc xác nhận nào về việc chơi xấu (dàn xếp trận đấu), đặt cược bằng tài khoản của khách hàng khác, tài khoản khách hàng được sử dụng bởi bên thứ ba hoặc bất kỳ hoạt động cá cược bất thường nào (ví dụ, khác biệt về loại cược, tiền cược, số lượng cược đặt và cách đặt cược).
    Thuật ngữ "chơi xấu" dùng để chỉ đội/đối thủ mạnh/kèo trên cố ý thua trận đấu hoặc việc dàn xếp trận đấu theo định nghĩa của các quy định của giải đấu vì mục đích tài chính, cạnh tranh hoặc các lý do khác, cũng như bất kỳ sự vi phạm quy định nào khác trong môn thể thao liên quan.
20. Trường hợp tỷ lệ cược bị sai, các cược đặt như vậy sẽ được thanh toán dựa trên kết quả cuối cùng với tỷ lệ cược có hiệu lực áp dụng cho một loại cược nhất định.
21. Nếu bên nhận không xem xét khiếu nại trong khung thời gian đã thiết lập, bên cho rằng quyền lợi của mình bị xâm phạm sẽ có quyền khiếu nại ra tòa án, và địa điểm thích hợp sẽ là tòa án tại

quốc gia nơi đặt văn phòng đăng ký của công ty cược.

22. Khách hàng sẽ được thông báo nếu các Quy định này được sửa đổi. Các cược được chấp nhận sau ngày đã nêu sẽ áp dụng theo Quy định sửa đổi. Các cược đặt trước đó sẽ vẫn không thay đổi.
23. Việc mất kết nối mạng Internet khi xác nhận cược không phải là căn cứ để hủy cược đó.
24. Việc đặt cược là bằng chứng cho thấy khách hàng đồng ý và chấp nhận với các Quy định cá cược này.
25. Việc thanh toán cược và tiền thắng cược sẽ được xác định dựa trên kết quả do công ty cược tuyên bố. Bất kỳ khiếu nại nào về kết quả, ngày và thời gian bắt đầu thực tế của trận đấu sẽ được xem xét cùng với các tài liệu chính thức từ các liên đoàn thể thao liên quan.
26. Công ty cược sẽ không xem xét mọi khiếu nại liên quan đến hoặc phát sinh từ việc phiên âm (hoặc phiên dịch) tên đội, họ của người thi đấu, hoặc địa điểm thi đấu. Tên giải đấu được cung cấp chỉ nhằm thuận tiện tham khảo. Các lỗi sai liên quan đến tên giải đấu sẽ không phải là căn cứ để hoàn trả tiền cược.
27. Mỗi khách hàng đăng ký chỉ được có một tài khoản. Khách hàng chỉ được đăng ký một tài khoản trên mỗi gia đình, địa chỉ, địa chỉ email, địa chỉ IP, thẻ tín dụng/ghi nợ, ví điện tử hoặc phương thức thanh toán điện tử. Những người khác liên quan đến khách hàng sẽ không được phép đăng ký trên website.
28. Khách hàng đã đăng ký không được phép đăng ký lại như khách hàng mới (dưới một tên mới, với địa chỉ email mới, v.v.).
29. Trong trường hợp
    - đăng ký nhiều lần (bao gồm đăng ký dưới tên mới), gửi chứng từ không hợp lệ, giả mạo, hoặc chứng từ của người khác (bao gồm chứng từ đã được chỉnh sửa bằng bất kỳ phần mềm nào)
    - vi phạm nhiều quy định trong Điều Khoản và Điều Kiện của Công ty Cược
    - nghi ngờ về danh tính của khách hàng hoặc về thông tin mà khách hàng cung cấp (ví dụ: địa chỉ, chi tiết thẻ tín dụng/ghi nợ, dữ liệu khác)
    - bất kỳ loại hành vi gian lận nào do bạn hoặc người khác thực hiện vì lợi ích của bạn hoặc thông đồng với bạn, bao gồm nhưng không giới hạn ở việc:
        - a) lừa đảo hoàn tiền hoặc tiền hoa hồng
        - b) bạn sử dụng thẻ ngân hàng bị đánh cắp hoặc chưa được xác minh làm nguồn gửi tiền
        - c) bất kỳ hành động nào bạn đã thực hiện hoặc cố gắng thực hiện mà có thể bị coi là bất hợp pháp trong bất kỳ khu vực pháp lý hiện hành nào, hành động có chủ ý hoặc với ý định lừa dối và/hoặc lách các quy định pháp luật, bất kể hành động hoặc nỗ lực đó cuối cùng có gây ra tổn thất hoặc tổn hại đến tài khoản của bạn hay không
    - khi khách hàng đặt cược, họ đã có trước thông tin về kết quả của trận đấu
    - khách hàng có thể ảnh hưởng đến kết quả của trận đấu vì có tham gia trực tiếp vào trận (vận động viên, huấn luyện viên, trọng tài, v.v.) hoặc vì họ hành động thay mặt cho những người tham gia
    - cược được đặt bởi một nhóm người chơi hoạt động phối hợp với nhau (như một tổ chức) để vượt quá các giới hạn mà nhà cái đặt ra, cũng như thông đồng với những người khác để có được lợi thế bất chính thông qua các chương trình thưởng hoặc bất kỳ chương trình khuyến mãi nào khác do chúng tôi cung cấp
    - người đặt cược bị nghi ngờ sử dụng phần mềm hoặc phần cứng đặc biệt để thực hiện cá cược tự động, bao gồm nhưng không giới hạn ở việc lợi dụng trục trặc, khiếm khuyết hoặc lỗi trong phần mềm của chúng tôi liên quan đến Dịch vụ chúng tôi cung cấp (bao gồm cả cá cược); việc bạn sử dụng các thiết bị và chương trình gian lận hoặc các hệ thống phân tích, bao gồm nhưng không giới hạn ở phần mềm, hỗ trợ việc đặt cược mà không cần sự can thiệp của con người (ví dụ: bot), v.v.

- các phương tiện bất chính, dưới bất kỳ hình thức nào, đã được sử dụng để có được thông tin hoặc để lách luật đối với các hạn chế do công ty đặt ra.
- Ban quản lý công ty có quyền đơn phương yêu cầu người chơi cung cấp bất kỳ chứng từ nào để chứng minh danh tính hoặc dữ liệu mà họ đã cung cấp (ví dụ, thông tin hộ chiếu, địa chỉ cư trú), cũng như có quyền hủy mọi khoản thanh toán cho đến khi tất cả các chi tiết đó đa được xác minh.
  Ban quản lý của công ty có quyền tổ chức một hội nghị video(hoặc bằng cách yêu cầu video giấy tờ) và/hoặc yêu cầu gửi giấy tờ qua đường bưu điện trong khuôn khổ quá trình xác minh danh tính. Việc xác minh có thể mất tới 72 giờ kể từ khi nhận được chứng từ. Kết quả của cuộc gọi video có thể được cung cấp cho khách hàng trong vòng 5 ngày làm việc sau khi cuộc gọi video diễn ra. Có thể mất lên đến 14 ngày làm việc để xác minh những video giấy tờ nà.

30. Nếu khách hàng từ chối thực hiện việc xác minh, công ty có quyền hủy các cược của khách hàng (bao gồm cả các cược được đặt từ các tài khoản trùng lặp). Ngoài ra, ban quản lý có quyền thực hiện bất kỳ biện pháp hợp lý nào, bao gồm nhưng không giới hạn trong việc khóa tài khoản và đóng băng số tiền khả dụng cho đến khi xác nhận được chủ tài khoản và các phương thức gửi tiền đã sử dụng.
31. Sau khi hoàn tất điều tra, công ty có thể đưa ra bất kỳ quyết định nào mà công ty cho là công bằng và hợp lý:
    - khóa (đóng) tài khoản (bao gồm mọi tài khoản trùng lặp), có thể kèm theo là:
        - hủy tất cả tiền thưởng, cược miễn phí và tiền thắng cược nhận được từ những khoản thưởng và cược miễn phí khi sử dụng tài khoản trùng lặp này
        - chúng tôi đơn phương hủy tất cả tiền thắng cược và hoàn trả số dư tài khoản khi bắt đầu điều tra (trừ đi mọi khoản thắng cược bị hủy) được thực hiện từ tài khoản chính và các tài khoản trùng lặp của khách hàng. Chúng tôi cũng có quyền hoàn trả bất kỳ số tiền nào còn nợ chúng tôi liên quan đến tài khoản trùng lặp này, trực tiếp từ bất kỳ tài khoản nào của bạn (bao gồm mọi tài khoản trùng lặp khác). Chúng tôi cũng có quyền thu hồi bất kỳ số tiền nào còn nợ chúng tôi liên quan đến tài khoản trùng lặp này, trực tiếp từ bất kỳ tài khoản nào của khách hàng (bao gồm mọi tài khoản trùng lặp khác).
    - Trong các trường hợp đặc biệt, chúng tôi có thể cho phép tiếp tục sử dụng tài khoản chính và xem đó là tài khoản hợp lệ, trong khi tất cả các cược đặt từ tài khoản trùng lặp của khách hàng sẽ bị hủy, các tài khoản trùng lặp sẽ bị khóa và/hoặc hủy theo quyết định của công ty (xét trên từng trường hợp cụ thể, tùy theo mức độ vi phạm).
32. Khách hàng có trách nhiệm bảo mật mật khẩu và số tài khoản được cấp khi đăng ký. Tất cả các cược được công ty cược ghi nhận đều sẽ có hiệu lực. Việc hủy cược phải tuân thủ theo các Quy định này. Trường hợp có người khác biết thông tin đăng nhập và mật khẩu, khách hàng phải báo ngay cho công ty cược, và khách hàng phải đổi mật khẩu tài khoản và mật khẩu email mạnh hơn. Khách hàng không được tiết lộ mã rút tiền hoặc mã dùng để thay đổi số điện thoại cho bất kỳ bên thứ ba nào.
33. Chủ tài khoản xác nhận rằng bất kỳ hoạt động nào trên tài khoản đều được thực hiện bởi chính họ. Nếu có bên thứ ba sử dụng tài khoản, chủ tài khoản sẽ chịu toàn bộ trách nhiệm về quyền truy cập tài khoản.
34. Trong mọi trường hợp, công ty cược 1xBet sẽ không chịu trách nhiệm với Khách hàng đối với bất kỳ tổn thất hoặc thiệt hại gián tiếp, phụ thuộc hoặc ngẫu nhiên (bao gồm tổn thất lợi nhuận), mặc dù họ có thể đã được thông báo rằng những tổn thất hoặc thiệt hại đó có thể xảy ra.
35. Nếu tài khoản không hoạt động trong 3 tháng, Công ty có quyền khóa tài khoản đó. Để mở lại tài khoản, vui lòng liên hệ với Bộ phận bảo mật của chúng tôi tại địa chỉ email security-en@1xbet-team.com.
36. Công ty cược có quyền cập nhật các Quy định này và thêm các điều khoản mới bất cứ lúc nào. Các quy định mới hoặc điều khoản sửa đổi mới này sẽ có hiệu lực ngay sau khi đăng tải trên

website.

37. **Nghiện cờ bạc là gì?** Các vấn đề về đánh bạc có liên quan đến các vấn đề sức khỏe tâm thần như trầm cảm, lo lắng và tự tử. Chúng có thể ảnh hưởng đến mối quan hệ gia đình, sự nghiệp, việc học tập, và thậm chí có thể dẫn đến phá sản và tội phạm.
    Đánh bạc là một hoạt động giải trí, không nên xem là một nguồn thu nhập.
    Đánh bạc là một trò tiêu khiển ly kỳ và thú vị. Thật không may, trong một số trường hợp, việc tham gia vào các hoạt động như này có thể gây ra vấn đề. Chúng tôi chăm sóc khách hàng và làm hết sức mình để đảm bảo việc sử dụng có trách nhiệm website của chúng tôi mà không có bất kỳ hậu quả tiêu cực nào. Chúng tôi quảng cáo các sản phẩm và dịch vụ của mình một cách có trách nhiệm và sẽ không nhắm mục tiêu vào những người trẻ tuổi hoặc dễ bị ảnh hưởng tiêu cực.
38. Đánh bạc dưới tuổi thành niên. Công ty chúng tôi không cho phép trẻ vị thành niên (cá nhân dưới 18 tuổi) tham gia cá cược. Chúng tôi thực hiện mọi biện pháp phòng ngừa có thể để ngăn chặn việc vi phạm quy tắc này. Chúng tôi đảm bảo rằng các chiến dịch quảng cáo, tài trợ và tiếp thị của chúng tôi không chứa thông tin được nhắm mục tiêu đến người chưa thành niên.
39. Phòng chống việc nghiện đánh bạc. Không có chiến dịch quảng cáo hoặc quảng bá nào gây hiểu lầm cho người dùng, cũng như không làm sai lệch bản chất của các dịch vụ đối với những người đặt cược dễ bị ảnh hưởng. Khách hàng được thông báo về cơ hội chiến thắng cũng như các rủi ro tiềm ẩn. Các dịch vụ được cung cấp dựa trên số tiền được trả và khách hàng được khuyên không nên chi tiêu quá mức.
    Xin vui lòng trả lời các câu hỏi dưới đây. Nếu bạn nói 'có' với tất cả các câu hỏi, có thể bạn đang gặp vấn đề về đánh bạc:
    - Bạn có chi tiêu một cách không kiểm soát?
    - Bạn mượn hoặc trộm tiền để đánh bạc?
    - Bạn có nhận thấy rằng bạn dành ít thời gian hơn cho gia đình?
    - Bạn có phản ứng tiêu cực trước ý kiến của người khác về hoạt động đánh bạc trực tuyến của mình?
    - Bạn mất hứng thú với các sở thích và hoạt động giải trí thông thường?
    - Bạn có cảm thấy chán nản hoặc thậm chí muốn tự tử vì những thua lỗ trong việc đánh bạc của mình?
    - Bạn đã bao giờ nói dối để che đậy số tiền hoặc thời gian bạn đã dùng đánh bạc chưa?
      Không bao giờ là quá muộn để thừa nhận rằng bạn đã bị nghiện và chiến đấu chống lại nó. Chúng tôi coi trọng khách hàng của mình và trong mọi trường hợp, chúng tôi sẽ không tạo điều kiện cho bệnh này tiến triển. Vui lòng đọc các thông tin sau có thể giúp bạn giảm nguy cơ phát triển bệnh nghiện cờ bạc:
    - Không xem việc đánh bạc là nguồn thu nhập chính của bạn;
    - Đặt giới hạn về thời gian và số tiền chi tiêu. Không phá vỡ những giới hạn này;
    - Vui lòng không đánh bạc, nếu:
    - Bạn đang chịu ảnh hưởng của rượu hoặc bất kỳ chất nào khác;
    - Bạn bị trầm cảm;
    - Chỉ đánh bạc với số tiền mà bạn đủ khả năng thua.
    - Tránh việc càng thua càng chơi để gỡ thua.
40. Khách hàng của 1xBet được thông báo về tỷ lệ thắng và về hậu quả tiềm ẩn và rủi ro thua lỗ. Với các giao dịch rút tiền và gửi tiền, bạn có thể xem ở phần "Tài Khoản Của Tôi".
41. Khách hàng của chúng tôi có tùy chọn loại trừ bản thân.
    Vui lòng gửi thư cho bộ phận hỗ trợ khách hàng tại địa chỉ email block@1xbet-team.com, đồng thời sử dụng tùy chọn Tự giới hạn nếu cần.
    Với những người chơi gặp các vấn đề tiềm ẩn liên quan đến đánh bạc, chúng tôi cung cấp sự hỗ trợ luôn sẵn có, một cách hệ thống và đều lưu trữ thông tin. Chúng tôi giám sát tất cả các yêu cầu.
    1xBet cung cấp tùy chọn tự giới hạn, cho phép bạn đóng tài khoản trong một khoảng thời gian

nhất định: một tuần, một tháng, 6 tháng, một năm. Tài khoản của bạn sẽ chỉ bị đóng sau khi được xác minh đầy đủ. Xin lưu ý rằng bạn cần phải đính kèm ảnh chụp CMND/Hộ chiếu khi gửi yêu cầu tự giới hạn. Nếu kích hoạt tính năng này, bạn sẽ không thể đánh bạc ở 1xBet.

3. Luật cược chung

Công ty nhận cược trên cơ sở bảng danh sách các trận đấu với các tỉ lệ cược tương ứng.

1. Tiền cược tối thiểu cho một cược đơn là 0,3USD/0,2EUR.
2. Tiền cược tối đa thay đổi theo từng trận tùy vào môn chơi và trận đấu. Nếu một cược xâu hoặc cược hệ thống có nhiều trận với giới hạn tiền cược tối đa khác nhau, thì tiền cược tối đa của cược xâu hoặc cược hệ thống đó bằng với giới hạn tối đa thấp nhất trong các trận.
3. Tiền thắng cược tối đa là 50 000EUR (hoặc tương đương) mỗi cược.
4. Công ty có quyền hạn chế tiền cược và tỷ lệ cược tối đa ở những kèo cụ thể, hạn chế hoặc tăng tiền cược và tỷ lệ cược tối đa cũng như áp đặt bất kỳ hạn chế nào khác lên từng khách hàng riêng lẻ mà không cần thông báo hoặc đưa ra nguyên nhân.
5. Nhà cái có quyền tuyên bố các cược dự đoán chính xác có liên quan với nhau (các cược đặt cho cùng một kết quả hoặc kết hợp các kết quả dù khác tỉ lệ cược) vô hiệu. Các cược như vậy sẽ được thanh toán với tỉ lệ cược là 1.00 nếu tổng số tiền cược của các cược này vượt quá giới hạn tiền cược tối đa do nhà cái đặt ra.
6. Cược được xem là được chấp nhận sau khi được ghi nhận trên hệ thống và xác nhận trực tuyến. Cược đặt đã ghi nhận sẽ không thể hủy hoặc thay đổi.
7. Chỉ có thể đặt cược với số tiền không vượt quá số dư tài khoản khách hàng hiện có. Sau khi được được xác nhận, tiền cược sẽ được trừ khỏi tài khoản. Khi cược được thanh toán, tiền thắng cược sẽ được cập nhật trở lại tài khoản khách hàng.
8. Cược được chấp nhận trước khi trận đấu chính thức bắt đầu; ngày giờ thi đấu và các bình luận trên Bảng cược chỉ mang tính tham khảo. Mọi cược đặt sau khi trận đấu bắt đầu đều bị hủy, trừ loại Cược trong trận (cược đặt khi trận đấu đang diễn ra). Các cược trong trận được tính từ lúc đặt cược đến hết trận.
9. Cược Thể thao và Cược Trong Trận không thể thay đổi hoặc hủy bỏ trừ các trường hợp quy định ở phần 10-14.
10. Nếu trận đấu bị hủy, tiền cược của các cược đơn đặt cho trận đó sẽ được hoàn trả. Nếu một hoặc nhiều trận trong cược xâu hoặc cược hệ thống bị hủy, tỉ lệ cược của trận bị hủy sẽ được tính là 1.
11. Nếu tiền thắng cược được tính sai (ví dụ do cập nhật sai kết quả trận đấu), cược đó sẽ được tính lại, với điều kiện các cược đặt trong khoảng thời gian tính sai và tính lại được xem là hợp lệ. Trường hợp tài khoản khách hàng bị âm sau khi tính cược lại, khách hàng không thể đặt cược tiếp cho đến khi gửi tiền vào tài khoản.
12. Tất cả các trận đấu chỉ được xem là hoãn hoặc hủy khi căn cứ vào thông tin từ ban tổ chức giải, các website chính thức của liên đoàn thể thao hoặc của câu lạc bộ và các nguồn tin thể thao chính thức khác, và các trận đấu trên Bảng cược được cập nhật dựa trên cơ sở các thông tin này.
13. Cược sẽ bị hủy trong trường hợp khách hàng cố tình đánh lừa công ty cược bằng cách cung cấp các thông tin giả mạo và nhận cược đặt miễn phí, nhận tiền thắng cược, kết quả trận đấu hoặc các mục đích tương tự khác. Quy định này cũng áp dụng cho những người chưa thành niên dưới 18 tuổi và cha mẹ của họ.
14. Cược sẽ bị hủy nếu được đặt khi đã đã biết kết quả (trận đấu đã diễn ra nhưng kết quả chưa cập nhật trên hệ thống).
15. **Luật "Đồng hạng"** là kết quả khi có hơn một người thắng trận, giải đấu, ngôi vô địch, v.v. Nếu có 2 người thắng cuộc được công bố thì tiền cược sẽ được chia 2 khi tính cược. Nếu có từ 3 người thắng cuộc trở lên được công bố, thì cược sẽ được tính với tỉ lệ cược là "1". Luật này không áp dụng với loại cược "Thành tích cao hơn".
16. SP (Giá khởi điểm) - tỷ lệ cược khởi điểm. Thuật ngữ SP dùng để chỉ tỷ lệ cược khi bắt đầu cuộc đua, được tính bằng cách lấy trung bình của các tỷ lệ cược do ban tổ chức giải đưa ra trước khi

cuộc đua bắt đầu. Nếu một tay đua bị rút tên trước khi cuộc đua bắt đầu hoặc không tham gia đua (theo biên bản chính thức của giải đấu) và một thị trường SP mới không được mở, thì tất cả các cược đặt vào tay đua đó sẽ bị hủy (tính với tỷ lệ cược là 1.00).

17. Cược đặt cho các giải vô địch Nga (bóng đá, futsal, khúc côn cầu, v.v...) được tính trong vòng 10 ngày (sau khi công bố kết quả trên website chính thức của các giải này). Có thể xem danh sách các website chính thức trong phần "Thông tin chính". Trong trường hợp một đội vắng mặt, mọi cược đặt cho trận đấu sẽ được tính tỉ lệ là "1" (hoàn tiền cược). Đội không tham gia trận đấu được ghi chú là W.O.
18. Các từ viết tắt:
    - CK – phạt góc
    - ACE – giao bóng ăn điểm trực tiếp
    - RC – đuổi ra sân
    - P – quả penalty
    - YC – thẻ vàng
    - YRC – thẻ phạt (vàng và đỏ)
    - MS – trượt
    - SG – sút trúng khung thành
    - OFF - viêt vị
    - F – lỗi
    - EB – cược phụ
    - S - series
    - FT – ném tự do
    - 2P - 2-Point Field Goals (cú ném ghi 2 điểm, không phải ném tự do)
    - 3P - 3-Point Field Goals (cú ném ghi 3 điểm, không phải ném tự do)
    - R – tranh bóng bật bảng
    - AST – hỗ trợ
    - TOV – mất bóng
    - BLK – chặn bóng
    - DF – lỗi kép
    - PB – cột và xà
    - BS – cú ném bị chặn
    - C – đang kiểm tra
    - I – lỗi icing (đánh cục puck khỏi sân)
    - WF – thắng face-off (tranh cục puck)

3.1. Bán vé cược

Website của công ty có một tính năng gọi là "Bán vé cược". Điều kiện bắt buộc là cược đặt phải có hiệu lực. Ví dụ: Quý khách đặt cược "Tổng Trên 5", và trận này không còn trên bảng cược, quý khách không thể bán vé cược này. Không thể bán các loại cược Hệ thống và cược Chuỗi.
Chỉ có thể bán vé cược đối với cược đơn, cược xâu và **cược** hệ thống.

Cách bán vé cược:

- Quý khách có thể thực hiện bán vé cược từ mục "Các cược gần đây" hoặc từ mục Tài khoản của tôi – Lịch sử cược.
- Nhấp vào "Bán vé cược" bên dưới vé cược.
- Cửa sổ mới hiện ra, hiển thị giá tiền quý khách có thể bán. Giá này có thể cao hoặc thấp hơn giá tiền quý khách đã cược tùy vào thời gian còn lại của trận và tỉ lệ cược lúc bán.
- Nhấp xác nhận ở cửa sổ mới. Sau khi bán, trạng thái của vé cược sẽ chuyển sang "Đã bán". Số

tiền bán vé cược ngay lập tức cập nhật và tài khoản quý khách.
- Nếu sử dụng tính năng “Bán vé cược” cho những loại cược như Cược xâu, vé cược sẽ bị hủy. Tính năng “Bán vé cược” sẽ không hiển thị nếu kết quả của một trong các trận đấu trong vé cược đó đã được xác định.
- Nếu vé cược được bán sau khi kết quả cược đã được xác định, công ty có quyền hủy thanh toán số tiền bán cược.
- Không thể bán các vé cược có trạng thái “Đã bán”, “Thắng”, hoặc “Thua”.
- Công ty cược có quyền không tạo cơ hội và/hoặc từ chối mua cược đối với một số cược hoặc trận đấu mà không cần giải thích.

Công ty không chịu trách nhiệm về việc dịch vụ không khả dụng do lỗi kỹ thuật. Công ty có quyền dừng cung cấp dịch vụ này bất kỳ lúc nào và cho bất kỳ sự kiện nào mà không cần cung cấp lý do. Hoạt động bán có thể bị hủy nếu có các vấn đề kỹ thuật ở bất kỳ giai đoạn nào. Trong tất cả các trường hợp này, cược sẽ được thanh toán như bình thường, tùy theo kết quả trận đấu.

Công ty không đảm bảo rằng mọi cược đặt trên trang web đều có thể bán được. Khách hàng chỉ biết có thể bán phiếu cược được không sau khi đã chấp nhận cược.

Tổng số tiền trả thưởng được đưa ra khi bán phiếu cược là không thể thương lượng. Khách hàng có quyền chấp nhận các điều kiện đề xuất hoặc từ chối bán phiếu cược của họ ở mức giá đã được chỉ định.

3.2. Điều chỉnh vé cược

Lựa chọn “Điều chỉnh vé cược” chỉ dành cho người chơi đặt cược đơn và cược xâu loại cược Thể Thao/Trong Trận, nếu việc bán vé cược được mở.

Tất cả khách hàng đều có cơ hội thay thế, bổ sung hoặc xóa bỏ một trận khỏi cược xâu với lựa chọn “Điều chỉnh vé cược”. Có thể thay thế, bổ sung hoặc xóa bỏ một hoặc nhiều trận. Không thể điều chỉnh số tiền của vé cược.

Thay thế trận:

- Nếu bạn thay thế một hoặc nhiều trận trong một xâu, số tiền hoa hồng vẫn bằng với hoa hồng sẽ được áp dụng khi bán toàn bộ vé cược.
- Bạn chỉ có thể thay một cược bằng một cược khác cùng loại. Ví dụ, nếu chọn loại cược W1 bạn chỉ có thể đổi sang cược Hòa hoặc W2. Tất cả loại cược phải đang mở tại thời điểm thực hiện thay đổi.

Xóa cược:

- Bạn có thể xóa một hoặc nhiều trận.
- Nếu bạn xóa một hoặc nhiều trận trong một xâu, số tiền hoa hồng vẫn bằng với hoa hồng sẽ được áp dụng khi bán toàn bộ vé cược.

Bổ sung cược:

- Bạn có thể bổ sung một hoặc nhiều trận.
- Nếu bạn bổ sung một hoặc nhiều trận, tiền hoa hồng từ người đặt cược sẽ không được giữ lại.
- Nếu bạn bổ sung trận đấu vào vé cược, tỉ lệ cược từ vé cược ban đầu vẫn không đổi.

Nếu bạn thay đổi loại vé cược, số tiền hoa hồng vẫn bằng với hoa hồng sẽ được áp dụng khi bán toàn bộ vé cược. Trường hợp này, tỉ lệ cược thay đổi (ngoại lệ: thay đổi loại vé cược từ cược đơn sang cược xâu).

Bất kỳ sự thay đổi nào trong vé cược đều phải được xác nhận bằng cách nhấp “Lưu thay đổi”.

Không thể điều chỉnh vé cược nếu cược được bán một phần. Không thể điều chỉnh vé cược nếu vé cược tham gia vào các chương trình khuyến mãi hoặc ưu đãi.

3.3. Powerbet

Cược thủ sẽ có tính năng "Powerbet" trong một cược đơn trước trận hoặc trực tiếp. Có thể dùng tính năng này trong khi có thể Bán phiếu cược.

Tính năng "Powerbet" cho phép bạn tăng một cược đã đặt vào một kèo cụ thể và nếu tình hình diễn ra thuận lợi cho bạn, bạn có thể trúng thêm mà không cần tăng số tiền đặt cược ban đầu.

Có thể dùng "Powerbet" cho một cược bạn đã đặt. Ví dụ, nếu bạn đã đặt một cược vào kèo Tổng trên, bạn có thể dùng Powerbet để tăng giá trị của kèo Tổng trên. Điều này cho bạn cơ hội tăng tiền thắng tiềm năng từ phiếu cược trước khi kết toán cược ban đầu của bạn.

4. Các loại cược

Công ty mở các loại cược sau:

4.1. Cược đơn

Cược đơn là cược đặt cho kết quả của một trận đấu cụ thể. Tiền thắng cược được tính bằng cách lấy số tiền đặt cược nhân với tỉ lệ cược đã đặt.

4.2. Cược xâu

Cược xâu là cược đặt cho kết quả của nhiều trận khác nhau. Tiền thắng cược được tính bằng cách lấy số tiền đặt cược nhân với tỉ lệ cược đặt cho từng trận trong xâu. Nếu kết quả của một trận là thua, cả xâu sẽ được tính là thua.

4.3. Cược hệ thống (hay Cược liên hoàn)

Cược hệ thống (hay cược liên hoàn) là đặt cược kết hợp các xâu theo nhiều cách khác nhau từ các trận đấu đã chọn.
Số lượng kết hợp tối đa trong một cược hệ thống là 184756.
Số trận tối đa được chọn trong một cược hệ thống là 20.
Trong cược hệ thống, tiền thắng cược được tính bằng cách cộng tất cả các xâu thắng lại với nhau.
Bảng mô tả số xâu trong cược hệ thống

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

18		19	190
19			20

4.4. Cược chuỗi

Một chuỗi là một tập hợp các cược đơn đặt cho các trận đấu khác nhau. Số tiền đặt cho từng cược đơn bằng với tổng số tiền của chuỗi. Người chơi có thể quyết định thứ tự của các cược trong chuỗi và chỉ cần đặt tiền cược cho trận đầu tiên trong chuỗi. Cược này dẫn đến khái niệm “tài khoản chuỗi”. Số tiền trong tài khoản chuỗi được tính sau khi có kết quả của tất cả các cược đơn trong chuỗi. Ban đầu, số dư tài khoản chuỗi bằng với số tiền đặt cho cược đầu tiên trong chuỗi.
Nếu số dư tài khoản chuỗi còn ít hơn số tiền đặt cược ban đầu của chuỗi, thì cược đơn tiếp theo trong chuỗi sẽ được tính theo số dư tài khoản chuỗi. Quy trình tính cược chuỗi phụ thuộc vào thứ tự đặt các cược đơn trong chuỗi, không phụ thuộc vào thời gian của các trận đấu. Số dư tài khoản chuỗi sau khi đã tính tất cả các cược đơn trong chuỗi sẽ là tiền thanh toán cược. Nếu số dư tài khoản chuỗi về 0, chuỗi đứt và quý khách thua cược chuỗi.

4.5. Cược tín chấp

1. Cược tín chấp được hỗ trợ dựa trên đánh giá số tiền trả về tiềm năng từ các cược chưa thanh toán của quý khách.
2. Công ty cược 1xBet có quyền đơn phương hỗ trợ hoặc hủy bỏ loại khuyến mãi này mà không cần nêu lý do.
3. Có thể xem số dư Cược tín chấp trong mục Vé Cược.
4. Cược tín chấp có thể đặt cho các trận đang diễn ra hoặc sắp diễn ra trong vòng 48 giờ. Các cược tín chấp đặt cho cùng một trận đấu được tính với tỉ lệ cược bằng “1”.
5. Khi tính số dư khả dụng của Cược tín chấp, chỉ các trận đấu sẽ diễn ra trong thời gian không quá 48 giờ là được tính.
6. Tất cả cược đặt trước thời gian đặt Cược tính chấp và được thanh toán trong vòng 48 giờ sau khi đặt Cược tính chấp sẽ được dùng để tính Cược tính chấp đã đặt.
7. Có thể đặt thêm Cược tín chấp khác ngay cả khi quý khách có Cược tín chấp chưa thanh toán.
8. Nếu sau khi thanh toán các cược đặt trước Cược tín chấp, số tiền trả về không đủ so với số tiền đã dùng để đặt Cược tín chấp, thì Cược tín chấp đó được xem là vô hiệu.
9. Các khoản tiền gửi sau khi đặt Cược tín chấp không được áp dụng khi thanh toán Cược tín chấp.

Ví dụ:

Số dư tài khoản của quý khách là 260EUR. Quý khách đã đặt các cược sau:
100EUR Tỉ lệ 1.5 – Tiền trả cược tiềm năng là 150EUR.
150EUR Tỉ lệ 2.0 - Tiền trả cược tiềm năng là 300EUR.
Quý khách còn 10EUR.
1xBet hỗ trợ quý khách Cược tín chấp trị giá 100EUR. Bây giờ quý khách có thể đặt cược với tổng số tiền cược là 110EUR.

Sau đó, quý khách đặt một cược 30EUR (10EUR trong tài khoản và 20EUR tiền Cược tín chấp), Tỉ lệ cược 1.5. Tiền trả cược tiềm năng là 45EUR. Quý khách đặt tiếp một cược 50EUR (từ tiền Cược tín chấp). Tỉ lệ cược 2.0. Tiền trả cược tiềm năng là 100EUR.
Hãy xem xét các khả năng có thể xảy ra:
1. Các Cược tín chấp thắng. Tiền trả về dự kiến là 45EUR và 100EUR. Các cược đặt từ số dư tài khoản của quý khách thua. Các Cược tính chấp sẽ được xem là vô hiệu. Tài khoản của quý khách được hoàn trả 10EUR đã đặt chung với Cược tín chấp.
2. Các Cược tín chấp thua. Các cược đặt từ số dư tài khoản của quý khách thắng. Số tiền trả về là (150+300)=450EUR. Quý khách đã sử dụng 50EUR và 20EUR đặt Cược tín chấp (cộng với 10EUR từ tài khoản). Số tiền Cược tín chấp này sẽ được trừ đi từ tiền trả cược (150+300)-50-20 =380EUR. Vậy, tài khoản của quý khách sẽ được cập nhật 380EUR.
3. Các Cược tín chấp thua. Các cược đặt từ số dư tài khoản của quý khách thua. Trường hợp này, các Cược tính chấp sẽ được xem là vô hiệu. 10EUR đã đặt chung với Cược tín chấp của quý khách được tính là thua.

4.6. Cược mã khuyến mãi

1. Công ty cược hỗ trợ một loại khuyến mãi là “Mã khuyến mãi”.
2. Công ty sẽ cấp cho mỗi khách hàng một Mã khuyến mãi.
3. Mã khuyến mãi có thể được gửi qua tin nhắn điện thoại hoặc qua mục Tin Nhắn trong Tài Khoản Của Tôi.
4. Điều kiện sử dụng mã khuyến mãi này được quy định rõ. Quý khách có thể xem chi tiết trong Tài Khoản Của Tôi – Điều kiện Khuyến mãi.
5. Mã khuyến mãi không có giá trị đổi thành tiền.
6. Các cược đặt bằng mã khuyến mãi không được tính vào các chương trình khuyến mãi về sau.
7. Khách hàng có nhiều tài khoản sẽ không được tham gia khuyến mãi này. Khuyến mãi này chỉ áp dụng một lần cho mỗi tài khoản, địa chỉ, địa chỉ email, số thẻ tín dụng/ghi nợ hoặc địa chỉ IP.
8. Công ty có quyền giữ lại bất kỳ cược khuyến mãi nào nếu bộ phận quản lý rủi ro nghi ngờ có hành vi vi phạm quy định, hoặc phát hiện thấy có những cược đặt bất thường.
9. Cược khuyến mãi chỉ có thể được sử dụng một lần.

Cách đặt cược với mã khuyến mãi:

- Nếu quý khách nhận được mã khuyến mãi qua tin nhắn điện thoại.
- Kiểm tra mã khuyến mãi: Vào mục Promo - Promo – nhấp Kiểm tra. Nhập mã nhận qua điện thoại. Nhấp “Xem lịch sử” để xem tất cả các mã khuyến mãi hiện có.
- Vào mục CƯỢC THỂ THAO hoặc TRONG TRẬN và chọn cược (cược đơn hoặc cược xâu). Tạo vé cược.
- Nhập chuỗi ký tự trong ô Mã Khuyến mãi, không nhập số tiền cược.
- Nhấn nút “Đặt cược”.
- Tiền thắng cược sẽ được cập nhật vào tài khoản của quý khách nếu cược thắng.

4.7. Cược kết hợp

Đây là loại cược kết hợp giữa cược đơn và cược hệ thống. Cược kết hợp có thể đặt có hoặc không có cược đơn.
Số trận đấu tối thiểu trong vé cược không đặt kèm với cược đơn là 3.
Cược kết hợp được tính là thua khi hoặc cược đơn thua, hoặc cược hệ thống thua.
Nếu cược hệ thống và cược đơn cùng thắng, tỉ lệ thắng của cược đơn sẽ được nhân với tổng tỉ lệ thắng

của cược hệ thống và số tiền cược trên một lựa chọn của cược hệ thống. Nếu vé cược kết hợp không có cược đơn, tiền thắng cược sẽ được tính theo luật của cược hệ thống. Cược hệ thống không có cược đơn và chỉ bao gồm các lựa chọn đơn sẽ là vé cược “Hệ thống”. Ví dụ. Một vé cược kết hợp gồm: Cược đơn và cược hệ thống (hệ thống gồm 2 lựa chọn đơn và một xâu)

Cược đơn – Tỉ lệ 1,8
Lựa chọn 1 - Tỉ lệ 1,39
Lựa chọn 2 - Tỉ lệ 1,78
Lựa chọn 3 - Tỉ lệ 2,44
Số tiền cược – 300EUR, mỗi lựa chọn trong hệ thống sẽ là 300/3 = 100EUR.
Khả năng 1
Cược đơn thua. Vé cược kết hợp thua.
Khả năng 2
Hệ thống gồm 2 lựa chọn đơn và một xâu đều thua. Vé cược kết hợp thua.
Khả năng 3
Cược đơn thắng.
Lựa chọn 1 và lựa chọn 3 trong hệ thống thắng. Mỗi lựa chọn được tính là 100EUR, nên tiền thắng cược kết hợp sẽ là:
(1,39 + 2,44) x 1,8 x 100 = 690EUR.
Khả năng 4
Cược đơn thắng.
Tất cả lựa chọn của hệ thống đều thắng. Tiền thắng cược của vé cược kết hợp là:
(1,39 + 2,44 + 1,78) x 1,8 x 100 = 1011EUR.

4.8. Cược điều kiện

Cược điều kiện là tập hợp các cược (đơn và xâu) độc lập với nhau. Người chơi có thể quyết định thứ tự thanh toán của từng lựa chọn trong vé cược. Tất cả các lựa chọn sẽ được tính lần lượt theo thứ tự mà người chơi đã chọn. Người chơi có thể chọn số tiền đặt cược cho mỗi lựa chọn. Số tiền đặt cho lựa chọn sau không được vượt quá số tiền trả về của lựa chọn liền trước. Số tiền cược phải là số chẵn hoặc là toàn bộ số tiền trả về của lựa chọn liền trước đó. Nếu lựa chọn đầu tiên thua, cược điều kiện sẽ thua.
Ví dụ. Cược điều kiện có 3 lựa chọn.
Lựa chọn 1 – Tỉ lệ 1,15. Tiền cược 100EUR (số tiền nhập khi xác nhận cược)
Lựa chọn 2 – (xâu 2 trận, tỉ lệ 1,39 và 1,13). Tiền cược là toàn bộ số tiền trước đó.
Lựa chọn 3 - Tỉ lệ 1,13. Tiền cược 100EUR.

Khả năng 1.
Lựa chọn 1 thua, vé cược điều kiện thua vì không còn tiền cược đặt cho lựa chọn kế tiếp.
Khả năng 2
Lựa chọn 1 thắng, tiền trả về là 115EUR.
Lựa chọn 2 (xâu 2 trận, tỉ lệ 1,39 và 1,13) sẽ có số tiền cược là 115EUR. Lựa chọn 2 thắng và số tiền trả về là (1,39 x 1,13) x 115 = 180,63EUR.

Số tiền cược 100EUR của lựa chọn 3 sẽ được lấy từ tổng tiền thắng ở trên, tức là vé cược điều kiện còn lại 180,63 – 100 = 80,63EUR sau khi đặt lựa chọn 3.
Lựa chọn 3 thua. Số tiền 80,63EUR còn lại sẽ cập nhật vào tài khoản của quý khách.

Khả năng 3

Lựa chọn 1 thắng, tiền trả về là 115EUR.
Lựa chọn 2 (xâu 2 trận) với tiền cược 115EUR cũng thắng và trả về 180,63EUR tương tự như đã tính ở Khả năng 2.
Số tiền cược 100EUR của lựa chọn 3 được lấy từ tổng tiền thắng ở trên, vé cược điều kiện còn lại 180,63 – 100 = 80,63EUR sau khi đặt lựa chọn 3.
Lựa chọn 3 thắng, tiền trả về là 100 x 1,13 =113EUR.
Tổng số tiền thắng cược là 80,63 + 113 = 193,63EUR, và sẽ được cập nhật vào tài khoản của quý khách.

Khả năng 4

Lựa chọn 1 thắng, tiền trả về là 115EUR.
Lựa chọn 2 (xâu 2 trận) thua, toàn bộ số tiền 115EUR lấy từ lựa chọn 1 sẽ thua.
Lựa chọn 3 thắng, tiền cược là 100EUR. Nhưng vì lựa chọn 2 thua, nên không còn số dư để cược.
Vé cược điều kiện thua.

4.9. Cược phản xâu

Phản xâu là cược ngược với cược xâu về cách tính, tức là cược Phản xâu sẽ thắng nếu cược xâu tương ứng thua. Nói cách khác, cược Phản xâu là cược đặt cho 2 hoặc 3 lựa chọn khác nhau, trong đó quý khách sẽ thắng cược nếu đoán sai ít nhất một lựa chọn.

Tỉ lệ của cược Phản xâu được tính dựa trên cơ sở nghịch đảo tỉ lệ của cược xâu tương ứng.
Ví dụ. Có 3 lựa chọn
Trận 1 – Tỉ lệ 1,25
Trận 2 - Tỉ lệ 1,65
Trận 3- Tỉ lệ 1,85

Tỉ lệ cược xâu 3 trận trên sẽ là 3,81. Tỉ lệ cược Phản xâu là 1,17.
Các khả năng sau có thể xảy ra đối với cược Phản xâu nói trên.

Khả năng 1

Ít nhất có một trận có kết quả sai, nhưng các trận còn lại đúng, tiền trả cược sẽ là 100 x 1,17 =117EUR.

Khả năng 2

Nếu trận 3 bị hủy (được tính tỉ lệ là 1,0), thì tỉ lệ của cược xâu sẽ là 2,06. Tỉ lệ cược Phản xâu do đó sẽ tăng từ 1,17 lên thành 1.58.
Nếu một trong các trận còn lại có kết quả dự đoán sai, cược Phản xâu sẽ thắng với tiền trả về là 100 x 1.58 = 158EUR.

Khả năng 3

Nếu trận 2 và trận 3 bị hủy (được tính tỉ lệ là 1,0), thì tỉ lệ của cược xâu sẽ còn là 1,25.
Tỉ lệ cược Phản xâu do đó sẽ tăng lên từ 1.17 thành 3.16. Nếu trận 1 có kết quả dự đoán sai, cược Phản xâu sẽ thắng với tiền trả về là 100 x 3.16 = 316EUR.

Khả năng 4

Nếu một số trận có kết quả dự đoán đúng, nhưng các trận còn lại bị hủy (được tính tỉ lệ là 1,0), thì cược Phản xâu sẽ thua.
Nếu tất cả các trận trong cược Phản xâu đều hủy (được tính tỉ lệ là 1,0), thì cược Phản xâu bị hủy, tiền đặt cược hoàn trả về tài khoản.

4.10. Cược May Mắn

Cược may mắn gồm những cược đơn và tất cả các cược xâu kết hợp nên từ các cược đơn đó, tối thiểu 2 và tối đa 8 trận.
Cược sẽ có tiền hoàn trả chỉ cần có tối thiểu một lựa chọn thắng.

Ví dụ. Có 4 lựa chọn
Trận 1 – Tỉ lệ 2,0
Trận 2 – Tỉ lệ 3,5
Trận 3 – Tỉ lệ 4
Trận 4 – Tỉ lệ 1,5
Số tiền cược 150EUR

Từ 4 trận trên sẽ có các cược sau:

- 4 cược đơn
- 6 cược xâu 2
- 4 cược xâu 3
- 1 cược xâu 4

Tổng cộng 15 cược. Số tiền 150EUR/15 cược = 10EUR mỗi cược.

4 cược đơn (10EUR/cược)

Cược	Tỉ lệ	Tiền trả về
Trận 1	2.00	20
Trận 2	3.50	35
Trận 3	4.00	40
Trận 4	1.50	15

6 cược xâu 2 (10EUR/cược)

Cược	Tỉ lệ	Tiền trả về
Trận 1 + Trận 2	2.00 x 3.50	70
Trận 1 + Trận 3	2.00 x 4.00	80
Trận 1 + Trận 4	2.00 x 1.50	30

Trận 2 + Trận 3	3.50 x 4.00	140
Trận 2 + Trận 4	3.50 x 1.50	52.5
Trận 3 + Trận 4	4.00 x 1.50	60

4 cược xâu 3 (10EUR/cược)

Cược	Tỉ lệ	Tiền trả về
Trận 1 + Trận 2 + Trận 3	2.00 x 3.50 x 4.00	280
Trận 1 + Trận 2 + Trận 4	2.00 x 3.50 x 1.50	105
Trận 1 + Trận 3 + Trận 4	2.00 x 4.00 x 1.50	120
Trận 2+ Trận 3 + Trận 4	3.50 x 4.00 x 1.50	210

1 cược xâu 4 (10EUR)

Cược	Tỉ lệ	Tiền trả về
Trận 1 + Trận 2 + Trận 3+ Trận 4	2.00 x 3.50 x 4.00 x 1.50	420

Nếu tất cả các cược đơn đều thắng, thì tất cả các cược còn lại trong vé cược đều thắng. Tổng số tiền trả về quý khách sẽ nhận được là 1677.50EUR.

Nếu chỉ một trận thắng (ví dụ trận 4), tiền trả về sẽ là 1,5x10 = 15EUR. Tất cả các cược còn lại sẽ thua.

4.11. Cược xâu mới

Cược xâu mới bao gồm tất cả các cược xâu kết hợp từ những trận đã chọn. Tối thiểu 3 và tối đa 8 trận. Cược sẽ có tiền hoàn trả chỉ cần có tối thiểu một xâu thắng (phải có tối thiểu 2 trận đấu diễn ra).

Ví dụ. Có 4 lựa chọn
Trận 1 – Tỉ lệ 2,0
Trận 2 – Tỉ lệ 3,5
Trận 3 – Tỉ lệ 4,0
Trận 4 – Tỉ lệ 1,5
Tiền cược 110EUR

Từ 4 trận trên sẽ có các cược xâu:

- 6 cược xâu 2
- 4 cược xâu 3

- 1 cược xâu 4

Tổng cộng 11 cược. Số tiền 110EUR/11 cược = 10EUR mỗi cược.

6 cược xâu 2 (10EUR/cược)

Cược	Tỉ lệ	Tiền trả về
Trận 1 + Trận 2	2.00 x 3.50	70
Trận 1 + Trận 3	2.00 x 4.00	80
Trận 1 + Trận 4	2.00 x 1.50	30
Trận 2 + Trận 3	3.50 x 4.00	140
Trận 2 + Trận 4	3.50 x 1.50	52.5
Trận 3 + Trận 4	4.00 x 1.50	60

4 cược xâu 3 (10EUR/cược)

Cược	Tỉ lệ	Tiền trả về
Trận 1 + Trận 2 + Trận 3	2.00 x 3.50 x 4.00	280
Trận 1 + Trận 2 + Trận 4	2.00 x 3.50 x 1.50	105
Trận 1 + Trận 3 + Trận 4	2.00 x 4.00 x 1.50	120
Trận 2 + Trận 3 + Trận 4	3.50 x 4.00 x 1.50	210

1 cược xâu 4 (10EUR)

Cược	Tỉ lệ	Tiền trả về
Trận 1 + Trận 2 + Trận 3+ Trận 4	2.00 x 3.50 x 4.00 x 1.50	420

Nếu tất cả trận đều thắng, thì tất cả các xâu trong vé cược đều thắng. Tổng số tiền trả về quý khách sẽ nhận được là 1567,50EUR.

Nếu chỉ có 1 trong số 4 trận thắng, tất cả xâu trong vé cược sẽ thua.

5. Cấm cờ bạc tự nguyện

1. 1xbet.com cung cấp tùy chọn cấm cờ bạc tự nguyện, cho phép bạn đóng tài khoản trong thời gian tối đa 5 năm. Tài khoản của bạn sẽ chỉ bị chặn sau khi yêu cầu chuyển sang cấm cờ bạc tự nguyện của bạn đã được xác minh đầy đủ. Nếu kích hoạt tính năng này, bạn sẽ không thể đánh bạc tại 1xbet.com.
2. Nếu bạn muốn thiết lập bất kỳ giới hạn nào cho hoạt động trực tuyến của mình, hãy liên hệ với chúng tôi theo địa chỉ block@1xBet- team.com.
3. Khi các giới hạn bất kỳ được áp dụng cho tài khoản của bạn, giới hạn đó sẽ được thực thi cho đến hết khoảng thời gian đã chọn nhất định. Sau khi thời gian giới hạn kết thúc, bạn có thể bắt đầu sử dụng mọi Dịch vụ trên trang web.
4. Trong thời gian cấm cờ bạc tự nguyện hoặc tạm dừng, bạn không được cố mở Tài khoản mới và bạn phải chấp nhận rằng Công ty sẽ không chịu trách nhiệm tài chính và sẽ không chịu trách nhiệm nếu bạn tiếp tục đánh bạc hoặc sử dụng Tài khoản mới với Dịch vụ dưới một tên hoặc địa chỉ khác. Trong những trường hợp đặc biệt, tài khoản của khách hàng có thể được bỏ chặn trước khi hết thời gian cấm cờ bạc tự nguyện.

6. Giải quyết tranh chấp

1. Chiếu theo đây, nếu Khách hàng không đồng ý với nhà cái về bất kỳ chuyện gì liên quan đến việc thực hiện và đáp ứng một giao kèo cá cược giữa khách hàng và Nhà cái, bao gồm tiền trả thưởng, kết quả, tỷ lệ cược và các điều khoản chủ chốt khác của giao kèo, cũng như việc tuyên bố giao kèo này là chưa kết thúc hoặc vô hiệu, Khách hàng đồng ý rằng tranh chấp sẽ được giải quyết bằng cách gửi khiếu nại đến Nhà cái.
2. Theo thủ tục trước kiện tụng, Khách hàng tuyên bố quyền của mình bị vi phạm sẽ gửi văn bản khiếu nại đến Nhà cái qua e-mail.
3. Khiếu nại sẽ được gửi trong vòng 10 (mười) ngày kể từ ngày Khách hàng biết được hoặc nên biết việc vi phạm quyền của mình. Tài liệu hỗ trợ hoặc chứng minh cho khiếu nại sẽ được đính kèm. Nếu không có đủ căn cứ khiếu nại, khiếu nại sẽ được trả về mà không cần kiểm tra. Tất cả yêu cầu tính toán cược cho các trò chơi Cyber-Live được chấp nhận trong vòng 72 giờ kể từ khi trò chơi kết thúc.
4. Nhóm Hỗ Trợ Khách Hàng chịu trách nhiệm cung cấp cho Khách hàng phản hồi đầy đủ, chi tiết liên quan đến khiếu nại, trong vòng ba mươi (30) ngày kể từ ngày nộp khiếu nại. Ngoài ra, khi giải pháp phụ thuộc vào việc Khách hàng cung cấp thêm thông tin, thời gian ba mươi (30) ngày sẽ được gia hạn cho đến khi nộp tất cả thông tin cần thiết.
5. Cược thủ cũng có quyền làm khiếu nại thông qua liên lạc ở trang web 1xbet.com
6. Trong tình huống tranh chấp, khi các nguồn khác nhau đăng tải những kết quả khác nhau của cùng một sự kiện với lỗi rõ ràng của họ, Công ty sẽ có quyết định cuối cùng để xác định kết quả nhằm mục đích kết toán cược. Trong tình huống tranh chấp chưa có tiền lệ, Nhà cái sẽ có quyết định cuối cùng.
7. Khách hàng chỉ nên liên lạc với Curaçao eGaming. (Chủ – Người được cấp phép) khi tin rằng Công ty đang vi phạm giấy phép. Tất cả tranh chấp với Công ty về việc trả thưởng, tài khoản bị khóa, chậm trễ, tính năng hỏng, v.v. trước tiên nên được gửi trực tiếp đến Nhà cái.

7. TÀI KHOẢN, TIỀN TRẢ THƯỞNG & PHẦN THƯỞNG

7.1. TÀI KHOẢN

1. Mỗi khách hàng đã đăng ký chỉ được phép có một tài khoản. Khách hàng được phép đăng ký chỉ một tài khoản mỗi gia đình, địa chỉ, địa chỉ e-mail, địa chỉ IP, thẻ tín dụng/thẻ ghi nợ, ví điện tử hoặc phương thức thanh toán điện tử. Những người khác liên quan tới một khách hàng sẽ không được phép đăng ký trên trang web.
2. Khách hàng đã đăng ký không được phép đăng ký lại với tư cách khách hàng mới (dưới tên khác, địa chỉ e-mail mới, v.v.).
3. Trong trường hợp
    - đăng ký trùng lặp (bao gồm đăng ký dưới một tên mới), gửi tài liệu của người khác, tài liệu không hợp lệ hoặc giả mạo (bao gồm cả những tài liệu đã được chỉnh sửa bằng bất kỳ loại phần mềm hoặc trình chỉnh sửa đồ họa nào)
    - có nhiều vi phạm đối với ĐK&ĐK của Công ty cược
    - nghi ngờ về danh tính của khách hàng hoặc thông tin họ đã cung cấp (tức là địa chỉ, thông tin thẻ tín dụng/thẻ ghi nợ, dữ liệu khác)
    - bất kỳ hình thức gian lận nào được bạn thực hiện hoặc một người khác hành động vì lợi ích của bạn hoặc thông đồng với bạn thực hiện, bao gồm nhưng không giới hạn trong:
        - a) gian lận hoàn tiền hoặc gian lận tiền phí hoa hồng
        - b) sử dụng thẻ ngân hàng bị đánh cắp hoặc chưa được xác minh làm nguồn nạp tiền
        - c) bất kỳ hành động nào mà bạn đã thực hiện hoặc cố gắng thực hiện có thể được coi là bất hợp pháp trong bất kỳ khu vực tài phán nào liên quan, được thực hiện một cách cố ý hoặc với ý định lừa dối và/hoặc phá vỡ các ràng buộc được quy định trong luật bất kể hành động hoặc nỗ lực này cuối cùng có gây ra tổn thất hay thiệt hại cho tài khoản của bạn hay không
    - khi khách hàng đặt cược, khách hàng có thông tin về kết quả của sự kiện đó
    - khách hàng có thể gây ảnh hưởng đến kết quả của một sự kiện do họ tham gia trực tiếp vào trận đấu (vận động viên, huấn luyện viên, trọng tài, v.v.) hoặc vì họ hành động thay mặt cho những người tham gia
    - cược được một nhóm cược thủ đặt và hoạt động phối hợp (như một tổ chức) để vượt quá giới hạn do nhà cái đặt ra, cũng như thông đồng với những người khác để đạt được lợi thế không công bằng thông qua các chương trình thưởng hoặc bất kỳ khuyến mãi nào khác do chúng tôi cung cấp
    - cược thủ bị nghi ngờ sử dụng phần mềm hoặc phần cứng đặc biệt hỗ trợ đặt cược tự động, bao gồm nhưng không giới hạn ở việc sử dụng các trục trặc hoặc lỗi trong phần mềm của chúng tôi liên quan đến Dịch vụ mà chúng tôi cung cấp (bao gồm đặt cược); hoặc sử dụng thiết bị và chương trình giả mạo hoặc hệ thống phân tích, bao gồm nhưng không giới hạn ở phần mềm cho phép bạn đặt cược mà không cần sự can thiệp của con người (ví dụ: bot), v.v.
    - các phương tiện không công bằng dưới bất kỳ hình thức nào được sử dụng để lấy thông tin hoặc vượt qua các hạn chế do công ty áp đặt.
      Ban quản lý của công ty có quyền tùy ý yêu cầu bất kỳ tài liệu nào từ cược thủ chứng minh danh tính của họ hoặc dữ liệu khác mà họ đã cung cấp (ví dụ: thông tin hộ chiếu, địa chỉ cư trú), cũng như hủy bất kỳ khoản thanh toán nào cho đến khi tất cả thông tin đó đã được xác minh.
      Ban quản lý của công ty có quyền tổ chức hội nghị video như một phần của quy trình xác minh danh tính (hoặc yêu cầu video của giấy tờ) và/hoặc yêu cầu gửi giấy tờ qua đường bưu điện. Việc xác minh có thể mất đến 72 giờ kể từ khi nhận được giấy tờ. Kết quả của

hội nghị video có thể được cung cấp cho khách hàng trong vòng 5 ngày làm việc kể từ khi hội nghị video diễn ra. Có thể mất đến 14 ngày làm việc để xác minh những video giấy tờ này.

4. Nếu khách hàng từ chối thực hiện xác minh, công ty có quyền vô hiệu hóa cược của họ (bao gồm cược đặt từ tài khoản trùng lặp). Hơn nữa, ban quản lý có quyền thực hiện bất kỳ biện pháp nào hợp lý, bao gồm nhưng không giới hạn trong việc khóa tài khoản và đóng băng số tiền cho đến khi xác định chủ tài khoản và xác nhận phương thức nạp tiền.
5. Sau khi hoàn thành điều tra, công ty có thể đưa ra bất kỳ quyết định nào mà công ty cho là công bằng và hợp lý:
    - khóa (đóng) tài khoản (bao gồm mọi tài khoản trùng lặp), điều này có thể dẫn đến:
        - tất cả phần thưởng, cược miễn phí và tiền thắng cược nhận được từ những phần thưởng và các cược miễn phí đó khi sử dụng tài khoản trùng lặp này sẽ bị vô hiệu và bị mất
        - theo quyết định riêng của chúng tôi, hủy tất cả tiền thắng cược và hoàn trả số dư tài khoản của bạn khi bắt đầu điều tra (trừ đi mọi khoản tiền thắng cược bị hủy) được thực hiện từ tài khoản chính và tài khoản trùng lặp của bạn. Chúng tôi cũng có quyền hoàn trả bất kỳ số tiền nào còn nợ liên quan đến tài khoản trùng lặp này, trực tiếp từ bất kỳ tài khoản nào của bạn (bao gồm bất kỳ tài khoản trùng lặp nào khác).
    - Theo quyết định riêng của chúng tôi (trong trường hợp ngoại lệ), cho phép tiếp tục sử dụng tài khoản chính và công nhận tài khoản đó là hợp lệ, trong khi tất cả cược do bạn đặt bằng tài khoản trùng lặp sẽ bị vô hiệu, các tài khoản trùng lặp sẽ bị khóa và/hoặc hủy theo quyết định của công ty (quyết định được đưa ra đối với từng trường hợp cụ thể, tùy theo mức độ vi phạm).
6. Khách hàng có trách nhiệm giữ bí mật mật khẩu và mã số tài khoản đã nhận khi đăng ký. Tất cả cược đăng ký với nhà cái sẽ hợp lệ. Hủy cược sẽ chiếu theo những Quy tắc này. Nếu thông tin đăng nhập của Khách hàng rơi vào tay của bên thứ ba, Khách hàng phải thông báo cho nhà cái, đổi tên người dùng, mật khẩu và mật khẩu e-mail sao cho phức tạp hơn. Bạn không được tiết lộ mã rút tiền hoặc mã thay đổi số điện thoại cho bất kỳ bên thứ ba nào.
7. Chủ tài khoản xác nhận mọi hoạt động trên tài khoản được chính chủ thực hiện. Nếu tài khoản được bên thứ ba quản lý, chủ tài khoản có nghĩa vụ độc quyền đối với quyền truy cập vào tài khoản.
8. Nếu tài khoản không hoạt động trên 3 tháng, Công ty có quyền khóa tài khoản. Vui lòng liên hệ đội Bảo mật chúng tôi theo địa chỉ security-en@1xBet-team.com để mở khóa tài khoản.
9. Nếu tài khoản người dùng bị khóa vì bất kỳ lý do gì, việc truy cập tất cả trang web gắn liền với chủ giấy phép Caecus N.V. sẽ bị hạn chế. Điều này có nghĩa là người dùng sẽ không thể đăng nhập hoặc truy cập bất kỳ dịch vụ hay tính năng nào mà những trang web này cung cấp cho đến khi tài khoản được mở khóa. Chính sách này nhằm đảm bảo an toàn và toàn vẹn cho trang web gắn liền với Caecus N.V. và nhằm bảo vệ lợi ích của chủ giấy phép và người dùng. Quan trọng là người dùng phải tuân thủ theo Điều khoản & Điều kiện khi sử dụng những trang web này để tránh tài khoản bị khóa.

7.2. NẠP TIỀN VÀ TRẢ THƯỞNG

1. Có nhiều cách khác nhau để nạp tiền và rút tiền từ tài khoản Khách hàng. Có thể xem tất cả phương thức nạp rút tiền trong cửa sổ "Thanh toán".
2. Tất cả yêu cầu rút tiền được xử lý 24/7.
3. Dịch vụ Bảo mật 1xBet có quyền:
    - từ chối yêu cầu rút tiền mặt nếu khoản tiền nạp được thực hiện thông qua hệ thống thanh toán điện tử.
    - từ chối bất kỳ khoản rút tiền nào nếu số tiền nạp hoặc rút không nhất quán với các cược

đã đặt (Khách hàng phải đặt cược bằng số tiền cược cộng lại bằng tổng của tất cả các khoản nạp tiền, cược phải có tỷ lệ cược tối thiểu 1,1; đặt số lượng cược lớn có tác động tối thiểu đến số dư sẽ không được tính, tức là cược đặt vào những kết quả đối lập trong các trò chơi như Roulette, Baccarat, Craps và Dice). Số tiền được phép rút sẽ được tính theo số lượng cược đã đặt từ bất kỳ khoản tiền nạp nào cho trước.
    - từ chối bất kỳ khoản rút tiền nào nếu tài khoản cá cược bị sử dụng sai mục đích. Trong trường hợp này, tài khoản của bạn phải được xác minh trước khi diễn ra giao dịch rút tiền.
4. Dịch vụ Bảo mật 1xBet không khuyến khích Khách hàng:
    - chuyển tiền từ một hệ thống thanh toán sang một hệ thống thanh toán khác;
    - nạp tiền và rút tiền mà không đặt cược;
    Trong những trường hợp trên, tiền sẽ được trả lại về tài khoản.
5. Bạn chỉ có thể rút tiền bằng cùng một thông tin thanh toán đã được dùng để nạp tiền vào tài khoản. Nếu bạn dùng nhiều phương thức khác nhau để nạp tiền, số tiền rút phải có tỷ lệ bằng số tiền nạp bằng một phương thức cụ thể.
6. 1xBet có thể từ chối cho rút tiền qua hệ thống thanh toán hoặc tiền mặt và đưa ra lựa chọn thay thế là chuyển khoản ngân hàng. Công ty có toàn quyền hạn chế một hay nhiều phương thức thanh toán mà bạn sử dụng để nạp rút tiền.
7. CHÚ Ý! Ban quản lý không khuyến khích bạn nạp rút tiền bằng ví điện tử của người khác.
    - Nhóm Bảo Mật chúng tôi có quyền xem những khoản tiền nạp này là lừa đảo và khóa giao dịch người dùng mà không thông báo trước.
    - Ban quản lý có quyền từ chối rút tiền bằng thông tin thanh toán không thuộc về chủ tài khoản.
8. Trong những tình huống nhất định và liên quan đến một số khách hàng, 1xBet có thể quyết định không bồi hoàn phí dịch vụ mà hệ thống thanh toán áp dụng khi nạp rút tiền, mà 1xBet thông thường sẽ bồi hoàn.
9. Tỷ giá hối đoái cho các giao dịch thanh toán khác nhau có thể không giống với tỷ giá hối đoái hiện tại được hiển thị trên trang web của chúng tôi. Khi thực hiện các giao dịch (gửi tiền và rút tiền), tiền tệ sẽ được chuyển đổi dựa trên tỷ giá hối đoái được hiển thị trên trang web của Công ty tại thời điểm đó.
   Tỷ giá này không cố định, có thể thay đổi nhiều lần trong ngày hoặc ngược lại có thể không thay đổi trong thời gian dài và khoản ghi nợ được ghi nhận sẽ phụ thuộc vào tỷ giá hối đoái thực tế trên trang web tại thời điểm đó. Bạn có thể xem số tiền cuối cùng đã ghi nợ và tỷ giá hối đoái chính xác trong phần yêu cầu gửi/rút tiền.
   Vui lòng lưu ý rằng công ty sẽ không chịu bất kỳ trách nhiệm nào đối với người đặt cược về những tổn thất gián tiếp, ngẫu nhiên hoặc vô tình liên quan đến tỷ giá hối đoái và chuyển đổi ngoại tệ.
10. Trong một số trường hợp, công ty có quyền đơn phương tiến hành thủ tục xác minh các khoản thanh toán của khách hàng và yêu cầu thông tin thêm từ hệ thống thanh toán.
    Tài khoản khách hàng có thể bị khóa vì mục đích tiến hành thủ tục tài chính trong quá trình xác minh.
    Theo điều khoản của một số hệ thống thanh toán, thủ tục xác minh có thể kéo dài lên đến tối đa 180 ngày.
11. Nếu khách hàng không tuân thủ quy tắc Công ty (ví dụ: vi phạm ĐK&ĐK, không đặt cược trước khi yêu cầu rút tiền, v.v.), Công ty có quyền từ chối không cho khách hàng đó rút tiền.
12. áp dụng phí dịch vụ nếu số tiền được nạp vào hoặc rút khỏi tài khoản của Người dùng bằng đồng tiền BTC và bằng hệ thống thanh toán Bitcoin.
13. Trong sao kê thẻ tín dụng, phí này sẽ ghi "Betting_deposit".

Nạp tiền tín chấp

1. 1xBet có thể, theo toàn quyền quyết định của mình, cung cấp cơ chế “Nạp tiền tín chấp” cho

các Khách hàng có trạng thái VIP. Cơ chế này cho phép Khách hàng đặt cược bằng mã khuyến mãi do Công ty phát hành, dựa trên đánh giá về khoản tiền nạp bị trì hoãn và chưa được cập nhật vào tài khoản của Khách hàng.
2. Mã khuyến mãi Nạp tiền tín chấp cho phép Khách hàng đặt một cược đơn, cùng một khoản tiền bảo lưu tự động bằng với giá trị tiền cược sẽ được áp dụng cho tài khoản của Khách hàng.
3. Mã khuyến mãi chỉ có hiệu lực sử dụng cho:
    - Các sự kiện thể thao trực tiếp và
    - Các sự kiện thể thao bắt đầu trong vòng 24 giờ tới.
4. Tổng số tiền được cung cấp theo cơ chế Nạp tiền tín chấp không được vượt quá 80% số tiền nạp chưa được cập nhật.
5. Tất cả các cược đã đặt và thanh toán trước khi mã khuyến mãi Nạp tiền tín chấp được phát hành, cũng như khoản tiền nạp cập nhật được dùng làm cơ sở để cấp mã khuyến mãi, sẽ được áp dụng để hoàn trả lại cho khoản tiền bảo lưu tự động.
6. Khoản tiền bảo lưu tự động sẽ được thanh toán dần khi Khách hàng tiếp hành những lần nạp tiền tiếp theo. Khi đạt đến số tiền yêu cầu, quy trình bảo lưu tự động sẽ chấm dứt.
7. Nếu số tiền nạp được cập nhật cuối cùng khác với số tiền đặt cược ban đầu do chênh lệch tỷ giá hối đoái, hoa hồng hay các yếu tố khác, Công ty có thể, theo toàn quyền quyết định của mình, bù trừ khoản chênh lệch đó theo hướng có lợi cho Khách hàng.
8. Nếu số dư chưa thanh toán của Nạp tiền tín chấp không được hoàn trả trong vòng ba mươi (30) ngày dương lịch, hoặc nếu khoản tiền nạp bị trì hoãn cuối cùng bị từ chối hoặc không nhận được, thì thỏa thuận Nạp tiền tín chấp sẽ được coi là vô hiệu. Trong trường hợp đó, mọi khoản tiền đã bị khấu trừ từ trước đó để thanh toán sẽ được trả lại vào tài khoản của Khách hàng.
9. Khách hàng không được nhận mã khuyến mãi Nạp tiền tín chấp khác cho đến khi mã khuyến mãi hiện tại được thanh toán đầy đủ.
10. Mã khuyến mãi được cấp theo cơ chế này vẫn có hiệu lực trong thời gian một (1) giờ và sẽ bị hủy khi hết hạn.
11. Công ty có toàn quyền cung cấp hoặc từ chối quyền truy cập vào cơ chế Nạp tiền tín chấp và không có nghĩa vụ phải cung cấp bất kỳ lý do chính đáng nào.
12. Khách hàng vẫn có thể tham gia các chương trình khuyến mãi phần thưởng khác khi sử dụng cơ chế Nạp tiền tín chấp.

7.3. PHẦN THƯỞNG

1. Mục này đề cập về chương trình thưởng mà công ty cược đưa ra.
2. Phần thưởng chỉ dành cho khách hàng đã đăng ký.
3. Bạn phải điền vào tất cả các mục dữ liệu cá nhân trong tài khoản khách hàng.
4. Bạn phải chọn ô "Tham gia ưu đãi thưởng" trong mục Tài khoản của tôi.
5. Công ty có quyền xem xét hồ sơ và nhật ký giao dịch của khách hàng vì bất kỳ lý do gì. Nếu quá trình kiểm tra cho thấy khách hàng đang tham gia vào những cách thức mà công ty toàn quyền xem là lợi dụng, công ty có quyền thu hồi quyền tham gia khuyến mãi của khách hàng đã nêu và vô hiệu hóa phần thưởng.
6. Chỉ cho phép một phần thưởng cho mỗi khách hàng, mỗi gia đình, mỗi địa chỉ, mỗi máy vi tính dùng chung, mỗi địa chỉ IP dùng chung và bất kỳ thông tin tài khoản nào giống nhau như địa chỉ e-mail, thông tin tài khoản ngân hàng, thông tin thẻ tín dụng và tài khoản hệ thống thanh toán. Bất kỳ hành vi nào lợi dụng ưu đãi thưởng này sẽ dẫn đến việc khóa tài khoản được đề cập.
7. Khách hàng phải cung cấp giấy tờ tùy thân khi cần thiết để xác nhận danh tính (KYC). Không cung cấp những giấy tờ này khi được nhóm Bảo mật yêu cầu sẽ dẫn đến việc hủy bỏ phần thưởng/tiền thắng. Vào bất kỳ lúc nào, công ty có quyền yêu cầu khách hàng cung cấp bằng chứng hình ảnh họ đang cầm giấy tờ tùy thân (phải thấy rõ mặt khách hàng trong ảnh) hoặc hoàn tất xác minh danh tính qua điện thoại.

8. Nếu công ty phát hiện bằng chứng ưu đãi thưởng bị lợi dụng, công ty có quyền thực hiện những biện pháp sau đối với khách hàng vi phạm: Hủy tất cả phần thưởng hiện tại tiền thắng thưởng, khóa tài khoản khách hàng.
9. Công ty có quyền thay đổi thể lệ ưu đãi thưởng này, cũng như tạm dừng hoặc chấm dứt ưu đãi bất kỳ lúc nào.

PHẦN THƯỞNG ĐĂNG KÝ

- Nạp tiền.
- Bạn phải đặt cược số tiền nạp để sử dụng phần thưởng nạp tiền lần đầu.
- Chỉ sau khi thời gian hiệu lực của phần thưởng hết hạn, phần thưởng mới bị xem là thua.
- Xem toàn bộ điều khoản & điều kiện của phần thưởng "Nạp Tiền Lần Đầu"

PHẦN THƯỞNG NẠP TIỀN

- Ưu đãi này chỉ dành cho khách hàng đang hoạt động có giao dịch mỗi ngày bằng tài khoản của mình.
- Nạp tiền.
- Bạn phải đặt cược số tiền nạp để sử dụng phần thưởng.
- Chỉ sau khi thời gian hiệu lực của phần thưởng hết hạn, phần thưởng mới bị xem là thua.
- Xem toàn bộ điều khoản & điều kiện của phần thưởng "Thứ Sáu May Mắn"
- Xem toàn bộ điều khoản & điều kiện của phần thưởng "Thứ Tư x2"

QUÀ TẶNG

- Quà tặng là một loại phần thưởng cụ thể yêu cầu thực hiện nạp tiền (trừ khi có quy định khác). Quà tặng bao gồm lượt quay miễn phí có hoặc không có yêu cầu đặt cược, cũng như mã khuyến mãi dành cho lượt quay miễn phí và tiền thưởng có hoặc không có yêu cầu đặt cược tiền thật.
- Quà tặng có thể có điều khoản & điều kiện cụ thể. Do đó trước khi kích hoạt phần thưởng, chúng tôi khuyến khích bạn đọc kỹ những quy tắc này (số tiền thưởng, yêu cầu đặt cược, v.v.) trong mục liên quan của tài khoản để biết thêm thông tin và tránh hiểu nhầm.
- Bạn có thể được thưởng quà tặng bằng một trong hai cách: Thưởng ngay lập tức trong mục liên quan trong tài khoản khách hàng (Phần thưởng & Quà tặng) hoặc tặng cho bạn như mã khuyến mãi (thông qua trang đối tác, trong tin nhắn cá nhân, v.v.) mà bạn phải nhập vào mục phù hợp trong mục Phần thưởng & Quà tặng.
- Sử dụng quà tặng không bắt buộc khách hàng phải nạp tiền. Tuy nhiên, bạn phải đáp ứng một số điều kiện để có thể sử dụng tiền thắng được bằng quà tặng.
- Chỉ có thể có một quà tặng có hiệu lực cùng lúc. Những quà tặng khác phải không có hiệu lực, bị tạm ngừng hoặc bị hủy.
- Chỉ có thể kích hoạt mã khuyến mãi và quà tặng cập nhật như mã khuyến mãi ở ví chính của khách hàng. Dùng mã khuyến mãi ở ví có đồng tiền khác sẽ khiến ưu đãi bị hủy và mất tiến độ đặt cược.
- Quà tặng và tiền thắng kiếm được cùng quà tặng sẽ mất sau ngày hết hạn. Ngày hết hạn hiển thị trong mục Phần thưởng và quà tặng trong tài khoản khách hàng.
- Khi quà tặng đang hoạt động, khách hàng vẫn có thể đặt cược bằng tiền từ tài khoản chính. Làm vậy sẽ không khiến ưu đãi quà tặng đang hoạt động hết hạn.
- Số tiền từ quà tặng đã được đáp ứng yêu cầu đặt cược sẽ được cập nhật vào số dư tài khoản khách hàng trong vòng 24 (hai mươi bốn) giờ kể từ khi đáp ứng yêu cầu đặt cược, trừ khi có quy định khác.

GIẢI ĐẤU

- Bạn phải nhấn nút "Tham gia" ở trang ưu đãi để đăng ký tham gia giải đấu.
- Tất cả giải thưởng sẽ được cập nhật cho người thắng giải đấu trong vòng 72 giờ sau khi kết thúc giải đấu liên quan.
- Trong trường hợp có hai khách hàng cùng trúng một hạng trúng giải, người thắng sẽ là khách hàng đầu tiên đáp ứng được các điều kiện của giải đấu.
- Khi tính toán kết quả, chỉ tính cược đặt bằng tiền thật.

8. Kết quả trận đấu, ngày giờ thi đấu, giải quyết khiếu nại

Cược được tính lại nếu sai kết quả từ phía Công ty cược.

1. Khi tính cược, thời gian thực tế bắt đầu trận đấu sẽ căn cứ theo thông tin từ ban tổ chức giải; nếu không có thông tin chính thức từ ban tổ chức, thì dựa trên cơ sở thông tin trên các website chính thức của các liên đoàn thể thao, website của các câu lạc bộ và các nguồn tin thể thao khác.
2. Công ty không chịu trách nhiệm về sự sai lệch thông tin ngày, giờ bắt đầu của trận đấu. Thông tin về ngày giờ thi đấu tại Bảng cược chỉ mang tính tham khảo. Khi tính cược, thời gian thực tế bắt đầu của trận đấu sẽ được dùng làm căn cứ. Thông tin thời gian thực tế này sẽ dựa trên báo cáo chính thức về trận đấu của ban tổ chức giải.
3. Công ty cược không chịu trách nhiệm về tính chính xác của tên gọi các giải vô địch và thời gian thi đấu của các trận đấu. Thông tin trong mục “Cược Thể Thao” và “Trong Trận” chỉ mang tính tham khảo. Vì vậy, khách hàng nên dùng nhiều nguồn tin khác nhau để biết thông tin liên quan đến các trận đấu.
4. Thông tin thời tiết trên các mục THỂ THAO và TRỰC TUYẾN chỉ mang tính tham khảo. Sự sai lệch về các điều kiện thời tiết trong các mục THỂ THAO và TRỰC TUYẾN không thể là nguyên nhân để hủy các cược đã đặt.
5. Các khiếu nại liên quan đến kết quả trận đấu được xem xét giải quyết trong vòng 10 ngày kể từ khi trận kết thúc và có thông tin chính thức do ban tổ chức giải đấu công bố.
6. Cược được đặt sau khi trận đấu bắt đầu sẽ được tính với tỉ lệ cược là 1 (trừ cược Trong trận); tỉ lệ của các cược này trong các cược xâu cũng được tính là 1.
7. Nếu khách hàng đặt cược khi đã biết kết quả trận đấu, cược đó sẽ bị hủy. Trong trường hợp này, công ty cược sẽ đưa ra quyết định sau khi tiến hành điều tra nội bộ. Mọi hành vi liên quan đến cược đặt này đều sẽ tạm thời bị đình chỉ.
8. Cược Thể Thao. Nếu vì bất kỳ lý do gì, trận đấu hoặc giải đấu bị hoãn hoặc dời lịch thi đấu quá 48 giờ (thời gian chỉ mang tính tương đối, công ty có quyền vẫn xem các cược đặt là có hiệu lực để tránh khiếu nại có thể phát sinh trong trường hợp trận đấu hoãn hơn 48 giờ so với lịch thi đấu chính thức), cược đặt sẽ bị hủy. Một trận đấu được xem là hoãn hoặc hủy nếu thời gian thi đấu chính thức bị thay đổi.
9. Cược TRONG TRẬN. Nếu vì lý do nào đó, trận đấu hoặc giải đấu bị hoãn nhưng lại tiếp tục trong vòng 5 giờ kể từ sau lịch thi đấu chính thức, mọi cược đặt vẫn có hiệu lực. Nếu trận đấu hoặc giải đấu không tiếp tục trong vòng 5 giờ kể từ sau lịch thi đấu chính thức, mọi cược đặt sẽ bị hủy trừ các cược đã có thể xác định được kết quả cược. Luật này không áp dụng cho các trận đấu có thời gian thi đấu chính thức kéo dài hơn 5 giờ. (Xem phần 9, “Luật Cược Thể Thao”).
10. Nếu trận đấu không hoàn tất và được xem là bỏ (Xem phần 9, “Luật Cược Thể Thao”), những kết quả đã có thể xác định tại thời điểm trận bị dừng (ví dụ kết quả hiệp 1 khi trận dừng ở hiệp 2, hoặc kết quả bàn thắng đầu tiên khi trận đã có bàn thắng, v.v...) sẽ được dùng để tính cược. Với tất cả cược đặt khác, tỉ lệ cược sẽ được tính là 1.
11. Nếu vận động viên không tham gia trận đấu trước khi trận bắt đầu, mọi cược đặt cho vận động viên đó sẽ bị hủy.
12. Nếu vận động viên rời cuộc đấu vì lý do nào đó (chấn thương, xin bỏ cuộc, v.v...), mọi cược đặt trước thời gian diễn ra lượt đấu cuối mà vận động viên đó tham gia vẫn có hiệu lực, tất cả cược đặt còn lại bị hủy. Khi một tay vợt xin rút lui, việc tính cược quần vợt sẽ được tính theo luật (xem phần 9.23).
13. Nếu thành viên của một đội (bóng đá, khúc côn cầu hoặc bóng rổ, v.v...) không tham gia trận đấu, tỉ lệ cược đặt cho thành viên đó được tính là 1 trừ khi có quy định cụ thể khác.
14. Nếu xảy ra việc rút tên (hoặc bị truất quyền thi đấu) trước khi trận đấu bắt đầu, tỉ lệ cược được tính là 1, trừ các cược đặt cho kết quả của một vận động viên cụ thể. Nếu trận quần vợt bị treo

và không hoàn tất trong ngày, các cược đặt cho trận đó vẫn có hiệu lực đến cuối giải đấu khi trận đấu đó tiếp tục và thi đấu hoàn tất, hoặc đến khi một tay vợt rút lui.

15. Nếu một đội (hoặc vận động viên, võ sĩ, v.v...) tham gia trận đấu bị thay bởi đội khác (hoặc vận động viên khác, võ sĩ khác, v.v...), mọi cược đặt sẽ bị hủy.
16. Trong các môn thi đấu đồng đội, một hoặc nhiều vận động viên bị thay thế vì bất kỳ lý do gì, các cược đặt cho trận đấu đó vẫn có hiệu lực.
17. Nếu có ít nhất một vận động viên có tên trong các nội dung thi đấu đôi bị thay thế, mọi cược đặt sẽ được tính với tỉ lệ là 1. Nếu vận động viên thay thế không có trong danh sách mở cược, các cược vẫn có hiệu lực.
18. 1Trong các trận đấu "đội nhà – đội khách", nếu địa điểm thi đấu thay đổi, các luật sau được áp dụng:
    - Trận diễn ra trên sân trung lập – mọi cược đặt vẫn có hiệu lực.
    - Nếu trận diễn ra trên sân của đội khách – mọi cược đặt vẫn có hiệu lực. Nếu thuật ngữ "đội nhà" và "đội khách" không áp dụng cho trận đấu, và địa điểm thi đấu thay đổi, mọi cược vẫn có hiệu lực. Các đội thuộc những giải NBA, NHL, AHL, CHL, OHL, WHL, East Coast Hockey League ở Bắc Mỹ có thể được xếp theo thứ tự cả xuôi và ngược (Đội nhà – Đội khách). Trường hợp thứ tự tên đội đảo ngược, cược cũng sẽ không hoàn trả.
19. Nếu thuật ngữ "đội nhà" và "đội khách" không áp dụng cho trận đấu, và địa điểm thi đấu thay đổi, mọi cược vẫn có hiệu lực. Các đội thuộc những giải NBA, NHL, AHL, CHL, OHL, WHL, East Coast Hockey League ở Bắc Mỹ có thể được xếp theo thứ tự cả xuôi và ngược (Đội nhà – Đội khách). Trường hợp thứ tự tên đội đảo ngược, cược cũng sẽ không hoàn trả.
20. Với các trận giao hữu và giải giao hữu, nếu địa điểm thi đấu thay đổi cược vẫn có hiệu lực.
21. Nếu giải đấu có từ hai người/đội vô địch trở lên, tỉ lệ cược đặt cho người/đội đó sẽ được chia cho số người/đội vô địch. Ví dụ, nếu hai vận động viên được tuyên bố vô địch, tỉ lệ cược đặt vào hai vận động viên này được chia 2.
22. Các tình huống thể thao hoặc các tình huống khiếu nại không nằm trong các quy định cược cụ thể sẽ được áp dụng theo Luật Cược Chung.
23. Trường hợp khi các nguồn thông tin chính thức và nguồn thông tin độc lập cung cấp thông tin thống kê khác nhau, công ty có quyền tính cược dựa trên thông tin thống kê từ nguồn hoặc kênh phát sóng độc lập.
24. Với những tình huống tranh chấp chưa từng có tiền lệ, quyết định của Công ty cược là quyết định có hiệu lực cao nhất.
25. Trường hợp có sự sai khác thông tin giữa các nguồn (về ngày giờ thi đấu, kết quả trận đấu, tên đội), công ty sẽ hoãn việc thanh toán cược cho đến khi xác định được thông tin đáng tin cậy. Nếu kết quả một trận đấu đã hoàn tất được đăng trên website chính thức khác với kết quả truyền hình TV, công ty cược có quyền tính cược dựa trên kết quả trên truyền hình TV.
26. Công ty Cược có thể đăng tải những Điều khoản này bằng nhiều ngôn ngữ khác nhau, từng phiên bản mô tả cùng một nguyên tắc. Mục đích là cung cấp thông tin và hỗ trợ khách hàng. Đồng thời, phiên bản tiếng Anh sẽ là căn cứ pháp lý cho mối quan hệ giữa khách hàng và Công ty Cược. Trong trường hợp có sự sai lệch giữa phiên bản tiếng Anh của Điều khoản và phiên bản các thứ tiếng khác, phiên bản tiếng Anh được ưu tiên áp dụng.
27. Trường hợp tỉ lệ cược được cập nhật sai, mọi cược đặt đều hủy, tỉ lệ cược được tính là 1.
28. Nếu vì lý do nào đó, kết quả trận đấu được xét lại và một đội bị mặc định xử thua, mọi cược đặt sẽ được thanh toán dựa theo kết quả trước đó (kết quả thực tế). Kết quả thực tế là kết quả công bố trong báo cáo chính thức và các nguồn tin chính thức khác ngay sau khi trận kết thúc.

9. Luật Cược Thể Thao

9.1. AFL (bóng đá Úc, hay môn aussie)

1. Cược đặt cho trận đấu sẽ được tính trên:
    - Thời gian 80 phút thi đấu chính thức (bốn hiệp x 20 phút/hiệp)
    - Cược có tính thời gian bù giờ.
      1xBet sẽ không chịu trách nhiệm về bất cứ sự sai lệch nào về thông tin thời gian của trận đấu. Thông tin về ngày, giờ bắt đầu trận đấu được ghi tại mục "Thể Thao" và "Trong Trận" chỉ mang tính tham khảo. Mọi quy định về trận đấu đều phải dựa vào các nguồn thông tin chính thức.
2. Nếu trận đấu bị treo trước khi thi đấu đủ 80 phút, tất cả cược đặt cho trận đó sẽ bị hủy, trừ những cược đặt đã có thể xác định được kết quả cược tại thời điểm trận bị dừng.
3. Nếu sân thi đấu bị thay đổi, các cược đã đặt vẫn có hiệu lực nếu như đội nhà vẫn được chỉ định là đội nhà.
4. Cược Cầu Thủ Ghi Bàn Đầu Tiên. Nếu cầu thủ không tham gia thi đấu, hoặc tham gia trận đấu sau khi bàn thắng đầu tiên đã được ghi, mọi cược đặt cho cầu thủ đó đều bị hủy. Nếu cầu thủ bị thay hoặc bị đuổi ra sân trước khi bàn thắng đầu tiên được ghi, cược đặt cho cầu thủ đó được tính là thua. Nếu bàn thắng đầu tiên được ghi bởi một cầu thủ không nằm trong danh sách mở cược, tất cả cược đặt vào những cầu thủ khác được tính là thua, trừ những cược đặt cho cửa "Cầu thủ khác". Nếu trận đấu bị treo trước khi bàn thắng đầu tiên được ghi, tất cả cược đặt Cầu Thủ Ghi Bàn Đầu Tiên đều bị hủy.
5. Một bàn thắng (6 điểm) được ghi khi đội tấn công đá bóng vượt qua các cột dọc khung thành của đối phương mà bóng không chạm vào cầu thủ nào khác. Đội tấn công được 6 điểm.
6. Một bàn bên (hay behind, 1 điểm) được ghi khi đưa bóng vượt qua giữa cột dọc khung thành và một cột bên phía sau, hoặc nếu bóng đập cột dọc khung thành và bay ra phía sau.
7. Hiệp một – Hết Trận. Có thể đặt cược cho hiệp một hoặc toàn bộ trận đấu.

9.2. Bóng đá Mỹ

1. Chấp nhận cược vào thời gian thi đấu chính thức, bao gồm cả hiệp phụ, trừ khi có quy định khác.
2. Nếu trận đấu bắt đầu nhưng không hoàn thành, tất cả cược cho trận đấu này sẽ được kết toán theo tỷ lệ cược 1.00 ngoại trừ các trường hợp sau:
    - nếu kết quả cược đã được xác định rõ ràng tính đến thời điểm trận đấu bị dừng lại.
    - nếu trận đấu đã diễn ra ít nhất 55 phút tính đến thời điểm trận đấu bị dừng lại. Trong trường hợp này, trận đấu sẽ được coi là đã diễn ra và cược sẽ được kết toán dựa trên tỷ số thực tế.
3. Đối với cược vào kèo "Cao hơn ở cuối giải", nếu các đội không vượt qua được vòng bảng, ưu tiên sẽ được dựa trên vị trí tương ứng của họ trong bảng đấu, sau đó mới đến tỷ lệ phần trăm tiền thắng hoặc số điểm.
4. "Hiệp ghi điểm cao (thấp) nhất - Tổng". Nếu có hai hoặc nhiều hiệp đấu kết thúc với cùng số điểm cao nhất/thấp nhất, cược sẽ được kết toán dựa trên cược tổng thực tế. Hoàn tiền không áp dụng trong những trường hợp như vậy.
5. "Hiệp ghi điểm cao nhất". Nếu không thể xác định hiệp ghi điểm cao nhất (tức là khi hai hoặc nhiều hiệp kết thúc với cùng số điểm được ghi), cược đặt vào các hiệp này sẽ được kết toán

theo tỷ lệ cược là 1.00. Cược vào các hiệp khác sẽ thua.

6. “Hiệp ghi bàn cao nhất”. Nếu cả hai hiệp nửa trận đều kết thúc với cùng số điểm được ghi, cược sẽ được kết toán với tỷ lệ cược là 1.00.
7. Nếu trận đấu (tính cả hiệp phụ) có kết quả hòa, các cược đặt vào T1 và T2 sẽ được kết toán theo tỷ lệ cược là 1.00. Các cược tổng và cược chấp sẽ được kết toán dựa trên kết quả thực tế của trận đấu.
8. Các cược về số lần touchdown của cầu thủ (bất cứ lúc nào, lần đầu/lần cuối, tổng) bao gồm các pha touchdown bằng cách chạy cùng bóng, nhận bóng, trả bóng sau khi cắt bóng, trả bóng sau khi giao bóng, trả bóng sau khi đá phạt và trả bóng sau khi làm rơi bóng.
9. “Kết quả của lượt bóng (X)”. Nếu lượt bóng không hoàn thành do kết thúc hiệp đấu hoặc trận đấu, cược vào kèo này sẽ được kết toán với tỷ lệ cược là 1.00.
    - Touchdown: Cược này thắng nếu đội đang giữ bóng ở đầu lượt ghi được touchdown, bao gồm cả do các pha bóng của hàng tấn công hoặc đội hình đặc biệt (ví dụ: pha trả bóng sau cú đá khai cuộc).
    - Field Goal: Cược này thắng cả khi pha dứt điểm thành công lẫn khi pha dứt điểm hụt (tính cả pha dứt điểm bị chặn, trượt hoặc bóng bật vào xà ngang), trừ trường hợp đội phòng thủ trả bóng về để thực hiện touchdown. Trong trường hợp này, cược đặt vào “Turnover.” sẽ thắng.
    - Turnover. Cược này bao gồm các pha cắt bóng, làm rơi bóng, mất quyền kiểm soát bóng và tất cả các pha ghi touchdown của đội phòng thủ, bất kể do hàng phòng thủ hay đội hình đặc biệt thực hiện.
    - Punt. Cược này chỉ thắng nếu quyền kiểm soát bóng chuyển sang đội kia sau cú đá bổng, ngoại trừ các trường hợp sau:
        - Nếu đội tấn công ghi được touchdown trong pha bóng đó, cược đặt vào “Touchdown” thắng.
        - Nếu đội phòng thủ ghi được touchdown trong pha bóng đó, cược đặt vào “Turnover” thắng.
    - Bất kỳ kết quả nào khác: Cược này thắng nếu kết quả cuối cùng không thuộc các trường hợp nêu trên.
10. “Down đầu tiên trong lượt bóng (X) - Đúng/Sai”
    - Đúng: Cược này thắng nếu đội ghi được ít nhất một pha down đầu tiên, bao gồm cả các pha down đầu tiên được tự động thực hiện do lỗi phạt.
    - Sai: Cược này thắng nếu không có pha down đầu tiên trong lượt bóng đó.
    - Nếu lượt bóng không hoàn thành do kết thúc hiệp đấu hoặc trận đấu, và kết quả cược không thể xác định được, cược vào kèo này sẽ được kết toán với tỷ lệ cược là 1.00.

9.3. Cầu lông, bóng bàn, bóng chuyền bãi biển

1. Nếu trận đấu bị treo hoặc hoãn lại vì bất cứ lý do gì, các cược đặt sẽ vẫn có hiệu lực cho đến khi trận đấu hoặc giải có trận đấu đó kết thúc, hoặc đến khi có một tay vợt/đội rút lui.
2. Nếu trận đấu bị treo do một đội bị truất quyền thi đấu hoặc từ chối thi đấu trước khi hết set 1, tất cả cược đặt sẽ bị hủy, trừ những cược đặt đã có thể xác định được kết quả cược tại thời điểm trận bị dừng. Trong trường hợp này, tất cả cược đặt W1 và W2 (bên A hoặc bên B thắng) đều bị hủy.
3. Nếu một đội từ chối thi đấu hoặc bị truất quyền thi đấu, các cược đặt W1 và W2 (bên A hoặc bên B thắng) sẽ vẫn có hiệu lực nếu set 1 đã hoàn tất, nếu không tất cả cược đặt sẽ bị hủy. Trường hợp tay vợt từ chối thi đấu hoặc bị truất quyền thi đấu, tay vợt đó sẽ mặc định bị xử thua.
4. Nếu trận đấu không hoàn tất vì bất cứ lý do gì (ví dụ tay vợt/đội từ chối thi đấu, bị truất quyền thi đấu), và trận đã thi đấu xong 2 set, mọi cược đặt đã có thể xác định được kết quả đều sẽ

được tính (ví dụ cược đặt cho kết quả set 1, tổng số điểm set 1, v.v...). Tất cả cược đặt khác sẽ bị hủy, trừ cược đặt cho "đội/tay vợt thắng trận". Đội hoặc tay vợt nào được đi tiếp vào vòng trong hoặc được xử thắng sau khi set 1 kết thúc sẽ được xem là thắng trận.
5. Trường hợp có lỗi chính tả trong tên viết tắt của đội hoặc vận động viên ghi ở Bảng cược (ví dụ Ivanov A. ghi nhầm thành Ivanov B.), lỗi như thế sẽ không được tính là nguyên nhân hủy cược và cược vẫn có hiệu lực.
6. Cược bên thắng trận. Nếu một trong các vận động viên có tên trong trận đấu bị thay ra trước khi trận bắt đầu, tất cả cược đặt sẽ bị hủy.
7. Cược chấp và cược Tổng số ở các môn chơi này sẽ tính dựa trên điểm, trừ các cược "Chấp set" và "Tổng số set".
8. Cược Vô địch. Vô địch là VĐV (hoặc đội) giành thứ hạng cao nhất giải đấu. Trường hợp một VĐV từ chối tham gia trước khi giải bắt đầu, mọi cược đặt cho VĐV đó đều hủy.
9. Cược "Tiến xa hơn". Trong các cặp lựa chọn, khách hàng sẽ đoán tay vợt hoặc đội nào tiến được xa hơn trong giải đấu. Nếu cả hai tay vợt đều bị loại khỏi giải, thì tay vợt nào có thành tích tốt hơn sẽ được tính là tay vợt tiến xa hơn. Nếu cả hai tay vợt đều bị loại ở cùng một vòng đấu, mọi cược đặt sẽ bị hủy. Trường hợp một tay vợt từ chối thi đấu trước ghi giải bắt đầu, cược đặt sẽ bị hủy.

9.4. Bóng rổ

1. Cược đặt sẽ được tính dựa trên:
    - Thời gian thi đấu chính thức (48 phút, gồm 4 hiệp x 12 phút/hiệp hoặc 40 phút, gồm 4 hiệp x 10 phút/hiệp; giải NCAA trận chia làm 2 nửa, mỗi nửa trận 20 phút).
    - Cược có tính thời gian bù giờ.
      Cược Thống Kê có bao gồm Bù giờ trừ khi có quy định cụ thể khác. Các điều khoản cược khác có thể được quy định cụ thể trong phần đặt cược.
2. Nếu trận đấu không hoàn tất, mọi cược đặt sẽ bị hủy trừ những cược đặt đã có thể xác định được kết quả cược tại thời điểm trận bị dừng.
3. Trận đấu phải diễn ra ít nhất 35 phút (với những trận có thời gian 40 phút) hoặc ít nhất 40 phút (đối với những trận có thời gian là 48 phút) để cược đặt có hiệu lực. Trong trường hợp này, mọi cược đặt sẽ được tính dựa trên kết quả tại thời điểm trận đấu bị dừng.
4. Trong bóng rổ (những trận có ghi "OT" (bù giờ)), các cược "Chấp" và "Tổng số" đặt cho Hiệp 4 và nửa trận sau (hiệp 3 và 4) không tính thời gian bù giờ.
5. Các đội bóng rổ NBA có thể được xếp theo cả chiều xuôi và ngược (Đội nhà – Đội khách). Trường hợp thứ tự tên đội bị đảo lộn, cược vẫn không bị hủy.
6. Cược "Đối kháng Vô Địch" sẽ được tính dựa trên thứ hạng thay vì điểm số của đội trong bảng đấu, nếu đội đó không đi tiếp vào vòng sau.
7. Khách hàng vui lòng tự tham khảo các nguồn thông tin chính thức về quy định đối với những trận giao hữu (cup hoặc câu lạc bộ). Nếu trận giao hữu có kết quả hòa (hoặc quy định có thay đổi), tất cả các cược đặt cho đội A hoặc B thắng đều hủy, các cược đặt cho tổng số điểm và cược chấp sẽ vẫn được tính dựa trên kết quả trận đấu.
8. Nếu các trận tranh cúp phải đấu thêm giờ do kết quả tổng hợp hai lượt trận, thì thời gian đấu thêm giờ sẽ được tính vào kết quả tính cược của lượt trận thứ hai. Tương tự, thời gian đấu thêm giờ do kết quả tổng hợp hai lượt trận cũng được tính trong các cược "Vào Vòng Trong", "Lên Hạng/Bị Loại", "Vô Địch Giải Đấu" và các cược tương tự khác.
9. Nếu trận bóng rổ có kết quả hòa, cược đặt "Trận Có Bù Giờ? – Có" được tính là thắng, cược "Trận Có Bù Giờ? – Không" được tính là thua.
10. Cược "Hiệp 1/Hết Trận". Trong trang cược Thể Thao, "T" là Thắng và "X" là Hòa. Phía trước là kết quả Hiệp 1, phía sau là kết quả của cả trận, sau khi hết thời gian chính thức. Ví dụ: T1T2 nghĩa là Đội 1 thắng (T1) hiệp 1, trong khi Đội 2 là đội giành chiến thắng (T2) khi hết thời gian

thi đấu chính thức của trận.
Cược "Hiệp 1/Hết Trận" có bao gồm hiệp phụ. Người chơi phải dự đoán đội nào sẽ thắng trong hiệp 1 và đội nào sẽ thắng cả trận, bao gồm cả hiệp phụ. Cược không có cửa hòa.

11. Cược “Tổng hiệp đấu cao (hoặc thấp) điểm nhất”. Hai hoặc nhiều hiệp đấu có tổng điểm như nhau (cao nhất hoặc thấp nhất) sẽ không phải là lý do để hủy cược. Trường hợp này, cược sẽ được tính dựa trên tổng số (điểm ghi trong thời gian bù giờ sẽ không tính khi xét tổng số điểm hiệp 4).
12. Cược “Hiệp đấu cao điểm nhất”. Nếu không thể xác định hiệp đấu nào cao điểm nhất (do có hai hoặc nhiều hiệp đấu ngang điểm), cược đặt vào các hiệp đấu có cùng điểm số đó sẽ bị hủy. Các cược đặt vào những hiệp đấu còn lại được tính là thua (điểm ghi trong thời gian bù giờ sẽ không tính khi xét tổng số điểm hiệp 4).
13. Cược “Nửa trận cao điểm nhất”. Trường hợp nửa trận đầu và nửa trận sau ngang điểm, cược sẽ bị hủy (điểm ghi trong thời gian bù giờ sẽ không tính khi xét tổng số điểm của nửa trận sau).
14. Cược “Đội thắng cả hai nửa trận” (điểm ghi trong thời gian bù giờ sẽ không tính khi xét tổng số điểm của nửa trận sau). Cược “Đội 1 thắng cả hai nửa trận – Không” được tính là thắng nếu đội 1 thua ít nhất một nửa trận.
15. Cược “Mỗi đội ghi trên 72.5 điểm – Có”. Cược được tính là thắng nếu tổng số điểm của mỗi đội trong cả trận từ 73 điểm trở lên.
16. Cược “Mỗi đội ghi trên 72.5 điểm – Không”. Cược được tính là thắng nếu một đội có tổng số điểm ít hơn tổng điểm trên vé cược.
17. Cược “Mọi hiệp đều trên 32.5 điểm – Có”. Cược được tính là thắng, nếu mọi hiệp đấu đều có tổng điểm từ 33 trở lên.
18. Các cược "Lỗi đầu tiên" và "Tổng số lỗi". Kết toán cược được thực hiện dựa trên bảng tỷ số cuối cùng, chỉ tính các lần phạm lỗi cá nhân của cầu thủ. Các lỗi kỹ thuật áp dụng cho huấn luyện viên, đại diện chính thức của đội hoặc cầu thủ dự bị có thể xuất hiện trong tường thuật trận đấu, nhưng không được tính vào kết toán cược. Tuy nhiên, các lỗi kỹ thuật được ghi rõ trong bảng tỷ số chính thức được tính.
19. Cược “pha bóng bật bảng” đầu tiên. Cược đặt cho đội nào sẽ thực hiện pha bóng bật bảng đầu tiên.
20. Cược "Số liệu thống kê" chỉ tính trên số liệu thống kê của từng cầu thủ, không tính số liệu thống kê của cả đội.
21. Cược "Tranh bóng bật bảng" tính trên số liệu thống kê cá nhân của cầu thủ và số liệu thống kê của đội. Đối với các trận NBA, WNBA chỉ tính tranh bóng bật bảng của cá nhân.
22. Cược “Đội Ghi Được….Điểm Trước” trong mục Thể Thao có thể được mở với:
    - hai kết quả (Đội 1, Đội 2). Với các cược này, nếu không đội nào ghi được đến số điểm đã nêu, cược sẽ bị hủy (ví dụ, nếu tỉ số là 19-19, các cược đặt "Đội Ghi Được 20 Điểm Trước" đều sẽ bị hủy).
    - ba kết quả (Đội 1, Đội 2, Không Đội Nào). Trong trường hợp này, cược sẽ được tính dựa vào kết quả.
23. Cược “Tỉ số hiệp 2-0 – W1” được tính là thắng nếu đội 1 thắng 2 trong 4 hiệp, và 2 hiệp còn lại hòa. Cược “Tỉ số hiệp 1-1” được tính là thắng nếu mỗi đội thắng 1 hiệp, và hai hiệp còn lại hòa.
24. Cược “Chấp Hiệp”. Ví dụ “Chấp Hiệp -2,5”. Trận kết thúc với tỉ số 81:102 (17:22,26:25,18:20,20:35), theo kết quả trên, tỉ số hiệp đấu sẽ là 1:3 (0:1, 1:0, 0:1, 0:1). Cược đặt cho đội chấp sẽ thua bởi tỉ số hiệp đấu sau khi cộng hệ số chấp của đội 2 sẽ là 1:05.
25. Cược “Tổng Số Hiệp Hòa”, “Chấp Hiệp”, “Tổng Số Hiệp” và “Tổng Số Điểm Các Hiệp” đều không tính thời gian bù giờ.
26. Cược “Chấp Điểm Đội 1 từ 1 đến 9” được tính là thắng, nếu Đội 2 hơn không quá 10 điểm. Ví dụ, tỉ số là (85:90), cược “Chấp Đội 1 – 5 điểm – Bất kỳ kết quả khác” được tính là thua.
27. Cược “Tỉ lệ % thực hiện cú ném 2 điểm”, “Tỉ lệ % thực hiện cú ném 3 điểm” “Tỉ lệ % thực hiện cú ném tự do”, tỉ lệ % số lần thực hiện sẽ tính dựa trên website chính thức, làm tròn lên số nguyên gần nhất.

28. Cược “Tổng Thời Gian Thi Đấu” được tính theo phút. Ví dụ Kyrie Irving Tổng số (39.5) Dưới – nếu tổng thời gian thi đấu của VĐV này là 39 phút 30 giây, cược sẽ được tính với tỉ lệ là 1.
29. Bóng rổ nữ (4 hiệp x 15 phút/hiệp). Cược đặt cho trận đấu sẽ tính thời gian chính thức bao gồm cả thời gian bù giờ.
30. **Bóng rổ. Kết quả. Thứ hạng đội tuyển cao hơn ở cuối giải.** Cược vào kèo này sẽ được kết toán theo thống kê có trên trang web chính thức.
31. Cược SuperTotal. Người chơi dự đoán các đội sẽ khi trên hoặc dưới một khoảng điểm cụ thể. Ví dụ, SuperTotal: (166-167 Hòa) 167.5 Trên. Nếu các đội ghi từ 167.5 điểm trở lên, cược thắng. Nếu các đội ghi 166 hoặc 167 điểm – hoàn tiền cược.
32. Cược “SuperHandicap đội 1⁄2 ()”. Người chơi dự đoán một đội thắng với một khoảng chấp. Ví dụ, “SuperHandicap 2: (-4; 3 Hòa) -4.5". Để thắng cược, đội 2 phải thắng với chênh lệch từ 5 điểm trở lên. Nếu trận hòa sau khi cộng tỉ lệ chấp là -4 hoặc -3, hoàn tiền cược.
33. Cược vào thống kê cầu thủ trung bình trong mùa giải NBA chính thức (điểm, bật bảng, kiến tạo, chặn bóng, v.v.) sẽ được kết toán theo thống kê có trên trang web chính thức của giải đấu.
34. Đạt Double-double (hoặc triple-double) trong trận đấu. Đây là cược đặt cho cầu thủ đạt được hai (double-double) hoặc ba (triple-double) chỉ số gồm hai con số (ví dụ, ghi 10 điểm trở lên) trong một trận. Các chỉ số đó là: điểm, tranh bóng bật bảng, kiến tạo, chặn bóng. Nếu cầu thủ đạt được triple-double, thì cược double-double đặt cho cầu thủ đó sẽ được tính là thắng.
35. Tỉ số trong khoảng. Với loại cược này, người chơi cần dự đoán tỉ số của hiệp đấu sẽ nằm trong một khoảng số đã chọn. Phần bên trái là khoảng số dành cho điểm của đội 1, phần bên phải là khoảng số dành cho điểm của đội 2. Ví dụ, "Tỉ số trong khoảng của hiệp 3. 22-33: 8-19 - Có." Cược thắng nếu hiệp 3 kết thúc với tỉ số là 24-15.
36. Các trận đấu khác. Trong loại sự kiện này, kết quả của các đội trong các trận được quy định sẽ được so sánh với nhau (chỉ tính thời gian thi đấu chính thức). Nếu một đội bỏ thi đấu, cược vào các trận đấu khác sẽ được kết toán với tỷ lệ cược 1,00 (hoàn tiền).
37. Bóng rổ 4x4. Trận đấu bao gồm hai hiệp kéo dài 10 phút. Nếu trận đấu có kết quả hòa, hiệp phụ dài 5 phút sẽ diễn ra.
    Những điểm khác biệt chính trong trận đấu:
    - Một bàn thắng tiêu chuẩn có trị giá 2 điểm.
    - Một bàn thắng Field Goal (từ vạch 3 điểm) sẽ ghi được 3 điểm.
    - Một cú úp rổ sẽ ghi được 3 điểm.
    - Đội có 12 giây để ném bóng trong một đợt tấn công.
38. Bóng rổ 1x1 Trận đấu diễn ra cho đến khi một người chơi đạt 11 điểm hoặc khi hết 10 phút (tùy theo điều kiện nào xảy ra trước). Nếu trận đấu kết thúc với tỷ số hòa, hai đội sẽ bước vào hiệp phụ kéo dài 5 phút. Trận chung kết gồm ba người chơi xuất sắc nhất, và người chiến thắng là người đầu tiên đạt 11 điểm. Những khác biệt chính trong lối chơi:
    - Cú ném cự ly trung bình được tính 2 điểm
    - Cú ném xa (từ ngoài vạch ba điểm) được tính 3 điểm
    - Nếu ghi điểm thành công, người chơi sẽ giữ quyền kiểm soát bóng theo luật “make it, take it” ("ghi điểm giữ bóng")
    - Người chơi phải thực hiện cú ném trong vòng 7 giây sau khi giành quyền kiểm soát bóng

9.5. Bóng rổ 3x3

1. Ván đấu bao gồm một hiệp kéo dài 10 phút. Ván đấu được coi là kết thúc khi hết thời gian hoặc một trong hai đội ghi được 21 điểm. Nếu ván đấu kết thúc với tỷ số hòa, hiệp phụ sẽ được thi đấu cho đến khi một đội ghi được 2 điểm.
2. Những khác biệt chính trong lối chơi:
    - Cú ném cự ly trung bình được tính 1 điểm
    - Cú ném xa (từ ngoài vạch ba điểm) được tính 2 điểm

    - Đồng hồ đếm ngược thời gian ném bóng kéo dài 12 giây.
3. Các quy định chung của bóng rổ cũng áp dụng cho Bóng rổ 3x3:
    - Nếu trận đấu bắt đầu nhưng không hoàn thành, tất cả cược sẽ được kết toán với tỷ lệ cược là 1,00, ngoại trừ những kèo đã có thể xác định được kết quả tại thời điểm trận đấu dừng lại.
    - Cược vào Thống kê bao gồm cả hiệp phụ trừ khi có quy định khác.
    - Cược "Sẽ có hiệp phụ? - Có" sẽ thắng và cược "Sẽ có hiệp phụ? - Không" sẽ thua.
    - Các cược vào kèo "Tỷ lệ cú ném 2 điểm", "Tỷ lệ cú ném 3 điểm" và "Tỷ lệ ném phạt" được kết toán dựa trên số liệu thống kê từ trang web chính thức, trong đó giá trị phần trăm được làm tròn đến số nguyên gần nhất.
    - Cược vào số liệu thống kê trung bình của vận động viên được kết toán dựa trên số liệu thống kê từ trang web chính thức của giải đấu.
    - Các cược "Lỗi đầu tiên" và "Tổng số lỗi". Khi kết toán cược, chỉ những lỗi cá nhân do cầu thủ trên sân mắc phải mới được xem xét.
    - Lỗi kỹ thuật của huấn luyện viên, thành viên ban huấn luyện hoặc cầu thủ dự bị sẽ không được xem xét.

9.6. Bóng chày

1. Cược bóng chày sẽ tính luôn các hiệp phụ, trừ khi có quy định cụ thể khác. Cược bóng chày được mở với điều kiện cả hai người ném bóng có trong danh sách đều tham gia trận đấu. Cả hai đều phải bắt đầu trận đấu và ném ít nhất một lượt để cược có hiệu lực. Nếu người ném bóng không bắt đầu trận đấu vì bất cứ lý do gì, mọi cược đặt cho trận đó đều bị hủy. Nếu không liệt kê tên người ném bóng đầu trận, mọi cược đặt đều có hiệu lực bất chấp người ném bóng đầu trận là ai.
2. Cược vẫn có hiệu lực nếu số ván đấu bị giảm theo quy định của giải đấu hoặc trận đấu kết thúc sớm do một đội dẫn trước với tỉ số không thể san bằng.
3. "Đội Nhà - Đội Khách". Nếu trong một ngày thi đấu có ít nhất một trận bị hủy, hoãn, không hoàn thành và được xem là chưa diễn ra (thi đấu dưới 5 hiệp đầy đủ), các cược ở kèo này sẽ được kết toán với tỷ lệ 1.00.
4. Đội nào đánh bóng sau sẽ được tính là đội nhà trong trận đấu, bất kể địa điểm thi đấu.
5. Mọi cược đặt (trừ những cược đặt cho từng phần trận đấu) đều tính trên kết quả chính thức của trận đấu, kể cả các hiệp phụ.
6. Tất cả các cược sẽ có hiệu lực nếu ít nhất cả 5 ván hoặc 4.5 ván đã diễn ra. Nếu trận diễn ra ít hơn 4.5 ván, công ty sẽ tính các cược mà kết quả đã được xác định tại thời điểm trận đấu bị dừng. Các cược khác đặt cho trận đấu này sẽ được thanh toán với tỷ lệ cược là 1.
7. Cược Thể Thao. Nếu trận bóng chày không bắt đầu đúng thời gian như lịch chính thức và bị đổi lịch, mọi cược đặt sẽ bị hủy.
8. Cược TRONG TRẬN. Nếu trận bị treo hoặc hủy nhưng bắt đầu lại trong vòng 72 giờ, mọi cược đặt vẫn có hiệu lực. Nếu trận không hoàn tất trong 72 giờ, mọi cược đặt sẽ bị hủy trừ những cược đặt đã có thể xác định được kết quả cược tại thời điểm trận bị dừng.
9. Nếu trận đấu hòa (NPB, tiền MLB, KBO), các cược đặt W1, W2 (đặt cho đội thắng) đều bị hủy.
10. Cược Đối kháng. Người chơi cần dự đoán trong hai người, cầu thủ nào sẽ có thành tích cao hơn. Nếu thành tích ngang nhau, cược sẽ hủy.
11. Cược trước trận về thống kê cá nhân của cầu thủ chỉ được kết toán nếu cầu thủ được chọn có tên trong đội hình xuất phát chính thức của trận đấu. Nếu cầu thủ vắng mặt trong đội hình xuất phát theo bảng thống kê chính thức, cược sẽ được hoàn trả.
12. Trong các trận tiền giải MLB, nếu sau 9 ván trận vẫn hòa, hai đội sẽ chơi ván phụ thứ
13. Bóng mềm là phiên bản bóng chày với quả bóng lớn hơn và sân bóng nhỏ hơn. Trận bóng mềm thường có 7 ván. Nếu hòa, trận sẽ chơi các ván phụ.

9.7. Biathlon (Trượt tuyết bắn súng)

1. “Cược đối kháng”. Người chơi cần dự đoán trong hai VĐV (hoặc đội), VĐV (hoặc đội) nào sẽ có thứ hạng cao hơn trong cuộc thi. Nếu cả hai VĐV (hoặc đội) bị loại khỏi cuộc đua hoặc một trong hai bên không bắt đầu cuộc đua, tất cả cược đặt sẽ hủy. Nếu một trong hai VĐV (hoặc đội) không hoàn tất cuộc đua, mọi cược đặt vào VĐV hoặc đội đó được tính là thua.
2. “Số lần bắn trượt”. Cược đặt tính trên tổng số lần bắn trượt của các VĐV. Người chơi cần dự đoán VĐV nào có số lần bắn trượt cao nhất. Nếu kết quả cuộc thi là hòa sau khi cộng hệ chấp, cược hủy. Nếu VĐV bị loại khỏi cuộc thi mà chưa bắn xong đủ các lượt, cược đặt sẽ bị hủy.
3. “Bắn trượt khi đua tiếp sức”. Số lần bắn trượt trong cuộc đua tiếp sức được tính bằng cách thêm một vòng penalty vào số vỏ đạn sử dụng thêm của tất cả thành viên trong đội.
4. “Đối kháng đại diện quốc gia”. Trong hai quốc gia, người chơi cần dự đoán xem đại diện của quốc gia nào sẽ có thứ hạng cao hơn trong cuộc thi.
5. "Người Thắng Cuộc Đua". VĐV dẫn đầu bảng xếp hạng chung cuộc sẽ được tính là người chiến thắng cuộc đua. Nếu hai hoặc nhiều VĐV được tuyên bố thắng cuộc đua, luật "Đồng Hạng" sẽ được áp dụng.
6. "Dẫn Đầu Sau Vòng 1 (hoặc 2, v.v.)". Người chiến thắng vòng đua được xác định dựa vào thứ hạng chung cuộc. Nếu hai hoặc nhiều VĐV được tuyên bố thắng trong một vòng đua, luật "Đồng Hạng" sẽ được áp dụng.
7. Cược “Biathlon. Vô địch. Nam. Rượt đuổi. Hochfilzen. 1-0 place (08.12.2013 | 16:30) – Thắng (Daniel Mesotitsch) Có" sẽ được tính là thắng nếu Daniel Mesotitsch xếp trong nhóm 10 dẫn đầu.
8. Cược “Vỏ đạn thêm Sweden (13.12.2013 | 17:25) Tổng Dưới 7.5” sẽ được tính là thắng nếu đội trượt tuyết bắn súng của Thụy Điển sử dụng từ 7 vỏ đạn thêm trở xuống.
9. Cược “Khoảng cách của đội về nhì 0 – 20 giây – Có” được tính là thắng nếu đội về nhì chỉ sau đội về nhất tối đa 20 giây trở xuống.
10. Cược “Bắn trượt. Bắn đứng trượt ít hơn bắn nằm”. Nếu số lần bắn trượt mục tiêu ở tư thế đứng bắn và nằm bắn ngang nhau (hoặc đều bằng 0), cược cho lựa chọn “Không” sẽ thắng, cược “Có” thua.
11. "Thời Gian Bắn". Cược dự đoán thời gian bắn súng (tính bằng giây).
12. "Thời Gian Ở Vùng Bắn". Cược dự đoán thời gian mà VĐV sẽ ở tại vùng bắn súng (tính bằng giây). Thời gian ở vùng bắn bao gồm cả việc đi vào và ra khỏi vùng bắn, và cả thao tác bắn súng.
13. **Cược IBU Cup.** Thứ hạng chung cuộc sẽ được tính dựa trên kết quả của mùa giải.

9.8. Quyền Anh, võ thuật

1. Trận đấu được xem là bắt đầu khi chuông reo bắt đầu hiệp 1.
2. Trường hợp được tuyên bố là “không có trận đấu”, hoặc trận bị treo vì bất cứ lý do gì trước thi đấu hoàn tất, mọi cược đặt đều bị hủy. Nếu cược đặt đã có thể xác định được kết quả cược tại thời điểm trận bị dừng thì vẫn được tính dựa trên kết quả đó.
3. Nếu số hiệp đấu bị thay đổi, các cược đặt cho kết quả trận đấu vẫn có hiệu lực và các cược đặt cho số hiệp đấu bị hủy.
4. "Tổng Số Vòng Đấu". Khách hàng sẽ đoán số vòng đấu trong trận đấu. Cược sẽ tính luôn vòng đấu trong đó kết quả của trận đấu được xác định (và trận kết thúc).
5. Cược chấp tính điểm (Bao gồm Giành chiến thắng sớm). Kèo cược chấp được tính theo điểm số cuối cùng của toàn bộ trận đấu, được cung cấp từ các nguồn tin thi đấu chính thức. Nếu trận đấu kết thúc sớm, các cược đặt vào võ sĩ thắng trước thời gian quy định sẽ được tính là cược

chiến thắng, còn các cược đặt vào đối thủ của võ sĩ đó sẽ được tính là cược thua (bất kể giá trị của cược chấp).
6. Chấp tính điểm (đánh đến hiệp 12). Chấp được tính theo tỷ số cuối cùng của trận đấu theo ghi nhận trong các nguồn thông tin chính thức. Trong trường hợp trong trận đấu không đánh đến hiệp 12, cược vào kèo này sẽ được kết toán theo tỷ lệ cược 1,00.
7. Trường hợp một VĐV không ra sàn đấu sau khi chuông bắt đầu hiệp mới, trận đấu sẽ được xem là đã kết thúc ở hiệp trước đó.
8. Cược “Võ sĩ 1 (hoặc 2) thắng”. Cược này được hiển thị trên Bảng Cược là "1" ("2"), và gồm các mục sau:
    - Thắng điểm
    - Thắng knockout
    - Thắng knockout kỹ thuật
    - Đối thủ bị truất quyền hoặc từ chối thi đấu.
9. Cược “Hòa”. Cược này được hiển thị trên Bảng Cược là “X”, xác định khi trọng tài quyết định hai VĐV ghi điểm ngang nhau sau khi tất cả hiệp đấu kết thúc.
10. Cược “Thắng điểm”. Người chiến thắng được phân định bằng quyết định của trọng tài sau khi tất cả hiệp đấu kết thúc.
11. Cược “Thắng với khoảng cách”. Cược này bao gồm thắng knockout, knockout kỹ thuật, đối thủ bị truất quyền thi đấu hoặc từ chối thi đấu.
12. "Thắng (2 cửa)". Nếu trận đấu kết thúc hòa, cược đặt cho 1 thắng và 2 thắng sẽ được thanh toán với tỉ lệ cược là 1.
13. Cược “2 Thắng ở Hiệp 3”. Cược được tính là thắng nếu võ sĩ 2 thắng bằng knockout hoặc knockout kỹ thuật ở hiệp thứ 3.
14. Cược “Trận Kết Thúc trong 10-12 Hiệp”.Cược được tính là thắng nếu VĐV thắng bằng knockout hoặc knockout kỹ thuật ở hiệp từ thứ 10 đến 12.
15. "Thắng Do Quyết Định Kỹ Thuật". Trận đấu bị dừng do chấn thương hoặc vì lý do khác dẫn đến việc trọng tài phải giơ bảng điểm và xác định kết quả khi trận đấu chưa hoàn tất số vòng đấu.
16. Tổng số lần knockdown (đánh ngã xuống sàn). Khách hàng cần dự đoán số lần knockdown trong trận đấu. Tất cả các lần knockdown đều được tính, bao gồm cả những lần được nối tiếp bởi cú knockout hay knockout kỹ thuật.

9.9. Võ Tự Do UFC

1. Trận đấu được xem là bắt đầu khi chuông reo bắt đầu hiệp 1.
2. Nếu trận đấu được tuyên bố là không diễn ra, hoặc trận bị dừng vì bất kỳ lý do gì trước khi xác định được võ sĩ thắng trận, mọi cược đặt đều sẽ bị hủy. Nếu kết quả của trận đấu đã có thể xác định, các cược đặt sẽ được tính dựa trên kết quả công bố.
3. Nếu số hiệp đấu bị thay đổi, các cược đặt cho kết quả trận đấu vẫn có hiệu lực và các cược đặt cho số hiệp đấu sẽ được tính với tỉ lệ cược là 1.
4. "Tổng số hiệp". Để cược ở kèo này thắng, Khách hàng phải dự đoán chính xác số hiệp trong một lượt đấu. Chỉ những hiệp đã trôi qua hơn một nửa thời gian được phân bổ mới được tính vào tổng số hiệp. Một nửa của hiệp đấu 5 phút là 2 phút 30 giây. Do đó, 2,5 hiệp có nghĩa là hai hiệp và 2 phút 30 giây của hiệp thứ ba. Nếu trận đấu kết thúc đúng tại mốc giữa hiệp (2 phút 30 giây), các cược "Trên/Dưới" cho tổng số hiệp sẽ được kết toán với tỷ lệ 1.00.
5. Trường hợp một võ sĩ không ra võ đài sau khi chuông bắt đầu hiệp mới, trận đấu sẽ được xem là đã kết thúc ở hiệp trước đó.
6. Nếu hiệp đầu kết thúc trong 2 phút đầu tiên, cược tổng số hiệp dưới 0,5 sẽ được tính là thắng.
7. Cược “Võ sĩ 1 (hoặc 2) Thắng”. Cược này được hiển thị trên Bảng Cược là "1" và "2", và gồm các lựa chọn sau:
    - "Thắng Điểm";

- "Thắng Knockout";
- "Thắng Knockout Kỹ Thuật";
- "Thắng Do Quyết Định Kỹ Thuật";
- "Đối Thủ Bị Truất Quyền Hoặc Từ Chối Thi Đấu"'.

8. Cược “Hòa”. Cược này được hiển thị trên Bảng Cược là “X”. Trận đấu kết thúc hòa khi trọng tài xác định rằng các võ sĩ ghi số điểm bằng nhau khi hiệp cuối kết thúc.
9. Cược “Thắng Điểm”. Nghĩa là người chiến thắng sẽ được xác định bằng quyết định của tổ trọng tài khi hiệp cuối kết thúc.
10. Cược "Thắng Sớm". Bao gồm thắng knockout, knockout kỹ thuật, đòn khóa gây đau đớn/ngạt thở/đầu hàng, đối thủ bị truất quyền thi đấu hoặc bỏ cuộc trong trận đấu.
11. "Thắng (2 Cửa)". Nếu trận đấu kết thúc hòa, cược đặt cho võ sĩ 1 thắng và võ sĩ 2 thắng sẽ được thanh toán với tỉ lệ cược là 1.
12. “() sẽ thắng ở vòng ()”. Cược này sẽ thắng nếu vận động viên được chọn giành chiến thắng sớm bằng cách hạ knockout hoặc bằng một quyết định kỹ thuật trong vòng được chọn.
13. Đòn đánh. Đòn đánh hiệu quả. Chỉ tính những đòn đánh hiệu quả khi kết toán cược đặt vào kèo này. Không tính những đòn đánh không trúng mục tiêu, trừ khi có quy định khác.
14. Cược chấp tính điểm (Bao gồm Giành chiến thắng sớm). Kèo cược chấp được tính theo điểm số cuối cùng của toàn bộ trận đấu, được cung cấp từ các nguồn tin thi đấu chính thức. Nếu trận đấu kết thúc sớm, các cược đặt vào võ sĩ thắng trước thời gian quy định sẽ được tính là cược chiến thắng, còn các cược đặt vào đối thủ của võ sĩ đó sẽ được tính là cược thua (bất kể giá trị của cược chấp).

9.10. Đua xe đạp

1. Cuộc thi đấu được xem là đã bắt đầu sau khi vòng hợp lệ đầu tiên bắt đầu.
2. Đối với cược so sánh các vận động viên cá nhân hoặc đội với nhau (cặp đấu), những người tham gia được đề cập phải bắt đầu cuộc đua để cược về họ có hiệu lực.
    - Nếu một người tham gia quy định trở lên không bắt đầu cuộc đua, các cược sẽ được kết toán với tỷ lệ cược 1,00.
    - Nếu một hoặc cả hai tay đua rời khỏi cuộc đua, cược được kết toán theo bảng xếp hạng sau cùng.
    - Nếu cả hai tay đua bắt đầu một sự kiện đua xe đạp nhiều ngày, nhưng đều vắng mặt trong bảng xếp hạng sau cùng, người tham gia nhiều vòng hơn sẽ được xem là có thứ hạng cao hơn.

9.11. Bóng nước

1. Tất cả cược đặt được tính dựa trên kết quả sau khi hết thời gian thi đấu chính thức mở cho cược đó (trận 32 phút, gồm 4 hiệp x 8 phút/hiệp). Công ty không chịu trách nhiệm về sự sai lệch thông tin ngày, giờ bắt đầu của trận đấu. Thông tin về ngày giờ thi đấu tại Bảng cược chỉ mang tính tham khảo. Khách hàng vui lòng tham khảo nhiều nguồn thông tin khác nhau nếu cần.
2. Các cược “Đội Thắng”, “Vào Vòng Tiếp Theo”..v.v..sẽ tính luôn hiệp phụ và các cú ném 5 mét.
3. Trường hợp trận đấu diễn ra nhưng không hoàn tất, mọi cược đặt sẽ bị hủy trừ những cược đặt đã có thể xác định được kết quả cược tại thời điểm trận bị dừng.
4. Trận đấu phải diễn ra ít nhất 30 phút để cược có hiệu lực. Trong trường hợp này, tất cả cược đặt sẽ được tính dựa trên kết quả tại thời điểm trận đấu bị dừng.

9.12. Bóng chuyền

1. Trường hợp trận đấu diễn ra nhưng không hoàn tất, mọi cược đặt sẽ bị hủy trừ những cược đặt đã có thể xác định được kết quả cược tại thời điểm trận bị dừng.
2. Trường hợp set đấu không hoàn tất, những cược nào đã có thể xác định được kết quả tại thời điểm trận dừng sẽ được thanh toán. Tất cả cược còn lại sẽ bị hủy. Nếu set đấu hoàn tất nhưng trận đấu không hoàn tất, tất cả cược đặt cho kết quả của set đấu đó vẫn có hiệu lực.
3. Cược đặt CEV Cup và Challenge Cup sẽ được tính bao gồm “set vàng” nếu có (tối đa 15 điểm). Set vàng sẽ diễn ra nếu các đối thủ ngang điểm nhau ở một vòng đấu nhất định theo luật các Cup Châu Âu.
4. Cược chấp và cược tổng số trong bóng chuyền được tính theo điểm, trừ cược “Chấp set” và cược “Tổng số set”.
5. Cược “Tỉ số set”. Các cột tương ứng hiển thị trên Bảng cược sẽ có dạng 3:0, 3:1, v.v...
6. Cược “Đối kháng vô địch”. Nếu các đội bị loại khỏi giải ở vòng bảng và không thể đi tiếp vòng trong, cược sẽ ưu tiên tính dựa trên thứ hạng của các đội (trong bảng), kế đến là số điểm của các đội.
7. Cược “Thời gian trận đấu”. Người chơi cần dự đoán xem trận đấu sẽ kéo dài trên hoặc dưới số phút cụ thể. Cược được tính bằng cách cộng thời gian của tất cả các set theo phút. Thời gian các set đấu sẽ được lấy dựa trên các website chính thức.
8. Cược “Đạt 3 điểm (hoặc 5 điểm) trước”. Người chơi cần dự đoán VĐV nào sẽ ghi được 3 điểm (hoặc 5 điểm) đầu tiên trong một set đấu. Trường hợp một VĐV từ chối thi đấu tiếp vì bất cứ lý do gì trước khi VĐV đó hoặc các đối thủ ghi được số điểm đã nêu, cược sẽ bị hủy.
9. Cược “Điểm phụ”. Người chơi cần đoán xem set đấu có chơi thêm điểm phụ hay không. Cược “Set có điểm phụ - Có” sẽ được tính là thắng nếu một đội thắng set đấu sau tỉ số 24:24.
10. Cược “Tie-break”. Người chơi cần dự đoán xem trận đấu có diễn ra set thứ 5 (set tiebreak) hay không. Cược “Tiebreak – Có” được tính là thắng nếu trận có chơi set 5.
11. Cược “Tổng của set cao điểm nhất” (không tính set 5). Ví dụ, cược “Tổng của set cao điểm nhất Dưới 47.5” được tính là thua nếu tỉ số là 25:23,26:24,23:25,23:25,18:16.
12. Cược “Tổng của set thấp điểm nhất” (tính luôn set 5). Ví dụ, “Tổng của set thấp điểm nhất Dưới 40.5” được tính là thắng nếu tỉ số là 25:23,26:24,23:25,23:25,18:16.

9.13. Bóng ném

1. Tất cả cược đặt được tính dựa trên kết quả sau khi hết thời gian thi đấu chính thức mở cho cược đó (trận 60 phút, gồm 2 hiệp x 30 phút/hiệp).
2. Những cược “Vào vòng tiếp theo”, “Lên hạng”, “Đội thắng”, v.v...sẽ tính luôn hiệp phụ và các loạt ném luân lưu.
3. Cược Trong trận. Nếu trận đấu không hoàn tất, mọi cược đặt sẽ bị hủy trừ những cược đặt đã có thể xác định được kết quả cược tại thời điểm trận bị dừng.
4. Cược “Vua phá lưới của giải” sẽ tính luôn hiệp phụ, nhưng không tính các loạt ném luân lưu.
5. Theo quy định các giải Vô địch Trung Quốc, nếu hai đội chênh lệch nhau 15 điểm và trận đã diễn ra hơn 30 phút thì trận đó được xem là hoàn tất.
6. Cược thẻ vàng – người chơi cần dự đoán đúng số thẻ vàng rút cho các VĐV.
7. Ở loại cược ném luân lưu bảy mét, người chơi dự đoán số quả ném luân lưu thành công (ghi bàn).
8. Cược "Phạt Treo 2 Phút". Chỉ tính các án phạt treo hai phút. Các phút phạt được đưa ra trước khi bắt đầu một hiệp đấu hoặc sau khi kết thúc nửa trận (hoặc trận đấu) và được tính vào biên bản chung cuộc của trận đấu sẽ được tính khi thanh toán cược. Có các lựa chọn cược như sau: "Án Phạt Treo 2 Phút Đầu Tiên"/"Án Phạt Treo 2 Phút Cuối Cùng" và "Tổng Số Án Phạt Treo 2 Phút"/"Tổng Số Án Phạt Treo 2 Phút" (theo đội)".
9. **Cược Trận ảo.** Cược đặt cho kết quả so sánh giữa những đội từ các trận khác nhau có trên

Bảng cược. Nếu một trong những trận thực bị treo hoặc hoãn, hoặc nếu có sự cố kỹ thuật, tất cả cược đặt cho trận ảo sẽ được tính với tỉ lệ cược là 1 (hoàn tiền cược).

10. Cược “Bóng ném. Thống kê” sẽ bao gồm hiệp phụ nhưng không bao gồm các loạt ném luân lưu.

9.14. Golf

1. Các giải golf lớn có thể kéo dài 3 hoặc 4 ngày và tổng số lỗ golf là 72.
2. Một tay golf được xem là có tham gia thi đấu sau khi tay golf đó đã phát bóng. Nếu tay golf bỏ thi đấu sau khi đã thực hiện phát bóng, cược đặt sẽ được tính thua.
3. **Cược “Vô địch giải đấu”.** Tay golf được xem là vô địch khi giành thứ hạng cao nhất giải đấu.
4. Nếu hai hoặc nhiều tay golf có thành tích ngang nhau cuối giải đấu, ngôi vô địch sẽ được phân định bằng luật đấu loại tranh hạng nhất (sudden death elimination). Trường hợp này, người thắng lượt đấu loại tranh hạng nhất sẽ là người vô địch, các đối thủ còn lại trong lượt đấu loại này đều xếp hạng nhì.
5. **Cược Trận Đấu và Giải Đấu.** Tay golf vô địch là người đạt thứ hạng cao nhất cuối giải đấu, kể cả các trận loại trực tiếp. Nếu một tay golf không đạt điểm chuẩn, đối thủ được tính thắng. Nếu cả hai tay golf đều không đạt điểm chuẩn, cược sẽ được tính dựa vào điểm thấp nhất sau khi xác định điểm chuẩn. Nếu một tay golf bị truất quyền thi đấu, hoặc trước khi hết hai vòng đấu hoặc sau khi cả hai tay golf đều đạt điểm chuẩn, tay golf còn lại được tính thắng. Nếu một tay golf bị truất quyền thi đấu ở vòng 3 hoặc 4, khi đối thủ đã không đạt điểm chuẩn, tay golf bị truất quyền thi đấu được tính là thắng. Nếu cược không mở lựa chọn hòa, các cược đặt trong trận có các tay golf đạt thành tích ngang nhau sẽ bị hủy.
6. **Cược Chấp – Trận**: Một tay golf sẽ được chấp và hệ số chấp sẽ cộng vào điểm cuối trận. Bất kỳ tay golf nào không đạt điểm chuẩn, bỏ cuộc hoặc bị truất quyền thi đấu đều được tính là thua. Nếu cả hai tay golf đều không đạt điểm chuẩn, hệ số chấp sẽ cộng vào điểm của cả hai tại thời điểm đó. Trận đấu sẽ bị hủy nếu cả hai tay golf đều bỏ cuộc, bị truất quyền thi đấu hoặc một tay golf không bắt đầu giải đấu. Nếu trận không diễn ra đủ số vòng đấu quy định, cược chấp sẽ bị hủy trừ khi kết quả trận đấu đã được xác định.
7. **Cược Nhóm/Tay Golf Anh Giỏi Nhất.**..: Tay golf vô địch là người đạt thứ hạng cao nhất cuối giải đấu. Bất kỳ tay golf nào không đạt điểm chuẩn đều được tính là thua. Nếu mọi tay golf đều không đạt điểm chuẩn, cược sẽ được tính dựa trên điểm thấp nhất sau khi xác định điểm chuẩn. Các tay golf được phân nhóm vì mục đích duy nhất là đặt cược. Nếu có tay golf không bắt đầu giải đấu, cược hủy. Luật số 4 được áp dụng. Luật dead heat được áp dụng trừ trường hợp xác định ngôi vô địch bằng trận loại trực tiếp.
8. **Cược Chấp Nhóm.** Một nhóm tay golf sẽ được chấp. Điểm số chung cuộc sẽ được tính sau khi cộng hệ số chấp để xác định người thắng. Bất kỳ tay golf nào không đạt điểm chuẩn đều được tính là thua trừ khi không đủ số lượng tay golf đạt điểm chuẩn để xác định thứ hạng chung cuộc. Trong trường hợp đó, điểm số sau khi cộng hệ số chấp của các tay golf không đạt điểm chuẩn sẽ được tính để xác định thứ hạng sau các tay golf đạt điểm chuẩn.
9. Ban tổ chức một số giải đấu có thể yêu cầu các tay golf đánh thêm một số lỗ phụ để xác định ngôi vô địch. Trong trường hợp đó, người vô địch là tay golf có điểm số thấp nhất sau khi đánh số lỗ phụ đã nêu, và các tay golf còn lại được tính là về nhì.
10. Cược “18 lỗ”. Trong những cược gồm 2 tay golf, nếu không mở cược cửa hòa và hai tay golf có thành tích ngang nhau, cược sẽ bị hủy. Luật dead heat áp dụng với mọi cược đặt cho trận có từ 3 tay golf trở lên. Nếu một tay golf không tham gia cuộc thi, tất cả cược sẽ hủy.
11. **Cược “Đạt/không đạt điểm chuẩn”.** Nếu tay golf bỏ cuộc hoặc bị truất quyền thi đấu trước khi đạt điểm chuẩn, tay golf đó được tính là thua. Nếu tay golf đạt điểm chuẩn sau đó bỏ cuộc hoặc bị truất quyền thi đấu, tay golf đó vẫn được tính là thắng. Cược bị hủy nếu tay golf không tham gia thi đấu.
12. Cược “Đối kháng”. Trong hai tay golf, người chơi cần đoán xem tay golf nào sẽ có thành tích cao

hơn. Tay golf có thành tích cao hơn là người đánh xong 18 lỗ với số điểm thấp hơn.

13. Nếu một tay golf, sau khi đã bắt đầu trận đấu, bỏ thi trước khi đánh xong 18 lỗ, sẽ bị xử thua bất chấp điểm số. Cú phát bóng về lỗ golf được tính là bắt đầu trận đấu. Nếu một tay golf bỏ thi đấu trước khi trận bắt đầu, cược đặt cho tất cả các tay golf trong nhóm đó sẽ bị hủy.
14. Nếu giải đấu bị ảnh hưởng bởi thời tiết xấu, cược sẽ được tính dựa trên thứ hạng sau cùng chỉ cần đã diễn ra tối thiểu 36 lỗ golf, trừ khi giải đấu được chơi ở nhiều hơn một sân.
15. Cược đặt Ryder Cup, Presidents Cup. Điểm được tính như sau: thắng được 1 điểm, hòa được 0.5 điểm.
    Vị trí trong vòng đấu/giải đấu. Cược thắng nếu người chơi kết thúc trong phạm vi vị trí cuối cùng được chỉ định dựa trên kết quả của vòng đấu hoặc giải đấu.
    Khi kết toán cược cho các thị trường Top 2/Top 5/Top 10/Top 20, nếu số người đồng hạng nhiều hơn số vị trí có sẵn trong Top 2/Top 5/Top 10/Top 20, quy tắc đồng hạng (dead heat) sẽ được áp dụng.
    Ví dụ: "(.....) Sẽ nằm trong Top 5 - Có", có 3 người chơi đồng hạng ở vị trí thứ 5. Phiếu cược sẽ được kết toán theo quy tắc đồng hạng (dead heat) giữa ba người chơi này, còn lựa chọn "Không" sẽ được kết toán là thua.

9.15. Phóng phi tiêu

1. Cược Trận Đấu. Trong trường hợp trận bắt đầu nhưng không hoàn tất, VĐV nào được vào vòng trong sẽ được xem là chiến thắng. Tuy nhiên, cược set đấu, vòng đấu, cược chấp và các cược đặt biệt đều sẽ bị hủy trừ những cược đặt đã có thể xác định được kết quả cược tại thời điểm trận bị dừng.
2. Cược chấp và cược đặt cho tổng số trong các trận đấu phi tiêu sẽ được tính theo set trừ khi có quy định cụ thể khác trên Bảng Cược. Trong môn phi tiêu, “180 điểm” là điểm cao nhất của ba lần phóng trong một lượt đi.
3. Cược “Tổng điểm cuối 40 trở xuống/(hoặc 41 trở lên)”. Lượt điểm cuối là số điểm mà VĐV cần để kết thúc trận đấu. Thuật ngữ này áp dụng cho các loại phi tiêu trong đó VĐV được cộng điểm ở đầu trận (301 hoặc 501) và họ phải giảm số điểm về 0. Ví dụ, điểm của VĐV là 170, trên lý thuyết VĐV này có thể kết thúc trận đấu nếu có thể ghi 170 điểm ở lượt đi lầu tiên.

9.16. Bi đá trên băng

1. Mọi cược đặt đều tính luôn cả hiệp phụ, trừ trường hợp có quy định cụ thể khác. Trận đấu gồm 10 hiệp. Nếu số điểm hai đội ngang nhau sau 10 hiệp, trận sẽ chơi hiệp phụ, đội thắng hiệp phụ được xem là thắng trận.
2. Nếu không quả bi nào lọt vào vòng tròn house hoặc các quả bi gần vòng tròn house nhất của hai đội có khoảng cách bằng nhau, hiệp đấu đó được tính điểm là 0:0.
3. Trường hợp trận đấu bắt đầu nhưng không hoàn tất, mọi cược đặt sẽ bị hủy trừ những cược đặt đã có thể xác định được kết quả cược tại thời điểm trận bị dừng.
4. Trận đấu được xem là hoàn tất nếu đã diễn ra ít nhất 5 hiệp. Mọi cược đặt sẽ được tính theo kết quả tại thời điểm trận bị dừng.
5. Một đội được tính là thua trận bất chấp điểm số hiện có, nếu như không thể hoàn tất hết mọi lượt ném bi trong hiệp đấu (mỗi đội ném 8 quả bi trong một hiệp).
6. Mọi cược đặt (trừ các cược đặt cho từng phần trận đấu) sẽ tính trên kết quả chính thức của trận đấu, kể cả hiệp phụ nếu có.

9.17. Cricket

1. Tất cả cược đặt sẽ được tính dựa trên kết quả chính thức do ban tổ chức giải công bố.
2. Mọi cược đặt sẽ bị hủy nếu trận đấu bị gián đoạn và không hoàn tất.
3. Một số loại hình cricket:
    - Hai 20 (Twenty20) – Một phiên bản cricket rút gọn, có thời gian trung bình mỗi trận là 3.5 giờ.
    - Cricket Đơn nhật quốc tế (ODI) – một trận kéo dài hơn 8 giờ.
    - Test Match – thi đấu 5 ngày với tối thiểu 90 vòng ném bóng mỗi ngày.
4. Nếu kết quả hoặc số liệu thống kê nào đó của trận đấu bị thiếu, tất cả cược sẽ được kết toán theo tỷ lệ cược 1.00, trừ khi kết quả của các cược đã được xác định.
5. Nếu có bất kỳ thông tin nào về trận đấu từ nguồn chính thức bị chậm trễ:
    - Cược trước trận: cược sẽ được kết toán trong vòng 48 giờ sau khi sự kiện kết thúc.
    - Cược trực tiếp: cược sẽ được kết toán trong vòng 12 giờ sau khi sự kiện kết thúc.
    - Cược vào các trận đấu này sẽ không được tính toán lại nếu nguồn chính thức điều chỉnh bất kỳ dữ liệu nào của mình
6. Nếu trận đấu có kết quả hòa và cược không mở lựa chọn “Hòa – Có”, mọi phương thức xác định đội thắng trận đều sẽ được tính cược, ví dụ trường hợp áp dụng luật bowl-out và super-over, v.v...(luật bowl-out và super-over không được tính trong các cược khác).
7. Trong các trận đấu có số lượng over giới hạn, cược đặt vào thống kê của một đội hoặc cả trận sẽ bị hủy nếu dưới 80% số over của một đội hoặc tổng số over diễn ra do yếu tố ngoại cảnh, bao gồm điều kiện thời tiết bất lợi, ngoại trừ những trường hợp mà kết quả đã được xác định vào lúc lượt đấu kết thúc. (it may be possible to merge points 7 and 8 into one, as in the Bengali version)
8. Cầu thủ đánh bóng giỏi nhất trận
    - Cầu thủ đánh bóng giỏi nhất trận là cầu thủ ghi được nhiều điểm nhất. Không tính điểm ghi trong siêu over. Nếu hai cầu thủ trở lên ghi được cùng một số điểm, quy tắc "Dead Heat" được áp dụng.
    - Nếu một cầu thủ đánh bóng rút lui do chấn thương nhưng sau đó ra sân trở lại, thì tính tổng số điểm mà cầu thủ đánh bóng đó ghi được trong lượt đấu đó. Nếu một cầu thủ đánh bóng không ra sân trở lại, tổng điểm của cầu thủ là tổng điểm mà cầu thủ đó ghi được trước khi dừng thi đấu.
    - Nếu một cầu thủ đánh bóng không xuất hiện trong đội hình 11 người ban đầu, cược vào cầu thủ đó sẽ bị hủy. Các cược đặt vào cầu thủ không đánh bóng hoặc không thi đấu sẽ được xem là thua.
    - Trong các trận đấu có số lượng over giới hạn, cược sẽ bị hủy nếu dưới 50% số over của đội bất kỳ diễn ra do yếu tố ngoại cảnh, bao gồm điều kiện thời tiết bất lợi, ngoại trừ những trường hợp mà kết quả đã được xác định vào lúc lượt đấu kết thúc.
9. Đội của cầu thủ đánh bóng giỏi nhất
    - Đội của cầu thủ đánh bóng giỏi nhất là đội của cầu thủ ghi nhiều điểm nhất trận. Không tính điểm ghi trong siêu over. Nếu các cầu thủ đánh bóng của hai đội khác nhau cùng ghi số điểm cao nhất và không có tỷ lệ cược cho kết quả hòa, quy tắc "Dead Heat" được áp dụng.
    - Nếu một cầu thủ đánh bóng rút lui do chấn thương nhưng sau đó ra sân trở lại, thì tính tổng số điểm mà cầu thủ đánh bóng đó ghi được trong lượt đấu đó. Nếu một cầu thủ đánh bóng không ra sân trở lại, tổng điểm của cầu thủ là tổng điểm mà cầu thủ đó ghi được trước khi dừng thi đấu.
    - Nếu một cầu thủ đánh bóng không xuất hiện trong đội hình 11 người ban đầu, cược vào cầu thủ đó sẽ bị hủy. Các cược đặt vào cầu thủ không đánh bóng hoặc không thi đấu sẽ được xem là thua.
    - Trong các trận đấu có số lượng over giới hạn, tất cả cược sẽ bị hủy trong trường hợp gián đoạn do yếu tố ngoại cảnh, ngoại trừ những trường hợp mà kết quả đã được xác định vào

lúc lượt đấu kết thúc hoặc đội đánh bóng đạt mục tiêu hay mất hết tam trụ môn.
    - Nếu một trong hai đội, vì bất kỳ lý do gì, chơi ít hơn số over quy định trong lượt đấu của họ (trừ phi họ tuyên bố hoặc lượt đấu kết thúc tự nhiên), tất cả cược sẽ bị hủy, ngoại trừ những trường hợp đã xác định kết quả. Tuy nhiên, cược vẫn có hiệu lực nếu kết quả đã được xác định trước khi các over bị gián đoạn.
10. Cược đặt vào bất cứ VĐV vào không nằm trong số 11 người xuất phát sẽ bị hủy. Cược đặt cho các cầu thủ nằm trong đội hình xuất phát nhưng không đánh bóng sẽ được tính tỉ lệ là 1.
11. "Điểm khi tam trụ môn ngã". Cược thắng nếu dự đoán đúng những tiêu chí sau: tam trụ môn bị cướp và tổng điểm. Nếu tam trụ môn không bị cướp và tổng điểm cao hơn tổng tối thiểu đặt ra, cược được kết toán là thua. Nếu tam trụ môn không bị cướp và tổng điểm vượt quá tổng tối đa đặt ra, cược được kết toán với tỷ lệ cược 1,00.
12. Cuộc đua tới 10 điểm. Cược có hiệu lực, trừ khi những cầu thủ được liệt kê không đánh bóng trước – khi đó, tất cả cược sẽ mất hiệu lực. Cược có hiệu lực bất kể cầu thủ nào trong số được liệt kê đánh quả bóng đầu tiên. Nếu không cầu thủ nào ghi được 10 điểm, cược vào kết quả “Không ai” thắng. Trong một trận đấu bị thời tiết làm ảnh hưởng, nếu không cầu thủ đánh bóng nào ghi được 10 điểm và không ai bị loại, cược sẽ mất hiệu lực. Nếu không cầu thủ đánh bóng nào ghi được 10 điểm và cả hai đều bị loại, cược vào kết quả “Không ai” thắng.
13. "() Tổng điểm cá nhân trong () over đầu tiên trên/dưới ()".
    Phạt đền ban ra sau khi inning hết sẽ không tính vào số điểm trong những inning đó.
    Nếu số lượng over được chọn không diễn ra do yếu tố ngoại cảnh hoặc do điều kiện thời tiết bất lợi, cược sẽ bị vô hiệu, ngoại trừ những trường hợp mà kết quả đã được xác định.
    Nếu số lượng over được chọn không diễn ra trong một lượt đấu (ví dụ: Cả đội đã bị ra ngoài hoặc đạt tới số điểm được yêu cầu trước khi số lượng over được chọn diễn ra), cược vẫn có hiệu lực. Khi kết toán cược, điểm bổ sung được tính, bất kể điểm được thưởng vì lý do gì.
    Trong một trận đấu test, số lượng over đầy đủ được quy định phải diễn ra thì cược mới có hiệu lực, trừ trường hợp cả đội đã bị ra ngoài hoặc đạt tới số điểm được yêu cầu với số lượng over ít hơn quy định.
14. Tổng điểm đội (tổng điểm cá nhân). Phạt đền ban ra sau khi inning hết sẽ không tính vào số điểm trong những inning đó. Cược vào kèo này sẽ được kết toán dựa trên tổng số điểm cuối cùng của đội đánh bóng. Nếu kết quả hòa và chơi thêm lượt đấu (siêu lượt đấu hoặc quả bóng vàng), cược vào kết quả trận đấu được nêu sẽ được kết toán căn cứ theo số điểm ghi được trong thời gian thi đấu chính thức. Các cược vào trận đấu có số lượt đấu giới hạn sẽ bị hủy nếu số lượt đấu đã dự kiến của đội diễn ra dưới 80% vì các yếu tố ngoại cảnh, bao gồm thời tiết xấu, ngoại trừ các trường hợp mà kết quả đã được xác lập trước khi inning bị gián đoạn. Các cược vào trận đấu test sẽ bị hủy trong trường hợp kết quả hòa, miễn là chơi chưa đầy 60 lượt đấu, ngoại trừ các trường hợp mà cược đã được kết toán.
15. Điểm số cá nhân cao nhất (điểm của cầu thủ); tổng điểm của cầu thủ; số điểm của cầu thủ. Trong trận đấu test, những cược này được kết toán theo số điểm cao nhất ghi được trong một hiệp. Không cộng lại điểm từ hai điểm trừ khi có quy định khác.
16. Over, giao bóng, tổng số điểm đội 1/2. Vì mục đích kết toán cược, những cú ném bóng là ném lại và những điểm bổ sung được thưởng cho những cú ném này đều được tính. Ví dụ, nếu lượt đấu bắt đầu bằng: Bóng rộng – Không bóng – Bốn thì “Bốn” được xem là cú ném thứ ba trong lượt đấu.
17. Một số loại cược chỉ có thể thanh toán sau khi công bố đầy đủ kết quả trên các nguồn tin chính thức, thời gian chờ có thể lên đến 10-12 giờ.
18. Cược “Vua đánh bóng”. Nếu hai hoặc nhiều VĐV có cùng điểm số, cược sẽ được tính với tỉ lệ là 1. Nếu VĐV không ra sân trong đội hình xuất phát ở một trong các trận, cược đặt cho VĐV đó sẽ được tính với tỉ lệ là 1.
19. Cầu thủ đánh bóng giỏi nhất trong trận:
    Cầu thủ đánh bóng giỏi nhất trong trận là cầu thủ ghi được nhiều điểm nhất. Không tính điểm ghi được trong siêu lượt đấu. Nếu hai cầu thủ trở lên ghi được cùng một số điểm, thì áp dụng

quy tắc Dead Heat.
Nếu một cầu thủ đánh bóng rút lui do chấn thương rồi quay trở lại sân, tổng số điểm mà cầu thủ đánh bóng này ghi được trong inning sẽ được tính. Nếu cầu thủ đánh bóng không quay trở lại sân, tổng số điểm của cầu thủ này sẽ là tổng số điểm người đó ghi được trước khi ngừng thi đấu.
Nếu một cầu thủ đánh bóng không có mặt trong 11 cầu thủ xuất phát, cược vào họ sẽ bị vô hiệu. Cược về cầu thủ đánh bóng xuất hiện trong đội nhưng không đánh bóng sẽ được kết toán thua.
Trong những trận đấu có số lượt đấu giới hạn, cược sẽ bị hủy nếu số lượt đấu mà hai đội chơi dưới 50% số lượt đấu quy định vì các yếu tố ngoại cảnh, bao gồm thời tiết xấu, ngoại trừ các trường hợp mà cược đã được kết toán.

20. Các cược này sẽ được tính kết quả dựa trên một hệ thống điểm. Điểm được tính như sau: 1 điểm trên mỗi vòng chạy (run), 20 điểm mỗi lần đánh ngã tam trụ môn (wicket), 10 điểm mỗi lần bắt được bóng, 25 điểm mỗi cú stumping (khi người giữ cầu môn ném bóng ngã cầu môn của đối phương để loại cầu thủ đánh bóng ra sân).
    - Cược đặt vào những cầu thủ không được chọn sẽ được hoàn trả. Nếu một cầu thủ không có trong đội hình ban đầu nhưng sau đó được thay vào sân, kết quả sẽ được tính căn cứ theo số điểm cầu thủ đó đã ghi được, bất kể thời điểm họ vào sân.
    - Trong các trận Đơn Nhật, mỗi đội phải chơi ít nhất 40 vòng ném bóng, nếu không cược sẽ bị hủy, trừ những trường hợp cược đã có thể xác định kết quả.
    - Trong các trận Test cricket và First Class cricket, những trận hòa (drawn game) phải diễn ra ít nhất 200 vòng ném bóng, nếu không cược sẽ bị hủy, trừ những trường hợp cược đã có thể xác định kết quả. Trong các trận Twenty20, trận đấu phải diễn ra đủ 20 vòng ném bóng và phải có kết quả chính thức được công bố, trừ những trường hợp cược đã có thể xác định kết quả.
21. Nếu một cầu thủ được thay và không quay lại trận đấu, thì kết quả cuối cùng của cầu thủ đó sẽ được xác định căn cứ theo kết quả của cầu thủ đó cho đến thời điểm được thay. Tương tự, cầu thủ được thay vào sân cũng sẽ được tính kết quả căn cứ theo số điểm đã ghi được.
22. Tổng số tam trụ môn bị ngã trong X điểm run. Cược được kết toán dựa trên số tam trụ môn bị ngã tại thời điểm số điểm run cụ thể được ghi nhận. Số tam trụ môn bị mất số điểm run cần thiết đã được ghi sẽ không được tính.
    Ví dụ: Đội 2, Tổng số tam trụ môn bị ngã trong 50 điểm run — Dưới 1,5 Nếu một đội ghi được 50 điểm run và mất 1 tam trụ môn trong lượt thứ 19, và ghi được 50 điểm run và mất 2 cầu thủ trong lượt thứ 20, thì cược sẽ được tính là thắng, vì ghi được 50 điểm run với chỉ 1 tam trụ môn bị đánh ngã.
    Nếu số lượng tam trụ môn được chỉ định trong cược bị đánh ngã trước khi đội ghi được số điểm run cần thiết, cược sẽ được kết toán dựa trên số tam trụ môn còn lại.
    Ví dụ: Đội 2, Tổng số tam trụ môn bị ngã trong 50 điểm run — Dưới 1,5 Nếu tại thời điểm có 40 điểm run đã được ghi, đội đã mất 2 cầu thủ, cược sẽ được tính là thua.
    Nếu trong trận đấu test, một đội tuyên bố hoàn thành lượt chơi, hoặc trận đấu kết thúc với tỷ số hòa, hoặc nếu mục tiêu đã đạt được, số điểm run và số tam trụ môn hiện tại sẽ được tổng kết và sử dụng để kết toán cược.
23. Đội Dẫn Trước Trong Hiệp Đầu Tiên / Cược Chấp. Cược đặt vào kèo này liên quan đến việc xác định độ chênh lệch số điểm run giữa hai đội trong hiệp đầu tiên của các trận Test.
    Nếu trận đấu kết thúc với kết quả hòa và mỗi đội đã chơi ít hơn 200 over, các cược sẽ được kết toán với tỷ lệ cược 1.00. Điều này không bao gồm các trường hợp mà kết quả của cược được xác định vào cuối hiệp đầu tiên. Nếu có tuyên bố kết thúc hiệp trong hiệp đầu tiên, các cược sẽ được kết toán dựa trên kết quả tại thời điểm tuyên bố đó.
24. Cú Ném Đầu Tiên. Cược vào kết quả của cú ném đầu tiên do một đội thực hiện hoặc của cả trận đấu. Nếu cú ném đầu tiên dẫn đến một cú đánh tự do, mọi kết quả của cú đánh tự do đó sẽ bị coi là không hợp lệ. Nếu cú ném đầu tiên tạo ra điểm phụ, thì kết quả đó vẫn được tính khi quyết toán cược. Nếu một cú ném vừa tạo ra điểm phụ vừa có kết quả khác, điểm phụ sẽ được

ưu tiên khi quyết toán, trừ khi có quy định khác. Nếu cú ném vừa tạo ra điểm phụ hoặc loại người đánh bóng, bất kỳ số điểm bổ sung nào cũng sẽ không được tính, trừ khi có quy định khác.

25. "Ai sẽ thực hiện nhiều run-out hơn?", "Đội, tổng số run-out". Việc tính toán dựa trên số lượng run-out mà đội tấn công thực hiện trong lượt của họ, theo thống kê chính thức của trận đấu.

Chennai daily cricket là một giải đấu khu vực, thi đấu với bộ quy tắc cricket trong nhà. Các đội phải chơi hết tất cả các lượt đấu được sắp xếp hoặc cho đến khi ngã 5 tam trụ môn.

1. Quy tắc ghi điểm:
    - Nếu thanh gỗ bị rớt khỏi tam trụ môn do cú ném trực tiếp của cầu thủ ném bóng, cầu thủ đánh bóng sẽ bị ra ngoài
    - Nếu cầu thủ đánh bóng không đánh trúng bóng sau khi bóng được ném đi và cầu thủ giữ tam trụ môn bắt được (hoặc không bắt được) bóng, cầu thủ đánh bóng bị 0 điểm
    - Nếu cầu thủ đánh bóng đánh trúng bóng mà cầu thủ bắt bóng hoặc cầu thủ giữ tam trụ môn bắt được bóng không để chạm đất, cầu thủ đánh bóng sẽ bị ra ngoài
    - Nếu cầu thủ đánh bóng đánh trúng bóng và bóng chạm đất, trong trường hợp cầu thủ đánh bóng hoặc cầu thủ không đánh bóng chưa chạm đến vạch tương ứng của họ (phần sân), cầu thủ đánh bóng sẽ bị ra ngoài nếu nhóm bắt bóng ném bóng làm rớt thanh gỗ khỏi cọc gỗ
    - Khi cầu thủ đánh bóng đánh được bóng vào những khu vực nhất định, họ được điểm như sau:
        - A – 0 điểm
        - B, C (lên đến giữa sân) – 1 điểm
        - B, C (qua giữa sân đến khu vực D) – 2 điểm
        - D (không chạm đất) – 6 điểm, nếu bóng chạm đất – 4 điểm.
2. Nếu bóng rơi trước tiên vào khu vực B, C qua giữa sân (2 điểm), rồi rơi vào khu vực D (thêm 1 điểm), nhóm sẽ nhận tổng cộng 3 điểm. Nếu bóng rơi vào khu vực B, C lên đến giữa sân (1 điểm), rồi tiếp tục ở khu vực B, C qua giữa sân, nhóm được tổng cộng 2 điểm.
3. Đối với bóng chết (khi bóng được ném đến và đi qua vạch giữa), thưởng 0 điểm và bóng được ném lại. Nếu cú ném tiếp theo cũng là bóng chết, cầu thủ đánh bóng được thưởng 5 điểm.
4. Đối với trường hợp cản trở vật lý đối với cầu thủ đánh bóng, cầu thủ đánh bóng được thưởng 5 điểm.
5. Đối với bóng tốt (khi bóng được ném qua khu vực đánh bóng mà không chạm cầu thủ đánh bóng), thưởng 0 điểm.
6. Đối với bóng rộng (khi bóng được ném ra ngoài khu vực đánh bóng hoặc đi qua vạch đánh bóng), cầu thủ đánh bóng được thưởng 2 điểm.
7. Đối với trúng người (khi bóng trúng người của cầu thủ đánh bóng), 0 điểm được thưởng và trò chơi tiếp tục. Nếu cầu thủ đánh bóng và cầu thủ không đánh bóng đã chạy chỗ cho nhau, thưởng 1 điểm.
8. Đối với không bóng (khi cầu thủ ném bóng bước qua vạch ném bóng, bóng được ném ngay ở trên tam trục môn không chạm đất, bóng được ném xuống đất và nảy lại lên trên vai; ném bóng ra khỏi sân), cầu thủ đánh bóng được thưởng 2 điểm.

Cricket 24. Cyber League, Cyber Indian League 24

1. Quy tắc trò chơi này giống như quy tắc của môn cricket thật: Mỗi đội chơi một inning gồm 20 lượt đấu.
2. Quy tắc kết toán cược:
    - Cược "Người thắng trận" kết toán căn cứ theo kết quả của siêu lượt đấu.
    - Cược "Lượt đấu, tổng điểm đội" kết toán căn cứ theo số điểm mà các đội ghi được, bao gồm cả hiệp phụ. Trong trường hợp lượt đấu được đề cập không diễn ra, cược sẽ được

hoàn lại.

- Cược "Tổng", "Tổng cá nhân", "Tổng điểm trong lượt đấu", "Tổng điểm cá nhân trong những over đầu tiên" kết toán căn cứ theo số điểm mà các đội ghi được, bao gồm cả hiệp phụ, nhưng không bao gồm siêu lượt đấu.
- Cược "Tổng điểm mỗi lượt ném bóng" kết toán căn cứ theo số điểm mà một đội ghi được, bao gồm cả hiệp phụ (nếu thêm hiệp phụ vào tổng số). Trong trường hợp lượt đấu được đề cập không diễn ra, cược sẽ được hoàn lại.
- Cược "Có tam trụ môn ngã trong lượt đấu" kết toán căn cứ theo kết quả của lượt đấu được đề cập. Nếu lượt đấu được đề cập không diễn ra, cược sẽ được hoàn lại.
- Cược "Cặp đánh bóng đầu tiên cao điểm nhất" kết toán căn cứ theo số điểm mà cặp đánh bóng đầu tiên của từng đội ghi được.
- Cược "Quả bóng đầu tiên là bóng chấm, không ghi điểm" kết toán căn cứ theo kết quả của lượt ném bóng đầu tiên trong trận đấu, bất kể đội nào đánh bóng và bao gồm hiệp phụ.
- Cược "Tổng điểm trước khi ngã tam trụ môn" và "Tổng điểm khi ngã tam trụ môn" kết toán bằng những cách sau:
  - những cược này thắng nếu dự đoán đúng cả hai biến (tam trụ môn ngã và tổng điểm)
  - những cược này hoàn lại với tỷ lệ cược 1,00 nếu dự đoán đúng tổng điểm nhưng dự đoán sai tam trụ môn ngã
  - những cược này thua trong tất cả các trường hợp khác
- Cược "Siêu lượt đấu" kết toán thắng nếu siêu lượt đấu diễn ra. Nếu không, các cược này sẽ được kết toán thua.
- Cược "Kết quả sau những lượt đấu đầu tiên" kết toán căn cứ theo số điểm mà từng đội ghi được trước khi tới một lượt đấu nhất định.
- Cược "Tổng điểm của lượt đấu ghi điểm cao nhất trong trận" kết toán căn cứ theo số điểm cao nhất mà một đội ghi được trong một lượt đấu, bao gồm cả hiệp phụ.
- Cược "Đội nào thua nhiều tam trụ môn hơn", "Tổng số tam trụ môn" và "Tổng số tam trụ môn bị mất của đội" kết toán theo số lượng tam trụ môn, không bao gồm siêu lượt đấu.
- Cược "Đội thắng siêu lượt đấu" kết toán thắng nếu siêu lượt đấu diễn ra và có một đội thắng.
- Cược "Có thưởng điểm thêm trong lượt đấu" đề cập đến điểm thêm, cộng vào điểm của đội đánh bóng khi cầu thủ ném bóng ném sai cách.
  Sau khi thưởng một điểm thêm, thì ném thêm một lượt ném bóng nếu đội vẫn còn lượt để ghi điểm.

9.18. Bóng ném bãi biển

1. Tất cả cược đặt được tính dựa trên kết quả sau khi hết thời gian thi đấu chính thức mở cho cược đó (trận 20 phút, gồm 2 hiệp x 10 phút/hiệp).
2. Những cược “Vào vòng tiếp theo”, “Đội thắng”, v.v...sẽ tính luôn các loạt ném luân lưu.
3. Nếu trận đấu gián đoạn và bị treo, cược đặt sẽ vẫn có hiệu lực cho đến cuối giải đấu khi trận được tiếp tục đến kết thúc, hoặc khi một đội bỏ cuộc.
4. Trận phải diễn ra tối thiểu 18 phút để cược có hiệu lực, trừ khi cược đặt đã có thể xác định được kết quả cược tại thời điểm trận bị dừng.
5. Nếu trận đấu hòa ở cuối hiệp, luật “bàn thắng vàng” được áp dụng và đội đầu tiên ghi bàn sẽ thắng. Một đội thắng cả hai hiệp, đội đó sẽ thắng trận với tỉ số hiệp là 2:0.
6. Nếu mỗi đội thắng một hiệp, trận sẽ hòa. Luật kick-out sẽ được áp dụng để xác định đội thắng trận, và một VĐV sẽ đấu với thủ môn.

9.19. Bóng đá bãi biển

1. Tất cả cược đặt được tính dựa trên kết quả sau khi hết thời gian thi đấu chính thức mở cho cược đó (trận 36 phút, gồm 3 hiệp x 12 phút/hiệp). Công ty không chịu trách nhiệm về sự sai lệch thông tin ngày, giờ bắt đầu của trận đấu. Thông tin về ngày giờ thi đấu tại Bảng cược chỉ mang tính tham khảo. Khách hàng vui lòng tham khảo nhiều nguồn thông tin khác nhau nếu cần.
2. Những cược “Vào vòng tiếp theo”, “Đội thắng”, v.v...sẽ tính luôn hiệp phụ và loạt đá luân lưu.
3. Trường hợp trận đấu bắt đầu nhưng không hoàn tất, mọi cược đặt sẽ bị hủy trừ những cược đặt đã có thể xác định được kết quả cược tại thời điểm trận bị dừng.
4. Trận phải diễn ra tối thiểu 30 phút để cược có hiệu lực, trừ khi cược đặt đã có thể xác định được kết quả cược tại thời điểm trận bị dừng.

9.20. Bóng bầu dục

1. Tất cả cược được kết toán căn cứ theo kết quả trận đấu khi kết thúc thời gian thi đấu chính thức. Để cược có hiệu lực, 90% thời gian trận đấu phải diễn ra, trừ khi cược đã được kết toán trước thời điểm trận đấu bị gián đoạn.
   Công ty không chịu trách nhiệm về sự sai lệch thông tin ngày, giờ bắt đầu của trận đấu. Thông tin về ngày giờ thi đấu tại Bảng cược chỉ mang tính tham khảo. Khách hàng vui lòng tham khảo nhiều nguồn thông tin khác nhau nếu cần.
2. Những cược “Vào vòng tiếp theo”, “Đội thắng”, v.v...sẽ tính luôn hiệp phụ và loạt đấu luân lưu.

9.21. Đua ngựa

1. Nếu trận đua bị dời sang ngày khác và có thông báo trên các website chính thức, cược đặt vẫn có hiệu lực. Tuy nhiên, các cược đơn sẽ bị hủy, các kết quả trong cược xâu được xem là không hoàn tất nếu:
   - Trận đấu bị treo.
   - Trận được chính thức báo hủy
   - Điều kiện đua thay đổi sau khi cược đã đặt (dựa theo luật chơi).
   - Đường đua thay đổi.
2. Cược “Top 3” được tính là thắng nếu ngựa đua về đích trong ba vị trí dẫn đầu.
3. Cược “Về nhất (Hòa nếu xếp hạng)”. Ví dụ, “Về nhất (Hòa nếu về nhì)” sẽ được tính là thắng nếu ngựa được chọn về nhất, trường hợp ngựa được chọn về thứ nhì, cược sẽ hủy (tỉ lệ cược được tính là 1).
4. Cược “Thắng không tính con”. “Số 1 Brice Canyon thắng, không tính Số 3 Clonusker” sẽ được tính thắng, nếu ngựa Số 3 Clonusker giành hạng nhất cuộc đua, và con Số 1 Brice Canyon giành hạng nhì.
5. Cược vào đua ngựa trước khi mở. Danh sách cập nhật các tay đua sẽ được công bố một hoặc hai ngày trước cuộc đua, tùy theo cấp độ. Ngay khi tỷ lệ cược trong ngày đua được công khai, kèo đua ngựa đóng. Trong cược đua ngựa, con ngựa rút lui khỏi cuộc đua và không xuất hiện trong danh sách cập nhật các tay đua sẽ được xem là thua.
   Nếu cuộc đua được dời sang ngày tiếp theo vì điều kiện thời tiết, cược đua ngựa được mở cho đến khi bắt đầu đua. Nếu cuộc đua bị hủy hoàn toàn, tiền cược vào các kèo đua ngựa sẽ được hoàn lại. Cược trong ngày đua vào một sự kiện sẽ được kết toán trước, sau đó đến cược đua ngựa.
   Cược đua ngựa vào những con ngựa rút lui khỏi một sự kiện được đánh dấu là "Non Runner No

Bet" (NRNB) sẽ được kết toán với tỷ lệ cược 1,00.
6. KĐ (Giá Khởi Điểm) là tỉ lệ cược bắt đầu cuối cùng của một con ngựa. Giá khởi điểm được tính dựa trên tỉ lệ cược trung bình do nhà cái trường đua đưa ra tại thời điểm xuất phát. Nếu một con ngựa bị rút tên trước khi bắt đầu cuộc đua, hoặc bị tuyên bố không đua (theo ghi nhận chính thức), và một giá KĐ chưa có, các cược đặt vào ngựa bị rút tên sẽ được tính với tỉ lệ cược là "1".

9.22. Squash

1. Trường hợp trận đấu bắt đầu nhưng không hoàn tất, mọi cược đặt sẽ bị hủy trừ trường hợp một VĐV bị truất quyền thi đấu khiến đối phương được đi tiếp vào vòng trong hoặc được xử thắng, khi đó cược vẫn được tính.
2. Nếu một đội từ chối thi đấu hoặc bị truất quyền thi đấu, các cược đặt W1 và W2 (bên A hoặc bên B thắng) sẽ vẫn có hiệu lực nếu set 1 đã hoàn tất, nếu không tất cả cược đặt sẽ bị hủy. Trường hợp tay vợt từ chối thi đấu hoặc bị truất quyền thi đấu, tay vợt đó sẽ mặc định bị xử thua.
3. Tùy vào quyết định của ban tổ chức, trận đấu có thể có từ 3 đến 5 hiệp và kéo dài đến khi có một bên thắng 3 hiệp.
4. Mỗi hiệp sẽ kéo dài đến khi có một bên đạt 11 điểm. VĐV nào ghi được 11 điểm trước sẽ thắng hiệp đấu, trừ trường hợp tỉ số là 10-10. Khi đó hiệp đấu sẽ kéo dài đến khi tỉ số chênh lệch 2 điểm. VĐV nào dẫn trước 2 điểm sẽ thắng hiệp đấu.

9.23. Bi da

1. Cược Trận Đấu. Trường hợp trận bị treo, cơ thủ nào được vào vòng tiếp theo sẽ được tính là thắng, chỉ cần trận đã chơi xong ít nhất một ván.
2. Cược Ván, Cược Chấp và Cược Đặc Biệt. Trận phải diễn ra hết các ván để những loại cược này có hiệu lực. Trong trận đấu, nếu vì bất cứ lý do gì, một cơ thủ được xử thắng trước khi hết trận, tất cả cược ván đấu, cược chấp và cược đặc biệt đều bị hủy, trừ những cược đặt đã có thể xác định được kết quả.
3. Nếu trong một ván đấu bất kỳ, một cơ thủ được xử thắng vô điều kiện (luật walkover), cược chấp và cược tổng số đặt cho ván đó sẽ được tính tỉ lệ cược là 1.
4. Cược “Đối kháng”. Trong hai cơ thủ, người chơi cần dự đoán ai sẽ có thứ hạng cao hơn trong giải đấu. Nếu cả hai cơ thủ bị loại khỏi giải, người chiến thắng sẽ là người có thứ hạng cao hơn ở vòng bị loại, nếu cả hai cơ thủ bị loại ở cùng một vòng đấu, cược được tính tỉ lệ là 1. Trường hợp cơ thủ bỏ thi đấu trước khi giải bắt đầu, tỉ lệ cược được tính là 1.
5. Cược “Tổng 100 điểm”. Người chơi cần dự đoán cơ thủ có ghi được 100 điểm trở lên trong lượt đánh đầu tiên hay không.
6. Cược “Bi đầu – xanh”. Cược được tính là thắng nếu bi màu xanh là bi đầu tiên được đánh lọt lỗ trong số các bi màu (vàng, xanh lá, nâu, xanh, hồng, đen).

9.24. Quần vợt

1. Nếu tay vợt bỏ thi đấu (hoặc bị truất quyền thi đấu) trước khi trận bắt đầu, cược sẽ bị hủy.
2. Nếu trận bị hoãn hoặc treo vì bất cứ lý do gì, mọi cược đặt vẫn có hiệu lực cho đến khi trận đấu diễn ra hoàn tất, hoặc đến khi giải đấu kết thúc.
3. Trong trường hợp nếu một tay vợt rút lui hoặc bị tước quyền thi đấu, nếu trận đấu được tay vợt kết thúc sớm vì bất kỳ lý do gì, trận đấu được xem là đã kết thúc ở thời điểm ghi điểm cuối cùng. Bất kỳ cược nào đặt sau thời điểm này đều được hoàn lại. Cược vào thống kê của tay vợt

(ace, ace kép, lỗi kéo, break, v.v.) được kết toán căn cứ theo kết quả ở thời điểm trận đấu dừng lại.

4. Trong các tình huống sau, mọi cược đặt vẫn có hiệu lực:
    - Thay đổi mặt sân đấu.
    - Thay đổi địa điểm thi đấu.
    - Thay đổi từ sân trong nhà ra ngoài trời.
5. Nếu trận đấu bị treo, hoặc một tay vợt bị truất quyền thi đấu hoặc bỏ thi đấu trong set đầu, tất cả cược đặt sẽ được tính với tỉ lệ là 1, trừ các cược đặt cho các game đã hoàn tất và đã có thể xác định được kết quả cược tại thời điểm trận bị dừng.
6. Nếu tay vợt bỏ cuộc hoặc bị truất quyền thi đấu, các cược đặt cho kết quả trận đấu vẫn có hiệu lực với điều kiện ít nhất một set đấu đã hoàn tất. Nếu không, các cược này sẽ bị hủy.
   Các cược đặt khác sẽ bị hủy trừ khi kết quả cược đã được xác định tại thời điểm trận bị dừng.
   Nếu một tay vợt bỏ cuộc, đối phương sẽ được xử thắng theo luật walkover.
   Ví dụ 1. Trận Rodrigues vs Herbert bị treo khi tỉ số đang là 1:0 (6:2, 0:3) vì Rodrigues bỏ cuộc. Các cược đặt cho Rodrigues, tính game (-2.5), Herbert (+2.5), Tổng số game của trận (21.5), và cược Tỉ số set 2-0, 2-1, 1-2 sẽ bị hủy. Các cược đặt cho kết quả set 1, kết quả cả trận, cược set 0-2 sẽ được tính kết quả thắng, thua.
   Ví dụ 2. Trận Benneteau vs Klein bị treo khi tỉ số đang là 1:1 (6:4, 0:6, 0:1) vì Benneteau bỏ cuộc. Các cược đặt Klein (+3.5) sẽ được tính là thắng và đặt cho Benneteau (-3.5) sẽ được tính là thua vì cược Benneteau (-3.5) không thể thắng bất chấp kết quả của set cuối là bao nhiêu nếu trận đấu có diễn ra đến cuối. Cược Trên/Dưới 21.5 đặt cho trận này cũng được tính, bởi bất chấp trận có diễn ra hoàn tất hay không, kết quả tổng số game vẫn sẽ dưới 22. Các cược đặt cho set 1, set 2, đặt cho kết quả trận đấu, cược set đấu 2-0, 0-2 đều sẽ được tính. Các cược đặt set đấu 2-1, 1-2 sẽ được tính với tỉ lệ cược là 1.
7. Nếu thể thức trận đấu thay đổi (ví dụ số set đấu), mọi cược đặt sau đây vẫn có hiệu lực và được tính dựa vào kết quả trận đấu. Các cược khác sẽ được tính với tỉ lệ cược là 1.
    - Cược Tay vợt thắng trận
    - Cược Tay vợt thắng set 1
    - Cược Chấp game của set 1
    - Cược Tổng số game của set 1
    - Cược Tay vợt giao bóng trước
    - κCược Tay vợt thắng game đầu trận
8. Cược chấp và cược tổng số đặt cho trận đấu sẽ được tính theo game.
9. Khi một trận không hoàn tất vì lý do nào đó (trận bị treo, tay vợt bị truất quyền thi đấu hoặc bỏ thi), cược đặt cho kết quả trận đấu sẽ được tính với tỉ lệ là 1.
10. Trong các trận quần vợt, cược chấp và cược tổng số được tính theo số game, nhưng set cuối (hay còn gọi là super tie-break) chỉ được tính là 1 game.
    Ví dụ. Grönefeld/Peschke - Niculescu/Zakopalova. Cược “Tổng số game Dưới 21.5”. Tỉ số (6:3; 3:6; 4:10). Set 3 sẽ được tính là 1 game. Tổng số game sẽ là 6+3+6+3+1=19. Cược thắng.
11. Trong các trận có ghi chú "champ. tie-break"hoặc "super tie-break", cược chấp và cược tổng số đặt cho cả trận sẽ được tính với cả số game của set cuối (set super tie-break).
    Ví dụ. Grönefeld/Peschke - Niculescu/Zakopalova (champ. tie-break). Cược “Tổng số game Dưới 21.5”. Tỉ số (6:3; 3:6; 4:10). Tổng số game sẽ được tính là 6+3+6+3+4+10=32. Cược thua.
    Super tie-break (champ. tie-break) diễn ra ở một số giải đấu thay cho set phân định. Bên thắng trận sẽ là tay vợt/cặp đấu ghi được 10 điểm trước và cách biệt đối thủ 2 điểm.
12. Cược “Tỉ số set”. Các cột tương ứng hiển thị trên Bảng Cược sẽ là 2:0, 2:1, v.v...
13. Cược “Ai tiến xa hơn”. Trong hai tay vợt, người chơi cần dự đoán ai sẽ tiến xa hơn ở các vòng đấu của giải. Nếu cả hai tay vợt bị loại khỏi giải, tay vợt nào bị loại ở vòng xa hơn sẽ thắng; nếu cả hai tay vợt cùng bị loại ở một vòng đấu, các cược đặt sẽ được tính tỉ lệ là 1.
14. Cược “Vô địch”. Vô địch là tay vợt (hoặc đội) giành thứ hạng cao nhất giải đấu. Trường hợp tay

vợt bỏ thi đấu trước khi giải bắt đầu, mọi cược đặt cho tay vợt đó được tính tỉ lệ là 1.

15. Cược “Thắng game”. Người chơi cần đoán xem tay vợt nào sẽ thắng trong một game của trận. Số thứ tự của game chỉ có giá trị trong set đấu. Cược "Game (8), Set 2" với tỉ số 6:1 sẽ được tính với tỉ lệ cược là 1 (hoàn tiền cược), vì set này không có game 8.
16. Game Tie-break được tính là một game riêng.
17. Cược “Điểm”. Đặt cho tay vợt nào sẽ thắng điểm trong một lần giao bóng. Ví dụ. “Điểm thứ 4 (game 8) 2 Thắng” (Tay vợt 2 thắng trong lần giao bóng thứ 4 của game 8). Game thứ 8 diễn ra như sau:
    - Giao lần 1: 0-15 (tay vợt 2 thắng)
    - Giao lần 2: 15-15 (tay vợt 1 thắng)
    - Giao lần 3: 15-30 (tay vợt 2 thắng)
    - Giao lần 4: 15-40 (tay vợt 2 thắng) – cược thắng.
18. Cược “Tỉ số set 1”. Người chơi cần dự đoán đúng tỉ số set 1. Nếu set 1 không hoàn tất, cược được tính với tỉ lệ là 1.
19. Cược “Trận có tie-break”. Người chơi cần dự đoán trận đấu sẽ có tie-break hay không. Nếu vì bất cứ lý do gì, trận đấu không hoàn tất nhưng đã diễn ra tie-break, cược “Trận có tie-break – Có” được tính là thắng và cược “Trận có tie-break – Không” thua. Nếu vì bất cứ lý do gì, trận đấu không hoàn tất và cũng chưa diễn ra tie-break, cược sẽ được tính với tỉ lệ là 1.
20. Cược “Tay vợt đầu tiên xem lại băng ghi hình”. Người chơi cần dự đoán tay vợt nào sẽ là người đầu tiên xem lại băng ghi hình (Electronic Review). Nếu cả hai tay vợt đều không yêu cầu được xem lại băng ghi hình, cược được tính với tỉ lệ là 1.
21. Trường hợp lỗi trong cách viết tắt tên tay vợt trong trận đấu trên Bảng Cược (Ví dụ, Muller J. viết thành Muller D.), đây sẽ không được xem là căn cứ hủy cược, và cược vẫn có hiệu lực.
22. Cược “Tỉ số tie-break trong set”. Khi set có tỉ số 6:6, tie-break sẽ diễn ra để xác định tay vợt thắng set này. Tie-break sẽ được chơi đến 7 điểm (tỉ số 7:5, 7:4, v.v...)
23. Cược “Tay vợt thắng với tỉ số khác”. Trong cược này, người chơi cần dự đoán tay vợt nào sẽ thắng tie-break sau tỉ số 6:6 (với super tie-break là sau 9:9).
    Ví dụ. Klein (AUS) – Klec (SVK). Cược: Tay vợt 1 thắng với tỉ số khác.
    1. Khả năng 1. Tie-break kết thúc với tỉ số 7 :3 – cược thua.
    2. Khả năng 2. Tie-break kết thúc với tỉ số 8 :6 – cược thắng
24. Cược “Tỉ số tie-break trong trận đấu”. Người chơi cần dự đoán tỉ số chính xác của tie-break.
25. Cược “Tỉ số super tie-break trong trận đấu” sẽ được chơi đến 10 điểm (tỉ số có thể là 10:8, 10:6, v.v...).
26. Tỉ số tie-break. Tỉ Số Khác W1(W2). Dự đoán đội nào thắng tie-break với một danh sách các tỉ số khác cho sẵn.
27. Nếu trận đấu không hoàn tất vì bất cứ lý do gì và tie-break không diễn ra trong trận hoặc trong set đấu, cược được tính với tỉ lệ là 1.
28. Cược “Trận có set 6:0 (0:6) – Có”. Cược được tính là thắng nếu trận đấu có set đấu với tỉ số là (6:0) hoặc (0:6).
29. Cược “Ngược dòng 0-1 set và thắng”. Cược được tính là thắng nếu một tay vợt thua set đầu, nhưng thắng trận đấu.
30. Cược “Thời gian thi đấu”. Ví dụ “set 1 > set 2”, cược này được tính thắng nếu set 1 diễn ra nhiều game hơn set 2.
31. Các số liệu thống kê của trận đấu (số lần ăn điểm trực tiếp, lỗi kép, tỉ lệ % thắng giao bóng lần đầu, v.v...) sẽ lấy từ các website chính thức của giải đấu.
32. Các cược phụ (số lần ăn điểm trực tiếp, lỗi kép, tỉ lệ % thắng giao bóng lần đầu, v.v...) được tính như sau: các trận đã có kết quả cược có thể xác định được tại thời điểm trận bị dừng, vẫn được tính là hợp lệ để tính cược. Với các trường hợp khác, cược được tính với tỉ lệ là 1.
33. Điểm kết trận (match point) – là điểm cuối cùng phải đạt được để thắng trận quần vợt.
34. Cược “break 1 – tay vợt 1”. Cược được tính là thắng nếu tay vợt 1 thắng game đầu tiên trong lượt giao bóng của đối thủ (điểm break là cơ hội thắng game trong lượt giao bóng của đối

phương).

35. Cược “Tổng số điểm game 1 Trên (5,5)” là cược đặt cho tổng số điểm của game đầu tiên, ví dụ tỉ số điểm là (40:30) được tính là 6 điểm. Cược thắng.
36. Cược “Set đấu cao điểm nhất” chỉ tính các set 1 và 2. Ví dụ cược “Set đấu cao điểm nhất – Hòa”sẽ được tính là thắng nếu tỉ số là 6:3, 3:6, 6:4.
37. Cược “Tổng số điểm của set cao (thấp) nhất”. Cược sẽ được tính dựa trên quy định của giải đấu (quy định tay vợt phải thắng đủ 2 set hoặc 3 set).
38. Cược “Ai thắng nhiều điểm break point nhất trận” sẽ có 3 lựa chọn trên Bảng cược: “Tay vợt 1”, “Tay vợt 2”, và “Không ai”. Trường hợp hai tay vợt có điểm break point ngang nhau, cược cho “Không ai” sẽ thắng.
39. Cược “Tay vợt thắng ngược từ 0-40 – Có” được tính là thắng, nếu tay vợt đó bị dẫn trước 0-40 nhưng có thể thắng ngược 41-40.
40. "Tie-Break hoặc game phụ ở set cuối". Set thứ 3 (của trận "3 set thắng 2") hoặc set thứ 5 (của trận "5 set thắng 3") là set đấu được dùng để tính cược.
41. Cược “Lần khiếu nại băng ghi hình đầu tiên sẽ thành công (Có/Không)”. Nếu cả hai tay vợt đều không khiếu nại yêu cầu xem lại băng ghi hình, cược được tính với tỉ lệ là 1.
42. Quần vợt FAST4, 3 set thắng 2 hoặc 5 set thắng 3. Set đấu diễn ra đến khi một bên thắng đủ 4 game, nếu điểm số là 3:3 sẽ chơi tie-break đến 5 khi một tay vợt đạt 5 điểm mà không cần phải cách biệt đối thủ 2 điểm (có thể kết thúc tại 5:4). Nếu đấu tie-break khi tỉ số đang là 4:4, tay vợt bên nhận bóng sẽ chọn sân trước khi bóng được giao. Đấu tie-break sau 4 điểm sẽ diễn ra sự đổi sân.

9.25. Bóng sàn

1. Bóng sàn – một dạng khúc côn cầu chơi trên sàn, là môn thể thao đồng đội thi đấu trong nhà.
2. Tất cả cược đặt đều dựa vào kết quả khi hết thời gian thi đấu chính thức mở cho loại cược đó (trận 60 phút, gồm 3 hiệp x 20 phút/hiệp). Công ty không chịu trách nhiệm về sự sai lệch thông tin ngày, giờ bắt đầu của trận đấu. Thông tin về ngày giờ thi đấu tại Bảng cược chỉ mang tính tham khảo. Khách hàng vui lòng tham khảo nhiều nguồn thông tin khác nhau nếu cần.
3. Các cược Vào vòng tiếp theo, Đội thắng, v.v..sẽ tính luôn hiệp phụ và đấu luân lưu.
4. Trường hợp trận bắt đầu nhưng không hoàn tất, mọi cược đặt sẽ được tính với tỉ lệ cược là 1, trừ những cược đặt đã có thể xác định được kết quả cược tại thời điểm trận bị dừng.
5. Trận phải diễn ra tối thiểu 50 phút để cược có hiệu lực. Trường hợp này, cược sẽ được tính dựa vào kết quả tại thời điểm trận bị dừng.
6. Theo quy định của ban tổ chức, trận đấu có thể chơi với thời gian ngắn hơn, nhưng không được ít hơn 2 hiệp x 15 phút/hiệp, và thời gian nghỉ giữa hiệp do ban tổ chức quy định. Khách hàng vui lòng tham khảo nhiều nguồn khác nhau về các thông tin này nếu cần.

9.26. Bóng đá

1. Cược đặt vào trận đấu bóng đá (kể cả trận đấu cúp) đều dựa vào kết quả khi hết thời gian thi đấu chính thức được quy định trong quy tắc (trận 90 phút, gồm hai hiệp x 45 phút/hiệp và thời gian bù giờ), trừ khi có quy định khác trong mục "Thể thao" ("hiệp phụ").
   Cược "Vào vòng tiếp theo", "Thăng/giáng hạng", "Đội thắng giải đấu", v.v. sẽ tính luôn hiệp phụ và loạt luân lưu.
2. Trận phải diễn ra ít nhất 80 phút để cược có hiệu lực, trừ những cược đặt đã có thể xác định được kết quả cược tại thời điểm trận bị dừng.
3. Thể thức trận đấu giao hữu.
   Quy định trận đấu giao hữu được áp dụng trước khi bắt đầu giải đấu. Trước khi đặt cược giải

giao hữu, Khách hàng cần kiểm tra kỹ quy định về trận đấu với nhiều nguồn thông tin độc lập.

4. Kết quả số phạt góc giải Russian Football Championship (Russian Premier League) được tính toán vào ngày thứ ba sau khi trận đấu kết thúc. Trường hợp không có thông tin chính thức về kết quả số phạt góc trên các trang web được liệt kê như "Các nguồn thông tin chính thức", cược được kết toán tỷ lệ cược 1.
5. "Đội xếp hạng cao hơn khi kết thúc giải đấu" - áp dụng cho các giải đấu quốc tế: World Cup, Giải vô địch châu Âu, UEFA Champions League, UEFA Europa League, Thế vận hội Olympic, v.v.
   "Kết quả. Đội xếp hạng cao hơn khi kết thúc giải đấu." Người đặt cược phải dự đoán đội nào trong hai đội được chỉ định sẽ có thứ hạng cao hơn khi kết thúc giải đấu/giải vô địch.
   Nếu trang web chính thức không công bố thông tin thứ hạng chung, cược sẽ được kết toán dựa trên bảng xếp hạng của giải đấu:
   - Nếu cả hai đội đều bị loại ở vòng bảng, cược sẽ được kết toán dựa trên thứ hạng của đội trong bảng đấu.
   - Nếu cả hai đội có cùng thứ hạng trong bảng đấu hoặc trên bảng xếp hạng của giải đấu, cược sẽ được kết toán với tỷ lệ 1,00.
   - Nếu một đội không thi đấu bất kỳ trận nào, cược sẽ được kết toán với tỷ lệ 1,00.
   - Nếu cả hai đội đều bị loại ở cùng một vòng đấu loại trực tiếp, cược sẽ được kết toán với tỷ lệ 1,00.
6. Cược vào các kèo "Đội nào ghi nhiều bàn thắng hơn" và "Đội nào ghi (thủng lưới) nhiều (ít) bàn thắng nhất" được đặt vào World Cup, UEFA European Championship, UEFA Champions League, Europa League, Thế vận hội Olympic và các giải khác, sẽ được kết toán kèm hiệp phụ, nhưng không tính loạt luân lưu sau trận đấu.
7. Cược vào các trận đấu bóng đá có dán nhãn "hiệp phụ" sẽ được kết toán không tính loạt luân lưu. Cược vào loạt luân lưu được chấp nhận riêng.
8. "Phạt góc đầu tiên – Đội". Đội nào sẽ là đội thực hiện quả phạt góc đầu tiên?
9. "Nhiều phạt góc hơn – Đội". Đội nào sẽ thực hiện nhiều quả phạt góc nhất trong trận đấu?
10. "Tổng phạt góc (trên/dưới)". Khách hàng dự đoán tổng số quả phạt góc trong trận đấu sẽ nhiều hay ít hơn con số được nêu.
11. Kèo thẻ vàng (nhãn "YC"). Cược vào tổng thẻ vàng và cược chấp tổng thẻ vàng chỉ tính các thẻ phạt cho cầu thủ và thủ môn đang thi đấu trên sân. Số lượng thẻ vàng trong trận đấu sẽ không tính thẻ vàng thứ hai dẫn đến việc truất quyền thi đấu.
12. Cược TRỰC TIẾP vào thẻ vàng trong quãng thời gian quy định được kết toán mà không tính đến thời gian dừng. Ví dụ, nếu cược đặt vào thẻ vàng từ phút 85:00 đến 88:59 và có một thẻ vàng được rút vào phút 90+1, cược được kết toán là thua.
13. Các thẻ vàng và thẻ đỏ phạt cho các cầu thủ và thủ môn trên sân sau tiếng còi hết trận sẽ không có hiệu lực tính cược. Nếu trọng tài rút thẻ vàng vào thời gian nghỉ giải lao giữa trận đối với một lỗi vi phạm trong hiệp một (tức là một thẻ vàng hoãn lại), thẻ này được tính cho cược đặt trong hiệp một. Nếu trọng tài rút thẻ vàng vào cuối trận đấu đối với một lỗi vi phạm trong hiệp hai (tức là một thẻ vàng hoãn lại), thẻ này được tính cho cược đặt trong hiệp hai.
14. Cược vào "Thẻ vàng/đỏ" (còn gọi là YRC hoặc thẻ) được kết toán như sau: thẻ vàng tính là một thẻ, thẻ đỏ tính là hai thẻ vàng. Không tính thẻ vàng thứ hai phạt cho cùng cầu thủ mà tính là một thẻ đỏ. Tức là mỗi cầu thủ nhận tối đa 3 thẻ mỗi trận.
15. Số lượng thẻ vàng, thẻ đỏ, phạt góc, số lần trúng xà ngang/cột dọc sẽ căn cứ vào băng ghi hình. Nếu băng ghi hình không có hoặc bị gián đoạn, số lượng thẻ vàng, thẻ đỏ và phạt góc sẽ căn cứ trên các nguồn thông tin chính thức. Các lượt thay người ở phút thứ 46 theo thông tin chính thức, sẽ được tính là thay người trong thời gian nghỉ giải lao. Quả phạt góc được thực hiện lại sẽ chỉ được tính là một quả phạt góc vì mục đích kết toán cược. Trong cược "Tổng phạt góc", chỉ những quả phạt góc nào được đá mới được tính vào kết toán cược.
16. Cột dọc và xà ngang. Chỉ khi xà ngang/cột dọc bị trúng bóng từ đội đối phương và bóng vẫn trong cuộc, thì những cú chạm xà hoặc cột đó mới được tính (ví dụ, nếu bóng đã va vào người cầu thủ, trọng tài, cột dọc hoặc xà ngang khác). Cột dọc hoặc xà ngang sẽ không được tính

trong các trường hợp sau: trận đấu đã bị gián đoạn trước khi bóng chạm vào cột hoặc xà; bóng đã ra ngoài sân hoặc vào lưới (bàn thắng) sau khi chạm cột dọc hoặc xà ngang.

17. Cú sút vào mục tiêu. Khi kết toán cược này, những cú sút trúng xà ngang/cột dọc hoặc bị chặn lại sẽ không được tính.
18. Sút khung thành. Nhằm mục đích kết toán cược, tất cả các cú sút trúng và trượt mục tiêu và những cú sút bị chặn, đều được tính.
19. Cược đặt cho các kèo thống kê có thể được kết toán trong vòng một giờ từ khi trận kết thúc.
20. Cược TRƯỚC TRẬN: "Bàn thắng trong quãng thời gian", "Thời gian của bàn thắng đầu tiên", "Đội ghi bàn đầu tiên/bàn cuối cùng tính đến phút ()" được kết toán có tính thời gian bù giờ trừ khi có quy định khác trong phần Thể thao.
21. Cược vào SỰ KIỆN NHANH: "Tổng trong quãng thời gian từ phút () đến ()", "Chấp trong quãng…", "Kết quả trong quãng…". Khách hàng nên quy định số bàn thắng trong quãng thời gian quy định.
    - Trong quãng thời gian từ 40:00 đến 44:59, tổng số bàn thắng sẽ được tính, ngoại trừ thời gian nghỉ;
    - Trong quãng thời gian từ 40:00 đến 49:59, tổng số bàn thắng sẽ được tính, bao gồm cả thời gian nghỉ;
    - Trong quãng thời gian từ 85:00 đến 89:59, tổng số bàn thắng sẽ được tính, ngoại trừ thời gian nghỉ;
    - Trong quãng thời gian từ 10:00 đến 19:59, nếu bàn thắng được ghi ở phút thứ 20, bàn thắng sẽ được tính cho cược trong quãng này.
22. Xảy ra đầu tiên. Cược sẽ được kết toán như sau:
    - Đối với ném biên, phạt góc và phát bóng – Tính thời gian sự kiện được thực hiện.
    - Đối với các pha phạm lỗi, thẻ phạt, việt vị và bàn thắng – Tính thời gian sự kiện xảy ra.
    - Đối với các quãng thời gian phút 41 – 45 và phút 86 – 90 – tính trên so sánh thống kê, không bao gồm thời gian bù giờ.
    - Đối với cược Xảy ra đầu tiên/cuối cùng – Có bao gồm thời gian bù giờ khi kết toán cược.
23. Kèo 1 phút. Cược sẽ được kết toán như sau:
    - Đối với ném biên, phạt góc, phát bóng, thẻ phạt, đá phạt – Tính thời gian trọng tài ra quyết định.
    - Đối với các quãng thời gian phút 41 – 45 và phút 86 – 90 – tính trên so sánh thống kê, không bao gồm thời gian bù giờ.
24. "Ghi bàn (David Villa)". Cược sẽ thắng nếu cầu thủ đã nêu tên (David Villa) xuất hiện trên sân và ghi một bàn thắng. Không tính bàn thắng phản lưới nhà.
    Cược trước trận. Nếu cầu thủ không vào sân chơi, tiền cược sẽ được hoàn lại (cược sẽ được kết toán với tỷ lệ cược 1). Cược vào kèo này chỉ có hiệu lực cho những cầu thủ trong đội hình xuất phát 11 người (nếu cầu thủ được đưa vào sân thay người và có cược cho cầu thủ đó, những cược này sẽ được kết toán với tỷ lệ cược 1).
    Cược trực tiếp. Nếu cầu thủ vào sân chơi và có cược "Ghi bàn" cho cầu thủ đó, những cược này sẽ được kết toán theo thành tích của cầu thủ.
25. "Ghi bàn đầu tiên (David Villa)". Cược sẽ thắng nếu cầu thủ đã nêu tên (David Villa) xuất hiện trên sân và ghi bàn thắng đầu tiên. Không tính bàn thắng phản lưới nhà. Nếu cầu thủ ra sân sau khi bàn thắng đã được ghi hoặc không ra sân, cược đặt cho cầu thủ đó được kết toán với tỷ lệ cược 1. Cược vào kèo này chỉ có hiệu lực cho những cầu thủ trong đội hình xuất phát 11 người (nếu cầu thủ được đưa vào sân thay người và có cược cho cầu thủ đó, những cược này sẽ được kết toán với tỷ lệ cược 1).
26. "() ghi một bàn thắng vào bất kỳ lúc nào". Cược thắng nếu một cầu thủ ghi một bàn thắng trong thời gian thi đấu chính thức.
27. "Cầu thủ sẽ ghi bàn trên/dưới 0,5". Cược chỉ có hiệu lực cho những cầu thủ trong đội hình xuất phát 11 người (nếu cầu thủ được đưa vào sân thay người và có cược cho cầu thủ đó, những cược này sẽ được kết toán với tỷ lệ cược 1).

28. "Bàn thắng đầu tiên/cuối cùng – Quãng thời gian". Cược vào bàn thắng đầu tiên được trong quãng thời gian quy định, ví dụ từ phút 1 đến phút 30, sẽ thua nếu trận đấu bị gián đoạn với tỷ số 0:0 sau quãng thời gian quy định.
29. "Một cầu thủ ghi hai bàn (gọi là "brace")/"hattrick". Khách hàng dự đoán xem một cầu thủ có ghi chính xác hai bàn (brace), ba bàn (hattrick) trong một trận hay không. Không tính các bàn phản lưới nhà. Nếu có hattrick được ghi trong trận, cược "Một cầu thủ ghi hai bàn – đúng" sẽ thua.
30. "Phạt đền được thưởng – Đúng/sai". Khách hàng dự đoán xem liệu có thưởng một quả phạt đền trong trận đấu hay không.
31. "Phạt đền được thưởng và đuổi khỏi sân – Đúng". Cược sẽ thắng nếu có thưởng một quả phạt đền và đuổi khỏi sân trong trận đấu.
32. "Hiệp: 1x2". Cược được chấp nhận cho hiệp một.
    Ví dụ, "Đội 2 thắng hiệp một – Đúng". Cược được tính là thắng, nếu Đội 2 thắng hiệp một.
33. "Tích số phạt góc". Số quả phạt góc của hiệp một được nhân với số quả phạt góc của hiệp hai.
    Ví dụ, hiệp một có năm quả phạt góc và hiệp hai có bảy quả. Kết quả sẽ là 5 x 7 = 35.
34. "Thắng loạt luân lưu 2 – Có". Loạt luân lưu phải diễn ra và Đội 2 phải thắng thì cược này mới chiến thắng. Cược thua, nếu loạt luân lưu không diễn ra hoặc Đội 2 thua loạt luân lưu.
35. "Hiệp ghi bàn cao nhất".
    - "Hiệp ghi bàn cao nhất – Hiệp 1" – Cược rằng tổng số bàn thắng trong hiệp một nhiều hơn tổng số trong hiệp hai;
    - "Hiệp ghi bàn cao nhất – Hiệp 2" – Cược rằng tổng số bàn thắng trong hiệp hai nhiều hơn tổng số trong hiệp một;
    - "Hiệp ghi bàn cao nhất – Hòa" – Cược rằng tổng số bàn thắng ởtrong hiệp hai bằng tổng số trong hiệp một.
36. "Cầu thủ đội 1/2 giữ bóng khi còi hết trận". Khách hàng dự đoán một cầu thủ từ đội nào sẽ giữ bóng khi tiếng còi hết trận vang lên.
37. Cược đặt cho cầu thủ cụ thể "Xảy ra đầu tiên": (Costa D.) Không ghi bàn phạt đền; (Costa D.) Sẽ nhận thẻ đỏ/thẻ vàng; (Costa D.) Sẽ bị thay; (Costa D.) Sẽ ghi bàn".
    Phiếu cược có quy định kết quả sớm nhất sẽ thắng. Ví dụ, nếu Costa D. bị phạt thẻ vàng ở phút 15, ghi bàn thắng ở phút 30 và được thay ở phút 40. Cược "(Costa D.) Sẽ nhận thẻ đỏ/thẻ vàng" sẽ thắng, còn cược vào những kết quả khác sẽ thua. Nếu Costa D. không vào sân chơi, tiền cược sẽ được hoàn lại (cược sẽ được kết toán với tỷ lệ cược 1).
38. Bóng đá. Cược đặc biệt. "HLV tiếp theo từ chức". Nếu có nhiều hơn một HLV từ chức trong cùng ngày, HLV nào được công bố trên trang web chính thức của đội bóng trước tiên, sẽ được tính là trước tiên. Tất cả cược đặt sau khi HLV đã từ chức sẽ được kết toán với tỷ lệ cược là 1. Ngày giờ từ chức sẽ căn cứ trên trang web chính thức của đội, là thời gian hủy hợp đồng với HLV đó.
39. Bóng đá. "HLV". Không tính HLV được bổ nhiệm làm HLV trưởng tạm thời (lâm thời/quyền HLV trưởng) vì mục đích cá cược. Nếu một HLV không có tên trong danh sách bổ nhiệu, mọi cược đặt vẫn có hiệu lực và sẽ bị xem là thua. Việc CLB bổ nhiệm tân chủ tịch, họ sẽ không được tính vào kết toán cược cho kèo HLV lâu dài.
40. Bóng đá. "Cầu thủ". Cược vào kèo này sẽ được kết toán mà không tính đến các cầu thủ theo hợp đồng cho mượn, trừ khi có quy định khác ở mục "Thể thao" ("bao gồm cầu thủ cho mượn"). Nếu cầu thủ không rời khỏi câu lạc bộ trong một mùa chuyển nhượng cụ thể, tất cả cược vẫn có hiệu lực và được tính là thua. Nếu cầu thủ ký hợp đồng với câu lạc bộ không có trong kết quả cược, tất cả cược vẫn có hiệu lực và được tính là thua. Nếu hợp đồng sơ bộ hoặc những thỏa thuận khác tương tự xác nhận giao dịch sẽ hoàn tất sau ngày quy định trong kèo, chúng sẽ không tính vào kết toán cược.
41. Cược vào loạt luân lưu. Nếu trong loạt luân lưu không diễn ra cú sút luân lưu thứ năm, những kèo sau sẽ được hoàn tiền:
    - "Đội 2 ghi bàn ở cú sút luân lưu thứ 5 – Sai";
    - "Đội 2 ghi bàn ở cú sút luân lưu thứ 5 – Đúng".
42. "Cầu thủ ghi bàn thắng đầu tiên và đội thắng với tỷ số".

Khách hàng dự đoán cầu thủ nào ghi bàn thắng đầu tiên và tỷ số khi kết thúc thời gian thi đấu chính thức (bao gồm thời gian bù giờ). Nếu một cầu thủ không tham gia trận đấu hoặc được thay vào sau khi bàn thắng đầu tiên đã được ghi, cược sẽ được kết toán với tỷ lệ cược là 1. Nếu bàn thắng đầu tiên là phản lưới nhà (một cầu thủ tự ghi bàn vào lưới đội mình), các cược đặt vào cầu thủ ghi bàn thắng này được kết toán theo tỷ lệ cược 1. Nếu trận đấu bị gián đoạn sau khi bàn thắng đầu tiên được ghi và không hoàn tất trong khung thời gian quy định trong quy tắc, cược đặt cho cầu thủ ghi bàn thắng này sẽ được kết toán theo tỷ lệ cược 1.
Cược 1 "Adam Lallana ghi bàn đầu tiên và đội 1 thắng với tỷ số 1-0 – Đúng"
Cược 2 "Dejan Lovren ghi bàn đầu tiên và đội 1 thắng với tỷ số 1-0 – Đúng"
Ví dụ 1.
Adam Lallana ghi bàn đầu tiên và đội 1 thắng với tỷ số 1-0:
cược 1 thắng;
cược 2 thua.
Ví dụ 2.
Adam Lallana không vào sân thi đấu và đội 1 thắng với tỷ số 1-0:
cược 1 được hoàn tiền;
cược 2 thua.

43. Kết quả thay thế. "Tổng số điểm thẻ phạt". Khách hàng dự đoán tổng số điểm từ thẻ phạt của một/hai đội trong trận đấu. Chấp nhận cược vào thời gian thi đấu chính thức.
    Chỉ tính các thẻ phạt dành cho cầu thủ trên sân.
    Một thẻ vàng trị giá 10 điểm;
    Một thẻ đỏ trị giá 25 điểm.
    Điểm tối đa dành cho một lỗi vi phạm thẻ vàng thứ hai, dẫn đến thẻ đỏ là 25. Những điểm này được ghi nhận, miễn là cầu thủ nhận thẻ đỏ ngay sau khi nhận thẻ vàng trước đó.
44. Kết quả thay thế. "Điểm" (phong độ của đội). Khách hàng dự đoán tổng số điểm của một trong trận đấu. Chấp nhận cược vào thời gian thi đấu chính thức. Chỉ tính các thẻ đỏ dành cho cầu thủ trên sân. Quả phạt góc được thực hiện lại sẽ không được xem là một quả phạt góc thứ hai và sẽ không cộng thêm 3 điểm.
    Điểm được tính như sau:
    - 10 điểm cho mỗi bàn thắng;
    - 5 điểm cho một trận thắng sạch lưới;
    - 3 điểm cho mỗi quả phạt góc;
    - - (trừ) 10 điểm cho mỗi thẻ đỏ.
45. Kết quả thay thế. "Điểm trong năm phút đầu trận". Cược đặt cho năm phút đầu tiên của trận đấu sẽ được kết toán dựa trên những gì diễn ra trong quãng thời gian từ 0:00 đến 4:59.
    Quả phạt góc được thực hiện lại sẽ chỉ được tính là một quả phạt góc;
    Quả phạt đền được thực hiện lại theo quyết định của trọng tài sẽ chỉ được tính là một quả phạt đền;
    Một cầu thủ có thể nhận tối đa 10 điểm nếu phạm hai lỗi, ngay cả khi sau thẻ vàng là một thẻ đỏ. Thẻ phạt chỉ được tính nếu được rút ra đối với cầu thủ trên sân.
    Điểm được tính như sau:
    - 10 điểm cho mỗi bàn thắng;
    - 3 điểm cho mỗi quả phạt góc;
    - 10 điểm cho mỗi quả phạt đền được thưởng;
    - 5 điểm cho mỗi thẻ.
46. Kết quả thay thế. "Tổng số điểm trong suốt trận đấu". Khách hàng dự đoán tổng số điểm của các đội trong trận đấu.
    Quả phạt góc được thực hiện lại sẽ chỉ được tính là một quả phạt góc;
    Quả phạt đền được thực hiện lại theo quyết định của trọng tài sẽ chỉ được tính là một quả phạt đền;
    Một cầu thủ có thể nhận tối đa 13 điểm nếu phạm hai lỗi, ngay cả khi sau thẻ vàng là một thẻ

đỏ. Thẻ phạt chỉ được tính nếu được rút ra đối với cầu thủ trên sân.
Điểm được tính như sau:
- 10 điểm cho mỗi bàn thắng;
- 3 điểm cho mỗi quả phạt góc;
- 10 điểm cho mỗi quả phạt đền được thưởng;
- 3 điểm cho mỗi thẻ vàng;
- 10 điểm cho mỗi thẻ đỏ.

47. Thẻ. Thống kê. Cược được kết toán dựa trên thời gian thi đấu chính thức của sự kiện. Chỉ tính các thẻ phạt dành cho cầu thủ trên sân.
Thẻ đầu tiên. Cược được kết toán dựa trên những gì diễn ra trong quãng thời gian được cho của trận đấu. Thẻ đỏ hoặc thẻ vàng phải được rút ra trong quãng thời gian được cho. Không tính thẻ phạt nếu lỗi vi phạm sau đó dẫn đến một cảnh cáo (hoặc đuổi khỏi sân) diễn ra trong quãng thời gian được cho, nhưng thẻ rút ra sau quãng thời gian được cho.
Tổng số thẻ. Cược sẽ được kết toán bao gồm thời gian bù giờ. Hiệp phụ không được tính, trừ khi có quy định khác. Chỉ tính một thẻ cho lỗi thứ hai có thể phạt thẻ. Tức là nếu thẻ đỏ được rút sau khi cầu thủ đã nhận thẻ vàng, thì chỉ tính là một thẻ vì mục đích cá cược. Theo đó, một cầu thủ không được nhận quá hai thẻ mỗi trận.
Thẻ cuối cùng. Nếu trận đấu không có thẻ phạt nào, thì lựa chọn "Không thẻ phạt" sẽ được tính là thắng. Tất cả cược khác đều thua. Nếu có nhiều cầu thủ liên quan đến một lỗi vi phạm, kèo sẽ được kết toán dựa vào thẻ nào được rút ra cuối cùng.
48. Bóng đá có 8 cầu thủ mỗi đội. Một trận gồm hai hiệp, mỗi hiệp 30 phút (trừ khi trọng tài và hai đội thi đấu thống nhất được thể thức nào khác). Các bên phải thống nhất (ví dụ mỗi hiệp kéo dài 25 phút do chiếu sáng kém) trước khi trận đấu bắt đầu và những sự thống nhất này phải tuân thủ quy tắc của giải đấu.
Nghỉ giữa hiệp không được quá 10 phút. Thời gian nghỉ giữa hiệp có thể thay đổi tùy vào thỏa thuận giữa trọng tài và hai đội;
Chỉ có trọng tài mới có quyền quyết định thời gian bù giờ;
Thời gian bù giờ phải có để thực hiện một cú sút 10 mét, cú sút này thưởng khi kết thúc bất kỳ hiệp nào trong thời gian thi đấu chính thức hoặc trong thời gian bù giờ;
Hiệp phụ. Quy tắc có thể quy định hai hiệp phụ bằng nhau.
49. Trận đấu thay thế. Đây là các trận đấu thay thế được xây dựng từ các đội tuyển đang thi đấu trong các trận đấu được stream TRỰC TIẾP. Nếu một trong các trận đấu thật không diễn ra, cược đặt cho các trận thay thế được kết toán với tỷ lệ cược là "1"(ngoại trừ trường hợp kết quả của cược đã được xác định ở thời điểm trận đấu dừng lại).
Ví dụ. Trận đấu thay thế: U.C. Sampdoria – Hellas Verona T1. Các trận đấu thật: U.C. Sampdoria – Internazionale 2:0, Udinese Calcio – Hellas Verona 0:2. Tỷ số của trận đấu thay thế U.C. Sampdoria – Hellas Verona là 2:2. Cược thua vì trận đấu thay thế có kết quả hòa.
Trận đấu kép thay thế. Tất cả các đội được liệt kê trong kèo này đều thi đấu cùng lúc. Cược được kết toán dựa trên tỷ số của các trận đấu giữa các đội quy định.
Ví dụ.
Eintracht Braunschweig/Borussia Dortmund – FC Schalke 04/TSG 1899 Hoffenheim – Tổng trên 2,5
Eintracht Braunschweig – FC Schalke 04 kết thúc với tỷ số 0:0. Borussia Dortmund – TSG 1899 Hoffenheim kết thúc với tỷ số 2:1. Tỷ số kết hợp giữa Eintracht Braunschweig/Borussia Dortmund là 0 + 2 = 2. Tỷ số kết hợp giữa FC Schalke 04/TSG 1899 Hoffenheim là 0 + 1 = 1. Tỷ số kết hợp giữa trận đấu kép Eintracht Braunschweig/Borussia Dortmund – FC Schalke 04/TSG 1899 Hoffenheim là 2:1. Cặp đầu tiên đánh bại cặp thứ hai với chênh lệch một bàn thắng. Tổng số cho trận đấu kép thay thế là 3 bàn và do đó cược thắng.
50. FIFA. Chủ tịch tiếp theo. Quyền chủ tịch FIFA không tính vào mục đích cá cược.
51. Bóng đá. Đội. Cược đặc biệt. Cầu thủ. Cược đặt vào thống kê của cầu thủ chỉ tính nếu cầu thủ được đề cập có mặt trong đội được nêu. Cầu thủ phải tham gia ít nhất một trận đấu.

Ví dụ. Bóng đá. Liverpool. Mùa giải 2015/16. Premier League. Cầu thủ. Tổng số thẻ vàng. Chỉ tính những thẻ vàng được rút ra cho một cầu thủ trong đội hình Liverpool FC vì mục đích cá cược. Cầu thủ phải tham gia ít nhất một trận đấu.

52. Bóng đá. Thống kê của trận lượt đi và trận lượt về. Kết quả sẽ được đưa ra căn cứ theo kết quả của cả hai trận. Cược sẽ được kết toán khi trận lượt về kết thúc.
53. Bàn thắng được ghi như thế nào. Áp dụng những quy tắc sau:
    - Bàn phản lưới nhà – Cược thắng nếu bàn thắng được ghi là bàn phản lưới nhà.
    - Đá phạt trực tiếp – Cược thắng nếu bàn thắng được ghi từ một cú đá phạt trực tiếp do cầu thủ thực hiện đá phạt tự do, hoặc bàn thắng được ghi trực tiếp từ một cú phạt góc.
    - Quả phạt đền – Cược thắng nếu bàn thắng ghi từ quả phạt đền do cầu thủ thực hiện quả đá phạt đền.
    - Đánh đầu – Cược thắng nếu bàn thắng được ghi do một cầu thủ đánh đầu. Không tính bàn phản lưới nhà.
    - Dùng chân – Cược thắng nếu bàn thắng được ghi bằng chân. Không tính các trường hợp ghi bàn từ đá phạt trực tiếp, đá phạt đền hoặc phản lưới nhà vì mục đích cá cược. Nếu bàn thắng được ghi bằng bất cứ bộ phận nào trên cơ thể cầu thủ, trừ đầu, bàn thắng đó sẽ được tính là ghi bằng chân.
    - Không ghi bàn – Cược thắng trừ phi bàn thắng đầu tiên (hoặc tiếp theo) được ghi.
54. "Vị trí cầu thủ ghi bàn". Cược vào kèo này được kết toán dựa trên vị trí chính thức của cầu thủ. Vị trí được xác định theo thông tin "Vị trí" trên http://www.transfermarkt.co.uk/. Đối với các trận đấu tuyển quốc gia, vị trí của cầu thủ sẽ được xác định theo danh sách đội hình xuất phát trên trang web chính thức của giải đấu.
55. Cầu thủ, cặp đấu theo bàn thắng. Cược vào kèo này được kết toán dựa trên kết quả khi kết thúc thời gian thi đấu chính thức. Nếu cầu thủ không ra sân trong đội hình xuất phát 11 người, cược được kết toán với tỷ lệ cược là "1".
56. Thống kê đội tuyển quốc gia ở vòng bảng. Những kèo này được kết toán dựa trên kết quả của các trận đấu chính thức tổ chức ở vòng bảng.
57. Cược "Quãng đường của cầu thủ", "Quãng đường của đội" sẽ được tính theo kilomet, không tính hiệp phụ và các loạt đá luân lưu. Quãng đường của cầu thủ (hoặc đội) sẽ được làm tròn đến số thập phân thứ hai của kilomet.
58. Cầu thủ xuất sắc nhất trận đấu. Nếu một cầu thủ không nằm trong đội hình xuất phát nhưng có thi đấu trong trận, tất cả cược cho cầu thủ này vẫn có hiệu lực. Nếu cầu thủ không tham gia trận đấu, tất cả cược sẽ được kết toán với tỷ lệ cược 1,00. Trong trường hợp thông tin trên trang web chính thức của giải đấu bị thiếu, cược sẽ được kết toán theo thông tin đăng tải ở https://whoscored.com.
59. Kèo thống kê đội trong các giải đấu/giải vô địch được kết toán dựa trên kết quả của các trận đấu hợp lệ, bao gồm hiệp phụ (không bao gồm loạt sút luân lưu và bàn phản lưới nhà), được thi đấu trong khuôn khổ vòng bảng hoặc vòng loại trực tiếp. Kèo thống kê cầu thủ trong các giải đấu/giải vô địch được kết toán bao gồm cả hiệp phụ.
    Kèo thống kê cầu thủ trong một trận đấu được chấp nhận theo thời gian thi đấu chính thức, trừ khi có quy định khác.
60. Tổ y tế chỉ được xem là vào sân nếu họ được trọng tài cho phép vào sân và nếu họ thực sự hỗ trợ y tế cho cầu thủ trên sân (băng bó, chẩn đoán tim ngừng đập đột ngột, hồi sức tim phổi, sơ tán y tế, v.v.). Sự xuất hiện của tổ y tế và sự cho phép của trọng tài được xác nhận thông qua video phát sóng. Trường hợp trọng tài gọi hai tổ y tế vào sân cùng một lúc cho các đội khác nhau được xem là một lần xuất hiện của tổ y tế. Trường hợp cầu thủ được tổ y tế hộ tống ra khỏi sân, trường hợp tổ y tế xuất hiện gần cầu thủ mà không cung cấp dịch vụ chăm sóc y tế và trường hợp cầu thủ được chăm sóc y tế ở phía sau đường biên dọc đều không được tính vào xem xét cược này.
61. "VAR Được Sử Dụng Bởi Trọng Tài Chính – Có/Không" - Trọng tài chính sử dụng công nghệ VAR. "VAR Được Sử Dụng – Có/Không". Việc sử dụng VAR được đưa ra khi xảy ra một trong những

điều sau đây:
Trọng tài chính ra dấu hiệu (hình chữ nhật) yêu cầu xem lại VAR;
Trọng tài chính sử dụng công nghệ VAR

62. Kết quả. Cao hơn ở cuối giải (cầu thủ). Kèo này sẽ được kết toán dựa trên dữ liệu do trang web chính thức của giải đấu cung cấp (bao gồm cả hiệp phụ, nhưng không bao gồm các loạt đá luân lưu và các bàn thắng phản lưới nhà).
63. Thống kê người chơi (theo mùa giải, loạt trận, giải đấu). Nếu một người chơi hoàn toàn ngừng thi đấu trong một mùa giải/loạt trận/giải đấu vì bất kỳ lý do gì, các cược đặt vào người chơi đó sẽ được thanh toán với tỷ lệ cược 1,00, trừ trường hợp kết quả của các cửa cược đã được xác định trước đó.
64. Kèo "Cầu thủ ghi nhiều bàn hơn" (trong giải đấu hoặc giải vô địch) sẽ được kết toán bao gồm cả hiệp phụ, nhưng không tính loạt đá luân lưu.
65. "Sẽ bị đuổi lên khán đài". Khách hàng cần dự đoán trọng tài có đuổi huấn luyện viên được quy định lên khán đài hay không.
66. "Cầu thủ với đội". Kèo này được kết toán dựa trên kết quả của các trận đấu chính thức. Nếu một cầu thủ không tham gia trận đấu hoặc ra sân trong đội hình xuất phát 11 người, tiền cược được hoàn lại. Nếu một cầu thủ bị đuổi hoặc thay người trong trận đấu, tất cả cược vẫn có hiệu lực.
67. Cược "Thống kê. Bảng có nhiều bàn thắng nhất" sẽ được kết toán với tỷ lệ cược là "1" nếu các bảng có số bàn thắng ghi được bằng nhau.
68. "Bàn thắng tình huống cố định". Bàn thắng từ tình huống cố định được ghi nếu cầu thủ từ một trong hai đội chạm bóng không quá hai lần (bao gồm cả cú đá phát bóng) kể từ thời điểm bóng lăn trở lại đến thời điểm bàn thắng được ghi. Không tính chạm bóng của thủ môn đối phương. Vị trí của tình huống bóng cố định trong bóng đá bao gồm phát bóng giữa sân, ném biên từ vạch vôi, đá phạt trực tiếp, đá phạt gián tiếp, phạt góc, phát bóng từ khung thành, quả phạt đền và tình huống trọng tài thả bóng trở lại sân.
69. "Bàn thắng từ ngoài vòng cấm". Không tính các bàn phản lưới nhà khi kết toán cược cho kèo này.
70. Các cược đặt vào số bàn thắng ghi bàn chân trái, bằng chân phải và bằng đánh đầu. Không tính bàn thắng phản lưới nhà.
71. Đối với kèo "Đá phạt", đá phạt trực tiếp và đá phạt gián tiếp đều hợp lệ (kể cả các quả đá phạt được hưởng sau khi việt vị).
72. Bóng đá trong nhà là loại hình bóng đá được chơi ở các nhà thi đấu có sân cỏ nhân tạo. Thời gian thi đấu chia thành hai nửa trận, mỗi nửa trận 20 phút hoặc bốn hiệp, mỗi hiệp 15 phút, tùy vào thỏa thuận giữa các đội. Nếu trận đấu hòa sau thời gian thi đấu chính thức, có thể đấu hiệp phụ. Chấp nhận tất cả cược vào thời gian thi đấu chính thức.
73. Đa bàn thắng. Cần dự đoán số lượng bàn thắng trong trận đấu theo các phạm vi khác nhau được đưa ra. Ví dụ, đa bàn thắng 2 – 4. Cược thắng nếu 2, 3 hay 4 bàn thắng được ghi trong trận đấu.
74. Bàn thắng tiếp theo, chấp. Cần dự đoán đội nào ghi bàn thắng tiếp theo. Nếu trận đấu không có bàn thắng tiếp theo, cược sẽ được kết toán với tỷ lệ cược là 1.
75. Đối đầu cầu thủ. Kết toán cược đặt vào số bàn thắng được ghi do các cầu thủ được chọn sẽ bao gồm thời gian bù giờ. Không bao gồm hiệp phụ. Trường hợp có ít nhất một cầu thủ không vào sân, cược đối đầu bao gồm cầu thủ này sẽ được kết toán với tỷ lệ cược là 1,00. Cược chỉ áp dụng cho đội hình xuất phát.
76. Đối đầu đuổi khỏi sân. Cược đặt vào cầu thủ bị đuổi khỏi sân được kết toán bao gồm thời gian bù giờ, không bao gồm hiệp phụ. Cược bị đuổi ra sân áp dụng cho các cầu thủ quy định, không áp dụng cho cả đội (trừ khi có quy định khác). Công ty cược có các kết quả: cầu thủ với cầu thủ; cầu thủ với đội.
77. Thời gian trong hiệp không có bàn thắng (không bao gồm hiệp phụ). Quãng thời gian này được tính bằng hiệu số giữa phút của bàn thắng đầu tiên và thời điểm bắt đầu trận đấu, hiệu số giữa số phút của bất kỳ bàn thắng nào được ghi sau đó và hiệu số giữa phút của bàn thắng cuối cùng

và thời điểm kết thúc trận đấu. Nếu không có bàn thắng nào được ghi trong một trận đấu, khoảng thời gian không có bàn thắng trong trận đấu sẽ được tính 90 phút.
Chỉ tính số phút hoàn thành đối với cược vào quãng thời gian không có bàn thắng, thời gian một đội dẫn trước và thời gian hòa.
Ví dụ: Nếu bàn thắng đầu tiên ghi ở phút 11:01 và bàn thắng thứ hai được ghi ở phút 15:59, quãng thời gian không bàn thắng là 3 phút (phút 13, 14 và 15).
Ví dụ 2: Nếu bàn thắng được ghi trong thời gian bù giờ, bàn thắng được xem là ghi ở phút 90 và sẽ có hai quãng thời gian không bàn thắng: 89 phút hoàn thành (0 – 90) và 0 phút hoàn thành (90 – 90)

78. Cản bóng. Loại cược này sẽ được kết toán theo số liệu thống kê đăng trên website https://whoscored.com.
79. "Rê bóng" và "Đối kháng trên không". Cược được kết toán dựa trên dữ liệu do whoscored.com cung cấp, trong đó chỉ các pha rê bóng thành công và các pha thắng đối kháng trên không mới được tính.
80. Song đấu trọng tài. Tỷ lệ cược và cược căn cứ theo số điểm phân bổ cho từng quyết định của tổ trọng tài.
    Điểm được phân bổ như sau:
    1 điểm cho một thẻ vàng.
    Một thẻ đỏ rút ra sau hai thẻ vàng sẽ không được tính điểm (thẻ vàng + thẻ vàng = thẻ đỏ = 2 điểm).
    2 điểm cho thẻ đỏ
    0,5 điểm cho lỗi việt vị
    3 điểm cho quả đá phạt đền.
    Trong trường hợp thay trọng tài chính hoặc trận đấu bắt đầu nhưng không hoàn tất (trừ phi kết quả cược đã được xác định tại thời điểm trận đấu dừng lại), các cược có thể được hoàn tiền.
81. Cược “Tính cả trường hợp thay người” sẽ được xác định là thắng nếu cầu thủ được chỉ định hoặc cầu thủ bất kỳ vào thay cho cầu thủ đó trong thời gian diễn ra trận đấu (tính toàn bộ chuỗi thay người), hoàn thành điều kiện được đưa ra.
    Ví dụ:
    Một cược đã được đặt vào “Gift Orban ghi bàn tính cả trường hợp thay người: Có.”
    Trong trận đấu, Alexander Prass vào sân thay cho Gift Orban, và Prass ghi một bàn thắng. Cược này được tính là thắng.
    - Cược này bao gồm những sự kiện xảy ra trong thời gian thi đấu chính thức, có tính cả thời gian bù giờ của trọng tài, trừ khi có quy định khá.
    - Nếu cầu thủ được chỉ định không phải là cầu thủ trong đội hình ra sân, cược sẽ được kết toán với tỷ lệ cược là 1,00.
    - Các bàn phản lưới nhà không được tính vào cược “Cầu thủ ghi bàn tính cả trường hợp thay người”.
82. Kèo “Chạm Bóng Đầu Tiên Sau Quả Phạt Góc Đầu Tiên”. Cược được kết toán như sau:
    “Chạm Bóng Đầu Tiên Sau Quả Phạt Góc Đầu Tiên - W1/W2” sẽ được tính là thắng nếu cầu thủ của một trong hai đội chạm bóng đầu tiên sau quả phạt góc đầu tiên. Nếu trọng tài thổi phạt sau quả phạt góc, quyền chạm bóng sẽ được tính cho đội thực hiện quả đá phạt.
    “Chạm Bóng Đầu Tiên Sau Quả Phạt Góc Đầu Tiên - Không Bên Nào” sẽ được tính là thắng nếu sau quả phạt góc đầu tiên, bóng không chạm vào bất kỳ ai và rời khỏi sân.
    “Chạm Bóng Đầu Tiên Sau Quả Phạt Góc Đầu Tiên - W1/W2/Không Bên Nào” sẽ được tính với tỷ lệ cược 1,00 nếu không có quả phạt góc nào diễn ra trong trận đấu.
83. Cược “Thời gian bù giờ” được xác định kết quả dựa trên các sự kiện xảy ra trong khoảng thời gian do trọng tài cộng thêm ở hiệp một và hiệp hai, bao gồm cả những phút vượt quá thời gian bù giờ được công bố ban đầu nếu trọng tài cho trận đấu tiếp tục kéo dài.
84. Cược thống kê trước trận.
    - Sự kiện được chỉ định sẽ được tính khi quyết toán phiếu cược. Ví dụ: “Tổng số cú sút trúng

đích trước bàn thắng đầu tiên". Cú sút trúng đích dẫn đến bàn thắng cũng sẽ được tính vào tổng số.
    - Nếu sự kiện được chỉ định không xảy ra, kết quả cược sẽ được xác định dựa trên kết quả thực tế khi trận đấu kết thúc. Ví dụ: "Tổng số lỗi trước thẻ vàng đầu tiên". Nếu không có thẻ vàng nào được rút ra, kết quả cược sẽ được xác định dựa trên số lỗi đã xảy ra trước khi trận đấu kết thúc.
    - Các cược thuộc loại này không được hoàn tiền.

85. Kèo Expected Goals (xG) (Bàn thắng kỳ vọng).
    Đối với tất cả các kèo được chỉ định là "Expected Goals" (Bàn thắng kỳ vọng), "xG", "Total xG" (Tổng xG), "Team xG" (xG của đội) hoặc các tên gọi tương tự, việc kết toán sẽ dựa trên giá trị Expected Goals. Expected Goals (xG) (Bàn thắng kỳ vọng) là chỉ số thống kê dùng để đánh giá chất lượng cơ hội ghi bàn. Tất cả kèo xG đều được tính và kết toán dựa trên dữ liệu do các nguồn thống kê chính thức cung cấp.

9.27. Futsal (bóng đá trong nhà)

1. Tất cả cược đặt được tính dựa trên kết quả sau khi hết thời gian thi đấu chính thức mở cho cược đó (trận 40 phút, gồm 2 hiệp x 20 phút/hiệp). Công ty không chịu trách nhiệm về sự sai lệch thông tin ngày, giờ bắt đầu của trận đấu. Thông tin về ngày giờ thi đấu tại Bảng cược chỉ mang tính tham khảo. Khách hàng vui lòng tham khảo nhiều nguồn thông tin khác nhau nếu cần.
2. Các cược Vào vòng tiếp theo, Cược Đội thắng, v.v..sẽ tính luôn hiệp phụ và loạt đá luân lưu.
3. Trường hợp trận đấu bắt đầu nhưng không hoàn tất, mọi cược đặt sẽ bị hủy trừ những cược đặt đã có thể xác định được kết quả cược tại thời điểm trận bị dừng.
4. Trận phải diễn ra ít nhất 35 phút để cược có hiệu lực, trừ khi kết quả cược đã có thể xác định tại thời điểm trận bị dừng.

9.28. Khúc côn cầu sân cỏ

1. Tất cả cược đặt được tính dựa trên kết quả sau khi hết thời gian thi đấu chính thức mở cho cược đó (gồm 2 nửa trận x 35 phút/nửa trận hoặc 4 hiệp x 15 phút). Công ty không chịu trách nhiệm về sự sai lệch thông tin ngày, giờ bắt đầu của trận đấu. Thông tin về ngày giờ thi đấu tại Bảng cược chỉ mang tính tham khảo. Khách hàng vui lòng tham khảo nhiều nguồn thông tin khác nhau nếu cần.
2. Các cược Vào vòng tiếp theo, Cược Đội thắng, v.v..sẽ tính luôn hiệp phụ và loạt luân lưu.
3. Trường hợp trận đấu bắt đầu nhưng không hoàn tất, mọi cược đặt sẽ được tính với tỉ lệ cược là 1, trừ những cược đặt đã có thể xác định được kết quả cược tại thời điểm trận bị dừng.
4. Trận phải diễn ra ít nhất 60 phút để cược có hiệu lực, trừ khi kết quả cược đã có thể xác định tại thời điểm trận bị dừng.
5. Khúc côn cầu trong nhà. Trận đấu được chia thành 2 hiệp, mỗi hiệp 20 phút.

9.29. Khúc côn cầu Bandy

1. Tất cả cược đặt được tính dựa trên kết quả sau khi hết thời gian thi đấu chính thức mở cho cược đó (trận 90 phút, gồm 2 nửa trận x 45 phút/nửa trận hoặc 3 hiệp x 30 phút /hiệp). Công ty không chịu trách nhiệm về sự sai lệch thông tin ngày, giờ bắt đầu của trận đấu. Thông tin về ngày giờ thi đấu tại Bảng cược chỉ mang tính tham khảo. Khách hàng vui lòng tham khảo nhiều

nguồn thông tin khác nhau nếu cần.
2. Các cược Vào vòng tiếp theo, Đội lên hạng, Đội thắng, v.v..sẽ tính luôn hiệp phụ.
3. Trường hợp trận đấu bắt đầu nhưng không hoàn tất, mọi cược đặt sẽ được tính với tỉ lệ cược là 1, trừ những cược đặt đã có thể xác định được kết quả cược tại thời điểm trận bị dừng.
4. Trận phải diễn ra ít nhất 80 phút để cược có hiệu lực. Trường hợp này, mọi cược đặt sẽ được tính dựa trên kết quả tại thời điểm trận đấu bị dừng.
5. Khúc côn cầu inline. Trận được chia làm 4 hiệp, mỗi hiệp 12 phút.

9.30. Khúc côn cầu sân băng

1. Cược được chấp nhận trong thời gian thi đấu chính thức (60 phút chơi gồm 3 hiệp, mỗi hiệp 20 phút), trừ khi có gắn nhãn khác ("Có hiệp phụ" nếu có hiệp phụ, "Có hiệp phụ và loạt luân lưu" nếu có hiệp phụ và loạt luân lưu):
   Thời gian thi đấu chính thức
   Thời gian thi đấu chính thức (Có hiệp phụ)
   Thời gian thi đấu chính thức (Có hiệp phụ và loạt luân lưu)
   Ví dụ 1: Buffalo Sabres vs Toronto Maple Leafs (Có hiệp phụ và loạt luân lưu). Chấp nhận cược vào thời gian thi đấu chính thức, bao gồm cả hiệp phụ và loạt luân lưu. Nếu tỷ số trận đấu là 2:3 (1:0, 1:1, 0:1, 0:0, 0:1), tất cả cược sẽ được kết toán dựa trên tỷ số cuối cùng là 2:3. Tổng số bàn thắng là 5.
   Ví dụ 2: Buffalo Sabres vs Toronto Maple Leafs (Có hiệp phụ). Chấp nhận cược vào thời gian thi đấu chính thức, bao gồm cả hiệp phụ. Nếu tỷ số cuối cùng của trận đấu là 2:2 (1:0, 1:1, 0:1, 0:0), tổng số bàn thắng sẽ là 4. Cược Đội 1 hoặc Đội 2 thắng được kết toán là thua.
   Ví dụ 3: Buffalo Sabres vs Toronto Maple Leafs. Chỉ chấp nhận cược vào thời gian thi đấu chính thức. Nếu tỷ số cuối cùng của trận đấu là 2:2 (1:0, 1:1, 0:1), tổng số bàn thắng sẽ là 4. Cược Đội 1 hoặc Đội 2 thắng được kết toán là thua.
2. Trường hợp trận đấu bắt đầu nhưng không hoàn tất, mọi cược đặt sẽ được tính với tỉ lệ cược là 1, trừ những cược đặt đã có thể xác định được kết quả cược tại thời điểm trận bị dừng.
3. Trận phải diễn ra ít nhất 55 phút để cược có hiệu lực. Trường hợp này, mọi cược đặt sẽ được tính dựa trên kết quả tại thời điểm trận đấu bị dừng.
4. Các đội khúc côn cầu thuộc các giải NHL, AHL, CHL, OHL, WHL, East Coast Hockey League có thể được hiển thị tên theo thứ tự xuôi (Đội nhà - Đội khách) và thứ tự ngược. Cược sẽ không được hoàn lại nếu như tên các đội được xếp theo thứ tự ngược.
5. Cược "Tổng số". Trường hợp cược tính luôn kết quả của loạt luân lưu, tất cả bàn thắng trong loạt luân lưu do đội thắng ghi được, sẽ được xem là một bàn khi tính cược, còn tất cả bàn thắng trong loạt luân lưu do đội thua ghi được sẽ được tính là không.
6. Cược "Bàn Thắng Từ Phút 1 Đến 7". Nếu bàn thắng được ghi ở 7 phút 00 giây, bàn thắng đó được tính là ghi ở phút thứ 8.
7. Các loại cược sau được tính dựa trên kết quả chung cuộc hoặc kết quả vòng bảng của ban tổ chức giải: "Xếp Hạng Chung Cuộc Cao Hơn", "Vô Địch Giải Đấu", "Vô Địch Bảng Đấu", "Số Điểm", "Số Bàn Thắng" và "Số Bàn Thủng Lưới".
8. Cược "Hiệp () > Hiệp () - Có" sẽ được tính là thua nếu số bàn thắng ghi được trong hai hiệp đấu đó là bằng nhau.
9. Cược vào kèo "Vua phá lưới (Điểm)" được kết toán dựa trên dữ liệu thống kê "bàn thắng + kiến tạo" có ở trang web chính thức của giải đấu. Nếu một cầu thủ không tham gia giải đấu, cược vào cầu thủ đó sẽ được kết toán với tỷ lệ cược là 1,00.
10. Cược "Đội Thắng và Trên/Dưới". Người chơi cần dự đoán đội nào sẽ thắng trận và sẽ có bao nhiêu bàn thắng được ghi (trên hoặc dưới một con số cụ thể). Cược đặt cho trận thuộc các giải NHL và KHL, cũng như các trận thuộc các giải vô địch và các giải quốc tế khác, được tính dựa trên thời gian thi đấu chính thức.

11. Cược "Ghi 3 Điểm (hoặc 5 Điểm, v.v...) Trước". Người chơi cần dự đoán xem người tham gia nào sẽ là người đầu tiên ghi được số điểm cụ thể đã nêu trong trận đấu. Nếu bất kỳ người tham gia nào không tiếp tục thi đấu vì bất kỳ lý do gì trước khi đối thủ ghi được số điểm cụ thể đã nêu, cược sẽ được tính với tỉ lệ cược là 1.
12. Cược "Đội 2 Thắng Trong Hiệp Phụ - Không". Cược sẽ được tính là thắng nếu trận không đấu hiệp phụ, hoặc nếu Đội 2 thua trong hiệp phụ. Những cược đặt cho kết quả có bao gồm loạt đấu luân lưu cũng được tính theo cách tương tự.
13. Cược "Thắng Trong Hiệp Phụ". Đội thắng trận phải thắng trong hiệp phụ.
    Tỉ số trận đấu (0:0, 1:1, 1:0) – cược thua.
    Tỉ số trận đấu (0:0, 1:1, 0:0; 0:1) – cược thắng.
    Tỉ số trận đấu (0:0, 1:1, 0:0; 0:0; 1:0) – cược thua.
14. Cược "**Tổng Thời Gian Penalty**" tính trên số phút mà cầu thủ phạm luật phải ở trong khung phạt penalty mỗi lần vi phạm. Chỉ tính các lỗi **penalty nhỏ 2 phút**. Những lỗi penalty đúp (2+2) được xem là 2 lỗi penalty riêng biệt. Số phút phạt được hưởng trước khi bắt đầu một hiệp đấu (trận đấu) hoặc sau khi kết thúc một hiệp đấu (trận đấu) và được ghi nhận trong kết quả cuối cùng của trận đấu đó sẽ vẫn được tính. Số phút phạt sẽ chỉ được xác định dựa trên thông tin chính thức.
    Cược "**Tổng Số Lỗi Penalty Nhỏ**" tính trên số lần phạm lỗi penalty nhỏ 2 phút.
15. Các loại cược có ghi "Sút Trúng Khung Thành". Số lần sút trúng khung thành sẽ chỉ căn cứ dựa trên thông tin kết quả chính thức.
16. Điểm Của Cầu Thủ (Khúc côn cầu sân băng). Người chơi cần dự đoán tổng số điểm một cầu thủ ghi được, điểm được tính bằng bàn thắng và số lần hỗ trợ. Tất cả cược đặt vào tổng số điểm của cầu thủ chỉ tính trên thời gian thi đấu chính thức. Nếu cầu thủ không ra sân, cược đặt vào cầu thủ đó sẽ được tính với tỉ lệ cược là 1.
17. Cược "Ghi bàn đầu tiên và thắng trận" được chấp nhận trong thời gian thi đấu chính thức.
    Ví dụ: Cược "Đội 1 ghi bàn đầu tiên và thắng trận – Sai" được kết toán là thua nếu đội đó không ghi bàn thắng đầu tiên hoặc họ không thắng trận đấu.
18. "Tổng Trong Khoảng Từ 6 Đến 8 - Không".
    Ví dụ:
    "Tổng Trong Khoảng Từ 6 Đến 8 - Không". Tỉ số là (2:3). Tổng là 5. Cược thắng.
    "Tổng Trong Khoảng Từ 6 Đến 8 - Không". Tỉ số là (3:4). Tổng là 7. Cược thua.
19. ổng Bàn Thắng Khi Đấu Hơn Số Người. Người chơi cần dự đoán số bàn thắng ghi được trong các tình huống thi đấu hơn số người.
    Ví dụ. Đội 1 ghi một bàn trong khi đấu với lợi thế hơn số người. Đội 2 không ghi bàn nào trong khi đấu với lợi thế hơn số người. Theo đó, chỉ có tổng cộng một bàn thắng được ghi suốt thời gian thi đấu hơn số người trong trận đấu.
    Cược "Tổng Bàn Thắng Khi Đấu Hơn Số Người DƯỚI 1.5" thắng.
    Cược "Tổng Bàn Thắng Khi Đấu Hơn Số Người TRÊN 1.5" thua.
20. Bàn Thắng Khung Thành Trống". Cược này sẽ được tính là thắng nếu, tại thời điểm bàn thắng được ghi, thủ môn không ở trên sân (ví dụ, khi thủ môn đã được thay thế bằng một cầu thủ).
21. "Tổng Số Hat-trick (Một Cầu Thủ Ghi 3 Bàn) Trên 0.5". Cược chỉ tính số bàn thắng (không tính số lần hỗ trợ đối với cược hat-trick).
22. "Hiệp Có Nhiều Bàn Thắng Nhất"
    "Hiệp Có Nhiều Bàn Thắng Nhất – 1" – hai đội sẽ ghi nhiều bàn thắng ở hiệp 1 hơn so với ở hiệp 2 và hiệp 3.
    "Hiệp Có Nhiều Bàn Thắng Nhất – 2" – hai đội sẽ ghi nhiều bàn thắng ở hiệp 2 hơn so với ở hiệp 1 và hiệp 3.
    "Hiệp Có Nhiều Bàn Thắng Nhất – 3" – hai đội sẽ ghi nhiều bàn thắng ở hiệp 3 hơn so với ở hiệp 1 và hiệp 2.
    "Hiệp Có Nhiều Bàn Thắng Nhất – Hòa" – hai đội sẽ ghi số bàn thắng bằng nhau (cao nhất) trong ít nhất hai hiệp.

23. Cược đặt vào “Người thắng trận” sẽ được kết toán dựa trên quy tắc của giải đấu, nơi tổ chức trận đấu.
24. **Trận Ảo.** Đây là cược đặt cho kết quả so sánh giữa các trận được phát trực tuyến. Nếu một trận đấu bị hủy, cược đặt cho các trận đấu ảo liên quan sẽ được tính với tỉ lệ cược là 1 (tiền cược sẽ được hoàn trả).
    Ví dụ. Trận Ảo. Avangard – Sibir. Tổng Trên 5.5. Các trận đấu thực tế là Avangard – Salavat Yulayev, kết thúc với tỉ số 4:1 và Metallurg – Sibir, kết thúc với tỉ số 1:2. Do đó tỉ số của trận đấu ảo **Avangard – Sibir** sẽ là 4:2. Cược sẽ được tính là thắng vì tổng số bàn thắng của trận đấu ảo bằng 6.
    Trận Ảo Kép. Tất cả các đội có tên trong loại cược này thi đấu cùng lúc. Các tỉ số trong các trận thực tế của các đội đó sẽ được dùng để tính cược.
    Ví dụ.
    Torpedo/SKA – Dinamo/CSKA Tổng Dưới 7.5
    Trận Torpedo – CSKA kết thúc với tỉ số 3:2. Trận SKA – Dinamo kết thúc với tỉ số 2:1. Tỉ số tổng hợp của Torpedo/SKA bằng 3+2=5. Tỉ số tổng hợp của Dinamo/CSKA bằng 1+2=3. Do đó, tỉ số tổng hợp của Torpedo/SKA – Dinamo/CSKA là 5:3. Tổng số bàn thắng trong trận ảo kép này bằng 8. Cược thua.
25. **Đối với cược “Vua phá lưới (Bàn thắng)”,** cược thủ phải dự đoán cầu thủ nào ghi nhiều bàn thắng nhất. Cược được kết toán dựa trên dữ liệu thống kê có ở trang web chính thức của giải đấu. Nếu một cầu thủ không tham gia giải đấu, cược vào cầu thủ đó sẽ được kết toán với tỷ lệ cược là 1,00.
26. **"Tổng Số Lỗi Penalty Nhỏ".** Người chơi cần dự đoán tổng số lỗi penalty nhỏ trong trận đấu.
27. "Tổng Bàn Thắng Của Cầu Thủ". Người chơi cần dự đoán tổng số bàn thắng một cầu thủ ghi được vào lưới đội đối phương.
28. "Thống Kê Cộng-Trừ Cao Nhất (Tính Luôn Hiệp Phụ)". Cược được tính dựa trên các quy tắc sau: đội có số cầu thủ ít hơn hoặc bằng số cầu thủ của đội đối phương ghi bàn (không tính các bàn thắng từ quả penalty), và các cầu thủ của đội này trên sân tại thời điểm bàn thắng được ghi sẽ nhận một điểm "cộng". Không quan trọng việc thủ môn của đội đối phương có ở khung thành tại thời điểm ghi bàn, hay đã bị thay bằng một cầu thủ và khung thành bị trống. Theo đó, đội có số cầu thủ nhiều hơn trên sân hoặc bằng với số cầu thủ của đội đối phương sẽ nhận một điểm "trừ", khi họ bị ghi một bàn. Thống kê sẽ được dựa trên nguồn thông tin chính thức.
29. Đối kháng cầu thủ. Điểm (bàn thắng + hỗ trợ). Trong loại cược này, cược đặt vào "Bàn thắng tiếp theo" sẽ tính cả bàn thắng và hỗ trợ.
30. Loại cược “Có Sử Dụng VAR” bao gồm bất kỳ lần nào VAR được sử dụng để xem lại một sự cố tranh chấp.
31. Phạt rời sân 2 phút đầu tiên. Phải nêu rõ loại vi phạm bị phạt rời sân đầu tiên. Ví dụ: Ngáng chân, thô bạo, quá nhiều cầu thủ, v.v. Nếu hai hoặc nhiều loại vi phạm xảy ra cùng lúc thì những kèo này sẽ được kết toán với tỷ lệ cược 1,00, đồng thời các cược còn lại sẽ được kết toán theo điều khoản và điều kiện của kèo.

9.31. Bowling

1. Cược Set và Trận Đấu. Trận đấu phải diễn ra đủ số set yêu cầu để xác định bên thắng. Nếu vì bất cứ lý do gì, một bên được xử thắng trước khi đấu đủ số set cần thiết, cược đặt cho set đấu sẽ bị hủy trừ khi đã có thể xác định kết quả mà không cần thi đấu tiếp.
2. Trường hợp VĐV được xử thắng trước khi trận diễn ra đủ số set đấu cần thiết, cược đặt cho trận đấu sẽ vẫn được xem là hợp lệ, chỉ cần trận đã đấu hoàn tất ít nhất một lượt ném.
3. Trường hợp có bất kỳ VĐV nào có tên trong trận đấu bị thay người trước khi trận bắt đầu, mọi cược đặt sẽ bị hủy.
4. Trường hợp trận đấu bắt đầu nhưng không hoàn tất, VĐV nào được đi tiếp vào vòng trong sẽ

được tính là thắng trận.

9.32. Cờ vua

1. Tất cả cược đặt sẽ được tính dựa trên kết quả chính thức của trận đấu. Kết quả trận đấu được xác định bằng kết quả của tất cả game diễn tra trong trận.
2. Nếu sau khi kết thúc giải đấu, có nhiều VĐV cùng đoạt hạng nhất, và không diễn ra trận tie-break nhằm xác định thứ hạng cao nhất hoặc không tính điểm phụ, luật dead heat sẽ được áp dụng (Luật 7.3.3).
3. Số 1 là để chỉ VĐV đi quân trắng, bất chấp địa điểm trận đấu.
4. Nếu trận đấu bị hoãn hoặc treo vì bất cứ lý do gì, tất cả cược đặt sẽ vẫn có hiệu lực cho đến khi kết thúc trận đấu hoặc kết thúc giải đấu.
5. Cược Chấp (0). Nếu trận có kết quả hòa, mọi cược đặt sẽ bị hủy.
6. Trường hợp thể thức của trận đấu bị thay đổi, các cược đặt cho trận đấu đó sẽ được được tính với tỉ lệ là 1.

9.33. Đua xe F1, Đua mô tô, Đua Speedway

1. Nếu trận đua không hoàn tất và không có kết quả công bố chính thức, tất cả cược đặt sẽ bị hủy trừ những cược đặt đã có thể xác định được kết quả cược tại thời điểm trận bị dừng.
2. Tất cả cược đua xe sẽ được tính dựa trên kết quả thứ hạng chính thức từ Liên Đoàn Ô- tô (FIA), ban tổ chức giải đua, tại thời điểm trao huy chương.
3. Cược phân hạng. Để tính cược, thời gian phân hạng chính thức của FIA sẽ được sử dụng. Thời gian của Chặng đua thứ 3 sẽ được dùng để tính kết quả “Tay đua nhanh nhất”. Nếu không có Chặng đua thứ 3, việc tính cược sẽ dựa vào thông tin chính thức trên trang mạng của FIA. Việc tính cược sẽ không bao gồm các mức phạt. Tuy nhiên, theo FIA, thời gian phạt trong chặng đua phân hạng sẽ được tính. Để cược có hiệu lực, các tay đua phải bắt đầu từ Chặng 1. Với cược “Vòng chạy 1 và 2 nhanh nhất chặng đua phân hạng”, cả hai tay đua phải bắt đầu vòng đua này để cược có hiệu lực.
4. Xếp hạng. Để được xếp hạng, tay đua phải hoàn thành 90% số vòng chạy (con số sẽ được làm tròn) mà tay đua vô địch của cuộc đua đã thực hiện. Những tay đua bỏ cuộc sau khi đã hoàn thành 90% số vòng chạy mà tay đua vô địch của cuộc đua đã thực hiện, được tính là “được xếp hạng”.
5. “Vô địch cuộc đua” (trong bảng xếp hạng chung cuộc). Tay đua vô địch là tay đua giành thứ hạng cao nhất cuộc đua (trong bảng xếp hạng chung cuộc).
6. “Thứ hạng cụ thể của tay đua trong bảng xếp hạng chung cuộc”.
7. “Đối kháng”. Trong hai tay đua cụ thể, người chơi cần dự đoán tay đua nào có thành tích cao hơn. Tay đua có thành tích cao hơn là tay đua giành thứ hạng cao hơn trong cuộc đua (trong bảng xếp hạng chung cuộc). Nếu cả hai tay đua đều bị loại khỏi cuộc đua, tay đua nào hoàn thành nhiều vòng chạy hơn sẽ được xem là tay đua có thành tích cao hơn; nếu cả hai tay đua bị loại ở cùng một vòng chạy, cược được tính với tỉ lệ là 1. Nếu trong bảng xếp hạng chung cuộc, một tay đua không chạy hết vòng đua (ví dụ, do không vượt qua thời gian giới hạn), thứ hạng của tay đua đó sẽ được xác định dựa vào quy định xếp hạng chung cuộc.
8. “Hoàn thành – không hoàn thành cuộc đua”. Người chơi cần dự đoán một tay đua cụ thể sẽ hoàn thành cuộc đua hay không. Đồng thời, một tay đua cũng được xem là hoàn thành cuộc đua, nếu tay đua đó được xếp hạng, với số vòng chạy ít hơn so với người dẫn đầu cuộc đua.
9. “Vòng chạy nhanh nhất”. Người chơi cần dự đoán, tay đua nào chạy hết một vòng chạy nhanh hơn các tay đua còn lại.
10. Vòng chạy khởi động cũng được tính cược.

11. Đua SPEEDWAY. Nếu trận đấu bị treo trước khi hoàn tất, mọi cược đặt vẫn có hiệu lực với điều kiện việc tiếp tục đua sẽ không thể làm thay đổi kết quả, hoặc trận đấu được dời lại/tiếp tục trong vòng 24 giờ, nếu không, cược sẽ bị hủy. Đối với cược Chấp sau Lượt đua 8 (heat 8), 8 lượt đua đầu tiên của trận đấu mở cược phải hoàn tất đầy đủ để cược có hiệu lực. Những vòng đua tranh vé vớt vào vòng trong sẽ không tính. Nếu trận đấu bị hoãn trước khi bắt đầu đua theo lịch đã định, mọi cược đặt sẽ bị hủy trừ khi cuộc đua được dời lại trong vòng 24 giờ. Tất cả cược đặt sẽ được tính dựa trên kết quả sau khi hoàn tất lượt đua cuối (các trận tranh giải) hoặc khi trao huy chương (Cá nhân/các giải Grand Prix). Các trường hợp khiếu nại, bị tước quyền thi đấu hoặc trừ điểm diễn ra sau đó đều không được tính.
12. Các loại cược SPEEDWAY:

- Nếu một sự kiện bị hoãn lại trước thời gian bắt đầu dự kiến, tất cả cược vào sự kiện này sẽ bị hủy, trừ trường hợp sự kiện tiếp tục trong vòng 24 giờ.
- Cược vào một sự kiện vẫn có hiệu lực nếu sự kiện bị gián đoạn trước khi hoàn tất và sau đó hoàn tất trong vòng 24 giờ, hoặc kết quả của sự kiện đó đã được xác định.
- Nếu một chặng không hoàn tất và kết quả chính thức không được công bố, tất cả cược vào chặng đó sẽ bị hủy, trừ trường hợp kết quả đã được xác định. Nếu không, tất cả cược sẽ bị hủy.
- Một cuộc đua được xem là đã diễn ra nếu có ít nhất 8 chặng đã hoàn tất. Trong trường hợp này, tất cả cược sẽ được kết toán dựa trên kết quả tại thời điểm cuộc đua bị gián đoạn (trừ khi sự kiện tiếp tục trong vòng 24 giờ).
- Đối với cược chấp căn cứ theo một số chặng nhất định, tất cả chặng quy định phải hoàn tất, bằng không những cược này sẽ bị hủy và các chặng không được tính.
- Cược vào tất cả các kèo sẽ được kết toán theo kết quả sau chặng cuối cùng (dựa trên lịch giải đấu) hoặc vị trí trên bục (cuộc thi đấu cá nhân/Grand Prix). Không tính bất kỳ sự kháng nghị, hủy bỏ tư cách hay trừ điểm nào sau đó. Chỉ sử dụng thông tin từ các nguồn chính thức hoặc các trang web chính thức của cuộc thi liên quan để làm căn cứ kết toán cược.
- Cược điểm vào các chặng riêng sẽ được kết toán theo số điểm giành được trong chặng được đề cập.
- Đối với cược vào người thắng một chặng riêng, tất cả 4 tay đua phải bắt đầu cuộc đua; bằng không tất cả cược sẽ bị hủy.
- Đối với cược vào người thắng chặng tiếp theo, đội giành được nhiều điểm nhất được xem là đội thắng. Chặng quy định phải hoàn tất toàn bộ; nếu không, tất cả cược sẽ bị hủy.
- Cược vào tổng điểm của một tay đua trong giải Grand Prix hoặc Euro Championship được kết toán căn cứ theo số điểm giành được trong vòng chính (20 chặng); không tính chặng bán kết và chặng chung kết.

9.34. Đua thuyền

1. 6 tay chèo tham gia cuộc đua. Một cuộc đua có 3 vòng. Màu sắc bộ chèo và thuyền chèo của các tay đua như sau:
    - Thuyền 1 – trắng
    - Thuyền 2 – đen
    - Thuyền 3 – đỏ
    - Thuyền 4 – xanh dương
    - Thuyền 5 – vàng
    - Thuyền 6 – xanh lá
2. Cược "Người Thắng Cuộc Đua". Tay chèo nào về đích ở vị trí đầu tiên theo kết quả chung cuộc sẽ là người chiến thắng cuộc đua.
3. Nếu cuộc đua không hoàn tất và không có kết quả chính thức được công bố, tất cả cược đặt sẽ được xem là vô hiệu, trừ các cược đã có thể xác định được kết quả tại thời điểm dừng cuộc đua.

4. Thuyền đua phải qua vạch xuất phát trong khoảng thời gian từ 0 đến 1 giây. Nếu thuyền đua xuất phát trước 0 giây (xuất phát sớm (F)) hoặc sau 1 giây (xuất phát muộn (L)), các cược đặt vào những thuyền đó sẽ được thanh toán với tỉ lệ cược là 1.00 (hoàn tiền cược).
5. SP (Giá Khởi Điểm) là tỷ lệ cược bắt đầu cuối cùng của thuyền đua. Giá khởi điểm được tính dựa trên tỷ lệ cược trung bình đưa ra bởi ban tổ chức đua tại thời điểm cuộc đua xuất phát. Nếu một thuyền đua rút lui trước khi cuộc đua bắt đầu, hoặc được tuyên bố là thuyền không đua (theo hồ sơ chính thức), và vẫn chưa có giá SP mới được hình thành, thì các cược đặt vào thuyền đã rút lui khỏi cuộc đua sẽ được tính với tỷ lệ cược là "1".

9.35. KEIRIN

1. Đua xe Keirin là hình thức đua xe đạp trong đó các tay đua chạy nước rút để giành chiến thắng sau giai đoạn khởi đầu với tốc độ có kiểm soát.
2. Cuộc đua được điều khiển bởi bốn trọng tài. Khi cuộc đua kết thúc, trọng tài phất cờ đỏ hoặc trắng, để báo hiệu có sự phạm luật hoặc không. Nếu có trường hợp phạm luật, các trọng tài sẽ xem lại băng video ghi hình và đưa ra quyết định. Nếu tay đua phạm luật, thì theo quy định, sẽ bị loại.
3. Một số cược có thể không mở nếu cuộc đua có ít hơn 9 tay đua tham gia.
4. Trong trường hợp đặc biệt, nếu cuộc đua bị gián đoạn vì lý do kỹ thuật hoặc nguyên nhân bên ngoài (không phải do lỗi của các tay đua), tất cả cược đặt sẽ bị hủy (thanh toán với tỷ lệ cược là 1.00).

9.36. Bóng vợt

1. Cược đặt cho các trận bóng vợt sẽ tính luôn thời gian bù giờ.
2. Nếu bàn thắng được ghi ở 9 phút 00 giây, bàn thắng đó được xem là thuộc khoảng thời gian từ phút thứ 1 đến thứ 9. Nếu bàn thắng được ghi ở 1 phút 00 giây, bàn thắng đó được xem là ghi ở phút đầu tiên.

9.37. Đua Mô tô Nhật Bản (Auto Race)

1. Auto Race là giải đua xe mô tô thể thao tốc độ cao, nơi các đối thủ tranh tài bằng xe mô tô.
2. Các trận đua diễn ra trên đường đua 500 mét, gồm có 8 tay đua (hoặc 7, trong các trường hợp đặc biệt) và chạy 6 vòng. Theo quy định, mỗi ngày có 12 trận đua.
3. Hai đoạn đường thẳng của đường đua dài 87 mét. Tốc độ tối đa là 150km/h.
4. Các cuộc đua thông thường chạy 6 vòng đường đua (3,100 mét), trong khi các cuộc đua dài hơn sẽ chạy 8 hoặc 10 vòng.
5. Việc vẫy cờ ca rô sau khi các đối thủ vượt qua khúc cua thứ tư của vòng đua cuối là để báo hiệu kết thúc cuộc đua.
6. Các tay đua có thể bị loại khỏi cuộc đua nếu lái xe ra ngoài đường đua.
7. Các tay đua cũng có thể bị loại nếu có những thao tác, có hoặc không có kiểm soát, có thể gây hại cho các đối thủ khác.

9.38. Skate Cross

1. Giải đấu Cuộc đua SX4 là một chặng đua quanh một lộ trình có chướng ngại vật.
2. Người thi đấu là bốn vận động viên mang bánh xe trượt, họ bắt đầu từ cùng một vạch và mỗi

người cố gắng về đích trước những tay đua còn lại.
3. Các vận động viên có thể di chuyển quanh vận động viên tùy ý. Tuy nhiên, họ không được phép đẩy nhau hoặc chặn đường đối thủ.
4. Những cuộc đua này được tổ chức ở các cấp khác nhau và sau mỗi chặng đua, các vận động viên giành hạng 1 và 2 sẽ vào cấp tiếp theo, còn các vận động viên giành hạng 3 và 4 sẽ bị xuống một cấp.
5. Mỗi vận động viên được đánh giá dựa theo kết quả của giải đấu (loạt chặng đua). Đánh giá của từng vận động viên sẽ xác định vị trí xuất phát của họ khi bắt đầu giải đấu.

9.39. Các trò chơi truyền hình

1. **Cuộc thi hát Eurovision "Đối kháng"**. Người chơi cần dự đoán thí sinh nước nào sẽ giành thứ hạng cao nhất trong bảng xếp hạng chung cuộc Eurovision. Trường hợp có điểm số bằng nhau, cược được tính với tỉ lệ là 1. Cược được tính dựa trên thông tin của website chính thức http://www.eurovision.tv
2. **TV-Games. Box office**. Trong một số trường hợp, cược có thể được tính vào giữa tuần tiếp theo, khi nhận được thông tin phòng vé chính xác của nhà phân phối.
   Cược "Game of Thrones". Số Lượng Người Xem Một Tập Phim – chỉ tính các buổi chiếu ra mắt Trực Tuyến, không tính các dòng torrent, chiếu lại và các dạng chiếu khác.
   Cược đặt vào các sự kiện trong bộ phim được thanh toán 24 giờ sau khi tập phim được phát.
   Kết quả phòng vé của Hoa Kỳ và các nước khác sẽ được xác định bằng dữ liệu từ http://www.boxofficemojo.com.
3. **Cuộc thi hát Versus Battle**. Cược được mở dựa trên thời gian tương đối bắt đầu cuộc thi. Có thể mất một lúc trước khi cuộc thi bắt đầu. Cược "Người thắng cuộc" được thanh toán sau khi video chính thức được đăng tải.
4. **Cược đặc biệt**. Nếu kết quả của cuộc thi không có trong danh sách mở cược, thì tất cả cược đặt vẫn có hiệu lực và được tính là thua.

9.40. Chính trị

1. "Người chiến thắng". Nếu một ứng cử viên rút lui trước khi kết thúc bỏ phiếu hoặc bị cấm tranh cử, các cược đặt vào ứng cử viên đó sẽ được tính là thua.

9.41. eSports (Thể thao điện tử)

1. Tất cả các cược đặt "Tổng số lượt đấu/Chấp lượt đấu" trong game Counter-Strike sẽ tính luôn thời gian bù giờ.
2. Nếu một game thủ hoặc đội bị loại vì bất cứ lý do gì, game thủ hoặc đội đối phương sẽ được xử thắng trong các lượt/bản đồ còn lại của trận đấu.
3. Nếu trận đấu bị hoãn hơn 24 giờ, công ty có quyền tính cược với tỉ lệ cược là "1".
4. Nếu có nhầm lẫn trong hiển thị tên game thủ, mọi cược đặt vẫn có hiệu lực bao gồm cả cược đặt cho game thủ sử dụng tài khoản smurf.
5. Trường hợp trận đấu bị dừng và sau đó được cho đấu lại, kết quả của trận bị dừng sẽ không tính.
6. Cược chấp và cược tổng số sẽ tính trên số bản đồ, trừ trường hợp đặt cho tổng số hoặc chấp trên một bản đồ cụ thể hoặc khi trận đấu được tổ chức theo hệ thống Black Ops 1 (bo1).
7. Cược "Bản đồ sẽ đấu xong buổi chiều" sẽ dựa vào thời gian ngày trong game. Ngày đầu tiên

trong game bắt đầu lút 0 phút và thay đổi sau mỗi 5 phút ban đêm. Đêm nhân tạo, một chiêu thức của tướng Night Stalker, được tính là ngày.

8. Trong các game Dota 2 và League of Legends (LMHT), chiến thắng trên bản đồ được xác định bằng sự sụp đổ ngai vàng hoặc sự tan rã của một trong các bên tham chiến.
9. Các cược về chuỗi hạ gục ("Triple Kill", "Quadra Kill", "Penta Kill", "Ultra Kill", "Rampage", v.v.) được kết toán dựa trên việc chuỗi đó có được hoàn thành hay không, bất kể các sự kiện khác trong trận đấu:
   - nếu chuỗi được ghi nhận, thì cược "Có" thắng và cược "Không" thua
   - nếu chuỗi không được ghi nhận, thì cược "Có" thua và cược "Không" thắng
   Cược đặt vào "Giết liên tiếp nhiều nhất" sẽ được kết toán dựa trên chuỗi hạ gục cao nhất đạt được trong trận đấu.
   Ví dụ (trong Dota 2): nếu có Rampage, thì cược "Rampage - Có" và cược "Ultra Kill - Có" đều thắng, trong đó Rampage được tính là chuỗi giết liên tiếp nhiều nhất.
10. Cược Double Kill, Triple Kill, Ultra Kill và Rampage trong Dota 2 sẽ được tính bằng số điểm frag (mạng giết được) liên tiếp cao nhất trên mỗi bản đồ. Ví dụ, nếu có Ultra Kill và đó là số điểm frag liên tiếp cao nhất - tất cả cược khác đều thua và cược 'Ultra Kill – Có' thắng.
    Cược Ai Sẽ Ghi Điểm Frag Thứ 10 (20, 30, 40, v.v) trong Dota 2 là cược đặt trên một chuỗi điểm frag. Người thắng là đội sẽ ghi điểm frag thứ 10 (20, 30, 40, v.v) trên bản đồ. Ví dụ, sau 5:4, tỉ số là 5:5, Đội 2 thắng.
11. Cược vào thời gian bản đồ bằng phút sẽ được thanh toán theo số giây đã trôi qua trong mỗi phút của ván đấu. Do đó, nếu chọn kết quả "Thời gian bản đồ trên 27,5", bản đồ cần kết thúc sau 27:30 thì cược mới thắng, chẳng hạn như 27:35, 27:44, v.v. Nếu bản đồ kết thúc lúc 27:15, cược sẽ thua; nếu ván đấu kết thúc lúc 27:30, cược sẽ được thanh toán với tỷ lệ cược 1.

Counter-Strike 2

1. Người thắng – Cược đặt vào người thắng trận đấu. Một trận đấu được xem là đã bắt đầu sau mạng giết đầu tiên ở vòng súng ngắn. Cược 1x2 tương tự như cược Người thắng, nhưng kết quả tiềm năng sẽ tính thêm kết quả hòa. Cược này được đưa ra trong các trận đấu có thể có kết quả hòa (ví dụ các trận BO2 hoặc các trận BO1 không có hiệp phụ).
2. 0 chấp – Cược đặt vào một trong các đội thắng, không có kết quả hòa. Nếu trận đấu kết thúc với tỷ số hòa, cược được kết toán với tỷ lệ cược 1,00 (hoàn tiền).
3. Bản đồ - Chẵn/Lẻ – Cược đặt vào số lượng bản đồ được chơi trong một trận đấu là lẻ hay chẵn.
4. Tổng số bản đồ – Cược đặt vào tổng số bản đồ được chơi trong một trận đấu, bao gồm cả hiệp phụ.
5. Tỷ số chính xác trong bản đồ – Cược đặt vào tỷ số chính xác cuối cùng của một bản đồ cụ thể trong một trận đấu.
6. Tổng số vòng đấu – Cược đặt vào số vòng đấu mà cả hai đội chơi trong một trận đấu.
7. Kết quả bản đồ riêng lẻ:
   - Người thắng (gồm hiệp phụ) – Cược đặt vào người thắng của một bản đồ cụ thể trong một trận đấu, bao gồm các vòng đấu bổ sung.
   - Đội thắng nửa đầu – Cược đặt vào đội đầu tiên thắng 7 vòng trong một bản đồ cụ thể.
   - Tổng số vòng Chẵn/Lẻ – Cược đặt vào số lượng vòng được chơi trong một bản đồ cụ thể là lẻ hay chẵn.
   - Tổng số vòng – Cược đặt vào tổng số vòng được chơi trong một bản đồ cụ thể.
   - Tổng số vòng kết thúc bằng việc quả bom phát nổ – Cược đặt vào tổng số vòng kết thúc bằng việc quả bom phát nổ trong một bản đồ cụ thể.
   - Sẽ có hiệp phụ? Đúng/Sai – Cược đặt vào liệu một bản đồ cụ thể sẽ có hiệp phụ hay không.
   - Giết đồng đội Đúng/Sai – Cược đặt vào liệu một đội được chọn có giết đồng đội trong một bản đồ cụ thể hay không. "Giết đồng đội" là khi một người chơi bị một trong những đồng

đội giết.
    - Giết bằng dao Đúng/Sai - Cược đặt vào liệu một đội được chọn có giết một đối thủ bằng dao trong một bản đồ cụ thể hay không.
8. Kết quả vòng súng ngắn (Vòng đầu tiên và vòng thứ mười ba trong bảng xếp hạng chung trên bản đồ):
    - Đội thắng vòng súng ngắn (X) – Cược đặt vào đội nào thắng một vòng súng ngắn cụ thể ở bản đồ được quy định.
    - Đội thắng hai vòng súng ngắn – Cược đặt vào đội nào thắng cả hai vòng súng ngắn ở bản đồ được quy định.
    - Cài bom trong vòng (X) – Cược đặt vào liệu có cài bom trong một vòng súng ngắn cụ thể ở bản đồ được quy định hay không.
    - Tổng số vòng súng ngắn đã thắng – Cược đặt vào đội nào sẽ thắng một số lượng vòng súng ngắn được quy định trong một trận đấu.
    - Tổng số mạng giết trong vòng súng ngắn – Cược đặt vào tổng số mạng giết của cả hai đội trong một vòng súng ngắn cụ thể trong bản đồ được quy định.
9. Kết quả đội riêng lẻ:
    - Tổng số vòng – Cược đặt vào tổng số vòng mà một đội cụ thể sẽ thắng trong một trận đấu.
    - Tổng số vòng bản đồ – Cược đặt vào một đội cụ thể sẽ thắng số lượng vòng được quy định trong bản đồ được quy định.
    - Tổng số vòng mà phe Khủng bố/Chống khủng bố thắng – Cược đặt vào một đội cụ thể thắng số lượng vòng được quy định trong bản đồ được quy định khi chơi tấn công (Khủng bố) hoặc phòng thủ (Chống khủng bố).
    - Đội thắng vòng (X) – Cược đặt vào đội được chọn sẽ thắng một vòng cụ thể ở bản đồ được quy định.
    - Chiến thắng trong một vòng bằng cách tiêu diệt tất cả đối thủ trong bản đồ, kích nổ bom/gỡ bom hoặc theo kết quả khi hết giới hạn thời gian.
    - Bản đồ (X) – Tới X vòng trước – Cược đặt vào đội nào là đội đầu tiên thắng số lượng vòng được quy định trong một bản đồ cụ thể.
    - Bản đồ (X) – Tỷ số chính xác – Cược đặt vào liệu một bản đồ cụ thể có kết thúc với tỷ số được quy định hay không.
10. Hiệp phụ – Chiến thắng bản đồ được tính khi thắng ít nhất 13 vòng. Trong trường hợp một bản đồ có kết quả hòa (khi tỷ số vòng là 12-12), giải đấu thường quy định chơi thêm 6 vòng bổ sung, được gọi là "hiệp phụ". Chiến thắng trong hiệp phụ được tính cho đội đầu tiên thắng 4 trong 6 vòng bổ sung. Trong trường hợp hiệp phụ có kết quả hòa (mỗi đội thắng 3 vòng hiệp phụ), sẽ có thêm 6 vòng hiệp phụ nữa được chơi.
    - Bản đồ (X) – Tỷ số chính xác trong hiệp phụ (X) – Cược đặt vào giai đoạn hiệp phụ được quy định ở một bản đồ cụ thể kết thúc với tỷ số được quy định.
    - Bản đồ (X) – Vòng chẵn/lẻ trong hiệp phụ (X) – Cược đặt vào số lượng vòng hiệp phụ được chơi là lẻ hay chẵn.
    - Bản đồ (X) – Tổng số vòng trong hiệp phụ (X) - cược đặt vào tổng số vòng đấu được chơi trong một khoảng thời gian hiệp phụ cụ thể.
    - Bản đồ (X) – Đội thắng nửa đầu trong hiệp phụ (X) – Cược đặt vào đội nào là đội đầu tiên thắng ba vòng trong một giai đoạn hiệp phụ cụ thể.
11. Người chơi có số mạng hạ gục nhiều nhất/ít nhất trên bản đồ. Đây là loại cược dự đoán người chơi sẽ đạt số mạng hạ gục cao nhất hoặc thấp nhất trong số tất cả người chơi của cả hai đội khi kết thúc bản đồ được chỉ định. Nếu hai hoặc nhiều người chơi có cùng số mạng hạ gục và đồng hạng, ADR (Sát thương trung bình mỗi vòng) sẽ được sử dụng làm chỉ số phụ để xác định người chiến thắng. Đối với cược vào giá trị cao nhất, ADR cao hơn sẽ được tính; đối với cược vào giá trị thấp nhất, ADR thấp hơn sẽ được tính.

9.42. Thế Vận Hội Olympic

1. Cược đặt cho số huy chương sẽ tính dựa trên bảng xếp hạng huy chương chính thức tại Lễ Bế Mạc.
2. Nếu trận đấu bị hoãn, treo, hoặc dời sang ngày khác hay địa điểm khác, mọi cược đặt vẫn có hiệu lực.
3. Cược Đối kháng (VĐV hoặc đội). Cả hai đối thủ phải bắt đầu trận đấu để cược có hiệu lực. Nếu một đối thủ buộc phải rút lui vì bất cứ lý do gì, đối phương sẽ được tính là chiến thắng. Nếu không đối thủ nào hoàn tất trận đấu, mọi cược đặt trận đó sẽ bị hủy.

9.43. Thể thao mùa đông

1. Cược Đối kháng (VĐV hoặc đội). Cả hai đối thủ phải bắt đầu trận đấu để cược có hiệu lực. Nếu một đối thủ buộc phải rút lui vì bất cứ lý do gì, đối phương sẽ được tính là chiến thắng. Nếu một đối thủ không thể hoàn tất cuộc thi, tất cả cược đặt vào trận đấu sẽ được tính dựa trên giai đoạn bỏ cuộc của đối thủ.

9.44. Bóng đá Ireland, Bóng Gậy

Bóng đá Ireland là một môn thể thao kết hợp giữa bóng đá và bóng bầu dục.

1. Tất cả cược đặt được tính dựa trên kết quả sau khi hết thời gian thi đấu chính thức (trận 70 phút, gồm 2 hiệp x 35 phút/hiệp hoặc 60 phút, gồm 2 hiệp x 30 phút/hiệp). Trận đấu phải diễn ra đến khi hoàn tất để cược đặt có hiệu lực, trừ những cược đặt đã có thể xác định được kết quả cược tại thời điểm trận bị dừng.
2. Tất cả cược đặt sẽ được tính dựa trên cơ sở tỉ số chung cuộc của trận.
   Bàn thắng – 3 điểm (khi bóng vào lưới).
   Điểm – 1 điểm (khi bóng vượt xà ngang).
   Cột dọc khung thành của bóng đá Ireland tương tự như của môn bóng đá, nhưng nhô cao hơn lưới.

Ví dụ. Đội 1 ghi được 0-12 (0 bàn thắng, và 12 điểm), đội 2 ghi được 2-5 (2 bàn thắng, mỗi bàn 3 điểm, và 5 điểm – tổng cộng 11 điểm). Tỉ số chung cuộc sẽ là 12-11, đội 1 thắng.

9.45. Thời tiết

Thời tiết tại các sân bay. Chúng tôi mở cược đặt vào các chỉ số thời tiết được ghi nhận tại các sân bay trên khắp thế giới để truyền dữ liệu thời tiết.
Cược mở trên các chỉ số nhiệt độ không khí và áp suất khí quyển.
Cược được tính trên cơ sở các báo cáo thời tiết của METAR. Cược được tính nếu thay đổi thời tiết được ghi nhận trong mã METAR với ngày, giờ, sân bay và điều kiện thời tiết chính xác của cược trong vòng một giờ rưỡi thời gian quy định trong cược. Nếu trong thời gian đó, kết quả không thể xác lập, thì cược tương ứng được tính với tỷ lệ cược là 1.
Các số liệu tính cược được thu thập như sau:

- Dữ liệu về nhiệt độ không khí được cung cấp theo thang độ C và được sử dụng để tính cược mà

không cần chuyển đổi.
- Dữ liệu về áp suất khí quyển được cung cấp theo đơn vị hectopascal (hPa). Để tính cược, hectopascal được đổi thành milimét thủy ngân và làm tròn đến một chữ số thập phân.
- Dữ liệu về tốc độ gió được cung cấp theo đơn vị hải lý hoặc dặm trên giờ. Để tính cược, hải lý hoặc dặm trên giờ được chuyển thành km trên giờ và được làm tròn đến một số thập phân.
- Việc làm tròn số đều theo nguyên tắc toán học, ví dụ, khi chữ số đầu tiên cần bỏ đi là 5 trở lên, thì cộng thêm 1 đơn vị vào chữ số thập phân cuối cùng.

Việc tính cược có thể được sửa đổi do thay đổi trong dữ liệu mới đến. Dù là quan sát cá nhân của khách hàng hay dữ liệu từ các nguồn nào khác, ngoài những nguồn được nêu trong Điều khoản và Điều kiện, đều không được tính.

9.46. BÓNG ĐÁ RÚT GỌN

BÓNG ĐÁ RÚT GỌN 2x2

1. Trận đấu gồm hai hiệp, mỗi hiệp 5 phút. Đồng hồ báo giờ chỉ dừng nếu cuộc chơi cần tạm dừng lâu (do chấn thương, tranh chấp, vấn đề với bóng, v.v.)
2. Bóng đá rút gọn chơi trên sân 18m×9m (có thể thay đổi).
3. Bóng đá rút gọn là môn thể thao đồng đội gồm 2 đội, mỗi đội 2 cầu thủ. Không giới hạn số lượng thay người.
4. Không có thủ môn. Nếu cầu thủ dùng tay chạm bóng, đối phương sẽ được hưởng quả đá phạt. Nếu lỗi tay chạm bóng xảy ra trong vòng cấm, thì đối phương được hưởng quả penalty.
5. Penalty được thực hiện trước khung thành trống từ vạch trung tâm. Nếu bóng vượt qua vạch cầu môn, thì được tính là bàn thắng.
6. Các quả phạt góc và ném biên được thực hiện từ vị trí đường trung tâm gặp đường chạm. Các cầu thủ đội phòng ngự phải ở bên nửa sân của mình.
7. Trường hợp có hành vi phi thể thao hoặc cầu thủ bị đuổi ra sân, đội có cầu thủ bị đuổi sẽ thua.
8. Quyết định của trọng tài là quyết định cuối cùng đối với mọi tranh chấp.
9. Nếu trận đấu bắt đầu nhưng không hoàn tất vì bất kỳ lý do nào, tất cả cược đặt vào trận đó sẽ bị hủy (thanh toán với tỷ lệ cược là 1.00).

BÓNG ĐÁ RÚT GỌN 3x3

1. Trận đấu gồm hai hiệp, mỗi hiệp 5 phút. Đồng hồ báo giờ chỉ dừng nếu cuộc chơi cần tạm dừng lâu (do chấn thương, tranh chấp, vấn đề với bóng, v.v.).
2. Bóng đá rút gọn chơi trên sân 18m×9m (có thể thay đổi).
3. Bóng đá rút gọn là môn thể thao đồng đội gồm 2 đội, mỗi đội 3 cầu thủ. Không giới hạn số lượng thay người.
4. Không có thủ môn. Nếu cầu thủ dùng tay chạm bóng, đối phương sẽ được hưởng quả đá phạt. Nếu lỗi tay chạm bóng xảy ra trong vòng cấm, thì đối phương được hưởng quả penalty.
5. Penalty được thực hiện trước khung thành trống từ vạch trung tâm. Nếu bóng vượt qua vạch cầu môn, thì được tính là bàn thắng.
6. Nếu cầu thủ ở trong vòng cấm lâu hơn 2 giây, đội đối phương sẽ được hưởng quả penalty.
7. Trường hợp có hành vi phi thể thao hoặc cầu thủ bị đuổi ra sân, đội có cầu thủ bị đuổi sẽ thua.
8. Quyết định của trọng tài là quyết định cuối cùng đối với mọi tranh chấp.
9. Nếu trận đấu bắt đầu nhưng không hoàn tất vì bất kỳ lý do nào, tất cả cược đặt vào trận đó sẽ bị hủy (thanh toán với tỷ lệ cược là 1.00).

DREAM LEAGUE, NAM

1. Trận đấu gồm hai hiệp, 15 mỗi hiệp. Hai đội, mỗi đội 3 người thi đấu với nhau.
2. Giải đấu bao gồm vòng bảng thể thức vòng tròn kép, trận tranh hạng ba, và trận chung kết. Tính điểm: Thắng – 3 điểm, Hòa – 1 điểm, Thua – 0 điểm.
3. Bàn thắng có thể được ghi sau một đường chuyền từ phần sân của đối phương.
4. Cả hai đội đều không có thủ môn, không được dùng tay chơi bóng.
5. Không tính bàn thắng phản lưới nhà.
6. Phạm lỗi 3 lần sẽ bị phạt quả penalty.
7. Quả đá phạt penalty được thực hiện cách khung thành đội nhà một bước và nhắm vào khung thành trống của đội đối phương bên kia sân.
8. Nếu bóng ra ngoài, quả ném biên được thực hiện từ cạnh sân.
9. Các đội được 1 điểm cho mỗi trận hòa ở vòng bảng của giải đấu. Nếu trận chung kết hòa, sẽ diễn ra loạt đá luân lưu (3 lượt đá).

BÓNG ĐÁ RÚT GỌN 4x4

1. Trận đấu gồm hai hiệp, mỗi hiệp 5 phút. Đồng hồ báo giờ chỉ dừng nếu cuộc chơi cần tạm dừng lâu (do chấn thương, tranh chấp, vấn đề với bóng, v.v.).
2. Không có quy định cố định về kích thước sân bóng.
3. Không có thủ môn. Nếu cầu thủ dùng tay chạm bóng, đối phương sẽ được hưởng quả đá phạt. Nếu lỗi tay chạm bóng xảy ra trong vòng cấm, thì đối phương được hưởng quả penalty.
4. Penalty được thực hiện trước khung thành trống từ vạch trung tâm. Nếu bóng vượt qua vạch cầu môn, thì được tính là bàn thắng.
5. Cầu thủ không được phép đứng ngang với cầu môn của đội nhà trong vòng cấm. Nếu phạm lỗi này, đối phương sẽ được hưởng quả penalty.
6. Khi thực hiện đá phạt, đội phòng ngự không được tạo bức tường phòng ngự. Chỉ một cầu thủ được phép đứng trong cầu môn để chặn bóng.
7. Các giải đấu được tổ chức hàng ngày và tuân theo quy định "Đội Thắng Đi Tiếp". Trường hợp trận hòa, cả hai đội rời sân và sẽ không đội nào tham gia trận tiếp theo.
8. Nếu có cầu thủ bị đuổi ra sân, đội thiếu người sẽ chơi tiếp trong 1 phút hoặc cho đến khi bị thủng lưới.
9. Quyết định của trọng tài là quyết định cuối cùng đối với mọi tranh chấp.
10. Nếu trận đấu bắt đầu nhưng không hoàn tất vì bất kỳ lý do nào, tất cả cược đặt vào trận đó sẽ bị hủy (thanh toán với tỷ lệ cược là 1.00).

BÓNG ĐÁ RÚT GỌN 5x5

1. Trận đấu gồm hai hiệp, mỗi hiệp 5 phút. Đồng hồ báo giờ chỉ dừng nếu cuộc chơi cần tạm dừng lâu (do chấn thương, tranh chấp, vấn đề với bóng, v.v.).
2. Không có quy định cố định về kích thước sân bóng.
3. Các quả phạt penalty được thực hiện từ mốc 6 mét.
4. Nếu có cầu thủ bị đuổi ra sân, đội thiếu người sẽ chơi tiếp trong 1 phút hoặc cho đến khi bị thủng lưới.
5. Các giải đấu được tổ chức hàng ngày và tuân theo quy định "Đội Thắng Đi Tiếp". Trường hợp trận hòa, cả hai đội rời sân và sẽ không đội nào tham gia trận tiếp theo.
6. Quyết định của trọng tài là quyết định cuối cùng đối với mọi tranh chấp.
7. Nếu trận đấu bắt đầu nhưng không hoàn tất vì bất kỳ lý do nào, tất cả cược đặt vào trận đó sẽ bị hủy (thanh toán với tỷ lệ cược là 1.00).

BUMPERBALL CUP 4X4

1. Thể thức trận đấu: hai hiệp, mỗi hiệp 15 phút. Các thành viên trong đội thi đấu trong những quả bóng hơi.

2. Thể thức giải đấu: 2 lượt vòng bảng, vòng tranh hạng 3, chung kết. Tính điểm: Thắng – 3; Hòa – 1; Thua – 0 điểm.
3. Ở vòng bảng, mỗi đội được 1 điểm trong trận hòa. Nếu trận chung kết hòa, hai đội sẽ đấu luân lưu (5 lượt).
4. Đá luân lưu được thực hiện từ rìa của vùng cấm.
5. Không sử dụng thủ môn.
6. Cấm chơi trong khu vực cầu môn, đối với cả cầu thủ tấn công và phòng ngự.
7. Cầu thủ vi phạm bất kỳ luật chơi nào sẽ bị đuổi ra sân trong 1 phút, và đội vi phạm tiếp tục chơi trong thế thiếu người.
8. Nếu có ném biên, cầu thủ sẽ thực hiện ở vị trí bóng đi qua đường biên.

9.47. Bóng đá đường phố 3x3

1. Cược Bóng đá đường phố 3x3 tính trên thời gian thi đấu chính thức.
2. Mỗi trận kéo dài trong 2 hiệp, mỗi hiệp 5 phút.
3. Trận đấu phải diễn ra hoàn tất để cược có hiệu lực, ngoại trừ những cược đặt đã có thể xác định kết quả khi trận đấu bị gián đoạn.
4. Các trận đấu sử dụng quả bóng mini cỡ số 4.
5. Mỗi đội có 3 cầu thủ ra sân, không xác định vị trí cụ thể. Không đội nào sử dụng thủ môn, và các cầu thủ không được phép chạm bóng bằng tay.
6. Sẽ có quả đá phạt nếu phạm lỗi chạm bóng bằng tay ở bất cứ đâu trên sân.
7. Sẽ có quả đá phạt nếu cầu thủ phạm lỗi. Đội phạm lỗi có thể tạo bức tường phòng ngự cách bóng 3 mét. Đội hưởng đá phạt có thể thực hiện chuyền bóng hoặc sút bóng.
8. Các quả phạt đền được thực hiện từ giữa sân, sau khi trọng tài thổi còi. Để ghi được bàn thắng, bóng phải vào khung thành mà không chạm đất và phải băng qua vạch cầu môn.
9. Nếu bóng ngoài cuộc, sẽ có quả đá biên thực hiện trên mặt đất. Các cầu thủ của đội phòng ngự phải đứng cách nơi đá biên một mét. Cầu thủ không được phép sút bóng trực tiếp từ quả đá biên. Nếu sút bóng trực tiếp, bàn thắng sẽ không được tính và sẽ có quả đá phạt.
10. Nghiêm cấm tiếp xúc vật lý, ngoại trừ va chạm. Xoạc bóng, đẩy, dùng thân chạm vào đối thủ và chơi bóng trong khi đang nằm trên sân đều bị cấm.

9.48. Street Power Football 2x2. World Cup

Street Power Football gồm có hoạt động truyền phát một trận đấu qua mạng (một trò chơi giả lập bóng đá).

1. Tất cả cược được thanh toán sau khi trận đấu kết thúc.
2. Nhà cái sẽ xác định tiền cược tối thiểu và tiền cược tối đa cho từng lựa chọn.
3. Nhà cái có thể thay đổi hạn mức cược mà không có thông báo trước.
4. Trận đấu gồm có một hiệp. Một hiệp kéo dài 5 phút chơi hoặc cho đến khi một trong hai đội ghi 5 bàn thắng.
5. Nếu nhân viên gây ra lỗi hay có lỗi phần mềm nào xảy ra vào thời điểm chấp nhận cược (ví dụ như lỗi in sai rõ ràng trong tỷ lệ cược, không thống nhất giữa tỷ lệ cược hiển thị trong mục Thể thao/Trực tiếp và trên phiếu cược, v.v.), hoặc nếu có những dấu hiệu khác cho thấy cược được chấp nhận sai, nhà cái có quyền tuyên bố những cược này là vô hiệu.
6. Cược được chấp nhận trước khi bắt đầu trận đấu và trong trận đấu (cược Trực tiếp). Tất cả trận đấu Street Power Football được phát trực tuyến.
7. Có những loại cược sau:

- Chiến thắng
- Cơ hội kép
- Chấp
- Tổng trên/dưới
- Tổng số cá nhân (trên/dưới)
- Tổng (chẵn/lẻ)
- Bàn thắng kế tiếp

9.49. Quần vợt bóng đá

1. Quần vợt bóng đá là môn thể thao đồng đội, trong đó 2 đội, mỗi đội 2 cầu thủ thi đấu với nhau. Số lượt thay người là không giới hạn.
2. Quần vợt bóng đá chơi với một quả bóng đá trên mặt sân 9m×18m, được chia đôi bởi một tấm lưới quần vợt. Trận diễn ra cho đến khi một đội thắng được 2 set (tối đa 3 set mỗi trận). Set đấu kết thúc khi một đội ghi được tối thiểu 11 điểm và dẫn trước với cách biệt tối thiểu 2 điểm.
3. Mỗi đội phải chuyển bóng vượt qua lưới sang phần sân đối phương trong ba lần chạm bóng (có thể ít hơn, không được vượt quá 3). Một cầu thủ không được phép chạm bóng hai lần liên tiếp. Không được chạm bóng bằng tay. Được phép bật bóng hai lần (có thể ít hơn, không được vượt quá 2) trước khi chuyển bóng sang phần sân đối phương, và được phép bật bóng một lần sau cú giao bóng của đội đối phương.
4. Bóng được giao bằng cách đá từ vạch cuối sân. Nếu bóng chạm lưới và rơi trên phần sân đối phương, thì cú giao bóng sẽ được thực hiện lại. Các cầu thủ đội đối phương không thể chặn cú giao bóng bằng cách vươn người qua lưới.
5. Nếu trận đấu bắt đầu nhưng không kết thúc vì bất kỳ lý do nào, tất cả các cược đặt trận đó sẽ được thanh toán với tỉ lệ cược là 1.00, trừ những loại cược đã có thể xác định được kết quả tại thời điểm trận đấu dừng.
6. Cược chấp và cược tổng số là các cược tính theo điểm, trừ các loại cược ghi rõ là "Chấp Set" và "Tổng Số Set".
7. "Điểm Phụ". Đây là cược mà người chơi cần dự đoán set đấu sẽ có diễn ra điểm phụ hay không. Cược "Điểm Phụ Trong Set - Có" sẽ được tính thắng nếu một trong hai đội thắng set đấu sau khi tỉ số là 10:10.

9.50. Headis

1. Headis là môn chơi kết hợp giữa hai môn thể thao: bóng bàn và bóng đá. Người chơi sử dụng một quả bóng cao su.
2. Trận diễn ra cho đến khi một người chơi thắng được ba set.
3. Số điểm mà người chơi cần ghi trong một set là 11. Nếu tỷ số hoà, người chơi sẽ đấu tiếp đến khi một bên dẫn trước 2 điểm.

9.51. BÓNG ĐÁ XÀ PHÒNG (NỮ)

1. Mỗi đội gồm 3 cầu thủ trên sân và một thủ môn.
2. Mỗi trận đấu gồm 2 hiệp, mỗi hiệp 15 phút (thời gian bóng lăn).
3. Luật bóng đá được áp dụng. Hành vi phạm luật sẽ bị phạt lỗi. Đội sẽ được hưởng quả đá penalty nếu đối phương phạm 3 lỗi. Đội bị phạt quả penalty sẽ tiếp tục bị phạt một quả penalty cho mỗi lần phạm lỗi tiếp theo.
4. Để các trận đấu sôi động và hấp dẫn, mỗi khi bóng ra khỏi sân, một quả bóng khác sẽ được

ném trực tiếp vào giữa sân để trận đấu tiếp tục.

9.52. BÓNG ĐÁ XÀ PHÒNG (NAM)

1. Mỗi đội gồm 3 cầu thủ trên sân và một thủ môn.
2. Mỗi trận đấu gồm 2 hiệp, mỗi hiệp 15 phút (thời gian bóng lăn).
3. Bàn thắng được tính nếu đường chuyền được thực hiện từ phần sân của đối phương.
4. Luật bóng đá được áp dụng. Hành vi phạm luật sẽ bị phạt lỗi. Đội sẽ được hưởng quả đá penalty nếu đối phương phạm 3 lỗi. Đội bị phạt quả penalty sẽ tiếp tục bị phạt một quả penalty cho mỗi lần phạm lỗi tiếp theo.
5. Để các trận đấu sôi động và hấp dẫn, mỗi khi bóng ra khỏi sân, một quả bóng khác sẽ được ném trực tiếp vào giữa sân để trận đấu tiếp tục.

9.53. BÓNG CHUYỀN CHÉO

1. Trận đấu gồm hai đội, mỗi đội có khu vực riêng nằm theo đường chéo đối diện nhau trên sân.
2. Trận đấu tiếp tục cho đến khi một đội thắng được 3 set. Nếu tỷ số hòa (2:2), set cuối cùng sẽ diễn ra đến khi một đội ghi được 15 điểm (với cách biệt tối thiểu là 2 điểm).
3. Các game trong mỗi set diễn ra cho đến khi một đội được 25 điểm. Nếu tỷ số hòa (24:24), game sẽ diễn ra cho đến khi một đội dẫn trước với cách biệt 2 điểm.
4. Luật chơi:
    - Cầu thủ di chuyển theo chiều kim đồng hồ hoặc ngược chiều kim đồng hồ quanh sân sau mỗi ba điểm.
    - Cầu thủ chỉ được chạm bóng một lần, không được nhảy và đệm bóng.
    - Có thể sử dụng bất kỳ kỹ thuật bóng chuyền nào để chơi bóng, nhưng phải được thực hiện từ góc của khu vực giao bóng.
    - Chỉ được giao bóng vào phần sân của đối phương; nếu bóng rơi trong khu vực giao bóng, thì sẽ tính là một lỗi giữ bóng.
    - Cầu thủ chạm lưới bị tính là phạm lỗi, và đội đối phương sẽ được một điểm.
5. Lỗi giữ bóng được tính khi cầu thủ phạm luật trong các trường hợp sau:
    - nhảy
    - đệm bóng
    - chạm vào cột trung tâm

9.54. RANDOM LEAGUE

1. Mỗi trận đấu gồm hai đội.
2. Có hai viên xí ngầu khác màu – mỗi đội một viên.
3. Ban tổ chức tung 2 viên xí ngầu.
4. Sau mỗi lần tung xí ngầu, đội có điểm xí ngầu cao hơn sẽ được 1 điểm. Nếu điểm hai viên xí ngầu bằng nhau, thì sẽ tung lại.
5. Cược được kết toán theo quy tắc của các môn thể thao được nêu trong phiếu cược.
6. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỷ lệ cược; sai lệch giữa tỷ lệ cược hiển thị ở những nơi khác nhau, v.v), hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu. Nếu bất kỳ lỗi phần mềm nào xảy ra, game có thể bị gián đoạn, trong trường hợp đó tất cả các cược chưa thanh toán sẽ được hoàn trả.

9.55. eSports FIFA (Thể thao điện tử FIFA)

Bóng đá điện tử là một trò chơi trực tuyến nhiều người chơi (bóng đá giả lập).

1. Tất cả cược đặt sẽ được tính dựa trên kết quả khi hết trận.
2. Tiền cược tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng trận đấu.
3. Công ty cược có quyền giới hạn tiền cược ở một số trận nhất định mà không cần thông báo hoặc nêu lý do.
4. Cược được tính dựa trên thời gian thi đấu chính thức.
5. Trường hợp nhân viên công ty cược mắc lỗi khi nhận cược (lỗi đánh máy rõ ràng trong danh sách cược, sai lệch tỉ lệ cược giữa trang Thể thao và trong cược đặt, v.v...) hoặc có bằng chứng về việc chơi không đúng luật, vi phạm Luật chơi hiện hành về việc nhận cược cũng như khi có các bằng chứng khác xác nhận là cược đặt sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
6. Cược được mở trước khi trận đấu chính thức bắt đầu và mở cược Trong Trận cho giải Champions League. Tất cả trận đấu đều phát sóng Trực Tuyến.
7. Mọi cược đặt sẽ được tính dựa trên bảng thống kê chính thức của trận đấu. Các lỗi trong quá trình phát sóng trận đấu sẽ không được xem là căn cứ hủy cược.
8. **Các loại cược đặt (tính trên thời gian chính thức)**

- Đội thắng;
- Cơ hội kép;
- Chấp;
- Tổng số (Trên/Dưới);
- Tổng của một đội (Trên/Dưới);
- Tổng số (Lẻ/Chẵn);
- Tỉ số đúng;
- Bàn thắng tiếp theo;

9.56. KABADDI

Kabaddi là một trò chơi kết hợp đấu vật và đuổi bắt.

1. Thể thức thi đấu: hai hiệp, mỗi hiệp 20 phút. Trong trường hợp hòa, trận đấu sẽ tiếp tục cho đến khi một đội ghi điểm tiếp theo để xác định đội thắng.
2. Chấp nhận cược vào thời gian thi đấu chính thức (thời gian thi đấu chính thức 40 phút, bao gồm hiệp phụ). Nếu một trận đấu không hoàn tất, bất kỳ kết quả nào đã được xác định rõ ràng vào thời điểm trận đấu dừng lại vẫn sẽ hợp lệ. Tất cả các kết quả khác sẽ được kết toán với tỷ lệ cược là 1,00.
3. Kết quả bao gồm hiệp phụ (Golden Raid):
    - Thắng trong hiệp phụ (Golden Raid)
4. Cược vào một hiệp. Nếu một hiệp không hoàn tất, bất kỳ kết quả nào đã được xác định rõ ràng vẫn sẽ hợp lệ. Tất cả các kết quả khác sẽ được kết toán với tỷ lệ cược là 1,00. Không tính hiệp phụ.
5. Trong thi đấu, nếu địa điểm của một sự kiện được thay đổi hoặc sự kiện được dời sang sân của đội đối phương, cược vẫn hộp lệ miễn là trạng thái đội nhà vẫn giữ nguyên.
6. Nếu một trận đấu bị hoãn hoặc diễn ra chậm trễ từ 48 tiếng trở lên, tất cả cược đặt vào trận đó sẽ được kết toán theo tỷ lệ cược là 1,00.

9.57. Muay Thái

1. Thông tin về màu quần của các võ sĩ chỉ để tham khảo. Tất cả cược đặt sẽ vẫn có hiệu lực bất chấp việc thay đổi về màu sắc.
2. Các cược chấp sẽ được hoàn trả nếu trận đấu kết thúc hòa.
3. Tổng Số Hiệp. Chỉ các hiệp đấu đã hoàn tất trong trận đấu mới được tính. Nếu trận đấu kết thúc ở hiệp thứ 5 thì số hiệp đấu hoàn tất là 4. Nếu trận đấu kết thúc theo quyết định của trọng tài thì số hiệp đấu hoàn tất là 5.
4. Nếu một hoặc hai võ sĩ bị trọng tài tước quyền thi đấu, tất cả cược đặt sẽ được hoàn trả.
5. Nếu trận đấu bị hoãn lại hơn 12 giờ so với thời gian bắt đầu của lịch đấu thì tất cả cược đặt sẽ được hoàn trả.
6. Trận đấu bắt đầu sau khi tiếng chuông vang lên ở đầu hiệp 1. Nếu một trong hai võ sĩ không thể bắt đầu trận đấu, thì tất cả cược đặt sẽ được hoàn trả.

9.58. VÕ TỰ DO UFC. UNSULLIED TOURNAMENT

1. Trận đấu được bắt đầu bằng tiếng chuông, báo hiệu hiệp một bắt đầu diễn ra.
2. Trận gồm 3 hiệp, mỗi hiệp 3 phút, trừ khi một võ sĩ giành chiến thắng sớm.
3. Nếu trận đấu được tuyên bố là có võ sĩ không tham gia hoặc trận bị dừng lại vì bất kỳ lý do gì trước khi xác định được người chiến thắng, tất cả các cược sẽ được thanh toán theo tỷ lệ cược 1.00. Nếu kết quả của trận đấu đã được xác định, các cược sẽ được thanh toán dựa trên kết quả đã tuyên bố.
4. Tất cả các cược vẫn có hiệu lực với điều kiện trận đấu đã diễn ra ít nhất là trọn hai hiệp đấu. Nếu không, chỉ các cược đặt cho cửa một võ sĩ thắng trận đấu và các cược đặt cửa Hòa là có hiệu lực. Tất cả các cược khác trong trận đấu được thanh toán theo tỷ lệ cược là 1.00, trừ khi kết quả của cược đã được xác định vào thời điểm trận đấu dừng lại.
5. Cược "1 (2) Thắng". Trong trang cược Thể Thao, các cược này có nhãn tương ứng là “1” và “2” và bao gồm các trường hợp sau:
    - "Thắng Điểm", nghĩa là chiến thắng do tổ trọng tài quyết định, sau khi tất cả các hiệp đấu đã hoàn thành.
    - "Thắng Knockout (KO)"
    - "Thắng Knockout Kỹ Thuật (TKO)", nghĩa là một trong hai võ sĩ thắng bằng cách ghi được 25 điểm trước khi kết thúc hiệp đấu cuối
    - "Thắng do Đối Thủ Bị Loại hoặc Từ Chối Thi Đấu"
6. Cược "Hòa". Loại cược này có ký hiệu là chữ “X”. Trận đấu kết thúc hòa khi tổ trọng tài quyết định rằng cả hai võ sĩ có số điểm bằng nhau sau khi hiệp đấu cuối kết thúc.
7. Mỗi võ sĩ được hưởng điểm cho mỗi đòn đánh hiệu quả theo quyết định của trọng tài:
    - 1 điểm cho đòn đánh thẳng hoặc móc
    - 2 điểm cho cú móc lên
    - 5 điểm cho cú knockdown (đánh gục)
8. Số điểm tối đa mà võ sĩ có thể ghi được trong một trận đấu là 25, bất kể số điểm được thưởng cho đòn quyết định, cuối cùng.
9. Cược "T2 ở Hiệp 3 – Có". Cược này thắng nếu võ sĩ 2 được nhiều điểm hơn võ sĩ một trong hiệp 3.
10. "Võ Sĩ Ghi Được Năm (Bảy, v.v.) Điểm Trước". Cược đặt cho võ sĩ nào trong trận đấu sẽ là người đầu tiên ghi được số điểm cụ thể trong một hiệp đấu. Nếu một võ sĩ từ chối tiếp tục trận đấu vì bất kỳ lý do gì, trước khi bản thân võ sĩ hoặc đối thủ ghi được số điểm quy định, các cược này sẽ được thanh toán với tỷ lệ cược là 1.00.

9.59. Counter Strike, CS:GO Wingman

1. Counter-Strike là một môn chơi trực tuyến nhiều người chơi (game giả lập).
2. Cược mở cho các đội. Đội nào thắng trước 11 lượt sẽ thắng trận (tối đa 21 lượt đấu mỗi trận).
3. Tất cả cược đặt sẽ được tính dựa trên kết quả khi hết trận.
4. Thời gian hiệp đấu là 2 phút. Mọi diễn biến sau thời gian đó đều không được tính.
5. Nếu trên những bản đồ dùng bom mà bom không được đặt, đội Chống khủng bố sẽ thắng lượt đó.
6. Nếu trên những bản đồ có con tin mà không con tin nào được giải cứu trong thời gian đó, đội Khủng bố sẽ thắng lượt đó.
7. Tiền cược tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng trận đấu.
8. Công ty cược có quyền giới hạn tiền cược ở một số trận nhất định mà không cần thông báo hoặc nêu lý do.
9. Trường hợp nhân viên công ty cược mắc lỗi khi nhận cược (lỗi đánh máy rõ ràng trong danh sách cược, sai lệch tỉ lệ cược giữa trang Thể thao và trong cược đặt, v.v...) hoặc có bằng chứng về việc chơi không đúng luật, vi phạm Luật chơi hiện hành về việc nhận cược cũng như khi có các bằng chứng khác xác nhận là cược đặt sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
10. Cược "Đặt bom – Có/Không" – thời điểm đặt bom không quan trọng (trước hoặc sau khi toàn đội Chống khủng bố chết). Cược chỉ tính dựa trên việc bom có được đặt hay không.
11. Cược cho Đội 1 và cược cho Đội 2 (trong trường hợp "Đặt bom") được tính như sau:
    - "Bom bị tháo" – Cược cho Đội 1 thắng, cược cho Đội 2 thua.
    - "Bom nổ" Cược cho Đội 1 thua, cược cho Đội 2 thắng.
12. **Các loại cược:**
    - Thắng trong thời gian chính thức;
    - Chấp;
    - Tổng số (Trên/Dưới);
    - Tổng của một đội (Trên/Dưới);
    - Đặt bom;
    - Thắng lượt đấu;
    - Tổng số lượt đấu;
    - Chấp lượt đấu;
    - Tổng số phát bắn trúng đầu trong lượt đấu;
    - Tổng điểm frag* trong lượt đấu;
    - Cách thắng lượt đấu;
    - Thời gian lượt đấu;
    - Tháo bom;
    - Điểm frag đầu tiên trong lượt đấu;
    - Tự chết* trong lượt đấu;
    - Thắng không tổn thất trong lượt đấu;

Điểm frag 1 điểm khi giết được 1 kẻ địch (kẻ địch chết bất kỳ trường hợp nào, trừ chết do nổ bom hoặc tự sát)*
Tự chết – chết do té từ trên cao, hoặc do bom.

CS:GO Wingman

1. CS:GO Wingman là một chế độ game trực tuyến nhiều người chơi của tựa game Counter-Strike: Global Offensive, với những trận đấu giữa hai đội, mỗi đội 2 người.
2. Trong hiệp 1, Đội 1 luôn chơi phe Chống Khủng Bố và Đội 2 chơi phe Khủng Bố. Cuối hiệp, hai

đội đổi bên và trận đấu tiếp tục đến khi một đội thắng trước 5 hiệp (mỗi trận tối đa 9 hiệp).
3. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận kết thúc.
4. Mỗi hiệp đấu 90 giây + hiệp phụ (thời gian tính từ khi có bom được đặt cho đến khi bom nổ hoặc bị tháo). Vì mục đích tính cược, bất cứ điều gì xảy ra sau khi hết thời gian này sẽ không được tính.
5. Nếu sau 90 giây, bom chưa được đặt và cả hai bên đều vẫn còn người sống, phe Chống Khủng Bố sẽ thắng hiệp đấu.
6. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
7. Giới hạn tiền cược có thể thay đổi mà không cần thông báo trước.
8. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang Thể Thao/Trong Trận và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
9. Với cược "Bom Được Đặt", bom được xem là đã được đặt nếu ít nhất một thành viên phe Chống Khủng Bố vẫn còn sống khi quả bom được đặt.
10. Với cược "Bom Nổ", bom được xem là đã nổ nếu ít nhất một thành viên phe Chống Khủng Bố vẫn còn sống khi quả bom nổ.
11. Chỉ mở cược trong trận. Các trận đều được phát trực tuyến.
12. Vì mục đích tính cược, nếu game thủ vô tình chết vẫn tính là chết.
13. Vũ khí được phân loại như sau:
    - Súng lục: P2000, P250, Deagle, Glock
    - Súng máy: FAMAS, M4A4, AUG, Galil, AK-47, SG 556
    - Súng trường: AWP, SCAR-20, G3SG1
14. **Các loại cược:**
    - **Cược cả trận:**
        - Thắng (1/2)
        - Thắng (Khủng Bố/Chống Khủng Bố)
        - Tổng Số (Trên/Dưới
        - Tổng Số Cá Nhân (Trên/Dưới)
        - Tổng Số Bom Bị Tháo (Trên/Dưới)
        - Tổng Số Bom Được Đặt (Trên/Dưới)
        - Tổng Số Bom Nổ (Trên/Dưới)
        - Tổng Số Cú Bắn Headshot (Trên/Dưới)
        - Tổng Số Frag Bằng Súng Lục (Trên/Dưới)
        - Tổng Số Frag Bằng Súng Máy (Trên/Dưới)
        - Tổng Số Frag Bằng Súng Trường (Trên/Dưới)
        - Tổng Số Frag của Game Thủ (Trên/Dưới)
        - Tổng Số Lượt Chết của Game Thủ (Trên/Dưới)
    - **Cược hiệp đấu:**
        - Thắng (1/2)
        - Bom Được Đặt (Có/Không)
        - Bom Bị Tháo (Có/Không)
        - Tổng Số Frag (Trên/Dưới)
        - Tổng Số Frag Cá Nhân (Trên/Dưới)
        - Tổng Số Frag (Chẵn/Lẻ)
        - Frag Bằng Súng Máy (Có/Không)
        - Frag Bằng Súng Trường (Có/Không)
        - Game Thủ Sẽ Ghi Điểm Frag (Có/Không)
        - Game Thủ Sẽ Chết (Có/Không)
        - Tổng Số Cú Bắn Headshot (Trên/Dưới)

9.60. E-Sports Khúc Côn Cầu Sân Băng

E-Sports Khúc Côn Cầu Sân Băng là một môn chơi trực tuyến nhiều người chơi (khúc côn cầu giả lập).

Cược được mở cho Stanley Cup.

1. Tất cả cược đặt sẽ được tính dựa trên kết quả khi hết trận.
2. Tiền cược tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng trận đấu.
3. Công ty cược có quyền giới hạn tiền cược ở một số trận nhất định mà không cần thông báo hoặc nêu lý do.
4. Cược được tính dựa trên thời gian thi đấu chính thức.
5. Trường hợp nhân viên công ty cược mắc lỗi khi nhận cược (lỗi đánh máy rõ ràng trong danh sách cược, sai lệch tỉ lệ cược giữa trang Thể thao và trong cược đặt, v.v...) hoặc có bằng chứng về việc chơi không đúng luật, vi phạm Luật chơi hiện hành về việc nhận cược cũng như khi có các bằng chứng khác xác nhận là cược đặt sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
6. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả trận đấu đều được phát sóng Trực Tuyến.
7. **Các loại cược đặt (tính trên thời gian chính thức)**

- Thắng trong thời gian chính thức;
- Cơ hội kép;
- Chấp;
- Tổng số (Trên/Dưới);
- Thắng bao gồm cả bù giờ và đấu luân lưu;
- Trận có bù giờ? – Có/Không.

NHL 23. Ones

1. NHL 23. Ones là stream của một trò chơi video. Ba người tham gia thi đấu trong một trận khúc côn cầu trên băng.
2. Chấp nhận cược trước trận và cược trực tiếp vào trận đấu. Tất cả các trận đều được stream trực tuyến.
3. Thời gian thi đấu chính thức kéo dài 10 phút. Hiệp phụ diễn ra nếu 2 người tham gia có số bàn thắng nhiều nhất bằng điểm nhau. Hiệp phụ kết thúc khi một trong những người tham gia dẫn trước.
4. Tiền cược tối đa được nhà cái xác định riêng cho từng kèo.
5. Nhà cái có thể thay đổi giới hạn cược mà không có thông báo trước.
6. Nếu nhân viên mắc sai sót, phần mềm gặp lỗi ở thời điểm chấp nhận cược (ví dụ như in sai rõ ràng tỷ lệ cược, bất nhất giữa tỷ lệ cược hiển thị ở mục Thể thao/Trực tiếp của trang web và trên phiếu cược, v.v.) hoặc có bất kỳ dấu hiệu nào khác cho thấy cược được chấp nhận sai, nhà cái có quyền tuyên bố những cược này vô hiệu.
7. Các loại cược hiện có:
    - Tổng số bàn thắng
    - Tổng số bàn thắng cá nhân
    - Người thắng trận

9.61. E-Sports Võ tự do UFC

Võ tự do UFC (Ultimate Fighting Championship) là một môn võ thuật tổng hợp. Võ tự do UFC trực tuyến nhiều người chơi.

1. Tất cả cược đặt sẽ được tính dựa trên kết quả khi hết trận.
2. Tiền cược tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng trận đấu.
3. Công ty cược có quyền giới hạn tiền cược ở một số trận nhất định mà không cần thông báo hoặc nêu lý do.
4. Cược được tính dựa trên thời gian thi đấu chính thức.
5. Trường hợp nhân viên công ty cược mắc lỗi khi nhận cược (lỗi đánh máy rõ ràng trong danh sách cược, sai lệch tỉ lệ cược giữa trang Thể thao và trong cược đặt, v.v...) hoặc có bằng chứng về việc chơi không đúng luật, vi phạm Luật chơi hiện hành về việc nhận cược cũng như khi có các bằng chứng khác xác nhận là cược đặt sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.

Các xác định chiến thắng:

- **Xin hàng**, là đánh bại đối thủ bằng một đòn đòn đau đớn.
- **Knockout** (KO) – một võ sĩ ngất xỉu sau một đòn đánh hợp lệ. (Đối với UFC2 Hạng gà, UFC2 Hạng nhẹ và UFC3 Hạng bán trung, thắng KO/TKO đều được xem là thắng knockout).
- **Thắng điểm**.
- **Knockout kỹ thuật** (TKO) – trận đấu bị một bên thứ ba cho dừng lại, vì các võ sĩ không thể tiếp tục đấu. Có 3 dạng TKO:
- *Dừng bởi trọng tài*, khi trọng tài dừng trận đấu vì nhận thấy một võ sĩ không còn đủ tỉnh táo để tự vệ.
- *Dừng bởi bác sĩ,* bác sĩ có mặt tại sàn đấu quyết định dừng trận đấu khi thấy nếu tiếp tục thi đấu sẽ đe dọa đến sức khỏe và tính mạng võ sĩ.
- *Dừng bởi chăm sóc viên,* Chăm sóc viên của võ sĩ ra hiệu xin dừng trận đấu.

Các loại cược:

- Thắng trận;
- Cách thắng trận (thắng điểm; thắng KO; thắng TKO; Đối Phương Xin Hàng);
- Cách võ sĩ thắng trận (thắng điểm; thắng KO; thắng TKO; đối phương xin hàng);
- Thời Điểm Kết Thúc Trận (Kết Thúc Ở Hiệp Cuối; Kết Thúc Ở Hiệp 1; Ở Hiệp 2; Ở Hiệp 3). Kết quả cược sẽ tính bao gồm hiệp đấu mà tại đó trận kết thúc. Nếu trận đấu kết thúc bằng cách thắng điểm thì cược sẽ được tính là Kết Thúc Ở Hiệp Cuối.

9.62. Cược giả lập

1. Cược Giả Lập là loại cược mà khách hàng chọn ra 2 đội ảo từ các cầu thủ đang chơi trong các trận thực, và đặt cược cho kết quả của hai đội ảo này. Cược sẽ được tính dựa trên tổng số set/bàn thắng có được của các cầu thủ ở các trận thực tế được chọn trong đội ảo.
2. Các đội ảo được thành lập dựa trên những quy định sau:
    - Đối thủ của nhau trong những trận thực không thể đặt cùng một đội.
    - Mỗi cầu thủ chỉ được đặt vào một đội ảo.
    - Mỗi cầu thủ chỉ được chọn một lần.
    - Mỗi đội ảo có thể bao gồm từ 2 đến 5 cầu thủ trong các trận thực; ngoài ra, các đội ảo có thể có số cầu thủ không giống nhau.
    - Các đội ảo có thể bao gồm những cầu thủ trong các trận thi đấu đôi.
    - Các đội ảo có thể bao gồm các cầu thủ từ những môn quần vợt, bóng đá và khúc côn cầu sân băng.

3. Để xác định kết quả cược đặt, số set đấu (hoặc bàn thắng) mà mỗi cầu thủ đội ảo thắng được ở các trận thực tế sẽ được cộng lại. Trong các trận quần vợt, vì mục đích kết toán cược, chỉ tính các set đã hoàn tất.
4. Các loại cược được mở cho Cược Giả Lập:
    - Kết quả trận đấu
    - Kết quả trận đấu có chấp
    - Tổng số cả trận
5. Chỉ có thể đặt cược đơn đối với loại Cược Giả Lập.
6. Nếu trận đấu bắt đầu muộn hơn lịch đã định hoặc bị treo vì bất cứ lý do gì, mọi cược đặt vẫn có hiệu lực cho đến khi trận đấu hoặc giải đấu kết thúc.
7. Cược sẽ được thanh toán sau khi hoàn tất hết các trận đấu thực, mà từ trận đó chọn ra các thành viên của đội tuyển ảo. Nếu một hoặc vài trận đấu thực bị gián đoạn do một cầu thủ rút lui hay bị tước quyền thi đấu, tất cả cược đặt vào các đội ảo sẽ được thanh toán với tỷ lệ cược là 1 (hoàn tiền), ngoại trừ những loại cược đã được xác định một cách vô điều kiện.
8. Cược "Tổng số" và cược "Chấp" sẽ tính là "tổng số set" và "chấp set" trong các trận quần vợt.

9.63. UFC 4. STREET FIGHT

1. UFC 4. Street Fight là game trực tuyến nhiều người chơi tuân theo luật võ MMA.
2. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận kết thúc.
3. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
4. Giới hạn tiền cược có thể thay đổi mà không cần thông báo trước.
5. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỷ lệ cược; sai lệch giữa tỷ lệ cược hiển thị trên trang Thể Thao/Trong Trận và tỷ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
6. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả các trận UFC 4. Street Fight đều được phát Trực tuyến.
7. **Luật chơi:**
    - Võ sĩ được một điểm khi thắng hiệp đấu.
    - Nếu hiệp đấu hòa, không võ sĩ nào được điểm.
    - Võ sĩ đầu tiên thắng 5 hiệp sẽ là người thắng trận đấu.
8. **Các phương thức thắng:**
    - Đối Thủ Xin Thua - thắng bằng đòn khóa khiến đối thủ xin thua.
    - Knockout (KO) - võ sĩ bất tỉnh bởi đòn đánh hợp lệ.
    - Knockout Kỹ Thuật (TKO) - khi bên thứ ba dừng trận đấu do một trong hai võ sĩ không thể tiếp tục được nữa.
    - Hòa - hiệp đấu kết thúc vì hết thời gian quy định.
    - Tranh chấp về phương thức thắng sẽ do ban tổ chức trận đấu giải quyết và kết quả cuối cùng sẽ được hiển thị trên bảng điểm cửa sổ phát sóng.
9. **Cược trận đấu (cược đặt cho kết quả cả trận):**
    - Thắng
    - Tổng Số (Trên/Dưới)
    - Tổng Số Cá Nhân (Trên/Dưới)
    - Tổng Số Lần KO (Trên/Dưới)
    - Tổng Số Lần TKO (Trên/Dưới)
    - Tổng Số Đòn Khóa Xin Thua (Trên/Dưới)
    - Cược hiệp đấu (cược đặt cho kết quả hiệp đấu):
    - Thắng Hiệp Đấu
    - Phương Thức Thắng Hiệp Đấu (knockout, knockout kỹ thuật, đối phương xin thua)

- Phương Thức Thắng Hiệp Đấu Của Võ Sĩ Thứ Nhất/Thứ Hai (knockout, knockout kỹ thuật, đối phương xin thua).

9.64. E-Sports bóng rổ

1. E-Sports Bóng Rổ là một môn chơi trực tuyến nhiều người chơi (Bóng rổ giả lập).
2. Tất cả cược đặt sẽ được tính dựa trên kết quả khi hết trận.
3. Tiền cược tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng trận đấu.
4. Công ty cược có quyền giới hạn tiền cược ở một số trận nhất định mà không cần thông báo hoặc nêu lý do.
5. Trường hợp nhân viên công ty cược mắc lỗi khi nhận cược (lỗi đánh máy rõ ràng trong danh sách cược, sai lệch tỉ lệ cược giữa trang Thể thao và trong cược đặt, v.v...) hoặc có bằng chứng về việc chơi không đúng luật, vi phạm Luật chơi hiện hành về việc nhận cược cũng như khi có các bằng chứng khác xác nhận là cược đặt sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
6. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả trận đấu đều được phát sóng Trực Tuyến.
7. Các loại cược đặt (tính trên thời gian chính thức)
    - Đội thắng
    - Chấp
    - Tổng số (Trên/Dưới)
    - Tổng số của một đội (Trên/Dưới)
    - Tổng Số Điểm (Chẵn/Lẻ);
    - Số Điểm Của Đội;
    - Số Điểm Cách Biệt;
    - Số Điểm Chính Xác;
    - Đội (Kết quả + Tổng số điểm).
8. Các loại cược (có tính bù giờ):
    - Đội Thắng.

9.65. eSports Bóng Rổ (3x3 và 1x1)

eSports Bóng Rổ (3x3 và 1x1) là một game trực tuyến nhiều người chơi (bóng rổ giả lập). Hai đội sẽ ném bóng vào cùng một rổ đến khi được 11 điểm. Nếu một đội đạt được 11 điểm và số điểm cách biệt giữa hai đội dưới 2, thì sẽ đấu hiệp phụ. Trận sẽ tiếp tục cho đến khi số điểm cách biệt giữa hai đội lớn hơn 1.

1. Tất cả cược đặt sẽ được tính khi trận kết thúc.
2. Tiền cược tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng trận đấu.
3. Công ty cược có quyền giới hạn tiền cược ở một số trận nhất định mà không cần thông báo trước.
4. Trường hợp nhân viên công ty cược mắc lỗi hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (ví dụ, in sai tỉ lệ cược, sai lệch giữa các tỉ lệ cược trong các mục Thể thao/Trong trận và tỉ lệ cược trên vé cược, v.v.) hoặc có bằng chứng về việc nhận cược không chính xác, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
5. Cược được mở Trong Trận. Tất cả các trận đấu đều được phát Trực Tuyến.
6. **Các loại cược:**

- Đội thắng;

- Chấp;
- Tổng số (Trên/Dưới);
- Tổng số (Lẻ, Chẵn);
- Cầu Thủ Ghi Hơn 11 Điểm (Có/Không);
- Tổng Số Cá Nhân (Trên/Dưới).

9.66. ESPORTS BÓNG RỔ. NBA 2K18

1. Cược mở cho các trận đấu hiển thị trong phần "eSports Bóng Rổ. NBA 2K18". Giải đấu gồm 3 giai đoạn:
    - Vòng bảng Miền Đông - các đội đấu trên sân nhà và sân khách.
    - Vòng bảng Miền Tây - các đội đấu trên sân nhà và sân khách.
    - Vòng loại trực tiếp - Bốn đội ở mỗi miền sẽ đấu các trận bán kết và chung kết miền. Sau đó các đội thắng chung kết miền sẽ đấu trận đại chung kết, các đội thua chung kết miền sẽ đấu trận tranh hạng ba.
2. Tính điểm vòng bảng:
    - Trận Thắng - 2 điểm.
    - Trận Thua - 1 điểm.
3. Xếp hạng trong bảng đấu sẽ tính dựa trên các số liệu thống kê sau của đội, theo thứ tự ưu tiên:
    - Điểm số (càng nhiều, càng tốt).
    - Số trận thắng trong thời gian chính thức (càng nhiều, càng tốt).
    - Số trận thua trong thời gian chính thức (càng ít, càng tốt).
4. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi sự kiện thúc.
5. Tiền cược tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
6. Công ty cược có quyền thay đổi giới hạn tiền cược mà không cần thông báo trước.
7. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang Thể thao/Trực tuyến và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
8. Cược được mở trước khi bắt đầu giải đấu và trong thời gian diễn ra giải đấu.
9. Nếu trận đấu bị hủy và kết quả của trận đấu đó không ảnh hưởng đến kết quả của giải đấu, tiền cược sẽ không được hoàn lại.

Các loại cược mở cho giải đấu:

- Đội Nhất Bảng? - Có/Không (cược vòng bảng)
- Xếp Hạng Từ Nhất Đến Nhì - Có/Không (cược vòng bảng)
- Xếp Hạng Từ Nhất Đến Ba (cược vòng bảng)
- Vào Vòng Tiếp Theo (cược vòng bảng)
- Đội Vô Địch? (cược vòng loại trực tiếp, kết quả chung cuộc giải đấu)
- Xếp Hạng Từ Nhất Đến Nhì (cược vòng loại trực tiếp, kết quả chung cuộc giải đấu)
- Xếp Hạng Từ Nhất Đến Ba (cược vòng loại trực tiếp, kết quả chung cuộc giải đấu)

9.67. World of tanks (game chiến xa)

“World of tanks” là một môn chơi trực tuyến nhiều người chơi.

1. Tất cả cược đặt sẽ được tính dựa trên kết quả khi hết trận.
2. Tiền cược tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng trận đấu.

3. Công ty cược có quyền giới hạn tiền cược ở một số trận nhất định mà không cần thông báo hoặc nêu lý do.
4. Trường hợp nhân viên công ty cược mắc lỗi khi nhận cược (lỗi đánh máy rõ ràng trong danh sách cược, sai lệch tỉ lệ cược giữa trang Thể thao và trong cược đặt, v.v...) hoặc có bằng chứng về việc chơi không đúng luật, vi phạm Luật chơi hiện hành về việc nhận cược cũng như khi có các bằng chứng khác xác nhận là cược đặt sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
5. Trường hợp có hành vi phi thể thao ảnh hưởng đến kết quả trận chiến: đồng minh đồng loạt ngừng chơi, bị đồng đội giết - Công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt là vô hiệu và tính vé cược với tỉ lệ cược là "1".
6. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả trận đấu đều được phát sóng Trực Tuyến.
7. Đội thắng là đội tiêu diệt toàn bộ xe tăng địch hoặc chiếm được căn cứ.
8. Nếu cuối trận đấu mà cả hai căn cứ đều bị chiếm hoặc mỗi bên đều tiêu diệt hết xe tăng đối phương, trận được tính là hòa.
9. Cược sẽ được mở cho các trận đấu xe tăng ngẫu nhiên trong game “World of tanks” nhiều người chơi, các game thủ được chọn ngẫu nhiên.
10. Điểm của mỗi đội là số xe tăng địch bị tiêu diệt (bất kể bằng cách nào).

Các loại cược:

- Đội thắng
- Chấp
- Tổng số điểm
- Cướp cờ

9.68. E-Sports quần vợt

E-Sports quần vợt là một môn chơi trực tuyến nhiều người chơi (quần vợt giả lập).

1. Tất cả cược đặt sẽ được tính dựa trên kết quả khi hết trận.
2. Tiền cược tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng trận đấu.
3. Công ty cược có quyền giới hạn tiền cược ở một số trận nhất định mà không cần thông báo hoặc nêu lý do.
4. Thời gian mỗi trận – 1 set.
5. Trường hợp nhân viên công ty cược mắc lỗi khi nhận cược (lỗi đánh máy rõ ràng trong danh sách cược, sai lệch tỉ lệ cược giữa trang Thể thao và trong cược đặt, v.v...) hoặc có bằng chứng về việc chơi không đúng luật, vi phạm Luật chơi hiện hành về việc nhận cược cũng như khi có các bằng chứng khác xác nhận là cược đặt sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
6. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả trận đấu đều được phát sóng Trực Tuyến.
7. Kèo Lỗi Kép (Double Fault), kèo Ace và kèo Out sẽ được kết toán dựa trên tiền lệ. Ngay cả khi một sự kiện bị hủy do quyết định của trọng tài, nó vẫn sẽ được coi là đã xảy ra.

- Đội thắng;
- Chấp;
- Tổng số (Trên/Dưới);
- Tổng số của một đội (Trên/Dưới);
- Tỉ số đúng;
- Tổng số (Chẵn/Lẻ)

- Thắng một game.

9.69. Dota 2

1. Dota 2 là game trực tuyến nhiều người chơi.
2. Trường hợp nhân viên công ty cược mắc lỗi khi nhận cược (lỗi đánh máy rõ ràng trong danh sách cược, sai lệch tỉ lệ cược giữa trang Thể thao và trong cược đặt, v.v…) hoặc có bằng chứng về việc chơi không đúng luật, vi phạm Luật chơi hiện hành về việc nhận cược cũng như khi có các bằng chứng khác xác nhận là cược đặt sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
3. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả trận đấu đều được phát sóng Trực Tuyến.
4. Dota 2 phân định thắng thua bằng sự sụp đổ thành trì hoặc sự tan rã của một trong các bên tham chiến.
5. Trận đấu được xem là không hoàn tất nếu thời gian thi đấu là 15 phút.
6. Trận đấu được xem là không hoàn tất nếu một trong các game thủ thoát khỏi game trước phút 15 của trận đấu.
7. Nếu một hoặc nhiều game thủ rời khỏi trận đấu trước khi kết thúc, nhưng đã qua phút thứ 15 của trận đấu, thì đây không phải là cơ sở để hoàn trả. Trận đấu sẽ vẫn được tính cược.
8. Trận đấu được xem là không hoàn tất nếu một trong các game thủ không hoạt động trước phút 15 của trận và sau đó bị thoát ra (mất kết nối) khỏi trận trước phút thứ 20.
9. Các trận đấu được chọn ngẫu nhiên, và phát trực tuyến – trận diễn ra giữa các game thủ ngẫu nhiên.

Các loại cược:

- W1 và W2 (đội 1 thắng hoặc đội 2 thắng) – đội thắng là đội phá hủy được ngai vàng của đối phương;
- Tổng số điểm Trên/Dưới – tổng số điểm (số mạng giết được) của hai đội trong trận đấu;
- Đua điểm – đặt cho đội đầu tiên đạt được số điểm tối đa;
- Đội giết quái thú Roshan – đặt cho đội đầu tiên giết được quái thú Roshan;
- FirstBlood – cược đặt cho đội nào sẽ giành được điểm đầu tiên.
- Tướng được chọn – Cược được tính sau khi xong giai đoạn chọn tướng (10 tướng).
- Tháp Tower sẽ bị hủy trước () giây, sau () giây: cược được tính sau khi tháp Tower đầu tiên bị phá hủy nếu trận có diễn ra.
- (Radiant), (Dire) sẽ phá hủy tháp Tower đầu tiên: cược được tính sau khi tháp Tower đầu tiên bị phá hủy nếu trận có diễn ra (đội đầu tiên bị mất tháp được tính là thua).

9.70. Worms

1. Worms là một game trực tuyến nhiều người chơi (game giả lập).
2. Hai đội, mỗi đội bốn con sâu sẽ thay phiên nhau tấn công bằng các vũ khí khác nhau.
3. Mục tiêu của game này là tiêu diệt đội đối phương.
4. Trận chiến kết thúc khi một đội chiến thắng.
5. Tất cả cược đặt sẽ được tính dựa trên kết quả khi hết trận.
6. Tiền cược tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng trận đấu.
7. Công ty cược có quyền giới hạn tiền cược ở một số trận nhất định mà không cần thông báo hoặc nêu lý do.
8. Trường hợp nhân viên công ty cược mắc lỗi khi nhận cược (lỗi đánh máy rõ ràng trong danh

sách cược, sai lệch tỉ lệ cược giữa trang Thể thao và trong cược đặt, v.v...) hoặc có bằng chứng về việc chơi không đúng luật, vi phạm Luật chơi hiện hành về việc nhận cược cũng như khi có các bằng chứng khác xác nhận là cược đặt sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
9. Cược Chấp, Tổng số và Tỉ số đúng sẽ tính dựa trên số điểm (số sâu giết được).
10. Một đội được tính là thắng nếu ít nhất một con sâu của đội đó còn sống sau khi con sâu cuối cùng của đội đối phương chết.
11. Trận đấu có thể hòa, nếu những con sâu cuối cùng của cả hai đội chết cùng lúc – trong cùng một lượt đi.

Các loại cược:

- Đội thắng;
- Chấp;
- Tổng số (Trên/Dưới);
- Tổng số (Chẵn/Lẻ);
- Tỉ số đúng

9.71. Đô vật ảo (WWE)

Đô vật WWE là một môn đấu vật chuyên nghiệp (game giả lập).

1. Tất cả cược đặt sẽ được tính dựa trên kết quả khi hết trận.
2. Tiền cược tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng trận đấu.
3. Công ty cược có quyền giới hạn tiền cược ở một số trận nhất định mà không cần thông báo hoặc nêu lý do.
4. Trường hợp nhân viên công ty cược mắc lỗi khi nhận cược (lỗi đánh máy rõ ràng trong danh sách cược, sai lệch tỉ lệ cược giữa trang Thể thao và trong cược đặt, v.v...) hoặc có bằng chứng về việc chơi không đúng luật, vi phạm Luật chơi hiện hành về việc nhận cược cũng như khi có các bằng chứng khác xác nhận là cược đặt sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
5. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả trận đấu đều được phát sóng Trực Tuyến.
6. Sàn đô vật là một khoảng rộng được rào bằng dây thừng.
7. **Các loại cược:**
    - Võ sĩ thắng trận. Võ sĩ thắng trận là người giành được đai treo trên sàn đấu hoặc tiền trong Ngân hàng PPV.
    - Món đồ lấy ra (Có/Không). Cược đặt cho món đồ sẽ được lấy ra từ bên dưới sàn đấu.
    - Đấu trên cầu thang (Có/Không). Cược đặt cho cả hai võ sĩ sẽ đụng độ nhau đầu tiên trên cầu thang. Cầu thang phải ở trên sàn đấu.
    - Bàn bị vỡ. Cược đặt cho bàn sẽ bị đập vỡ từng mảnh. Cược không tính bàn xếp, bàn vỡ từ bên ngoài ném vào sàn đấu không được tính.
    - Thang thứ hai bị lấy (Có/Không). Có 2 chiếc thang trên sàn đấu. Nếu cùng một chiếc thang nhưng bị ném vào sàn đấu nhiều lần, sẽ chỉ được tính là một.
    - Bục lên xuống bị vỡ (Có/Không). Cược đặt cho các bục lên xuống ở các góc sàn đấu sẽ bị đập vỡ.

WWE Iron (Woman/Man)

1. WWE Iron Woman, WWE Iron Man – steam mô phỏng đô vật.

2. Tất cả cược được kết toán sau khi sự kiện kết thúc.
3. Chấp nhận cược vào một trận đấu giữa hai đối thủ. Mỗi trận đấu kéo dài 10 phút.
4. Người thắng là võ sĩ có số điểm cao nhất. Nếu cả hai võ sĩ có số điểm bằng nhau, trận đấu kết thúc với kết quả hòa.
5. Tiền cược tối đa được nhà cái xác định riêng cho từng kèo.
6. Nhà cái có thể thay đổi giới hạn cược mà không có thông báo trước.
7. Nếu nhân viên mắc sai sót, phần mềm gặp lỗi ở thời điểm chấp nhận cược (ví dụ như in sai rõ ràng tỷ lệ cược, bất nhất giữa tỷ lệ cược hiển thị ở mục Thể thao/Trực tiếp của trang web và trên phiếu cược, v.v.) hoặc có bất kỳ dấu hiệu nào khác cho thấy cược được chấp nhận sai, nhà cái có quyền tuyên bố những cược này vô hiệu.
8. Chỉ chấp nhận cược trực tiếp. Tất cả các trận đều được stream trực tuyến.
9. Các loại kèo hiện có:

- Thắng
- Cơ hội kép
- Tổng số
- Tổng số cá nhân
- Tổng trên/dưới
- Chấp
- Thắng sạch sẽ

9.72. E-Sports Cricket

1. Các trận cricket FIVE 5 (E-Sports Cricket) chỉ có 1 ván, tối đa 5 vòng ném bóng (over) mỗi đội. Mỗi vòng ném bóng gồm 6 lượt giao bóng.
2. Trận đấu sẽ bắt đầu với màn tung đồng xu. Đội thắng kết quả tung đồng xu sẽ được chọn giao bóng hoặc đánh bóng trước.
3. Đội đầu tiên đánh bóng sẽ cố gắng ghi điểm trong thời gian năm over hoàn chỉnh hoặc cho đến khi thua 5 tam trụ môn. Sau đó, đội còn lại sẽ đánh bóng cho đến khi ghi nhiều điểm hơn đối phương hoặc cho đến khi đã chơi hết năm over, mỗi over gồm sáu lần giao bóng hoặc thua 5 tam trụ môn.
4. Đội nào ghi được nhiều điểm hơn sẽ thắng. Nếu điểm hai đội bằng nhau, đội nào đánh ngã nhiều tam trụ môn (wicket) hơn đối phương sẽ thắng (đội có ít người đánh bóng bị loại khỏi trận hơn). Trận đấu hòa nếu hai đội có số điểm và số tam trụ môn đánh ngã bằng nhau.
5. Khi tính cược đặt cho tổng số của trận, tổng số của một đội, tổng số điểm và số lần giao bóng, cược sẽ tính luôn điểm phụ (điểm extra).
6. Cược Số Lần Ghi 4 Điểm được tính dựa trên số lần ghi chính xác 4 điểm mà không gồm điểm phụ. Bốn điểm có thể được ghi khi bóng chạm đất ít nhất một lần trước khi đi hết chu vi sân (đối phương không bắt được bóng) hoặc khi người đánh bóng ghi được 4 điểm khi bóng đang trong cuộc.
7. Cược Số Lần Ghi 6 Điểm được tính dựa trên số lần ghi chính xác 6 điểm không gồm điểm phụ. Sáu điểm có thể được ghi khi bóng bị đánh vượt qua vạch sân mà không chạm đất, hoặc khi người đánh bóng ghi được 6 điểm khi bóng đang trong cuộc.
8. Cược "Cặp Đánh Bóng Mở Màn Cao Điểm Nhất" được tính trên số điểm ghi được (không kể điểm phụ) cho đến khi người đánh bóng đầu tiên bị loại. Nếu không có người đánh bóng nào bị loại, kết quả của Cặp Đánh Bóng Đầu Tiên là tổng số điểm mà đội ghi được không tính điểm phụ.
9. Tất cả cược đặt sẽ được tính dựa trên kết quả khi hết trận.
10. Tiền cược tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng trận đấu.
11. Công ty cược có quyền giới hạn tiền cược ở một số trận nhất định mà không cần thông báo hoặc nêu lý do.

12. Trường hợp nhân viên công ty cược mắc lỗi khi nhận cược (lỗi đánh máy rõ ràng trong danh sách cược, sai lệch tỉ lệ cược giữa trang Thể thao và trong cược đặt, v.v...) hoặc có bằng chứng về việc chơi không đúng luật, vi phạm Luật chơi hiện hành về việc nhận cược cũng như khi có các bằng chứng khác xác nhận là cược đặt sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.

9.73. Big Bash Boom

1. Các trận Big Bash Boom (một loại E-Sports Cricket) chỉ có một ván, với mỗi đội một vòng ném bóng (over). Mỗi vòng ném bóng gồm 6 lượt giao bóng.
2. Trận đấu sẽ bắt đầu với màn tung đồng xu. Đội thắng kết quả tung đồng xu sẽ được chọn giao bóng hoặc đánh bóng trước.
3. Đội đánh bóng trước sẽ cố gắng ghi điểm (run) cho đến khi hết vòng ném bóng. Sau đó đội kia sẽ đánh bóng cho đến khi ghi được nhiều điểm hơn đối phương hoặc đến khi mỗi bên đã chơi đủ sáu lần giao bóng.
4. Đội nào ghi được nhiều điểm hơn sẽ thắng. Nếu điểm hai đội bằng nhau, trận đấu sẽ kết thúc hòa.
5. Khi tính cược đặt cho các cược tổng số của trận, của đội, tổng số trong vòng ném bóng và trong mỗi lượt giao bóng, cược sẽ tính luôn điểm phụ (điểm extra).
6. Cược Số Lần Ghi 4 Điểm được tính dựa trên số lần ghi chính xác 4 điểm mà không gồm điểm phụ. Bốn điểm có thể được ghi khi bóng chạm đất ít nhất một lần trước khi đi hết chu vi sân (đối phương không bắt được bóng) hoặc khi người đánh bóng ghi được 4 điểm khi bóng đang trong cuộc.
7. Cược Số Lần Ghi 6 Điểm được tính dựa trên số lần ghi chính xác 6 điểm không gồm điểm phụ. Sáu điểm có thể được ghi khi bóng bị đánh vượt qua vạch sân mà không chạm đất, hoặc khi người đánh bóng ghi được 6 điểm khi bóng đang trong cuộc.
8. Cược "Cặp Đánh Bóng Mở Màn Cao Điểm Nhất" được tính trên số điểm ghi được (không kể điểm phụ) cho đến khi người đánh bóng đầu tiên bị loại. Nếu không có người đánh bóng nào bị loại, kết quả của Cặp Đánh Bóng Đầu Tiên là tổng số điểm mà đội ghi được không tính điểm phụ.
9. Tất cả cược đặt sẽ được tính khi trận kết thúc.
10. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
11. Giới hạn tiền cược có thể thay đổi mà không cần thông báo trước.
12. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang Thể Thao/Trong Trận và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.

9.74. Mortal Kombat X

1. Cược mở cho các trận đấu giữa hai đối thủ. Trận diễn ra đến khi một bên thắng đủ 5 lượt, tối đa 9 lượt đấu mỗi trận.
2. Tất cả cược đặt sẽ được tính dựa trên kết quả khi hết trận.
3. Người chiến thắng là người giết được đối phương.
4. Tiền cược tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng trận đấu.
5. Công ty cược có quyền giới hạn tiền cược ở một số trận nhất định mà không cần thông báo hoặc nêu lý do.
6. Trường hợp nhân viên công ty cược mắc lỗi khi nhận cược (lỗi đánh máy rõ ràng trong danh sách cược, sai lệch tỉ lệ cược giữa trang Thể thao và trong cược đặt, v.v...) hoặc có bằng chứng về việc chơi không đúng luật, vi phạm Luật chơi hiện hành về việc nhận cược cũng như khi có

các bằng chứng khác xác nhận là cược đặt sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.

7. Cược được mở Trong Trận. Tất cả trận đấu đều được phát sóng Trực Tuyến.
8. **Các loại cược:**
    - **Đặt cho một lượt đấu:**
        - Thắng lượt đấu
        - Thời gian lượt đấu* (Trên/Dưới)
        - Thắng Hoàn Hảo? Có/Không. Thắng hoàn hảo là đánh bại đối phương mà không bị một tổn thất nào do đối phương gây ra hoặc do tự bản thân gây ra (một số trường hợp, võ sĩ có thể tự gây thương tích khi thực hiện một số chiêu thức tấn công đặc biệt nguy hiểm). Chiến thắng được xem là hoàn hảo khi có cụm từ "Flawless Victory!" (Thắng hoàn hảo) cất lên khi hết lượt đấu.
        - Loại chiêu cuối: Tàn bạo (Brutality), Chí mạng (Fatality) hoặc Không chí mạng (Non-fatality) (Đánh hội đồng - Faction Kills – được tính là chiêu chí mạng.
          *Thời gian của lượt đấu là số giây tính từ khi lượt đấu bắt đầu, được tính bằng cách lấy 90 trừ đi số giây trên đồng hồ đếm ngược (90 giây là thời gian chuẩn một lượt đấu, và sẽ đếm ngược khi lượt đấu bắt đầu). Ví dụ, đồng
          hồ đếm ngược dừng ở giây 74. Thời gian hiệp đấu sẽ là: 90 – 74 = 16 giây.
    - **Đặt cho trận đấu:**
        - Thắng trận đấu
        - Tổng số (Trên/Dưới)
        - Tổng số của một võ sĩ (Trên/Dưới)
        - Tổng số chiêu cuối theo từng loại (Trên/Dưới)

9.75. E-Sports Bóng ném

1. E-Sports Bóng ném là một game trực tuyến nhiều người chơi (bóng ném giả lập).
2. Tất cả cược đặt sẽ được tính dựa trên kết quả khi hết trận.
3. Tiền cược tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng trận đấu.
4. Công ty cược có quyền giới hạn tiền cược ở một số trận nhất định mà không cần thông báo hoặc nêu lý do.
5. Cược được tính dựa trên thời gian thi đấu chính thức.
6. Trường hợp nhân viên công ty cược mắc lỗi khi nhận cược (lỗi đánh máy rõ ràng trong danh sách cược, sai lệch tỉ lệ cược giữa trang Thể thao và trong cược đặt, v.v...) hoặc có bằng chứng về việc chơi không đúng luật, vi phạm Luật chơi hiện hành về việc nhận cược cũng như khi có các bằng chứng khác xác nhận là cược đặt sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
7. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả trận đấu đều được phát sóng Trực Tuyến.
8. **Các loại cược (chỉ tính thời gian chính thức).**
    - Đội thắng
    - Chấp
    - Tổng số (Trên/Dưới)
    - Tổng số của một đội (Trên/Dưới)
    - Tổng số (Chẵn/Lẻ)
    - Cơ hội kép

9.76. Đua thuyền, đua buồm

1. **Đua thuyền.** Tất cả cùng tham gia hoặc không. Khi có trao huy chương, thứ hạng huy chương sẽ quyết định việc tính cược. Các trường hợp bị truất quyền thi đấu và/hoặc khiếu nại diễn ra sau đó đều không ảnh hưởng đến kết quả cược.
2. **Đua thuyền Regatta.** Tất cả cùng tham gia hoặc không. Khi có trao huy chương, thứ hạng huy chương sẽ quyết định việc tính cược. Các trường hợp bị truất quyền thi đấu và/hoặc khiếu nại diễn ra sau đó đều không ảnh hưởng đến kết quả cược. Cược Thắng Trận – Trường hợp trận đua bắt đầu nhưng không kết thúc, tay đua/đội đua nào đi tiếp vào vòng trong hoặc được xử thắng sẽ được tính là người chiến thắng để tính cược.
3. **Đua buồm.** Khi có trao huy chương, thứ hạng huy chương sẽ quyết định việc tính cược. Các trường hợp bị truất quyền thi đấu và/hoặc khiếu nại diễn ra sau đó đều không ảnh hưởng đến kết quả cược. Các số liệu thống kê của trận đấu do ban tổ chức giải đấu chính thức công bố sẽ được dùng để tính cược.

9.77. Teqvoly

1. Trận đấu kéo dài cho đến khi một đội thắng cả hai set. Set kéo dài cho đến khi một trong hai đội giành 21 điểm. Set thứ ba kéo dài cho đến khi một trong hai đội giành 15 điểm.
2. Trận đấu được chơi theo bộ luật truyền thống của bóng chuyền với ba kiểu đánh bóng (đào, chuyền và đập/chạm nhẹ).
3. Cho phép đập bóng ở tư thế nhảy hay đứng ở sau đường biên chéo.
    - Bóng có thể chạm vào tấm chắn trong suốt ngăn đôi bàn trong khi di chuyển, nhưng nếu bóng không qua phần bàn của đối phương, điều này được xem là lỗi.
    - Chỉ cho phép đập bóng từ ngoài đường biên, trong khi có thể chạm bóng ở bất kỳ đâu trong khu vực chơi của đội.
4. Đội khởi đầu trận đấu được xác định bằng cách rút thăm. Đội giao bóng sẽ đổi thành đội nhận bóng sau mỗi hai điểm ghi được cho đến khi kết thúc set, cho đến khi mỗi đội đã ghi được 20 điểm (14 điểm trong set thứ 3) hoặc cho đến khi áp dụng luật giao bóng bắt buộc đội giao bóng và đội nhận bóng phải thay phiên nhau sau mỗi điểm ghi được.
    - Nếu bóng chạm vào tấm chắn trong suốt ngăn đôi bàn chơi trong khi phát bóng, đây được xem là lỗi (bóng sẽ chuyển qua đội đối phương).
5. Đội được thưởng điểm khi bóng chạm vào phần bàn của đối phương và sau đó rơi vào khu vực chơi của đối phương.
    - Điểm được thưởng khi một trong hai đội đánh trúng bóng từ tư thế nhảy hoặc đứng sang phần bàn của đối phương mà đội phòng thủ không đánh trả lại.
6. Nghiêm cấm chạm vào cầu thủ của đội đối phương.
7. Nghiêm cấm chạm vào bàn.
8. Nghiêm cấm tấn công từ bên ngoài đường mốc.

9.78. Rocket League

1. Rocket League là một game arcade trực tuyến nhiều người chơi.
2. Cược được mở cho Bóng Đá, Bóng Rổ, và Khúc Côn Cầu.
3. Trận đấu kéo dài 5 phút. Đội ghi được nhiều bàn thắng nhất sẽ thắng. Nếu hai đội ghi bàn bằng nhau khi hết trận, kết quả hòa.
4. Tất cả cược đặt sẽ được tính dựa trên kết quả khi hết trận.
5. Tiền cược tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng trận đấu.
6. Công ty cược có quyền giới hạn tiền cược ở một số trận nhất định mà không cần thông báo hoặc nêu lý do.
7. Trường hợp nhân viên công ty cược mắc lỗi khi nhận cược (lỗi đánh máy rõ ràng trong danh

sách cược, sai lệch tỉ lệ cược giữa trang Thể thao và trong cược đặt, v.v...) hoặc có bằng chứng về việc chơi không đúng luật, vi phạm Luật chơi hiện hành về việc nhận cược cũng như khi có các bằng chứng khác xác nhận là cược đặt sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.

8. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả trận đấu đều được phát sóng Trực Tuyến.
9. Các loại cược:
    - Thắng, Hòa;
    - Cơ hội kép;
    - Chấp
    - Tổng số (Trên/Dưới)
    - Tổng số của một đội (Trên/Dưới)
    - Tổng số (Chẵn/Lẻ)

9.79. TEQBALL (ĐÁ BANH TRÊN BÀN)

1. Trận đấu theo thể thức tối đa 3 set, bên nào thắng trước 2 set thì thắng trận.
2. Mỗi set diễn ra đến khi một cầu thủ/đội đạt được 20 điểm. Hai set đầu tiên có thể thắng với cách biệt tối thiểu một điểm. Set thứ ba phải thắng với cách biệt hai điểm trong trường hợp tỷ số hòa (19:19).
3. Mỗi cầu thủ thực hiện 4 lượt giao bóng, và được thực hiện hai lần để có một lượt giao thành công. Cầu thủ có thể giao bóng bằng mọi bộ phận trên cơ thể, trừ bàn tay. Bóng phải ở trên mức thấp nhất của bàn Teqboard khi giao.
4. Một lượt bóng kéo dài cho đến khi bóng rơi xuống sàn hoặc không nảy lên trên bàn chơi. Người chơi không thể chạm bóng hai lần liên tiếp bằng cùng một bộ phận cơ thể trong một lượt bóng. Mỗi người chơi có thể thực hiện tối đa 3 lần chạm bóng, với điều kiện không chạm bóng bằng cách sử dụng cùng một bộ phận cơ thể hai lần.
5. Nếu bóng chạm lưới hoặc cán biên khi giao, thì lượt giao đó phải thực hiện lại. Nếu bóng chạm lưới nhưng người chơi vẫn thực hiện được cú chạm bóng, thì cuộc chơi có thể tiếp tục.
6. Trong trường hợp bóng cán biên, lượt bóng đó phải chơi lại.
7. Nếu bóng chạm lưới trong khi giao, lượt giao đó bị lỗi.
8. Cầu thủ chỉ được trả bóng từ phần sân của mình mà không vượt qua đường tưởng tượng kéo dài của lưới.
9. Khi trả bóng về phía đối phương, bóng phải luôn ở phía trên lưới, kể cả khi thực hiện cú đánh bóng từ phía bên của bàn Teqboard.
10. Cú giao bóng phải được thực hiện ở khoảng cách 2 mét từ bàn Teqboard, giữa các đường biên trên sàn dọc theo chiều rộng của bàn Teqboard.

9.80. BÓNG CHUYỀN KUNG

1. Các trận đấu bóng chuyền Kung có 2 đội, mỗi đội gồm ba cầu thủ (mỗi người có 1-2 dự bị). Không giới hạn số lượt thay người.
2. Các trận đấu diễn ra trên sân 13x6 mét với lưới ở giữa.
3. Trận đấu theo thể thức tối đa 3 set, bên nào thắng trước 2 set thì thắng trận. Mỗi set chơi cho đến khi một đội ghi được 21 điểm và dẫn trước đối phương tối thiểu hai điểm. Nếu điểm số hòa (20:20), set đấu sẽ kéo dài cho đến khi một đội dẫn trước với cách biệt hai điểm. Nếu mỗi đội đều thắng một set, trận sẽ diễn ra set đấu tie break. Đội đầu tiên dẫn trước với cách biệt hai điểm hoặc ghi được 15 điểm trước sẽ thắng set tie break.
4. Luật chơi Bóng chuyền Kung:

    - Các đội phải đá bóng vào trong phần sân của đối phương.
    - Mỗi đội được thực hiện tối đa ba lần chạm bóng bên phần sân của mình, và mỗi cầu thủ chỉ được thực hiện một chạm. Nếu vượt quá giới hạn này, đội đối phương sẽ được hưởng một điểm.
    - Nếu cầu thủ chạm vào lưới hoặc phạm lỗi chân, đội đối phương sẽ được hưởng một điểm.
    - Nếu bóng chạm tay cầu thủ, đội đối phương sẽ được hưởng một điểm.
    - Bóng được coi là ngoài cuộc nếu nằm ngoài các đường biên của sân.
    - Nếu bóng chạm lưới và không qua bên nửa kia sân, sẽ tính là lỗi (đội đối phương sẽ được hưởng một điểm và được quyền giao bóng). Đội nào ghi điểm sẽ giao bóng.
5. Luật bóng chuyền được áp dụng vào các lượt đi bóng.

9.81. Battlefield

1. Battlefield là một game trực tuyến nhiều người chơi (game giả lập).
2. Trận đấu diễn ra đến khi có một đội chiến thắng. Trận kéo dài đến khi một đội thua hết điểm.
3. Vòng đấu kéo dài tối đa 3 giờ. Nếu không bên nào thua hết điểm sau thời gian này, đội nào nhiều điểm nhất sẽ là đội chiến thắng.
4. Tiền cược tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng trận đấu.
5. Công ty cược có quyền giới hạn tiền cược ở một số trận nhất định mà không cần thông báo hoặc nêu lý do.
6. Trường hợp nhân viên công ty cược mắc lỗi khi nhận cược (lỗi đánh máy rõ ràng trong danh sách cược, sai lệch tỉ lệ cược giữa trang Thể thao và trong cược đặt, v.v...) hoặc có bằng chứng về việc chơi không đúng luật, vi phạm Luật chơi hiện hành về việc nhận cược cũng như khi có các bằng chứng khác xác nhận là cược đặt sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
7. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả trận đấu đều được phát sóng Trực Tuyến.
8. Các loại cược:

- Đội thắng;
- Tổng số (Trên/Dưới); (Tổng số điểm còn lại)
- Tổng số của một đội (Trên/Dưới);
- Tổng số (Chẵn/Lẻ).

9.82. Xổ Số

1. Mọi cược đặt chỉ tính trên các lượt rút banh chính, và không bao gồm banh phụ trừ khi có quy định cụ thể khác.
2. Nếu một lượt xổ số bị hoãn hoặc không diễn ra vì bất cứ lý do gì, mọi cược đặt sẽ bị hủy trừ khi lượt xổ số đó được dời lại trong vòng 12 giờ so với thời gian chính thức ban đầu.
3. Thời gian bắt đầu diễn ra lượt xổ số sẽ được hiển thị trên Bảng cược Thể thao.
4. Nếu vì lý do kỹ thuật, người chơi không xem được lượt xổ số nhưng kết quả lượt xổ số đó hiển thị trên website chính thức, thì lượt xổ số đó được tính là có diễn ra.
5. Khách hàng có thể xem kết quả xổ số ở những trang Xổ số chính thức.
6. Không thể kết hợp các tỉ lệ cược xổ số với nhau, cũng không thể kết hợp với các môn chơi khác.
7. Xổ số Rocketbingo. Rút thăm được chia thành 4 vòng và tiếp tục cho đến khi rút được 35 con số. Nếu đơn vị tổ chức xổ số thay đổi số lượng các con số được rút, tất cả cược đặt vào đợt rút thăm này sẽ được kết toán với tỷ lệ cược 1,00.
8. Đối với xổ số: Đối với các trò xổ số “Housing Lottery” và “Russian Lotto”, cược sẽ được kết toán

dựa trên kết quả sau cùng cho đến hết quả bóng thứ 86. Bất kỳ quả bóng nào sau đó sẽ không được tính đến khi kết toán cược.
Đối với trò xổ số “Golden Horseshoe”, cược sẽ được kết toán dựa trên kết quả sau cùng cho đến hết quả bóng thứ 42. Bất kỳ quả bóng nào sau đó sẽ không được tính đến khi kết toán cược.

9.83. E-Sports Bóng Bầu Dục

eSports Bóng Bầu Dục là game trực tuyến nhiều người chơi (bóng bầu dục giả lập).

BÓNG BẦU DỤC 15 NGƯỜI

1. Cược được mở cho các trận bóng bầu dục truyền thống có hai đội, mỗi đội 15 cầu thủ.
2. Trận đấu gồm hai hiệp, mỗi hiệp 40 phút (thời gian chính thức). Nếu hết giờ khi bóng đang trong cuộc, trận đấu sẽ tiếp tục cho đến khi bóng "chết", ví dụ khi bóng vượt qua vạch bóng chết hoặc khi được một cầu thủ chuyền lên phía trước.
3. Cú chấm bóng (5 điểm): Cú chấm bóng được ghi khi một cầu thủ tấn công chấm bóng xuống khu vực cầu môn, nằm giữa vạch cầu môn (được bao gồm trong khu vực khung thành) và vạch bóng chết. Cú chấm bóng được tính nếu cầu thủ dùng bóng chạm xuống đất trong khi đang giữ bóng trong tay, hoặc ấn bóng xuống đất bằng bất kỳ bộ phận nào của cơ thể tính từ thắt lưng đến cổ. Khi cú chấm bóng được ghi, đội ghi bàn sẽ thực hiện cú đá chuyển đổi và ghi thêm điểm;
4. Cú chấm bóng Penalty (5 điểm) được hưởng nếu cầu thủ có thể đã ghi được cú chấm bóng nhưng bị ngăn chặn bởi hành vi phạm luật của đối phương. Chấm bóng Penalty được thực hiện giữa các cột dọc cầu môn, giúp dễ dàng hơn trong việc ghi điểm từ cú đá chuyển đổi;
5. Chuyển đổi (2 điểm): Nếu một đội ghi cú chấm bóng, họ có thể ghi thêm điểm bằng cách chuyển đổi thành công. Một cầu thủ đặt bóng phù hợp với vị trí đã ghi cú chấm bóng và đá bóng vào cầu môn đối phương. Cú chuyển đổi được tính là thành công nếu bóng qua khỏi xà ngang và giữa hai cột dọc. Trong khi đó, các cầu thủ đối phương phải ở trong khu vực cầu môn của họ;
6. Cú đá phạt (3 điểm): Trọng tài có thể cho hưởng cú đá phạt (vị trí) đối với một số hành vi phạm luật. Bóng được đặt tại nơi phạm lỗi và một cầu thủ đá bóng vào cầu môn đối phương. Quy định ghi bàn tương tự như khi thực hiện cú đá chuyển đổi;
7. Bàn drop goal (3 điểm). Nếu bóng đang trong cuộc, bất kỳ cầu thủ nào cũng có thể đá bóng vào cầu môn. Cầu thủ muốn ghi bàn drop goal phải thả bóng xuống đất và dùng chân đá sau khi bóng bật lên khỏi mặt đất. Cầu thủ bị cấm đá bóng trực tiếp từ trên tay.

BÓNG BẦU DỤC NRL (RUGBY LEAGUE)

1. Cược được mở cho các trận National Rugby League gồm hai đội, mỗi đội 13 cầu thủ.
2. Trận đấu gồm hai hiệp, mỗi hiệp 40 phút (thời gian chính thức). "Cú chấm bóng" là khi một đội ghi điểm trong khu vực cầu môn và có giá trị 4 điểm.
3. Khi cú chấm bóng được ghi, đội ghi bàn sẽ thực hiện cú đá chuyển đổi. Bóng được đặt thẳng hàng với đường biên từ vị trí đã ghi cú chấm bóng ở khoảng cách thuận tiện, sau đó thực hiện cú đá.
4. Một cú đá chuyển đổi thành công được 2 điểm. Cũng có thể ghi điểm bằng cú đá phạt (2 điểm) hoặc bằng bàn ‘drop goal’ (một cú đá khi bóng đang trong cuộc, sau khi bóng đã bật lên từ mặt đất), 1 điểm.
5. Nếu trận kết thúc hòa trong thời gian chính thức, sẽ diễn ra tiếp hai hiệp phụ, mỗi hiệp 5 phút. Trong trường hợp này, luật "điểm vàng" được áp dụng, nghĩa là đội nào ghi điểm trước sẽ thắng.
6. Nếu điểm số bằng nhau sau khi hết các hiệp phụ, trận đấu sẽ kết thúc với kết quả hòa.

BÓNG BẦU DỤC 7 NGƯỜI

1. Cược được mở cho các trận World Rugby gồm hai đội, mỗi đội 7 cầu thủ.
2. Trận đấu gồm hai hiệp, mỗi hiệp 7 phút.
3. Đội thắng trận là đội ghi được nhiều điểm hơn đối phương. Điểm được tính cho các pha bóng thành công.
4. Cú chấm bóng (5 điểm): Cú chấm bóng được ghi khi một cầu thủ tấn công chấm bóng xuống khu vực cầu môn.
5. Chuyển đổi (2 điểm): Nếu một đội ghi cú chấm bóng, họ có thể ghi thêm điểm bằng cách chuyển đổi thành công. Một cầu thủ đặt bóng phù hợp với vị trí đã ghi cú chấm bóng và đá bóng vào cầu môn đối phương. Cú chuyển đổi được tính là thành công nếu bóng qua khỏi xà ngang và giữa hai cột dọc.
6. Cú đá phạt (3 điểm): Trọng tài có thể cho hưởng cú đá phạt (vị trí) đối với một số hành vi phạm luật. Bóng được đặt tại nơi phạm lỗi và một cầu thủ đá bóng vào cầu môn đối phương. Quy định ghi bàn tương tự như khi thực hiện cú chấm bóng;
7. Bàn drop goal (3 điểm), là cú đá bóng vào cầu môn khi bóng đang trong cuộc, sau khi bóng bật lên khỏi mặt đất.
8. Nếu nhận thẻ vàng, cầu thủ sẽ bị treo giò trong 2 phút.
9. Nếu nhận thẻ đỏ, cầu thủ sẽ bị đuổi khỏi sân và không được tiếp tục tham gia trận đấu.
10. Nếu trận kết thúc hòa trong thời gian chính thức, thì kết quả của trận đấu đó là hòa.

QUY ĐỊNH CHUNG

1. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận kết thúc.
2. Tiền cược tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
3. Giới hạn tiền cược có thể thay đổi mà không cần thông báo trước.
4. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang Thể Thao/Trong Trận và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
5. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả các trận eSports Bóng Bầu Dục đều được phát Trực tuyến.
6. **Các loại cược:**
    - **Thời gian chính thức:**
        - Thắng
        - Cơ Hội Kép
        - Tổng Số (Trên/Dưới)
        - Tổng Số Của Đội (Trên/Dưới)
        - Chấp
        - Thắng Sạch Lưới
        - Số Điểm Chính Xác (trong một trận)
        - Cả Hai Đội Ghi Điểm
        - Hiệp 1/Hết Trận
        - Ghi Điểm Ở Mỗi Hiệp
    - **Bao gồm cả hiệp phụ:**
        - Thắng
        - Đội Ghi ‘N’ Điểm Trước
        - Đội Ghi Điểm Trước
        - Đội Ghi Điểm Sau Cùng
        - Tổng Số Cú Chấm Bóng (Trên/Dưới)
        - Tổng Số Bàn Drop Goal (Trên/Dưới)

9.84. E-Sports Bóng Đá Mỹ

1. E-Sports Bóng Đá Mỹ là một game trực tuyến nhiều người chơi (game giả lập).
2. Cược được mở cho các trận bóng đá mỹ truyền thống, với mỗi đội 11 cầu thủ.
3. Tất cả cược đặt sẽ được tính dựa trên kết quả khi hết trận.
4. Tiền cược tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng trận đấu.
5. Công ty cược có quyền giới hạn tiền cược ở một số trận nhất định mà không cần thông báo hoặc nêu lý do.
6. Nếu trận đấu hòa sau thời gian thi đấu chính thức, trận sẽ đấu bù giờ. Tất cả cược sẽ được tính bao gồm kết quả bù giờ.
7. Trường hợp nhân viên công ty cược mắc lỗi khi nhận cược (lỗi đánh máy rõ ràng trong danh sách cược, sai lệch tỉ lệ cược giữa trang Thể thao và trong cược đặt, v.v...) hoặc có bằng chứng về việc chơi không đúng luật, vi phạm Luật chơi hiện hành về việc nhận cược cũng như khi có các bằng chứng khác xác nhận là cược đặt sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
8. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả trận đấu đều được phát sóng Trực Tuyến.
9. Các loại cược

- Đội thắng;
- Đội Chấp;
- Tổng số (Trên/Dưới);

9.85. E-Sports Đua xe Rallying

1. E-Sports Đua xe Rallying là một game trực tuyến nhiều người chơi.
2. Tất cả cược đặt sẽ được tính dựa trên kết quả khi hết trận.
3. Tiền cược tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng trận đấu.
4. Trường hợp nhân viên công ty cược mắc lỗi khi nhận cược (lỗi đánh máy rõ ràng trong danh sách cược, sai lệch tỉ lệ cược giữa trang Thể thao và trong cược đặt, v.v...) hoặc có bằng chứng về việc chơi không đúng luật, vi phạm Luật chơi hiện hành về việc nhận cược cũng như khi có các bằng chứng khác xác nhận là cược đặt sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
5. **Các loại cược:**
    - “Vô địch”. Tay đua vô địch là người giành thứ hạng cao nhất trong bảng xếp hạng chung cuộc.
    - “Thứ hạng cao hơn”. Người chơi cần dự đoán trong 2 tay đua, ai sẽ có thứ hạng cao hơn trong bảng xếp hạng chung cuộc.
    - “Thứ hạng cao hơn – 3 cách”. Người chơi cần dự đoán trong 3 tay đua, ai sẽ là người có thứ hạng cao hơn trong bảng xếp hạng chung cuộc.
    - “Thứ hạng chung cuộc” – Cược đặt dự đoán thứ hạng chung cuộc của một tay đua cụ thể.
    - “”Top 3 dẫn đầu” – Cược dự đoán 3 tay đua nào có thành tích cao nhất chung cuộc.

9.86. E-Sports Golf

1. E-Sports Golf là một game trực tuyến nhiều người chơi (golf giả lập).
2. Tất cả cược đặt sẽ được tính dựa trên kết quả khi hết trận.
3. Tiền cược tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng trận đấu.

4. Trường hợp nhân viên công ty cược mắc lỗi khi nhận cược (lỗi đánh máy rõ ràng trong danh sách cược, sai lệch tỉ lệ cược giữa trang Thể thao và trong cược đặt, v.v...) hoặc có bằng chứng về việc chơi không đúng luật, vi phạm Luật chơi hiện hành về việc nhận cược cũng như khi có các bằng chứng khác xác nhận là cược đặt sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
5. Hai golf thủ tham gia trận đấu, mỗi người chơi 4 lỗ golf.
6. Người thắng trận là golf thủ chơi 4 lỗ golf với số gậy ít hơn. Nếu cả hai golf thủ hoàn tất trận đấu với số gậy bằng nhau, trận đấu hòa.
7. Golf thủ thắng lỗ golf là người đưa bóng vào lỗ với số gậy ít hơn. Nếu hai golf thủ có số gậy bằng nhau, kết quả hòa.
8. Lỗ golf được phân loại theo đơn vị "par", tức là số gậy mà một golf thủ thành thạo cần chơi để đưa bóng vào lỗ. Số "Par" của mỗi lỗ được thể hiện trên bảng kết quả. Cược được mở trên Tổng số Par Trên/Dưới.
9. Mọi cược đặt sẽ được tính dựa trên bảng thống kê chính thức của trận đấu. Các lỗi trong quá trình phát sóng trận đấu sẽ không được xem là căn cứ hủy cược.

9.87. E-Sports Bóng Chày

1. E-Sports Bóng Chày là một game trực tuyến nhiều người chơi (bóng chày giả lập).
2. Mọi cược đặt được mở cho môn bóng chày truyền thống, mỗi đội 9 cầu thủ.
3. Tất cả cược đặt sẽ được tính dựa trên kết quả khi hết trận.
4. Tiền cược tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng trận đấu.
5. Công ty cược có quyền giới hạn tiền cược ở một số trận nhất định mà không cần thông báo hoặc nêu lý do.
6. Nếu trận đấu hòa sau thời gian thi đấu chính thức (3 ván), hai đội sẽ chơi ván phụ; cược đặt sẽ tính luôn kết quả ván phụ.
7. Trường hợp nhân viên công ty cược mắc lỗi khi nhận cược (lỗi đánh máy rõ ràng trong danh sách cược, sai lệch tỉ lệ cược giữa trang Thể thao và trong cược đặt, v.v...) hoặc có bằng chứng về việc chơi không đúng luật, vi phạm Luật chơi hiện hành về việc nhận cược cũng như khi có các bằng chứng khác xác nhận là cược đặt sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
8. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả trận đấu đều được phát sóng Trực Tuyến.
9. Các loại cược:

- Đội thắng
- Đội Chấp
- Tổng số (Trên/Dưới)
- Tổng số của một đội (Trên/Dưới)

9.88. Võ sĩ đường phố V

1. Võ sĩ đường phố V là một game trực tuyến nhiều người chơi.
2. Cược được mở cho trận đấu giữa 2 võ sĩ. Trận đấu diễn ra đến khi một võ sĩ thắng 2 lượt đấu, tối đa mỗi trận 3 lượt đấu.
3. Tất cả cược sẽ được thanh toán khi trận đấu kết thúc.
4. Võ sĩ thắng trận là võ sĩ giết được đối phương.
5. Tiền cược tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng trận đấu.
6. Công ty cược có quyền giới hạn tiền cược ở một số trận nhất định mà không cần thông báo hoặc

nêu lý do.
7. Trường hợp nhân viên công ty cược mắc lỗi khi nhận cược (lỗi đánh máy rõ ràng trong danh sách cược, sai lệch tỉ lệ cược giữa trang Thể thao và trong cược đặt, v.v...) hoặc có bằng chứng về việc chơi không đúng luật, vi phạm Luật chơi hiện hành về việc nhận cược cũng như khi có các bằng chứng khác xác nhận là cược đặt sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
8. Cược được mở Trong Trận. Tất cả trận đấu đều được phát sóng Trực Tuyến.
9. Các loại cược:
    - Đặt cho lượt đấu:
        - Thắng lượt đấu
        - Thời gian lượt đấu* (Trên/Dưới)
        - Thắng Hoàn Hảo? - Thắng hoàn hảo là đánh bại đối phương mà không bị một tổn thất nào do đối phương gây ra;
        - Thắng Bình Thường?
        - Loại chiêu cuối: Chiêu EX, chiêu C (đá), chiêu CA, ký hiệu của loại chiêu cuối sẽ được hiển thị trên đầu băng ghi hình, cạnh thời gian của lượt đấu.
          *Thời gian của lượt đấu là số giây tính từ khi lượt đấu bắt đầu, được tính bằng cách lấy 90 trừ đi số giây trên đồng hồ đếm ngược (99 giây là thời gian chuẩn một lượt đấu, và sẽ đếm ngược khi lượt đấu bắt đầu).
          Ví dụ, đồng hồ đếm ngược dừng ở giây 59. Thời gian hiệp đấu sẽ là: 99 – 59 = 40 giây.

9.89. Quake4

1. Quake4 là một game trực tuyến nhiều người chơi.
2. Trận DeathMatch: Thời gian lượt đấu là 5 phút. Võ sĩ nào giết được nhiều địch hơn sẽ thắng.
3. Nếu trận đấu hòa sau thời gian thi đấu chính thức (người chơi có số lượng mạng giết được bằng nhau), trận sẽ diễn ra hiệp phụ (2 phút).
4. Cách xác định người thắng trong hiệp phụ cũng tương tự như trong thời gian thi đấu chính thức (người giết được nhiều đối thủ nhất).
5. Tiền cược tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng trận đấu.
6. Công ty cược có quyền giới hạn tiền cược ở một số trận nhất định mà không cần thông báo hoặc nêu lý do.
7. Trường hợp nhân viên công ty cược mắc lỗi khi nhận cược (lỗi đánh máy rõ ràng trong danh sách cược, sai lệch tỉ lệ cược giữa trang Thể thao và trong cược đặt, v.v...) hoặc có bằng chứng về việc chơi không đúng luật, vi phạm Luật chơi hiện hành về việc nhận cược cũng như khi có các bằng chứng khác xác nhận là cược đặt sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
8. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả trận đấu đều được phát sóng Trực Tuyến.
9. Các loại cược:
    - Thắng trong thời gian chính thức;
    - Thắng trận;
    - Có đấu bù giờ?
    - Tổng điểm Frag của Người chơi

9.90. Call of Duty

1. Call of Duty là một game trực tuyến nhiều người chơi (game giả lập).

2. Cược được mở cho trận đấu giữa 6 người chơi. Thời gian của trận đấu là 6 phút.
3. Cược được tính dựa trên kết quả khi trận đấu kết thúc.
4. Tiền cược tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng trận đấu.
5. Công ty cược có quyền giới hạn tiền cược ở một số trận nhất định mà không cần thông báo hoặc nêu lý do.
6. Trường hợp nhân viên công ty cược mắc lỗi khi nhận cược (lỗi đánh máy rõ ràng trong danh sách cược, sai lệch tỉ lệ cược giữa trang Thể thao và trong cược đặt, v.v...) hoặc có bằng chứng về việc chơi không đúng luật, vi phạm Luật chơi hiện hành về việc nhận cược cũng như khi có các bằng chứng khác xác nhận là cược đặt sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
7. Người thắng trận: là người có điểm frag (số mạng giết được) cao nhất, nếu điểm này hòa nhau, người nào có số lần chết ít nhất sẽ thắng.
8. Tổng Số Cá Nhân - tổng điểm frag của game thủ.
9. Cược được tính dựa trên cơ sở thông tin hiển thị trong phần phát sóng.
10. Cược được mở Trong trận. Tất cả trận đấu đều được phát sóng Trực Tuyến.

Call Of Duty. Headquarters

1. Call Of Duty là trò chơi có sự tham gia của nhiều người chơi và được phát trực tiếp (Call Of Duty: Modern Warfare 3).
2. Có thể đặt cược vào trận chiến giữa đội Alpha và đội Bravo.
3. Mỗi trận đấu được tổ chức theo thể thức best-of-5, nghĩa là trận đấu sẽ kết thúc nếu một trong hai đội thắng 3 hiệp. Ở mỗi hiệp, mục tiêu của cả hai đội là ghi được 50 điểm trong thời gian quy định. Nếu không đội nào ghi được 50 điểm, đội ghi được nhiều điểm nhất sẽ được coi là đội chiến thắng trong hiệp đó.
4. Tất cả cược được kết toán sau khi sự kiện kết thúc.
5. Tiền cược tối đa do nhà cái xác định riêng cho từng kèo.
6. Nhà cái có thể thay đổi giới hạn cược mà không cần thông báo trước.
7. Nếu nhân viên mắc sai sót, phần mềm gặp lỗi ở thời điểm chấp nhận cược (ví dụ: in sai rõ ràng tỷ lệ cược, bất nhất giữa tỷ lệ cược hiển thị ở mục Thể thao/Trực tiếp và trên phiếu cược, v.v.) hoặc có bất kỳ dấu hiệu nào khác cho thấy cược được chấp nhận sai, nhà cái có quyền tuyên bố những cược này vô hiệu.
8. Các loại kèo hiện có:
    1. **cả trận:**
        - Đội 1 (Alpha) / Đội 2 (Bravo) giành chiến thắng
        - Tỷ số chính xác
        - Tổng số điểm
        - Tổng điểm cá nhân
        - Tổng số tiêu diệt
        - Tổng số tiêu diệt cá nhân
    2. **hiệp tiếp theo**:
        - Đội 1 (Alpha) / Đội 2 (Bravo) giành chiến thắng
        - Tổng số căn cứ chiếm được
        - Tổng số căn cứ chiếm được cá nhân
        - Đội chiếm được căn cứ đầu tiên
        - Tổng số điểm
        - Tổng điểm cá nhân
        - Tổng số tiêu diệt
        - Tổng số tiêu diệt cá nhân
        - Thời gian còn lại
        - Tổng số người chơi không có tiêu diệt

- Tổng số người chơi cá nhân không có tiêu diệt

9.91. Bài HearthStone

1. Bài HearthStone là một game trực tuyến nhiều người chơi.
2. Trận đấu được xem là bắt đầu khi cả hai bài thủ nhận những quân đầu tiên từ bộ bài.
3. Các ván bài ngẫu nhiên sẽ diễn ra cho đến khi có một bên thắng.
4. Tiền cược tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng trận đấu
5. Công ty cược có quyền giới hạn tiền cược ở một số trận nhất định mà không cần thông báo hoặc nêu lý do.
6. Trường hợp nhân viên công ty cược mắc lỗi khi nhận cược (lỗi đánh máy rõ ràng trong danh sách cược, sai lệch tỉ lệ cược giữa các nơi, v.v...) hoặc khi có các bằng chứng khác xác nhận là cược đặt sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
7. Nếu không thể xác định tỉ số chung cuộc của trận đấu, mọi cược đặt sẽ bị hủy. Các loại cược đã có thể xác định kết quả vẫn được tính.
8. Kết quả các trận đấu ngẫu nhiên được tính dựa trên hình ảnh phát sóng/video.
9. Các loại cược:
    - Thắng trận: Bài thủ nào giết được đối phương sẽ là người thắng trận;
    - Tổng (trên; dưới): Cược được mở trên tổng số điểm tấn công + giáp mà người thắng trận vẫn còn lại vào cuối trận đấu.
    - Tổng Số Quân Bí Mật Đã Dùng - tổng số các quân bài "Bí Mật" của cả trận mà hai đối thủ sử dụng.
    - Tổng Số Phép Thuật Đã Dùng - tổng số các quân bài "Phép Thuật" của cả trận mà hai đối thủ đã dùng.
    - Tổng Số Minion Đã Dùng - tổng số các quân bài "Minion" của cả trận mà hai đối thủ đã dùng.
    - Tổng Số Quân Huyền Thoại Trên Bàn - tổng số các quân bài huyền thoại của cả trận mà hai đối thủ đã dùng. (Các quân bài huyền thoại được trang trí bằng khung hình rồng).
    - Quân Bài (Có/Không) - một quân bài với giá trị cụ thể sẽ được sử dụng hay không sử dụng trong trận đấu.
10. Nếu các quân bài đã dùng trước đó được đưa trở lại bàn chơi (kể cả các quân huyền thoại), thì đối với các loại cược “Tổng Số Minion Đã Dùng” và “Tổng Số Quân Huyền Thoại Trên Bàn” các quân bài đó sẽ không được tính lần hai.
11. Các quân minion được triệu hồi trên quân minion khác sẽ không được tính vào cược “Tổng Số Minion Đã Dùng”.

9.92. E-Sports Bóng Vợt

1. E-Sports Bóng Vợt là một môn thể thao trực tuyến nhiều người chơi (bóng vợt giả lập).
2. Tất cả cược đặt được tính vào thời gian cuối trận đấu.
3. Tiền cược tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng trận đấu.
4. Tiền cược có thể bị giới hạn ở một số trận nhất định mà không cần thông báo hoặc nêu lý do.
5. Cược được tính dựa trên thời gian cả trận, không tính bù giờ.
6. Trường hợp nhân viên công ty cược mắc lỗi khi nhận cược (lỗi đánh máy rõ ràng trong danh sách cược, sai lệch tỉ lệ cược giữa trang Thể thao và trong cược đặt, v.v...) hoặc có bằng chứng khác xác nhận là cược đặt sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
7. Cược được mở trước khi trận đấu chính thức bắt đầu và mở cược Trong Trận. Tất cả trận E-Sports Bóng Vợt đều phát sóng Trực Tuyến.
8. Đội nào ghi nhiều điểm hơn sẽ là đội chiến thắng. Trường hợp điểm của đội 1 và đội 2 ngang

nhau, trận sẽ hòa và sẽ đấu bù giờ.
9. Nếu bóng được ném từ bên ngoài khu vực penalty, đội ghi được 2 điểm.
10. Cược đặt cho nửa trận sẽ được tính tại thời điểm hết trận.
11. Các loại cược:

- Thắng trận;
- Cơ hội kép;
- Chấp;
- Tổng (trên; dưới);
- Tổng (chẵn; lẻ);
- Tổng của đội (trên; dưới);
- Ghi () điểm trước;

9.93. Steep

1. Steep là một game trực tuyến thể thao mạo hiểm mùa đông.
2. Trong mỗi game, bốn đối thủ sẽ lần lượt thi đấu.
3. Cược được mở cho từng người chơi theo các loại sau: điểm số, thời gian. Cược được tính sau khi người chơi thi đấu xong và vào cuối trận đấu.
4. Người vô địch giải đấu tính theo điểm số là người ghi được số điểm cao nhất.
5. Người vô địch giải đấu tính theo thời gian là người có thành tích thời gian tốt nhất.
6. Tiền cược tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng trận đấu.
7. Công ty cược có quyền giới hạn tiền cược mà không cần thông báo hoặc nêu lý do.
8. Trường hợp nhân viên công ty cược mắc lỗi khi nhận cược (lỗi đánh máy rõ ràng trong danh sách cược, sai lệch tỉ lệ cược giữa trang Thể thao và trong cược đặt, v.v...) hoặc có bằng chứng về việc chơi không đúng luật, vi phạm Luật chơi hiện hành về việc nhận cược cũng như khi có các bằng chứng khác xác nhận là cược đặt sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
9. Cược chỉ được mở Trong Trận. Tất cả trận đấu đều được phát sóng Trực Tuyến.
10. Các loại cược:
    - Vô địch giải đấu tính theo điểm;
    - Vô địch giải đấu tính theo thời gian;
    - Tổng điểm người chơi (trên/dưới);
    - Tổng thời gian người chơi (trên/dưới);
    - Tổng số điểm (trên/dưới);
    - Tổng thời gian (trên/dưới);
    - So sánh tổng điểm của người chơi;
    - So sánh tổng thời gian của người chơi.
      *Thời gian thi đấu được tính từ lúc vượt qua điểm xuất phát đến lúc cán đích.

9.94. CrossFit

Cược mở cho người thắng cuộc. Danh sách các cuộc thi được công bố vài giờ trước khi Game bắt đầu và có thể bao gồm những trận bất thường. CrossFit bao gồm các cuộc thi thể thao dành cho mọi giới tính, các cuộc thi đồng đội, thi đấu nhà nghề.
Nếu VĐV có tên nhưng không tham gia cuộc thi, tất cả cược đặt cho VĐV này sẽ được tính với tỉ lệ cược là “1” (hoàn tiền cược).

9.95. E-Sports Bóng sàn

1. E-Sports Bóng sàn là một game trực tuyến nhiều người chơi (bóng sàn giả lập).
2. Cược được mở cho các trận bóng sàn truyền thống (mỗi đội 6 cầu thủ).
3. Tất cả cược đặt sẽ được tính dựa trên kết quả khi hết trận.
4. Tiền cược tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng trận đấu.
5. Công ty cược có quyền giới hạn tiền cược ở một số trận nhất định mà không cần thông báo hoặc nêu lý do.
6. Nếu trận đấu hòa sau thời gian thi đấu chính thức (3 hiệp), trận sẽ đấu bù giờ. Tất cả cược đặt sẽ được tính kết quả bao gồm cả bù giờ.
7. Trường hợp nhân viên công ty cược mắc lỗi khi nhận cược (lỗi đánh máy rõ ràng trong danh sách cược, sai lệch tỉ lệ cược giữa trang Thể thao và trong cược đặt, v.v...) hoặc có bằng chứng về việc chơi không đúng luật, vi phạm Luật chơi hiện hành về việc nhận cược cũng như khi có các bằng chứng khác xác nhận là cược đặt sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
8. Cược được mở trước khi trận diễn ra và mở Trong Trận. Tất cả trận E-Sports Bóng Sàn đều được phát sóng Trực Tuyến.
9. **Các loại cược:**
    - Đội thắng;
    - Chấp;
    - Tổng số (trên; dưới);
    - Tổng số của đội.

9.96. eSports Công Thức 1

1. eSports Công Thức 1 là game trực tuyến đua xe ảo Công Thức 1.
2. Tất cả cược đặt sẽ được tính dựa trên kết quả khi hết trận.
3. Tiền cược tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng trận đấu.
4. Trường hợp do lỗi của nhân viên hoặc lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi tỉ lệ cược, tỉ lệ cược không giống nhau giữa bảng cược và trong cược đặt, v.v..) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, nhà cái có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
5. Các loại cược:
    - “Vô địch cuộc đua” là cược đặt cho tay đua về nhất trong cuộc đua.
    - “Hạng cao hơn” là cược đặt cho tay đua sẽ xếp hạng cao hơn một (hoặc nhiều) tay đua cụ thể khác.
    - “Thắng không kể tay đua dẫn đầu” là cược đặt cho tay đua sẽ xếp hạng cao nhất sau các tay đua hạt giống (nếu các hạt giống về nhất và nhì).
    - “Tay đua nhất đội” là cược đặt cho tay đua xếp hạng cao hơn đồng đội của mình.
    - “Thứ hạng” là cược đặt cho thứ hạng của một tay đua.
    - “Giành huy chương” là cược đặt cho tay đua sẽ xếp ở nhóm 3 thứ hạng cao nhất.

9.97. eSports Angry Birds

1. eSports Angry Birds là một video game trực tuyến. Mục tiêu của game là sử dụng ná bắn ra những chú chim để bắn trúng vào những chú heo màu xanh lá xuất hiện ở nhiều nơi khác nhau.
2. Cược được mở trong game gồm 30 cấp độ (bản đồ). Có thể đặt cược cả game hoặc cược cho từng bản đồ. Game kết thúc khi người chơi thua một bản đồ.
3. Nếu cược được đặt ở cấp độ cao hơn so với cấp độ mà người chơi có thể đạt được, cược sẽ được

tính với tỉ lệ cược là “1” (hoàn trả).
4. Tất cả cược đặt sẽ được tính dựa trên kết quả khi hết trận.
5. Tiền cược tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng trận đấu.
6. Công ty cược có quyền giới hạn tiền cược ở một số trận nhất định mà không cần thông báo hoặc nêu lý do.
7. Trường hợp nhân viên công ty cược mắc lỗi khi nhận cược (lỗi đánh máy rõ ràng trong danh sách cược, sai lệch tỉ lệ cược giữa trang Thể thao và trong cược đặt, v.v...) hoặc có bằng chứng về việc chơi không đúng luật, vi phạm Luật chơi hiện hành về việc nhận cược cũng như khi có các bằng chứng khác xác nhận là cược đặt sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
8. Cược được mở Trong Trận. Tất cả trận đấu đều được phát sóng Trực Tuyến.
9. Các loại cược:
    - Tổng số điểm (số điểm có được ở tất cả các bản đồ);
    - Tổng số sao (số sao có được ở tất cả các bản đồ);
    - Tổng số bản đồ (tổng số tất cả cấp độ game đã hoàn tất);
    - Tổng số điểm trên một bản đồ;
    - Tổng số sao trên một bản đồ.

9.98. Injustice 2

1. Injustice 2 là một game trực tuyến nhiều người chơi.
2. Cược được mở cho những trận đấu giữa hai đội, mỗi đội ba người. Trận diễn ra trong tối đa 3 vòng đấu, đội nào thắng trước 2 vòng sẽ thắng trận.
3. Tất cả cược đặt sẽ được tính dựa trên kết quả khi hết trận.
4. Đội chiến thắng là đội có số lượt thắng cao nhất.
5. Tiền cược tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng trận đấu.
6. Công ty cược có quyền giới hạn tiền cược ở một số trận nhất định mà không cần thông báo hoặc nêu lý do.
7. rường hợp nhân viên công ty cược mắc lỗi khi nhận cược (lỗi đánh máy rõ ràng trong danh sách cược, sai lệch tỉ lệ cược giữa trang Thể thao và trong cược đặt, v.v...) hoặc có bằng chứng về việc chơi không đúng luật, vi phạm Luật chơi hiện hành về việc nhận cược cũng như khi có các bằng chứng khác xác nhận là cược đặt sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
8. Cược được mở Trong trận. Tất cả trận đấu đều được phát sóng Trực Tuyến.
9. Các loại cược:
    - Thắng vòng đấu;
    - Thắng trận đấu;
    - Tổng số vòng đấu.

9.99. Pesäpallo

1. Pesäpallo là môn bóng chày Phần Lan.
2. Cược được mở cho thời gian thi đấu chính thức. Nguồn thông tin tại http://www.pesis.fi.

9.100. Tekken VII

1. Tekken là một game trực tuyến nhiều người chơi.
2. Cược được mở cho những trận đấu giữa hai võ sĩ. Trận sẽ đấu đến khi có một võ sĩ thắng trước 5

vòng đấu, tối đa 9 vòng đấu mỗi trận.
3. Tất cả cược đặt sẽ được tính dựa trên kết quả khi hết trận.
4. Võ sĩ thắng trận là người giết chết được đối phương.
5. Tiền cược tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng trận đấu.
6. Công ty cược có quyền giới hạn tiền cược ở một số trận nhất định mà không cần thông báo hoặc nêu lý do.
7. Trường hợp nhân viên công ty cược mắc lỗi khi nhận cược (lỗi đánh máy rõ ràng trong danh sách cược, sai lệch tỉ lệ cược giữa trang Thể thao và trong cược đặt, v.v...) hoặc có bằng chứng về việc chơi không đúng luật, vi phạm Luật chơi hiện hành về việc nhận cược cũng như khi có các bằng chứng khác xác nhận là cược đặt sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
8. Cược chỉ được mở Trong trận. Tất cả trận đấu đều được phát sóng Trực Tuyến.
9. **Các loại cược:**
    - **Cược Vòng Đấu**:
        - Thắng Vòng Đấu;
        - Thời Gian Vòng Đấu (Trên; Dưới);
    - **Cược Trận Đấu**:
        - Thắng Trận Đấu;
        - Tổng Số (Trên; Dưới);
        - Tổng số của võ sĩ (Trên; Dưới);
        - Võ sĩ chấp (Trên; Dưới);
        - Tổng số vòng đấu (Chẵn; Lẻ).

*Thời gian vòng đấu là số giây trôi qua kể từ khi vòng đấu bắt đầu. Con số này được tính bằng cách lấy 80 giây (thời gian chuẩn trên đồng hồ khi bắt đầu) trừ đi số giây tại thời điểm đồng hồ dừng lại. Ví dụ, nếu đồng hồ đếm ngược thời gian dừng tại 54, thời gian vòng đấu sẽ là 80-54=26 giây.

9.101. Cược đặc biệt

1. Thời tiết đặc biệt. Áp dụng cho tuyết được ghi nhận tại trạm thời tiết sân bay quốc tế chính của thành phố vào ngày 25 tháng 12 năm 2017. Trong trường hợp các thành phố có nhiều sân bay quốc tế, sân bay có số lượng hành khách hàng năm cao nhất sẽ được sử dụng. www.wunderground.com phải xác nhận kết quả vào cuối tháng 01 năm 2017.

9.102. Đấu vật

1. Tất cả các cược đặt sẽ được thanh toán sau khi trận đấu kết thúc dựa trên quy định của giải đấu. Nếu số lượng võ sĩ đấu vật trong trận đấu thay đổi, cược vẫn có hiệu lực.
2. Nếu có thêm các võ sĩ đấu vật hoặc các đội đấu vật tham gia bổ sung vào giải đấu ở bất kỳ giai đoạn nào, tất cả cược đặt vẫn có hiệu lực. Nếu không ai thắng giải đấu hoặc người chiến thắng được xác định bằng cách rút thăm, tất cả cược đặt sẽ bị hủy.
3. Nếu trận đấu kết thúc hòa, tất cả cược đặt sẽ được tính với tỉ lệ cược là "1" (trong trường hợp không có mở cược cho cửa hòa).
4. Cược "Xuất hiện trên võ đài". Việc tính cược căn cứ vào phát sóng của chương trình chính. Võ sĩ đấu vật có tên trong trận đấu phải bước vào võ đài, nhưng không bắt buộc phải tham gia trận đấu. Trong trường hợp có sự thay đổi về số lượng trận đấu, lịch thượng đài của võ sĩ đấu vật, tất cả cược đặt vào sự xuất hiện của võ sĩ đấu vật trên võ đài vẫn có hiệu lực.
5. Cược "Can thiệp vào sự kiện". Võ sĩ đấu vật phải can thiệp vào sự kiện (đưa hoặc ném đồ, gây rối trọng tài, v.v..) trong khoảng thời gian từ khi tiếng cồng bắt đầu trận vang lên đến khi có tín

hiệu kết thúc trận đấu. Nếu sự can thiệp xảy ra ở thời điểm khác, thì cược đặt vào kết quả này sẽ được tính với tỉ lệ cược là "1". Nếu võ sĩ đấu vật được mở cược đánh một võ sĩ đấu vật hoặc một đội tham gia bổ sung khiến trận đấu bị cản trở, cược đặt sẽ được tính với tỉ lệ cược là "1".

6. Cược "Can thiệp vào trận đấu". Võ sĩ đấu vật được mở cược phải đánh võ sĩ tham gia thi đấu trong khoảng thời gian từ khi tiếng cồng bắt đầu trận vang lên đến khi có tín hiệu kết thúc trận đấu, thì hành động can thiệp này mới được tính. Nếu võ sĩ đấu vật được mở cược đánh đối thủ tham gia trận đấu ở thời điểm nào khác, cược đặt vào kết quả này sẽ được tính với tỉ lệ cược là "1". Nếu võ sĩ đấu vật được mở cược can thiệp vào một trận đấu khác, hành động can thiệp đó sẽ không được tính. Nếu võ sĩ đấu vật được mở cược đánh một võ sĩ hoặc một đội đấu vật tham gia bổ sung khiến trận đấu bị cản trở, cược đặt vào kết quả này sẽ được tính với tỉ lệ cược là "1". Nếu trận đấu được mở cược không bắt đầu, cược đặt vào kết quả này sẽ được tính với tỉ lệ cược là "1".
7. Sau khi trận đấu kết thúc, kết quả tính cược sẽ không thay đổi bất chấp mọi sự thay đổi hay điều chỉnh nào của ban tổ chức giải đấu.

9.103. Bài “Durak”

1. Durak - là một game bài phổ biến gồm 2 người chơi. Giá trị các quân bài trong bộ bài 36 quân: 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A.
2. Các thuật ngữ:
    - Chất trùm: chất trùm là chất bài mạnh nhất, thắng tất cả chất bài khác trên bàn chơi.
    - Bài bỏ là tình huống khi người chơi thắng được các quân bài tấn công trên bàn chơi.
    - Bài nhận là tình huống khi người chơi không thể thắng được các quân bài tấn công trên bàn chơi, và phải lấy tất cả quân trên bàn.
    - Hòa là khi trong bộ bài không còn quân nào khác và tất cả quân bài đều bị đánh bại. Trong trường hợp này, ván bài không có người thắng hoặc thua.
3. Các loại cược:
    - Người Chơi 1 Thắng/ Người Chơi 2 Thắng/ Hòa (Người chơi thắng nếu cuối ván bài, trong tay người chơi đó không còn quân bài nào và đối thủ vẫn còn bài; hòa là khi cả hai người chơi đều không còn bài ở cuối ván bài).
    - Tổng Số Vòng Đấu (vòng đấu bắt đầu khi một người chơi bắt đầu tấn công, và kết thúc khi bài được bỏ đi hoặc được nhận về nếu người chơi kia không thể đánh bại được các quân bài tấn công.)
    - Tổng Số Vòng Đấu Kết Thúc Bằng Nhận Bài (Các vòng đấu trong đó người chơi không thể đánh bại các quân bài trên bàn chơi).
    - Tổng Số Vòng Đấu Kết Thúc Bằng Bỏ Bài (Các vòng đấu kết thúc bằng việc bỏ bài).
    - Lượt Đi Đầu Tiên (Người chơi nào có quân trùm nhỏ nhất là người tấn công trước; nếu cả hai người chơi đều không có quân trùm, thì Người chơi 1 bắt đầu tấn công).
    - Chất Trùm
    - Vòng đấu (Bỏ Bài/ Nhận Bài) - dự đoán vòng đấu sẽ kết thúc với kết quả nào.
    - Người Chơi Có 4 Quân Cùng Điểm (vào bất cứ thời điểm nào trong ván bài).
    - Tổng Số Quân Bài Của Người Chơi Cuối Ván (số quân bài còn lại trong tay người chơi; nếu ván bài hòa thì tổng số quân bài bằng 0).
    - Người Nhận Quân Cuối Trong Bộ Bài (quân bài cuối là quân trùm ngửa mặt trên bàn, bên dưới bộ bài).
    - Quân Cuối Trong Bộ Bài Là J, Q, K hoặc Ace
    - Người Sẽ Rút Được Quân Ace Trùm Trong Bộ Bài.
4. Nếu do lỗi của nhân viên chia bài hoặc do lỗi phần mềm tại bất kỳ thời điểm nào khi nhận cược (lỗi đánh máy rõ ràng trong danh sách cược, sai lệch tỉ lệ cược giữa trang Thể thao và trong cược đặt, v.v...) hoặc có các bằng chứng khác xác nhận là cược đặt sai, công ty cược có quyền

tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.

9.104. 21 (game bài)

21 (game bài)

1. Game bài "21" là một biến thể của game cổ điển. Khi bắt đầu, người chơi và nhà cái sẽ nhận mỗi người hai quân bài, thứ tự lần lượt: người chơi-nhà cái-người chơi-nhà cái. Nếu một bên được 21 điểm với hai quân bài đầu tiên, hai bên sẽ so điểm và ván bài kết thúc. Nếu không, người chơi có thể lấy thêm mỗi lần một quân bài, cho đến khi nào muốn dừng, đến khi có 5 quân bài, hoặc khi người chơi có 21 điểm hoặc hơn 21 (bù/bust). Người chơi sẽ tự động thua nếu bài người chơi bị bù. Trong các trường hợp khác, đến lượt nhà cái lấy thêm bài. Nhà cái phải tiếp tục lấy thêm quân bài nếu điểm dưới 17 và có ít hơn 5 quân bài. Nhà cái có thể dừng lấy thêm khi điểm của nhà cái lớn hơn của người chơi. Nếu nhà cái quá 21 điểm thì nhà cái thua. Trong mọi trường hợp khác, người chơi và nhà cái sẽ so điểm. Bên nào nhiều điểm hơn sẽ thắng, nếu điểm bằng nhau, thì ván bài hòa. Bài "21" chơi bằng bộ bài 36 quân. Thứ hạng các quân bài: 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A. Điểm của quân bài tương ứng là: 6, 7, 8, 9, 10, 2, 3, 4, 11. "Điểm Vàng" là bài thắng, khi người chơi/nhà cái có hai quân, đều là Ace (tính là 21 điểm).
2. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỷ lệ cược; sai lệch giữa tỷ lệ cược hiển thị trên trang Thể Thao/Trong Trận và tỷ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu. Trong trường hợp lỗi phần mềm, game có thể bị gián đoạn và tất cả các cược chưa thanh toán sẽ được hoàn trả.
3. **Các loại cược:**
    - Thắng
    - Tổng Số (Trên; Dưới)
    - Tổng Số Cá Nhân (Trên; Dưới)
    - Sẽ Có Bài 21 Điểm (Có/Không)
    - Nhà Cái/Người Chơi Được 21 Điểm (Có/Không)
    - Sẽ Có "Điểm Vàng"
    - Nhà Cái/Người Chơi Được "Điểm Vàng"
    - Bù (Có/Không)
    - Nhà Cái/Người Chơi Bù (Có/Không)
    - Ván Bài Kết Thúc Sau Khi Chia (Có/Không)
    - Nhà Cái/Người Chơi Lấy Thêm Một Quân (Chất Bài)
    - Nhà Cái/Người Chơi Lấy Thêm Một Quân (Hạng Bài)
    - Nhà Cái/Người Chơi Lấy Thêm Một Quân

21 Cổ điển (game bài)

1. Trong phiên bản cổ điển của game bài này, người chơi và nhà cái nhận mỗi người một quân lúc ván bài bắt đầu. Quân bài của nhà cái úp xuống bàn, tức là không thấy được điểm. Sau đó người chơi lấy thêm mỗi lần một quân bài cho đến khi muốn dừng, đến khi có 5 quân bài, hoặc khi người chơi có 21 điểm hoặc hơn 21 (bù/bust). Người chơi sẽ tự động thắng nếu có chính xác 21 điểm. Nếu bị điểm bù (bust), người chơi thua. Trong mọi trường hợp khác, đến lượt nhà cái lấy thêm bài. Quân bài đầu tiên của nhà cái sẽ được lật lên. Nhà cái phải tiếp tục lấy thêm quân bài nếu điểm dưới 17 và có ít hơn 5 quân bài. Nếu nhà cái quá 21 điểm thì nhà cái thua. Trong mọi trường hợp khác, người chơi và nhà cái sẽ so điểm. Bên nào nhiều điểm hơn sẽ thắng, nếu điểm bằng nhau, thì ván bài hòa. Bài "21" Cổ Điển chơi bằng bộ bài 36 quân. Thứ hạng các quân bài: 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A. Điểm của quân bài tương ứng là: 6, 7, 8, 9, 10, 2, 3, 4, 11. Có hai trường

hợp đặc biệt được tính như 21 điểm:
    - cả hai quân bài của người chơi/nhà cái đều là quân Ace - "Điểm Vàng"
    - năm quân bài của người chơi/nhà cái đều là các quân hình (J, Q, K) - "Ngũ Bá"
2. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỷ lệ cược; sai lệch giữa tỷ lệ cược hiển thị trên trang Thể Thao/Trong Trận và tỷ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu. Trong trường hợp lỗi phần mềm, game có thể bị gián đoạn và tất cả các cược chưa thanh toán sẽ được hoàn trả.
3. **Các loại cược:**
    - Thắng
    - Tổng Số (Trên; Dưới)
    - Tổng Số Cá Nhân (Trên; Dưới)
    - Sẽ Có Bài 21 Điểm (Có/Không)
    - Nhà Cái/Người Chơi Được 21 Điểm (Có/Không)
    - Sẽ Có "Điểm Vàng"
    - Nhà Cái/Người Chơi Được "Điểm Vàng"
    - "Ngũ Bá" (21 Điểm)
    - Nhà Cái/Người Chơi Được "Ngũ Bá" (21 Điểm)
    - Bù (Có/Không)
    - Nhà Cái/Người Chơi Bù (Có/Không)
    - Số Quân Bài Chính Xác
    - Nhà Cái/Người Chơi Lấy Thêm Một Quân (Chất Bài)
    - Nhà Cái/Người Chơi Lấy Thêm Một Quân (Hạng Bài)

DOTA 21. 3 ĐIỂM THẮNG

1. Game gồm các tướng trong Dota. Trận đấu gồm có các hiệp đấu. Nếu game thủ thắng hiệp đấu, sẽ được 1 điểm. Trận diễn ra cho đến khi người chơi ghi được 3 điểm. Luật game bài “21” được áp dụng.
2. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỷ lệ cược; sai lệch tỷ lệ cược ở những nơi khác nhau, v.v) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu. Nếu có lỗi phần mềm, game bị gián đoạn, thì tất cả các cược chưa thanh toán sẽ được hoàn trả.
3. **Các loại cược:**
    - **Cược cả trận:**
        - Thắng
        - Tổng Số Hiệp Hòa
        - Tỷ Số Đúng
        - Thắng Liên Tiếp
    - **Cược hiệp đấu:**
        - Thắng
        - Tổng Số (Trên/Dưới)
        - Tổng Số Cá Nhân (Trên/Dưới)
        - Sẽ Có 21 Điểm (Có/Không)
        - Nhà Cái/Người Chơi Được 21 Điểm (Có/Không)
        - Sẽ Có "Điểm Vàng"
        - Nhà Cái/Người Chơi Được "Điểm Vàng"
        - Bù (Có/Không)
        - Nhà Cái/Người Chơi Bị Bù (Có/Không)
        - Ván Bài Kết Thúc Sau Khi Chia (Có/Không)
        - Nhà Cái/Người Chơi Lấy Thêm Một Quân (Chất Bài)

- Nhà Cái/Người Chơi Lấy Thêm Một Quân (Hạng Bài)

9.105. Seca

1. Seca là một trò chơi bài có hai người chơi.
2. Mục tiêu của trò chơi này là ghi nhiều điểm hơn đối thủ. Trò chơi sử dụng bộ bài 36 lá, từ lá sáu đến lá ách.
    1. Mỗi người chơi được chia ba lá. Người chơi ghi nhiều điểm nhất sẽ thắng. Nếu bằng điểm, trò chơi sẽ có kết quả hòa.
    2. Điểm bài: ách – 11 điểm, sáu đến mười – điểm trên lá, lá hình – 10 điểm.
    3. Các lá bài đồng chất sẽ được cộng điểm. Ví dụ, nếu cây bài của một người chơi có lá bồi bích và lá tám bích, người đó sẽ được 18 điểm. Hai hoặc ba lá ách cũng được cộng điểm, do đó hai lá ách là 22 điểm và ba lá ách là 33 điểm. Tuy nhiên, một tổ hợp gồm lá ách bích, lá ách chuồn và lá già bích sẽ là 22 điểm chứ không phải 32 điểm.
    4. Lá sáu chuồn được xem là lá joker và có thể kết hợp với các lá và tổ hợp khác để cộng thêm 11 điểm. Ví dụ, nếu cây bài của một người chơi có lá sáu chuồn, lá ách chuồn và lá ách bích, người đó sẽ được 33 điểm.
    5. Tổ hợp mạnh nhất trong trò chơi là ba lá sáu, trong đó có một lá là lá sáu chuồn. Tổ hợp này được 36 điểm.
3. Trong trường hợp có lỗi nhân viên hoặc lỗi phần mềm xảy ra khi chấp nhận cược (ví dụ như lỗi in sai rõ ràng trong tỷ lệ cược, không thống nhất giữa tỷ lệ cược hiển thị trong mục Thể thao/Trực tiếp và trên phiếu cược, v.v.), hoặc nếu có những dấu hiệu khác cho thấy cược được chấp nhận sai, nhà cái có quyền tuyên bố những cược này là vô hiệu. Trong trường hợp lỗi phần mềm, trò chơi có thể bị hủy, khi đó tất cả các cược chưa thanh toán sẽ được thanh toán với tỷ lệ cược 1,00.
4. Có những loại cược sau:
    - Thắng
    - Tổng số
    - Tổng số cá nhân
    - Tổng chẵn/lẻ
    - Tổng điểm người chơi 1/người chơi 2 (số điểm chính xác)
    - Tổng điểm của một trong hai người chơi (số điểm chính xác)
    - Mỗi người chơi ghi điểm (trên/dưới, đúng/sai)
    - Người chơi 1/người chơi 2 có lá bài/chất/điểm
    - Một trong hai người chơi có lá bài

9.106. BÀI TỐ

1. Bài tố là game chơi bài trong đó, người thắng là người chơi có các quân bài kết hợp cao nhất. Ván bài có hai người chơi. Bài tố được chơi bằng một bộ bài 52 quân. Điểm các quân bài: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A.
2. Thứ hạng các tay bài:
    - Sảnh hoàng gia. Đây không phải là một kết hợp bài riêng biệt, mà là trường hợp đặc biệt của thùng phá sảnh, là tay bài cao nhất và bao gồm 5 quân bài cao nhất (A, K, Q, J, 10) đồng chất, ví dụ: A ♥ K ♥ Q ♥ J ♥ 10.
    - Thùng phá sảnh, là một tay bài gồm 5 quân bài có điểm liền nhau, và cùng đồng chất, ví dụ 9♠ 8♠ 7♠ 6♠ 5♠. Quân Át có thể là quân cao nhất hoặc thấp nhất. Tay bài 5♦ 4♦ 3♦ 2♦ A♦ là bài thùng phá sảnh thấp nhất.
    - Tứ quý, là tay bài có chứa 4 quân bài giống nhau. Ví dụ, 3♥ 3♦ 3♣ 3♠.

- Cù lũ, là tay bài có 3 quân bài giống nhau và một đôi khác. Ví dụ, 10♥ 10♦ 10♠ 8♣ 8♥.
- Thùng, là tay bài gồm 5 quân bài đều đồng chất. Ví dụ, K♠ J♠ 8♠ 4♠ 3♠.
- Sảnh, là tay bài gồm 5 quân bài có điểm liền nhau, nhưng không cùng đồng chất, ví dụ 5♦ 4♥ 3♠ 2♦ A♦. Trong tay bài sảnh, quân Át có thể xếp trên quân K hoặc dưới quân 2. Trong ví dụ này, quân A♦ là quân bắt đầu và có điểm là một, và quân 5 ♦ được xem là quân cao nhất. Sảnh thấp nhất là từ năm đến Át, sảnh cao nhất là từ Át đến 10.
- Bộ ba, là tay bài có chứa 3 quân giống nhau. Ví dụ, 7♣ 7♥ 7♠.
- Hai đôi, là tay bài có chứa hai đôi bài. Ví dụ, 8♣ 8♠ 4♥ 4♣.
- Một đôi, là tay bài có chứa một đôi bài. Ví dụ, 9♥ 9♠.
- Mậu thầu, là bài không có bất kỳ kết hợp nào kể trên, ví dụ A♦ 10♦ 9♠ 5♣ 4♣ (Át cao nhất).

3. Quân kicker trong bài tố là một quân mà bản thân nó không tham gia quyết định thứ hạng tay bài, nhưng có thể được dùng để phân thắng thua giữa hai tay bài cùng hạng. Trường hợp các tay bài cùng hạng, người chơi nào có quân kicker cao nhất sẽ thắng. Cần lưu ý các điều sau:
   - Quân kicker trong bài tố chỉ được tính khi các tay bài gồm 4 quân trở xuống. Ở các tay bài gồm 5 quân (tất cả các loại bài sảnh và bài thùng) không tính quân kicker, và tiền tố được chia đôi;
   - Một tay bài có thể có nhiều quân bài thừa được sử dụng làm quân kicker. Số lượng quân kicker được xác định bởi sự khác biệt giữa các quân bài chung trên bàn (có 5 quân) và các quân bài riêng trên tay. Vì vậy, bài một đôi có 3 quân kicker, bài bộ ba có 2 quân kicker, và bài hai đôi hoặc tứ quý có 1 quân kicker.
4. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang cược Thể Thao/Trong Trận và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.

Indian Poker

1. Indian Poker là một trò chơi bài giữa hai người chơi.
2. Mục tiêu của trò chơi là có được tay bài mạnh hơn đối phương. Trò chơi này được chơi bằng bộ bài 52 lá. Cách tính điểm bài: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A.
3. Trò chơi này được chơi qua bốn vòng. Không người chơi nào có bài trong vòng đầu tiên. Ở vòng thứ hai, mỗi người chơi sẽ được chia một lá bài. Ở vòng thứ ba, mỗi người chơi sẽ được chia thêm một lá bài khác. Ở vòng thứ tư, mỗi người chơi sẽ được chia thêm một lá bài thứ ba và cũng là lá bài cuối cùng. Sau đó, người chiến thắng sẽ được xác định dựa trên ba lá bài trên tay của mỗi người chơi.
4. Các tay bài poker theo thứ tự từ cao đến thấp:
   - Sám chi: Ba lá bài có cùng giá trị (ví dụ: 3♥ 3♦ 3♣).
   - Sảnh đồng chất: Ba lá bài tuần tự của cùng một chất (ví dụ: 9♠ 8♠ 7♠). Một lá bài Át có thể xuất hiện ở đầu hoặc cuối một tay bài (ví dụ: QKA và A23 là sảnh đồng chất, nhưng KA2 thì không). A23 được xem là sảnh đồng chất cao nhất, tiếp theo là QKA, JQK, 10JQ, v.v. cho đến sảnh đồng chất thấp nhất là 234.
   - Sảnh: Ba lá bài trong một chuỗi số nhưng không đồng chất (ví dụ: 5♦ 4♥ 3♠). Một lá bài Át có thể xuất hiện ở đầu hoặc cuối một tay bài (ví dụ: QKA và A23 là sảnh, nhưng KA2 thì không). A23 được xem là sảnh cao nhất, tiếp theo là QKA, JQK, 10JQ, v.v. cho đến sảnh thấp nhất là 234.
   - Thùng: Ba lá bài đồng chất (ví dụ: K♠ B♠ 8♠).
   - Đôi: Hai lá bài có cùng giá trị (ví dụ: 9♥ 9♠).
   - Mậu thầu: Không thuộc tay bài nào được mô tả ở trên (ví dụ: một tay bài được gọi là "mậu thầu" khi có A♦ 10♦ 9♠).
5. Nếu hai người chơi có tay bài cùng hạng, thì người thắng là người chơi có lá bài cao hơn trong

tay bài của mình (ngoại trừ trường hợp Sảnh như được mô tả ở trên).
    - Nếu cả hai người chơi đều có Thùng với giá trị lá bài cao ngang nhau, thì giá trị của lá bài cao thứ hai sẽ được sử dụng để xác định người thắng (sau đó là lá bài cao thứ ba, nếu cần thiết).
    - Nếu các người chơi có cặp bài Đôi có giá trị ngang nhau thì người chiến thắng sẽ được xác định qua lá bài cao thứ ba.
    - Nếu tất cả các lá bài của người chơi có cùng giá trị thì kết quả là hòa.
6. Các loại cược hiện có:
    - Người chơi 1 thắng / Người chơi 2 thắng
    - Tổ hợp thắng: Sám chi
    - Người chơi 1 thắng / Người chơi 2 thắng với Sám chi
    - Tay bài thắng - Sảnh đồng chất (nếu cả hai người chơi đều có Sảnh đồng chất và kết quả là hòa, thì cược sẽ được tính là thua)
    - Người chơi 1 / Người chơi 2 thắng với Sảnh đồng chất (nếu cả hai người chơi đều có Sảnh đồng chất và kết quả là hòa, thì cược sẽ được tính là thua)
    - Tay bài chiến thắng - Sảnh (nếu cả hai người chơi đều có Sảnh và kết quả là hòa, thì cược sẽ được tính là thua)
    - Người chơi 1 / Người chơi 2 thắng với Sảnh (nếu cả hai người chơi đều có Sảnh và kết quả là hòa, thì cược sẽ được tính là thua)
    - Tay bài chiến thắng - Thùng (nếu cả hai người chơi đều có Thùng và kết quả là hòa, thì cược sẽ được tính là thua)
    - Người chơi 1 / Người chơi 2 thắng với Thùng (nếu cả hai người chơi đều có Thùng và kết quả là hòa, thì cược sẽ được tính là thua)
    - Tay bài chiến thắng - Đôi (nếu cả hai người chơi đều có Đôi và kết quả là hòa, thì cược sẽ được tính là thua)
    - Người chơi 1 / Người chơi 2 thắng với Đôi (nếu cả hai người chơi đều có Đôi và kết quả là hòa, thì cược sẽ được tính là thua)
7. Trong trường hợp nhân viên có sai sót, phần mềm gặp sự cố khi chấp nhận cược (ví dụ: lỗi rõ ràng trong tỷ lệ cược, sự không nhất quán giữa tỷ lệ hiển thị trong mục Thể thao/Trực tiếp trên trang web và trên phiếu cược, v.v.), hoặc có bất kỳ dấu hiệu nào khác cho thấy cược được chấp nhận không chính xác, nhà cái có quyền tuyên bố cược đó vô hiệu.
   Trong trường hợp có bất kỳ lỗi phần mềm nào, ván có thể bị gián đoạn, trong trường hợp đó, tất cả cược chưa được xử lý sẽ được kết toán ở tỷ lệ cược là 1.

9.107. BACCARAT

1. Baccarat là game bài gồm hai bên là người chơi và nhà cái. Bên nào có điểm cao hơn sẽ thắng. Game Baccarat sử dụng sáu bộ bài, mỗi bộ 52 quân (từ 2 đến Ace). Điểm quân bài: Ace = 1 điểm, các quân từ 2 đến 9, điểm tương ứng với số trên quân bài, các quân J, K, Q và 10 = 0 điểm. Bài tối đa là 9 điểm, nên tổng số điểm tay bài được tính theo quy tắc chỉ lấy phần số lẻ; ví dụ, 7 + 6 = 13 = 3, hoặc 7 + 6 + 8 = 21 = 1.
   Lúc bắt đầu, nhà cái và người chơi đều được chia mỗi bên hai quân bài. Nếu nhà cái hoặc người chơi được 8 hay 9 điểm, ván bài dừng. Nếu không, mỗi bên sẽ được chia quân bài thứ ba tùy vào tình huống cụ thể.
   Luật chia quân bài thứ ba cho người chơi: người chơi nhận thêm quân thứ ba nếu có 5 điểm trở xuống.
   Luật chia quân bài thứ ba cho nhà cái:
    - Nếu người chơi không lấy quân bài thứ ba và nhà cái hơn 5 điểm, nhà cái không lấy quân bài thứ ba.
    - Nếu người chơi không lấy quân bài thứ ba và nhà cái có 5 điểm trở xuống, nhà cái lấy

thêm quân bài thứ ba.
    - Nếu người chơi lấy quân bài thứ ba và nhà cái có 0–2 điểm, nhà cái lấy thêm quân bài thứ ba.
    - Nếu người chơi lấy quân bài thứ ba và nhà cái có 3 điểm, và quân bài thứ ba của người chơi không phải quân 8, thì nhà cái lấy thêm quân bài thứ ba.
    - Nếu người chơi lấy quân bài thứ ba và nhà cái có 4 điểm, và quân bài thứ ba của người chơi là từ quân 2 đến quân 7, thì nhà cái lấy thêm quân bài thứ ba.
    - Nếu người chơi lấy quân bài thứ ba và nhà cái có 5 điểm, và quân bài thứ ba của người chơi là từ quân 4 đến quân 7, thì nhà cái lấy thêm quân bài thứ ba.
    - Nếu người chơi lấy quân bài thứ ba và nhà cái có 6 điểm, và quân bài thứ ba của người chơi là quân 6 hoặc 7, thì nhà cái lấy thêm quân bài thứ ba.
    - Nếu người chơi lấy quân bài thứ ba và nhà cái có 7 điểm, thì nhà cái không lấy thêm quân bài thứ ba.
2. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang Thể Thao/Trong Trận và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
3. Các loại cược:
    - Nhà cái hoặc Người chơi thắng
    - Tổng Số
    - Tổng Số Cá Nhân
    - Chấp
    - Tổng Số Chẵn/Lẻ
    - Tổng Số Cá Nhân Chẵn/Lẻ
    - Ván bài dừng ngay sau khi chia Có/Không
    - Số điểm chính xác
    - Tổng số quân bài của Nhà cái/Người chơi
    - Nhà cái/Người chơi lấy thêm quân thứ ba Có/Không
    - Nhà cái/Người chơi lấy thêm quân (Chất bài/Điểm)

9.108. XÍ NGẦU

1. Game có 2 người chơi, lần lượt gieo 2 xí ngầu. Người nào gieo được nhiều điểm hơn đối phương sẽ thắng. Nếu điểm của hai người chơi bằng nhau thì hòa. Mỗi ván có 2 hiệp. Trong hiệp đầu, người chơi 1 gieo 2 xí ngầu trước, sau đó đến lượt người chơi 2. Hiệp thứ hai diễn ra tương tự.
2. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỷ lệ cược; sai lệch tỷ lệ cược ở những nơi khác nhau, v.v) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu. Nếu có lỗi phần mềm, game bị gián đoạn, thì tất cả các cược chưa thanh toán sẽ được hoàn trả.
3. **Các loại cược:**
    - **Cược cả ván:**
        - Thắng
        - Cơ Hội Kép
        - Tổng Số (Trên/Dưới)
        - Tổng Số Cá Nhân (Trên/Dưới)
        - Chấp
        - Tổng Số (Chẵn/Lẻ)
        - Tổng Số Cá Nhân (Chẵn/Lẻ)
        - Số Điểm Chính Xác
        - Hiệp/Cả ván (kết quả hiệp 1/kết quả cả ván)

        - Kết Quả Các Hiệp
        - Hòa ở Các Hiệp
        - Người Thắng Cả Hai Hiệp
        - Người Không Thua Cả Hai Hiệp
        - Con Số Sẽ Gieo Được
        - Hai Con Số Sẽ Gieo Được
    - **Cược hiệp đấu:**
        - Thắng
        - Cơ Hội Kép
        - Tổng Số (Trên/Dưới)
        - Tổng Số Cá Nhân (Trên/Dưới)
        - Chấp
        - Tổng Số (Chẵn/Lẻ)
        - Tổng Số Cá Nhân (Chẵn/Lẻ)

9.109. StarCraft

1. StarCraft là trò chơi chiến thuật phát sóng theo thời gian thực. Hai đội thi đấu với nhau. Tất cả cược đặt được tính sau khi trận đấu kết thúc.
2. Tiền cược tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng trận đấu. Công ty cược có quyền thay đổi giới hạn tiền cược mà không cần thông báo trước.
3. Đội nào phá hủy tất cả các tòa nhà của đội đối phương sẽ được xem là thắng.
4. Trường hợp nhân viên công ty cược mắc lỗi hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (ví dụ, in sai tỉ lệ cược, sai lệch giữa các tỉ lệ cược trong các mục Thể thao/Trong trận và tỉ lệ cược trên vé cược, v.v.) hoặc có bằng chứng về việc nhận cược không chính xác, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
5. Các loại cược:
    - W1/W2 (Đặt cho đội thắng)
    - Tổng Số Drone Của Đội Thắng Cuối Trận (không tính các đơn vị bổ sung)
    - Tổng Số Đơn Vị Của Đội Thắng Cuối Trận (không tính các đơn vị bổ sung)
    - Tổng Số Tòa Nhà Của Đội Thắng Cuối Trận (không tính phần phụ của các tòa nhà Terran)
    - Thời Gian Trận Đấu (thời gian trận đấu (!) tại thời điểm tòa nhà cuối cùng bị phá hủy)
    - Đơn Vị Được Tạo (cược này chỉ mở trước trận)
6. Trước trận đấu, các đơn vị quân và tòa nhà nào được tính sẽ được hiển thị. Để tiện cho người chơi theo dõi, giao diện game sẽ cung cấp thông tin về số lượng hiện tại của các đơn vị quân và tòa nhà này.
7. Vì lý do minh bạch, một khung hình có kết quả chung cuộc sẽ hiển thị khi trận đấu kết thúc.

9.110. Ném Đĩa Bay

1. Ném Đĩa Bay là game trực tuyến nhiều người chơi.
2. Cược được mở cho các trận đấu giữa hai đối thủ. Trận diễn ra cho đến khi một đối thủ thắng 2 set, mỗi trận tối đa 3 set.
3. Tất cả cược đặt sẽ được tính dựa trên kết quả khi hết trận.
4. Người chiến thắng là game thủ có số set thắng nhiều nhất.
5. Tiền cược tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng trận đấu.
6. Công ty cược có quyền giới hạn tiền cược ở một số trận nhất định mà không cần thông báo hoặc nêu lý do.
7. Trường hợp nhân viên công ty cược mắc lỗi khi nhận cược (lỗi đánh máy rõ ràng trong danh

sách cược, sai lệch tỉ lệ cược giữa trang Thể thao và trong cược đặt, v.v...) hoặc có bằng chứng về việc chơi không đúng luật, vi phạm Luật chơi hiện hành về việc nhận cược cũng như khi có các bằng chứng khác xác nhận là cược đặt sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
8. Cược chỉ mở Trong Trận. Tất cả trận đấu đều được phát sóng Trực Tuyến.
9. Các loại cược:
    - Thắng Set;
    - Thắng Giải Đấu;
    - Tổng Số Set;
    - Tổng Số Điểm Của Trận;
    - Thắng Trắng Một Set;
    - Tổng Số Điểm Của Set;
    - Tổng Số Điểm Tối Thiểu Mỗi Bàn Trong Trận;
    - Tổng Số Điểm Tối Đa Mỗi Bàn Trong Trận.

9.111. Liên Minh Huyền Thoại (ARAM)

1. Liên Minh Huyền Thoại (ARAM) liên quan đến việc phát trực tuyến một game nhiều người chơi.
2. Nếu nhân viên mắc lỗi hoặc có lỗi phần mềm khi chấp nhận cược (ví dụ, in sai rõ ràng tỷ lệ cược, không nhất quán giữa các tỷ lệ cược trong các mục Thể thao/Live và trên phiếu cược, v.v.) hoặc có dấu hiệu cho thấy cược đã được chấp nhận không chính xác, nhà cái có quyền tuyên bố các cược đó là vô hiệu.
3. Cược được chấp nhận trước khi trận bắt đầu và khi trận đang diễn ra (Cược Live). Tất cả trận đấu đều được truyền phát trực tuyến.
4. Đội thắng của một bản đồ/trận đấu sẽ được xác định sau khi nhà chính của một đội bị phá hủy hoặc một trong hai đội đầu hàng.
5. Nếu một hoặc nhiều game thủ bỏ game trước khi trận kết thúc, nhưng sau khi trận đã diễn ra 10 phút, tiền cược sẽ không được hoàn trả. Các cược đặt vào trận đấu sẽ được kết toán trong mọi trường hợp.
6. Một trận đấu được xem là vô hiệu nếu một trong những người chơi thoát hoàn toàn khỏi trò chơi trước khi 10 phút của trận đấu trôi qua.
7. Trận đấu sẽ bị coi là bỏ dở nếu một trong các game thủ không hoạt động trong 10 phút đầu trận và sau đó bỏ hoàn toàn trò chơi.
8. Trận đấu sẽ bị coi là bỏ dở nếu nó diễn ra ít hơn 10 phút.
9. Một trận đấu ngẫu nhiên sẽ được phát trực tuyến. Các game thủ ngẫu nhiên và là người thật sẽ tham gia.
10. CÁC LOẠI KÈO CÓ SẴN:
    - T1 (Đội 1 Thắng) và T2 (Đội 2 Thắng);
    - Tổng Điểm Frag (Số Mạng Giết Được);
    - Đội Đầu Tiên Hủy Nhà Lính;
    - Tổng Chẵn/Lẻ.

9.112. Liên Minh Huyền Thoại (Classic mode, PROLIVE)

Liên Minh Huyền Thoại là game trực tuyến nhiều người chơi.

1. Trường hợp nhân viên công ty cược mắc lỗi hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (ví dụ, in sai tỉ lệ cược, sai lệch giữa các tỉ lệ cược trong các mục Thể thao/Trong trận và tỉ lệ cược trên vé cược, v.v.) hoặc có bằng chứng khác về việc nhận cược không chính xác, công ty cược có quyền tuyên

bố các cược đặt đó là vô hiệu.
2. Cược được mở trước khi trận đấu bắt đầu và khi trận đang diễn ra (cược Trong trận). Tất cả các trận đấu đều được phát Trực Tuyến.
3. Đội chiến thắng của một bản đồ/trận đấu được xác định sau khi pháo đài của một đội bị phá hủy hoặc một trong hai đội đầu hàng.
4. Trận đấu sẽ bị hủy nếu diễn ra trong ít hơn 16 phút.
5. Trận đấu sẽ bị hủy nếu một trong các game thủ rời bỏ trận đấu trước khi trận diễn ra đủ 16 phút.
6. Trận đấu sẽ bị tính là hủy nếu một trong các game thủ không hoạt động trong 16 phút đầu của trận đấu và sau đó bỏ thi đấu hoàn toàn.
7. Nếu một hay nhiều game thủ bỏ cuộc trước khi trận đấu kết thúc, nhưng sau khi trận đã diễn ra được 16 phút, thì cược sẽ không được hoàn lại. Cược đặt cho trận đấu đó vẫn được tính trong mọi trường hợp.
8. **Classic mode**. Trận đấu ngẫu nhiên sẽ được phát trực tuyến. Tham gia trận đấu là các game thủ chơi thật ngẫu nhiên.
9. **PROLIVE**. Một trận đấu thứ hạng cao, có sự tham gia của những người chơi chuyên nghiệp thật và những người chơi ngẫu nhiên thứ hạng cao, được phát trực tiếp qua mạng.
10. CÁC LOẠI CƯỢC
    - Đội 1 thắng và Đội 2 thắng;
    - Tổng điểm Frag (số mạng giết được);
    - Đội Đầu Tiên Diệt Nhà Lính;
    - Tổng Số Chẵn/Lẻ.

9.113. KOF (King Of Fighters)

1. King Of Fighters là game trực tuyến nhiều người chơi (trận đấu giữa hai người).
2. Tất cả cược đặt sẽ được tính dựa trên kết quả khi hết trận.
3. Người chiến thắng là game thủ thắng được 2 vòng.
4. Số vòng đấu tối đa là 3. Thời gian tối đa của một vòng đấu là 60 giây.
5. Tiền cược tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng trận đấu.
6. Công ty cược có quyền giới hạn tiền cược ở một số trận nhất định mà không cần thông báo hoặc nêu lý do.
7. Trường hợp nhân viên công ty cược mắc lỗi khi nhận cược (lỗi đánh máy rõ ràng trong danh sách cược, sai lệch tỉ lệ cược giữa trang Thể thao và trong cược đặt, v.v...) hoặc có bằng chứng về việc chơi không đúng luật, vi phạm Luật chơi hiện hành về việc nhận cược cũng như khi có các bằng chứng khác xác nhận là cược đặt sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
8. Cược chỉ mở Trong Trận. Tất cả trận đấu đều được phát sóng Trực Tuyến.
9. **Các loại cược:**
    - Thời Gian Vòng Đấu*;
    - Thắng Trận Đấu;
    - Thắng Vòng Đấu;

*Thời gian vòng đấu là thời gian mà các game thủ sử dụng để phân định chiến thắng trong vòng đấu. Ví dụ, nếu trận đấu dừng lại lúc đồng hồ đếm ngược còn 25 giây, thời gian vòng đấu sẽ là 35 giây (60-25=35).

King Of Fighters (KOFXV)

1. Một stream của một ván nhiều người chơi bao gồm hai đội.

2. Tất cả cược được kết toán sau khi sự kiện kết thúc.
3. Đội thắng trận là đội chiến thắng ba hiệp.
4. Số hiệp tối đa là năm. Thời gian tối đa của một hiệp là 60 giây.
5. Chỉ chấp nhận cược trực tiếp. Tất cả các trận đều được stream trực tuyến.
6. Các loại kèo hiện có:
    - Thời gian đấu trong hiệp
    - Phương thức thắng trong hiệp
    - Tổng số hiệp
    - Đội thắng trận
    - Đội thắng hiệp

* Thời gian đấu trong hiệp là thời gian trôi qua trước khi xác định được người thắng trong một hiệp. Ví dụ: Nếu một đội thắng ở giây thứ 25, thời gian trận đấu = 60 - 25 = 35.

9.114. Heroes 3 (Heroes of Might and Magic III)

1. Heroes 3 là một game chiến thuật trực tuyến nhiều người chơi.
2. **Các thuật ngữ**
    - Sinh vật là một đơn vị chiến đấu đặc trưng bởi một số thuộc tính duy nhất trong game và diện mạo riêng biệt. Thuộc tính là các đặc tính số về khả năng gây sát thương, tự vệ và di chuyển trên chiến trường. Thuộc tính chung là cấp độ của sinh vật: cấp độ càng cao, đội quân gồm các sinh vật đó càng có khả năng ảnh hưởng đến kết quả cuộc chiến. Bạn có thể xem thêm chi tiết về các sinh vật trong thế giới của Might and Magic và danh sách các thuộc tính, cần thiết để hiểu cách tính cược, ở Bảng 1.
    - Đội quân là một nhóm sinh vật trên chiến trường. Các thuộc tính của đội quân phụ thuộc vào loại sinh vật được tuyển mộ vào đội và số lượng các chiến binh. Đội quân có cùng một bộ các thuộc tính với các sinh vật tạo thành đội đó. Trong trận chiến, cả đội có thể chịu ảnh hưởng tốt hoặc xấu của phép thuật, khiến ảnh hưởng đến các thuộc tính chiến đấu và sức mạnh của đội. Ngay khi sức mạnh của đội quân giảm xuống đến không, đội quân đó bị hủy diệt.
    - Tướng - là lãnh chúa có khả năng gia tăng thuộc tính các sinh vật trên chiến trường và hỗ trợ phép thuật cho chúng. Tướng kiểm soát 7 đội quân: mỗi đội thuộc một cấp độ.
3. **Cách chơi**
    - Trận chiến bắt đầu sau khi các đội quân được thành lập trên chiến trường. Cược "Tham Gia Trận Chiến" được tính sau khi trận chiến bắt đầu. Trận chiến kết thúc khi tất cả đội quân của một tướng bị hủy diệt. Tướng đó được tính là thua trận. Các cược khác sẽ được tính sau khi trận kết thúc.
    - Bên dưới cửa sổ phát video có một bản dịch tiếng Anh.
4. **Các loại cược**
    - **Thắng Trận Đấu.** Người chiến thắng là tướng hủy diệt được tất cả đội quân của đối phương.
    - **Tham Gia Trận Chiến.** Cược đặt vào một cặp sinh vật, được tính là thắng nếu ít nhất một sinh vật trong cặp có tham gia vào trận chiến ít nhất ở một bên.
    - **Sinh Vật Cấp Nào Sống Sót.** Cược được tính là thắng nếu đội quân thuộc cấp độ đã chọn sống sót đến cuối cuộc chiến.
    - **Số Đội Quân Sống Sót.** Cược được tính là thắng nếu người đặt cược đoán đúng số lượng đội quân của bên thắng trận sống sót đến cuối cuộc chiến.

9.115. E-SPORTS BÓNG BÀN

E-Sports Bóng Bàn là một game trực tuyến nhiều người chơi (bóng bàn giả lập).

1. Tất cả cược đặt sẽ được tính dựa trên kết quả khi hết trận.
2. Tiền cược tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng trận đấu.
3. Công ty cược có quyền giới hạn tiền cược ở một số trận nhất định mà không cần thông báo hoặc nêu lý do.
4. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả trận E-Sports Bóng Bàn đều được phát sóng Trực Tuyến.
5. Thời gian một Set - tối đa 7 điểm; trường hợp ngang điểm nhau thì bên nào dẫn trước 2 điểm sẽ thắng.
6. Thời gian một Trận - theo luật 3 set thắng 2 (bên nào thắng trước 2 set sẽ thắng trận).
7. Trường hợp có sự không thống nhất giữa điểm số hiển thị trên website và điểm số trên phần phát video, cược sẽ được tính dựa trên video.
8. Các loại cược:
    - Đội thắng;
    - CHẤP;
    - Tổng số (Trên; Dưới);
    - Tổng số của một đội (Trên; Dưới).
9. Trường hợp nhân viên công ty cược mắc lỗi hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (ví dụ, in sai tỉ lệ cược, sai lệch tỉ lệ cược giữa bảng cược và vé cược, v.v.) hoặc có bằng chứng khác về việc nhận cược không chính xác, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.

9.116. eSports Bida

Giải đấu: Bida 8 bi

1. E-Sports Bida là một game trực tuyến nhiều người chơi (Bida giả lập).
2. Cược được mở cho trận đấu bida giữa hai cơ thủ. Trận diễn ra đến khi có một cơ thủ chiến thắng.
3. Tất cả cược đặt sẽ được tính dựa trên kết quả khi hết trận.
4. Tiền cược tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng trận đấu.
5. Công ty cược có quyền giới hạn tiền cược ở một số trận nhất định mà không cần thông báo hoặc nêu lý do.
6. Trường hợp nhân viên công ty cược mắc lỗi khi nhận cược (lỗi đánh máy rõ ràng trong danh sách cược, sai lệch tỉ lệ cược giữa trang Thể thao và trong cược đặt, v.v...) hoặc có bằng chứng về việc chơi không đúng luật, vi phạm Luật chơi hiện hành về việc nhận cược cũng như khi có các bằng chứng khác xác nhận là cược đặt sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
7. Cược chỉ được mở Trong Trận. Tất cả trận đấu đều được phát Trực Tuyến.
8. Các cách thắng:
    - Có 4 loại bi được sử dụng: bi chủ (trắng), nhóm bi màu, nhóm bi khoang, và bi đen (thứ 8). Trận đấu kết thúc khi bi đen bị đánh vào lỗ hoặc rơi khỏi bàn. Việc chọn nhóm bi của các cơ thủ chỉ được xác định sau khi có kết quả của cú đánh khai cuộc.
    - Thắng thông thường. Là khi một cơ thủ đánh bi đen (số 8) vào lỗ sau khi đã đánh hết 7 bi mục tiêu của mình (bi màu hoặc bi khoang) vào lỗ.
    - Được xử thắng. Một cơ thủ được xử thắng khi đối thủ đánh bi đen (số 8) vào lỗ trước khi đánh hết 7 bi mục tiêu của mình (bi màu hoặc bi khoang) vào lỗ, đánh bi trắng cùng với bi đen vào lỗ, hoặc đánh bi đen rơi khỏi bàn.
9. Các loại cược:

- Thắng.
- Cách thắng.
- Một Hoặc Nhiều Bi Vào Lỗ Trong Cú Khai Cuộc (Được tính khi có một hoặc nhiều bi được đánh vào lỗ trong cú đánh khai cuộc đầu tiên, trừ bi trắng. Không tính các cú đánh khai cuộc tiếp theo).
- Bi Rơi (Được tính khi một hoặc nhiều bi rơi khỏi bàn trong khi thi đấu, trừ bi trắng).
- Số Lượng Bi Chính Xác Trên Bàn Ở Cuối Trận (không tính bi trắng).

9.117. ESPORTS BI DA

GIẢI ĐẤU: Bi da

1. Esports Bi Da là game trực tuyến nhiều người chơi (bi da giả lập).
2. Cược được mở cho trận đấu giữa hai cơ thủ. Trận diễn ra đến khi một cơ thủ giành chiến thắng.
3. Tất cả cược đặt sẽ được tính dựa trên kết quả sau khi trận thúc.
4. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
5. Công ty cược có quyền thay đổi giới hạn tiền cược mà không cần thông báo trước.
6. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang cược và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
7. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả các trận đều được phát Trực tuyến.
8. Trường hợp sai lệch giữa tỉ số trên website và trên video, cược sẽ được tính dựa trên thông tin hiển thị trên website. Kết quả dựa trên việc cơ thủ đánh bi nào vào lỗ, mỗi bi có giá trị xác định, cụ thể: bi đỏ - 1 điểm, vàng - 2, xanh lá - 3, nâu - 4, xanh dương - 5, hồng - 6, đen - 7 điểm.
9. Các kiểu thắng của cơ thủ:
    - Khi một cơ thủ chấp nhận thua, do cách biệt điểm số quá lớn khiến số điểm còn lại không thể giúp cơ thủ đó đuổi kịp điểm của đối phương.
    - Khi một cơ thủ đánh bi hồng vào lỗ và trên bàn chỉ còn lại bi đen. Nếu cơ thủ này đang dẫn trước nhiều hơn 7 điểm, thì mặc nhiên được công nhận chiến thắng, và không cần phải đánh bi đen cuối cùng.
    - Khi bi đen được đánh vào lỗ, hoặc khi cơ thủ phạm lỗi trong khi đánh bi đen. Nếu tỉ số không bằng nhau, thì cơ thủ có nhiều điểm hơn được công nhận thắng.
10. Các loại cược:
    - Thắng
    - Tổng số
    - Tổng số Cá nhân
    - Chấp
    - Tổng số (Chẵn/Lẻ)

9.118. FlatOut4

1. FlatOut4 là một game trực tuyến nhiều người chơi.
2. Mỗi trận có 3 game thủ chơi lần lượt.
3. Cược mở cho từng game thủ với các loại cược sau: tổng điểm 3 lượt chơi, tổng điểm một lượt chơi, so điểm các game thủ (trên, dưới). Cược được tính khi game thủ hoàn thành thử thách và sau khi trận đấu kết thúc.
4. Game thủ có điểm cao nhất sẽ là người thắng điểm.

5. Tiền cược tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng trận đấu.
6. Công ty cược có quyền giới hạn tiền cược ở một số trận nhất định mà không cần thông báo hoặc nêu lý do.
7. Trường hợp nhân viên công ty cược mắc lỗi khi nhận cược (lỗi đánh máy rõ ràng trong danh sách cược, sai lệch tỉ lệ cược giữa trang Thể thao và trong cược đặt, v.v...) hoặc có bằng chứng về việc chơi không đúng luật, vi phạm Luật chơi hiện hành về việc nhận cược cũng như khi có các bằng chứng khác xác nhận là cược đặt sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
8. Cược chỉ mở Trong Trận. Tất cả trận đấu đều được phát sóng Trực Tuyến.
9. Các loại cược:
    - Tổng Điểm Cá Nhân (Trên; Dưới);
    - Tổng Số Điểm (Trên; Dưới);
    - Đấu Điểm.

* Thời Gian Thi Đấu là khoảng thời gian từ khi lượt chơi bắt đầu cho đến lúc lượt chơi kết thúc.

9.119. eSports Khúc Côn Cầu Sân Băng (Luân Lưu)

1. eSports Khúc Côn Cầu Sân Băng (Luân Lưu) là game trực tuyến nhiều người chơi (khúc côn cầu giả lập).
2. Trận đấu là một loạt sút luân lưu thay phiên nhau giữa hai đội. Nếu tỉ số hòa sau 10 loạt sút, sẽ diễn ra các lượt sút phụ cho đến khi một đội ghi điểm và đội kia không ghi điểm.
3. Nếu đội có ít hơn 5 lượt sút và không thể đuổi kịp điểm đối phương, trận đấu sẽ kết thúc (ví dụ, tỉ số 2-0 và số lượt sút 4-4).
4. Tất cả cược đặt sẽ được tính khi trận kết thúc.
5. Tiền cược tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng trận đấu.
6. Công ty cược có quyền giới hạn tiền cược ở một số trận nhất định mà không cần thông báo trước.
7. Trường hợp nhân viên công ty cược mắc lỗi hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (ví dụ, in sai tỉ lệ cược, sai lệch giữa các tỉ lệ cược trong các mục Thể thao/Trong trận và tỉ lệ cược trên vé cược, v.v.) hoặc có bằng chứng về việc nhận cược không chính xác, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
8. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả trận đấu Khúc Côn Cầu Sân Băng (Luân Lưu) đều được phát sóng Trực Tuyến.
9. Các loại cược:
    - Đội thắng;
    - CHẤP;
    - Tổng số (Trên/Dưới);
    - Tổng số (Chẵn/Lẻ);
    - Tỉ Số Đúng;
    - Tổng Số Của Đội (Trên/Dưới).

9.120. Bắn súng PUBG

1. Bắn súng PUBG là game trực tuyến nhiều người chơi (game giả lập).
2. Tối đa 100 người tham gia trong một trận đấu.
3. Cược mở cho từng game thủ. Trận đấu kết thúc khi một game thủ giết được tất cả các đối thủ khác.
4. Tiền cược tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng trận đấu.

5. Công ty cược có quyền giới hạn tiền cược ở một số trận nhất định mà không cần thông báo hoặc nêu lý do.
6. Trường hợp nhân viên công ty cược mắc lỗi hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (ví dụ, in sai tỉ lệ cược, sai lệch giữa các tỉ lệ cược trong các mục Thể thao/Trong trận và tỉ lệ cược trên vé cược, v.v.) hoặc có bằng chứng về việc nhận cược không chính xác, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
7. Cược "Thứ hạng Game thủ": đặt cho thứ hạng chung cuộc của game thủ trong trận đấu.
8. Cược "Điểm Frag của Game thủ": đặt cho số lượng đối thủ mà game thủ đó giết được trong cả trận đấu.
9. Cược chỉ mở TRONG TRẬN. Tất cả trận đấu đều được phát trực tuyến.

9.121. Kok-boru

1. Mục tiêu của game là giành được xác dê và ném vào hố của đối phương càng nhiều lần càng tốt.
2. Thời gian trận đấu: 3 hiệp, mỗi hiệp 20 phút, giữa các hiệp đấu là những lần nghỉ 10 phút.
3. Cầu thủ vi phạm luật chơi sẽ bị phạt 2 phút.
4. Sau khi ném xác dê vào hố và được trọng tài cho điểm, trận đấu sẽ tiếp tục từ ở giữa sân.
5. Đội nào tự ý dừng trận đấu và không tuân thủ quyết định của trọng tài chính sẽ bị xử thua.
6. Nếu sau giờ nghỉ giữa hiệp, một đội cố tình kéo dài thời gian và không ra sân, đội kia có quyền tiếp tục trận đấu mà không có mặt đối phương trong khoảng thời gian theo quy định.
7. Chỉ những trận đấu bán kết và chung kết có kết quả là hòa mới đấu thêm giờ (10 phút). Nếu không thể xác định đội thắng sau khi hết hiệp phụ, trận sẽ phân định bằng loạt ném luân lưu.
8. Game được giám sát bởi một ủy ban do Hội đồng Liên đoàn "Kok-boru" phê duyệt, ủy ban này chịu trách nhiệm xem xét các yêu cầu và khiếu nại của các đội và quyết định việc xử thắng thua giữa hai đội trong những tình huống tranh chấp.

9.122. E-SPORTS BÓNG RỔ NBA

1. **E-Sports Bóng Rổ NBA** là một môn chơi trực tuyến nhiều người chơi (Bóng rổ giả lập).
2. Tất cả cược đặt sẽ được tính dựa trên kết quả khi hết trận.
3. Tiền cược tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng trận đấu.
4. Công ty cược có quyền giới hạn tiền cược ở một số trận nhất định mà không cần thông báo hoặc nêu lý do.
5. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả trận đấu E-Sports Bóng Rổ NBA đều được phát sóng Trực Tuyến.
6. Thời gian trận đấu là 5 phút. Nếu tỉ số hòa, trận sẽ đấu hiệp phụ (30 giây). Trận có thể có số lần đấu hiệp phụ không giới hạn.
7. Các loại cược:
    - Đội Thắng;
    - CHẤP;
    - Tổng Số (Trên/Dưới)
    - Tổng Số Của Một Đội (Trên/Dưới).
8. Trường hợp nhân viên công ty cược mắc lỗi hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (ví dụ, in sai tỉ lệ cược, sai lệch giữa các tỉ lệ cược trong bảng cược và tỉ lệ cược trên vé cược, v.v.) hoặc có bằng chứng khác về việc nhận cược không chính xác, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.

NÉM BÓNG RỔ NBA (NÉM TỪ VẠCH 3 ĐIỂM):

1. Ném Bóng Rổ NBA (Ném Từ Vạch 3 Điểm) là game trực tuyến nhiều người chơi (bóng rổ giả lập). Game được chơi ở một bên sân bóng. Người chơi ném bóng từ vạch 3 điểm. Mỗi người chơi có 25 bóng. Thời gian hiệp đấu là 1 phút 10 giây. Có 3 loại bóng: bóng thường - 1 điểm; bóng vàng - 1 điểm + thêm 5 giây; bóng ba màu - 3 điểm. Trận diễn ra cho đến khi một bên thắng trước 3 hiệp đấu. Tất cả cược đặt sẽ được tính dựa vào kết quả sau khi trận kết thúc.
2. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
3. Giới hạn tiền cược có thể thay đổi mà không cần thông báo trước.
4. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang Thể Thao/Trong Trận và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
5. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả các trận Ném Bóng Rổ NBA (Ném Từ Vạch 3 Điểm) đều được phát trực tuyến.
6. Các loại cược:
    - **Cược trận đấu:**
        - Thắng (chỉ tính các hiệp không có kết quả hòa)
        - Tổng Số Trên/Dưới (chỉ tính các hiệp không có kết quả hòa)
        - Tỉ Số Đúng (chỉ tính các hiệp không có kết quả hòa)
        - Tổng Số Hòa Trên/Dưới (chỉ tính các hiệp có kết quả hòa)
    - **Cược hiệp đấu:**
        - Thắng
        - Tổng Số (Trên/Dưới)
        - Tổng Số Cá Nhân (Trên/Dưới)
        - Tổng Số Điểm (khoảng điểm chính xác ghi được)
        - Tổng Số (Chẵn/Lẻ)
        - Chấp
        - Dẫn Trước Trong Hiệp Phụ
        - Tổng Số Trong Hiệp Phụ (Trên/Dưới)

9.123. LASERLEAGUE

1. LaserLeague là game trực tuyến nhiều người chơi. Tối đa có 3 vòng đấu mỗi trận, hai đội (mỗi đội 3 game thủ) cố gắng gây sát thương cho nhau, tiêu diệt đối thủ. Mỗi vòng đấu đến 3 điểm, nếu một đội tiêu diệt được toàn bộ đối thủ, đội đó được 1 điểm, nếu một đội đạt được 3 điểm trước thì đội đó được tính là thắng vòng đấu đó. Ngay khi một đội thắng được 2 vòng đấu, trận đấu kết thúc.
2. Tất cả cược đặt được thanh toán khi trận đấu kết thúc.
3. Tiền cược tối thiểu và tiền cược tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng loại cược cụ thể.
4. Công ty cược có quyền thay đổi giới hạn cược mà không cần thông báo trước.
5. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang Thể thao/Trực tuyến và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
6. Cược được mở trước khi trận đấu bắt đầu và trong thời gian diễn ra trận đấu (cược Trong Trận). Tất cả các trận đấu LaserLeague đều được phát trực tuyến.
7. Các loại cược:
    - Thắng Trận
    - Thắng Điểm
    - Chấp Điểm
    - Tổng Số (Trên/Dưới)

- Tổng Số (Chẵn/Lẻ)
- Tỉ Số Đúng
- Tổng Số Cá Nhân (Trên/Dưới)

9.124. BATTLERITE, WWE BATTLEGROUNDS

BATTLERITE

1. BattleRite là game trực tuyến nhiều người chơi.
2. Cược đặt cho trận đấu giữa hai võ sĩ. Trận diễn ra đến khi có một võ sĩ thắng 2 vòng đấu, do đó tổng số vòng đấu tối đa là 3 vòng.
3. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận thúc.
4. Võ sĩ nào giết được đối phương sẽ thắng.
5. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
6. Công ty cược có quyền thay đổi giới hạn tiền cược mà không cần thông báo trước.
7. Các loại cược
    - Thắng
    - Thời gian Vòng đấu
    - Tổng Số Vòng Đấu (Trên/Dưới)
    - Tổng Số Quả Cầu Orb Đoạt Được (Trên/Dưới)
8. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả các trận đấu Battlerite đều được phát Trực tuyến.
9. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang cược và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.

WWE BATTLEGROUNDS

1. Bạn có thể đặt cược trên một stream của ván chơi mạng WWE Battlegrounds.
2. Chấp nhận cược vào các cuộc thi đấu giữa hai võ sĩ, được chơi tối đa bốn lần thắng. Có thể chơi tối đa 7 hiệp.
3. Kết toán cược sau khi sự kiện liên quan kết thúc thật sự.
4. Võ sĩ ra đòn kết liễu được xem là người chiến thắng.
5. Công ty cược sẽ xác định tiền cược tối đa cho từng sự kiện.
6. Tiền cược tối thiểu và tối đa có thể được thay đổi mà không thông báo trước đến người dùng.
7. Trong trường hợp có sai sót do nhân viên gây ra hoặc lỗi kỹ thuật khi chấp nhận cược (in sai rõ ràng trong nhà cái thể thao, tỷ lệ cược khác nhau được hiển thị ở những chỗ khác nhau, v.v.) hoặc có lý do để nghi ngờ rằng một cược được đặt không đúng, công ty có quyền tuyên bố những cược này là vô hiệu.
8. Chỉ chấp nhận cược trực tiếp vào võ sĩ. Các trận đấu đều được stream trực tuyến.
9. **CƯỢC HIỆN CÓ**
    - **TRONG MỘT HIỆP:**
        - Thắng trong hiệp
        - Thời gian hiệp* (trên/dưới)
        - Loại đòn kết liễu: Đè, đầu hàng hoặc countout
    - **TRONG MỘT GIẢI ĐẤU:**
        - Thắng giải đấu
        - Tổng (trên/dưới)
        - Tổng số cá nhân võ sĩ (trên/dưới)

- Tổng số đòn kết liễu theo loại (trên/dưới)
- Ghi () điểm trước

*Thời gian của một hiệp là số giây trôi qua kể từ khi bắt đầu hiệp.

9.125. Giải Bầu Dục Đột Biến

1. Giải Bầu Dục Đột Biến là game trực tuyến nhiều người chơi (Bóng bầu dục Mỹ giả lập).
2. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận thúc.
3. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
4. Công ty cược có quyền thay đổi giới hạn tiền cược mà không cần thông báo trước.
5. Nếu trận đấu hòa sau thời gian thi đấu chính thức, trận sẽ đấu hiệp phụ. Trong trường hợp này, tất cả cược đặt sẽ được tính bao gồm hiệp phụ.
6. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang Thể thao/Trực tuyến và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
7. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả các trận đấu Giải Bầu Dục Đột Biến đều được phát Trực tuyến.
8. Các loại cược:
    - Đội thắng
    - Chấp Mỗi Đội
    - Tổng Số (Trên/Dưới)

9.126. ĐUA XE CROSSOUT

1. Đua Xe CrossOut là game trực tuyến nhiều người chơi.
2. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận thúc.
3. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
4. Công ty cược có quyền thay đổi giới hạn tiền cược mà không cần thông báo trước.
5. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang cược và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
6. Trong trường hợp xảy ra hành vi phi thể thao ảnh hưởng đến kết quả trận đấu như việc đồng minh hoàn toàn không hoạt động, hoặc giết đồng đội, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó vô hiệu và tính cược với tỉ lệ cược là 1 (hoàn tiền cược).
7. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả các trận đều được phát Trực tuyến.
8. Đội tiêu diệt được toàn bộ xe của đội đối phương hoặc chiếm được căn cứ của đội đối phương sẽ được tính là thắng.
9. Nếu trận đấu kết thúc vì hết thời gian thi đấu chính thức, đội thắng là đội chiếm được căn cứ của đối phương. Cách thắng - Chiếm Căn Cứ.
10. Cược được mở cho trận đấu ngẫu nhiên trong game trực tuyến nhiều người chơi "CrossOut", các thành viên trong đội được chọn ngẫu nhiên.
11. Số điểm mỗi đội ghi được bằng với số lượng xe của đối phương bị hủy diệt theo bất kỳ cách nào.
12. CÁC LOẠI CƯỢC:
    - Thắng
    - Chấp

- Tổng số (điểm)
- Chiếm Căn Cứ
- Số Mạng Giết Được Của Tay Đua

9.127. RAINBOW SIX SIEGE

“Rainbow Six Siege” là game trực tuyến nhiều người chơi.

1. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận thúc.
2. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
3. Công ty cược có quyền thay đổi giới hạn tiền cược mà không cần thông báo trước.
4. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang cược Thể Thao/ Trong Trận và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
5. Trong trường hợp xảy ra hành vi phi thể thao ảnh hưởng đến kết quả trận đấu như việc đồng minh hoàn toàn không hoạt động, giết đồng đội, thoát khỏi trận sớm, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó vô hiệu và tính cược với tỉ lệ cược là 1 (hoàn tiền cược).
6. Nếu một đội đầu hàng hoặc một game thủ tham gia từ hiệp đấu không phải là hiệp đầu tiên, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó vô hiệu và tính cược với tỉ lệ cược là 1 (hoàn tiền cược).
7. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả các trận đều được phát trực tuyến.
8. Thắng Hiệp. Đội hủy diệt được đối thủ hoặc đạt được mục tiêu của bản đồ như tháo bom, cứu được con tin, hoặc chiếm vị trí (chỗ ưu tiên của bản đồ) được tính là thắng.
9. Thắng Trận. Đội đạt được 4 điểm (khi điểm số của đội đối phương nhỏ hơn 3) hoặc 5 điểm được tính là thắng trận.
10. Cược sẽ được mở cho các trận đấu trong game nhiều người chơi "Rainbow Six Siege". Các game thủ được chọn ngẫu nhiên.
11. Điểm Của Đội - số hiệp thắng.
12. Các loại cược (cược cả trận):
    - Thắng Trận
    - Tỉ Số Đúng
    - Tổng Số Hiệp

9.128. ESPORTS bóng chuyền chân

ESports Bóng Chuyền Chân là môn chơi trực tuyến nhiều người chơi (Bóng Chuyền Chân giả lập).

1. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận thúc.
2. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
3. Công ty cược có quyền thay đổi giới hạn tiền cược mà không cần thông báo trước.
4. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả các trận ESports Bóng Chuyền Chân đều được phát Trực tuyến.
5. Mỗi hiệp đấu đến 5 điểm; nếu tỉ số hòa sau 4 điểm, thì bên nào dẫn trước với cách biệt 2 điểm sẽ thắng hiệp đó.
6. Thời gian trận đấu – trận diễn ra đến khi một bên thắng trước 3 hiệp. (Tối đa 5 hiệp mỗi trận).
7. Các loại cược:
    - Thắng Trận

    - CHẤP
    - Tổng Số (Trên; Dưới)
    - Tổng Số Của Đội (Trên; Dưới)
8. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang cược Thể thao/Trong trận và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.

9.129. ESPORTS KHÚC CÔN CẦU SÂN BĂNG MINI

1. ESports Khúc Côn Cầu Sân Băng Mini là môn chơi trực tuyến nhiều người chơi (khúc côn cầu sân băng giả lập).
2. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận thúc.
3. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
4. Công ty cược có quyền thay đổi giới hạn tiền cược mà không cần thông báo trước.
5. Cược được mở cho thời gian thi đấu chính thức.
6. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang cược Thể thao/Trong trận và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
7. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả các trận ESports Khúc Côn Cầu Sân Băng Mini đều được phát Trực tuyến.
8. Đội nào có điểm cao hơn sẽ thắng. Nếu tỉ số hòa thì trận đấu sẽ tiếp tục đến khi có một đội ghi bàn trước.
9. Các loại cược:
    - Thắng Trận
    - Tổng Số
    - Tổng Số Của Đội
    - Chấp
    - Tổng Số (Chẵn/Lẻ).

9.130. Killer Instinct

1. Killer Instinct là game trực tuyến nhiều người chơi.
2. Cược được mở cho trận đấu giữa hai võ sĩ. Trận diễn ra cho đến khi có một bên thắng trước năm hiệp, do đó mỗi trận có tối đa chín hiệp đấu.
3. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận thúc.
4. Võ sĩ giết được đối thủ sẽ được tính là thắng.
5. Tiền cược tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
6. Công ty cược có quyền thay đổi giới hạn tiền cược mà không cần thông báo trước.
7. Trường hợp nhân viên công ty cược mắc lỗi hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (ví dụ, in sai tỉ lệ cược, sai lệch giữa các tỉ lệ cược trong các mục Thể thao/Trong trận và tỉ lệ cược trên vé cược, v.v.) hoặc có bằng chứng khác về việc nhận cược không chính xác, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
8. Cược chỉ được mở Trong Trận. Trận đấu sẽ được phát trực tuyến.

CÁC LOẠI CƯỢC:
HIỆP ĐẤU:

- Thắng Hiệp;
- Thời Gian Hiệp Đấu* (Trên/Dưới);
- Loại Chiêu Kết Liễu: Ultimate, Awesome, Supreme hoặc không loại nào.

*Thời gian hiệp đấu là số giây trôi qua kể từ khi hiệp đấu bắt đầu. Con số này được tính bằng cách lấy 99 giây (thời gian chuẩn trên đồng hồ khi bắt đầu) trừ đi số giây tại thời điểm đồng hồ dừng lại.
Ví dụ, nếu đồng hồ đếm ngược thời gian dừng tại 74, thời gian hiệp đấu sẽ là 99-74=25 giây.

GIẢI ĐẤU:

- Thắng Giải;
- Tổng Số (Trên/Dưới);
- Tổng Số Của Võ Sĩ (Trên/Dưới);
- Tổng Số Chiêu Kết Liễu Theo Loại (Trên/Dưới).

9.131. Bóng đá Sociable Soccer

1. Bóng đá Sociable Soccer là game trực tuyến nhiều người chơi (bóng đá giả lập).
2. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận thúc.
3. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
4. Công ty cược có quyền thay đổi giới hạn tiền cược mà không cần thông báo trước.
5. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả các trận bóng đá Sociable Soccer đều được phát Trực tuyến.
6. Trận đấu diễn ra trong 90 phút (hai hiệp, 45 phút mỗi hiệp).
7. Các loại cược:
    - Thắng;
    - CHẤP;
    - Tổng số (Trên/Dưới);
    - Tổng số Cá nhân (Trên/Dưới);
8. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang cược Thể Thao/Trong Trận và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.

9.132. PIXEL CUP SOCCER

PIXEL CUP SOCCER

1. Pixel Cup Soccer là game trực tuyến nhiều người chơi (bóng đá giả lập).
2. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận thúc.
3. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
4. Công ty cược có quyền thay đổi giới hạn tiền cược mà không cần thông báo trước.
5. Nếu trận đấu kết thúc hòa trong thời gian thi đấu chính thức, sẽ diễn ra loạt đá luân lưu (hiệp 3). Trong trường hợp này, tất cả các cược sẽ được tính mà không bao gồm kết quả loạt đá luân lưu, ngoại trừ cược đội thắng trận.
6. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang cược Thể Thao và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào về việc chơi gian lận, vi phạm Luật chơi hiện hành tại thời điểm nhận cược, cũng như bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có

quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
7. Cược được mở trước khi trận đấu bắt đầu và trong khi trận diễn ra (cược Trong Trận). Tất cả các trận đấu Pixel Cup Soccer đều được phát trực tuyến.
8. Các loại cược:
    - Cơ Hội Kép
    - Thắng Trận
    - Tổng Số
    - Tổng Số Cá Nhân
    - Tổng Số (Chẵn/ Lẻ)
    - Chấp
    - Hai Đội Ghi Bàn
    - Thắng Sạch Lưới
    - Tổng Số Trong Khoảng Thời Gian

PIXEL CUP SOCCER (LUÂN LƯU)

1. Pixel Cup Soccer (Luân Lưu) là game trực tuyến nhiều người chơi (bóng đá giả lập).
2. Game bao gồm một loạt những cú sút luân lưu do mỗi đội lần lượt thực hiện. Nếu tỉ số là hòa sau 10 cú sút, hai đội sẽ sút thêm cho đến khi một đội ghi được bàn thắng và đội kia không ghi bàn.
3. Nếu một đội thực hiện ít hơn 5 cú sút và không thể đuổi kịp đối phương, trận đấu sẽ kết thúc (ví dụ, tỉ số là 2-0 và số lượt sút là 4-4).
4. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận thúc.
5. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
6. Công ty cược có quyền thay đổi giới hạn tiền cược mà không cần thông báo trước.
7. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang cược Thể Thao và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào về việc chơi gian lận, vi phạm Luật chơi hiện hành tại thời điểm nhận cược, cũng như bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
8. Cược được mở trước khi trận đấu bắt đầu và trong khi trận diễn ra (cược Trong Trận). Tất cả các trận đấu Pixel Cup Soccer (Luân Lưu) đều được phát trực tuyến.
9. Các loại cược:
    - Thắng Trận
    - Tổng Số
    - Tổng Số Cá Nhân
    - Tổng Số (Chẵn/Lẻ)
    - Chấp

9.133. ESPORTS BI LẮC

1. eSports Bi Lắc là game trực tuyến nhiều người chơi.
2. Cược được mở cho trận đấu diễn ra đến khi một đội ghi được 5 bàn thắng.
3. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận thúc.
4. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
5. Công ty cược có quyền thay đổi giới hạn tiền cược mà không cần thông báo trước.
6. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang cược Thể Thao/Trong Trận và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.

7. Cược được mở trước khi trận đấu bắt đầu và trong khi trận diễn ra (cược Trong Trận). Tất cả các trận đấu eSports Bi Lắc đều được phát trực tuyến. Các loại cược:
    - Thắng
    - Đội Chấp
    - Tổng Số (Trên/Dưới)
    - Tỉ Số Đúng
    - Số Bàn Thắng (Chẵn/Lẻ)

9.134. BI LẮC PRO

1. Bi Lắc Pro là game trực tuyến nhiều người chơi (bi lắc giả lập).
2. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận thúc.
3. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
4. Công ty cược có quyền thay đổi giới hạn tiền cược mà không cần thông báo trước.
5. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang cược Thể Thao/Trong Trận và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
6. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả các trận Bi Lắc Pro đều được phát Trực tuyến.
7. Các loại cược:
    - Cơ Hội Kép
    - Thắng
    - Tổng Số
    - Tổng Số Cá Nhân
    - Tổng Số (Chẵn; Lẻ)
    - Chấp
    - Hai Đội Ghi Bàn
    - Tổng Số Trong Khoảng Thời Gian

9.135. ESPORTS BÓNG ĐÁ (PES)

eSports Bóng Đá (PES) là game trực tuyến nhiều người chơi (bóng đá giả lập).

Cược được mở cho các giải Ngoại Hạng Anh, Cúp Các Quốc Gia Châu Phi và Cúp Châu Mỹ.

1. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận thúc.
2. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
3. Công ty cược có quyền thay đổi giới hạn tiền cược mà không cần thông báo trước.
4. Cược bóng đá tính trên thời gian thi đấu chính thức.
5. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang cược Thể Thao/Trong Trận và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
6. Cược eSports Bóng Đá (PES) được mở cả trước trận và Trong Trận. Tất cả các trận eSports Bóng Đá (PES) đều được phát trực tuyến.
7. Có thêm một loại cược bổ sung trong Copa América mở cho tổng số cú sút, cả sút trúng và sút trượt mục tiêu (cược được tính dựa trên kết quả thống kê của PES.)
8. Các loại cược (thời gian chính thức)

- Thắng;
- Cơ Hội Kép;
- Chấp;
- Tổng Số (Trên/Dưới);
- Tổng Số Của Đội (Trên/Dưới);
- Tổng Số (Chẵn/Lẻ);
- Tỉ Số Đúng;
- Bàn Tiếp Theo.

9.136. ESPORTS BÓNG BẦU DỤC ÚC

eSports Bóng Bầu Dục Úc (eSports AFL) là game trực tuyến nhiều người chơi (bóng bầu dục Úc giả lập).

1. Trận đấu kéo dài 80 phút (gồm bốn hiệp, 20 phút mỗi hiệp).
   Bàn thắng: đội ghi được 6 điểm nếu đưa bóng vào cổng chính mà không chạm xà ngang.
   Ghi 1 điểm: đội ghi được 1 điểm nếu bóng vượt qua vùng ghi điểm trong ranh giới của cổng phụ, hoặc chạm xà ngang của cổng chính.
2. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
3. Công ty cược có quyền thay đổi giới hạn tiền cược mà không cần thông báo trước.
4. Cược được mở trước khi trận đấu bắt đầu và trong khi trận diễn ra (cược Trong Trận). Tất cả các trận đấu eSports AFL đều được phát trực tuyến.
5. Các loại cược (thời gian chính thức)
   - Thắng;
   - Chấp;
   - Tổng Số (Trên/Dưới);
   - Tổng Số Cá Nhân (Trên/Dưới);
   - Tổng Số (Chẵn/Lẻ);
6. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận thúc.
7. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang cược Thể Thao/Trong Trận và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.

9.137. SUPER ARCADE FOOTBALL

1. Super Arcade Football là game trực tuyến nhiều người chơi (bóng đá giả lập).
2. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận kết thúc.
3. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
4. Giới hạn tiền cược có thể thay đổi mà không cần thông báo trước.
5. Nếu trận kết thúc hòa trong thời gian thi đấu chính thức, thì kết quả của trận đó là hòa.
6. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang Thể Thao/Trong Trận và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
7. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả các trận Super Arcade Football đều được phát Trực tuyến.
8. **Các loại cược:**
   - Cơ Hội Kép

- Thắng Trận
- Tổng Số
- Tổng Số Cá Nhân
- Tổng Số (Chẵn/Lẻ)
- Chấp
- Cả Hai Đội Ghi Bàn
- Thắng Sạch Lưới
- Số Điểm Chính Xác

9.138. Bóng Bi

1. Bóng bi là game trực tuyến chơi bóng bằng các viên bi cẩm thạch.
2. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận kết thúc.
3. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
4. Giới hạn tiền cược có thể thay đổi mà không cần thông báo trước.
5. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang Thể Thao/Trong Trận và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
6. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả các trận Bóng bi đều được phát Trực tuyến.
7. **Luật chơi:**
   - Mỗi bàn thắng ghi được, đội ghi bàn sẽ được một điểm.
   - Tổng Số Điểm Của Đội bằng với tổng số bàn thắng đội đó ghi được trong cả hai hiệp.
8. **Quy định về bàn thắng:**
   - Nếu viên bi nằm trong khu vực khung thành và dừng chuyển động, thì được tính là bàn thắng.
   - Nếu viên bi vào khu vực khung thành nhưng lại di chuyển ra, thì không tính là bàn thắng.
   - Nếu viên bi nằm trên vạch khung thành, thì được tính là bàn thắng nếu hầu hết viên bi (so với tâm của viên bi) đã vượt qua vạch.
   - Tranh chấp liên quan đến việc xác định bàn thắng được giải quyết bởi ban tổ chức giải đấu. Tỉ số chung cuộc được hiển thị trên bảng điểm ở màn hình phát video.
9. **Các loại cược:**
   Cược cả trận (tính cược dựa trên kết quả chung cuộc của trận đấu):
   - Thắng
   - Cơ Hội Kép
   - Tổng Số (Trên/Dưới)
   - Tổng Số Cá Nhân (Trên/Dưới)
   - Chấp
   - Tổng Số (Chẵn/Lẻ)
   - Tổng Số Cá Nhân (Chẵn/Lẻ)
   - Cả Hai Đội Ghi Bàn (Đúng/Sai)
   - Tỉ Số Hòa (Đúng/Sai)
   - Tỉ Số Đúng
   - Hiệp 1/Hết Trận
   - Hiệp Nhiều Bàn Thắng Nhất
   - Một Đội Thắng Sạch Lưới (Đúng/Sai)
   - Đội Thắng Sạch Lưới (Đúng/Sai)
   - Cả Hai Hiệp Đều Có Bàn Thắng (Đúng/Sai)
   - Đội Thắng Cách Biệt Một Bàn Hoặc Hòa (Đúng/Sai)

    - Ít Nhất Một Hiệp Hòa (Đúng/Sai)
    - Cả Hai Hiệp Đều Hòa (Đúng/Sai)
    - Cả Hai Đội Sẽ Ghi Bàn Trên/Dưới (Đúng/Sai)
    - Tổng Bàn Thắng Trong Khoảng Thời Gian
10. **Cược hiệp đấu (tính cược dựa trên kết quả của hiệp đấu):**
    - Thắng
    - Cơ Hội Kép
    - Tổng Số (Trên/Dưới)
    - Tổng Số Cá Nhân (Trên/Dưới)
    - Chấp
    - Tổng Số (Chẵn/Lẻ)
    - Tổng Số Cá Nhân (Chẵn/Lẻ)
    - Cả Hai Đội Ghi Bàn (Đúng/Sai)
    - Tỉ Số Hòa (Đúng/Sai)
    - Một Đội Thắng Sạch Lưới (Đúng/Sai)
    - Cả Hai Hiệp Đều Có Bàn Thắng (Đúng/Sai)
    - Đội Thắng Cách Biệt Một Bàn Hoặc Hòa (Đúng/Sai)

9.139. Bóng rổ bi

1. Bóng rổ bi là stream của một trò chơi gồm các viên bi.
2. Tất cả cược được kết toán sau khi sự kiện kết thúc.
3. Tiền cược tối thiểu và tối đa do nhà cái xác định cho từng kèo riêng biệt.
4. Nhà cái có thể thay đổi hạn mức cược mà không cần thông báo trước.
5. Nếu nhân viên có sai sót, xảy ra lỗi phần mềm trong khi chấp nhận cược (ví dụ như lỗi in sai tỷ lệ cược rõ ràng, sai lệch giữa tỷ lệ cược hiển thị trong mục Thể Thao/Trực Tiếp và trên phiếu cược, v.v.) hoặc nếu có những dấu hiệu khác cho thấy cược được chấp nhận sai, công ty có quyền tuyên bố những cược này vô hiệu.
6. Chấp nhận cả cược trước trận và cược trực tiếp. Tất cả các trận đấu bóng rổ bi đều được stream trực tuyến.
7. Quy tắc trò chơi:
    - Mỗi trận đấu bao gồm bốn hiệp.
    - Đội ghi điểm bằng cách cho bi vào rổ.
    - Bên dưới mỗi rổ có một lá cờ hiển thị số điểm ghi được.
    - Tổng điểm của mỗi đội được tính bằng cách cộng số điểm mà họ đã ghi trong cả bốn hiệp.
    - Đội nào ghi được nhiều điểm nhất sẽ thắng.
8. Quy tắc ghi điểm vào rổ:
    - Thưởng một rổ nếu bi lăn vào khu vực ghi điểm.
    - Bất kỳ tranh cãi nào về đội thắng một rổ sẽ được nhà tổ chức cuộc thi đấu giải quyết và trên bảng điểm sẽ hiện tỷ số cuối cùng.
9. Có những loại kèo sau và các kèo này được kết toán theo tỷ số cuối cùng của trận đấu:
    - Đội thắng
    - Tổng (trên/dưới)
    - Tổng cá nhân (trên/dưới)
    - Chấp
    - Tổng bi ra ngoài (trên/dưới)
    - Tổng bi ra ngoài cá nhân (trên/dưới)
    - Tổng điểm trong khu vực (trên/dưới)
10. Có những loại kèo sau dành cho từng hiệp và các kèo này được kết toán theo tỷ số của hiệp đó:
    - Đội thắng

- (trên/dưới)
- Tổng bi ra ngoài cá nhân (trên/dưới)
- Chấp
- (trên/dưới)
- Tổng bi ra ngoài cá nhân (trên/dưới)
- Tổng điểm trong khu vực (trên/dưới)

9.140. GOLF ĐÁ CẨM THẠCH

1. Golf đá cẩm thạch là một game thể thao trực tuyến.
2. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận kết thúc.
3. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
4. Giới hạn tiền cược có thể thay đổi mà không cần thông báo trước.
5. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang Thể Thao/Trong Trận và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
6. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả các trận Golf Đá cẩm thạch đều được phát trực tuyến.
7. **Luật chơi:**
   - Mỗi trận đấu gồm 3 hiệp.
   - Đội nào đưa bóng vào lỗ sẽ ghi điểm.
   - Trên mỗi lỗ có một lá cờ, hiển thị số của lỗ và số điểm.
   - Tổng số điểm của các đội bằng với số điểm ghi được trong tất cả các hiệp.
8. **Luật bóng vào lỗ:**
   - Đội sẽ ghi điểm nếu đưa bóng vào lỗ.
   - Trong mỗi hiệp, có thể có tối đa 5 quả bóng vào lỗ 5. Tuy nhiên, ở bất kỳ lỗ nào khác không thể có hơn 1 bóng vào lỗ.
   - Tranh chấp về việc bóng có vào lỗ hay không sẽ do ban tổ chức giải đấu xử lý. Tổng điểm được hiển thị trên bảng điểm của cửa sổ phát sóng.
9. **Cược cả trận (cược tính trên tỷ số chung cuộc của trận đấu):**
   - Thắng
   - Cơ Hội Kép
   - Tổng Số (Trên/Dưới)
   - Tổng Số Cá Nhân (Trên/Dưới)
   - Chấp
   - Tổng Số (Chẵn/Lẻ)
   - Tổng Số Cá Nhân (Chẵn/Lẻ)
   - Không Hòa Có/Không
   - Thắng Trắng Có/Không
   - Đội Thắng Mọi Hiệp Có/Không
   - Tổng Số Bóng Trong Một Lỗ
10. **Cược hiệp đấu (cược tính trên tỷ số của hiệp):**
    - Thắng
    - Cơ Hội Kép
    - Tổng Số (Trên/Dưới)
    - Tổng Số Cá Nhân (Trên/Dưới)
    - Chấp
    - Tổng Số (Chẵn/Lẻ)
    - Tổng Số Cá Nhân (Chẵn/Lẻ)

- Một Trong Hai Đội Thắng Trắng Có/Không
- Đội Thắng Trắng Có/Không
- Tổng Số Bóng Trong Một Lỗ

9.141. BẮN BI CẨM THẠCH

1. Bắn bi cẩm thạch là một game thể thao trực tuyến.
2. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận kết thúc.
3. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
4. Giới hạn tiền cược có thể thay đổi mà không cần thông báo trước.
5. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang Thể Thao/Trong Trận và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
6. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả các trận Bắn Bi cẩm thạch đều được phát trực tuyến.
7. **Luật chơi:**
   - Mỗi trận đấu gồm ba hiệp.
   - Đội sẽ ghi điểm nếu đưa bi vào vùng ghi điểm bất kỳ (mỗi vùng ghi điểm hiển thị một số điểm mà đội sẽ nhận được khi đưa bi vào).
   - Tổng số điểm của các đội bằng với số điểm ghi được trong tất cả các hiệp.
   - Kết quả mặc định là dành cho đội đầu tiên. Vì vậy, cược "Thắng Ba Hiệp - Có" là cược đặt cho đội đầu tiên thắng 3 hiệp và "Thua Ba Hiệp - Có" là cược đặt cho đội đầu tiên thua 3 hiệp.
   - Để tính cược, một số chỉ được coi là số chẵn nếu nó chia hết cho 20. Ví dụ, 350 điểm sẽ được coi là số lẻ vì không thể chia hết cho 20.
8. **Luật bi vào vùng ghi điểm:**
   - Đội sẽ ghi điểm nếu đưa bi vào vùng ghi điểm.
   - Những bi nào bị bắn ra khỏi vùng chơi sẽ không được tính điểm.
9. **Cược cả trận (cược tính trên tỷ số chung cuộc của trận đấu):**
   - Thắng
   - Cơ Hội Kép
   - Tổng Số (Trên/Dưới)
   - Tổng Số Cá Nhân (Trên/Dưới)
   - Chấp
   - Bi Bắn Ra Ngoài? Có/Không
   - Người Chơi Bắn Bi Ra Ngoài? Có/Không
   - Kết Quả Theo Hiệp
   - Ít Nhất Một Hiệp Hòa
   - Tổng Số Bi Trong Một Vùng
10. **Cược hiệp đấu (cược tính trên tỷ số của hiệp):**
    - Thắng
    - Cơ Hội Kép
    - Tổng Số (Trên/Dưới)
    - Tổng Số Cá Nhân (Trên/Dưới)
    - Chấp
    - Tổng Số (Chẵn/Lẻ)
    - Tổng Số Cá Nhân (Chẵn/Lẻ)
    - Tổng Số Bi Trong Một Vùng
    - Bi Bắn Ra Ngoài? Có/Không

- Người Chơi Bắn Bi Ra Ngoài? Có/Không

9.142. FIDGET SPINNER CẨM THẠCH

1. Fidget Spinner Cẩm thạch là một game con quay fidget spinner trực tuyến.
2. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận kết thúc.
3. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
4. Giới hạn tiền cược có thể thay đổi mà không cần thông báo trước.
5. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỷ lệ cược; sai lệch giữa tỷ lệ cược hiển thị trên trang Thể Thao/Trong Trận và tỷ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
6. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả các trận Fidget Spinner Cẩm thạch đều được phát trực tuyến.
7. **Luật chơi:**
   - Mỗi trận gồm ba hiệp.
   - Đưa một quả bóng vào lỗ, đội sẽ được một điểm.
   - Mỗi lỗ đều có ghi mã số lỗ và số điểm.
   - Tổng số điểm của đội bằng số điểm mà đội ghi được ở tất cả các hiệp đấu.
8. **Luật bóng vào lỗ:**
   - Bóng được tính là vào lỗ nếu đã rơi hẳn vào trong lỗ.
   - Tranh chấp về việc bóng có vào lỗ hay không sẽ do ban tổ chức giải đấu xử lý, và điểm số cuối cùng được hiển thị trên bảng điểm của cửa sổ phát sóng.
9. **Cược cả trận (cược tính trên tỷ số chung cuộc của trận đấu):**
   - Thắng
   - Cơ Hội Kép
   - Tổng Số (Trên/Dưới)
   - Tổng Số Cá Nhân (Trên/Dưới)
   - Chấp
   - Tổng Số (Chẵn/Lẻ)
   - Tổng Số Cá Nhân (Chẵn/Lẻ)
   - Thắng Trắng (Có/Không)
   - Tổng Số Bóng Trong Một Lỗ
10. **Cược hiệp đấu (cược tính trên tỷ số của hiệp):**
    - Thắng
    - Cơ Hội Kép
    - Tổng Số (Trên/Dưới)
    - Tổng Số Cá Nhân (Trên/Dưới)
    - Chấp
    - Tổng Số (Chẵn/Lẻ)
    - Tổng Số Cá Nhân (Chẵn/Lẻ)
    - Thắng Trắng Có/Không
    - Tổng Số Bóng Trong Một Lỗ

9.143. Bi Da Cẩm Thạch

1. Bi Da Cẩm Thạch là một game chơi bi da trực truyến.
2. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận kết thúc.
3. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.

4. Giới hạn tiền cược có thể thay đổi mà không cần thông báo trước.
5. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỷ lệ cược; sai lệch giữa tỷ lệ cược hiển thị trên trang Thể Thao/Trong Trận và tỷ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
6. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả các trận Bi Da Cẩm Thạch đều được phát Trực tuyến.
7. **Luật chơi:**
    - Mỗi trận đấu gồm hai ván.
    - Đội nào đưa bi vào lỗ sẽ ghi một điểm.
    - Các lỗ được đánh số từ trái sang phải: 1, 2, 3 - lỗ trên, 4, 5, 6 - lỗ dưới.
    - Tổng số điểm của đội bằng với số điểm mà đội ghi được trong tất cả các ván.
8. **Luật bóng vào lỗ:**
    - Bóng được tính là vào lỗ nếu đã rơi hẳn vào trong lỗ.
    - Tranh chấp về việc bóng có vào lỗ hay không sẽ do ban tổ chức giải đấu xử lý, và điểm số cuối cùng được hiển thị trên bảng điểm của cửa sổ phát sóng.
9. **Cược cả trận (cược tính trên tỷ số chung cuộc của trận đấu):**
    - Thắng
    - Cơ Hội Kép
    - Tổng Số (Trên/Dưới)
    - Tổng Số Cá Nhân (Trên/Dưới)
    - Chấp
    - Tổng Số (Chẵn/Lẻ)
    - Tổng Số Cá Nhân (Chẵn/Lẻ)
    - Bi Vào Lỗ Góc (Có/Không)
    - Bi Vào Lỗ Trung Tâm (Có/Không)
    - Đội Thắng Trắng (Có/Không)
    - Số Lượng Bi Trong Một Lỗ
10. **Cược ván đấu (cược tính trên tỷ số của ván):**
    - Thắng
    - Cơ Hội Kép
    - Tổng Số (Trên/Dưới)
    - Tổng Số Cá Nhân (Trên/Dưới)
    - Chấp
    - Tổng Số (Chẵn/Lẻ)
    - Tổng Số Cá Nhân (Chẵn/Lẻ)
    - Bi Vào Lỗ Góc (Có/Không)
    - Bi Vào Lỗ Trung Tâm (Có/Không)
    - Đội Thắng Trắng (Có/Không)
    - Số Lượng Bi Trong Một Lỗ

9.144. BI ĐÁ CẨM THẠCH TRÊN BĂNG

1. Bi Đá Cẩm Thạch Trên Băng là một môn thể thao trực tuyến.
2. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận kết thúc.
3. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
4. Giới hạn tiền cược có thể thay đổi mà không cần thông báo trước.
5. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỷ lệ cược; sai lệch giữa tỷ lệ cược hiển thị trên trang Thể Thao/Trong Trận và tỷ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền

tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.

6. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả các trận Bi Đá Cẩm Thạch Trên Băng đều được phát Trực tuyến.
7. **Luật chơi:**
    - Trận diễn ra cho đến khi một đội thắng được 3 lần.
    - Đội nhận được một điểm cho mỗi hiệp thắng.
    - Nếu hiệp đấu hòa, các đội không có điểm.
    - Tổng số điểm của đội bằng với số điểm mà đội ghi được trong tất cả các hiệp.
8. **Luật xác định đội thắng hiệp đấu:**
    - Vùng chơi (nhà) được biểu thị bằng vòng tròn bên ngoài của mục tiêu.
    - Những viên đá bị đánh ra ngoài nhà không được tính đến khi xác định đội thắng hiệp đấu.
    - Nhà được chia thành 4 khu.
    - Đội nào có các viên đá nằm gần nút bấm nhất sẽ được tính là đội thắng hiệp đấu:
    - Khoảng cách đến nút bấm tính bằng khu.
    - Nếu các viên đá của cả hai đội đều rơi vào cùng một khu, đội nào có nhiều viên đá trong khu đó hơn sẽ thắng.
    - Nếu hai đội có số lượng các viên đá trong một khu là bằng nhau, hiệp đấu sẽ kết thúc hòa.
    - Tranh chấp về việc đội nào thắng hiệp đấu sẽ do ban tổ chức giải đấu xử lý. Điểm số cuối cùng được hiển thị trên bảng điểm của cửa sổ phát sóng.
9. **Cược cả trận (cược tính trên tỷ số chung cuộc của trận đấu):**
    - Thắng
    - Tổng Số Hiệp (Trên/Dưới)
    - Tỷ Số Đúng
    - 10. Cược hiệp đấu (cược tính trên tỷ số của hiệp):
    - Thắng Hiệp
    - Tổng Số Viên Đá Trong Nhà (Trên/Dưới)

9.145. NÉM BÓNG CẨM THẠCH

1. Ném Bóng Cẩm Thạch là một game trực tuyến.
2. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận kết thúc.
3. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
4. Giới hạn tiền cược có thể thay đổi mà không cần thông báo trước.
5. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỷ lệ cược; sai lệch giữa tỷ lệ cược hiển thị trên trang Thể Thao/Trong Trận và tỷ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
6. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả các trận Ném Bóng Cẩm Thạch đều được phát Trực tuyến.
7. **Luật chơi:**
    - Mỗi trận có ba hiệp đấu.
    - Đội được điểm nếu bóng rơi vào máng trong các vùng chơi.
    - Tổng số điểm của đội là số điểm mà đội có được ở tất cả các hiệp đấu.
8. **Luật xác định đội thắng hiệp đấu:**
    - Sân chơi được chia làm 5 vùng.
    - Nếu bóng của đội rơi vào vùng 0 (màu đỏ), đội đó sẽ không được điểm.
    - 4 vùng gồm 6 máng được đánh số tương ứng với số điểm mà đội sẽ nhận nếu cho bóng vào đó. Các vùng này được đánh số từ trái sang phải: 1, 2 - cao, 3, 4 - thấp.
    - Tổng số điểm của đội trong hiệp đấu là số điểm mà đội ghi được trong tất cả các vùng.
    - Các tranh chấp về đội nào thắng hiệp đấu sẽ do ban tổ chức giải đấu giải quyết. Tổng

điểm được hiển thị trên bảng điểm trong cửa sổ phát sóng.

9. **Cược cả trận (cược tính trên tỷ số chung cuộc của trận đấu):**
    - Thắng
    - Cơ Hội Kép
    - Tổng Số (Trên/Dưới)
    - Tổng Số Cá Nhân (Trên/Dưới)
    - Tổng Số (Chẵn/Lẻ)
    - Tổng Số Cá Nhân (Chẵn/Lẻ)
    - Không Có Hiệp Hòa (Có/Không)
    - Một Trong Hai Đội Thắng Một Số Hiệp
    - Tổng Số Điểm Trong Vùng
    - Tổng Số Bóng Trong Vùng
10. **Cược hiệp đấu (cược tính trên tỷ số của hiệp):**
    - Thắng
    - Cơ Hội Kép
    - Tổng Số (Trên/Dưới)
    - Tổng Số Cá Nhân (Trên/Dưới)
    - Tổng Số (Chẵn/Lẻ)
    - Tổng Số Cá Nhân (Chẵn/Lẻ)
    - Tổng Số Điểm Trong Vùng

9.146. NÉM BÓNG CẨM THẠCH 2

1. Ném Bóng Cẩm Thạch 2 là một game trực tuyến.
2. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận kết thúc.
3. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
4. Giới hạn tiền cược có thể thay đổi mà không cần thông báo trước.
5. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỷ lệ cược; sai lệch giữa tỷ lệ cược hiển thị trên trang Thể Thao/Trong Trận và tỷ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
6. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả các trận Ném Bóng Cẩm Thạch 2 đều được phát Trực tuyến.
7. **Luật chơi:**
    - Mỗi trận có hai hiệp đấu.
    - Đội được điểm nếu bóng rơi vào máng (sóng).
    - Bên cạnh mỗi con sóng đều có số hiển thị mã số con sóng và số lượng điểm.
    - Tổng số điểm của đội là số điểm mà đội có được ở tất cả các hiệp đấu.
8. **Luật xác định đội thắng hiệp đấu:**
    - Đội được điểm nếu bóng của họ rơi vào trong máng.
    - Đội nào kiếm được nhiều điểm nhất sẽ thắng.
    - Các tranh chấp về đội nào thắng hiệp đấu sẽ do ban tổ chức giải đấu giải quyết. Tổng điểm được hiển thị trên bảng điểm trong cửa sổ phát sóng.
9. **Cược cả trận (cược tính trên tỷ số chung cuộc của trận đấu):**
    - Thắng
    - Cơ Hội Kép
    - Tổng Số (Trên/Dưới)
    - Tổng Số Cá Nhân (Trên/Dưới)
    - Chấp
    - Tổng Số (Chẵn/Lẻ)

- Tổng Số Cá Nhân (Chẵn/Lẻ)
- Không Có Hiệp Hòa (Có/Không)
- Một Trong Hai Đội Thắng Một Số Hiệp
- Số Bóng Trên Sóng

10. **Cược hiệp đấu (cược tính trên tỷ số của hiệp):**
    - Thắng
    - Cơ Hội Kép
    - Tổng Số (Trên/Dưới)
    - Tổng Số Cá Nhân (Trên/Dưới)
    - Chấp
    - Tổng Số (Chẵn/Lẻ)
    - Tổng Số Cá Nhân (Chẵn/Lẻ)
    - Số Bóng Trên Sóng

9.147. NÉM BÓNG CẨM THẠCH

1. Ném bóng cẩm thạch là một game trực tuyến.
2. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận kết thúc.
3. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
4. Giới hạn tiền cược có thể thay đổi mà không cần thông báo trước.
5. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỷ lệ cược; sai lệch giữa tỷ lệ cược hiển thị trên trang Thể Thao/Trong Trận và tỷ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
6. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả các trận Ném bóng cẩm thạch đều được phát Trực tuyến.
7. **Luật chơi:**
    - Trận đấu gồm ba hiệp.
    - Đội được điểm khi đưa bóng của họ vào trong các vùng được đánh số trong mục tiêu.
    - Đội mất điểm nếu bóng của họ vào trong các vùng đánh số bên ngoài mục tiêu.
    - Số điểm mà mỗi đội đạt được hoặc bị mất tương ứng với con số của vùng mà bóng rơi vào.
    - Tổng số điểm của đội bằng với số điểm mà đội có được trong tất cả các hiệp đấu.
8. **Luật xác định đội thắng hiệp đấu:**
    - Đội ghi điểm nếu đưa bóng vào vùng đánh số trong mục tiêu.
    - Đội chiến thắng là đội ghi được nhiều điểm nhất.
    - Các tranh chấp về đội nào thắng hiệp đấu sẽ do ban tổ chức giải đấu giải quyết. Tổng điểm được hiển thị trên bảng điểm trong cửa sổ phát sóng.
9. **Cược cả trận (cược tính trên tỷ số chung cuộc của trận đấu):**
    - Thắng
    - Cơ Hội Kép
    - Tổng Số (Trên/Dưới)
    - Tổng Số Cá Nhân (Trên/Dưới)
    - Chấp
    - Tổng Số (Chẵn/Lẻ)
    - Tổng Số Cá Nhân (Chẵn/Lẻ)
    - Không Có Hiệp Hòa (Có/Không)
    - Đội 1 Thắng Một Số Hiệp (3)
    - Đội 2 Thắng Một Số Hiệp (3)
    - Tổng Số Bóng Trong Một Vùng
10. **Cược hiệp đấu (cược tính trên tỷ số của hiệp):**

- Thắng
- Cơ Hội Kép
- Tổng Số (Trên/Dưới)
- Tổng Số Cá Nhân (Trên/Dưới)
- Chấp
- Tổng Số (Chẵn/Lẻ)
- Tổng Số Cá Nhân (Chẵn/Lẻ)
- Tổng Số Bóng Trong Một Vùng

9.148. NÉM BÓNG CẨM THẠCH II

1. Ném bóng cẩm thạch II một game trực tuyến.
2. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận kết thúc.
3. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
4. Giới hạn tiền cược có thể thay đổi mà không cần thông báo trước.
5. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỷ lệ cược; sai lệch giữa tỷ lệ cược hiển thị trên trang Thể Thao/Trong Trận và tỷ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
6. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả các trận Ném bóng cẩm thạch II đều được phát Trực tuyến.
7. **Luật chơi:**
   - Trận đấu gồm hai hiệp.
   - Đội được điểm khi đưa bóng của họ vào trong các vùng.
   - Số điểm mà mỗi đội đạt được tương ứng với con số của vùng.
   - Tổng số điểm của đội bằng với số điểm mà đội có được trong tất cả các hiệp đấu.
8. **Luật xác định đội thắng hiệp đấu:**
   - Đội chiến thắng là đội ghi được nhiều điểm nhất.
   - Các tranh chấp về đội nào thắng hiệp đấu sẽ do ban tổ chức giải đấu giải quyết. Tổng điểm được hiển thị trên bảng điểm trong cửa sổ phát sóng.
9. **Cược cả trận (cược tính trên tỷ số chung cuộc của trận đấu):**
   - Thắng
   - Cơ Hội Kép
   - Tổng Số (Trên/Dưới)
   - Tổng Số Cá Nhân (Trên/Dưới)
   - Chấp
   - Tổng Số (Chẵn/Lẻ)
   - Tổng Số Cá Nhân (Chẵn/Lẻ)
   - Không Có Hiệp Hòa (Có/Không)
   - Đội 1 Thắng Một Số Hiệp (2)
   - Đội 2 Thắng Một Số Hiệp (2)
   - Tổng Số Bóng Trong Một Vùng
10. **Cược hiệp đấu (cược tính trên tỷ số của hiệp):**
    - Thắng
    - Cơ Hội Kép
    - Tổng Số (Trên/Dưới)
    - Tổng Số Cá Nhân (Trên/Dưới)
    - Chấp
    - Tổng Số (Chẵn/Lẻ)
    - Tổng Số Cá Nhân (Chẵn/Lẻ)

- Tổng Số Bóng Trong Một Vùng

9.149. ĐUA BI CẨM THẠCH

1. Đua Bi Cẩm Thạch là một game trực tuyến.
2. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận kết thúc.
3. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
4. Giới hạn tiền cược có thể thay đổi mà không cần thông báo trước.
5. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỷ lệ cược; sai lệch giữa tỷ lệ cược hiển thị trên trang Thể Thao/Trong Trận và tỷ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
6. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả các trận Đua Bi Cẩm Thạch đều được phát Trực tuyến.
7. **Luật chơi:**
   - Mỗi trận đấu gồm hai hiệp.
   - Trong hiệp đấu, các đội dùng con trỏ điều khiển bóng.
   - Điểm được tính dựa trên khoảng cách bóng đi được.
   - Một con trỏ hiển thị khoảng cách mà đội đạt được trên vạch đo.
   - Phần số lẻ luôn được làm tròn xuống.
   - Tổng số điểm của đội là số điểm mà đội ghi được trong tất cả các hiệp.
8. **Luật xác định đội thắng hiệp đấu:**
   - Đội thắng là đội ghi được nhiều điểm hơn đối phương.
   - Tranh chấp về việc đội nào thắng hiệp đấu sẽ do ban tổ chức giải đấu xử lý. Điểm số cuối cùng được hiển thị trên bảng điểm của cửa sổ phát sóng.
9. **Cược cả trận (cược tính trên tỷ số chung cuộc của trận đấu):**
   - Thắng
   - Cơ Hội Kép
   - Tổng Số (Trên/Dưới)
   - Tổng Số Cá Nhân (Trên/Dưới)
   - Chấp
   - Tổng Số (Chẵn/Lẻ)
   - Tổng Số Cá Nhân (Chẵn/Lẻ)
   - Không Hiệp Hòa (Đúng/Sai)
   - Đội (..) Thắng Một Số Hiệp (2)
   - Đội Về Đích ở Vùng Xanh (Có/Không)
   - Đội Về Đích ở Vùng Vàng (Có/Không)
   - Đội Về Đích ở Vùng Đỏ (Có/Không)
   - Đội Về Đích ở Vùng Xanh Dương (Có/Không)
10. **Cược hiệp đấu (cược tính trên tỷ số của hiệp đấu):**
    - Thắng
    - Cơ Hội Kép
    - Tổng Số (Trên/Dưới)
    - Tổng Số Cá Nhân (Trên/Dưới)
    - Chấp
    - Tổng Số (Chẵn/Lẻ)
    - Tổng Số Cá Nhân (Chẵn/Lẻ)
    - Đội Về Đích ở Vùng Xanh (Có/Không)
    - Đội Về Đích ở Vùng Vàng (Có/Không)
    - Đội Về Đích ở Vùng Đỏ (Có/Không)

- Đội Về Đích ở Vùng Xanh Dương (Có/Không)

9.150. ĐẤU BI CẨM THẠCH

1. Đấu Bi Cẩm Thạch là một game trực tuyến.
2. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận kết thúc.
3. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
4. Giới hạn tiền cược có thể thay đổi mà không cần thông báo trước.
5. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỷ lệ cược; sai lệch giữa tỷ lệ cược hiển thị trên trang Thể Thao/Trong Trận và tỷ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
6. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả các trận Marble MMA đều được phát Trực tuyến.
7. **Luật chơi**
   - Mỗi trận đấu gồm ba hiệp.
   - Tổng số điểm của đội là số điểm mà đội ghi được trong tất cả các hiệp.
   - Đội thắng là đội ghi được nhiều điểm hơn đối phương.
8. **Luật xác định đội thắng hiệp đấu:**
   - Đội thắng là đội có nhiều bóng vào lỗ hơn đối phương.
   - Nếu số bóng vào lỗ của hai đội là bằng nhau, trận đấu kết thúc hòa.
   - Hiệu số bóng vào lỗ của các đội là biên độ thắng.
   - Đội thắng hiệp đấu nhận được 10 điểm.
   - Tổng điểm của đội thua bằng với hiệu số giữa tổng điểm của đội thắng và biên độ thắng.
   - Nếu kết quả hòa, mỗi đội được 10 điểm.
   - Tranh chấp về việc đội nào thắng hiệp đấu sẽ do ban tổ chức giải đấu xử lý. Điểm số cuối cùng được hiển thị trên bảng điểm của cửa sổ phát sóng.
9. **Cược cả trận (cược tính trên tỷ số chung cuộc của trận đấu):**
   - Thắng
   - Cơ Hội Kép
   - Tổng Số (Trên/Dưới)
   - Tổng Số Cá Nhân (Trên/Dưới)
   - Chấp
   - Tổng Số (Chẵn/Lẻ)
   - Đội (..) Thắng Một Số Hiệp (3)
   - Không Hiệp Hòa (Đúng/Sai)
10. **Cược hiệp đấu (cược tính trên tỷ số của hiệp đấu):**
    - Thắng
    - Cơ Hội Kép
    - Tổng Số (Trên/Dưới)
    - Tổng Số Cá Nhân (Trên/Dưới)
    - Chấp
    - Tổng Số (Chẵn/Lẻ)

9.151. ĐẬP BI CẨM THẠCH

1. Đập Bi Cẩm Thạch là một game trực tuyến.
2. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận kết thúc.
3. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.

4. Giới hạn tiền cược có thể thay đổi mà không cần thông báo trước.
5. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỷ lệ cược; sai lệch giữa tỷ lệ cược hiển thị trên trang Thể Thao/Trong Trận và tỷ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
6. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả các trận Đập Bi Cẩm Thạch đều được phát Trực tuyến.
7. **Luật chơi:**
    - Mỗi trận đấu gồm 2 hiệp.
    - Tổng điểm của một đội bằng số điểm đội ghi được trong tất cả các hiệp.
    - Đội nào nhiều điểm nhất sẽ thắng.
8. **Luật xác định đội thắng hiệp đấu:**
    - Đội được điểm khi bi của đội rơi vào trong vùng chơi.
    - Đội nào nhiều điểm nhất sẽ thắng hiệp đấu.
    - Nếu bi của đội đáp xuống một khối bị vỡ, thì xem như bi đã rơi vào vùng có màu của khối tương ứng.
    - Nếu bi rơi vào vùng 4 hoặc 6, đội sẽ được số điểm tương ứng.
    - Nếu bi rơi vào vùng màu vàng hoặc xanh lá cây, đội được 1 điểm.
    - Nếu bi rơi vào vùng màu xanh lam, đội được 3 điểm.
    - Nếu bi rơi vào vùng màu đỏ, tổng điểm của đội sẽ được nhân đôi với mỗi bi.
    - Các tranh chấp về đội nào thắng hiệp đấu sẽ do ban tổ chức giải đấu giải quyết. Điểm số cuối cùng được hiển thị trên bảng điểm trong cửa sổ phát sóng.
9. **Cược cả trận (cược tính trên tỷ số chung cuộc của trận đấu):**
    - Thắng
    - Cơ Hội Kép
    - Tổng Số (Trên/Dưới)
    - Chấp
    - Tổng Số Cá Nhân (Trên/Dưới)
    - Tổng Số (Chẵn/Lẻ)
    - Tổng Số Cá Nhân (Chẵn/Lẻ)
    - Tổng Điểm Của Đội Trong Vùng x2 (Trên/Dưới)
    - Tổng Điểm Trong Vùng Có Hệ Số x2 (Trên/Dưới)
    - Tổng Số Bi Trong Một Vùng Chơi
    - Đội ( ) Thắng ( ) Hiệp
    - Không Có Hiệp Hòa
10. **Cược hiệp đấu (cược tính trên tỷ số của hiệp):**
    - Thắng
    - Cơ Hội Kép
    - Tổng Số (Trên/Dưới)
    - Chấp
    - Tổng Số Cá Nhân (Trên/Dưới)
    - Tổng Số (Chẵn/Lẻ)
    - Tổng Số Cá Nhân (Chẵn/Lẻ)
    - Tổng Điểm Của Đội ( ) Trong Vùng x2 (Trên/Dưới)
    - Tổng Điểm Trong Vùng Có Hệ Số x2 (Trên/Dưới)
    - Tổng Số Bi Trong Một Vùng Chơi

9.152. LÔ TÔ CẨM THẠCH

1. Lô Tô Cẩm Thạch là một game trực tuyến.

2. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận kết thúc.
3. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
4. Giới hạn tiền cược có thể thay đổi mà không cần thông báo trước.
5. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỷ lệ cược; sai lệch giữa tỷ lệ cược hiển thị trên trang Thể Thao/Trong Trận và tỷ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
6. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả các trận Lô Tô Cẩm Thạch đều được phát Trực tuyến.
7. **Luật chơi:**
    - Mỗi trận đấu gồm 3 hiệp.
    - Tổng điểm của một đội bằng số điểm đội ghi được trong tất cả các hiệp.
    - Đội nào nhiều điểm nhất sẽ thắng.
8. **Luật xác định đội thắng hiệp đấu:**
    - Đội được điểm khi bi của họ rơi vào trong vùng chơi.
    - Đội nào nhiều điểm nhất sẽ thắng hiệp đấu.
    - Số điểm được tính dựa trên các con số ở mỗi vùng mà bi lăn vào.
    - Đối với mỗi bi rơi vào vùng có hệ số x2 hoặc x3, tổng số điểm của đội sẽ được nhân với hệ số tương ứng.
    - Điểm ở vùng Bonus50 được tính cho đội trước khi áp dụng hệ số.
    - Các tranh chấp về đội nào thắng hiệp đấu sẽ do ban tổ chức giải đấu giải quyết. Điểm số cuối cùng được hiển thị trên bảng điểm trong cửa sổ phát sóng.
9. **Cược cả trận (cược tính trên tỷ số chung cuộc của trận đấu):**
    - Thắng
    - Cơ Hội Kép
    - Tổng Số (Trên/Dưới)
    - Tổng Số Cá Nhân (Trên/Dưới)
    - Tổng Điểm Của Đội Trong Vùng x2 (Trên/Dưới)
    - Tổng Điểm Trong Vùng Có Hệ Số x2 (Trên/Dưới)
    - Tổng Điểm Của Đội ( ) Trong Vùng x3 (Trên/Dưới)
    - Tổng Điểm Trong Vùng Có Hệ Số x3 (Trên/Dưới)
    - Tổng Điểm Của Đội 1 Trong Vùng Bonus50 (Trên/Dưới)
    - Tổng Điểm Của Đội 2 Trong Vùng Bonus50 (Trên/Dưới)
    - Tổng Điểm Trong Vùng Có Hệ Số Bonus50 (Trên/Dưới)
    - Đội ( ) Thắng (3) Hiệp
10. **Cược hiệp đấu (cược tính trên tỷ số của hiệp):**
    - Thắng
    - Cơ Hội Kép
    - Tổng Số (Trên/Dưới)
    - Tổng Số Cá Nhân (Trên/Dưới)
    - Tổng Điểm Của Đội ( ) Trong Vùng x2 (Trên/Dưới)
    - Tổng Điểm Trong Vùng Có Hệ Số x2 (Trên/Dưới)
    - Tổng Điểm Của Đội ( ) Trong Vùng x3 (Trên/Dưới)
    - Tổng Điểm Trong Vùng Có Hệ Số x3 (Trên/Dưới)
    - Tổng Điểm Của Đội ( ) Trong Vùng Có Hệ Số Bonus50 (Trên/Dưới)
    - Tổng Điểm Trong Vùng Có Hệ Số Bonus50 (Trên/Dưới)

9.153. BÓNG CHUYỀN CẨM THẠCH

1. Bóng Chuyền Cẩm Thạch là một game trực tuyến.

2. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận kết thúc.
3. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
4. Giới hạn tiền cược có thể thay đổi mà không cần thông báo trước.
5. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỷ lệ cược; sai lệch giữa tỷ lệ cược hiển thị trên trang Thể Thao/Trong Trận và tỷ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
6. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả các trận Bóng Chuyền Cẩm Thạch đều được phát Trực tuyến.
7. **Luật chơi:**
    - Đội nhận được một điểm cho mỗi set thắng.
    - Tổng số điểm của một đội bằng tổng số điểm mà đội có được trong tất cả các set.
    - Đội nào được 3 điểm trước sẽ thắng trận đấu.
8. **Luật xác định đội thắng set đấu:**
    - Đội được 1 điểm nếu bóng của họ tiếp đất ở phần sân có ghi “Points” (điểm).
    - Đội nào ghi được nhiều điểm nhất sẽ thắng set đấu.
    - Các tranh chấp về việc đội nào thắng set đấu sẽ do ban tổ chức giải đấu xử lý. Điểm số cuối cùng sẽ được hiển thị trên bảng điểm của cửa sổ phát sóng.
9. **Cược cả trận (cược đặt cho kết quả của cả trận đấu):**
    - Thắng
    - Chấp
    - Tổng Số (Trên/Dưới)
    - Tổng Số Cá Nhân (Trên/Dưới)
    - Tổng Số Bóng Ra Ngoài (Trên/Dưới)
    - Tổng Số Bóng Ra Ngoài – Cá Nhân (Trên/Dưới)
    - Tổng Số Set (Trên/Dưới)
    - Chấp Set
    - Tỷ Số Đúng
10. **Cược set (cược đặt cho kết quả của set đấu):**
    - Thắng
    - Chấp
    - Tổng Số (Trên/Dưới)
    - Tổng Số Cá Nhân (Trên/Dưới)
    - Tổng Số Bóng Ra Ngoài (Trên/Dưới)
    - Tổng Số Bóng Ra Ngoài – Cá Nhân (Trên/Dưới)

9.154. BÓNG CHÀY CẨM THẠCH

1. Bóng Chày Cẩm Thạch là một game trực tuyến.
2. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận kết thúc.
3. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
4. Giới hạn tiền cược có thể thay đổi mà không cần thông báo trước.
5. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỷ lệ cược; sai lệch giữa tỷ lệ cược hiển thị trên trang Thể Thao/Trong Trận và tỷ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
6. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả các trận Bóng Chày Cẩm Thạch đều được phát Trực tuyến.
7. **Luật chơi:**
    - Mỗi trận đấu gồm 3 ván.

    - Tổng điểm của một đội bằng số điểm đội ghi được trong tất cả các ván đấu.
    - Đội nào nhiều điểm nhất sẽ thắng.
8. **Luật xác định đội thắng ván đấu:**
    - Đội được 1 điểm cho mỗi bi rơi vào vùng Finished.
    - Đội nào nhiều điểm nhất sẽ thắng ván đấu.
    - Các tranh chấp về đội nào thắng ván đấu sẽ do ban tổ chức giải đấu giải quyết. Điểm số cuối cùng được hiển thị trên bảng điểm trong cửa sổ phát sóng.
9. **Cược cả trận (cược tính trên tỷ số chung cuộc của trận đấu):**
    - Thắng
    - Cơ Hội Kép
    - Tổng Số (Trên/Dưới)
    - Tổng Số Cá Nhân (Trên/Dưới)
    - Chấp
    - Tổng Số (Chẵn/Lẻ)
    - Tổng Số Cá Nhân (Chẵn/Lẻ)
    - Tổng Số Ván Thắng Của Đội ( ) (3) (Đúng/Sai)
    - Không Có Hiệp Hòa (Đúng/Sai)
10. **Cược ván đấu (cược tính trên tỷ số của ván):**
    - Thắng
    - Cơ Hội Kép
    - Tổng Số (Trên/Dưới)

9.155. RAID: SHADOW LEGENDS

1. Raid: Shadow Legends là game trực tuyến nhiều người chơi.
2. Cược được mở cho các trận đấu giữa hai đội: Đội 1 và Đội 2.
3. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận kết thúc.
4. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
5. Giới hạn tiền cược có thể thay đổi mà không cần thông báo trước.
6. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỷ lệ cược; sai lệch giữa tỷ lệ cược hiển thị trên trang Thể Thao/Trong Trận và tỷ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
7. Cược được mở trước khi trận bắt đầu. Tất cả các trận Raid: Shadow Legends đều được phát trực tuyến.
8. **Luật chơi:**
    - Trận đấu (hiệp đấu) diễn ra cho đến khi một đội giành chiến thắng.
    - Đội thắng trận là đội tiêu diệt được đội đối phương.
    - Điểm số cuối cùng và số thứ tự của tướng được hiển thị trên cửa sổ phát sóng vào cuối trận đấu.
9. **Cược cả trận:**
    - Thắng
    - Nhân Vật Sống Sót

9.156. eSports Bóng Rổ (THI NÉM VÀO RỔ)

1. eSports Bóng Rổ (2x2) là game trực tuyến nhiều người chơi (bóng rổ giả lập). Hai đội ném bóng vào cùng một rổ đến khi đạt 21 điểm. Nếu đến 21 điểm nhưng cách biệt điểm số giữa hai đội ít hơn 2, trận sẽ chơi hiệp phụ. Trận diễn ra tiếp tục cho đến khi cách biệt điểm số giữa hai đội lớn

hơn 2.
2. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận thúc.
3. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
4. Công ty cược có quyền thay đổi giới hạn tiền cược mà không cần thông báo trước.
5. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang Thể Thao/Trong Trận và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
6. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả các trận eSports Bóng Rổ đều được phát Trực tuyến.
7. Các loại cược:
    - Đội Thắng
    - Chấp
    - Tổng Số (Trên/Dưới)
    - Tổng Số (Chẵn/Lẻ);
    - Cầu Thủ Ghi Hơn 21 Điểm (Có/Không)
    - Tổng Số Cá Nhân (Trên/Dưới)
    - Mỗi Đội Ghi Trên () - Có
    - Tổng Số () Hoặc Ít Hơn
    - Tổng Số Trong Khoảng () và ()
    - Đội (1;2) Thắng Cách Biệt () - () Điểm
    - Đội Thắng (1;2) + Tổng Số (Trên;Dưới) – Có/Không

9.157. ASSAULT SQUAD

1. Assault Squad là một game chiến thuật thời gian thực chơi trực tuyến. Hai đội (2x2) thi đấu với nhau. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận đấu kết thúc.
2. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
3. Công ty cược có quyền thay đổi giới hạn tiền cược mà không cần thông báo trước.
4. Đội nào giương cao cờ của mình (mà không bị đội đối phương đoạt cờ) trên một đối tượng bắt giữ sẽ được tính là đội chiến thắng.
5. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang Thể Thao/Trong Trận và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
6. Các loại cược:
    - Đội thắng
    - Tổng số (điểm hai đội ghi được)
    - Chấp
    - Tổng điểm Frag / Tổng điểm Frag Đội 1/ Tổng điểm Frag Đội 2
    - Tổng Trang Bị Bị Hủy (số lượng trang bị quân sự bị phá hủy trong trận)
    - Tổng Số Lần Cướp Cờ (nghĩa là số lần cờ bị cướp, ví dụ khi một đội giương cờ, nhưng đội kia chiếm được và lại giương cờ của đội mình lên).

9.158. Cut the Rope

1. Cut the Rope là game video trực tuyến trong đó người chơi cần cho Om Nom, một sinh vật nhỏ màu xanh, ăn bằng cách cắt dây thừng để kẹo treo trên dây rơi vào miệng Om Nom.
2. Có thể đặt cược vào các gói game được gọi là "Hộp" (mỗi hộp gồm 1 đến 25 cấp (bản đồ)). Nếu

người chơi thua một bản đồ, game kết thúc.
3. Nếu cược được đặt vào một bản đồ cụ thể, nhưng người chơi không thể đạt đến bản đồ đó, cược sẽ bị hủy (hoàn tiền).
4. Nếu thua một bản đồ, người chơi sẽ nhận 0 điểm và 0 sao.
5. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận kết thúc.
6. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
7. Công ty cược có quyền thay đổi giới hạn tiền cược mà không cần thông báo trước.
8. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang cược Thể Thao/Trong Trận và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
9. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả các trận đều được phát Trực tuyến.
10. **Các loại cược:**
    - Tổng Số Điểm Trên/Dưới (tổng số điểm có được trên các bản đồ đã hoàn thành)
    - Tổng Số Sao Trên/Dưới (tổng số sao có được trên các bản đồ đã hoàn thành)
    - Tổng Số Bản Đồ (tổng số tất cả bản đồ đã hoàn thành kể cả các bản đồ đã thua)
    - Bản Đồ Hoàn Thành (nếu tất cả 25 bản đồ đều hoàn thành, cược "Tất Cả Bản Đồ Sẽ Hoàn Thành" sẽ thắng).
    - Tổng Điểm Bản Đồ Trên/Dưới (số điểm có được trên một bản đồ cụ thể)
    - Tổng Sao Bản Đồ Trên/Dưới (số sao có được trên một bản đồ cụ thể)
    - Chính Xác Tổng Sao Bản Đồ (số sao có được trên một bản đồ cụ thể)
    - Bản Đồ Sẽ Hoàn Thành Có/Không (đặt cho một bản đồ cụ thể sẽ hoàn thành hay không).

9.159. ĐẬP HỘP

1. Đập Hộp là một game trực tuyến. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận kết thúc.
2. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược. Công ty cược có quyền thay đổi giới hạn tiền cược mà không cần thông báo trước.
3. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang Thể Thao/Trong Trận và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
4. Các loại cược:
    - Tổng Số Táo (Số táo còn lại của người chơi vào cuối cấp)
    - Tổng Số Hộp (Số hộp bị người chơi đập vỡ ở mỗi cấp)
    - Tổng Số Mạng (Số mạng còn lại của người chơi vào cuối cấp)

9.160. LƯỚT VÁN SUBWAY SURFERS

1. SubwaySurfers là game trực tuyến nhiều người chơi. Nhân vật sẽ lướt ván dọc đường ray cho đến khi đâm phải chướng ngại vật.
2. Nhân vật trong game có thể lấy các power-ups giúp tăng thêm số lượng tiền xu.
3. Trong game có hai loại phần thưởng - vàng và điểm - dựa theo khoảng cách đi được. Cũng có các power-ups, sẽ được kích hoạt khi nhân vật game nhặt lên.
4. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
5. Giới hạn tiền cược có thể thay đổi mà không cần thông báo trước.
6. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang Thể Thao/Trong Trận và tỉ lệ cược trong vé

cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
7. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả các trận lướt ván SubwaySurfer đều được phát Trực tuyến.
8. Các loại cược:
    - Tổng số điểm ghi được (khoảng cách đã đi) (Trên/Dưới)
    - Tổng số vàng kiếm được (Trên/Dưới)
    - Power-ups kiếm được (2x Multiplier, Coin Magnet, Jetpack và Super Sneakers)

9.161. NHÍM SONIC (SONIC GENERATIONS)

1. Nhím Sonic là một video game trực tuyến
2. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận kết thúc.
3. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
4. Giới hạn tiền cược có thể thay đổi mà không cần thông báo trước.
5. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang Thể Thao/Trong Trận và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
6. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả các trận đều được phát trực tuyến.
7. Các loại cược:
    - Bản Đồ Sẽ Hoàn Thành Có/Không
    - Bản Đồ Hoàn Thành, Tổng Số Vòng Trên/Dưới (nếu bản đồ không hoàn thành, cược thua; Tổng Số Vòng - số vòng mà nhân vật game còn lại vào cuối bản đồ).
    - Bản Đồ Hoàn Thành, Thời Gian Bản Đồ Trên/Dưới (nếu bản đồ không hoàn thành, cược thua; Thời Gian Bản Đồ - số giây lúc nhân vật game đến cuối bản đồ, không tính mili giây).
    - Số Trạm Vượt Qua (cuối bản đồ cũng được tính là một trạm)
    - Trạm Sẽ Vượt Qua Có/Không (nhân vật game có vượt qua một trạm cụ thể trên bản đồ hay không)

9.162. SPYKEBOTS

1. SpykeBots là game trực tuyến nhiều người chơi.
2. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận kết thúc.
3. Cược được mở cho trận đấu giữa hai game thủ. Mỗi trận đấu đến 3 set.
4. Mỗi set đấu diễn ra cho đến khi một game thủ đạt được 6 điểm (trừ khi có tình huống tie-break*).
5. Game thủ nào thắng trước 2 set được tính là thắng trận.
6. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
7. Giới hạn tiền cược có thể thay đổi mà không cần thông báo trước.
8. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang Thể Thao/Trong Trận và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
9. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả các trận SpykeBots đều được phát Trực tuyến.
10. Các loại cược:
    - **Đặt cho trận đấu:**

        - Thắng Trận
        - Tỉ Số Đúng
        - Thắng Trắng Một Set (Có/Không)
        - Tổng Số Tie-Breaks* (Trên/Dưới)
    - **Đặt cho set đấu:**
        - Thắng Set
        - Tổng Số (Trên/Dưới)
        - Tổng Số Cá Nhân (Trên/Dưới)
        - Chấp
        - Tổng Số (Chẵn/Lẻ)
        - Tổng Số Cá Nhân (Chẵn/Lẻ)
        - Tie-Break* (Có/Không)
        - Một Trong Hai Đội Thắng Cách Biệt Điểm Cụ Thể
        - Đội Thắng Trắng (Có/Không)

*Tie-break là tình huống xảy ra khi tỉ số là 5-5, và các đối thủ phải tiếp tục thi đấu đến khi cách biệt lên đến 2 điểm.

9.163. THANH GƯƠM VÀ LINH HỒN (BLADE AND SOUL)

1. Blade And Soul là game nhập vai trực tuyến nhiều người chơi.
2. Cược được mở cho trận đấu giữa hai chiến binh. Trận diễn ra đến khi một bên thắng được hai vòng đấu, vì vậy mỗi trận có tối đa ba vòng đấu. Mỗi trận kéo dài ba phút.
3. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận kết thúc.
4. Chiến binh nào giết chết đối thủ được tính là thắng. Nếu cả hai người đều vẫn còn đứng được vào cuối vòng đấu, người chiến thắng sẽ được xác định bằng điểm số.
5. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
6. Giới hạn tiền cược có thể thay đổi mà không cần thông báo trước.
7. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang Thể Thao/Trong Trận và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
8. Cược đặt vào các chiến binh chỉ mở TRONG TRẬN. Tất cả các trận đấu đều được phát trực tuyến.
9. **CÁC LOẠI CƯỢC**
    - **cược cả trận:**
        - Thắng
        - Tỉ Số Đúng
        - Tổng Số Vòng Đấu (Trên/Dưới)
        - Ai Sẽ Tham Gia Trận Đấu
    - **cược vòng đấu:**
        - Thắng
        - Thời Gian Vòng Đấu (Trên/Dưới)
        - Số Chuỗi Tấn Công Tối Đa Trong Vòng Đấu - Tổng Số (Trên/Dưới)

9.164. Tranh Bóng (Ball Grabbers)

1. Ball Grabbers là game trực tuyến nhiều người chơi.
2. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận kết thúc.
3. Cược được mở cho trận đấu giữa hai game thủ. Trận diễn ra cho đến khi một bên thắng hai

vòng, vì vậy mỗi trận có tối đa ba vòng đấu.
4. Mỗi vòng đấu kéo dài 2 phút (trừ khi có tình huống đấu vòng phụ*).
5. Game thủ nào thắng 2 vòng sẽ là người chiến thắng.
6. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
7. Giới hạn tiền cược có thể thay đổi mà không cần thông báo trước.
8. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang Thể Thao/Trong Trận và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
9. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả các trận đấu Ball Grabbers đều được phát Trực tuyến.
10. Các loại cược:
    - **cược cả trận:**
        - Thắng
        - Tỉ Số Đúng
        - Tổng Số Vòng Đấu (Trên/Dưới)
    - **cược vòng đấu:**
        - Thắng
        - Tổng Số (Trên/Dưới)
        - Tổng Số Cá Nhân (Trên/Dưới)
        - Chấp
        - Tổng Số (Chẵn/Lẻ)
        - Tổng Số Cá Nhân (Chẵn/Lẻ)
        - Số Điểm Chính Xác
        - Vòng Phụ (Đúng/Sai)
        - Đua Điểm (VD: Ai Ghi Được 20 Điểm Trước)
        - Bàn Thắng Đầu Tiên
        - Bàn Thắng Cuối Cùng

* Vòng phụ - nếu hai phút của vòng đấu đã trôi qua và kết quả là hòa, vòng đấu sẽ kéo dài đến khi bàn thắng đầu tiên được ghi (được điểm).

9.165. GAME NẤU ĂN (OVERCOOKED)

1. Overcooked là một game trực tuyến. Game diễn ra trong một nhà bếp nơi người chơi điều khiển 2 đầu bếp chuẩn bị các bữa ăn để thực hiện các đơn hàng.
2. Nếu một đơn hàng hoàn thành đúng hạn, người chơi kiếm được tiền xu (thanh đơn hàng hiển thị trên cùng của màn hình). Nếu không, 10 điểm kiếm được trước đó sẽ bị trừ.
3. Có ba tham số (tổng số điểm, tiền xu và đơn hàng đã hoàn thành). Tiền xu được tính vào tổng số điểm kiếm được.
4. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
5. Giới hạn tiền cược có thể thay đổi mà không cần thông báo trước.
6. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang Thể Thao/Trong Trận và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
7. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả các trận Overcooked đều được phát Trực tuyến.
8. Các loại cược:
    - Tổng Số Điểm (điểm kiếm được ở các đơn hàng hoàn thành cộng tiền xu) Trên/Dưới

- Tổng Số Xu (Trên/Dưới)
- Tổng Số Đơn Hàng Hoàn Thành (Trên/Dưới)

9.166. eTaekwondo

1. eTaekwondo là game trực tuyến nhiều người chơi (game đấu võ giả lập).
2. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận kết thúc.
3. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
4. Giới hạn tiền cược có thể thay đổi mà không cần thông báo trước.
5. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả các trận eTaekwondo đều được phát Trực tuyến.
6. Trận đấu kéo dài trong 3 hiệp, mỗi hiệp 30 giây.
7. Cược trận đấu:
    - Thắng
    - Tổng Số Trên/Dưới
    - Tổng Số Cá Nhân Trên/Dưới
    - Chấp
    - Tổng Số Chẵn/Lẻ
    - Tổng Số Cá Nhân Chẵn/Lẻ
    - Ít Nhất Một Hiệp Hòa
    - Thắng Trắng Trong Một Hiệp
8. Cược hiệp đấu
    - Thắng
    - Tổng Số Trên/Dưới
    - Tổng Số Cá Nhân Trên/Dưới
    - Chấp
    - Tổng Số Chẵn/Lẻ
    - Tổng Số Cá Nhân Chẵn/Lẻ
9. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang Thể Thao/Trong Trận và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.

9.167. eSports Bóng Chuyền

1. eSports Bóng Chuyền là game trực tuyến nhiều người chơi (bóng chuyền giả lập).
2. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận kết thúc.
3. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
4. Giới hạn tiền cược có thể thay đổi mà không cần thông báo trước.
5. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả các trận eSports Bóng Chuyền đều được phát trực tuyến.
6. Trận diễn ra cho đến khi một đội thắng được 3 set (các set 1, 2, 3 và 4 chơi đến 25 điểm; nếu tỉ số hòa sau 24 điểm, thì set đấu đó sẽ tiếp diễn cho đến khi một đội dẫn trước 2 điểm; set thứ 5 đấu đến 15 điểm.
7. **Các loại cược:**
    - Thắng
    - Thắng Tính Theo Set
    - Chấp
    - Chấp Set

    - Tổng Số (Trên/Dưới);
    - Tổng Số Cá Nhân (Trên/Dưới);
    - Tỉ Số Đúng
8. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang Thể Thao/Trong Trận và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.

9.168. Jump Force

1. Jump Force là game trực tuyến nhiều người chơi (đấu võ giả lập)
2. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận kết thúc.
3. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
4. Giới hạn tiền cược có thể thay đổi mà không cần thông báo trước.
5. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả các trận Jump Force đều được phát trực tuyến.
6. Trận đấu diễn ra cho đến khi một đội thắng được 5 hiệp (tối đa 9 hiệp mỗi trận).
7. Mỗi đội có 3 nhân vật. Các trận áp dụng định dạng 1 chọi 1. Các nhân vật tham gia vào trận đấu có thể thay đổi không giới hạn số lần trong hiệp đấu.
8. Mỗi trận kéo dài trong 99 giây. Khi 69 giây đã trôi qua, đồng hồ đếm ngược sẽ xuất hiện trên màn hình.
9. Người chơi chiến thắng bằng đòn kết liễu khi nhân vật hạ knock-out đối thủ trước khi hiệp đấu kết thúc.
10. Người chơi thua bằng đòn kết liễu khi nhân vật bị đối phương hạ knock-out trước khi hiệp đấu kết thúc.
11. **Cách Chiến Thắng:**
    - Đòn Kết Liễu (hạ knock-out đối thủ trước khi kết thúc hiệp đấu)
    - Thắng Thông Thường (thắng sau khi kết thúc hiệp đấu)
12. **Các loại cược:**
    - **Cược cả trận:**
        - Thắng
        - Tổng Số (Trên/Dưới)
        - Tổng Số Cá Nhân (Trên/Dưới)
        - Tổng Số (Chẵn/Lẻ)
        - Tỉ Số Đúng
        - Tổng Số Thắng Thông Thường (Trên/Dưới)
        - Mỗi Nhân Vật Thắng Bằng Đòn Kết Liễu
        - Mỗi Nhân Vật Thua Bằng Đòn Kết Liễu
    - **Cược hiệp đấu:**
        - Thắng
        - Thời Lượng Đấu (Trên/Dưới)
        - Cách Chiến Thắng
        - Người Thắng và Cách Chiến Thắng
        - Nhân Vật Thắng Bằng Đòn Kết Liễu
        - Nhân Vật Thua Bằng Đòn Kết Liễu
13. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang Thể Thao/Trong Trận và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.

9.169. Mô Phỏng Đánh Trận (TABS)

1. Mô Phỏng Đánh Trận (TABS, hay Totally Accurate Battle Simulator) là game trực tuyến nhiều người chơi.
2. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận kết thúc.
3. Cược được mở cho các trận đấu giữa hai game thủ.
4. Game thủ thắng trận là người tiêu diệt tất cả các đơn vị quân địch.
5. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
6. Giới hạn tiền cược có thể thay đổi mà không cần thông báo trước.
7. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang Thể Thao/Trong Trận và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
8. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả các trận Mô Phỏng Đánh Trận (TABS) đều được phát Trực tuyến.
9. Các loại cược:
    - Thắng

9.170. SEKIRO

1. Sekiro là game trực tuyến một người chơi.
2. Cược được mở cho các trận đấu giữa hai chiến binh: chiến binh shinobi và đối thủ.
3. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận kết thúc.
4. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
5. Giới hạn tiền cược có thể thay đổi mà không cần thông báo trước.
6. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang Thể Thao/Trong Trận và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
7. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả các trận Sekiro đều được phát Trực tuyến.
8. **Luật chơi:**
    - Trận đấu diễn ra cho đến khi một chiến binh thắng hai hiệp (tối đa 3 hiệp mỗi trận).
    - Chiến binh nào giết chết đối thủ với số lần theo quy định sẽ được tính là thắng hiệp đấu.
    - Thắng Hoàn Hảo là khi người thắng không bị mất mạng nào.
    - Một mạng được tính khi đối thủ của shinobi chết.
    - Số lượt mạng sống còn lại của đối thủ của shinobi hiển thị trong hình cầu cam ở góc trên bên trái màn hình.
    - Chiến binh Genichiro Ashina có thêm một mạng (ẩn).
    - Nếu shinobi chết, từ "Death" (Chết) sẽ xuất hiện trong hiệp đó.
9. **Các loại cược:**
    - **Cược trận đấu:**
        - Thắng
        - Tổng Số Hiệp
        - Tỉ Số Đúng
        - Tổng Số Lượt Chết Trên/Dưới
    - **Cược hiệp đấu:**
        - Thắng

        - Thắng Trắng Đúng/Sai

9.171. eSports Đua Xe Đạp

1. eSports Đua Xe Đạp là game trực tuyến đua xe đạp giả lập.
2. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận kết thúc.
3. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
4. Giới hạn tiền cược có thể thay đổi mà không cần thông báo trước.
5. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang cược và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
6. Cược chỉ mở trước khi cuộc đua bắt đầu. Tất cả các trận eSports Đua Xe Đạp đều được phát Trực tuyến.
7. Các loại cược:
    - Thời gian chính thức (theo quốc gia) - cược đặt vào quốc gia mà tay đua đại diện
        - Vô Địch
        - Thứ Hạng Chung Cuộc
        - Số Tay Đua Trong Khoảng Thứ Hạng
    - Theo đội - cược đặt vào đội mà tay đua đại diện
        - Vô Địch
        - Thứ Hạng Chung Cuộc
        - Số Tay Đua Trong Khoảng Thứ Hạng

9.172. RumbleStars

1. RumbleStars là game di động trực tuyến, với hai đội thú chơi bóng đá.
2. Mỗi trận kéo dài 3 phút. Trận kết thúc ngay khi một đội ghi được 3 bàn thắng. Nếu kết quả trận đấu hòa, hai đội sẽ đấu hiệp phụ hai phút.
3. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
4. Giới hạn tiền cược có thể thay đổi mà không cần thông báo trước.
5. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang Thể Thao/Trong Trận và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
6. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả các trận Rumble Stars đều được phát Trực tuyến.
7. Các loại cược:
    - T1, T2, Hòa
    - Tổng Số Bàn Thắng, tổng số cá nhân (trên, dưới)
    - Chấp và tỉ số đúng.

9.173. BrawlOut

1. Brawlout là game trực tuyến nhiều người chơi.
2. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận kết thúc.
3. Cược mở cho trận đấu giữa hai võ sĩ.
4. Võ sĩ nào ném được đối phương khỏi sàn đấu 3 lần sẽ là người thắng trận.

5. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
6. Giới hạn tiền cược có thể thay đổi mà không cần thông báo trước.
7. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang cược và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
8. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả các trận Brawlout đều được phát Trực tuyến.
9. Các loại cược:
    - Thắng
    - Tỉ Số Đúng
    - Tổng Số (Trên; Dưới)
    - Võ Sĩ 1/2 Sát Thương Tối Đa (Trên;Dưới)*

* Võ Sĩ 1/2 Sát Thương Tối Đa là sát thương tối đa mà võ sĩ phải chịu trong trận đấu (tính theo phần trăm).

9.174. Đánh Bom

1. Đánh Bom là game trực tuyến nhiều người chơi.
2. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận kết thúc.
3. Cược mở cho trận đấu giữa bốn người chơi. Trận diễn ra đến khi một người chơi thắng 3 được lần. Mỗi hiệp kéo dài 2 phút.
4. Người chiến thắng là người cuối cùng còn sống. Nếu có từ hai người chơi còn sống ở cuối hiệp, thì kết quả của hiệp đó là hòa. Nếu trong hiệp đấu, những người chơi còn lại đều bị phát nổ cùng lúc, thì kết quả của hiệp đó là hòa.
5. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
6. Giới hạn tiền cược có thể thay đổi mà không cần thông báo trước.
7. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang Thể Thao/Trong Trận và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
8. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả các trận Đánh Bom đều được phát Trực tuyến.
9. Các loại cược:
    - **Hiệp đấu:**
        - Thắng Hiệp Đấu
        - Thời Lượng Hiệp Đấu* (Trên/Dưới)
    - **Trận đấu:**
        - Tổng Số Cá Nhân (số hiệp đấu mà người chơi thắng trong trận đấu)
        - Kết Quả Trận Đấu (người chơi đầu tiên thắng 3 hiệp được tính là thắng trận).
        - Chẵn/Lẻ
        - Chấp (hiệu số hiệp thắng giữa người chơi thứ nhất và thứ hai).

* Thời lượng của hiệp đấu là số giây trôi qua kể từ khi hiệp đấu bắt đầu. Con số này được tính bằng cách lấy 120 (thời gian lúc bắt đầu hiệp đấu) trừ cho con số lúc đồng hồ đếm giờ dừng lại).

9.175. War Thunder

1. "WarThunder" là game trực tuyến nhiều người chơi.
2. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận kết thúc.
3. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
4. Giới hạn tiền cược có thể thay đổi mà không cần thông báo trước.
5. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang cược và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
6. Trường hợp có hành vi phi thể thao ảnh hưởng đến kết quả của trận đấu như việc đồng minh hoàn toàn không hoạt động hoặc giết đồng đội, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đó là vô hiệu và thanh toán với tỉ lệ cược là 1 (hoàn tiền cược).
7. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả các trận đều được phát trực tuyến.
8. Đội nào phá hủy hết tất cả phương tiện của đội đối phương hoặc khiến đối phương không còn điểm hồi sinh, đội đó chiến thắng.
9. Cược được mở trên trận đấu ngẫu nhiên trong game nhiều người chơi “WarThunder”, các thành viên trong đội được chọn ngẫu nhiên.
10. Số điểm mỗi đội ghi được bằng với số điểm hồi sinh còn lại. Loại phương tiện khác nhau yêu cầu số điểm hồi sinh khác nhau.
11. CÁC LOẠI CƯỢC:
    - Thắng
    - Tổng Số Frag
    - Tổng Số (Chẵn/Lẻ)
    - Tổng Số Trong Khoảng Thời Gian

9.176. ROBOT CHAMPIONS

1. Robot Champions là game trực tuyến nhiều người chơi.
2. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận kết thúc.
3. Cược được mở cho trận đấu giữa hai game thủ.
4. Game thủ nào đẩy được đối phương khỏi sàn đấu hoặc tiêu diệt được đối phương, sẽ được tính là thắng.
5. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
6. Giới hạn tiền cược có thể thay đổi mà không cần thông báo trước.
7. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang cược và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
8. Cược được mở trước khi trận bắt đầu. Tất cả các trận Robot Champions đều được phát trực tuyến.
9. Các loại cược:
    - Thắng
    - Trận Kéo Dài Bao Lâu* (Trên/Dưới) / Phút Kết Thúc Trận Đấu
    - Sẽ Có Hiệp Phụ? – Có/Không

*Thời gian của lượt đấu là số giây tính từ khi lượt đấu bắt đầu, được tính bằng cách lấy 120 trừ đi số giây trên đồng hồ đếm ngược (120 giây là thời gian chuẩn một lượt đấu, và sẽ đếm ngược khi lượt đấu bắt đầu). Ví dụ, đồng hồ đếm ngược dừng ở giây 74. Thời gian hiệp đấu sẽ là: 120 – 74 = 46 giây.

9.177. BÀI BÓNG ĐÁ

1. Bài bóng đá là một game bài chơi theo một số quy tắc bóng đá. Game gồm 2 đội (người chơi): đội đỏ, gồm các quân bài đỏ (rô và cơ), và đội đen gồm các quân bài đen (chuồn và bích). Mỗi đội có 3 bộ bài:
    - Thủ môn được chọn từ các quân bài sau: từ quân 4 đến quân Q. Vì cả hai đội đều có hai quân ở mỗi chất bài, nên bộ bài này có tổng cộng 18 quân.
    - Hậu vệ được chọn từ các quân bài sau: từ quân 2 đến quân 8. Bộ này có tổng cộng 14 quân bài.
    - Tiền đạo được chọn từ các quân bài sau: từ quân 2 đến quân Ace. Bộ này có tổng cộng 26 quân bài.
2. Mỗi trận đấu gồm hai hiệp, trong đó mỗi đội có 3 lượt tấn công. Do đó, mỗi đội thực hiện tổng cộng 6 lượt tấn công trong trận đấu. Tỷ số cao nhất có thể trong trận đấu là 6-6, nếu mọi lượt tấn công đều ghi bàn. Tỷ số thấp nhất có thể là 0-0.
3. Khi trận đấu bắt đầu, thủ môn và hậu vệ của cả hai đội được chọn ngẫu nhiên từ những bộ bài liên quan đã nói trên. Sau đó, mỗi đội thay phiên tấn công, đội đỏ trước. Tiền đạo cũng được chọn ngẫu nhiên. Quân bài tiền đạo đầu tiên lên đấu quân bài hậu vệ đầu tiên của đối phương. Nếu quân bài tiền đạo cao điểm hơn quân hậu vệ, đội tấn công được tiếp tục tấn công bằng quân bài thứ hai. Quân bài này sẽ được so điểm với quân hậu vệ thứ hai của đối phương. Nếu quân bài tiền đạo cao điểm hơn quân hậu vệ, đội tấn công có một cú "sút trúng cầu môn" và tiếp tục đi quân tiền đạo thứ ba. Nếu quân bài này cao điểm hơn quân bài thủ môn của đối phương, đội tấn công sẽ ghi bàn. Nếu không, thủ môn thực hiện được một "pha cứu thua". Đội phòng thủ có thể chặn cuộc tấn công nếu điểm của quân bài hậu vệ không thấp hơn điểm của quân tiền đạo, dẫn đến kết thúc cuộc tấn công. Sau lượt tấn công đầu tiên của đội đỏ và đội đen, các quân tiền đạo của cả hai đội đều bị bỏ ra, và lượt tấn công tiếp theo bắt đầu, sử dụng các quân bài còn lại trong các bộ bài tiền đạo. Thủ môn và hậu vệ bị bỏ ra khi hết hiệp 1. Mỗi đội chọn thủ môn và các hậu vệ mới vào đầu hiệp 2, giống như ở đầu trận đấu, và thực hiện 3 lượt tấn công.
4. Đội nào ghi được nhiều bàn thắng hơn sẽ thắng. Nếu hai đội ghi số bàn thắng bằng nhau, trận đấu kết thúc hòa.
5. Giống như trong bóng đá, các trận đấu kéo dài trong 90 phút (theo thời gian trong game). Mỗi cuộc tấn công là 15 phút, theo thời gian trong game. Thời gian mà đội thứ nhất (màu đỏ) ghi bàn thắng được tính bằng công thức sau: (mã số tiền đạo - 1) x 15 + 5. Thời gian mà đội thứ hai (màu đen) ghi bàn thắng được tính bằng công thức sau: (mã số tiền đạo - 1) x 15 + 10. Chẳng hạn, nếu đội đỏ ghi bàn ở lần tấn công đầu tiên, thì được tính là ghi bàn ở phút thứ 5 của trận đấu ((1-1) x 15 +5), trong khi nếu đội đen ghi bàn ở lần tấn công thứ năm, thì được tính là đã ghi bàn ở phút thứ 70 của trận đấu ((5-1) x 15 + 10).
6. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang cược và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
7. Các loại cược:
    - **Cược Cả trận, hiệp 1 và hiệp 2** - Đội Thắng, Cơ Hội Kép, Tổng Số, Chấp, v.v.
    - **Cược Quân bài:**
        - Bàn thắng từ quân Ace (Có/Không)
        - Bàn thắng từ Quân Số* (Có/Không)
        - Tổng Số Quân Tiền Đạo ** (Trên/Dưới)
        - Tổng Số Quân Tiền Đạo Của Đội (Trên/Dưới)
        - Tấn Công Bằng Ba Quân Số (Có/Không)
        - Tấn Công Bằng Ba Quân Hình (Có/Không)

        - Cặp Hậu Vệ Có Cùng Điểm Bài (Có/Không)
        - Tổng Số Lần Tấn Công Bằng Ba Quân Cùng Chất (Trên/Dưới)
        - Thủ Môn Là Quân Hình (Có/Không)

* Thuật ngữ "Quân Số" dùng để chỉ các quân bài từ 2 đến 10. "Quân Hình" dùng để chỉ các quân bài từ J đến Ace.

** Tính tổng số tất cả các quân bài tiền đạo được chơi.

9.178. SEGA FOOTBALL

1. SEGA Football là stream một ván chơi console. Hai đội tuyển chơi bóng đá.
2. Một trận gồm có 2 hiệp, mỗi hiệp dài 2 phút, bao gồm thời gian bù giờ.
3. Cược tối thiểu và cược tối đa được nhà cái xác định cho từng lựa chọn riêng.
4. Nhà cái có thể thay đổi giới hạn cược mà không có thông báo trước.
5. Nếu nhân viên mắc sai sót, phần mềm gặp lỗi khi cược được chấp nhận (ví dụ như in sai rõ ràng tỷ lệ cược, bất nhất giữa tỷ lệ cược hiển thị ở mục Thể thao/Trực tiếp của trang web và trên phiếu cược, v.v.) hoặc có bất kỳ chỉ dấu nào khác cho thấy cược được chấp nhận sai, nhà cái có quyền tuyên bố những cược này vô hiệu.
6. Chấp nhận cược trước trận và cược trực tiếp. Tất cả các trận đấu SEGA Football đều được stream trực tuyến.
7. Gồm có các kèo sau đây:
    - T1, T2, Hòa
    - Tổng số bàn thắng, Tổng số bàn thắng cá nhân
    - Chấp và Tỷ số chính xác

9.179. Dead Or Alive VI

1. Dead Or Alive VI là game chiến đấu trực tuyến nhiều người chơi.
2. Cược được mở cho các trận đấu giữa hai võ sĩ. Tất cả các trận đều theo thể thức tối đa 9 hiệp, võ sĩ nào thắng trước 5 hiệp được tính là thắng trận.
3. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận kết thúc.
4. Võ sĩ nào gây sát thương nhiều nhất trong hiệp đấu sẽ được tính là thắng.
5. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
6. Giới hạn tiền cược có thể thay đổi mà không cần thông báo trước.
7. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang Thể Thao/Trong Trận và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
8. Cược đặt vào các võ sĩ chỉ mở TRONG TRẬN. Các trận đấu đều được phát trực tuyến.
9. **Các loại cược:**
    - **Đặt cho Hiệp đấu:**
        - Thắng Hiệp Đấu;
        - Thời Lượng Hiệp Đấu (Trên/Dưới);
        - Thắng Hoàn Hảo/ Thắng Điểm (các sự kiện này không loại trừ nhau)
        - Số Chuỗi Ra Đòn Tối Đa Trong Hiệp Đấu
        - Sẽ Có Võ Sĩ Cố Gắng Dùng Chiêu *Break Blow* hoặc *Break Hold*
        - Một Võ Sĩ Cụ Thể Cố Gắng Dùng Chiêu *Break Blow* hoặc *Break Hold*
    - **Đặt cho Trận đấu:**

        - Thắng Trận Đấu;
        - Tổng Số Hiệp Đấu (Trên/Dưới);
        - Tổng Số Của Võ Sĩ (Trên/Dưới);
        - Tổng Số Chiêu *Break Blow/Break Hold*
        - Tổng Số Chiêu *Break Blow/Break Hold* Của Võ Sĩ
        - Thắng Hoàn Hảo. Cược được tính là thắng khi có ít nhất một hiệp đấu xảy ra tình huống Thắng Hoàn Hảo.

- *Thắng Hoàn Hảo là khi một võ sĩ thắng hiệp đấu mà không bị bất kỳ sát thương nào.*
- *Thắng Điểm. Nếu cả hai võ sĩ vẫn đứng vững vào cuối hiệp đấu, võ sĩ nào gây ra nhiều sát thương cho đối phương hơn sẽ được tính là thắng.*
- *Thắng Điểm Hoàn Hảo. Cả hai võ sĩ đều đứng vững vào cuối hiệp đấu và người chiến thắng không bị bất kỳ sát thương nào.*
- *Break Blow là một tuyệt chiêu mạnh mẽ, sử dụng toàn bộ thanh năng lượng Break.*
- *Break Hold là chiêu đỡ đòn đặc biệt cho phép võ sĩ chặn bất kỳ đòn tấn công nào. Break Hold sử dụng một nửa thanh năng lượng Break.*
- *Thanh năng lượng Break là một thanh màu xanh bên dưới thanh máu chính. Thanh năng lượng break được nạp bằng bất kỳ hành động nào, dù hành động đó có gây sát thương cho đối phương hay không.*

Thời lượng hiệp đấu là số giây đã trôi qua từ khi hiệp đấu bắt đầu. Con số này được tính bằng cách lấy con số tại thời điểm đồng hồ tính giờ dừng lại trừ đi 40 (số giây mặc định trên đồng hồ tính giờ khi bắt đầu hiệp đấu). Ví dụ, nếu đồng hồ dừng ở 15, thời lượng hiệp đấu là 25 giây (40-15).

9.180. DOTA AUTO CHESS

1. Dota Auto Chess là game trực tuyến nhiều người chơi.
2. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận kết thúc.
3. Cược được mở cho các trận đấu giữa 8 người chơi.
4. Trường “K/D/A” (thắng/thua/hòa) hiển thị ở góc trên bên trái trong trận đấu. Nếu một người chơi thua (hiệp cuối của trận), mục "Thua" sẽ thêm 2. Để tính cược, nếu một người chơi không kết thúc ở hạng 1, thì tổng số các hiệp thua của người chơi đó sẽ thấp hơn 1 so với giá trị hiển thị trong trường “K/D/A”.
5. Bản đồ mini (ở góc dưới bên trái) có 8 trường, mỗi trường cho một người chơi. Khi một người chơi thua, trường tương ứng bị trống. Thứ hạng của người chơi trong bảng xếp hạng của trận đấu được xác định bởi số lượng trường điền vào bởi các đối thủ vào cuối trận đấu.
6. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
7. Giới hạn tiền cược có thể thay đổi mà không cần thông báo trước.
8. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang cược và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
9. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả các trận Dota Auto Chess đều được phát trực tuyến.
10. Các loại cược:
    - **Cược Hiệp đấu:**
        - Thắng Hiệp
    - **Cược Trận đấu:**
        - Tổng Số Thắng (số lượng hiệp đấu mà người chơi thắng khi trận kết thúc)
        - Tổng Số Thua (số lượng hiệp đấu mà người chơi thua khi trận kết thúc)

- Tổng Số Hiệp (số lượng hiệp đấu của một người chơi)
- Tổng Số Quân Diệt Được (số lượng các quân cờ địch mà người chơi đã tiêu diệt được trong trận đấu)
- Tổng Số Quân Không Diệt (số lượng các quân cờ địch mà người chơi đã không tiêu diệt trong trận đấu)
- Thứ Hạng Người Chơi (thứ hạng trong bảng xếp hạng chung cuộc khi trận đấu kết thúc).

9.181. PHÓNG PHI TIÊU LIVE

1. Luật chơi cược Phóng Phi Tiêu Live giống như đối với cược phóng phi tiêu.
2. Cả hai VĐV ném phi tiêu bắt đầu trận đấu với 301 điểm. VĐV đầu tiên giảm điểm số về 0 sẽ thắng trận. Các VĐV thay phiên nhau ném 3 phi tiêu, VĐV 1 ném trước. Phi tiêu cuối cùng của trận đấu phải trúng đoạn đôi hoặc hồng tâm. Luật Bust được áp dụng, nghĩa là nếu VĐV ghi được nhiều điểm mức cần thiết để giảm điểm số về 0 (hoặc nếu điểm giảm còn chính xác 1), thì điểm số của VĐV sẽ được giữ nguyên như trước khi ném lượt đó. Lượt ném cuối của VĐV cũng sẽ không được tính nếu điểm số giảm về 0 nhưng phi tiêu cuối cùng không trúng đoạn đôi hoặc hồng tâm.
3. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang Thể Thao/Trong Trận và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
4. **Các loại cược:**
    - Thắng
    - Tổng Số Phi Tiêu (Trên/Dưới)
    - Tổng Số Phi Tiêu của VĐV (Trên/Dưới)
    - Tổng Số Lần 180 Điểm (Trên/Dưới)
    - Tổng Số Lần 180 Điểm của VĐV (Trên/Dưới)
    - Màu của lượt Checkout Cuối
    - Lượt Checkout Thắng Trận* (Trên/Dưới)
    - Trận Kết Thúc Với Điểm Hồng Tâm
    - Phi Tiêu của VĐV Đầu Tiên
    - Tổng Số Điểm Còn Lại (Trên/Dưới)
    - Kết Thúc Bằng 6 Phi Tiêu

* Checkout là thuật ngữ để chỉ tổng số điểm người chơi ghi được trong lượt ném cuối.

9.182. KOPANITO SOCCER (GAME BÓNG ĐÁ ẢO)

1. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận kết thúc.
2. Cược được mở cho các trận đấu giữa hai người chơi.
3. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
4. Giới hạn tiền cược có thể thay đổi mà không cần thông báo trước.
5. Một trận đấu kéo dài 90 phút (45 phút x 2 hiệp). Luật chơi của game bóng đá Kopanito Soccer giống với luật bóng đá.
6. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang Thể Thao/Trong Trận và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.

7. Các loại cược:
    - Thắng
    - Hai Đội Ghi Bàn
    - Tổng Số (Trên/Dưới)
    - Tổng Số (Chẵn/Lẻ)
    - Cơ Hội Kép
    - Tổng Số Cá Nhân (Trên/Dưới)
    - Bàn Thắng Đầu Tiên
    - Đội Thắng Cả Hai Hiệp

9.183. Super Kickers League

1. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận kết thúc.
2. Cược được mở cho các trận đấu giữa hai người chơi.
3. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
4. Giới hạn tiền cược có thể thay đổi mà không cần thông báo trước.
5. Trận đấu kéo dài 3 phút + hiệp phụ.
6. Nếu sau khi hết thời gian chính thức và/hoặc hiệp phụ mà tỷ số là hòa, hai đội sẽ chơi tiếp cho đến khi một đội ghi được bàn thắng trước (Bàn Thắng Vàng).
7. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỷ lệ cược; sai lệch giữa tỷ lệ cược hiển thị trên trang Thể Thao/Trong Trận và tỷ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
8. **Các loại cược:**
    - Thắng
    - Hai Đội Ghi Bàn
    - Chấp
    - Tổng Số (Trên/Dưới)
    - Tổng Số (Chẵn/Lẻ)
    - Tổng Số Cá Nhân (Trên/Dưới)
    - Tỷ Số Đúng
    - Số Bàn Thắng Chính Xác
    - Bàn Thắng Hiệp Phụ*

*Bàn thắng hiệp phụ là bàn thắng được ghi sau giây thứ 180 của trận đấu hoặc là một bàn thắng vàng.

9.184. KHÚC CÔN CẦU ĐẪM MÁU

1. Khúc Côn Cầu Đẫm Máu là game trực tuyến nhiều người chơi (khúc côn cầu sân băng giả lập).
2. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận kết thúc.
3. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
4. Giới hạn tiền cược có thể thay đổi mà không cần thông báo trước.
5. Nếu không xác định được đội thắng trận trong thời gian chính thức, trận sẽ diễn ra loạt đấu luân lưu (hiệp 4). Trong trường hợp này, kết quả của loạt đấu luân lưu chỉ áp dụng để tính các cược đặt cho đội thắng trận. Tất cả các cược khác sẽ tính dựa trên kết quả của 3 hiệp đầu.
6. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỉ lệ cược; sai lệch giữa tỉ lệ cược hiển thị trên trang Thể Thao/Trong Trận và tỉ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền

tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.

7. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả các trận Khúc Côn Cầu Đẫm Máu đều được phát trực tuyến.
8. Cược cả trận (cược tính trên tỷ số chung cuộc của trận đấu):
    - Thắng
    - Cơ Hội Kép
    - Tổng Số (Trên/Dưới)
    - Tổng Số Cá Nhân (Trên/Dưới)
    - Chấp
    - Tổng Số (Chẵn/Lẻ)
    - Tổng Số Cá Nhân (Chẵn/Lẻ)
    - Không Hòa Có/Không
    - Tỷ Số Đúng
    - Mọi Hiệp Đều Có Bàn Thắng? Có/Không
    - Mọi Hiệp Đều Hòa? Có/Không
    - Hiệp Có Bàn Thắng
    - Kết Quả Theo Hiệp
    - Số Điểm Chính Xác
9. **Cược hiệp đấu (cược tính trên tỷ số của hiệp):**
    - Thắng
    - Cơ Hội Kép
    - Tổng Số (Trên/Dưới)
    - Tổng Số Cá Nhân (Trên/Dưới)
    - Tổng Số (Chẵn/Lẻ)
    - Tổng Số Cá Nhân (Chẵn/Lẻ)
    - Hai Đội Ghi Bàn Có/Không

9.185. TÀU CHIẾN

TÀU CHIẾN 6X6

1. Đây là game hai người chơi, trong đó các đối thủ thay phiên bắn vào tàu chiến của nhau. Trước khi bắt đầu, người chơi cần xếp tàu chiến của mình trên mạng lưới 6x6. Đội tàu của mỗi người chơi gồm có:
    - một tàu tuần dương (dài 3 ô)
    - hai tàu khu trục (mỗi chiếc dài 2 ô)
    - ba tàu cao tốc (mỗi chiếc dài 1 ô)
2. Người chơi 1 bắn trước. Nếu người chơi 1 không bắn trúng tàu nào của đối phương, đến lượt người chơi 2 bắn. Người chơi nào bắn chìm tất cả tàu chiến của đối phương sẽ là người chiến thắng.
3. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỷ lệ cược; tỷ lệ cược giữa các nơi khác nhau không thống nhất, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu. Nếu xảy la lỗi phần mềm khiến game bị gián đoạn, thì tất cả các cược chưa thanh toán sẽ được hoàn trả.
4. **Các loại cược:**
    - Thắng
    - Tổng Số Cú Bắn (Trên/Dưới)
    - Tổng Số Cú Bắn Cá Nhân (Trên/Dưới)
    - Tổng Số Cú Bắn (Chẵn/Lẻ)

- Tổng Số Tàu Chìm
- Tàu Chìm Tiếp Theo (Cao tốc / Khu trục / Tuần dương)
- Ai Bắn Chìm Tàu Tiếp Theo (Người chơi 1/Người chơi 2)
- Ít Nhất Một Tàu Trúng Đạn* Sẽ Còn Lại Cuối Trận
- Chìm Hết (Cao tốc - Có/Không, Khu trục - Có/Không, Tuần dương - Có/Không)
- Số Cú Bắn Chính Xác Tối Đa** (Trên/Dưới)

* tàu trúng đạn, nhưng không chìm.
** Số Cú Bắn Chính Xác là loạt bắn liên tiếp trúng vào các tàu chiến cho đến khi một cú bắn bị trượt hoặc trận kết thúc.

9.186. THẾ GIỚI TÀU CHIẾN

1. Thế Giới Tàu Chiến là game trực tuyến nhiều người chơi.
2. Tất cả cược đặt sẽ được tính sau khi trận kết thúc.
3. Tiền cược tối thiểu và tối đa do công ty cược quyết định, tùy vào từng cược.
4. Giới hạn tiền cược có thể thay đổi mà không cần thông báo trước.
5. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỷ lệ cược; sai lệch giữa tỷ lệ cược hiển thị trên trang Thể Thao/Trong Trận và tỷ lệ cược trong vé cược, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu.
6. Trường hợp có hành vi phi thể thao ảnh hưởng đến kết quả của trận đấu, chẳng hạn như đồng minh hoàn toàn không hoạt động hoặc giết đồng đội, công ty cược có quyền tuyên bố cược đó vô hiệu và thanh toán với tỷ lệ cược là 1 (hoàn trả tiền cược).
7. Cược được mở trước khi trận bắt đầu và mở Trong Trận. Tất cả các trận Thế Giới Tàu Chiến đều được phát Trực tuyến.
8. **Luật chơi:**
   - Một trận đấu không được kéo dài quá 20 phút.
   - Trận đấu gồm hai đội, mỗi đội 12 người. Trong vài trường hợp, số người chơi trong đội có thể ít hơn.
   - Đội được điểm khi tiêu diệt được tàu của đối phương và kiểm soát được điểm đánh chiếm. Đội sẽ mất điểm nếu mất đồng đội.
   - Điểm của đội tương đương với số lượng tàu địch bị tiêu diệt (bằng mọi cách).
9. **Luật xác định đội thắng:**
   - Đội thắng nếu ghi được 1,000 điểm hoặc nếu đối phương còn 0 điểm.
   - Đội sẽ được 1,000 điểm và mặc nhiên thắng nếu chiếm được căn cứ của đối phương trong chế độ chiến đấu tiêu chuẩn.
   - Đội thắng nếu tiêu diệt được tất cả tàu đối phương.
   - Sau 20 phút, đội nào ghi được nhiều điểm hơn sẽ là đội chiến thắng.
10. **Cược cả trận (cược tính trên tỷ số chung cuộc của trận đấu):**
    - Thắng
    - Tổng Số
    - Tổng Số Cá Nhân
    - Chấp
    - Tổng Số (Chẵn/Lẻ)
    - Người Chơi Sẽ Sống Sót
    - Tổng Số Của Người Chơi
    - Cách Thắng
      - tiêu diệt - tất cả tàu chiến của đối phương đều bị tiêu diệt
      - thắng điểm - đội ghi được 1,000 điểm hoặc đội đối phương ghi 0 điểm

- cách khác - bất kỳ kết quả nào của trận đấu, khác với các cách nêu trên

9.187. Khúc Côn Cầu Trên Bàn

1. Trận đấu bắt đầu với cục puck đặt ở vị trí trung tâm. Tín hiệu khai cuộc sẽ bắt đầu trận đấu. Nếu bất kỳ cầu thủ nào đánh cục puck trước khi có tín hiệu bắt đầu, thì phương pháp face-off sẽ được sử dụng để bắt đầu trận đấu.
2. Face-off là cách bắt đầu trận đấu bằng việc thả rơi cục puck ở vị trí trung tâm.
3. Bàn thắng phải được ghi sau khi face-off diễn ra tối thiểu được ba (3) giây thì mới được xem là hợp lệ.
4. Trước khi một bàn thắng được tính sau khi diễn ra face-off, một trong những sự kiện sau phải xảy ra:
    - (a) Cục puck chạm vào con trượt.
    - (b) Cục puck chạm vào một người chơi khác ngoài trung vệ bên tấn công hoặc thủ môn đối phương, ít nhất 3 giây sau face-off.
    - (c) Một đường chuyền có chủ ý được thực hiện đến trung vệ. Nếu không xác định được trung vệ nhận được cục puck từ đường chuyền chủ ý hay do tình cờ, cầu thủ phòng ngự (hoặc trọng tài, nếu có) có thể quyết định trung vệ có được phép ghi bàn trực tiếp hay không. Nếu quyết định rằng trung vệ không thể ghi bàn thắng trực tiếp, thì trung vệ chỉ có thể ghi bàn bằng cách tuân thủ (a) hoặc (b).
5. Cục puck phải ở trong hộc khung thành thì bàn thắng mới được tính. Không tính bàn thắng trong trường hợp cục puck vào hộc rồi bật ra. Nếu cục puck ra khỏi hộc khung thành, trận đấu tiếp tục mà không bị gián đoạn.
6. Bàn thắng không hợp lệ
    - nếu được ghi khi đang có tiếng chuông báo hết trận.
    - nếu được ghi bằng cách di chuyển cả bàn chơi.
7. Nếu bất kỳ cầu thủ nào hoặc thủ môn giải lao khi bàn thắng được ghi, bàn thắng vẫn hợp lệ.
8. Nếu cục puck dừng hẳn trên vạch cầu môn và không chạm vào thủ môn, cầu thủ phòng vệ có thể hô “block” và một lượt face-off mới sẽ được thực hiện.
9. Nếu cục puck dừng hẳn tại nếp gấp cầu môn và không chạm vào vạch cầu môn, cầu thủ phòng ngự phải đánh cục puck.

9.188. BÓNG ĐÁ TRÊN BÀN

1. Không có giới hạn thời gian đối với trận đấu bóng đá trên bàn. Mỗi trận đấu bao gồm 3 (ba) hoặc 5 (năm) hiệp.
2. Cầu thủ (hoặc cặp cầu thủ) thắng trận đấu thể thức 3 hiệp nếu thắng trước hai hiệp. Cầu thủ (hoặc cặp cầu thủ) thắng trận thể thức 5 hiệp nếu thắng trước ba hiệp. Cầu thủ (hoặc cặp cầu thủ) thắng hiệp đấu nếu ghi được 5 (năm) hoặc 7 (bảy) bàn thắng tùy vào quy định của từng giải đấu cụ thể.
3. Các cầu thủ tiếp tục chơi sau khi tỷ số là 4:4 ở hiệp cuối của trận thể thức 5 hiệp, cho đến khi một cầu thủ dẫn trước với cách biệt 2 bàn hoặc ghi được 8 điểm. Ví dụ, nếu tỷ số trong hiệp cuối đạt 4:4, hiệp đấu sẽ tiếp diễn cho đến khi tỷ số trở thành 4:6, 6:4, 5:7, 7:5, 6:8 hoặc 8:6. Nhưng khi tỷ số là 7:7, hiệp đấu có thể kết thúc khi tỷ số trở thành 8:7 hoặc 7:8.
4. Các cầu thủ tiếp tục chơi sau khi tỷ số là 6:6 ở hiệp cuối của trận thể thức 7 hiệp, cho đến khi một cầu thủ dẫn trước với cách biệt 2 bàn hoặc ghi được 8 điểm. Ví dụ, nếu tỷ số trong hiệp cuối đạt 6:6, hiệp đấu sẽ tiếp diễn cho đến khi tỷ số trở thành 6:8 hoặc 8:6. Nhưng khi tỷ số là 7:7, hiệp đấu có thể kết thúc khi tỷ số trở thành 8:7 hoặc 7:8.
5. **Các loại cược đặt cho cả trận đấu (hoặc hiệp đấu):**

- Thắng
- Chấp
- Tổng Số (Trên/Dưới)
- Tổng Số Cá Nhân (Trên/Dưới)
- Tổng Số (Chẵn/Lẻ)
- Tỷ Số Đúng

6. Nếu trận bóng đá trên bàn bị gián đoạn và không tiếp tục hoặc không hoàn tất trong vòng 24 giờ thì trận đấu đó sẽ bị tuyên bố vô hiệu. Các cược đặt vào trận đấu bị gián đoạn và bị hủy sẽ được tính với tỷ lệ cược là "1", ngoại trừ các cược đặt vào các hiệp đấu đã hoàn tất và các cược mà kết quả đã có thể xác định tại thời điểm trận bị dừng.

9.189. Khúc côn cầu trên không

1. Mỗi trận đấu 3 hiệp, mỗi hiệp 7 phút.
2. Người chơi được một điểm cho mỗi bàn thắng ghi được. Bàn thắng, và điểm cho người chơi, được tính nếu cục puck rơi vào lỗ cầu môn.
3. Người chơi chỉ được chạm vào cục puck trong nửa phần bàn của mình. Nếu người chơi không đánh trúng cục puck, sẽ đến lượt đối phương đánh.
4. Các trường hợp sau đây được xem là phạm luật:
   - Ấn cục puck xuống bàn.
   - Người chơi chạm cục puck trong nửa phần bàn của mình bằng bất cứ thứ gì ngoài con trượt.
   - Người chơi chạm cục puck trong nửa phần bàn của đối phương.
   - Người chơi làm rơi con trượt.
   - Cục puck bay khỏi bàn do đánh mạnh.

9.190. KHÚC CÔN CẦU INFINITY CUP

1. Người chơi được một điểm cho mỗi bàn thắng ghi được. Trận đấu gồm 7 hiệp, mỗi hiệp diễn ra cho đến khi một người chơi ghi được 7 điểm.
2. Các trường hợp vi phạm luật chơi:
   - Ấn cục puck xuống bàn.
   - Người chơi chạm cục puck trong nửa phần bàn của mình bằng bất cứ thứ gì ngoài con trượt.
   - Người chơi chạm cục puck trong nửa phần bàn của đối phương.
   - Người chơi làm rơi con trượt.
   - Cục puck bay khỏi bàn do đánh mạnh.

9.191. CÔNG THỨC CHIẾN THẮNG

1. Đây là game gồm 2 người chơi. Mỗi người chơi có công thức riêng để tính tổng số điểm của mình. Người chiến thắng là người chơi ghi được nhiều điểm nhất. Nếu cả hai người chơi ghi được cùng một số điểm, game sẽ kết thúc với kết quả hòa. Có 4 công thức:
   - x1 + x2 + x3
   - (x1 + x2) * x3
   - x1 * x2 + x3
   - x1 * x2 * x3

     Ví dụ, nếu người chơi 1 có công thức 3, điểm của họ được tính theo công thức x1 * x2 +

x3. Các ký hiệu x1, x2 và x3 đại diện cho các số từ 0 đến 9 (được rút ngẫu nhiên). Người chơi chỉ biết được công thức tính điểm của mình trước khi game bắt đầu. Sau đó, khi game đã bắt đầu, x1 được rút ra cho từng người chơi. Tiếp theo, x2 sẽ được rút ra cho từng người chơi. Cuối cùng là đến x3, và game kết thúc.

2. Trường hợp do lỗi của nhân viên công ty cược hoặc do lỗi phần mềm khi nhận cược (lỗi in sai tỷ lệ cược; sai lệch giữa tỷ lệ cược hiển thị ở các nơi khác nhau, v.v.) hoặc nếu có bất kỳ bằng chứng nào khác về việc cược bị sai, công ty cược có quyền tuyên bố các cược đặt đó là vô hiệu. Nếu bất kỳ lỗi phần mềm nào xảy ra, game có thể bị gián đoạn, thì tất cả các cược đặt chưa thanh toán sẽ được hoàn trả.
3. Các loại cược:
    - Thắng
    - Tổng Số
    - Tổng Số Cá Nhân
    - Tổng Số (Chẵn; Lẻ)
    - Chấp
    - Số Điểm Chính Xác
    - Hiệu Số Điểm Chính Xác
    - Người chơi 1/Người chơi 2, Tỷ Số + Tổng Số

9.192. Xổ số Nga

1. Trò chơi gồm 2 người chơi, mỗi người một vé xổ số. Trên mỗi vé là 3 hàng, mỗi hàng 5 số. Trong khi chơi, các thùng có số từ 1 đến 90 được rút ngẫu nhiên tại một thời điểm cho đến khi xác định được người chiến thắng. Người chiến thắng là người chơi đầu tiên che hết một hàng trên vé của họ. Có thể hòa nếu cả hai người chơi hoàn thành một hàng cùng một lúc.
2. Nếu các nhân viên phạm lỗi hoặc nếu xảy ra bất kỳ lỗi phần mềm nào tại thời điểm chấp nhận đặt cược (ví dụ như in sai rõ ràng trong tỷ lệ cược, sự không nhất quán giữa tỷ lệ cược hiển thị trong phần Thể thao/Trực tiếp và trên phiếu đặt cược, v.v.), hoặc nếu có dấu hiệu khác của cược được chấp nhận không chính xác, nhà cái có quyền tuyên bố cược đó vô hiệu. Trong trường hợp lỗi phần mềm, trò chơi có thể bị gián đoạn, trong trường hợp đó, tất cả các cược không giải quyết được sẽ được hoàn trả.
3. Các thị trường sau có sẵn:
    - Người chơi chiến thắng
    - Tổng số thùng phi
    - Tổng số thùng phi chính xác
    - Tổng số thùng phi chẵn / lẻ
    - Tổng số đã che
    - Tổng số đã che cá nhân
    - Tổng số đã che chẵn / lẻ
    - Che hang
    - Có thùng phi nào có số đã quy định?

9.193. RUGBALL

1. Mỗi trận đấu gồm bốn hiệp, mỗi hiệp 8 phút. Nếu trận kết thúc với tỷ số hòa, sẽ diễn ra hiệp phụ. Mỗi đội được nghỉ một lần 30 giây trong mỗi hiệp.
2. Có thể chuyền bóng, ném, bật, mang hoặc lăn bóng theo bất kỳ hướng nào.
3. Các cầu thủ được phép chạy với bóng.
4. Cầu thủ có thể tiếp xúc thân thể và ngăn chặn các cầu thủ khác, nhưng không được phép thực

hiện các hành vi phạm luật.

5. Các hành vi phạm luật. Cầu thủ không được:
    - Dùng tay tóm lấy đầu của cầu thủ khác
    - Chặn một cầu thủ không có bóng trong hơn 10 giây
    - Tấn công, hạ gục hoặc đốn ngã đối phương
    - Tóm lấy chân cầu thủ khác, hoặc dùng chân để móc chân đối phương
    - Đẩy cầu thủ khác từ phía sau, khi đối phương đang ném bóng vào vòng
    - Nắm vào quần áo của cầu thủ khác mà không buông ra
    - Cố ý gây thương tích
    - Tấn công một cầu thủ của đội đang tấn công trong vòng cấm, dưới vành đai, miễn là cầu thủ xâm nhập vào khu vực có bóng (hình phạt cho hành vi vi phạm này là treo giò 30 giây đối với đội phòng thủ).
6. Cầu thủ được phép:
    - Sử dụng một hoặc cả hai cánh tay để giữ thân hoặc cánh tay của cầu thủ khác
    - Quật ngã một cầu thủ khác bằng kỹ thuật takedown
    - Tấn công các cầu thủ đang không có bóng
    - Được đồng đội hỗ trợ để tranh cướp bóng
    - Ném bóng từ bất kỳ vị trí nào, và bằng bất kỳ kỹ thuật nào
7. Nếu cầu thủ phạm luật, trận đấu sẽ bị dừng và bóng được ném vào trong cuộc từ bên ngoài phần sân của đội đã phạm luật.

9.194. Guilty Gear

1. Guilty Gear có stream một trận đấu trực tuyến (mô phỏng đối kháng).
2. Tất cả cược được kết toán sau khi sự kiện kết thúc.
3. Tiền cược tối thiểu và tối đa do nhà cái xác định cho từng kèo riêng biệt.
4. Nhà cái có thể thay đổi hạn mức cược mà không cần thông báo trước.
5. Chấp nhận cả cược trước trận và cược trực tiếp. Tất cả các trận đấu Guilty Gear đều được stream trực tuyến.
6. Trận đấu kéo dài cho đến khi một võ sĩ thắng 5 vòng (tối đa 9 vòng).
7. Mỗi vòng kéo dài 45 giây.
8. Phương thức thắng:
    - Chiến thắng slash (một võ sĩ đánh bại đối phương trước khi hết thời gian của vòng – hiển thị trong stream là "Slash")
    - Chiến thắng thời gian (một võ sĩ đánh bại đối phương trước khi hết thời gian của vòng – người thắng được xác định là võ sĩ có số lượng điểm máu còn lại cao nhất và hiển thị trong stream là "Time's up")Chiến thắng
    - hoàn hảo (một võ sĩ đánh bại đối phương mà không mất điểm máu nào – hiển thị trong stream là "Perfect")
9. Có những loại kèo sau
    - **cả trận:**
        - Thắng
        - Tổng (trên/dưới)
        - Tổng cá nhân (trên/dưới)
        - Tổng số chiến thắng kịp thời gian (trên/dưới)

- từng hiệp
    - Thắng trong hiệp
    - Thời lượng hiệp* (trên/dưới)
    - Phương thức thắng trong hiệp
    - Người thắng và phương thức thắng trong hiệp

10. Trong trường hợp nhân viên có sai sót, xảy ra lỗi phần mềm khi cược được chấp nhận (ví dụ như lỗi in sai tỷ lệ cược rõ ràng, sai lệch giữa tỷ lệ cược hiển thị trong mục Thể Thao/Trực Tiếp của trang web và trên phiếu cược, v.v.) hoặc nếu có những dấu hiệu khác cho thấy cược được chấp nhận sai, nhà cái có quyền tuyên bố những cược này vô hiệu.

9.195. Giải đấu Dead Or Alive VI

1. Giải đấu Dead Or Alive VI là một chương trình phát sóng trò chơi đối kháng nhiều người chơi.
2. Tiền cược tối thiểu và tối đa do nhà cái xác định cho từng kèo riêng biệt.
3. Nhà cái có thể thay đổi hạn mức cược mà không cần thông báo trước.
4. Nếu nhân viên có sai sót, xảy ra lỗi phần mềm ở thời điểm chấp nhận cược (ví dụ như lỗi in sai tỷ lệ cược rõ ràng, sai lệch giữa tỷ lệ cược hiển thị trong mục Thể Thao/Trực Tiếp và trên phiếu cược, v.v.) hoặc nếu có những dấu hiệu khác cho thấy cược được chấp nhận sai, nhà cái có quyền tuyên bố những cược này vô hiệu.
5. Tất cả các trận đều được stream trực tuyến.
6. Có thể đặt cược vào giải đấu loại trực tiếp, bao gồm cả trận tranh hạng 3. Mỗi giải đấu có tám võ sĩ. Người thắng là võ sĩ gây sát thương nhiều nhất trong thời gian cho trước. Các võ sĩ không vượt qua hiệp đầu tiên được chỉ định hạng tám. Bốn hạng đầu tiên sẽ được giành lấy trong thời gian giải đấu.
7. Tất cả cược được kết toán sau khi sự kiện tương ứng kết thúc.
8. Điều khoản:
    - Chiến thắng hoàn hảo là khi một võ sĩ không chịu sát thương nào trong suốt một hiệp.
    - Thắng trong thời gian sẽ giành cho người chơi gây ra nhiều sát thương nhất khi kết thúc hiệp nếu cả hai người chơi vẫn còn chiến đấu.
    - Break Blow là một đòn thế mạnh dùng 100% thanh Break.
    - Break Hold là một chiêu thức đặc biệt có thể dừng bất kỳ đòn tấn công nào với chi phí 50% thanh Break.
    - Thời lượng hiệp là số giây trôi qua kể từ khi hiệp bắt đầu. Con số này được tính bằng cách lấy 40 (con số tiêu chuẩn trên đồng hồ khi bắt đầu mỗi hiệp) trừ đi số mà đồng hồ dừng lại ở đó. Ví dụ: Nếu đồng hồ đếm ngược dừng lại ở số 15, thời gian của hiệp là 40 - 15 = 25 giây.
9. CÁC KÈO HIỆN CÓ
    - TRONG MỘT HIỆP:
        - Thắng trong hiệp – Cược thắng nếu bạn dự đoán đúng võ sĩ chiến thắng trong hiệp được chọn.
        - Chiến thắng hoàn hảo trong hiệp – Cược thắng nếu bạn dự đoán đúng sẽ có chiến thắng hoàn hảo trong hiệp được chọn.
        - Thắng do hết giờ trong hiệp – Cược thắng nếu bạn dự đoán đúng sẽ có thắng trong thời gian trong hiệp được chọn.
        - Võ sĩ có một đòn Break Hold – Cược thắng nếu bạn dự đoán đúng một võ sĩ được chọn sẽ thực hiện một đòn Break Hold trong hiệp được chọn.
        - Bất kỳ võ sĩ nào có một đòn Break Hold – Cược thắng nếu bạn dự đoán đúng bất kỳ võ sĩ nào sẽ thực hiện một đòn Break Hold trong hiệp được chọn.

        - Võ sĩ có một đòn Break Blow – Cược thắng nếu bạn dự đoán đúng một võ sĩ được chọn sẽ thực hiện một đòn Break Blow trong hiệp được chọn.
        - Bất kỳ võ sĩ nào có một đòn Break Blow – Cược thắng nếu bạn dự đoán đúng bất kỳ võ sĩ nào sẽ thực hiện một đòn Break Blow trong hiệp được chọn.
        - Thời lượng hiệp – Cược thắng nếu bạn dự đoán đúng thời lượng của hiệp được chọn.
        - Max Series trong hiệp – Cược thắng nếu bạn dự đoán đúng độ dài của series lớn nhất trong hiệp được chọn.
    - TRONG MỘT GIẢI ĐẤU:
        - Thứ hạng giải đấu – Cược thắng nếu bạn dự đoán đúng thứ hạng cuối cùng của võ sĩ được chọn trong giải đấu.
        - Phạm vi thứ hạng giải đấu – Cược thắng nếu bạn dự đoán đúng phạm vi thứ hạng cuối cùng của võ sĩ được chọn (kéo dài đến và bao gồm con số cuối cùng).
        - 2 hạng đầu tiên theo thứ tự – Cược thắng nếu bạn dự đoán đúng võ sĩ nào giành hạng 1 và võ sĩ nào giành hạng 2 trong giải đấu.
        - 2 hạng đầu tiên theo thứ tự bất kỳ – Cược thắng nếu bạn dự đoán đúng hai võ sĩ giành hạng 1 và hạng 2 bất kể thứ tự.
        - Trận đấu ngắn nhất trong giải đấu – Cược thắng nếu bạn dự đoán đúng thời lượng của hiệp ngắn nhất trong giải đấu, bao gồm tất cả các trận trong giải đấu cũng như trận tranh hạng 3.
        - Trận đấu dài nhất trong giải đấu – Cược thắng nếu bạn dự đoán đúng thời lượng của hiệp dài nhất trong giải đấu, bao gồm tất cả các trận trong giải đấu cũng như trận tranh hạng 3.
        - Trận đấu ngắn nhất của nhân vật – Cược thắng nếu bạn dự đoán đúng thời lượng của hiệp ngắn nhất của một nhân vật được chọn trong giải đấu, bao gồm tất cả các hiệp mà nhân vật tham gia.
        - Trận đấu dài nhất của nhân vật – Cược thắng nếu bạn dự đoán đúng thời lượng của hiệp dài nhất của một nhân vật được chọn trong giải đấu, bao gồm tất cả các hiệp mà nhân vật tham gia.
        - Tổng số chiến thắng hoàn hảo trong giải đấu – Cược thắng nếu bạn dự đoán đúng số lượng chiến thắng hoàn hảo trong giải đấu, bao gồm tất cả các trận trong giải đấu cũng như trận tranh hạng 3.
        - Tổng số chiến thắng hoàn hảo của nhân vật – Cược thắng nếu bạn dự đoán đúng số lượng chiến thắng hoàn hảo của một nhân vật được chọn trong giải đấu, bao gồm tất cả các hiệp mà nhân vật tham gia.
        - Max Series trong giải đấu – Cược thắng nếu bạn dự đoán đúng số lượng series lớn nhất trong giải đấu, bao gồm tất cả các trận trong giải đấu cũng như trận tranh hạng 3.
        - Max Series của nhân vật – Cược thắng nếu bạn dự đoán đúng số lượng series lớn nhất của một nhân vật được chọn trong giải đấu, bao gồm tất cả các hiệp mà nhân vật tham gia.
        - Tổng số Break Blow trong giải đấu – Cược thắng nếu bạn dự đoán đúng số lượng Break Blow trong giải đấu, bao gồm tất cả các trận trong giải đấu cũng như trận tranh hạng 3. Tính tất cả Break Blow trong tất cả các hiệp, bất kể nhân vật nào thực hiện.
        - Tổng số Break Blow của nhân vật – Cược thắng nếu bạn dự đoán đúng số lượng Break Blow của một nhân vật được chọn trong giải đấu, bao gồm tất cả các hiệp mà nhân vật tham gia. Chỉ tính Break Blow mà nhân vật được chọn thực hiện.
        - Tổng số Break Hold trong giải đấu – Cược thắng nếu bạn dự đoán đúng số lượng Break Hold trong giải đấu, bao gồm tất cả các trận trong giải đấu cũng như trận tranh hạng 3. Tính tất cả Break Hold trong tất cả các hiệp, bất kể nhân vật nào thực hiện.

- Tổng số Break Hold của nhân vật – Cược thắng nếu bạn dự đoán đúng số lượng Break Hold của một nhân vật được chọn trong giải đấu, bao gồm tất cả các hiệp mà nhân vật tham gia. Chỉ tính Break Hold mà nhân vật được chọn thực hiện.
- Tổng thời gian đánh trong giải đấu – Cược thắng nếu bạn dự đoán đúng tổng thời lượng trong tất cả các hiệp trong giải đấu, bao gồm trận tranh hạng 3.
- Tổng thời gian đánh của nhân vật – Cược thắng nếu bạn dự đoán đúng tổng thời lượng trong tất cả các hiệp của một nhân vật được chọn, bao gồm tất cả các hiệp mà nhân vật tham gia.

9.196. Pickleball

1. Một trận gồm ba set và được chơi cho đến khi một bên thắng hai set.
2. Một game được chơi đến 11 điểm. Thưởng điểm cho đội giao bóng khi thắng giao bóng và khi đối thủ của họ phạm lỗi. Đội đầu tiên ghi được 11 điểm là đội thắng. Nếu tỷ số bằng nhau 10:10, game tiếp tục đến khi một đội dẫn trước 2 điểm.
3. Nếu một trận đấu bắt đầu nhưng không được hoàn thành vì bất kỳ lý do nào (ví dụ: một người tham gia rút lui khỏi game hoặc bị loại), cược vào tất cả kết quả đã được xác định chắc chắn dựa theo thể thức trận đấu trước khi trận đấu bị gián đoạn (ví dụ: kết quả set đầu tiên, tổng set đầu tiên, v.v.) sẽ được kết toán. Tất cả cược khác sẽ được kết toán với tỷ lệ cược là 1,00.

9.197. Killer Joker

1. Bộ bài chứa 36 lá (từ lá 6 đến lá ách) và 2 lá joker (đỏ và đen).
    - Người chơi 1 được quy định bài chất đen (chuồn & bích).
    - Người chơi 2 được quy định bài chất đen (cơ & rô).
    - Rút bài từ bộ bài cho đến khi xuất hiện lá joker. Người chơi có nhiều bài nhất sẽ giành chiến thắng (ván có thể kết thúc hòa).
2. Trong trường hợp nhân viên có sai sót, xảy ra lỗi phần mềm khi cược được chấp nhận (ví dụ như lỗi in sai tỷ lệ cược rõ ràng, sai lệch giữa tỷ lệ cược hiển thị trong mục Thể Thao/Trực Tiếp của trang web và trên phiếu cược, v.v.) hoặc nếu có những dấu hiệu khác cho thấy cược được chấp nhận sai, nhà cái có quyền tuyên bố những cược này vô hiệu. Trong trường hợp có bất kỳ lỗi phần mềm nào, ván có thể bị gián đoạn, trong trường hợp đó, tất cả cược chưa được kết toán sẽ được hoàn trả (kết toán với tỷ lệ cược 1,00).
3. Có những loại kèo sau:
    - Thắng
      Tổng
      Tổng số lá bài
      Điểm bằng nhau

9.198. SETTE E MEZZO

1. Trò chơi này dùng bộ bài 40 lá với bốn chất. Khi bắt đầu ván, có hai lá bài được chia: một lá chia cho người chơi (ngửa mặt) và một lá cho nhà cái (úp mặt). Người chơi sau đó phải quyết định rút thêm bài hay không. Nhà cái lấy bài sau người chơi. Người chơi phải ghi điểm cao hơn nhà cái mà không quá 7,5 điểm.
   Nếu người chơi bằng điểm với nhà cái mà người chơi không có tổ hợp bài thắng (xem tổ hợp bài) thì nhà cái giành chiến thắng.
   Nếu cả người chơi và nhà cái đều có 7,5 điểm, bên nào có tổ hợp mạnh hơn sẽ giành chiến

thắng.
Nếu người chơi ghi 8 điểm trở lên với bất kỳ lá bài nào, người chơi bị quắc và chịu thua. Nếu nhà cái bị quắc mà người chơi không bị, người chơi giành chiến thắng. Lá già rô có giá trị cao nhất trong một cây bài.
Xếp hạng trong bộ bài 40 lá: 2, 3, 4, 5, 6, 7, J, Q, K, A.
Điểm bài theo xếp hạng: 2; 3; 4; 5; 6; 7; 0,5; 0,5; 0,5; 1.
Xếp hạng tổ hợp bài:
    - Sette e Mezzo Classic: 7,5 điểm với trên hai lá bài.
    - Sette e Mezzo Reale: 7,5 điểm với hai lá bài, một lá là lá bảy và lá còn lại là lá hình (K, Q, J).
    - Sette et Mezzo Realissimo – 7,5 điểm với hai lá bài, một lá là già rô.
    - Sette e Mezzo Doppio 7: hai lá bảy (tổ hợp bài này trị giá 7,5 điểm).
2. Trong trường hợp lỗi nhân viên hoặc lỗi phần mềm trong khi chấp nhận cược (lỗi in sai rõ ràng trong tỷ lệ cược, sai tỷ lệ cược ở các vị trí khác nhau, v.v.) hoặc các mệnh đề khác xác nhận sai cược, công ty cược có thể tuyên bố những cược này là vô hiệu. Trong trường hợp có lỗi phần mềm, ván có thể bị gián đoạn và tất cả cược chưa được kết toán sẽ được hoàn trả.
3. Có những loại kèo sau:
    - Thắng;
    - Tổng;
    - Quắc;
    - Tổng số lá bài;
    - Tổ hợp bài.

Royal Sette e Mezzo

1. Trò chơi sử dụng bộ bài 40 lá gồm bốn chất.
Khi bắt đầu ván, người chơi và người chia bài mỗi người rút một lá. Tiếp theo, người chơi rút bài cho đến khi quyết định dừng lại hoặc bị quắc (vượt quá 7,5 điểm). Nếu người chơi có Royal Sette e Mezzo, họ sẽ thắng (người chia bài sẽ không rút bất kỳ lá bài nào). Sau khi người chơi rút bài, người chia bài sẽ bắt đầu rút bài. Người chia bài phải rút bài nếu có ít hơn 5 điểm hoặc nếu người chơi có 7,5 điểm và người chia bài phải rút thêm một lá bài nữa nếu lá bài đầu tiên là già bích. Người chia bài sẽ dừng rút nếu họ bị quắc. Người chia bài cũng sẽ dừng nếu họ có 5 điểm trở lên và người chơi có ít hơn 7,5 điểm. Bên bị quắc sẽ bị thua. Nếu người chơi và người chia bài bằng điểm, ván bài sẽ kết thúc với kết quả hòa, với điều kiện là không ai có Royal Sette e Mezzo (cây bài mạnh nhất trong ván, thắng ngay cả khi người chia bài và người chơi bằng điểm) và tỷ số không phải là 5-5 (người chia bài thắng). Trong tất cả các trường hợp khác, bên nhiều điểm nhất sẽ giành chiến thắng.
Lá già bích là lá bài có giá trị nhất (ví dụ, một lá già bích và một lá ách có giá trị là 7 điểm, nhưng một lá già bích cộng với một lá ách và một lá bồi có giá trị là 7,5 điểm).
    - Thứ hạng các lá trong bộ 40 lá bài: 2, 3, 4, 5, 6, 7, J, Q, K, A
    - Điểm bài theo xếp hạng: 2; 3; 4; 5; 6; 7; 0,5; 0,5; 0,5; 1
2. Royal Sette e Mezzo – 7,5 điểm với hai lá bài, một lá bài là lá già bích (ví dụ: một lá già bích và một lá 7, hoặc một lá già bích và một bồi).
3. Partita Perfetta – Khi cả người chơi và nhà cái đều rút lá bài đầu tiên và có cùng số điểm. Có ba biến thể của tổ hợp này:
    - Đôi – Từ ách đến 6 (ví dụ, cả người chơi và người chia bài đều rút được một lá ách, hoặc cả hai đều rút được một lá 6, v.v.)
    - Đôi – Lá hình (ví dụ, cả người chơi và người chia bài đều rút được lá bồi. Ách không tính là lá hình)
    - Đôi – 7 (ví dụ, cả người chơi và người chia bài đều rút được lá 7)
4. Mano di Poker – Tổ hợp bài poker gồm hai lá bài đầu tiên do người chơi rút và lá bài đầu tiên do

người chia bài rút. Có năm biến thể của tổ hợp này:
    - Sảnh – Tất cả tổ hợp khả dĩ gồm: 234, 345, 456, 567, JQK, QKA
    - Thùng – Ba lá đồng chất
    - Sám cô – Ba lá bài bằng điểm (ví dụ: 333, JJJ)
    - Thùng phá sảnh
    - Sảnh chúa – Các lá QKA đồng chất
5. Trong trường hợp nhân viên mắc sai sót, phần mềm gặp lỗi khi cược được chấp nhận (ví dụ như in sai rõ ràng tỷ lệ cược, bất nhất giữa tỷ lệ cược hiển thị ở mục Thể thao/Trực tiếp của trang web và trên phiếu cược, v.v.) hoặc có bất kỳ chỉ dấu nào khác cho thấy cược được chấp nhận sai, nhà cái có quyền tuyên bố những cược này vô hiệu. Trong trường hợp có lỗi phần mềm, ván có thể bị gián đoạn, trong trường hợp đó, bất kỳ cược nào chưa được kết toán sẽ được hoàn trả.
6. Gồm có các loại cược sau đây:
    - Thắng
    - Tổng số
    - Quắc
    - Tổng số lá bài
    - Tổ hợp bài

9.199. BIGRUMBLEBOXING. CREED CHAMPIONSHIP

1. BigRumbleBoxing là stream của một trò chơi mô phỏng đấm bốc nhiều người chơi.
2. Tất cả cược được kết toán sau khi sự kiện kết thúc.
3. Tiền cược tối đa do nhà cái xác định cho từng kèo riêng biệt.
4. Nhà cái có thể thay đổi hạn mức cược mà không cần thông báo trước.
5. Thời lượng của một ván tùy thuộc vào số lần một người chơi giành chiến thắng. Từng ván được chia thành nhiều hiệp và tiếp tục cho đến khi một người chơi thắng 5 hiệp. Mỗi hiệp kéo dài tối đa 90 giây.
6. Người chơi có thể thắng một hiệp bằng bất kỳ cách nào sau đây:
    - Bị hạ gục ít hơn đối phương
    - Hạ gục đối phương 3 lần (chiến thắng vòng sớm)
    - Khi cả hai người chơi đều có số lần hạ gục giống nhau thì tính người có số máu còn lại nhiều hơn.
7. Sau đây được tính là một knockdown: Khi một người chơi ngã xuống sàn và đếm ngược bắt đầu, người đó bị xem là bị hạ. Bộ đếm knockdown hiện số lần từng người chơi bị hạ gục.
8. Nếu nhân viên có sai sót, xảy ra lỗi phần mềm trong khi chấp nhận cược (ví dụ như lỗi in sai tỷ lệ cược rõ ràng, sai lệch giữa tỷ lệ cược hiển thị trong mục Thể Thao/Trực Tiếp và trên phiếu cược, v.v.) hoặc nếu có những dấu hiệu khác cho thấy cược được chấp nhận sai, công ty có quyền tuyên bố những cược này vô hiệu.
9. Chấp nhận cược trước khi bắt đầu trận cũng như TRỰC TIẾP. Tất cả các trận đấu BigRumbleBoxing đều được stream trực tuyến.
10. Các kèo hiện có.
    - Người thắng
    - Cơ hội kép
    - Tổng (trên/dưới)
    - Tổng cá nhân người chơi (trên/dưới)
    - Thắng trong hiệp
    - Thắng kịp thời gian trong hiệp (nếu hiệp kéo dài đến hết)
    - Thời lượng hiệp
    - Số lần knockdown trong hiệp
    - Tổng số knockdown trong hiệp

- Thời gian của knockdown đầu tiên trong hiệp (cược thua trong trường hợp không có knockdown)
- Thời gian của knockdown cuối cùng trong hiệp (cược thua trong trường hợp không có knockdown)

Tổng quan thống kê trò chơi:

- (5-3) – Tỷ số chung (người chơi 1 thắng 5 vòng, người chơi 2 thắng 3 vòng)
- Vòng 1: (69) (1) (0-3) (29,69) - (69) là thời gian vòng kết thúc, (1) là người chơi 1 thắng vòng, (0-3) là người chơi 1 không bị knockdown còn người chơi 2 bị knockdown 3 lần, (29,69) là thời gian của knockdown đầu tiên và knockdown cuối cùng trong vòng.
- Vòng 2: (90) (1) (2-2) (25,81) – (90) là thời gian vòng kết thúc, (1) là người chơi 1 thắng vòng (có nhiều máu hơn khi kết thúc vòng), (2-2) là người chơi 1 bị knockdown hai lần còn người chơi 2 cũng bị knockdown hai lần, (25,81) là thời gian của knockdown đầu tiên và knockdown cuối cùng trong vòng.
- Vòng 3: (90) (2) (2-1) (34,83) – (90) là thời gian vòng kết thúc, (2) là người chơi 2 thắng vòng, (2-1) là người chơi 1 bị knockdown hai lần còn người chơi 2 bị knockdown một lần, (34,83) là thời gian của knockdown đầu tiên và knockdown cuối cùng trong vòng.
- Vòng 4: (90) (1) (1-2) (35,67) – (90) là thời gian vòngtiên kết thúc, (1) là người chơi 1 thắng vòng, (1-2) là người chơi 1 bị knockdown một lần còn người chơi 2 bị knockdown hai lần, (35,67) là thời gian của knockdown đầu tiên và knockdown cuối cùng trong vòng.
- Vòng 5: (90) (2) (2-0) (39,65) – (90) là thời gian vòng kết thúc, (2) là người chơi 2 thắng vòng, (2-0) là người chơi 1 bị knockdown hai lần còn người chơi 2 không bị knockdown, (39,65) là thời gian của knockdown đầu tiên và knockdown cuối cùng trong vòng.
- Vòng 6: (90) (1) (1-2) (33,88) – (90) là thời gian vòng kết thúc, (1) là người chơi 1 thắng vòng, (1-2) là người chơi 1 bị knockdown một lần còn người chơi 2 bị knockdown hai lần, (33,88) là thời gian của knockdown đầu tiên và knockdown cuối cùng trong vòng.
- Vòng 7: (90) (2) (2-0) (34,62) – (90) là thời gian vòng kết thúc, (2) là người chơi 2 thắng vòng, (2-0) là người chơi 1 bị knockdown hai lần còn người chơi 2 không bị knockdown, (34,62) là thời gian của knockdown đầu tiên và knockdown cuối cùng trong vòng.
- Vòng 8: (90) (1) (1-2) (32,81) – (90) là thời gian vòng kết thúc, (1) là người chơi 1 thắng vòng, (1-2) là người chơi 1 bị knockdown một lần còn người chơi 2 bị knockdown hai lần, (32,81) là thời gian của knockdown đầu tiên và knockdown cuối cùng trong vòng.
- Trong trường hợp cược được đặt vào một vòng không diễn ra (nếu tỷ số là 4-3 và cược đặt vào vòng 9 mà trận đấu với tỷ số 5-3 và chơi tổng cộng 8 vòng), cược sẽ được hoàn lại.

9.200. FRISBEE

1. Mỗi trận đấu bao gồm bốn hiệp, mỗi hiệp 12 phút.
2. Nếu trận đấu kết thúc với kết quả hòa, thì sẽ thi đấu một hiệp phụ dài năm phút.
3. Nếu tỷ số vẫn hòa sau hiệp phụ, sẽ có hiệp phụ thứ hai và đội đầu tiên ghi điểm sẽ giành chiến thắng.
4. Cược vào các trận sẽ được chấp nhận tính cả hiệp phụ.

9.201. Crystal

1. Trò chơi có hai vòng. Khi bắt đầu mỗi vòng, pha lê rơi từ trên cùng của màn hình trò chơi 7x7. Nếu hình thành bất kỳ tổ hợp thắng nào, tức là 5 viên pha lê cùng màu trở lên nằm cạnh một viên khác theo chiều ngang và/hoặc dọc, lượt rơi được xem là thắng và vòng chơi tiếp tục. Các

pha lên thắng được loại bỏ khỏi màn hình trò chơi và chỗ trống được lấp đầy bằng những viên pha lê khác rơi từ phía trên cùng.

2. Vòng chơi kết thúc khi không còn hình thành tổ hợp pha lê thắng nào. Pha lê có 6 màu khác nhau.
    - Người chơi 1 nhận điểm với tổ hợp pha lê màu đỏ, cam và vàng. Người chơi 2 nhận điểm với tổ hợp pha lê màu lam nhạt, lam đậm và tím.
    - Cũng như pha lê, trò chơi còn có một yếu tố đặc biệt – biểu tượng Wild (hình đồng xu) – có thể xem như pha lê có màu bất kỳ để tạo thành một tổ hợp thắng.
    - Điểm của tổ hợp thắng được cập nhật theo công thức sau: số yếu tố trong tổ hợp * tỷ lệ cược.
    - Người thắng là người chơi có số điểm cao nhất khi kết thúc hai vòng chơi. Nếu cả hai người chơi có số điểm bằng nhau, kết quả sẽ là hòa.
3. Tỷ lệ cược:
    - pha lê đỏ: 5 – 1,00, 6 – 1,00, 7 – 1,00, 8 – 1,00, 9+ – 1,00
    - pha lê cam: 5 – 1,00, 6 – 3,00, 7 – 3,00, 8 – 3,00, 9+ – 5,00
    - pha lê vàng: 5 – 2,00, 6 – 3,00, 7 – 4,00, 8 – 5,00, 9+ – 6,00
    - pha lê lam nhạt: 5 – 1,00, 6 – 1,00, 7 – 1,00, 8 – 2,00, 9+ – 3,00
    - pha lê lam đậm: 5 – 1,00, 6 – 2,00, 7 – 3,00, 8 – 4,00, 9+ – 5,00
    - pha lê tím: 5 – 2,00, 6 – 2,00, 7 – 3,00, 8 – 3,00, 9+ – 10,00
4. Trong trường hợp nhân viên có sai sót, xảy ra lỗi phần mềm khi cược được chấp nhận (ví dụ như lỗi in sai tỷ lệ cược rõ ràng, sai lệch giữa tỷ lệ cược hiển thị trong mục Thể Thao/Trực Tiếp của trang web và trên phiếu cược, v.v.) hoặc nếu có những dấu hiệu khác cho thấy cược được chấp nhận sai, nhà cái có quyền tuyên bố những cược này vô hiệu. Trong trường hợp có bất kỳ lỗi phần mềm nào, ván có thể bị gián đoạn, trong trường hợp đó, tất cả cược chưa được kết toán sẽ được hoàn trả.
5. Có những loại cược sau:
    - Người thắng
    - Cơ hội kép
    - Tổng
    - Chấp
    - Số điểm chính xác
    - Tổng số biểu tượng trong tổ hợp lớn nhất (nếu không có tổ hợp thắng, cược vào kèo này sẽ thua)
    - Tổng số lượt rơi thắng chính xác
    - Tổng số lượt rơi thắng
    - Tổng số tổ hợp chính xác
    - Tổng số tổ hợp

9.202. Giải đấu ShortStrike

1. Hai cầu thủ thi đấu trong trận, lần lượt sút từ khoảng cách 9m vào một khung thành 5x2m có một thủ môn.
2. Thủ môn không thể rời vạch cầu môn trước khi sút.
3. Mỗi trận có hai hiệp, mỗi hiệp 5 phút.
    - Cầu thủ đặt bóng lên chấm trước khi đồng hồ đếm hết giờ rồi sút.
    - Đối phương cũng phải thực hiện một cú sút trước khi kết thúc một hiệp hoặc một trận nếu trong hiệp hay trận đó, đối phương thực hiện ít hơn một cú sút so với cầu thủ còn lại.
    - Số lượng cú sút mà cả hai cầu thủ thực hiện trong một hiệp và cả trận phải luôn bằng nhau.
4. Thời gian thi đấu chỉ được dùng trong trường hợp cầu thủ tham gia cần hỗ trợ y tế hoặc vì bất kỳ

lý do nào không thể thực hiện cú sút.
5. Người thắng là cầu thủ ghi được nhiều bàn thắng nhất vào lúc cất tiếng còi cuối cùng. Nếu tỷ số bằng nhau, trận đấu có kết quả hòa.
6. Các trận được chơi trong giải đấu (trừ khi thông tin bổ sung quy định khác). Người thắng chơi thêm một trận với một đối thủ khác. Trong trường hợp hòa, cả hai cầu thủ đều bị loại.

9.203. HyperBrawl

HyperBrawl là stream của một trò chơi chơi mạng.

1. Tất cả cược được kết toán sau khi sự kiện kết thúc.
2. Tiền cược tối đa do nhà cái xác định riêng cho từng kèo.
3. Nhà cái có thể thay đổi hạn mức cược mà không cần thông báo trước.
4. Thời lượng của một trận là từ 2 đến 3 hiệp, mỗi hiệp dài 90 giây. Trận đấu kéo dài cho đến khi một trong hai đội giành chiến thắng trong hai vòng hoặc trong một vòng trong trường hợp hòa.
5. Nếu nhân viên có sai sót, xảy ra lỗi phần mềm trong khi chấp nhận cược (ví dụ như lỗi in sai tỷ lệ cược rõ ràng, sai lệch giữa tỷ lệ cược hiển thị trong mục Thể Thao/Trực Tiếp và trên phiếu cược, v.v.) hoặc nếu có những dấu hiệu khác cho thấy cược được chấp nhận sai, công ty có quyền tuyên bố những cược này vô hiệu.
6. Chấp nhận cược trước khi bắt đầu trận cũng như TRỰC TIẾP. Tất cả các trận đấu HyperBrawl đều được stream trực tuyến.
7. Có những loại cược sau:
    - Đội thắng
    - Đội thắng trong hiệp
    - Chấp hiệp
    - Tổng hiệp (trên; dưới)
    - Tổng hiệp của đội (trên; dưới)

9.204. Subsoccer

1. Trong Subsoccer, hai cầu thủ thi đấu với nhau ở một sân được trang bị đặc biệt kèm gôn, hai cầu thủ sẽ chơi đá banh trong khi đang ngồi.
2. Cầu thủ không được phép đưa chân sang phần sân bên kia; nếu cầu thủ nào có hành vi này, bóng được đưa cho đối phương.
3. Mỗi trận có hai hiệp, mỗi hiệp 5 phút.
4. Thời gian thi đấu chỉ dừng lại trong trường hợp cầu thủ tham gia cần hỗ trợ y tế hoặc vì bất kỳ lý do nào mà trận đấu không thể tiếp tục (thiếu ánh sáng, sự cố thiết bị, v.v.).
5. Người thắng là cầu thủ ghi được nhiều bàn thắng nhất vào lúc cất tiếng còi cuối cùng. Nếu tỷ số bằng nhau, trận đấu có kết quả hòa.
6. Các trận được chơi như một phần trong giải đấu (trừ khi thông tin bổ sung quy định khác). Ban đầu, từng cầu thủ tuần tự thi đấu với các cầu thủ khác. Sau khi các cầu thủ đã thi đấu với nhau thì các trận bán kết và chung kết diễn ra.
7. Chấp nhận tất cả cược căn cứ theo tất cả quy tắc bóng đá.

9.205. Super Soccer Blast. World Cup

Super Soccer Blast là stream của một trò chơi chơi mạng (trò chơi giả lập bóng đá).

1. Kết toán cược sau khi trận đấu kết thúc thật sự.
2. Tiền cược tối đa do nhà cái xác định riêng cho từng kèo.
3. Giới hạn tiền cược có thể được thay đổi mà không có thông báo trước.
4. Mỗi trận đấu kéo dài 90 phút. Có thể chơi thêm hiệp phụ.
5. Trong trường hợp nhân viên có sai sót, xảy ra lỗi phần mềm khi cược được chấp nhận (ví dụ như lỗi in sai tỷ lệ cược rõ ràng, sai lệch giữa tỷ lệ cược hiển thị trong mục Thể Thao/Trực Tiếp và trên phiếu cược, v.v.) hoặc nếu có những dấu hiệu khác cho thấy cược được chấp nhận sai, nhà cái có quyền tuyên bố những cược này vô hiệu.
6. Chấp nhận cả cược trước trận và cược trực tiếp. Tất cả các trận đấu Super Soccer Blast đều được stream trực tuyến.
7. Có những loại kèo sau:
    - Người thắng
    - Cơ hội kép
    - Chấp
    - Tổng trên/dưới
    - Tổng đội cá nhân trên/dưới
    - Tổng chẵn/lẻ

9.206. Higher vs Lower

1. Hai người chơi sẽ thi đấu với nhau. Một trận gồm ba vòng. Trước trận đấu, ba con số (từ 1 đến 98) của người chơi 2 sẽ xuất hiện ngẫu nhiên trên màn hình. Khi bắt đầu từng vòng, một con số ngẫu nhiên (từ 0 đến hết 99) sẽ xuất hiện ngẫu nhiên trên màn hình dành cho người chơi 1. Người chơi có con số cao hơn sẽ giành chiến thắng trong vòng và được thưởng 1 điểm (nếu xảy ra trường hợp hòa, không bên nào được thưởng điểm). Người thắng trận đấu là người chơi ghi được nhiều điểm nhất (Nếu số điểm bằng nhau, trận đấu được xem là hòa).
2. Trong trường hợp nhân viên có sai sót, xảy ra lỗi phần mềm khi cược được chấp nhận (ví dụ như lỗi in sai tỷ lệ cược rõ ràng, sai lệch giữa tỷ lệ cược hiển thị trong mục Thể Thao/Trực Tiếp và trên phiếu cược, v.v.) hoặc nếu có những dấu hiệu khác cho thấy cược được chấp nhận sai, nhà cái có quyền tuyên bố những cược này vô hiệu.
3. Có những loại kèo sau:
    - cả trận:
        - Người thắng
        - Tỷ số chính xác
        - Người thắng vòng
    - một vòng:
        - Người thắng
        - Tổng số cá nhân 1, chẵn/lẻ

9.207. Gigabash

1. Gigabash là một đấu trường chơi mạng với những con quái vật lấy cảm hứng từ phim Nhật.
2. Trò chơi gồm 5 vòng, trong từng vòng có 4 quái vật đối đầu.
    - Người thắng vòng nhận được 3 điểm, người về nhì nhận 2 điểm và người về ba nhận 1 điểm. Người thua cuộc đầu tiên không nhận được điểm nào.
    - Quái vật giành được nhiều điểm nhất sẽ giành chiến thắng. Khi kết thúc trận đấu, nếu hai quái vật trở lên có cùng số điểm, giải đấu được xem là không có người thắng.
    - Nhiều quái vật có thể có vị trí đồng hạng nếu giành cùng một số điểm. Các thứ hạng sau đó của người tham gia được xác định theo thứ tự giảm dần.

3. Tất cả cược được kết toán sau khi sự kiện kết thúc.
4. Tiền cược tối đa được nhà cái xác định riêng cho từng kèo.
5. Nhà cái có thể thay đổi giới hạn cược mà không có thông báo trước.
6. Nếu nhân viên mắc sai sót, phần mềm gặp lỗi ở thời điểm chấp nhận cược (ví dụ như in sai rõ ràng tỷ lệ cược, bất nhất giữa tỷ lệ cược hiển thị ở mục Thể thao/Trực tiếp của trang web và trên phiếu cược, v.v.) hoặc có bất kỳ dấu hiệu nào khác cho thấy cược được chấp nhận sai, nhà cái có quyền tuyên bố những cược này vô hiệu.
7. Chỉ chấp nhận cược vào các đấu sĩ ở chế độ TRỰC TIẾP. Tất cả các trận đều được stream trực tuyến.
8. Các loại kèo hiện có:
    - Trong một vòng:
        - Đấu sĩ thắng vòng
    - Trong một giải đấu:
        - Thắng giải đấu
        - Giành hạng 2, 3, 4 trong giải đấu
        - Tổng cá nhân (dựa theo điểm nhận được)

9.208. Need for Speed

1. NFS Sprint là một trò chơi đua xe livestream, mỗi cuộc đua có bốn tay đua tham gia.
2. Tiền cược tối đa được nhà cái xác định riêng cho từng kèo. Nhà cái có thể thay đổi giới hạn cược mà không có thông báo trước.
3. Người thắng cuộc đua là tay đua về đích đầu tiên.
4. Chỉ tính cược vào tay đua về đích. Nếu vì bất kỳ lý do nào mà một tay đua về đích (không về đích trong vòng 30 giây sau khi tay đua đầu tiên vượt qua vạch đích), cược vào tay đua này sẽ thua.
5. Nếu nhân viên mắc sai sót, phần mềm gặp lỗi ở thời điểm chấp nhận cược (ví dụ như in sai rõ ràng tỷ lệ cược, bất nhất giữa tỷ lệ cược hiển thị ở mục Thể thao/Trực tiếp của trang web và trên phiếu cược, v.v.) hoặc có bất kỳ dấu hiệu nào khác cho thấy cược được chấp nhận sai, nhà cái có quyền tuyên bố những cược này vô hiệu.
6. Các loại kèo hiện có:
    - Vị trí về đích
    - Thời gian thử thách*
    - Số lượng tay đua về đích**
    - Thứ tự về đích
    - Về đích sau cùng**
    - Nằm trong top 2
    - Nằm trong top 3

*Trong trường hợp thời gian của tay đua trùng hợp với thời gian nêu trong kèo trên/dưới này, cược sẽ được hoàn lại với tỷ lệ cược 1,00.
**Chỉ tính tay đua về đích.

9.209. TapeToTape Cup

1. Tape to Tape là stream một trò chơi chơi mạng (giả lập khúc côn cầu).
2. Tất cả cược được kết toán sau khi sự kiện kết thúc.
3. Tiền cược tối đa được nhà cái xác định riêng cho từng lựa chọn.
4. Giới hạn tiền cược có thể được thay đổi mà không cần thông báo trước cho khách hàng.

5. Mỗi trận đấu kéo dài 3 hiệp, mỗi hiệp kéo dài 2,5 phút trong trò chơi.
6. Nếu nhân viên mắc sai sót, phần mềm gặp lỗi ở thời điểm chấp nhận cược (ví dụ như in sai rõ ràng tỷ lệ cược, bất nhất giữa tỷ lệ cược hiển thị ở mục Thể thao/Trực tiếp của trang web và trên phiếu cược, v.v.) hoặc có bất kỳ dấu hiệu nào khác cho thấy cược được chấp nhận sai, nhà cái có quyền tuyên bố những cược này vô hiệu.
7. Chấp nhận cược trước trận và cược trực tiếp. Tất cả các trận đấu Tape To Tape đều được stream trực tuyến.
8. Các loại kèo hiện có:
    - Thắng
    - Cơ hội kép
    - Chấp
    - Tổng (trên, dưới)
    - Tổng đội (trên, dưới)
    - Tổng chẵn/lẻ

9.210. Power of Power

1. Power of Power đề cập đến luồng phát trực tuyến trò chơi nhiều người chơi "Power of Power".
2. Giải đấu Doomsday đề cập đến luồng phát trực tuyến các trận chiến có sự tham gia của bốn người chơi. Bạn cần phải phá hủy căn cứ của những người chơi khác và sống sót để giành chiến thắng. Khi trận chiến bắt đầu, bộ hẹn giờ sẽ bắt đầu đếm ngược đến Doomsday (khi căn cứ của tất cả người chơi bị phá hủy).
3. Cược được chấp nhận dựa trên thành tích đối đầu trực tiếp của người chơi và các tình huống trong trò chơi.
4. Người thắng là người chơi vẫn còn sống khi kết thúc trò chơi hoặc là người chết cuối cùng.
5. Tiền cược tối đa do nhà cái xác định riêng cho từng kèo.
6. Nhà cái có thể thay đổi giới hạn cược mà không cần thông báo trước.
7. Nếu nhân viên mắc sai sót, phần mềm gặp lỗi ở thời điểm chấp nhận cược (ví dụ: in sai rõ ràng tỷ lệ cược, bất nhất giữa tỷ lệ cược hiển thị ở mục Thể thao/Trực tiếp và trên phiếu cược, v.v.) hoặc có bất kỳ dấu hiệu nào khác cho thấy cược được chấp nhận sai, nhà cái có quyền tuyên bố những cược này vô hiệu.
8. Chỉ chấp nhận cược trực tiếp. Tất cả các trận đều được phát trực tuyến.
9. Các loại kèo hiện có:
    - Người thắng
    - Thứ hạng chung cuộc
    - Hạng cao hơn
    - Tổng số frag
    - Tổng số chết
    - Người chơi – Tổng số frag
    - Người chơi – Tổng số chết
    - Tổng số bom đặt được
    - Tổng số bom gỡ được
    - Tổng số căn cứ bị nổ tung
    - Sẽ có một doomsday
    - Căn cứ của người chơi sẽ bị nổ tung
    - Ai sẽ phá hủy căn cứ của ai
    - Trọn đời

9.211. Mortal Kombat 1

1. Mortal Kombat 1 là một trò chơi nhiều người tham gia được phát trực tuyến.
2. Chấp nhận cược vào một trận đấu giữa hai đối thủ. Mỗi trận đấu có tối đa 5 chiến thắng và thời gian tối đa là 9 hiệp.
3. Tất cả cược được kết toán sau khi sự kiện kết thúc.
4. Người thắng là đấu sĩ hạ gục đối phương.
5. Tiền cược tối đa do nhà cái xác định riêng cho từng kèo.
6. Nhà cái có thể thay đổi giới hạn tiền cược mà không cần thông báo trước.
7. Nếu nhân viên mắc sai sót, phần mềm gặp lỗi ở thời điểm chấp nhận cược (ví dụ như lỗi in ấn rõ ràng trong tỷ lệ cược, sự bất nhất giữa tỷ lệ cược được hiển thị ở mục Thể thao/Trực tiếp và trên phiếu cược, v.v.) hoặc có bất kỳ dấu hiệu nào khác cho thấy cược được chấp nhận sai, nhà cái có quyền tuyên bố những cược này vô hiệu.
8. Chỉ chấp nhận cược vào các đấu sĩ ở chế độ TRỰC TIẾP. Tất cả các trận đều được phát trực tuyến.
9. Các loại kèo hiện có:
    - Trong một hiệp:
        - Thắng Trong Hiệp
        - Chiến thắng hoàn hảo trong hiệp
        - Đòn kết liễu trong hiệp (Fatality, Brutality hoặc không có đòn kết liễu)
        - Thời lượng của hiệp*
        - Fatal Blow** trong hiệp
        - Đấu sĩ Kameo tham gia***
        - Đấu sĩ Kameo ra đòn kết liễu***
    - Trong một trận:
        - Chiến thắng trong trận
        - Tổng số hiệp
        - Tổng số hiệp cá nhân
        - Kèo tổng số đòn kết liễu chỉ tính những hiệp kết thúc bằng chiêu Fatality hoặc Brutality.
        - Tổng số đòn Fatal Blow**
        - Kèo tổng số đòn kết liễu mà đấu sĩ Kameo thực hiện*** chỉ tính những hiệp kết thúc bằng chiêu Fatality hoặc Brutality.

* Thời lượng của một hiệp là số giây trôi qua kể từ khi bắt đầu hiệp, được tính bằng cách lấy 90 giây (cài đặt đồng hồ đếm ngược chuẩn khi bắt đầu hiệp) trừ đi con số của giây cuối cùng trên đồng hồ đếm ngược.

Ví dụ: Nếu hiệp kết thúc mà đồng hồ còn 74 giây thì thời lượng hiệp bằng 90 - 74 = 16 giây.

** Đòn Fatal Blow là một đòn tấn công mạnh mẽ có thể gây sát thương nặng nề cho đối thủ nếu thực hiện thành công. Đòn này không cần năng lượng và chỉ có thể sử dụng khi có 30% máu trở xuống. Nếu thi triển không thành công, Fatal Blow sẽ có thời gian hồi chiêu 5 giây. Không giới hạn số lần thực hiện đòn tấn công này.

*** Kameo là một đấu sĩ được người chơi chọn để hỗ trợ chiến đấu. Đấu sĩ này sẽ đóng vai trò hỗ trợ, không có thanh máu và chỉ có thể sử dụng tùy lúc. Họ sẽ vào sàn đấu, thi triển chiêu thức hoặc một loạt chiêu thức cùng với đấu sĩ chính rồi rời khỏi sàn đấu. Bạn chỉ cần đánh bại đấu sĩ chính để giành chiến thắng trong hiệp. Kameo cũng có thể ra đòn kết liễu thay cho đấu sĩ chính.

9.212. Roller Champions

1. Roller Champions là một trò chơi nhiều người tham gia được phát trực tuyến.
2. Trận đấu diễn ra giữa hai đội, mỗi đội ba người.
3. Đội thắng là đội đầu tiên ghi 5 điểm trở lên. Thời gian tối đa của trận đấu là 10 phút (thời gian thi đấu chính thức 7 phút và hiệp phụ 3 phút). Khi kết thúc thời gian thi đấu chính thức, nếu chưa đội nào ghi được 5 điểm và có một đội đang dẫn trước, trận đấu vẫn tiếp tục miễn là đội bị dẫn trước đang cầm bóng. Khi kết thúc thời gian thi đấu chính thức, nếu tỷ số hòa, trận đấu sẽ tiếp tục cho đến khi có một đội dẫn trước hoặc cho đến khi hết hiệp phụ.
4. Tất cả cược được kết toán sau khi sự kiện kết thúc.
5. Tiền cược tối đa do nhà cái xác định riêng cho từng kèo.
6. Nhà cái có thể thay đổi giới hạn tiền cược mà không cần thông báo trước.
7. Nếu nhân viên mắc sai sót, phần mềm gặp lỗi ở thời điểm chấp nhận cược (ví dụ như lỗi in ấn rõ ràng trong tỷ lệ cược, sự bất nhất giữa tỷ lệ cược được hiển thị ở mục Thể thao/Trực tiếp và trên phiếu cược, v.v.) hoặc có bất kỳ dấu hiệu nào khác cho thấy cược được chấp nhận sai, nhà cái có quyền tuyên bố những cược này vô hiệu.
8. Chỉ chấp nhận cược trong trận (trực tiếp). Tất cả các trận đều được phát trực tuyến.
9. Các loại kèo hiện có:
    - Người chơi 1 thắng / Hòa / Người chơi 2 thắng
    - Kết quả thời gian thi đấu chính thức (Người chơi 1 thắng / Hòa / Người chơi 2 thắng)
    - Trận đấu kết thúc ở thời gian thi đấu chính thức / Diễn ra hiệp phụ
    - Thời gian trận đấu
    - Tổng số
    - Tổng số cá nhân
    - Tổng chẵn/lẻ
    - Cược chấp vào cả hai đội

9.213. Phygital Football

1. Luật chơi
    - Mỗi đội tham gia giải đấu có 5 người chơi.
    - Mỗi trận đấu gồm hai vòng
2. Vòng thi đấu ảo (mô phỏng bóng đá)
    - Các trận đấu có sự tham gia của các vận động viên eSports của hai đội.
    - Các trận đấu diễn ra trong chế độ Volta Mini-Football.
    - Các trận đấu ảo có thời lượng mỗi hiệp là 6 phút, với sự tham gia của các vận động viên thể chất số từ các đội.
    - Thời gian nghỉ giữa các vòng là 3 phút
3. Vòng thi đấu thực tế (bóng đá năm người)
    - Các đội di chuyển ra sân bóng đá và thi đấu các trận bóng đá năm người (hoặc ba người, tùy theo loại giải đấu được chọn).
    - (có nghĩa là tùy theo loại giải đấu, mỗi đội sẽ thi đấu với đội hình ba hoặc năm cầu thủ).
    - Mỗi hiệp đấu kéo dài 14 phút.
4. Cách tính điểm
    - Số bàn thắng ở cả hai vòng được cộng lại.
    - Đội chiến thắng được xác định dựa trên tổng số bàn thắng ghi được ở cả vòng thi đấu ảo và vòng thi đấu thực tế.
    - Nếu trận đấu kết thúc với tỷ số hòa, đội thắng sẽ được xác định bằng loạt sút luân lưu.

9.214. Undisputed

1. Undisputed là hình thức phát trực tiếp các trận đấu quyền anh mô phỏng.
2. Chấp nhận cược vào một trận đấu giữa hai đối thủ. Mỗi trận đấu kéo dài sáu hiệp hoặc cho đến khi một trong hai đối thủ không thể tiếp tục được nữa (hạ gục).
3. Tất cả cược được kết toán sau khi sự kiện kết thúc.
4. Người chiến thắng được xem là đấu sĩ hạ gục được đối thủ. Nếu cả hai đấu sĩ vẫn đứng vững sau 6 hiệp đấu, ban giám khảo sẽ chọn ra người chiến thắng.
5. Tiền cược tối đa do nhà cái xác định riêng cho từng kèo.
6. Nhà cái có thể thay đổi giới hạn cược mà không cần thông báo trước.
7. Nếu nhân viên mắc sai sót, phần mềm gặp lỗi ở thời điểm chấp nhận cược (ví dụ như in sai rõ ràng tỷ lệ cược, bất nhất giữa tỷ lệ cược hiển thị ở mục Thể thao/Trực tiếp của trang web và trên phiếu cược, v.v.) hoặc có bất kỳ dấu hiệu nào khác cho thấy cược được chấp nhận sai, nhà cái có quyền tuyên bố những cược này vô hiệu.
8. Chỉ chấp nhận cược vào các đấu sĩ ở chế độ TRỰC TIẾP. Tất cả các trận đều được stream trực tuyến.
9. Các loại kèo hiện có:
    - W1/X/W2
    - Sẽ Có Một Pha KO Trong Hiệp (Có / Không)
    - Sẽ Có Một Pha Hạ Gục Trong Hiệp (Có / Không)
    - Tổng số lần hạ gục
    - Tổng số hiệp

9.215. Overwatch

1. Overwatch là chương trình phát trực tuyến của trò chơi trực tuyến nhiều người chơi "Overwatch 2".
2. Giải đấu Đấu Đội là một cuộc thi gồm ba hiệp và được phát trực tuyến giữa hai đội. Để thắng một hiệp, đội chơi phải giành được 10 điểm*. Đội giành chiến thắng chung cuộc sẽ được xác định qua ba hiệp.
3. Tiền cược tối đa do nhà cái xác định riêng cho từng kèo.
4. Nhà cái có thể thay đổi giới hạn tiền cược mà không cần thông báo trước.
5. Nếu nhân viên mắc sai sót, phần mềm gặp lỗi ở thời điểm chấp nhận cược (ví dụ như lỗi in ấn rõ ràng trong tỷ lệ cược, sự bất nhất giữa tỷ lệ cược được hiển thị ở mục Thể thao/Trực tiếp và trên phiếu cược, v.v.) hoặc có bất kỳ dấu hiệu nào khác cho thấy cược được chấp nhận sai, nhà cái có quyền tuyên bố những cược này vô hiệu.
6. Chỉ chấp nhận cược trong trận (trực tiếp). Tất cả các trận đều được phát trực tuyến.
7. Các loại kèo hiện có:
    - Trận:
        - T1/T2
        - Tổng điểm tiêu diệt 1/Tổng điểm tiêu diệt 2
        - Chấp 1/Chấp 2
        - Tổng điểm tiêu diệt
        - Tổng chẵn/lẻ
    - Hiệp:
        - T1/T2
        - Tổng điểm tiêu diệt 1/Tổng điểm tiêu diệt 2
        - Chấp 1/Chấp 2

        - Thời lượng hiệp
        - Tổng điểm tiêu diệt
        - Tổng chẵn/lẻ

*Thưởng điểm khi tiêu diệt kẻ thù và trò chơi cũng có cơ chế để trừ điểm. Kết quả được quyết định dựa trên tổng số điểm khi kết thúc hiệp.

9.216. Roulette

Roulette Mỹ

1. Mỗi ván chơi bao gồm năm vòng. Trong một vòng chơi, một bánh xe roulette có các số màu đỏ và đen từ 1 đến 36, bao gồm số 0 (số không) và 00 (số không đôi) sẽ được quay.
   Mỗi bánh xe roulette có tổng cộng 38 số. Nếu bánh xe dừng lại ở số màu đỏ, người chơi đầu tiên sẽ ghi điểm. Nếu bánh xe dừng lại ở số màu đen, người chơi thứ hai sẽ ghi điểm. Nếu số không phải màu đỏ cũng không phải màu đen, không có ai nhận được điểm (hòa trong vòng).
   Người chiến thắng là người có số điểm cao nhất và nếu cả hai người chơi có số điểm bằng nhau, kết quả sẽ là hòa.
2. Trong trường hợp nhân viên mắc sai sót, phần mềm gặp lỗi khi cược được chấp nhận (ví dụ như in sai rõ ràng tỷ lệ cược, bất nhất giữa tỷ lệ cược hiển thị ở mục Thể thao/Trực tiếp của trang web và trên phiếu cược, v.v.) hoặc có bất kỳ chỉ dấu nào khác cho thấy cược được chấp nhận sai, nhà cái có quyền tuyên bố những cược này vô hiệu. Trong trường hợp có lỗi phần mềm, ván có thể bị gián đoạn, trong trường hợp đó, bất kỳ cược nào chưa được kết toán sẽ được hoàn trả.
3. Gồm có các loại cược sau đây:
    - Vào toàn bộ trò chơi:
        - Người thắng
        - Tổng số lần hòa
        - Tỷ số chính xác
    - Trong một hiệp:
        - Ô Mà Mũi Tên Sẽ Chỉ Vào (số)
        - Ô Mà Mũi Tên Sẽ Chỉ Vào (giá trị)
        - Ô Mà Mũi Tên Sẽ Chỉ Vào (chẵn/lẻ)
        - Ô Mà Mũi Tên Sẽ Chỉ Vào (màu)
        - Ô Mà Mũi Tên Sẽ Chỉ Vào (màu + chẵn/lẻ)
        - Khoảng Ô Mà Mũi Tên Sẽ Chỉ Vào
        - Hàng Ô Mà Mũi Tên Sẽ Chỉ Vào
    - Nếu mũi tên chỉ vào Số không (0), tất cả cược sẽ được tính là thua, ngoại trừ cược vào Số không. Nguyên tắc tương tự cũng áp dụng cho Số 00.

Roulette Châu Âu

1. Mỗi ván chơi bao gồm vài vòng. Trong một vòng chơi, một bánh xe roulette có các số màu đỏ và đen từ 1 đến 36, bao gồm số 0 (số không) sẽ được quay.
   Mỗi bánh xe roulette có tổng cộng 37 số. Nếu bánh xe dừng lại ở số màu đỏ, người chơi đầu tiên sẽ ghi điểm. Nếu bánh xe dừng lại ở số màu đen, người chơi thứ hai sẽ ghi điểm. Nếu số không phải màu đỏ cũng không phải màu đen, không có ai nhận được điểm.
   Trò chơi tiếp tục cho đến khi một trong những người chơi ghi được 3 điểm (khi đó thì người chơi đó thắng).
2. Trong trường hợp nhân viên mắc sai sót, phần mềm gặp lỗi khi cược được chấp nhận (ví dụ như in sai rõ ràng tỷ lệ cược, bất nhất giữa tỷ lệ cược hiển thị ở mục Thể thao/Trực tiếp của trang

web và trên phiếu cược, v.v.) hoặc có bất kỳ chỉ dấu nào khác cho thấy cược được chấp nhận sai, nhà cái có quyền tuyên bố những cược này vô hiệu. Trong trường hợp có lỗi phần mềm, ván có thể bị gián đoạn, trong trường hợp đó, bất kỳ cược nào chưa được kết toán sẽ được hoàn trả.

3. Gồm có các loại cược sau đây:
    - Vào toàn bộ trò chơi:
        - Người thắng
        - Tổng số lần hòa
        - Chuỗi thắng
        - Tỷ số chính xác
    - Trong một hiệp:
        - Ô Mà Mũi Tên Sẽ Chỉ Vào (số)
        - Ô Mà Mũi Tên Sẽ Chỉ Vào (giá trị)
        - Ô Mà Mũi Tên Sẽ Chỉ Vào (chẵn/lẻ)
        - Ô Mà Mũi Tên Sẽ Chỉ Vào (màu)
        - Ô Mà Mũi Tên Sẽ Chỉ Vào (màu + chẵn/lẻ)
        - Khoảng Ô Mà Mũi Tên Sẽ Chỉ Vào
        - Hàng Ô Mà Mũi Tên Sẽ Chỉ Vào
    - Nếu mũi tên chỉ vào Số không (0), tất cả cược sẽ được tính là thua, ngoại trừ cược vào Số không. Nguyên tắc tương tự cũng áp dụng cho Số 00.

9.217. Poker xí ngầu

1. Poker xí ngầu là trò chơi dành cho hai người.
2. Mục tiêu của trò chơi là tung được tổ hợp xí ngầu mạnh hơn của đối phương. Trò chơi này sử dụng 10 xí ngầu sáu mặt, mỗi mặt có ghi số từ 1 đến 6.
3. Trò chơi được chơi trong ba vòng. Ở vòng đầu tiên, mỗi người chơi tung ba xí ngầu. Ở vòng thứ hai, mỗi người tung thêm một xí ngầu. Ở vòng thứ ba, mỗi người sẽ tung một xí ngầu cuối cùng (mỗi người chơi sẽ tung 5 xí ngầu). Người chiến thắng sẽ được quyết định dựa trên số điểm xí ngầu mà mỗi người tung được.
4. Các tay bài poker theo thứ tự từ cao đến thấp:
    - Ngũ quý: cả 5 xí ngầu đều có cùng giá trị, ví dụ: 44444
    - Tứ quý: 4 xí ngầu có cùng giá trị, 1 xí ngầu có giá trị khác, ví dụ: 26222
    - Cù lũ: 3 xí ngầu có cùng giá trị, 2 xí ngầu có giá trị khác, ví dụ: 11313
    - Sảnh: 5 xí ngầu có giá trị liên tiếp (từ 1 đến 5 hoặc từ 2 đến 6), ví dụ: 36425
    - Bộ ba: 3 xí ngầu có cùng giá trị, mỗi xí ngầu trong 2 xí ngầu còn lại có giá trị khác nhau, ví dụ: 63266
    - Hai đôi: 2xí ngầu có cùng giá trị, 2 xí ngầu khác có cùng giá trị khác, 1 xí ngầu còn lại có giá trị khác, ví dụ: 52151
    - Đôi: 2 xí ngầu có cùng giá trị, mỗi xí ngầu trong 3 xí ngầu còn lại có giá trị khác nhau, ví dụ: 15312
5. Nếu hai người chơi có tay bài cùng thứ hạng, thì người chiến thắng là người chơi có tổ hợp giá trị cao hơn (trong trường hợp Cù lũ, giá trị của Bộ ba sẽ được xem xét trước).
    - Nếu các giá trị này bằng nhau, thì sẽ xem xét giá trị cao thứ hai trong tay bài của mỗi người chơi.
    - Nếu cả hai người chơi đều có cùng một tay bài có giá trị bằng nhau (hoặc nếu không có người chơi nào có tay bài), thì người chơi có giá trị cao hơn không nằm trong tay bài của mình sẽ là người chiến thắng.
    - Nếu tất cả xí ngầu của người chơi có cùng giá trị thì kết quả là hòa.
6. Các loại cược hiện có:
    - Người chơi 1 thắng / Người chơi 2 thắng

- Tay bài chiến thắng - Đôi (nếu cả hai người chơi đều có Đôi và kết quả là hòa, thì cược được tính là thua)
- Người chơi 1 / Người chơi 2 thắng với Đôi (nếu cả hai người chơi đều có Đôi và kết quả là hòa, thì cược được tính là thua)
- Tay bài chiến thắng - Hai đôi (nếu cả hai người chơi đều có Hai đôi và kết quả là hòa, thì cược được tính là thua)
- Người chơi 1 / Người chơi 2 thắng với Đôi (nếu cả hai người chơi đều có Đôi và kết quả là hòa, thì cược được tính là thua)
- Tay bài chiến thắng - Bộ ba (nếu cả hai người chơi đều có Bộ ba và kết quả là hòa, thì cược được tính là thua)
- Người chơi 1 / Người chơi 2 thắng với Bộ Ba (nếu cả hai người chơi đều có Bộ ba giống nhau và kết quả là hòa thì cược được tính là thua)
- Tay bài chiến thắng - Sảnh (nếu cả hai người chơi đều có Sảnh và kết quả là hòa, thì cược được tính là thua)
- Người chơi 1 / Người chơi 2 thắng với Sảnh (nếu cả hai người chơi đều có Sảnh và kết quả là hòa, thì cược được tính là thua)
- Tay bài chiến thắng - Cù lũ (nếu cả hai người chơi đều có Cù lũ và kết quả là hòa, thì cược được tính là thua)
- Người chơi 1 / Người chơi 2 thắng với Cù lũ (nếu cả hai người chơi đều có Cù lũ và kết quả là hòa, thì cược được tính là thua)
- Tay bài chiến thắng - Tứ quý (nếu cả hai người chơi đều có Tứ quý và kết quả là hòa, thì cược được tính là thua)
- Người chơi 1 / Người chơi 2 thắng với một Tứ quý (nếu cả hai người chơi đều có một Tứ quý giống nhau và kết quả là hòa thì cược được tính là thua)
- Tay bài chiến thắng - Ngũ quý (nếu cả hai người chơi đều có Ngũ quý và kết quả là hòa, thì cược được tính là thua)
- Người chơi 1 / Người chơi 2 thắng với một Ngũ quý (nếu cả hai người chơi đều có một Ngũ quý giống nhau và kết quả là hòa thì cược được tính là thua)

9.218. World of Warcraft

1. Các stream trực tiếp của phiên bản 3.3.5a MMORPG World Of Warcraft
2. Tất cả cược sẽ được kết toán sau khi sự kiện kết thúc.
3. Người chơi có thể đặt cược vào 6 vòng đấu trong đấu trường. Trong các vòng đấu, các thuộc tính sau đây của người chơi có thể thay đổi:
   chuyên môn, nghề nghiệp, vật phẩm và phép thuật.
4. Một trận đấu sẽ được coi là đã diễn ra ngay cả khi một trong những người tham gia bỏ cuộc trước khi kết thúc.
5. Tiền cược tối thiểu và tối đa sẽ do nhà cái xác định cho từng sự kiện riêng biệt.
6. Nhà cái có thể thay đổi giới hạn tiền cược mà không cần thông báo trước.
7. Nếu nhân viên có sai sót, xảy ra lỗi phần mềm trong khi chấp nhận cược (ví dụ như lỗi in sai tỷ lệ cược rõ ràng, sai lệch giữa tỷ lệ cược hiển thị trong danh sách kèo và trên phiếu cược, v.v.) hoặc nếu có những dấu hiệu khác cho thấy cược được chấp nhận sai, những cược này có thể bị tuyên bố vô hiệu.
8. Chấp nhận cược trước trận và cược trực tiếp vào trận đấu.
9. Các loại cược hiện có:
   - **cả trận:**
     - Người chơi sẽ thắng / hòa / thua dựa trên điểm số cuối cùng
     - Kèo cơ hội kép (dựa trên điểm số cuối cùng)
     - Tổng số điểm của người chơi cá nhân

        - Liệu một đấu trường nhất định có xuất hiện trong bất kỳ vòng đấu nào không
        - Liệu một đối thủ của một tầng lớp nhất định có xuất hiện trong bất kỳ vòng đấu nào không
        - Liệu một đối thủ của một chủng tộc nhất định có xuất hiện trong bất kỳ vòng đấu nào không
        - Tổng số đối thủ của một phe nhất định bị hòa
        - Tổng số chiến thắng của một phe nhất định
        - Tổng số thất bại của một phe nhất định
    - **vòng đấu tiếp theo:**
        - Người chơi sẽ thắng / thua vòng đấu
        - Liệu một đấu trường nhất định có xuất hiện trong vòng đấu không
        - Liệu một phe nhất định có thắng vòng đấu không
        - Phe đối thủ trong vòng đấu

9.219. Cơn sốt vàng

1. Trò chơi này dành cho hai người. Người chơi đầu tiên chạm vào vạch đích (màu vàng) sẽ chiến thắng.
   Trước khi ván chơi bắt đầu, mỗi người chơi sẽ được cung cấp một lộ trình được quyết định ngẫu nhiên (bản đồ). Lộ trình hiển thị dưới dạng các ô trên màn hình trò chơi, hình dung cho các bước, một số ô giúp người chơi tăng tốc trong khi một số ô khác làm chậm bước tiến của người chơi. Nếu dừng lại trên ô tăng tốc, người chơi sẽ tiếp tục tiến thêm về phía trước. Nếu dừng lại trên ô giảm tốc, người chơi sẽ lùi lại về phía sau.
   Số bước tiến/lùi xuất hiện trên chính ô đó. Các ô giúp người chơi tăng tốc hoặc làm chậm bước tiến của người chơi chỉ được kích hoạt một lần mỗi ván chơi, nghĩa là nếu người chơi dừng lại trên ô đó một lần nữa thì sẽ không có gì xảy ra.
   Người chơi đầu tiên di chuyển sẽ được cung cấp một cược chấp để vô hiệu lợi thế đi trước của người chơi đó. Một lượt di chuyển bao gồm các thao tác tung một xúc xắc 6 mặt, sau đó đi đúng số bước trên bản đồ bằng với kết quả của lần tung xúc xắc này.
2. Nếu nhân viên có sai sót, xảy ra lỗi phần mềm trong khi chấp nhận cược (ví dụ như lỗi in sai tỷ lệ cược rõ ràng, sai lệch giữa tỷ lệ cược hiển thị trong mục Thể Thao/Trực Tiếp của trang web và trên phiếu cược, v.v.) hoặc nếu có những dấu hiệu khác cho thấy cược được chấp nhận sai, nhà cái có quyền tuyên bố những cược này vô hiệu. Trong trường hợp có lỗi phần mềm, ván chơi có thể bị gián đoạn, trong trường hợp đó, bất kỳ cược nào chưa được kết toán sẽ được hoàn trả.
3. Có những loại cược sau:
    - Tổng số lượt di chuyển của người chiến thắng
    - Người chơi thua sẽ kết thúc ở bước nào
    - Người chơi dừng lại trên ô tăng tốc
    - Người chơi dừng lại trên ô giảm tốc.
        - Tổng số lượt di chuyển của người chơi - số lần tung xúc xắc của người chơi đó
        - Người chơi thua sẽ kết thúc ở bước nào - người chơi thua sẽ kết thúc trò chơi ở cách điểm bắt đầu bao nhiêu bước

9.220. Fast Bowling

1. Mục tiêu của mỗi ván là đạt được 11 điểm trước đối thủ.
2. Mỗi ván được chia thành nhiều lượt (frame). Trong mỗi lượt, người chơi ném bóng vào một bộ chốt đầy đủ, mỗi người chơi ở làn của riêng mình.
3. Một bộ chốt đầy đủ gồm 10 chốt (5 chốt đỏ và 5 chốt trắng. Trong mỗi lượt, các chốt được sắp

xếp ngẫu nhiên).
4. Người chơi hạ được nhiều chốt nhất trong một lượt sẽ được 1 điểm. Các chốt đỏ và trắng có giá trị như nhau.
5. Trong trường hợp có nhiều hơn một người chơi hạ cùng số lượng chốt, cả hai người sẽ nhận được 1 điểm.
6. Nếu người chơi bước qua vạch khi ném bóng, họ sẽ phải ném lại cho đến khi thực hiện cú ném hợp lệ (không phạm lỗi), và chỉ khi đó kết quả ném mới được tính.
7. Nếu điểm số đạt 10:10, người chơi sẽ tiếp tục luân phiên ném cho đến khi một người dẫn trước hai điểm.
8. Nếu một lượt kết thúc với tỷ số 9:10 hoặc 10:9 và sau đó tỷ số trở thành 10:11 hoặc 11:10, trận đấu sẽ tiếp tục cho đến khi có cách biệt 2 điểm (do một trong hai người chơi đã dẫn trước 1 điểm).

9.221. CardsCricket

1. Hai đối thủ tham gia trò chơi. Người chơi 1 cầm bài màu đỏ, Người chơi 2 cầm bài màu đen.
    - Bộ bài sử dụng các lá bài từ 2 đến Át. Do đó, mỗi người chơi có 26 lá bài.
    - Mỗi đội hoàn thành 1 over của mình. Một over bao gồm 6 lượt bóng.
    - Đội đầu tiên ghi điểm là đội đỏ (tức là các lá bài màu đỏ là cầu thủ đánh bóng, còn các lá bài màu đen là cầu thủ ném bóng). Ngược lại thì đội đen ghi điểm. Nếu ghi được một tam trụ môn thì hiệp chơi kết thúc.
    - Đội thứ hai dừng ghi điểm nếu có nhiều điểm hơn đội thứ nhất. Đội có nhiều điểm nhất sẽ thắng. Nếu điểm bằng nhau thì trận đấu hòa.
    - Trong một lượt chơi, sẽ có một lá bài được rút ra từ bộ bài của cả cầu thủ đánh bóng và cầu thủ ném bóng. Nếu những lá bài này có cùng giá trị, có nghĩa là đã ghi được một tam trụ môn. Nếu không ghi được tam trụ môn, cầu thủ đánh bóng sẽ ghi điểm theo giá trị lá bài của mình.
    - Giá trị lá bài:
        - 2 đến 4 - 0 điểm
        - 5 đến 8 - 1 điểm
        - 9 đến 10 - 2 điểm
        - J - 3 điểm
        - Q hoặc K - 4 điểm
        - Át - 6 điểm
2. Các lá bài được rút ra sẽ được xếp vào đống bài bỏ (không thể chơi một lá bài hai lần). Ví dụ về ném bóng (lá bài của cầu thủ đánh bóng / lá bài của cầu thủ ném bóng): 4 / 5 - 0 điểm, J / Át - 3 điểm, Át / Át - tam trụ môn.
3. Nếu nhân viên mắc sai sót, phần mềm gặp lỗi ở thời điểm chấp nhận cược (ví dụ: in sai rõ ràng tỷ lệ cược, bất nhất giữa tỷ lệ cược hiển thị ở mục Thể thao/Trực tiếp và trên phiếu cược, v.v.) hoặc có bất kỳ dấu hiệu nào khác cho thấy cược được chấp nhận sai, nhà cái có quyền tuyên bố những cược này vô hiệu. Trong trường hợp có lỗi phần mềm xảy ra, ván chơi có thể bị gián đoạn.
4. Các loại cược hiện có:
    - Thắng
    - Tổng
    - Tổng số cá nhân
    - Chấp
    - Đội, Sẽ Ghi Được Một Tam Trụ Môn
    - Tổng Số Tam Trụ Môn Chính Xác
    - Đội, Bóng, Tổng Số Điểm

    - Đội, Bóng, Tổng Số Điểm Chính Xác
5. Nếu một đội không hoàn thành lượt bóng đã đặt cược, thì cược đó sẽ được hoàn lại.

9.222. Bóng Rổ Thẻ Bài

1. Hai đối thủ tham gia trò chơi. Người chơi 1 sử dụng các lá bài chất đỏ, Người chơi 2 sử dụng các lá bài chất đen. Bộ bài gồm các lá từ 2 đến Át. Vì vậy mỗi người chơi có 26 lá bài. Mỗi ván đấu diễn ra trong 4 hiệp, giống như bóng rổ truyền thống. Không có hiệp phụ. Người chiến thắng là người có nhiều điểm nhất. Nếu cả hai có số điểm bằng nhau, ván đấu sẽ kết thúc với kết quả hòa.
2. Cách tính điểm của đối thủ trong một hiệp:
    - ba lá bài được chia từ bộ bài của người chơi - lá đầu tiên tính 1 điểm (ném phạt), lá thứ hai tính 2 điểm, lá thứ ba tính 3 điểm
    - để cú ném 1 điểm thành công, giá trị lá bài phải từ 6 trở lên (≥ 6); để cú ném 2 điểm thành công, giá trị lá bài phải từ 8 trở lên; để cú ném 3 điểm thành công, giá trị lá bài phải từ 10 trở lên
    - sau khi kết thúc một hiệp, các lá bài đã dùng sẽ bị loại khỏi ván chơi, tức là bộ bài sẽ giảm đi 3 lá
        - ví dụ một lượt: A/5/10 – cú ném 1 điểm thành công, cú ném 2 điểm trượt, và cú ném 3 điểm thành công – tổng cộng: 4 điểm
    - số điểm tối đa trong một hiệp là 6 điểm, ví dụ: 6/8/10, Q/K/A - tổng điểm ở đây là 6.
3. Trong trường hợp nhân viên có sai sót, phần mềm gặp sự cố khi chấp nhận cược (ví dụ: lỗi rõ ràng trong tỷ lệ cược, sự không nhất quán giữa tỷ lệ hiển thị trong mục Thể thao/Trực tiếp trên trang web và trên phiếu cược, v.v.), hoặc có bất kỳ dấu hiệu nào khác cho thấy cược được chấp nhận không chính xác, nhà cái có quyền tuyên bố cược đó vô hiệu. Trong trường hợp xảy ra lỗi phần mềm, trò chơi có thể bị gián đoạn, khi đó mọi cược chưa kết toán sẽ được hoàn tiền.
4. Có thể cược vào trận đấu không tính hiệp phụ: bao gồm cược cho cả trận đấu, cho một hiệp cụ thể, hoặc cho một nửa trận cụ thể.
   Một số loại cược hiện có:
    - Cược Thắng
    - Cược Cơ hội kép
    - Cược Chấp
    - Cược Tổng
    - Cược Tổng Cá Nhân
    - Cược Tổng Chẵn
    - Cược Tổng Cá Nhân Chẵn
    - Cược Người Thắng và Tổng
    - Cược Tỷ Số Chính Xác
    - Cược Đội Thắng Tất Cả Các Hiệp
    - Cược Đội Thắng Cả Hai Hiệp
    - Cược Đội Thắng Hiệp Một Và Cả Trận
    - Cược Đội Thắng Hiệp Đầu Và Cả Trận
    - Cược Mỗi Đội Ghi Điểm Dưới/Trên
    - Cược Tổng Chính Xác

9.223. Esports Quidditch

1. Giải đấu Esports Quidditch Cúp Snitch Vàng là một trò chơi nhiều người chơi được stream trực tiếp.

2. Thời lượng trận đấu: 7 phút. Đội chiến thắng của trận đấu được xác định dựa trên số điểm mà các đội đã ghi được, hoặc khi có một đội ghi được 100 điểm. Nếu trận đấu có tỷ số hòa sau 7 phút, trò chơi sẽ tiếp tục cho đến khi xác định được đội chiến thắng.
3. Cược được chấp nhận dựa trên thành tích đối đầu trực tiếp của các đội chơi và các tình huống trong trò chơi.
   Bắt được bóng snitch. Nếu không có đội nào bắt được bóng snitch, các cược liên quan đến hành động bắt được snitch sẽ bị xem là thua.
   - Ghi bàn bằng bóng quaffle - 10 điểm
   - Bắt được bóng snitch - 30 điểm
4. Đội nào ghi được nhiều điểm nhất sẽ thắng.
5. Công ty cá cược sẽ quyết định mức cược tối đa riêng biệt cho mỗi sự kiện diễn ra.
6. Nhà cái có thể thay đổi giới hạn tiền cược mà không cần thông báo trước.
7. Nếu nhân viên mắc sai sót, phần mềm gặp lỗi ở thời điểm chấp nhận cược (ví dụ: in sai rõ ràng tỷ lệ cược, bất nhất giữa tỷ lệ cược hiển thị ở mục Thể thao/Trực tiếp và trên phiếu cược, v.v.) hoặc có bất kỳ dấu hiệu nào khác cho thấy cược được chấp nhận sai, nhà cái có quyền tuyên bố những cược này vô hiệu.
8. Chỉ chấp nhận cược trực tiếp. Tất cả các trận đều được phát trực tuyến.
9. Các loại kèo hiện có:
   - Đội thắng
   - Cược chấp
   - Tổng (trên/dưới)
   - Tổng số Cá nhân (trên/dưới)
   - Thời lượng trận đấu* (trên/dưới)
   - Đội nào sẽ bắt được trái Snitch?
   - Ghi điểm đầu tiên

9.224. Cuphead

1. Một chương trình Livestream trò chơi điện tử bắn súng thể loại đi cảnh.
2. Tất cả cược được kết toán sau khi sự kiện kết thúc.
3. Chấp nhận cược đặt vào trận chiến giữa người chơi và trùm. Mỗi trận đấu sẽ diễn ra cho đến khi 1 phe có 3 chiến thắng với thời gian tối đa là 5 vòng đấu. Trong thời gian diễn ra vòng đấu, người chơi có thể thay đổi vũ khí, kỹ năng (số mạng) và ảnh đại diện.
4. Các khoản tiền cược tối thiểu và tối đa cho từng sự kiện riêng biệt sẽ do công ty cược xác định.
5. Nhà cái có thể thay đổi giới hạn tiền cược mà không cần thông báo trước.
6. Nếu nhân viên mắc sai sót, phần mềm gặp lỗi ở thời điểm chấp nhận cược (ví dụ như lỗi in ấn sai rõ ràng trong tỷ lệ cược, sự bất nhất giữa tỷ lệ cược được hiển thị ở mục Thể thao/Trực tiếp và trên phiếu cược, v.v.) hoặc có bất kỳ dấu hiệu nào khác cho thấy cược được chấp nhận sai, nhà cái có quyền tuyên bố những cược này vô hiệu.
7. Chấp nhận cược trước trận và cược trong trận vào trận đấu.
8. Có những loại kèo sau:
   - cả trận:
     - Người chơi/Trùm thắng
     - Cược tổng
     - Cược tổng cá nhân Người chơi/Trùm
     - Tổng thời lượng các vòng thắng của người chơi*
   - vòng đấu tiếp theo:
     - Người chơi/Trùm thắng trong vòng
     - Tổng số mạng còn lại của Người chơi (nếu người chơi bị đánh bại trong vòng đấu, tất

cả cược được kết toán là thua)
- Màn chơi có Trùm trong vòng đấu (nếu Trùm bị đánh bại trong vòng đấu, tất cả cược được kết toán là thua)
- Thời gian vòng đấu (nếu người chơi bị đánh bại trong vòng đấu, tất cả cược được kết toán là thua)

*Chỉ tính thời gian người chơi có thể đánh bại trùm.

9.225. Hellish Quart

1. Hellish Quart là trò chơi nhiều người tham gia được phát trực tiếp.
2. Giải đấu Crown là trận đấu được phát trực tiếp giữa hai võ sĩ.
3. Tất cả cược được kết toán sau khi sự kiện kết thúc.
4. Tiền cược tối đa do nhà cái xác định riêng cho từng kèo.
5. Nhà cái có thể thay đổi giới hạn cược mà không cần thông báo trước.
6. Nếu nhân viên mắc sai sót, phần mềm gặp lỗi ở thời điểm chấp nhận cược (ví dụ như in sai rõ ràng tỷ lệ cược, bất nhất giữa tỷ lệ cược hiển thị ở mục Thể thao/Trực tiếp của trang web và trên phiếu cược, v.v.) hoặc có bất kỳ dấu hiệu nào khác cho thấy cược được chấp nhận sai, nhà cái có quyền tuyên bố những cược này vô hiệu.
7. Chỉ chấp nhận cược trực tiếp. Tất cả các trận đều được phát trực tuyến.
8. Quy tắc trò chơi:
    - Mỗi võ sĩ được thưởng một điểm cho mỗi chiến thắng trong vòng đấu.
    - Nếu một vòng đấu kết thúc với tỷ số hòa, sẽ không có võ sĩ nào được cộng điểm.
    - Võ sĩ đầu tiên thắng 2 hoặc 3 vòng đấu sẽ là người chiến thắng trong trận đấu.
9. Có thể đặt các kèo sau đây cho toàn bộ trận đấu (được kết toán khi xác định tỷ số cuối cùng của trận đấu):
    - Cược Thắng
    - Tổng (Trên/Dưới)
    - Tổng số Tổng (Trên/Dưới)
    - Tổng Vòng Đấu (Trên/Dưới)
    - Hòa Ở Một Trong Các Vòng Đấu (Có/Không)
    - Số vòng cần thắng (2 hoặc 3, tùy thuộc vào loại trận đấu yêu cầu thắng hai hay ba vòng)
10. Có thể đặt các kèo sau đây cho từng vòng (được kết toán khi xác định tỷ số của vòng đấu tương ứng):
    - Thắng Trong Vòng

9.226. Fatal Fury

1. Fatal Fury là một trò chơi nhiều người tham gia được phát trực tiếp.
2. Chấp nhận cược vào một trận đấu giữa hai đối thủ. Mỗi trận đấu có tối đa 5 chiến thắng và thời gian tối đa là 9 hiệp.
3. Tất cả cược được kết toán sau khi sự kiện kết thúc.
4. Người thắng là đấu sĩ hạ gục đối phương.
5. Công ty cược sẽ quyết định mức tiền cược tối đa riêng biệt cho mỗi sự kiện diễn ra.
6. Nhà cái có thể thay đổi giới hạn tiền cược mà không cần thông báo trước.
7. Nếu nhân viên mắc sai sót, phần mềm gặp lỗi ở thời điểm chấp nhận cược (ví dụ như lỗi in ấn rõ ràng trong tỷ lệ cược, bất nhất giữa tỷ lệ cược hiển thị ở mục Thể thao/Trực tiếp của trang web và trên phiếu cược, v.v.) hoặc có bất kỳ dấu hiệu nào khác cho thấy cược được chấp nhận sai, nhà cái có quyền tuyên bố những cược này vô hiệu.

8. Chỉ chấp nhận cược vào các đấu sĩ ở chế độ TRỰC TIẾP. Tất cả các trận đều được phát trực tuyến.
9. Các loại kèo hiện có:

- 1. Trong một hiệp:
  - Thắng trong hiệp
  - Chiến thắng hoàn hảo* trong hiệp
  - Thắng do hết giờ** trong hiệp
  - Thời lượng của hiệp***
- 2. Trong một trận:
  - Thắng trong trận
  - Tổng số hiệp
  - Tổng số hiệp cá nhân
  - Tỷ số chính xác trong trận
  - * Chiến thắng hoàn hảo trong hiệp là khi đấu sĩ của người chơi thắng cuộc không chịu sát thương nào hoặc có thể hồi phục máu đầy đủ.
  - ** Thắng do hết giờ trong hiệp là khi một người chơi được tuyên bố là người thắng sau khi hết thời gian 60 giây trong hiệp. Trong trường hợp này, người thắng là đấu sĩ còn nhiều máu nhất.
  - *** Thời lượng của một hiệp là số giây trôi qua kể từ khi bắt đầu hiệp, được tính bằng cách lấy 60 giây (cài đặt đồng hồ đếm ngược chuẩn khi bắt đầu hiệp) trừ đi con số giây sau cùng trên đồng hồ đếm ngược. Ví dụ: Nếu hiệp kết thúc mà đồng hồ còn 14 giây thì thời lượng hiệp bằng 60 - 14 = 46 giây.

9.227. Looney Tunes

1. Looney Tunes: Wacky World of Sports là bộ sưu tập các trò chơi mini thể thao có các nhân vật từ bộ phim hoạt hình Looney Tunes. Gồm có bóng rổ, gôn, bóng đá và quần vợt.
2. Trận đấu bóng rổ được chia thành 4 hiệp, mỗi hiệp 3 phút. Trong thời gian đã cho, nếu không thể xác định được đội thắng, sẽ diễn ra loạt hiệp phụ dài 1 phút cho đến khi xác định được đội thắng (không giới hạn số lượng hiệp phụ).
3. Trận đấu bóng đá được chia thành 2 hiệp, mỗi hiệp 5 phút. Trong thời gian đã cho, nếu không thể xác định được đội thắng, trận đấu sẽ diễn ra hiệp phụ trong khoảng thời gian không giới hạn cho tới khi ghi một bàn thắng.
4. Tất cả cược được kết toán sau khi sự kiện kết thúc.
5. Tiền cược tối thiểu và tối đa được xác định riêng cho từng sự kiện.
6. Nhà cái có thể thay đổi giới hạn tiền cược mà không có thông báo trước.
7. Nếu nhân viên có sai sót, xảy ra lỗi phần mềm trong khi chấp nhận cược (ví dụ: lỗi in sai tỷ lệ cược rõ ràng, sai lệch giữa tỷ lệ cược hiển thị trong danh sách kèo và trên phiếu cược, v.v.) hoặc nếu có những dấu hiệu khác cho thấy cược được chấp nhận sai, những cược này có thể bị tuyên bố vô hiệu.
8. Các loại cược hiện có:
   T1
   T2
   Tổng Số Chẵn - Đúng
   Tổng Số Chẵn - Sai
   Tổng Số Cá Nhân 1 Trên ()
   Tổng Số Cá Nhân 1 Dưới ()
   Tổng Số Cá Nhân 2 Trên ()
   Tổng Số Cá Nhân 2 Dưới ()

Tổng trên ()
Tổng dưới ()
Chấp 1 ()
Chấp 2 ()
Tỷ số chính xác ()-()

9.228. Rematch. Cyber League

1. Rematch. Cyber League là chương trình phát trực tuyến một trò chơi điện tử. 2 đội 2 người chơi sẽ tham gia một trận đấu để tranh đoạt chiến thắng.
2. Thời gian thi đấu chính thức kéo dài 6 giây. Nếu tỷ số hòa nhau sau thời gian thi đấu chính thức, trận đấu sẽ bước vào hiệp phụ. Hiệp phụ sẽ kết thúc khi một đội ghi được số điểm cao hơn đội kia.
3. Tiền cược tối thiểu và tối đa được xác định riêng cho từng sự kiện.
4. Nhà cái có thể thay đổi giới hạn tiền cược mà không cần thông báo trước.
5. Nếu nhân viên mắc sai sót, phần mềm gặp lỗi ở thời điểm chấp nhận cược (ví dụ: in sai rõ ràng tỷ lệ cược, bất nhất giữa tỷ lệ cược hiển thị ở mục Thể thao/Trực tiếp và trên phiếu cược, v.v.) hoặc có bất kỳ dấu hiệu nào khác cho thấy cược được chấp nhận sai, nhà cái có quyền tuyên bố những cược này vô hiệu.
6. Chấp nhận cược trước trận và cược trong trận vào trận đấu. Tất cả các trò chơi Rematch. Tất cả các trận Cyber League đều được phát trực tuyến.
7. Các loại cược hiện có
    - Tổng số bàn thắng
    - Tổng số bàn thắng cá nhân
    - Thắng trong thời gian chính thức Bao gồm hiệp phụ
    - Cược chấp trong Cược Trận Đấu

9.229. Mega Baseball

1. Mega Baseball là một trò chơi nhiều người tham gia được phát trực tiếp (trò chơi giả lập bóng chày).
2. Super Mega Baseball 4 là một giải đấu các trận đấu bóng chày truyền thống, với mỗi đội tham gia có 9 cầu thủ.
3. Tất cả cược được kết toán sau khi sự kiện kết thúc.
4. Tiền cược tối đa cho mỗi sự kiện được quyết định theo từng sự kiện.
5. Nhà cái có thể thay đổi hạn mức tiền cược mà không cần thông báo trước cho khách hàng.
6. Nếu nhân viên mắc sai sót, phần mềm gặp lỗi ở thời điểm chấp nhận cược (ví dụ như lỗi in ấn rõ ràng trong tỷ lệ cược, bất nhất giữa tỷ lệ cược hiển thị ở mục Thể thao/Trực tiếp của trang web và trên phiếu cược, v.v.) hoặc có bất kỳ dấu hiệu nào khác cho thấy cược được chấp nhận sai, nhà cái có quyền tuyên bố những cược này vô hiệu.
7. Chỉ chấp nhận cược trong trận (trực tiếp). Tất cả các trận đấu đều được phát trực tuyến.
8. Quy tắc trò chơi:
   Nếu trận đấu có kết quả hòa trong thời gian thi đấu chính thức (5 hiệp), một hiệp phụ sẽ diễn ra. Trong trường hợp này, tất cả cược sẽ được kết toán, kể cả hiệp phụ.
9. Có những loại kèo sau và các kèo này được kết toán theo tỷ số cuối cùng của trận đấu:
    - Đội thắng
    - Cược chấp Đội
    - Cược tổng đội (trên/dưới)
    - Cược tổng Cá nhân (Trên/Dưới)

    - Cược tổng Chẵn (Đúng/Sai)
    - Điểm đầu tiên (1/2)
    - Điểm cuối cùng (1/2)
    - Hiệp phụ (Đúng/Sai)
    - Hiệp/Trận đầu tiên
    - Cả hai đội ghi điểm (Đúng/Sai)
    - Điểm nhiều nhất trong hiệp
10. Có những loại kèo sau dành cho từng hiệp và các kèo này được kết toán theo tỷ số của hiệp đó:
    - Đội thắng
    - Cược chấp Đội
    - Cược tổng đội (trên/dưới)
    - Cược tổng Cá nhân (Trên/Dưới)
11. Có những loại kèo sau dành cho các hiệp 1-3 và các kèo này được kết toán theo tỷ số sau 3 hiệp:
    - Đội thắng

9.230. Tekken 8

1. Tekken 8 là một trò chơi nhiều người tham gia được phát trực tuyến.
2. Chấp nhận cược vào một trận đấu giữa hai đối thủ. Mỗi trận đấu có tối đa 5 chiến thắng và thời gian tối đa là 9 hiệp.
3. Tất cả cược được kết toán sau khi sự kiện kết thúc.
4. Người thắng là đấu sĩ hạ gục đối phương.
5. Tiền cược tối đa do nhà cái xác định riêng cho từng kèo.
6. Nhà cái có thể thay đổi giới hạn tiền cược mà không cần thông báo trước.
7. Nếu nhân viên mắc sai sót, phần mềm gặp lỗi ở thời điểm chấp nhận cược (ví dụ như lỗi in ấn rõ ràng trong tỷ lệ cược, sự bất nhất giữa tỷ lệ cược được hiển thị ở mục Thể thao/Trực tiếp và trên phiếu cược, v.v.) hoặc có bất kỳ dấu hiệu nào khác cho thấy cược được chấp nhận sai, nhà cái có quyền tuyên bố những cược này vô hiệu.
8. Chỉ chấp nhận cược vào các đấu sĩ ở chế độ TRỰC TIẾP. Tất cả các trận đều được phát trực tuyến.
9. Các loại kèo hiện có:
    - Trong một hiệp:
        - Thắng Trong Hiệp
        - Chiến thắng hoàn hảo* trong hiệp
        - Thắng do hết giờ** trong hiệp
        - Thời lượng của hiệp***
    - Trong một trận:
        - Chiến thắng trong trận
        - Tổng số hiệp
        - Tổng số hiệp cá nhân
        - Tỷ số chính xác trong trận

*Chiến thắng hoàn hảo trong hiệp xảy ra khi đấu sĩ của người chơi thắng cuộc không chịu sát thương nào hoặc có thể đã hồi đầy máu.

**Thắng do hết giờ trong hiệp xảy ra khi một người chơi được tuyên bố là người thắng sau khi hết thời gian 30 giây trong hiệp đấu. Trong trường hợp này, người thắng là đấu sĩ còn nhiều máu nhất.

***Thời lượng của một hiệp là số giây trôi qua kể từ khi bắt đầu hiệp, được tính bằng cách lấy 30 giây

(cài đặt đồng hồ đếm ngược chuẩn khi bắt đầu hiệp) trừ đi con số của giây cuối cùng trên đồng hồ đếm ngược.

Ví dụ: Nếu hiệp kết thúc mà đồng hồ còn 14 giây thì thời lượng hiệp bằng 30 - 14 = 16 giây.

10. Giải thích các loại cược (kết quả cược)

1. Cược “Đội nhà thắng” sẽ được hiển thị là “1” trên Bảng cược.
2. Cược “Hòa” sẽ được hiển thị là “X” trên Bảng cược.
3. Cược “Đội khách thắng” sẽ được hiển thị là “2” trên Bảng cược.
4. Cược “Đội nhà thắng hoặc hòa” sẽ được hiển thị là “1X” trên Bảng cược. Để thắng cược này, khách hàng cần dự đoán đội đầu tiên sẽ thắng trận, hoặc kết quả trận đấu hòa.
5. Cược “Đội nhà hoặc đội khách thắng” sẽ được hiển thị là “12” trên Bảng cược. Để thắng cược này, khách hàng cần dự đoán đội đầu tiên hoặc đội thứ hai thắng, nếu trận hòa, cược sẽ thua.
6. Cược “Đội khách thắng hoặc hòa” sẽ được hiển thị là “X2” trên Bảng cược. Để thắng cược này, khách hàng cần dự đoán đội thứ hai sẽ thắng trận, hoặc kết quả trận đấu hòa.
7. Cược “một đội (hoặc cầu thủ, tay đua, v.v...) thắng có chấp” được hiển thị trên Bảng cược với chữ “chấp” (với tỉ lệ cược tương ứng với mỗi hệ số chấp khác nhau). Thuật ngữ “Chấp” có nghĩa là trước khi trận bắt đầu, một đội (hoặc cầu thủ, tay đua, v.v...) sẽ dẫn trước một hệ số ảo về bàn thắng, điểm, set đấu, số giây...trong một loại cược nhất định do công ty mở.
   Kết quả trận đấu có kèm hệ số chấp được tính bằng cách cộng hệ số chấp vào kết quả thực tế. Cược được tính là thắng, nếu sau khi cộng hệ số chấp vào kết quả, đội được đặt cược thắng. Nếu không, cược được tính thua. Nếu sau khi cộng hệ số chấp mà kết quả hai đội hòa nhau, cược sẽ được tính với tỉ lệ là 1.
8. Công ty cược hỗ trợ hai loại cược Tổng số: cược có 2 cửa (Trên và Dưới) hoặc cược có 3 cửa (Trên, Bằng, Dưới). Cược “Trên/Dưới (Tổng số)” được hiển thị trên Bảng cược là “Tổng số”. Đây là loại cược đặt cho tổng số bàn thắng, điểm, số game, v.v...mà đội (hoặc cầu thủ, tay đua, v.v...) ghi được trong trận. Để thắng cược này, khách hàng cần dự đoán số bàn thắng hoặc số điểm được ghi, hoặc số game diễn ra trong một trận đấu sẽ là trên/dưới một “Tổng số” cụ thể cho trước trên Bảng cược. Khi tính kết quả cược, công ty sẽ căn cứ vào thời gian thi đấu của trận, được quy định trong Luật chơi hiện hành cho từng môn thể thao khác nhau, trừ khi có ghi chú cụ thể khác trên Bảng cược. Khi tính cược tổng số của một đội (hoặc cầu thủ), cược chỉ tính riêng số bàn thắng (hoặc điểm) của đội/cầu thủ đó. Cược tổng số của một đội (hoặc cầu thủ, v.v..) tính trên số bàn thắng, điểm, hoặc số game của đội hoặc cầu thủ đó. Nếu kết quả cược bằng với hệ số Trên/Dưới cho trước, tỉ lệ cược đặt cho “Trên” và “Dưới” sẽ được tính là 1.
9. Cược Tổng số với các lựa chọn “dưới”, “bằng”, “trên” có tên là Tổng số 3 cửa, được ghi chú là (3 cửa) và tính cược như sau:
   - “Tổng sốDưới 123 (3 cửa)” – bắt buộc phải dưới 123.
   - “Tổng số Bằng 123 (3 cửa)” – bằng 123.
   - “Tổng số Trên 123 (3 cửa)” – bắt buộc phải trên 123.
     Khi kết quả chung cuộc là 123, chỉ có cược “Tổng số Bằng 123 (3 cửa)” được tính thắng. Các cược đặt “dưới” và “trên” loại có ghi chú (3 cửa) được tính là thua, do đó sẽ không hoàn lại tiền cược như loại cược Tổng số 2 cửa. Cược tổng số 3 cửa đặt cho một đội hoặc một cầu thủ cũng được tính tương tự.
10. Cược “Tổng Số Trong Khoảng”.
    Người chơi cần dự đoán tổng số bàn thắng hoặc điểm của trận đấu sẽ nằm trong một khoảng cụ thể. Ví dụ, cược đặt “Tổng số từ 0 đến 1”, nếu tỉ số là 0:0 hoặc 1:0 hoặc 0:1, tức là tổng bàn thắng là 0 hoặc 1 bàn, cược này sẽ thắng, tất cả các cược khác được tính thua. Không Bàn Thắng". Cược thắng nếu tỉ số trận đấu là (0:0).
11. Cược Tỉ số đúng” – người chơi cần dự đoán tỉ số chính xác của trận đấu trong thời gian chính thức (không tính hiệp phụ, loạt luân lưu).
12. Cược “Hiệp 1 – Hết trận” ("HT- FT") được hiển thị trên bảng cược là W – “thắng” và X – “hòa”, với điều kiện là kết quả của hiệp 1 được ghi phía trước, kết quả cả trận ghi phía sau. Ví dụ, cửa W1W2 nghĩa là trong hiệp 1 đội 1 phải thắng (W1), kết quả cả trận đội 2 phải thắng (W2). Đối với các môn thể thao có 4 hiệp (như Bóng rổ, Bóng nước, v.v...) – cược “Hiệp 1 – Hết trận” được

tính theo kết quả của nửa trận (2 hiệp) và của cả trận (thời gian chính thức).

13. Cược “Kết quả + Tổng bàn thắng”
    Người chơi cần dự đoán đồng thời hai kết quả là đội nào thắng trận và tổng số bàn thắng của trận đấu.
14. Cược “Bàn thắng () được ghi chậm nhất là phút 78 – Có” – người chơi cần dự đoán đội sẽ ghi bàn chậm nhất là đến (và kể cả) phút 78.
15. Cược “Hiệp nhiều bàn thắng nhất” (hoặc set, game, ván...nhiều bàn/điểm nhất). Để thắng cược này, khách hàng cần dự đoán trong hai hiệp đấu (hoặc set, game, ván...) của trận, hiệp nào có nhiều bàn thắng nhất được ghi, hoặc hai hiệp có số bàn thắng ngang nhau.
16. "Cặp người chơi trong bảng giải đấu cuối cùng".
    Khách hàng phải dự đoán người chơi nào có thành tích tốt hơn trong một giải đấu. Khi so sánh thống kê người chơi, thông tin thống kê từ trang web chính thức của giải đấu sẽ được sử dụng. Không tính loạt đá luân lưu và không tín số trận đấu mà từng người chơi tham gia. Nếu một người chơi không tham gia dù chỉ một trận đấu, cược sẽ được kết toán với tỷ lệ cược 1,00.
17. Cược “Đối kháng thành tích giải đấu”. Để thắng cược này, khách hàng cần dự đoán đội nào có thành tích cao hơn trong bảng xếp hạng chung cuộc của giải đấu. Nếu thành tích ngang nhau, cược được tính với tỉ lệ là 1. Trường hợp một đội không tham gia vào bất kỳ trận nào, cược được tính với tỉ lệ là 1.
18. Cược vào các kèo “Đội nhà (bàn thắng) – Đội khách (bàn thắng)”/”Đội 1 – Đội 2”/”Cầu thủ 1 – Cầu thủ 2” chỉ có giá trị cho giải đấu và ngày ghi trong phiếu cược.
    Chiến thắng của đội nhà hoặc đội khách được xác định bằng chênh lệch bàn thắng (điểm) mà đội nhà và đội khác ghi được lần lượt, có áp dụng cả chấp.
    Cược “Đội nhà – Đội khách” được đặt vào một vòng cụ thể sẽ được kết toán khi kết thúc vòng đó.
    Nếu một trận đấu trong ngày thi đấu (trong một vòng) bị hủy, bị hoãn, không hoàn thành hoặc bị vô hiệu, cược vào kèo “Đội nhà – Đội khách” sẽ được kết toán với tỷ lệ cược 1,00, ngoại trừ các kèo mà kết quả đã được xác định.
    Ví dụ:
    Cược “Đội nhà (bàn thắng) – Đội khách (bàn thắng), Hòa 2:2 – Đúng” được kết toán thắng nếu có ít nhất một trận kết thúc với tỷ số 2:2.
    Cược “Đội nhà (bàn thắng) – Đội khách (bàn thắng), Bàn thắng thứ nhất trong trận từ phút 1 đến 5 – Đúng” được kết toán thắng nếu có ít nhất một trận mà bàn thắng đầu tiên được ghi từ phút thứ 1 đến 5.
    Cược “Đội nhà (bàn thắng) – Đội khách (bàn thắng), Nửa trận cuối trận T2T1 hoặc T1T2 – Đúng” được kết toán thắng nếu có ít nhất một trận mà đội dẫn trước thay đổi.
    Đối với cược “Đội nhà (bàn thắng) – Đội khách (bàn thắng), đội ghi bàn thắng đầu tiên sớm nhất”, cược thủ phải dự đoán đội nào sẽ ghi bàn thắng đầu tiên trong một ngày thi đấu cụ thể (vòng) trước các đội khác. Nếu có trên một đội ghi bàn thắng đầu tiên cùng lúc, cược vào những đội này sẽ được kết toán thắng.
19. Cược “Số phút bàn thắng” (Tổng số phút của tất cả bàn thắng trong trận đấu). Cược được tính bằng cách lấy tổng số phút của tất cả bàn thắng ghi được trong thời gian thi đấu chính thức. Ví dụ, các bàn thắng được ghi ở các phút 13, 25 và 47. Kết quả tổng số phút là: 13+25+47=85.
20. Cược “Điểm” (bóng chuyền, bóng bàn, bóng squash, cầu lông). Điểm – là một điểm cụ thể được ghi trong một set đấu. Ví dụ, cược “Bóng chuyền. Điểm 19 (set 1) Đội 1 thắng”. Tỉ số set 1 tại thời điểm đặt cược là (8:9), tiếp theo đó là (8:10),tức là điểm này đội 2 ghi, sau đó là (9:10), nghĩa là điểm thứ 19 này do đội 1 ghi được. Cược được tính là thắng.
21. Cược “Bàn thắng đầu tiên của trận từ Phút () đến Phút ()”. Người chơi cần dự đoán bàn thắng đầu tiên của trận đấu sẽ được ghi trong khoảng thời gian cụ thể nào.
22. Cược “Bàn thắng cuối cùng của trận từ Phút () đến Phút ()”. Người chơi cần dự đoán bàn thắng cuối cùng của trận đấu sẽ được ghi trong khoảng thời gian cụ thể nào.
23. Cược “Không bàn thắng”. Cược được tính là thắng nếu tỉ số trận đấu là 0:0.

24. Người Ghi Bàn Đầu Tiên. Vì mục đích tính cược, bàn phản lưới nhà sẽ không tính. Nếu bàn thắng đầu tiên trong trận đấu là bàn phản lưới nhà, cược người ghi bàn đầu tiên sẽ được tính dựa trên người ghi bàn thắng thứ hai. Nếu tất cả các bàn thắng trong trận đấu đều là bàn phản lưới nhà, cược đặt vào lựa chọn "Không Bàn Thắng" sẽ thắng.
25. Người Ghi Bàn Cuối Cùng. Vì mục đích tính cược, bàn phản lưới nhà sẽ không tính. Nếu bàn thắng cuối cùng trong trận đấu là bàn phản lưới nhà, cược người ghi bàn cuối cùng sẽ được tính dựa trên người ghi bàn thắng kế cuối. Nếu tất cả các bàn thắng trong trận đấu đều là bàn phản lưới nhà, cược đặt vào lựa chọn "Không Bàn Thắng" sẽ thắng.
26. Cược “Tổng số điểm của hiệp cao điểm nhất – Dưới ()”. Hiệp cao điểm nhất là hiệp đấu có nhiều bàn/điểm số được ghi nhất so với các hiệp còn lại của trận. Người chơi cần dự đoán tổng số điểm của hiệp cao điểm nhất đó, sẽ thấp hơn một con số cụ thể. Nếu có nhiều hiệp đấu cùng có số điểm cao nhất, cược sẽ không hủy và vẫn có hiệu lực. Kết quả cược sẽ vẫn dựa trên tổng số là trên hoặc dưới con số cụ thể cho trước.
27. Cược “Tổng số điểm của hiệp thấp điểm nhất – Dưới ()”. Hiệp thấp điểm nhất là hiệp đấu có ít bàn/điểm số được ghi nhất so với các hiệp còn lại của trận. Người chơi cần dự đoán tổng số điểm của hiệp thấp điểm nhất đó, sẽ thấp hơn một con số cụ thể. Nếu có nhiều hiệp đấu cùng có số điểm thấp nhất, cược sẽ không hủy và vẫn có hiệu lực. Kết quả cược sẽ vẫn dựa trên tổng số là trên hoặc dưới con số cụ thể cho trước.
28. Cược “Hiệp đấu cao điểm nhất”. Trường hợp không thể xác định được hiệp đấu nào có số điểm cao nhất (do có từ hai hiệp đấu trở lên có số điểm cao như nhau), cược đặt cho các hiệp đấu đó sẽ được tính với tỉ lệ là 1. Cược đặt cho các hiệp đấu còn lại được tính là thua. Ví dụ, kết quả trận đấu là (19:20; 22:17; 21:18; 12:20). Các cược sau đây được hoàn tiền: Hiệp đấu cao điểm nhất (1), Hiệp đấu cao điểm nhất (2), Hiệp đấu cao điểm nhất (3).
29. Cược “Ghi được ….điểm trước”. Người chơi cần dự đoán VĐV nào sẽ là người đầu tiên ghi được số điểm cụ thể cho trước trong một set. Ví dụ: “Ghi được 15 điểm trước W1” (đặt cho VĐV 1), nếu tỉ số set là 15-13, cược thắng; nếu tỉ số set là 12-16, cược thua; nếu tỉ số set là 10-12, cược thua. Cược “Ghi được 15 điểm trước – không ai thắng”, nếu tỉ số set là 15-13, cược thua; nếu tỉ số set là 12-16, cược thua; nếu tỉ số set là 10-12, cược thắng. Trường hợp một VĐV từ chối thi đấu tiếp tục vì bất cứ lý do gì trước khi đối thủ đạt đến số điểm cho trước, cược được tính với tỉ lệ là 1.
30. Cược “Phạt góc tiếp theo (thứ nhất, thứ 2, thứ 3…) sẽ do (cầu thủ) thực hiện” và Cược “Thẻ vàng tiếp theo (thứ nhất, thứ 2, thứ 3…) sẽ rút cho (cầu thủ)”. Các cược này sẽ được hoàn trả tiền đặt cược, nếu trận không có quả phạt góc/thẻ vàng tiếp theo.
31. Cược “Cầu thủ, đối kháng có chấp”. Cược tính trên sự so sánh tổng số của từng cá nhân cầu thủ (tổng số bàn thắng), có tính hệ số chấp. Cược không tính bàn phản lưới nhà. Nếu một cầu thủ không ra sân trong đội hình xuất phát trận đấu, cược được tính với tỉ lệ là 1.
32. Cược “Cầu thủ, cược đặc biệt, tổng số”. Cược đặt cho tổng số bàn thắng do những cầu thủ này ghi được, cộng lại với nhau. Cược không tính bàn phản lưới nhà. Nếu một cầu thủ không ra sân trong đội hình xuất phát trận đấu, cược được tính với tỉ lệ là 1.
33. Cược “Nhất và nhì bảng”. Các đội phải về nhất và nhì theo đúng thứ tự ghi trong cược.
34. Cược “Bàn phản lưới nhà đầu tiên”. Nếu tỉ số là 0:0, cược “Không bàn thắng” sẽ được tính là thắng.
35. Cược “Thắng trong thời gian còn lại, sau tỉ số hiện có”. Người chơi cần dự đoán kết quả trận đấu trong thời gian còn lại, không tính tỉ số hiện có. Ví dụ, cược 1X (đặt cho đội 1 thắng, hoặc hòa) sau tỉ số 3-2. Cược này sẽ được tính là thắng, nếu tỉ số vẫn giữ nguyên đến khi hết trận, tức là tỉ số 0-0 sau khi trừ tỉ số 3-2; nếu tỉ số trận đấu khi hết trận là 3-3, tức là đội 2 đã ghi bàn trong thời gian còn lại của trận, thì cược trên được tính là thua.
36. Cược “Tổng thời gian thi đấu” sẽ tính theo phút. Nếu kết quả số phút bằng với hệ số Trên/dưới cho trước, cược được tính với tỉ lệ là 1. Ví dụ, cược “Kyrie Irving Tổng số phút Dưới (39.5)” – nếu tổng thời gian thi đấu của VĐV này là 39 phút 30 giây, cược sẽ được tính với tỉ lệ là 1.
37. Cược “Tỉ số đúng. Cược nhóm. Kết quả khác” – cược này được tính phụ thuộc vào các kết quả cụ

thể của từng nhóm. Có 3 nhóm kết quả được liệt kê cho trận đấu cụ thể. Ví dụ, nếu tỉ số trận đấu là 0-1, và cược mở với các nhóm kết quả như sau:
Tỉ số đúng 2-1 hoặc 3-1 hoặc 3-2
Tỉ số đúng 1-2 hoặc 1-3 hoặc 2-3
Kết quả khác.
Trận kết thúc với tỉ số 0-1, cược đặt cho cửa "Kết quả khác" được tính là thắng.

38. Cược "Thắng hoặc Hòa". Cược này chỉ có 2 kết quả để chọn. Ví dụ, cược "X hoặc W2 (nếu đội nhà thắng – hoàn tiền cược) – W2". Với loại cược này, khách hàng sẽ chọn giữa hai kết quả là trận hòa, hoặc đội 2 thắng (W2), và cụ thể trong ví dụ này là cược đặt cho đội 2 thắng. Nếu đội 2 thắng, cược thắng. Nếu trận hòa, cược thua. Nếu đội 1 thắng, tiền cược được hoàn trả. Tất cả cược được tính trên thời gian chính thức của trận đấu.
39. Sau Trận vs Trong Trận. Cược này hình thành từ hai trận, một trận đã diễn ra vào ngày thi đấu hiện tại và trận kia sẽ phát TRỰC TIẾP. Nói cách khác, khách hàng cần dự đoán cược khi đã biết một trong các kết quả.
Nếu một đội bỏ thi đấu một trong các trận này hoặc một trận đấu bị hủy hoặc hoãn lại, cược "Sau Trận vs Trong Trận" sẽ bị hủy (hoàn tiền).
40. Cược Đội thắng có chấp sẽ bao gồm toàn bộ mùa giải thi đấu. Đội cửa trên sẽ thắng mùa giải với chấp 0. Vào cuối mùa giải, tất cả điểm chấp của đội sẽ được thêm vào tỷ số hiện tại của đội đó. Đội thắng là đội có nhiều điểm nhất Công ty cược cũng có thể sẽ mở những loại cược khác.
41. **Cược Xâu. Cược đặc biệt**
Đây là các loại cược bao gồm từ hai kết quả trở lên. Ví dụ:
"Dưới 2.5 Bàn Và Dưới 4 Thẻ Phạt"
"Juventus, Borussia Dortmund & Manchester United đều ghi bàn trong 20 phút đầu tiên"
Đối với các loại cược này, để thắng, tất cả các lựa chọn trong xâu phải được dự đoán chính xác. Cược mở cho thời gian chính thức, bao gồm cả thời gian bù giờ, trừ khi có quy định cụ thể khác. Tiền cược sẽ không hoàn lại nếu một vài nhưng không phải tất cả các dự đoán trong cược xâu là chính xác. Ví dụ: cược "Dưới 10 Phạt Góc và Dưới 4 Thẻ Phạt" – nếu kết quả trận đấu là 9 quả phạt góc và 4 thẻ phạt, cược thua.
Nếu một hoặc nhiều dự đoán không xác định được kết quả (do trận đấu bị gián đoạn, bị hủy, hoặc vận động viên không tham gia thi đấu), thì cược sẽ được thanh toán theo các dự đoán đã xác định được kết quả.
Ví dụ: Cược "Juventus, Borussia Dortmund & Manchester United đều ghi bàn trong 20 phút đầu tiên". Trận Borussia bị hủy, và Juventus không ghi bàn trong 20 phút đầu tiên. Cược xâu này được tính là thua vì một dự đoán có kết quả không chính xác.
42. "Trận đấu có triển vọng" / "Trận đấu thần tượng". Ngày dự kiến diễn ra trận đấu phải trước khi kết thúc năm hiện tại (trừ khi có quy định khác).Chỉ kết toán những cược vào các trạn đấu có trong danh sách và đã diễn ra. Cược vào các trận đấu không diễn ra sẽ được kết toán theo tỷ lệ cược là 1,00.
43. Cược trong trận có thể đặt cho kết quả các hiệp chính và hiệp phụ, có thể đặt cược đơn hoặc cược xâu.
44. Cược đặt được xem là được chấp nhận sau khi đã được ghi nhận trên hệ thống máy chủ và đã được xác nhận trực tuyến. Cược đã được chấp nhận sẽ không thể thay đổi hoặc hủy. Trong một số trường hợp như đã quy định tại mục 2.7 Phần "Những Quy Định Chung", cược trong trận có thể được tính với tỉ lệ cược bằng 1.
45. Thông tin về tỉ số trong trận hiển thị trên bảng cược chỉ mang tính chất tham khảo, công ty không chịu trách nhiệm về tính chính xác của các thông tin này của cược Trong trận. Quý khách vui lòng tham khảo nhiều nguồn thông tin khác nhau nếu cần.
46. Không thể điều chỉnh hoặc hủy cược Trong trận.

11. Cược Phụ

1. Hiệp 1 – Hết Trận ("HT - FT") – người chơi cần dự đoán đồng thời kết quả của hiệp 1 và kết quả của cả trận đấu.
2. Tỉ số đúng - người chơi cần dự đoán tỉ số chính xác của một trận đấu (chỉ tính thời gian thi đấu chính thức).
3. Bàn thắng đầu tiên - người chơi cần dự đoán đội nào sẽ là đội đầu tiên ghi bàn trong trận đấu. Nếu không có bàn thắng (trong thời gian thi đấu chính thức), cược được tính là thua. Bàn thắng phản lưới nhà sẽ được tính cho đội bóng được hưởng bàn thắng đó.
4. Thời gian ghi bàn - người chơi cần dự đoán từ phút thứ mấy đến (và bao gồm cả) phút thứ mấy, bàn thắng sẽ được ghi, bất kể bởi đội nào. Nếu không có bàn thắng, cược được tính là thua.
5. “Hai đội ghi bàn – Có” – cược này được tính là thắng, nếu mỗi đội ghi ít nhất 1 bàn thắng (hoặc puck). “Hai đội ghi bàn – Không” – cược này được tính là thắng, nếu ít nhất một đội không ghi bàn.
6. So sánh kết quả giữa các hiệp đấu, nửa trận đấu - người chơi cần dự đoán hiệp (hoặc nửa trận) nào có nhiều điểm/bàn được ghi hơn, hay kết quả sẽ bằng nhau.
7. Đội nào thắng – đây là cược đặt cho đội nào sẽ giành chiến thắng chung cuộc của trận đấu khi ghi nhiều bàn thắng hơn (hoặc thắng nhiều điểm, set hơn, v.v...), kể cả kết quả của hiệp phụ (hoặc bù giờ), và loạt đấu luân lưu nếu có.
8. “Hòa một hiệp”.Cược “Hòa một hiệp – Không”, cược này sẽ được tính là thắng, nếu trong cả trận đấu, không có hiệp nào hòa. Ví dụ, với tỉ số (1-0; 0-0), cược trên sẽ được tính là thua. Với tỉ số (1-0; 0-1), cược trên sẽ được tính là thắng.
9. Đội giao bóng trước - người chơi cần dự đoán, khi vào sân đội nào sẽ là đội bắt đầu trận đấu (đội được giao bóng trước).
10. Thay người đầu tiên - người chơi cần dự đoán đội nào sẽ là đội đầu tiên thay người. Nếu hai đội đồng thời thay người (cùng thời gian theo thông tin trận đấu), cược được tính với tỉ lệ là 1. Nếu không đội nào thay người, cược được tính với tỉ lệ là 1.
11. Thời gian thay người đầu tiên (“Thay người đầu tiên – Thời gian”) - người chơi cần dự đoán, trong hiệp đấu nào, hoặc là trong khoảng thời gian cụ thể nào của trận đấu, sẽ diễn ra lần thay người đầu tiên. Nếu không có lượt thay người nào, cược được tính với tỉ lệ là 1.
12. Trận có quả penalty hay không (“Penalty:Có/Không”) - người chơi cần dự đoán, trong trận đấu, trọng tài có cho hưởng quả đá phạt penalty hay không.
13. Trận có thẻ đỏ hay không (“Thẻ đỏ:Có/Không”) - người chơi cần dự đoán, trong trận đấu, trọng tài có rút thẻ đỏ hay không. Cược chỉ tính thẻ đỏ rút phạt các cầu thủ đang thi đấu trên sân.
14. Thẻ vàng đầu tiên - người chơi cần dự đoán cầu thủ của đội nào sẽ nhận thẻ vàng đầu tiên. Nếu cả hai đội bị phạt thẻ vàng cùng lúc (cùng thời gian theo thông tin trận đấu), cược được tính với tỉ lệ là 1. Nếu trận không có thẻ vàng nào, cược được tính với tỉ lệ là 1.
15. Thẻ vàng cuối cùng - người chơi cần dự đoán cầu thủ của đội nào sẽ nhận thẻ vàng cuối cùng. Thẻ vàng thứ hai phạt cho cùng một cầu thủ, khi cầu thủ đó bị đuổi ra sân, sẽ không được tính. Nếu cả hai đội bị phạt thẻ vàng cùng lúc (cùng thời gian theo thông tin trận đấu), cược được tính với tỉ lệ là 1. Nếu trận không có thẻ vàng nào, cược được tính với tỉ lệ là 1.
16. Cược Chấp là cược có bao gồm hệ số chấp. Ngoài hệ số chấp áp dụng cho kết quả chính, khách hàng cũng có thể đặt cược dự đoán đội nào thắng với các hệ số chấp khác nhau. Ví dụ, Tỉ số trận đấu là 2:1 Cược “Chấp [0 : 1]W2" (đặt đội 2 thắng, đội 2 được chấp 1) – cược này được tính là thua, vì sau khi cộng hệ số chấp, tỉ số là 2:2. Cược “Chấp [0 : 1]X (đặt cửa hòa, đội 2 được chấp 1) – cược này được tính là thắng, vì sau khi cộng hệ số chấp, tỉ số là 2:2. Cược “Chấp [1 : 0]W1 (đặt đội 1 thắng, đội 1 được chấp 1) – cược này được tính là thắng, vì sau khi cộng hệ số chấp, tỉ số là 3:1.
17. So sánh hai đội - người chơi cần dự đoán đội nào sẽ ghi nhiều bàn thắng hoặc nhiều điểm hơn.
18. Tổng số của cầu thủ (bóng rổ, bóng chuyền) - người chơi cần dự đoán tổng số điểm cá nhân một

cầu thủ theo một thông số cụ thể: số điểm ghi được, số lần tranh bóng bật bảng, số lần hỗ trợ, v.v...Tất cả cược mở cho tổng số của cầu thủ sẽ tính thời gian bù giờ và cả set đấu vàng. Nếu một cầu thủ, thành viên một đội không tham gia vào trận đấu, cược được đặt cho cầu thủ, thành viên đó sẽ được tính là 1.

19. Tổng số của cầu thủ (bóng ném, futsal, khúc côn cầu bandy) - người chơi cần dự đoán tổng số của cá nhân một cầu thủ tính theo bàn thắng. Tất cả cược mở cho tổng số của cầu thủ sẽ tính trên thời gian chính thức của trận đấu. Nếu một cầu thủ, thành viên một đội không tham gia vào trận đấu, cược được đặt cho cầu thủ, thành viên đó sẽ được tính là 1.
20. Xảy ra đầu tiên. Ví dụ, thẻ vàng/bàn thắng - người chơi cần dự đoán điều gì sẽ xảy ra trước - thẻ vàng được rút ra hay là bàn thắng được ghi. Trường hợp nếu không có thẻ vàng/bàn thắng, cược sẽ được tính với tỉ lệ cược là "1".
21. Trận có cú đúp (hattrick, ăn bốn) - người chơi cần dự đoán xem một cầu thủ bóng đá có ghi được chính xác 2 bàn (cú đúp), 3 bàn (hattrick), hoặc 4 bàn (ăn bốn) hay không. Cược không tính bàn phản lưới nhà.
22. Cầu thủ nhận ít nhất 1 thẻ vàng hoặc đỏ trong trận - người chơi cần dự đoán xem một cầu thủ bóng đá có phải nhận thẻ vàng hoặc thẻ đỏ trong trận đấu hay không. Cược chỉ tính các thẻ vàng hoặc thẻ đỏ rút phạt cầu thủ hoặc thủ môn đang thi đấu trên sân. Nếu một cầu thủ không có mặt trong đội hình xuất phát của trận đấu, cược đặt cho cầu thủ đó sẽ được tính với tỉ lệ là 1.
23. Thời gian bù giờ - người chơi cần dự đoán xem thời gian bù giờ chính thức của trận đấu sẽ là trên hay dưới so với một hệ số cụ thể do Công ty đưa ra.
24. Thắng ngược dòng – cược đặt cho một đội bị dẫn trước nhưng thắng chung cuộc trận đấu (thời gian thi đấu chính thức, cộng thời gian bù giờ). Nếu trận không có bàn thắng, hoặc kết quả hòa, cược được tính là thua.
25. **Một Trong Hai Đội Không Dẫn Trước và Không Thua.** Cược được tính là thắng nếu một đội thoát thua (ví dụ, thắng hoặc hòa) mà không dẫn trước trong trận đấu.
    Một Trong Hai Đội Không Dẫn Trước và Thắng. Cược được tính là thắng nếu một đội thắng trận mà không dẫn trước trong trận đấu.
26. Bàn đầu ghi bằng Đánh đầu - người chơi cần dự đoán, bàn thắng đầu tiên của trận đấu có phải được ghi bằng quả Đánh đầu hay không. Nếu trận đấu không có bàn thắng, hoặc bàn thắng đầu tiên là bàn phản lưới nhà (kể cả bàn phản lưới nhà ghi bằng cách Đánh đầu), cược “Bàn đầu ghi bằng Đánh đầu – Không” sẽ được tính là thắng.
27. Ghi bàn đầu tiên và thắng - người chơi cần dự đoán, đội nào sẽ là đội đầu tiên ghi bàn, đồng thời thắng chung cuộc trận đấu. Cược mở cho các giải NHL và KHL, các giải đấu quốc tế khác, và tính trên thời gian thi đấu chính thức. Nếu trận không có bàn thắng, cược “Ghi bàn đầu tiên và thắng – Có” được tính là thua.
28. Sạch lưới – là khi trong trận đấu, ít nhất một đội không bị thủng lưới bàn nào.
29. “Đội 2 sạch lưới – Có” – cược này thắng nếu tỉ số trận đấu là 0:1, 0:2, v.v... “Đội 2 sạch lưới – Không” cược này thắng nếu đội 2 để bị thủng lưới ít nhất 1 bàn, dù có thắng trận hay không.
30. Đá thành công quả phạt penalty đầu tiên/ Đá hỏng quả phạt penalty đầu tiên - người chơi cần dự đoán, một đội sẽ đá thành công hay đá hỏng quả phạt penalty của đội đó trong trận. Trường hợp trận không có quả phạt penalty, các cược “Đá thành công quả phạt penalty– Có” và “Đá hỏng quả phạt penalty– Có” sẽ được tính là thua. Ví dụ, cược “Đội 2 đá thành công quả phạt penalty – Không” Cược này được tính là thắng nếu đội 2 được hưởng quả phạt penalty, và đá hỏng. Cược sẽ được tính là thua, nếu trận đấu không có quả phạt penalty hoặc đội 2 ghi bàn bằng đá phạt penalty.
31. “Đội 2 đá thành công quả phạt penalty đầu tiên của mình – Có”. Người chơi cần dự đoán đội 2 có đá thành công quả phạt penalty đầu tiên mà đội này được hưởng hay không. Trường hợp trận không có quả phạt penalty, các cược “Đá thành công quả phạt penalty đầu tiên– Có” và “Đá hỏng quả phạt penalty đầu tiên – Không” sẽ được tính là thua.
32. Diễn biến kết quả (Dẫn trước – thắng, Dẫn trước – Hòa, Dẫn trước – thua) – Cược được mở cho thời gian thi đấu chính thức, cộng thời gian bù giờ nếu có. Cược đặt cho đội nào sẽ dẫn trước

trong trận, kết hợp với kết quả chung cuộc, bất kể sự dẫn trước thay đổi ra sao trong khoảng thời gian giữa.

33. Bàn thắng đầu tiên/cuối cùng của trận đấu từ Phút () đến Phút (). Cược tính luôn thời gian bù giờ. Cược “Bàn thắng đầu tiên của trận đấu từ Phút (10:00) đến Phút (14:59)” được tính là thắng, nếu bàn thắng đầu tiên của trận đấu được ghi trong khoảng thời gian này.
34. Cược vào thời gian dẫn trước của một đội hoặc thời gian tỷ số hòa.Chấp nhận cược vào thời gian thi đấu chính thức (không bao gồm hiệp phụ). Chỉ tính những phút đã hoàn thành khi cược được kết toán.
    Ví dụ. Trong một trận khúc côn cầu băng, đội 1 ghi điểm ở phút 16, đội 2 ghi điểm ở phút 21 rồi đội 1 lại ghi điểm ở phút 36.
    Tổng thời gian tỷ số hòa được tính: 15 phút đầu tiên + 14 phút (36 - 21) = 29 phút.
    Tổng thời gian đội 1 dẫn trước được tính như sau: (21 - 16) + (60 - 36) = 4 + 24 = 28 phút.
    Cược vào “Hoà Trên 19,5 Phút.” sẽ được kết toán thua.
    Cược vào "Đội 1 Dẫn Trước Trên 13,5 Phút" sẽ được kết toán thắng.
35. Cược “Tỉ số đúng. Tỉ số khác”. Cược sẽ được tính là thắng, nếu trận đấu có tỉ số khác với tất cả tỉ số được liệt kê trong bảng Tỉ số đúng. Bảng danh sách Tỉ số đúng này sẽ do Công ty cung cấp.
36. Cược **"Một Thủ Môn Chạm Bóng Trong N Phút Đầu Trận"** và cược **"Cả Hai Thủ Môn Chạm Bóng Trong N Phút Đầu Trận"** bao gồm bất kỳ cú chạm bóng nào của thủ môn, ngay cả khi bóng không lăn hoặc không ở trong sân tại thời điểm đó, v.v. Vì mục đích đặt cược, bất kỳ cú chạm bóng nào của thủ môn đều được tính, bất kể thủ môn có xuất hiện trên màn hình phát sóng trực tuyến hay không. Nếu thời điểm thủ môn chạm bóng không hiển thị trên màn hình phát sóng (ví dụ, khi cú sút từ cầu môn không được chiếu do đang có hình ảnh phát lại trên màn hình), bóng được tính là đã bị chạm khi hình ảnh phát sóng trực tuyến được tiếp tục.
37. Cược “Dẫn trước sau một số điểm”. Người chơi cần đoán xem sau khi một số điểm cụ thể được ghi, đội nào dẫn trước.
    Ví dụ. Cược “Sau 10 điểm W1”.Có vài khả năng sau:
    - Tỉ số trận (6:4), sau 10 điểm, đội 1 dẫn trước – cược thắng.
    - Tỉ số trận (3:7), sau 10 điểm, đội 2 dẫn trước – cược thua.
    - Tỉ số trận (5:5), sau 10 điểm, hai đội hòa – cược thua.
38. Nếu kết quả trận đấu cho các loại cược 'Đặc biệt' và 'Cược đặc biệt' không có trong danh sách mở cược thì tất cả các cược đặt vào các kết quả này vẫn có hiệu lực và sẽ được tính dựa trên kết quả.
39. Trong cược xâu, mỗi trận đấu chỉ được chọn một lần. Trường hợp một trận đấu được chọn nhiều lần trong cược xâu hoặc cược hệ thống, những lựa chọn có tỉ lệ cược thấp nhất sẽ bị loại bỏ khỏi vé cược.
40. Cược “Đội ghi bàn bằng quả penalty Có/Không” được tính là thua nếu không có quả phạt penalty nào trong thời gian thi đấu chính thức.
41. Cược “Bàn tiếp theo” và cược “Cách ghi bàn” được tính là thua nếu bàn thắng mở cho các cược đó không được ghi.

12. Các ví dụ

12.1. Cược đơn

Trận	Cược	Tỉ lệ
AC Milan - Bayern Munich	1	2.0
AC Milan - Bayern Munich	X	3.0
AC Milan - Bayern Munich	2	3.3

Ví dụ, khách hàng đặt cho Milan thắng, tiền cược 100EUR.
Tỉ lệ cược cửa Milan thắng là 2.0
Nếu Milan thắng trận, tiền trả về sẽ là: 100 x 2.0 = 200EUR
Số tiền thắng cược: 200 (tổng tiền trả về) – 100 (tiền cược) = 100EUR.

12.2. Cược xâu

Trận	Cược	Tỉ lệ
Dynamo K - Feyenoord	1	2.1
Lyonnais - Inter Milan	X	2.9
Olympiakos - Manchester United	2	2.0

Khách hàng thắng cược xâu nếu dự đoán đúng kết quả tất cả các trận trong xâu.
Tỉ lệ cược xâu được tính bằng cách nhân các tỉ lệ cược của từng kết quả lại với nhau: 2.0 x 2.1x2.9 = 12.18.
Với số tiền cược 100EUR, tổng tiền trả về của xâu này sẽ là: 100 x 12.18=1218EUR.
Số tiền thắng cược là: 1118EUR.

12.3. Cược hệ thống

Hệ thống 3/6

Hệ thống 3/6 là cược đặt cho tất cả các xâu (mỗi xâu 3 trận) từ số trận đã chọn (6 trận). Cần đoán đúng kết quả của ít nhất 3 trận để hệ thống không bị thua.

STT	Trận	Tỉ lệ	Kết quả
1	Trận 1	1.6	Thắng
2	Trận 2	1.9	Thua
3	Trận 3	1.9	Thua
4	Trận4	1.3	Thắng
5	Trận 5	1.45	Thắng
6	Trận 6	1.85	Thắng

Tiền cược: 60EUR

Các bước tính cược như sau:

1. Hệ thống 3/6 sẽ có tất cả 20 xâu, ví dụ: Trận 1 + Trận 2 + Trận 3, Trận 1 + Trận 2 + Trận 4, v.v...Mỗi xâu có 3 trận.

Kết hợp	Xâu	Tỉ lệ
I	Trận 1	1.6
	Trận 4	1.3
	Trận 5	1.45
II	Trận 1	1.6
	Trận 4	1.3
	Trận 6	1.85
III	Trận 4	1.3
	Trận 5	1.45
	Trận 6	1.85
IV	Trận 1	1.6
	Trận 5	1.45
	Trận 6	1.85

Cần phải có ít nhất 3 trận thắng để có tiền trả về. Giả sử trong vé cược này, các trận 1, 4, 5 và 6 thắng.

2. Tiền cược tính trên mỗi xâu: ta sẽ lấy tổng số tiền 60EUR chia cho tổng số xâu 3 trong hệ thống 3/6 (20 xâu), tức là: 60:20=3EUR. Mỗi xâu có tiền cược là 3EUR.

3. Vì có 4 trận thắng, ta sẽ có các xâu 3 khác nhau thắng cược, tổ hợp từ 4 trận này. Có tất cả là 4 xâu (xem bảng trên).

4. Số tiền thắng cược của mỗi xâu trong bảng:

Xâu I. 1.6x1.3x1.45=9.05EUR
Xâu II. 1.6x1.3x1.85=11.54EUR
Xâu III. 1.3x1.45x1.85=10.45EUR
Xâu IV. 1.6x1.85x1.45==12.88EUR

4. Tổng số tiền thanh toán cược của cược hệ thống này:

Cộng tất cả các xâu thắng lại, tổng số tiền thanh toán của hệ thống này sẽ là: I+II+III+IV = 9.05+11.54+10.45+12.88 = 43.92EUR

12.4. Cách tính cược Chấp Châu Á – cược đơn

Khi khách hàng đặt cược “Chấp Châu Á”, trên thực tế đôi khi công ty nhận 2 nửa cược riêng biệt.
Ví dụ, cược với hệ số chấp (+1,25) sẽ tương ứng với hai nửa cược riêng biệt là chấp (+1) và chấp (+1,5). Hệ số chấp trung bình của hai nửa cược riêng biệt sẽ bằng với hệ số chấp của cược mà khách hàng đặt. Tiền thanh toán cược chấp sẽ bằng với tổng tiền thanh toán của hai nửa cược riêng biệt này cộng lại. Tùy thuộc vào kết quả trận đấu, khách hàng có thể thắng cả hai nửa cược riêng lẻ; hoặc một thắng một hòa, hoặc thua cả hai.

Hãy xem xét cách tính các cược Chấp Châu Á sau:

Trận	Chấp
Villarreal C	+0.75
Real Madrid	-0.75

Giả sử tiền cược trong ví dụ trên là 100EUR.
Nếu cược đặt cho Villarreal CF được chấp (+0.75), cược này được chia ra hai nửa cược chấp là (+1) và (+0.5)
Xét từng khả năng sau:

1. Tỉ số trận đấu (0:1) – nửa cược được chấp (+0.5) – thua, nửa cược được chấp (+1) – hòa.
2. Tỉ số trận đấu (1:1) – nửa cược được chấp (+0.5) – thắng, nửa cược được chấp (+1) – thắng.
3. Tỉ số trận đấu (0:2) – thua cả cược.

Nếu cược đặt cho Real Madrid chấp (-0.75), ta sẽ có hai nửa cược chấp là chấp (-0.5) và chấp (-1).
Xét từng khả năng sau:

1. Tỉ số trận đấu (0:1) – chấp (-0.5) thắng, chấp (-1) hòa.
2. Tỉ số trận đấu (1:1) – thua cả cược
3. Tỉ số trận đấu (0:2) – thắng cả cược.

12.5. Cách tính cược Châu Á trong xâu

Nếu một phần trong cược xâu hoặc cược hệ thống đặt cho loại cược Châu Á, số lượng lựa chọn Châu Á đó sẽ nhân đôi. Ví dụ, một cược xâu 100EUR gồm hai trận đấu, đặt cho tổng tỉ số đều là Trên 3.25. Cả hai trận đều kết thúc với tỉ số 3-0. Vậy, tiền thanh toán cược nhận lại sẽ như thế nào? Thực tế, có thể xem như đây là 4 cược xâu: (Trên 3, Trên 3), (Trên 3, Trên 3.5), (Trên 3, Trên 3.5) và (Trên 3.5, Trên 3.5). Vậy, tiền cược trả về sẽ là 25EUR cho xâu hòa (Trên 3.5, Trên 3.5). Các xâu còn lại đều thua.

12.6. Cách tính cược Tổng số Châu Á

Cược Tổng số, với phần lẻ phần tư (0.25). Cược này được tính thành hai nửa cược riêng biệt, với tổng số tiền cược cũng được chia đôi và tỉ lệ cược không đổi. Ví dụ, cược Tổng số Dưới 1.75 – 100EUR, tỉ lệ cược 1.4 Cược này sẽ được tách làm hai nửa cược: Dưới 1.5 và Dưới 2. Mỗi nửa cược có số tiền đặt cược là 50EUR.
Xét các khả năng sau:

1. Tỉ số trận đấu (0:0) hoặc (0:1) - cả hai nửa cược đều thắng. Tiền trả về = 100x1.4 = 140EUR
2. Tỉ số trận đấu (1:1) hoặc (0:2) – nửa cược đặt Dưới 1.5 thua, nửa cược đặt Dưới 2 hòa, 50EUR trả về.
3. Tỉ số trận đấu (1:2) – thua cả cược.

Ví dụ, cược Tổng số Trên 1.75 – 100EUR, tỉ lệ cược 1.4 Cược này sẽ được tách làm hai nửa cược: Trên 1.5 và Trên 2. Mỗi nửa cược có số tiền đặt cược là 50EUR.
Xét các khả năng sau:

1. Tỉ số trận đấu (0:0) hoặc (0:1) – thua cả cược.
2. Tỉ số trận đấu (1:1) hoặc (0:2) – nửa cược đặt Trên 1.5 thắng, nửa cược đặt Trên 2 hòa, 50EUR

trả về. Tổng tiền trả về sẽ là: 50x1.4+50=120EUR.

3. Tỉ số trận đấu (1:2) – thắng cả cược. Tiền trả về = 100x1.4 = 140EUR.

12.7. Cách tính cược Chuỗi

Giả sử vé cược có 4 trận, tổng tiền cược là 10EUR.

Bóng chuyền. South Korea (Nữ) - Myanmar (Nữ) (13.09. | 10:45)	cửa Đội 1 ghi điểm thứ 15 Game 1 – Tỉ lệ cược	1.45
Bóng chuyền. Air Force (Nữ) - Navy (Nữ) set 3 (13.09. | 09:45)	Пcửa Đội 1 thắng sau 30 điểm – Tỉ lệ cược	1.62
Quần vợt. ITF. K.Onishi/Yonemura - Kato/Hiroko Kuwata (Japan) (13.09. | 09:45)	cửa Game 18: 40:40 Không – Tỉ lệ cược	1.36
Khúc côn cầu sân băng . HC CSKA (Moscow) - HC Vityaz (Chekhov) (tính bù giờ) (10.10. | 19:00)	cửa Tổng từ 2 đến 4 – Tỉ lệ cược	1.45

Cược sẽ được tính theo thứ tự các trận đấu như đã ghi trên vé cược.
Ví dụ 1. Tất cả các trận đều thắng.
Trận 1 thắng, tiền trả về là 10x1.45=14,5EUR. Trận thứ 2 thắng sẽ được tính là: (14,5-10)+10x1,62 = 4,5+16,2=20,7; trận thứ 3 được tính là (20,7-10) + 10-1,36 = 10,7+13,6 =24,3; trận thứ 4 sẽ là: (24,3-10)+10-1,45 = 14,3+14,5 =28,8EUR. Đây là tổng số tiền trả về cho vé cược này.
Ví dụ 2. Trận 1, 3 và 4 thắng.
Trận 1 thắng, tiền trả về là 10x1,45=14,5EUR. Trận 2 thua, số dư của chuỗi còn lại là 14,5-10=4,5EUR; trận thứ 3 thắng sẽ được tính là 4,5x1,36 = 6,12EUR (số dư của chuỗi), trận thứ 4 sẽ được tính là: 6,12 x1,45 = 8,87EUR. Đây là số tiền trả về của vé cược này.
Ví dụ 3. Trận 1, 2 và 4 thắng.
Trận 1 thắng, tiền trả về là 10x1.45=14,5EUR. Trận thứ 2 thắng sẽ được tính là: (14,5-10)+ 10x1,62 = 4,5+16,2=20,7; trận thứ 3 thua, số dư của chuỗi còn lại là: 20,7-10 = 10,7EUR. Trận thứ 4 sẽ được tính là (10,7-10) + 10-1,45 =15,2EUR. Đây là số tiền trả về của vé cược này.

13. OptionBet

OptionBet là cược có hai mức tiền trả thưởng.

Hai bộ tỷ lệ cược được sử dụng cho OptionBets:

- Opti odds - nếu đáp ứng điều kiện tối thiểu
- Max odds - nếu đáp ứngvượt quá điều kiện
- Đối với các kèo OptionBet có giá trị là số nguyên, cũng có thể áp dụng Hoàn tiền theo tỷ lệ cược bằng 1 nếu kết quả đúng bằng giá trị của kèo.

Số tiền trả thưởng cuối cùng phụ thuộc vào kết quả sự kiện.
OptionBet được kết toán dưới dạng một cược duy nhất và không bị chia thành nhiều phần.

Có thể kết toán cược OptionBet theo các hình thức sau:

- Thua - chưa đáp ứng được điều kiện tối thiểu
- Opti-Win - đã đáp ứng điều kiện tối thiểu, tiền thắng được trả theo Opti Odds
- Thắng – đáp ứng vượt quá điều kiện, tiền thắng được trả theo Max Odds
- Hoàn tiền theo tỷ lệ cược bằng 1 - áp dụng khi kết quả đúng bằng giá trị của cược tổng hoặc cược chấp.

Điều khoản kết toán cụ thể phụ thuộc vào loại kèo đã chọn.

Ví dụ

Cược tổng-OptionBet
Ví dụ cược: Cược tổng-OptionBet: Trên 2.5
Tiền cược: 100
Opti odds: 1.48
Max odds: 2,88

Tùy chọn kết toán

1. Nếu trận đấu có 0, 1 hoặc 2 bàn thắng:
    - chưa đáp ứng điều kiện tối thiểu
    - cược thua
    - tiền trả thưởng: 0
2. Nếu trận đấu có đúng 3 bàn thắng:
    - đã đáp ứng được điều kiện tối thiểu
    - cược được kết toán là Opti-Win
    - tiền trả thưởng: 100 x 1.48 = 148
3. Nếu trận đấu có từ 4 bàn thắng trở lên:
    - vượt quá điều kiện
    - cược được kết toán là Thắng
    - tiền trả thưởng: 100 x 2.88 = 288

Cược Tổng-OptionBet với tổng là số nguyên
Ví dụ: Cược Tổng-OptionBet: Trên 3
Tiền cược: 100
Opti odds: 2.05
Max odds: 4.32

Các trường hợp kết toán

1. Nếu tổng số bàn thắng là 0, 1 hoặc 2:
    - Không đáp ứng điều kiện tối thiểu
    - Cược thua
    - Tiền trả thưởng: 0
2. Nếu tổng số bàn thắng đúng bằng 3:
    - Kết quả đúng bằng giá trị tổng
    - Cược được kết toán là Hoàn tiền theo tỷ lệ cược bằng 1
    - Tiền trả thưởng: 100 × 1.00 = 100
3. Nếu tổng số bàn thắng đúng bằng 4:
    - Đáp ứng điều kiện tối thiểu
    - Cược được kết toán là Opti-Win
    - Tiền trả thưởng: 100 x 2.05 = 205
4. Nếu tổng số bàn thắng từ 5 trở lên:
    - Đáp ứng điều kiện nâng cao
    - Cược được kết toán là thắng
    - Tiền trả thưởng: 100 × 4.32 = 432
5. Đối với Cược Tổng-OptionBet: Dưới 3, logic kết toán tương tự sẽ được áp dụng theo chiều ngược lại:
    - Từ 4 bàn trở lên - Thua
    - Đúng 3 bàn - Hoàn tiền theo tỷ lệ cược bằng 1
    - Đúng 2 bàn - Opti-Win
    - 0 hoặc 1 bàn - Thắng

Tổng-OptionBet 1/Tổng-OptionBet 2

Ví dụ cược: Tổng-OptionBet 1: Trên 1,5
Tiền cược: 100
Opti odd: 2.05
Max odd: 4.32

Kịch bản kết toán

1. Nếu đội 1 ghi 0 hay 1 bàn thắng:
    - không đáp ứng được điều kiện tối thiểu
    - cược thua
    - tiền trả thưởng: 0
2. Nếu đội 1 ghi đúng 2 bàn thắng:
    - đáp ứng được điều kiện tối thiểu
    - cược kết toán là Opti-Win
    - tiền trả thưởng: 100 × 2.05 = 205
3. Nếu đội 1 ghi 3 bàn thắng trở lên:
    - đáp ứng được điều kiện tăng cường
    - cược kết toán thắng
    - tiền trả thưởng: 100 × 4.32 = 432
      Với Tổng-OptionBet 2, áp dụng cùng nguyên lý kết toán, căn cứ theo số bàn thắng mà đội 2 ghi được.

Cược chấp-OptionBet

Ví dụ cược: Cược chấp-OptionBet: Đội A (-1.5)

Tiền cược: 100
Opti odds: 1.64
Max odds: 3,83

Tùy chọn kết toán

1. Nếu Đội A thắng cách biệt 1 bàn, hòa hoặc thua:
    - chưa đáp ứng điều kiện tối thiểu
    - cược thua
    - tiền trả thưởng: 0
2. Nếu Đội A thắng đúng 2 bàn:
    - đã đáp ứng được điều kiện tối thiểu
    - cược được kết toán là Opti-Win
    - tiền trả thưởng: 100 x 1.64 = 164
3. Nếu Đội A thắng từ 3 bàn trở lên:
    - vượt quá điều kiện
    - cược được kết toán là Thắng
    - tiền trả thưởng: 100 x 3.83 = 383

Cược Chấp-OptionBet với mức cược chấp là số nguyên
Ví dụ: Cược Chấp-OptionBet: Đội A -1
Tiền cược: 100
Opti odds: 2.10
Max odds: 4.50

Các trường hợp kết toán

1. Nếu Đội A không thắng:
    - Không đáp ứng điều kiện tối thiểu
    - Cược thua
    - Tiền trả thưởng: 0
2. Nếu Đội A thắng đúng 1 bàn:
    - Kết quả đúng bằng mức cược chấp
    - Cược được kết toán theo hình thức Hoàn tiền theo tỷ lệ cược bằng 1
    - Tiền trả thưởng: 100 × 1.00 = 100
3. Nếu Đội A thắng đúng 2 bàn:
    - Đáp ứng điều kiện tối thiểu
    - Cược được kết toán là Opti-Win
    - Tiền trả thưởng: 100 × 2.10 = 210
4. Nếu Đội A thắng từ 3 bàn trở lên:
    - Đáp ứng điều kiện nâng cao
    - Cược được kết toán là thắng
    - Tiền trả thưởng: 100 × 4.50 = 450

Đối với mức cược chấp dương là số nguyên, logic kết toán tương tự sẽ được áp dụng theo tỷ số cuối cùng sau khi áp dụng mức cược chấp.

Người thắng-OptionBet

Ví dụ cược: Người thắng-OptionBet: Đội A

Tiền cược: 100

Opti odd: 1.56
Max odd: 3.25

Kịch bản kết toán

1. Nếu đội A hòa hay thua:
    - không đáp ứng được điều kiện tối thiểu
    - cược thua
    - tiền trả thưởng: 0
2. Nếu đội A thắng cách biệt 1 bàn:
    - đáp ứng được điều kiện tối thiểu
    - cược kết toán là Opti-Win
    - tiền trả thưởng: 100 × 1.56 = 156
3. Nếu đội A thắng cách biệt 2 bàn trở lên:
    - đáp ứng được điều kiện tăng cường
    - cược kết toán thắng
    - tiền trả thưởng: 100 × 3.25 = 325

14. Cược Tổng 15

14.1. Giới thiệu

Đây là loại cược đặt cho Đội nhà, Hòa, hoặc Đội Khách hoặc Tỉ số đúng chung cuộc của một số trận đấu cho trước. 1xBet sẽ tập hợp tất cả tiền đặc cược thành một Tiền Tổng (tổng tiền cược); đây là số tiền người chơi bỏ ra trước khi các trận đấu bắt đầu. Sau khi các trận đấu đã hoàn tất, 1xBet.com sẽ phân chia Tổng Giải Thưởng giữa những người thắng cuộc theo quy định. Người đặt cược Tổng là người có đặt cược trong số tiền của Tiền Tổng theo các quy định dành cho loại cược
Trận đấu là trận đấu thể thao.
Lựa chọn cược là kết quả có thể có của một trận đấu thể thao, do ban tổ chức cược Tổng mở ra để người chơi đặt cược.
Vé cược TỔNG – là một danh sách 15 trận đấu với các lựa chọn cược. Khách hàng lựa chọn cược cho tất cả các trận, sau đó đặt cược. Cược "Đội nhà thắng" được hiển thị là "1", cược "Đội khách thắng" được hiển thị là "2", cược "Hòa" được hiển thị là "X". Người đặt cược có thể chọn đặt cược xâu kết quả từng trận. Khi đó, số lượng cược đặt tăng lên (và số tiền cược tối thiểu cũng tăng).
Cược Tổng là kết hợp kết quả cược của các trận đấu (mỗi trận một lựa chọn) mà người chơi đã đặt; số tiền của cược Tổng là tổng số tiền cược của tất cả người tham gia cược Tổng cộng lại. Người chơi thắng cược nếu đoán đúng ít nhất kết quả của 9 trận, và thua cược nếu đoán đúng kết quả của ít hơn 9 trận. Nếu thua, người chơi sẽ mất số tiền cược đã đặt. Nếu thắng, tiền cược sẽ được gộp chung trong tỉ lệ giải thưởng mà người chơi được phân chia theo quy định. Tổng tiền cược – là tổng số tiền thu được từ các cược đặt của một cược Tổng. Giải thưởng – là một phần trong Tổng tiền cược, dùng để chia cho người thắng cược.

14.2. Tỉ lệ chia thưởng theo thứ hạng

Đoán đúng 15 trận – 10% tổng giải thưởng
Đoán đúng 14 trận – 10% tổng giải thưởng
Đoán đúng 13 trận – 10% tổng giải thưởng
Đoán đúng 12 trận – 10% tổng giải thưởng
Đoán đúng 11 trận – 10% tổng giải thưởng
Đoán đúng 10 trận – 18% tổng giải thưởng
Đoán đúng 9 trận – 32% tổng giải thưởng
Giải thưởng được phân chia cho các cược thắng tính theo số tiền đặt của mỗi cược và loại tỉ lệ của cược đó. Giải Độc Đắc – một giải đặc biệt, tính trên tổng số tiền đặt cược. Giải Độc Đắc dựa vào kết quả của những lần cược Tổng trước đó, khi một hoặc một số phần thưởng không có người trúng giải, ví dụ, khi tất cả các cược đặt đều chỉ đoán đúng kết quả tối đa dưới 14 trận (từ 13 trận trở xuống). Giải Độc Đắc sẽ giữ lại và tiếp tục tăng sau mỗi lượt mở cược Tổng, cho đến khi có người chơi đoán đúng kết quả của tất cả các trận đấu. Công ty cược có quyền tăng giá trị giải độc đắc bằng cách bỏ thêm tiền vào giải thưởng.

14.3. Quy định chung

1. Cược vào tất cả các sự kiện trong một cược chung sẽ được chấp nhận trên cơ sở thời gian thi đấu chính thức, trừ khi có quy định khác.
2. Chấp nhận cược cho đến khi trận đấu sớm nhất bắt đầu, nhưng không bao gồm các trận bị

hủy. Lượt bắt đầu ở thời điểm trận đấu thực sự diễn ra, là trận diễn ra đầu tiên trong lượt; những trận đấu bị hủy sẽ không được tính. Ngày giờ sự kiện bắt đầu được nêu trong mục Thể thao chỉ mang tính tham khảo. Thời điểm diễn ra sự kiện sai không phải là căn cứ để hủy cược.

3. Trận đấu được xem là chưa hoàn thành ở cược Toto, trong trường hợp trận đấu bị hủy theo quy tắc của công ty cá cược 1xBet.
4. Nếu bất kỳ sự kiện nào trong danh sách trận đấu được xem là hủy, tất cả kết quả của sự kiện đó sẽ được xem là thắng.
5. Phân bổ jackpot trong trường hợp sự kiện chưa hoàn thành:
    - 1 sự kiện được xem là hủy – Trả thưởng 35% jackpot;
    - 2 sự kiện được xem là hủy – Trả thưởng 25% jackpot;
    - 3 sự kiện được xem là hủy – Trả thưởng 10% jackpot;
    - 4 sự kiện được xem là hủy – Trả thưởng 5% jackpot;
6. Nếu có 5 sự kiện trở lên được xem là hủy, danh sách trận đấu này được xem là hủy và tất cả cược sẽ được hoàn lại. Ban quản trị Toto có quyền dùng một phần Jackpot để làm tỷ lệ cược của cược thắng không dưới 1,05 mỗi €1.
7. Nếu có 3 sự kiện từ danh sách trận đấu được xem là hủy, mục "9 kết quả đúng" không được trả thưởng.
    - Trong trường hợp này, mục "10 kết quả đúng" sẽ chiếm 40% tổng giải thưởng,
    - mục "11 kết quả đúng" – 20%,
    - mục "12 kết quả đúng" – 15%,
    - mục 13 và 14 kết quả đúng" – 10% mỗi mục,
    - mục "15 kết quả đúng" – 5%.
8. Nếu có 4 sự kiện từ danh sách trận đấu được xem là hủy, các mục 9 kết quả đúng và 10 kết quả đúng không được trả thưởng.
    - Trong trường hợp này, mục "11 kết quả đúng" sẽ chiếm 45% tổng giải thưởng,
    - mục "12 kết quả đúng" – 25%,
    - mục "13 kết quả đúng" – 15%,
    - mục "14 kết quả đúng" – 10%,
    - mục "15 kết quả đúng" – 5%.
9. Nếu jackpot đạt 150 triệu, áp dụng quy tắc thưởng jackpot cho phiếu cược dự đoán chính xác 14 kết quả, miễn là không còn ai khác đoán tất cả 14 kết quả. Trong tất cả các trường hợp khác, phiếu cược dự đoán đúng 14 kết quả sẽ nhận 25% jackpot. Chỉ áp dụng quy tắc này nếu không có trận đấu nào bị hủy trong rút thăm.
    - Phân phối tổng giải thưởng trong trường hợp chỉ có một phiếu cược dự đoán đúng 14 kết quả
        - Phiếu cược dự đoán đúng 14 kết quả – 10% tổng giải thưởng + 100% jackpot
        - Các phiếu cược dự đoán đúng 13 kết quả cùng hưởng 10% tổng giải thưởng
        - Các phiếu cược dự đoán đúng 12 kết quả cùng hưởng 10% tổng giải thưởng
        - Các phiếu cược dự đoán đúng 11 kết quả cùng hưởng 10% tổng giải thưởng
        - Các phiếu cược dự đoán đúng 10 kết quả cùng hưởng 20% tổng giải thưởng
        - Các phiếu cược dự đoán đúng 9 kết quả cùng hưởng 40% tổng giải thưởng
    - Phân phối tổng giải thưởng trong trường hợp có nhiều phiếu cược dự đoán đúng 14 kết quả
        - Các phiếu cược dự đoán đúng 14 kết quả cùng hưởng 10% tổng giải thưởng + 25% jackpot
        - Các phiếu cược dự đoán đúng 13 kết quả cùng hưởng 10% tổng giải thưởng
        - Các phiếu cược dự đoán đúng 12 kết quả cùng hưởng 10% tổng giải thưởng
        - Các phiếu cược dự đoán đúng 11 kết quả cùng hưởng 10% tổng giải thưởng
        - Các phiếu cược dự đoán đúng 10 kết quả cùng hưởng 20% tổng giải thưởng
        - Các phiếu cược dự đoán đúng 9 kết quả cùng hưởng 40% tổng giải thưởng

14.4. Cách đặt cược Tổng

Để đặt cược, người chơi cần chọn một hoặc nhiều lựa chọn cược ở từng trận một trong danh sách 15 trận của vé cược.

Số tiền cược tối thiểu và tối đa có thể thay đổi tùy thuộc vào tỉ giá ngoại tệ.

1. Nếu khách hàng muốn đặt nhiều cược, có thể chọn một vé cược và đánh dấu 2 hoặc 3 lựa chọn cược cùng lúc cho một hoặc nhiều trận trong Danh Sách 15 trận; theo cách đó, tổng số cược và số tiền cược tối thiểu sẽ tương ứng được nhân đôi, nhân ba, v.v...Tổng số tiền trong vé cược sẽ được chia đều cho các cược trong vé.
2. Nếu một vé cược bao gồm nhiều cược, các cược thắng sẽ được thanh toán tương ứng với phần tiền đặt cược của từng cược trong vé.
3. Cược sẽ được mở cho đến khi trận đầu tiên trong danh sách các trận đấu của cược Tổng diễn ra. Những cược đặt sau khi trận đấu đầu tiên trong danh sách diễn ra sẽ bị hủy.
4. **Cược gộp.** Chức năng này cho phép khách hàng đặt ngẫu nhiên nhiều cược TỔNG cùng lúc. Để đặt gộp, khách hàng cần nhập số tiền cụ thể cho mỗi vé cược, sau đó nhấp nút “To place batch bet” (Đặt cược gộp). Hệ thống sẽ tự động đặt đủ số vé cược mà khách hàng yêu cầu. Khách hàng có thể kiểm tra lại các cược này bằng cách vào mục “Lịch sử cược” – chọn cược TỔNG.

Khi cược không còn mở, những thông tin về các cược đã đặt và các số liệu thống kê sẽ được đưa vào mục “Kết quả” và có thể xem lại tại đó.

14.5. Giải Độc Đắc

Việc trả thưởng giải độc đắc sẽ được thực hiện sau khi ban quản lý giải thưởng xác minh thông tin hộ chiếu và tài khoản ngân hàng. Tên tài khoản ngân hàng phải khớp với tên trong phần thông tin cá nhân mà khách hàng cung cấp. Ban quản lý sẽ chuyển tiền trúng thưởng vào tài khoản ngân hàng chậm nhất trong vòng 30 ngày sau khi nhận được, xác minh và lưu trữ các chứng từ giao dịch cần thiết. Việc trả thưởng độc đắc sẽ được thực hiện theo quy định của luật pháp hiện hành tại thời điểm trả thưởng.

14.6. Các trường hợp tranh chấp

Khi giải quyết các trường hợp khiếu nại, tranh chấp, Công ty cược sẽ áp dụng các quy định trong Luật cược 1xBet, phù hợp và không mâu thuẩn với Quy định về cược Tổng 15.

14.7. Cược Gộp

Cược gộp là tập hợp nhiều vé cược. Nói cách khác, cược gộp là khi nhiều vé cược được đặt cùng một lúc.
Chức năng đặt cược gộp sẽ đóng 10 phút trước khi cược Tổng đóng.
Cách đặt cược gộp
Để đặt cược gộp, tất cả các vé cược phải có định dạng bắt buộc như sau:

50;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(X);13-(1);14-(X);15-(1)

Trong đó, các tham số có ý nghĩa như sau:
0.70 – số tiền của vé cược 1, 2, 3,...15 số trận trong lượt đặt.
(1,2, X) – lựa chọn cược mà khách hàng muốn đặt.
Mỗi vé cược phải là một dòng riêng biệt, như bên dưới đây:
Ví dụ:

```
50;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(X);13-(1);14-(X);15-(1),
50;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(1);12-(X);13-(1);14-(X);15-(1),
50;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(2);12-(1);13-(2);14-(X);15-(1),
```

Khách hàng có thể chuẩn bị trước thông tin các vé cược muốn đặt, sau đó copy và dán vào hộp nội dung trên trang “TOTO 15” (cược TỔNG 15): Mục Batch bet (Cược gộp). Hoặc khách hàng có thể nhập trực tiếp thông tin tại đó. Để đặt cược, nhấn vào nút “Process batch bet” (Đặt cược gộp). Thông tin cược của khách hàng sẽ được xác nhận. Nếu nhấp xác nhận – cược gộp của khách hàng sẽ được tính chung vào lượt cược Tổng! Khách hàng có thể xem lại các cược đã đặt tại mục Tài khoản của tôi – Lịch sử cược – TOTO (Cược TỔNG 15).
Ví dụ:
Khách hàng đặt cược cho lượt chơi tiếp theo. Khách hàng chỉ chắc chắn về kết quả của 10 trong số 15 trận (đội 1 thắng). Có 3 trận khách hàng phân vân giữa hai kết quả có thể xảy ra (1X), còn hai trận cuối, khách hàng hoàn toàn không chắc lựa chọn nào (1X2).
Nếu khách hàng đặt một vé cược kết hợp tất cả các lựa chọn, vé cược sẽ có 72 lựa chọn với tổng số tiền cược là 50.4EUR (tiền cược tối thiểu = 0.7EUR).
Tuy nhiên, khách hàng có thể giảm đáng kể tổng số tiền đặt cược nếu rãi đều các lựa chọn cho một số lượng vé cược nhiều hơn (Cược gộp). Khách hàng vẫn có cơ hội thắng lớn.
Khách hàng chỉ cần chọn các cược theo cách sao cho, trong bất kỳ kết hợp các dự đoán nào cũng có ít nhất 14 trận thắng. Trong trường hợp này, chỉ 12 vé cược là đủ, và khách hàng chỉ cần bỏ ra 8.4EUR.
Dựa vào các dự đoán của khách hàng, sẽ có kết hợp các trận như sau:

```
50;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(X);13-(1);14-(X);15-(1),
50;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(1);12-(X);13-(1);14-(X);15-(1),
50;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(1);13-(X);14-(X);15-(1),
50;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(1);12-(1);13-(X);14-(X);15-(1),
50;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(1);13-(1);14-(1);15-(2),
50;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(1);12-(1);13-(1);14-(1);15-(2),
50;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(X);13-(X);14-(1);15-(X),
50;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(1);12-(X);13-(X);14-(1);15-(X),
50;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(X);13-(X);14-(2);15-(2),
50;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(1);12-(X);13-(X);14-(2);15-(2),
50;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(1);13-(1);14-(2);15-(X),
50;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(1);12-(1);13-(1);14-(2);15-(X),
```

Chức năng đặt Cược gộp tiện lợi dễ sử dụng và có thể giúp người chơi thực hiện vé cược theo cách độc đáo.
Ví dụ về cược TỔNG Tỉ Số Đúng đặt gộp:

```
50;1-(1:2);2-(1:1);3-(1:0);4-(1:3);5-(2:2);6-(1:3);7-(2:1);8-(0:1),
```

Example of TOTO Basketball bath bet

50;1-(1o);2-(1o);3-(1o);4-(x);5-(x);6-(2o);7-(2o);8-(1o);9-(1u),
50;1-(1u);2-(1o);3-(1o);4-(x);5-(x);6-(2o);7-(2o);8-(1o);9-(1u).

TÍNH NĂNG CƯỢC GỘP NÂNG CAO

Khi bạn tạo một cược gộp cho TOTO "15", "Bóng đá" hoặc "eSports FIFA", giờ đây bạn có thể chọn hai hoặc nhiều kết quả cho một trận đấu.

100.00;1-(1X);2-(2);3-(X);4-(1);5-(1);6-(1);7-(2);8-(X);9-(1);10-(1);11-(2);12-(1);13-(1);14-(2);15-(1),
200.00;1-(1X);2-(12);3-(X);4-(1);5-(1);6-(1);7-(2);8-(X);9-(1);10-(1);11-(2);12-(1);13-(1);14-(2);15-(1),

15. CƯỢC TỔNG “Tỉ Số Đúng”

Cược Tổng “Tỉ Số Đúng” - người chơi cần đặt cược vào kết quả của trận đấu. Vé cược Tổng gồm 8 trận với các tỉ số cho sẵn. Người chơi cần dự đoán đúng kết quả của tối thiểu 2 trận để thắng cược.
Để đặt cược, khách hàng chọn trên vé cược mỗi trận một tỉ số. Với cược xâu, khách hàng có thể chọn 2 hoặc nhiều tỉ số trong mỗi trận. Theo cách đó, tổng số cược và tổng số tiền đặt cược tương ứng sẽ nhân lên gấp đôi, gấp ba, v.v...
Để có tiền thắng cược, khách hàng cần dự đoán đúng kết quả của từ 2 trận trở lên. 95% số Tiền Tổng sẽ được chia cho những người thắng cược. Nếu tất cả các trận đều diễn ra (không có trận bị hủy), số tiền Tổng Giải Thưởng sẽ được chia theo 7 thứ hạng* thắng cược và bổ sung vào giải Độc Đắc của lượt cược Tổng tiếp theo**

- Hạng 1 – 5% Tổng giải thưởng (đoán đúng 8 trận)
- Hạng 2 – 5% Tổng giải thưởng (đoán đúng 7 trận)
- Hạng 3 – 7.5% Tổng giải thưởng (đoán đúng 6 trận)
- Hạng 4 – 10% Tổng giải thưởng (đoán đúng 5 trận)
- Hạng 5 – 12.5% Tổng giải thưởng (đoán đúng 4 trận)
- Hạng 6 – 20% Tổng giải thưởng (đoán đúng 3 trận)
- Hạng 7 – 35% Tổng giải thưởng (đoán đúng 2 trận)

* – Nếu có 1 hoặc 2 trận bị hủy, Tổng Giải Thưởng sẽ được phân chia theo quy định “Trao Giải Độc Đắc khi có 1 hoặc 2 trận bị hủy”
** – Nếu không có cược nào thắng ở hạng 1.

Phân chia Tổng Giải Thưởng khi một thứ hạng cược không có vé cược nào thắng.
Nếu bất kỳ trận nào trong Danh Sách Trận Đấu bị hủy, tất cả kết quả của trận đó đều được tính là thua. Số trận phải đoán đúng tối thiểu vẫn là 2 trận, không thay đổi. (Trận được xem là hủy, nếu thời gian bắt đầu trận đấu đó trên thực tế bị dời lại so với thời gian trận đấu diễn ra cuối cùng trong vé cược Tổng Tỉ Số Đúng).
Giải Độc Đắc sẽ được chia cho các cược đoán đúng kết quả của 7 và 8 trận, theo tỉ lệ khác nhau và phụ thuộc vào tiền đặt cược của mỗi cược. Tiền cược càng cao, phần chia thưởng Độc Đắc càng lớn.
Giải Độc Đắc sẽ không được trao cho đến khi có vé cược đoán đúng kết quả 7 hoặc 8 trận.
Tất cả các vé cược đoán đúng kết quả của tất cả 8 trận sẽ chia nhau 95% giải Độc Đắc. Còn lại 5% giải thưởng Độc Đắc sẽ được chia cho các vé cược đoán đúng kết quả của 7 trận.
Trao Giải Độc Đắc khi có 1 hoặc nhiều trận bị hủy:

1 trận hủy – 25% giá trị giải Độc Đắc (trao cho các cược đoán đúng kết quả 7 trận).
2 trận hủy – giải Độc Đắc sẽ không được trao, và sẽ mang sang lượt cược TỔNG tiếp theo.

Phân chia Tổng Giải Thưởng khi có 1 trận hủy:

Đúng 7 trận – 5%; Đúng 6 trận – 5%; Đúng 5 trận – 7.5%;
Đúng 4 trận – 10%; Đúng 3 trận – 12.5%; Đúng 2 trận – 55%;

Phân chia Tổng Giải Thưởng khi có 2 trận hủy:

Đúng 6 trận – 5%; Đúng 5 trận – 5%; Đúng 4 trận – 7.5%;
Đúng 3 trận – 10%; Đúng 2 trận – 67.5%;

Nếu có từ 3 trận trở lên bị hủy, tất cả cược sẽ bị hủy và tiền cược được hoàn trả cho người chơi.

15.1. Cách đặt cược Tổng “Tỉ Số Đúng”

- Vào mục cược “TOTO” (TỔNG). Chọn “Toto Correct score” (Tổng Tỉ Số Đúng).
- Một vé cược gồm 8 trận đấu sẽ xuất hiện.
- Bên cạnh trận đấu, nhấp “Select” (Chọn). Rê chuột vào tỉ số khách hàng muốn chọn. Để xóa hết các lựa chọn, nhấp vào “Remove all” (Bỏ hết lựa chọn).
- Khách hàng có thể chọn các lựa chọn cược sau cho mỗi trận:
  a. 1 – đội 1 thắng
  b. 2 – đội 2 thắng
  c. X – Hòa
  d. >2.5 – Trên 2.5 Bàn
  e. f. X và >2.5 – Hòa và Trên 2.5 Bàn.
- Các tỉ số được chọn sẽ xuất hiện trong cột “Select” (Chọn).
- Ở dòng “Sum” (tổng số tiền), nhập số tiền đặt cược.

- Nhấp vào “Đặt cược”.

- Vé cược Tổng sẽ hiển thị trong Lịch sử cược của khách hàng, phần “TỔNG Tỉ số đúng”.

16. CƯỢC TỔNG – Bóng đá

16.1. Quy định chung

1.1 Công ty cược 1xBet mở cược TỔNG – Bóng đá theo luật chơi của loại cược này.
1.2 Cược TỔNG – là loại cược đặc biệt với giải thưởng chung, trong đó khách hàng cần đặt cược cho 14 trận trong Danh Sách Trận Đấu. Cược thắng nếu dự đoán đúng ít nhất 9 kết quả.
1.3 Khi đặt cược, khách hàng mặc nhiên đồng ý với Luật chơi của công ty cược. Cược do người chơi đặt được xem như là sự đồng ý vô điều kiện đối với Luật chơi hiện hành.

16.2. Cược TỔNG – Bóng đá

2.1 Mỗi trận có 3 lựa chọn cược: Cược "Đội nhà thắng" được hiển thị là "1"; Cược "Đội khách thắng" được hiển thị là "2"; cược "Hòa" được hiển thị là "X".
2.2 Cược TỔNG – Bóng đá là kết hợp các lựa chọn cược từ các trận (mỗi trận một lựa chọn cho một lượt cược Tổng sắp diễn ra) mà người chơi đã chọn, tiền của Cược Tổng này là tổng số tiền đặt cược từ tất cả người chơi.
2.3 Người chơi có thể chọn từ 1 đến 3 lựa chọn cược cho mỗi trận, mỗi cược sẽ được tách ra thanh toán riêng. Khi đặt, tổng số cược và tổng tiền cược sẽ hiển thị. Số tiền của mỗi vé cược được tính bằng cách lấy tổng số tiền cược chia cho số vé cược đã đặt.
2.4 Có thể xem lại các cược Tổng trong mục Totalizator - TOTO-Football (Cược TỔNG-Bóng đá) – phần Bet slip list (Danh sách vé cược).

16.3. Cách tính cược TỔNG – Bóng đá

3.1 Khách hàng có thể kiểm tra kết quả các trận đấu trong vé cược Tổng sau khi tất cả trận đấu đã hoàn tất. Cược đặt cho các trận bóng đá sẽ chỉ tính thời gian thi đấu chính thức (kể cả bù giờ), trừ các cược có ghi "Vào vòng tiếp theo" hoặc "Đội thắng trận", là những cược tính trên kết quả chung cuộc của hai đội. Thời gian bù giờ hiệp 1 là sau phút 45. Thời gian bù giờ hiệp 2 là sau phút 90. Nếu trận đấu bị treo trước phút 90, hoặc bị hoãn, tất cả cược đặt cho trận đó sẽ bị hủy, trừ những cược đặt đã có thể xác định được kết quả cược tại thời điểm trận bị dừng.

3.2 Trận đấu được xem là hủy nếu bị gián đoạn/treo/hoãn hoặc diễn ra trước thời gian đóng cược của lượt cược Tổng đang mở. Tất cả các lựa chọn cược của trận đấu không hoàn tất sẽ được tính là thắng.

3.3 Nếu có từ 4 trận trở lên không hoàn tất, lượt đặt cược Tổng đó sẽ được xem là vô hiệu, tất cả cược đặt sẽ được hoàn trả với tỉ lệ cược là 1.

16.4. Phân chia giải thưởng

4.1 Tiền tổng – là tổng tiền cược của tất cả các vé cược đặt cho lượt cược Tổng – Bóng đá đang mở.
4.2 Tổng giải thưởng – là một phần của Tiền tổng (90%), dùng để trao thưởng cho người chơi.

Việc trao thưởng sẽ dựa vào thứ hạng của các cược thắng:
a) Hạng 1 – 10% Tổng giải thưởng (Đoán đúng 14 trận).

b) Hạng 2 – 10% Tổng giải thưởng (Đoán đúng 14 và 13 trận)
c) Hạng 3 – 10% Tổng giải thưởng (Đoán đúng 14, 13 và 12 trận).
d) Hạng 4 – 15% Tổng giải thưởng (Đoán đúng 14, 13, 12 và 11 trận)
e) Hạng 5 – 20% Tổng giải thưởng (Đoán đúng 14, 13, 12, 11 và 10 trận)
f) Hạng 6 – 35% Tổng giải thưởng (Đoán đúng 14, 13, 12, 11, 10 và 9 trận)

4.3 Các vé cược đoán đúng kết quả của 14 trận cũng sẽ trúng giải Độc Đắc, số tiền thưởng của giải này là cộng dồn từ các lượt chơi trước đó.
4.4 Giải độc đắc – một giải thưởng đặc biệt được trao cho những vé cược đoán đúng kết quả của tất cả 14 trận, và phụ thuộc vào số tiền đặt của từng cược (tiền cược càng lớn, giải thưởng càng cao). Giá trị giải thưởng dựa vào các lượt chơi cược Tổng trước đó, khi có một hoặc vài hạng giải thưởng không có vé cược nào thắng, ví dụ, khi không có vé cược nào đoán đúng tất cả 14 trận (từ 13 trận trở xuống). Giải độc đắc sẽ không được trao và tiếp tục tăng giá trị ở các lượt chơi tiếp theo, cho đến khi có người chơi đoán đúng kết quả của tất cả các trận. Công ty cược có quyền tăng giá trị giải thưởng Độc đắc bằng cách tự bỏ thêm tiền vào.

4.5 Trao giải Độc đắc trong trường hợp có trận bị hủy:

1 trận hủy – trao 35% giá trị giải Độc đắc
2 trận hủy – trao 20% giá trị giải Độc đắc
3 trận trở lên bị hủy – tất cả cược sẽ bị hủy, tiền cược được hoàn trả cho người chơi.

4.6 Việc phân chia Tổng giải thưởng trường hợp có 1 trận bị hủy sẽ áp dụng theo mục 4.2 ở trên.
4.7 Việc phân chia Tổng giải thưởng trường hợp có 2 trận bị hủy:

a) Hạng 1 – 5% Tổng giải thưởng (Đoán đúng 14 trận).
b) Hạng 2 – 10% Tổng giải thưởng (Đoán đúng 14 và 13 trận)
c) Hạng 3 – 15% Tổng giải thưởng (Đoán đúng 14, 13 và 12 trận).
d) Hạng 4 – 25% Tổng giải thưởng (Đoán đúng 14, 13, 12 và 11 trận)
e) Hạng 5 – 45% Tổng giải thưởng (Đoán đúng 14, 13, 12, 11 và 10 trận)

4.8 Việc phân chia Tổng giải thưởng trường hợp có 3 trận bị hủy:

a) Hạng 1 – 10% Tổng giải thưởng (Đoán đúng 14 trận).
b) Hạng 2 – 15% Tổng giải thưởng (Đoán đúng 14 và 13 trận)
c) Hạng 3 – 25% Tổng giải thưởng (Đoán đúng 14, 13 và 12 trận).
d) Hạng 4 – 50% Tổng giải thưởng (Đoán đúng 14, 13, 12 và 11 trận)

16.5. Cách tính tiền thưởng

5.1 Tiền thắng của mỗi vé cược được tính bằng cách nhân tỉ lệ thưởng theo thứ hạng của vé cược đó với số tiền cược của mỗi vé. Tỉ lệ thưởng theo thứ hạng được tính bằng cách chia tổng tiền thưởng của thứ hạng đó cho tổng số vé cược thắng cùng thứ hạng (tiền cược càng lớn, thì phần chia thưởng càng cao).

5.2 Tiền thắng cược sẽ cập nhật vào tài khoản khách hàng trong vòng 1 giờ sau khi kết thúc lượt cược Tổng-Bóng đá đó, và chậm nhất là 12 sau khi trận đấu cuối cùng trong lượt cược đó kết thúc trong trường hợp có sự cố bất khả kháng diễn ra.

17. CƯỢC TỔNG “Khúc Côn Cầu Sân Băng”

Cược Tổng “Khúc côn cầu sân băng” – người chơi sẽ đặt cược vào kết quả của các trận Khúc côn cầu sân băng. Cược chỉ tính thời gian thi đấu chính thức (không tính bù giờ và các loạt đấu luân lưu).
Vé cược Tổng bao gồm 5 trận đấu, mỗi trận một lựa chọn cược. Người chơi cần dự đoán đúng kết quả của tối thiểu 2 trận để thắng cược. Để đặt cược đơn, khách hàng cần chọn một tỉ số cho mỗi trận trên vé cược. Đối với cược xâu, khách hàng có thể chọn 2 hoặc nhiều tỉ số mỗi trận. Theo cách đó, tổng số vé cược và tổng số tiền đặt cược sẽ được nhân lên gấp đôi, gấp ba lần, v.v...

Để có tiền thắng cược, khách hàng cần dự đoán đúng kết quả của từ 2 trận trở lên. 95% số Tiền Tổng sẽ được chia cho những người thắng cược. Nếu tất cả các trận đều diễn ra (không có trận bị hủy), số tiền Tổng Giải Thưởng sẽ được chia theo 4 thứ hạng* thắng cược và bổ sung vào giải Độc Đắc của lượt cược Tổng tiếp theo**

- Hạng 1 – 5% Tổng giải thưởng (đoán đúng 5 trận)
- Hạng 2 – 10% Tổng giải thưởng (đoán đúng không dưới 4 trận)
- Hạng 3 – 25% Tổng giải thưởng (đoán đúng không dưới 3 trận)
- Hạng 4 – 55% Tổng giải thưởng (đoán đúng không dưới 2 trận)

* – Nếu có 1 hoặc 2 trận bị hủy, Tổng Giải Thưởng sẽ được phân chia theo quy định “Trao Giải Độc Đắc khi có 1 hoặc nhiều trận bị hủy”
** – Nếu không có cược nào thắng ở hạng 1.

Phân chia Tổng Giải Thưởng khi một thứ hạng cược không có vé cược nào thắng.
Nếu bất kỳ trận nào trong Danh Sách Trận Đấu bị hủy, tất cả kết quả của trận đó đều được tính là thua. Số trận phải đoán đúng tối thiểu vẫn là 2 trận, không thay đổi. (Trận được xem là hủy, nếu thời gian bắt đầu trận đấu đó trên thực tế bị dời lại so với thời gian trận đấu diễn ra cuối cùng trong vé cược Tổng Khúc Côn Cầu Sân Băng).
Giải Độc Đắc sẽ được chia cho các cược đoán đúng kết quả của 5 hoặc 4 trận, theo tỉ lệ khác nhau và phụ thuộc vào tiền đặt cược của mỗi cược. Tiền cược càng cao, phần chia thưởng Độc Đắc càng lớn.
Giải Độc Đắc sẽ không được trao cho đến khi có vé cược đoán đúng kết quả 5 hoặc 4 trận. Tất cả các vé cược đoán đúng kết quả của tất cả 5 trận sẽ chia nhau 95% giải Độc Đắc. Còn lại 5% giải thưởng Độc Đắc sẽ được chia cho các vé cược đoán đúng kết quả của 4 trận.

Trao Giải Độc Đắc khi có 1 hoặc nhiều trận bị hủy:

- 1 trận hủy – 25% giá trị giải Độc Đắc (trao cho các cược đoán đúng kết quả 4 trận).
- 2 trận hủy – giải Độc Đắc sẽ không được trao, và sẽ mang sang lượt cược TỔNG tiếp theo.

Phân chia Tổng Giải Thưởng khi có 1 trận hủy:

- Đúng 4 trận – 10%; Đúng 3 trận – 12.5%; Đúng 2 trận – 70%;

Nếu có từ 2 trận trở lên bị hủy, tất cả cược sẽ bị hủy và tiền cược được hoàn trả cho người chơi.

18. CƯỢC TỔNG “Bóng rổ”

TOTO Bóng rổ là hình thức người chơi sẽ đặt cược vào kết quả của các trận bóng rổ. Cược chỉ được chấp nhận trong thời gian thi đấu chính thức.

Phiếu cược TOTO gồm 10 trận đấu với các kết quả tiềm năng cho từng trận. Khách hàng cần dự đoán chính xác kết quả của ít nhất 5 trận đấu trở lên để thắng cược.

Để đặt cược, bạn cần chọn một kết quả cho từng trận trong 10 trận trên phiếu cược. Bạn phải dự đoán cả đội thắng và tỷ số cuối cùng của trận đấu. Bạn cũng có thể đặt cược vào kết quả hòa. Đối với cược xâu, bạn có thể thực hiện trên một phiếu cược bằng cách chọn 2 hoặc nhiều kết quả trong một hoặc nhiều trận đấu. Tổng số cược và tiền đặt cược sẽ được nhân đôi, nhân ba, v.v. tương ứng.

Để nhận giải thưởng, bạn cần dự đoán chính xác kết quả của ít nhất 5 trận đấu. 90% tổng giải thưởng sẽ được phân bổ cho những người thắng cược.

Nếu tất cả các trận đấu diễn ra, tổng giải thưởng sẽ được phân bổ cho 6* hạng mục thắng, và các khoản khấu trừ** sẽ được thực hiện cho Jackpot của kỳ quay số tiếp theo:

- Hạng 1 – 5% tổng giải thưởng; các cược đoán đúng kết quả của 10 trận đấu sẽ được đưa vào phân bổ
- Hạng 2 – 5% tổng giải thưởng (đoán đúng ít nhất 9 trận)
- Hạng 3 – 10% tổng giải thưởng (đoán đúng ít nhất 8 trận)
- Hạng 4 – 10% tổng giải thưởng (đoán đúng ít nhất 7 trận)
- Hạng 5 – 25% tổng giải thưởng (đoán đúng ít nhất 6 trận)
- Hạng 6 – 45% tổng giải thưởng (đoán đúng ít nhất 5 trận)

* – Nếu có 1 hoặc 2 trận bị hủy, tổng giải thưởng sẽ được phân bổ theo điều khoản này của quy định.
** – Nếu không có cược nào thắng ở hạng 1.

Phân bổ tổng giải thưởng từ các hạng mục thắng không có cược thắng

Nếu bất kỳ sự kiện nào bị coi là bị hủy, tất cả các dự đoán về sự kiện đó sẽ bị xem là thua. Số lượng tối thiểu các kết quả dự đoán chính xác vẫn không thay đổi, người chơi phải đoán đúng kết quả của 5 trận đấu.

(Một trận đấu được coi là bị hủy nếu thời gian bắt đầu trận đấu bị hoãn sang ngày muộn hơn ngày diễn ra trận đấu cuối cùng trong lịch TOTO Bóng rổ.)

Jackpot sẽ được phân bổ cho các cược đoán đúng kết quả của 10 trận đấu, dựa trên tổng tiền cược của các cược này. Tiền cược càng lớn, giải thưởng càng cao.

Jackpot sẽ không có người trúng nếu không ai đoán đúng kết quả của 10 trận đấu.

Phân bổ Jackpot trong trường hợp một hoặc nhiều trận đấu bị hủy:

1 trận hủy – phân bổ 25% giá trị Jackpot
Phân bổ tổng giải thưởng khi có 1 trận hủy:

- Đúng 6 trận – 10%;
- Đoán đúng 9 trận – 5%
- Đoán đúng 8 trận – 10%
- Đoán đúng 7 trận – 10%

- Đoán đúng 6 trận – 25%
- Đoán đúng 5 trận – 50%

Phân bổ tổng giải thưởng khi có 2 trận hủy:

- Đoán đúng 8 trận – 5%
- Đoán đúng 7 trận – 10%
- Đoán đúng 6 trận – 30%
- Đoán đúng 5 trận – 55%

Nếu có từ 3 trận trở lên bị hủy, tất cả cược sẽ bị hủy và tiền cược được hoàn trả cho người chơi.

19. CƯỢC TỔNG “FIFA”

Cược Tổng FIFA là loại cược mà người chơi sẽ đặt cho Đội nhà thắng, Hòa, hoặc Đội khách thắng, hoặc tỉ số đúng chung cuộc của một số trận đấu cho trước. 1xBet sẽ tập hợp tất cả tiền đặc cược thành một Tiền Tổng (tổng tiền cược); đây là số tiền người chơi bỏ ra trước khi các trận đấu bắt đầu. Sau khi các trận đấu đã hoàn tất, 1xBet sẽ phân chia Tổng Giải Thưởng giữa những người thắng cuộc theo quy định.
Vé cược TỔNG – là một danh sách 15 trận đấu với các lựa chọn cược. Khách hàng lựa chọn cược cho tất cả các trận, sau đó đặt cược. Cược “Đội nhà thắng” được hiển thị là “1”, cược “Đội khách thắng” được hiển thị là “2”, cược “Hòa” được hiển thị là “X”. Người đặt cược có thể chọn đặt cược xâu kết quả từng trận. Khi đó, số lượng cược đặt tăng lên (và số tiền cược tối thiểu cũng tăng).
Cược Tổng là kết hợp kết quả cược của các trận đấu (mỗi trận một lựa chọn) mà người chơi đã đặt; số tiền của cược Tổng là tổng số tiền cược của tất cả người tham gia cược Tổng cộng lại.
Người chơi thắng cược nếu đoán đúng ít nhất kết quả của 9 trận, và thua cược nếu đoán đúng kết quả của ít hơn 9 trận. Nếu thua, người chơi sẽ mất số tiền cược đã đặt. Nếu thắng, tiền cược sẽ được gộp chung trong tỉ lệ giải thưởng mà người chơi được phân chia theo quy định.
Tỉ lệ chia thưởng theo thứ hạng

Đoán đúng 15 trận – 10% tổng giải thưởng
Đoán đúng 14 trận – 10% tổng giải thưởng
Đoán đúng 13 trận – 10% tổng giải thưởng
Đoán đúng 12 trận – 10% tổng giải thưởng
Đoán đúng 11 trận – 10% tổng giải thưởng
Đoán đúng 10 trận – 18% tổng giải thưởng
Đoán đúng 9 trận – 32% tổng giải thưởng

Giải thưởng được phân chia cho các cược thắng tính theo số tiền đặt của mỗi cược và loại tỉ lệ của cược đó.

Giải Độc Đắc – một giải đặc biệt, tính trên tổng số tiền đặt cược.

Giải Độc Đắc dựa vào kết quả của những lần cược Tổng trước đó, khi một hoặc một số phần thưởng không có người trúng giải, ví dụ, khi tất cả các cược đặt đều chỉ đoán đúng kết quả tối đa dưới 14 trận (từ 13 trận trở xuống). Giải Độc Đắc sẽ giữ lại và tiếp tục tăng sau mỗi lượt mở cược Tổng, cho đến khi có người chơi đoán đúng kết quả của tất cả các trận đấu.
Công ty cược có quyền tăng giá trị giải độc đắc bằng cách bỏ thêm tiền vào giải thưởng.
Tất cả các trận đấu mở cho cược Tổng sẽ tính trên thời gian chính thức, trừ khi có ghi chú cụ thể khác.Cược sẽ được mở cho đến khi trận đấu đầu tiên diễn ra, nhưng không bao gồm các trận bị hủy. Thông tin hiển thị trên Bảng cược về ngày giờ bắt đầu trận đấu chỉ man tính tham khảo. Trường hợp thời gian không chính xác sẽ không thể là lý do để hủy cược. Trận đấu được xem là không hoàn tất trong cược Tổng nếu nó bị xem là đã hủy theo Luật cược của Công ty 1xBet.

Nếu bất kỳ trận nào trong Danh Sách Trận Đấu được xem là hủy, mọi lựa chọn cược của trận đó đều được tính là thắng.

Tỉ lệ trao giải độc đắc trường hợp có trận không hoàn tất:

1 trận bị hủy – trả thưởng 35% giải độc đắc
2 trận bị hủy – trả thưởng 25% giải độc đắc
3 trận bị hủy – trả thưởng 10% giải độc đắc
4 trận bị hủy – trả thưởng 5% giải độc đắc

Nếu có 3 trận trong Danh Sách Trận Đấu bị hủy, thứ hạng “đoán đúng 9 kết quả” sẽ không được nhận thưởng.
Trong trường hợp đó, thứ hạng “đoán đúng 10 kết quả” sẽ nhận 40% tổng giải thưởng, thứ hạng “đoán đúng 11 kết quả” nhận 20%, thứ hạng “đoán đúng 12 kết quả” nhận 15%, các thứ hạng đoán đúng 13 và 14 kết quả - mỗi loại nhận 10%, thứ hạng “đoán đúng 15 kết quả”- nhận 5%. Nếu có 4 trận trong Danh Sách Trận Đấu bị hủy, các thứ hạng đoán đúng 9 và 10 kết quả sẽ không được nhận thưởng. Trong trường hợp đó, thứ hạng “đoán đúng 11 kết quả” sẽ nhận 45% tổng giải thưởng, thứ hạng “đoán đúng 12 kết quả” nhận 25%, thứ hạng “đoán đúng 13 kết quả” nhận 15%, thứ hạng “đoán đúng 14 kết quả” nhận 10%, thứ hạng “đoán đúng 15 kết quả” nhận 5%.
Nếu trước khi các trận đấu diễn ra, Công ty có được thông tin về việc bất kỳ trận nào trong Danh sách bị hủy, hoặc trận đấu có thông tin hiển thị không đúng như trong Danh sách đã nêu (sai tên các đội, sai hiển thị đội nhà/đội khách), cũng như trong các trường hợp bất khả kháng (ví dụ thiên tai, động đất...), kể cả trường hợp xảy ra sự cố kỹ thuật khiến cho những người tham gia không thể đặt cược hết tất cả cả trận trong danh sách, Công ty có quyền lựa chọn (nhưng không bắt buộc) tuyên bố hủy Danh Sách Trận Đấu của lượt đặt cược đó, hủy tất cả cược đặt và tạo một Danh Sách Trận Đấu mới trên cơ sở danh sách bị hủy.

20. TOTO eSports

ĐIỀU KHOẢN CHUNG

1. Công ty cược chấp nhận cược trong bảng tổng hợp TOTO eSports chiếu theo Điều khoản & Điều kiện.
2. Bảng tổng hợp TOTO eSports là một trò chơi mà khách hàng có thể đặt vào kết quả của 11 sự kiện eSports cố định bên trong bảng tổng hợp. Cược thắng nếu dự đoán đúng ít nhất 6 kết quả.
3. Chỉ chấp nhận cược từ những cá nhân đã đọc và đồng ý với Điều khoản & Điều kiện của công ty. Khi đặt cược, bạn xác nhận rằng bạn đồng ý với Điều khoản & Điều kiện.

CƯỢC TOTO eSports

1. Để đặt cược, bạn cần chọn một kết quả cho mỗi sự kiện trong 11 sự kiện hiện ra trên phiếu cược. Bạn không chỉ cần dự đoán ai thắng một sự kiện hoặc một bản đồ cụ thể mà còn phải dự đoán tỷ số khi kết thúc sự kiện. Bạn cũng có thể cược vào kết quả hòa trong CS:GO nếu quy tắc giải đấu không đề cập đến hiệp phụ.
2. Cược TOTO eSports là tổ hợp gồm một bộ kết quả (một kết quả cho từng sự kiện) và số tiền cược của cược đặt vào bộ kết quả này.
3. Đối với mỗi sự kiện trong bảng tổng hợp, bạn có thể chọn giữa một và bốn (năm trong các trường hợp hiếm) kết quả tiềm năng. Mỗi cược được thanh toán và trả thưởng riêng. Khi đặt cược, tổng số lượng cược (lựa chọn) và tổng tiền cược được hiển thị. Kích cỡ tiền cược vào từng lựa chọn được tính bằng cách chia tổng giá trị của cược với số lượng lựa chọn.
4. Công ty sẽ quyết định tiền cược tối thiểu cho bảng tổng hợp.
5. Bạn có thể vào TOTO – TOTO eSports – Danh sách đợt để xem danh sách đầy đủ các bảng tổng hợp.

THANH TOÁN TOTO eSports

1. Sau khi tất cả sự kiện trong TOTO eSports đã kết thúc, chúng tôi sẽ thanh toán tiền thắng cho các kết quả đúng của mỗi sự kiện trong bảng tổng hợp chiếu theo Điều khoản & Điều kiện cho những cược eSports được chấp nhận.
2. Một sự kiện trong bảng tổng hợp được xem là vô hiệu nếu sự kiện đó bị gián đoạn/trì hoãn/chậm trễ trên 24 giờ, hoặc sự kiện bắt đầu trước hạn chót chấp nhận cược trong bảng tổng hợp. Trong một bảng tổng hợp, tất cả cược cho tất cả kết quả của một sự kiện vô hiệu được xem là chiến thắng.
3. Nếu có 3 sự kiện trở lên trong bảng tổng hợp được xem là vô hiệu, bảng tổng hợp đó được xem là vô hiệu và tất cả cược sẽ thanh toán với tỷ lệ cược 1,00.
4. Tiền thắng cho mỗi cược được tính bằng cách nhân tiền thắng mỗi 1 (một) đơn vị tiền tệ của tiền cược với số tiền cược. Tiền thắng mỗi đơn vị tiền tệ của tiền cược được tính bằng cách chia tổng giải thưởng của mục này với tổng trị giá số tiền cược của người chơi dự đoán đúng kết quả (nghĩa là tiền cược càng lớn thì tiền thắng càng lớn).
5. Tiền thắng được cập nhật trong vòng 1 giờ sau khi kết thúc sự kiện cuối cùng trong bảng tổng hợp TOTO eSports. Trong trường hợp bất khả kháng thì không quá 12 giờ sau khi kết thúc sự kiện cuối cùng trong bảng tổng hợp.

20.1. Cơ cấu tổng giải thưởng và jackpot

CƠ CẤU TỔNG GIẢI THƯỞNG

1. Vốn chung là tổng số tiền nhận được dưới hình thức tiền cược của người chơi trong một bảng tổng hợp.
2. Tổng giải thưởng là một phần trong vốn chung (90%) được trích ra để trả thưởng tiền thắng.
3. Cơ cấu tổng giải thưởng theo danh mục (bao gồm trường hợp một sự kiện được tuyên bố là vô hiệu):
    - 11 kết quả dự đoán đúng – 10% tổng giải thưởng
    - ít nhất 10 kết quả dự đoán đúng – 10% tổng giải thưởng
    - ít nhất 9 kết quả dự đoán đúng – 10% tổng giải thưởng
    - ít nhất 8 kết quả dự đoán đúng – 15% tổng giải thưởng
    - ít nhất 7 kết quả dự đoán đúng – 20% tổng giải thưởng
    - ít nhất 6 kết quả dự đoán đúng – 35% tổng giải thưởng
4. Cơ cấu tổng giải thưởng theo danh mục trong trường hợp hai sự kiện được tuyên bố là vô hiệu:
    - 11 kết quả dự đoán đúng – 5% tổng giải thưởng
    - ít nhất 10 kết quả dự đoán đúng – 10% tổng giải thưởng
    - ít nhất 9 kết quả dự đoán đúng – 15% tổng giải thưởng
    - ít nhất 8 kết quả dự đoán đúng – 25% tổng giải thưởng
    - ít nhất 7 kết quả dự đoán đúng – 45% tổng giải thưởng
    - ít nhất 6 kết quả dự đoán đúng – không trả thưởng
5. Nếu jackpot đạt 10 triệu, áp dụng quy tắc thưởng jackpot cho phiếu cược dự đoán chính xác 10 kết quả, miễn là không còn ai khác đoán tất cả 10 kết quả. Trong tất cả các trường hợp khác, phiếu cược dự đoán đúng 10 kết quả sẽ nhận 25% jackpot. Chỉ áp dụng quy tắc này nếu không có trận đấu nào bị hủy trong rút thăm.

Phân phối tổng giải thưởng trong trường hợp chỉ có một phiếu cược dự đoán đúng 10 kết quả:

- Phiếu cược dự đoán đúng 10 kết quả – 10% tổng giải thưởng + 100% jackpot
- Các phiếu cược dự đoán đúng 9 kết quả cùng hưởng 10% tổng giải thưởng
- Các phiếu cược dự đoán đúng 8 kết quả cùng hưởng 15% tổng giải thưởng
- Các phiếu cược dự đoán đúng 7 kết quả cùng hưởng 20% tổng giải thưởng
- Các phiếu cược dự đoán đúng 6 kết quả cùng hưởng 35% tổng giải thưởng

Phân phối tổng giải thưởng trong trường hợp có nhiều phiếu cược dự đoán đúng 10 kết quả:

- Các phiếu cược dự đoán đúng 10 kết quả cùng hưởng 10% tổng giải thưởng + 25% jackpot
- Các phiếu cược dự đoán đúng 9 kết quả cùng hưởng 10% tổng giải thưởng
- Các phiếu cược dự đoán đúng 8 kết quả cùng hưởng 15% tổng giải thưởng
- Các phiếu cược dự đoán đúng 7 kết quả cùng hưởng 20% tổng giải thưởng
- Các phiếu cược dự đoán đúng 6 kết quả cùng hưởng 35% tổng giải thưởng

JACKPOT

1. JACKPOT tích lũy, hình thành từ các bảng tổng hợp trước đó, là danh mục giải thưởng khi dự đoán đúng kết quả của tất cả 11 sự kiện.
2. JACKPOT là một giải thưởng thêm được chia ra cho tất cả các cược dự đoán đúng kết quả của tất cả 11 trận đấu và số tiền tỷ lệ thuận với kích cỡ tiền cược (nghĩa là tiền cược càng lớn thì tiền thắng càng lớn). JACKPOT hình thành từ các lượt bảng tổng hợp trước đó, khi có một hạng mục giải thưởng trở lên không có ai thắng (tức là trường hợp cược trúng nhất dự đoán đúng kết quả của dưới 11 sự kiện (10, 9, 8, 7, 6)). Trong trường hợp này, tổng giải thưởng cho hạng mục này được để dành thành JACKPOT tích lũy cho đợt sau. JACKPOT tăng dần theo từng đợt và chỉ được thắng khi có ít nhất một khách hàng dự đoán đúng kết quả của tất cả 11 sự kiện. Nhà tổ chức của bảng tổng hợp có thể tăng JACKPOT bằng tiền của mình.
3. Cơ cấu JACKPOT khi có sự kiện vô hiệu:

- 1 sự kiện vô hiệu – 35% JACKPOT
- 2 sự kiện vô hiệu – 20% JACKPOT

21. CƯỢC TỔNG TOTO Free

1. Phiếu cược TOTO - khách hàng phải xác định kết quả của 12 trận đã nêu, sau khi thực hiện xong, nhấp chuyển với tư cách dự đoán miễn phí. Trên phiếu cược TOTO, các kết quả được hiển thị như sau:
    - "1" là Đội Nhà Thắng;
    - "2" là Đội Khách Thắng;
    - "X" là Hòa.
2. Chỉ có thể chọn mỗi trận một kết quả.
3. Nhận dự đoán cho đến khi trận đầu tiên trong danh sách TOTO bắt đầu. Các phiếu cược chuyển sau khi trận TOTO đầu tiên bắt đầu sẽ được tính là không hợp lệ.
4. Phiếu cược TOTO sẽ bắt đầu tính khi trận đầu tiên trong danh sách cược TOTO bắt đầu (căn cứ theo thời gian thực, không phải theo lịch). Những trận đấu bị hủy sẽ không được tính. Ngày giờ trận đấu diễn ra ghi trên phiếu cược chỉ mang tính chất tham khảo. Việc thời gian trận đấu bị sai sẽ không được tính là nguyên nhân hủy cược.
5. Nếu một trận đấu bị hủy, mọi kết quả của trận đó trong các phiếu cược sẽ được tính là thắng.
6. Nếu một hoặc nhiều trận được tính là hủy:
    - Nếu 4 trận trở lên được tính là hủy, cược TOTO sẽ bị hủy.
    - Nếu 3 trận được tính là hủy, sẽ không có điểm thưởng cho 8 và 9 kết quả đoán đúng.
    - Nếu 1 hoặc 2 trận được tính là hủy, sẽ không có điểm thưởng cho 8 kết quả đoán đúng.
7. Trận đấu trong phiếu cược TOTO được xem là hủy nếu nó được tính là hủy theo quy định của Công ty Cược 1xBet.
8. Cơ cấu thưởng:
    - 100 điểm thưởng cho 8 kết quả dự đoán chính xác
    - 250 điểm thưởng cho 9 kết quả dự đoán chính xác
    - 1.000 điểm thưởng cho 10 kết quả dự đoán chính xác
    - 3.000 điểm thưởng cho 11 kết quả dự đoán chính xác
    - 7.000 điểm thưởng cho 12 kết quả dự đoán chính xác
9. Cơ chế hoạt động:
    - Mỗi ngày sẽ diễn ra một lượt chơi TOTO mới.
    - Đưa ra dự đoán miễn phí của bạn.
    - Trước khi lượt xổ TOTO bắt đầu, hãy xác nhận dự đoán TOTO miễn phí của bạn bằng cách đặt một cược thể thao. Tiền cược tối thiểu để xác nhận dự đoán là 2.5EUR và tỷ lệ cược phải từ 2 trở lên.
    - Chỉ cược đầu tiên đặt sau khi dự đoán TOTO của bạn được thực hiện mới được tính là xác nhận của dự đoán đó. Xin lưu ý, các cược đặt bằng mã khuyến mãi và điểm thưởng, cũng như cược Tín chấp, cược bán, cược được hoàn tiền với tỷ lệ cược là 1.00, và cược Hệ thống sẽ không được tính là xác nhận dự đoán TOTO.
    - Chỉ có thể đưa ra một dự đoán mỗi ngày.
    - Chờ kết quả của lượt rút thăm TOTO hàng ngày.
10. Có thể xem lại các lượt rút thăm trước đó trên trang TOTO "Danh sách rút thăm".
11. Điểm thưởng sẽ được cập nhật vào tài khoản Cửa Hàng Mã Khuyến Mãi của bạn trong vòng một giờ sau khi trận đấu TOTO cuối cùng kết thúc.
12. Điều Khoản và Điều Kiện cược TOTO
    - 1xBet có quyền từ chối khách hàng đặt cược TOTO miễn phí nếu Công ty Cược có lý do tin rằng khách hàng đó trước đây hoặc hiện tại đang trục lợi hoặc gian lận với hệ thống cá cược, ví dụ như đặt cược nhiều cửa nhằm trục lợi tỷ lệ cược.
    - Công ty có quyền hủy bỏ hoặc rút lại ưu đãi này hoặc thay đổi bất kỳ điều khoản nào tại bất cứ lúc nào mà không cần thông báo hay đưa ra lý do. Công ty cũng có quyền không cho phép một số khách hàng nhất định tham gia khuyến mãi này.

13. Công ty duy trì một chính sách nghiêm ngặt về việc mỗi khách hàng chỉ sở hữu một tài khoản, và sử dụng những hệ thống an ninh nội bộ để kiểm tra việc này. Về vấn đề này, để tránh nguy cơ trục lợi, chúng tôi có quyền đơn phương từ chối khách hàng tham gia khuyến mãi cược miễn phí trong các trường hợp sau:
    - các tài khoản sử dụng chung địa chỉ IP;
    - các tài khoản thuộc cùng một gia đình và/hoặc hộ gia đình;
    - các tài khoản sử dụng chung các thông tin liên hệ hoặc thông tin nhận dạng (ví dụ email, số điện thoại, số thẻ ghi nợ/tín dụng hoặc thông tin giao dịch khác);
    - nhiều tài khoản thuộc cùng một người;
    - vi phạm bất kỳ điều khoản và điều kiện khuyến mãi nào của chúng tôi;
    - có bằng chứng khách hàng thông đồng với nhau khi đặt cược.
14. Ưu đãi này chỉ dành cho các khách hàng của 1xBet.
15. 1xBet là trọng tài duy nhất của chương trình khuyến mãi này và quyết định của công ty là cuối cùng và có tính ràng buộc. 1xBet cũng có quyền yêu cầu khách hàng bất kỳ cung cấp chứng từ chứng minh nhân thân trước khi cược miễn phí được ghi có vào tài khoản.
16. Ưu đãi này chỉ áp dụng cho tài khoản đầu tiên của khách hàng (tài khoản phải đăng ký đầy đủ thông tin và số điện thoại phải được kích hoạt) và sẽ không áp dụng cho bất kỳ tài khoản nào được mở sau đó. Chương trình này không được sử dụng kết hợp với bất kỳ ưu đãi nào khác. Nếu có bất kỳ câu hỏi liên quan đến các khuyến mãi của 1xBet, xin vui lòng liên hệ với hỗ trợ khách hàng của chúng tôi.
17. Bạn phải đồng ý tham gia các ưu đãi tiền thưởng cá cược thể thao trên trang ‘Cài đặt Tài khoản’ trong mục Tài Khoản Của Tôi.

22. CRICKET TOTO

1. QUY ĐỊNH CHUNG
    1. Nhà cái chấp nhận cược vào Cricket TOTO theo các Điều Khoản và Điều Kiện này.
    2. Cricket TOTO là một dạng trò chơi quay số cho phép người chơi đặt cược vào kết quả của 10 trận đấu thể thao điện tử đã được chọn trước và là một phần của quay số TOTO.
    3. Chỉ chấp nhận cược từ những cá nhân đã đọc và đồng ý với các Điều Khoản và Điều Kiện này. Khi đặt cược, người dùng xác nhận đồng ý với các Điều Khoản và Điều Kiện này.
2. CƯỢC CRICKET TOTO
    1. Để đặt cược, người chơi cần chọn một kết quả cho mỗi sự kiện trong 10 sự kiện trên phiếu cược. Người đặt cược phải dự đoán không chỉ đội thắng mà còn cả tỷ số cuối cùng của trận đấu.
    2. Một lần cược Cricket TOTO là một tập hợp đầy đủ các kết quả - một kết quả cho mỗi sự kiện - cùng với số tiền đặt cược cho những kết quả này.
    3. Trong mỗi lần quay số, người đặt cược có thể chọn từ một đến năm kết quả có thể xảy ra. Mỗi cược được trả thưởng và kết toán riêng lẻ. Khi đặt cược, tổng số cược (lựa chọn) và tổng số tiền cược sẽ được hiển thị. Tiền cược của mỗi lựa chọn được tính bằng cách chia tổng tiền cược cho số lựa chọn.
    4. Bạn có thể kiểm tra tất cả các cược TOTO bằng cách truy cập TOTO > Cricket > Danh sách quay số.
3. KẾT TOÁN CƯỢC CRICKET TOTO
    1. Sau khi tất cả trận đấu Cricket TOTO kết thúc, chúng tôi sẽ công bố kết quả thắng cho từng sự kiện trong đợt quay số TOTO, dựa trên quy tắc chấp nhận cược cricket.
    2. Một trận đấu sẽ được xem là hủy nếu bị gián đoạn/hoãn/trì hoãn hơn 24 giờ hoặc nếu bắt đầu trước khi kết thúc thời gian đặt cược cho đợt quay số. Đối với cược TOTO, tất cả các kết quả của các trận đấu bị hủy sẽ được coi là thua.
    3. Nếu có từ 3 trận đấu bị hủy trở lên, đợt quay số sẽ được xem là hủy và tất cả các cược sẽ được hoàn trả với tỷ lệ cược 1,00.
4. PHÂN BỔ TỔNG GIẢI THƯỞNG
    1. Quỹ cược - Tổng số tiền nhận được từ các cược của người tham gia đợt quay số Cricket TOTO hiện tại.
    2. Tiền thưởng - Phần quỹ (90%) được dùng để chi trả tiền thắng cược.
    3. Tổng giải thưởng được trao theo các hạng mục sau:
        - Hạng mục 1 - 5% tổng giải thưởng - bao gồm các cược đúng kết quả 10 trận đấu.
        - b) Hạng mục 2 - 5% tổng giải thưởng - bao gồm các cược đúng kết quả 10 hoặc 9 trận đấu.
        - c) Hạng mục 3 - 10% tổng giải thưởng - bao gồm các cược đúng kết quả 10, 9 hoặc 8 trận đấu.
        - d) Hạng mục 4 - 10% tổng giải thưởng - bao gồm các cược đúng kết quả 10, 9, 8 hoặc 7 trận đấu.
        - e) Hạng mục 5 - 25% tổng giải thưởng - bao gồm các cược đúng kết quả 10, 9, 8, 7 hoặc 6 trận đấu.
        - f) Hạng mục 6 - 45% tổng giải thưởng - bao gồm các cược đúng kết quả 10, 9, 8, 7 hoặc 5 trận đấu.
        - Hạng mục với tất cả 10 kết quả đúng cũng bao gồm một GIẢI ĐỘC ĐẮC tích lũy được hình thành từ những đợt quay số trước đó.
    4. GIẢI ĐỘC ĐẮC là một giải thưởng bổ sung được trao giữa các cược dự đoán đúng kết quả của 10 trận đấu, tỷ lệ thuận với số tiền cược (tức là, số tiền cược càng lớn, phần thưởng càng cao). GIẢI ĐỘC ĐẮC được hình thành từ những đợt quay số TOTO trước đó, khi không có giải thưởng nào được trao cho một hoặc nhiều hạng mục chiến thắng, nghĩa là cược tốt

nhất có ít hơn 10 dự đoán đúng (9, 8, 7, 6, 5). Trong trường hợp trên, tổng giải thưởng cho hạng mục này sẽ được chuyển sang và cộng vào GIẢI ĐỘC ĐẮC của lần quay số tiếp theo. GIẢI ĐỘC ĐẮC không được trao và sẽ tăng lên qua từng lần quay cho đến khi có người tham gia dự đoán đúng kết quả của tất cả 10 trận đấu. Nhà tổ chức quay số TOTO có quyền tăng GIẢI ĐỘC ĐẮC bằng cách sử dụng quỹ giải thưởng của riêng mình.

5. Phân bổ GIẢI ĐỘC ĐẮC trong trường hợp có trận đấu bị hủy:
    - 1 trận bị hủy - 35% GIẢI ĐỘC ĐẮC được trao.
    - 2 trận bị hủy - 20% GIẢI ĐỘC ĐẮC được trao.
6. Nếu có 1 trận bị hủy, tổng giải thưởng sẽ được phân bổ theo những hạng mục theo quy định tại mục 4.2.
7. Nếu có 2 trận bị hủy, tổng giải thưởng sẽ được phân bổ theo các hạng mục sau:
    - a) Hạng mục 1 - 5% tổng giải thưởng - bao gồm các cược đúng kết quả 10 trận đấu.
    - b) Hạng mục 2 - 10% tổng giải thưởng - bao gồm các cược đoán đúng kết quả 10 hoặc 9 trận đấu.
    - c) Hạng mục 3 - 15% tổng giải thưởng - bao gồm các cược đoán đúng kết quả 10, 9 hoặc 8 trận đấu.
    - d) Hạng mục 4 - 25% tổng giải thưởng - bao gồm các cược đoán đúng kết quả 10, 9, 8 hoặc 7 trận đấu.
    - e) Hạng mục 5 - 45% tổng giải thưởng - bao gồm các cược đoán đúng kết quả 10, 9, 8, 7 hoặc 6 trận đấu.
    - f) Hạng mục 6 - không được trả thưởng.

5. TÍNH TIỀN THẮNG CƯỢC
    1. Tiền thắng cho mỗi cược được tính bằng cách nhân tỷ lệ thắng của 1 RUB với số tiền cược. Tỷ lệ thắng cho 1 RUB được tính bằng cách chia tổng giải thưởng của hạng mục tương ứng cho tổng số tiền cược của các dự đoán đúng (tức là, càng cược nhiều, người tham gia càng nhận được nhiều tiền thắng).
    2. Tiền thắng cược sẽ được ghi có vào tài khoản trong vòng 1 giờ kể từ khi trận đấu cuối cùng trong sự kiện Cricket TOTO kết thúc, và không muộn hơn 12 giờ sau khi trận đấu cuối cùng kết thúc trong trường hợp có tình huống bất khả kháng.

23. Các nguồn thông tin chính:

1. Bóng rổ:
www.euroleague.net - ULEB Euroleague
www.ulebcup.com - ULEB Cup
www.fiba.com - FIBA Tournaments
www.aba-liga.com - Adriatic League
www.bbl.net - Baltic League
www.basket.ru - Nga
www.nba.com - NBA
www.wnba.com - WNBA
www.ncaasports.com - NCAA
www.nbl.com.au - Úc
www.oebl.at - Áo
www.basketball-bundesliga.de – Đức
www.esake.gr – Hy Lạp
www.acb.com – Tây Ban Nha
www.legabasket.it - Ý
www.lkl.lt - Lithuania
www.plk.pl – Ba Lan nsl.kosarka.co.yu - Serbia
www.tbl.org.tr – Thổ Nhĩ Kỳ
www.basket.com.ua - Ukraina
www.lnb.fr, www.basketpro.com - Pháp
www.cbf.cz – Cộng Hòa Séc

2. Bóng chuyền:
www.cev.lu - European Cups
www.fivb.com – Giải quốc tế
www.volleyball-bundesliga.de – Đức
www.volleyball.gr – Hy Lạp
www.rfevb.com – Tây Ban Nha
www.legavolley.it - Ý (Nam)
www.legavolleyfemminile.it - Ý (Nữ)
www.pls.pl – Ba Lan (Nam)
www.lsk.net.pl - Ba Lan (Nữ)
www.volley.ru - Nga
www.voleybol.org.tr – Thổ Nhĩ Kỳ
www.volley.asso.fr - Pháp
www.cvf.cz – Cộng Hòa Séc

3. Bóng ném:
www.ihf.info - IHF Tournaments
www.eurohandball.com - EHF Tournaments
championsleague.eurohandball.com – Vô địch Châu Âu
www.handball-bundesliga.de – Đức
www.infosport.dk – Đan Mạch
www.asobal.es – Tây Ban Nha
www.rushandball.ru - Nga
www.ff-handball.org - Pháp
www.handboll.info – Thụy Điển

4. Các môn thể thao khác:
www.nfl.com – Bóng đá Mỹ NFL
www.mlb.com – Bóng chày MLB
www.biathlonworld.com, www.ibu.at – Ba môn phối hợp
www.globalsnookercentre.co.uk - Bida
www.boxrec.com – Quyền Anh
www.iaaf.org – Điền kinh
www.fis-ski.com – Trượt tuyết
www.atptennis.com - Quần vợt ATP
www.wtatour.com - Quần vợt WTA
www.ti.fft.fr - Quần vợt ITF
www.f1-live.com, www.formula1.com – Đua xe F1
www.rusbandy.ru – Khúc côn cầu Bandy
www.fide.com – Cờ vua

5. Khúc côn cầu sân băng:
www.khl.ru - KHL
www.nhl.com - NHL
www.theahl.com - AHL
www.erstebankliga.at - Áo
www.hockey.by - Belarus
www.del.org – Đức
www.ishockey.dk – Đan Mạch
www.hockey.no – Na Uy
www.fhr.ru - Nga
www.szlh.sk - Slovakia
www.sm-liiga.fi – Phần Lan
www.hockeyfrance.com - Pháp
www.hokej.cz – Cộng Hòa Séc
www.sehv.ch – Thụy Sĩ
www.swehockey.se – Thụy Điển

6. Bóng đá:
http://www.fifa.com - Các Trận Tuyển Quốc Gia
http://www.uefa.com - Các Trận Tuyển Quốc Gia. Châu Âu
http://www.uefa.com - UEFA Champions League, UEFA Europa League
http://www.concacaf.com – Vô địch CONCACAF
http://www.cafonline.com - Vô địch CAF
http://www.the-afc.com - Vô địch AFC
https://www.premierleague.com – Ngoại Hạng Anh
http://www.a-league.com.au – Vô địch Úc
https://www.nationalpremierleagues.com.au – Ngoại hạng Úc
http://www.bundesliga.at – Vô địch Áo
http://www.afa.org.ar - Vô địch Argentina
http://www.fshf.org/index.php/sq/ - Vô địch Albania
http://www.ffa.am - Vô địch Armenia
http://abff.by - Vô địch Belarus
https://www.proleague.be/ – Vô địch Bỉ
http://fpleague.bg/bg - Vô địch Bulgaria
http://www.nfsbih.ba – Vô địch Bosnia và Herzegovina
https://www.cbf.com.br – Vô địch Brazil
http://www.mlsz.hu – Vô địch Hungary
http://www.federacionvenezolanadefutbol.org – Vô địch Venezuela
https://www.guatefutbol.com – Vô địch Guatemala
http://www.kicker.de – Vô địch Đức
http://www.hkfa.com – Vô địch Hong Kong
http://www.superleaguegreece.net – Vô địch Hy Lạp
http://www.footballleague.gr – Giải Hạng 2 Hy Lạp
http://www.lnphn.com – Vô địch Honduras
http://erovnuliliga.ge – Vô địch Georgia
http://www.knvb.nl – Vô địch Hà Lan
http://www.dbu.dk – Vô địch Đan Mạch
http://www.efa.com.eg – Vô địch Ai Cập
http://football.org.il – Vô địch Israel
http://www.the-aiff.com – Vô địch Ấn Độ
http://www.persianleague.com – Vô địch Iran
http://www.ksi.is – Vô địch Iceland
https://www.laliga.es/en/ - Vô địch Tây Ban Nha
https://pflk.kz – Vô địch Kazakhstan
http://www.canadiansoccerleague.ca – Vô địch Canada
http://www.qfa.com.qa – Vô địch Qatar
http://sports.sina.com.cn/csl - Vô địch Trung Quốc
http://www.cfa.com.cy – Vô địch Síp
http://www.unafut.com – Vô địch Costa Rica
http://dimayor.com.co – Vô địch Colombia
http://www.kfa.org.kw – Vô địch Kuwait
http://www.lff.lv – Vô địch Latvia
http://www.lff.lt – Vô địch Litva
http://ffm.mk – Vô địch Macedonia
https://www.malaysianfootballleague.com – Vô địch Malaysia
http://www.mfa.com.mt – Vô địch Malta
http://www.frmf.ma – Vô địch Ma-rốc
http://www.femexfut.org.mx – Vô địch Mexico
http://www.nzfootball.co.nz – Vô địch New Zealand
http://www.fotball.no – Vô địch Na Uy
http://www.proleague.ae – Vô địch UAE
http://www.fepafut.com – Vô địch Panama
http://www.apf.org.py – Vô địch Paraguay
http://adfp.org.pe – Vô địch Peru
http://www.ekstraklasa.org – Vô địch Ba Lan
http://www.rfpl.org – Ngoại Hạng Nga
https://fnl.pro – Vô địch Nga
http://www.lpf.ro – Vô địch Rumani
http://www.spl.com.sa - Vô địch Ả Rập Saudi
http://nifootballleague.com – Vô địch Bắc Ireland
http://www.superliga.rs – Vô địch Serbia
http://www.futbalsfz.sk – Vô địch Slovakia
http://www.nzs.si – Vô địch Slovenia
https://www.mlssoccer.com – Vô địch Mỹ
http://www.thaileague.co.th – Vô địch Thái Lan
http://www.ftf.org.tn – Vô địch Tunisia
http://www.tff.org.tr – Vô địch Thổ Nhĩ Kỳ
http://www.upl.ua - Vô địch Ukraina
https://www.faw.cymru – Vô địch Xứ Wales
http://www.auf.org.uy – Vô địch Uruguay
http://www.veikkausliiga.com – Vô địch Phần Lan
http://www.lfp.fr – Vô địch Pháp
https://hnl.hr, https://hns.family – Vô địch Croatia
http://fscg.me – Vô địch Montenegro
http://fotbal.cz – Vô địch Séc
http://www.anfp.cl – Vô địch Chile
http://www.football.ch – Vô địch Thụy Sỹ
www.allsvenskan.se – Vô địch Thụy Điển
https://spfl.co.uk – Vô địch Scotland
http://www.ecuafutbol.org – Vô địch Ecuador
http://www.jalgpall.ee – Vô địch Estonia
http://www.psl.co.za – Vô địch Nam Phi
http://www.kleague.com – Vô địch Hàn Quốc
https://www.jleague.jp – Vô địch Nhật Bản

24. Cách tính cược “Xâu” và cược “Hệ thống”

Nếu muốn biết chi tiết hơn về cách tính cược “Xâu” và cược “Hệ thống”, khách hàng có thể sử dụng một máy tính chuyên dụng cho phép tính toán bất kỳ số trận, số tiền cược và tỉ lệ cược bao nhiêu. Máy tính sẽ giải thích chi tiết các kết hợp trong kết quả thắng cược cuối cùng của vé cược khách hàng.

Đến trang tính cược “Xâu” và cược “Hệ thống”

Đến trang tính cược “May mắn” và cược “Xâu mới”.

25. Casino

1. Ngành cờ bạc, cá cược và eGaming là một ngành sử dụng rất nhiều từ ngữ và thuật ngữ đặc biệt. Nếu Khách hàng có nghi ngờ nào về ý nghĩa của một thuật ngữ cụ thể, người đó nên ngưng đặt cược vào những trò chơi áp dụng thuật ngữ này.
   Do đó, Khách hàng nên đặt cược chỉ khi bản thân hiểu rõ từng từ có nghĩa chính xác là gì. Nhà cái miễn trừ rõ ràng bất kỳ trách nhiệm nào trong các tình huống mà Khách hàng hiểu lầm ý nghĩa của các từ dùng trong các trò chơi mà họ chơi.
2. Trước khi tiếp tục chơi bất kỳ trò nào, Khách hàng được khuyến cáo đọc và kiểm tra kỹ càng các quy tắc đến mức độ kỹ nhất có thể.
3. Khách hàng tham gia vào một giải đấu, trò chơi bàn trực tiếp hoặc bất kỳ thể loại trò chơi nào trên nền tảng, thừa nhận rằng họ hiểu rõ, chấp nhận và đồng ý tuân theo Điều khoản & Điều kiện (sau đây gọi là "ĐK&ĐK") của từng giải đấu, trò chơi bàn trực tiếp hoặc thể loại trò chơi tương ứng.
4. Khách hàng không được thông đồng với các Khách hàng khác. Cho dù đó là kế hoạch thông đồng trực tiếp hay gián tiếp, bất kỳ hành động nào thuộc thể loại này đều bị nghiêm cấm. Câu này có hiệu lực đối với bất kỳ trò chơi nào mà Nhà cái cung cấpcả bây giờ và trong trong tương lai, không có ngoại lệ.
5. Nếu Khách hàng có ý định bắt đầu chơi và đặt cược, người đó có nghĩa vụ kiểm tra rằng tham gia các hoạt động cờ bạc ở khu vực tài phán nơi mình sống có hợp pháp hay không. Họ cũng có nghĩa vụ làm rõ rằng rằng dùng các phần mềm bắt buộc để tham gia bất kỳ trò chơi nào mà Nhà cái cung cấp có hợp pháp hay không. Do đó, Khách hàng trước tiên phải xóa bỏ bất kỳ mối nghi ngờ khả thi nào rằng hành động của mình có thể vi phạm các luật, quy phạm và quy định hiện hành ở khu vực tài phán tương ứng.
6. Tất cả tiền thắng vượt quá €10.000 được xem và xử lý như tiền thắng lớn. Theo chính sách này, những số tiền thắng này phải được các đối tác của Nhà cái chấp thuận và xác nhận trước khi có thể cộng chúng vào tài khoản Khách hàng rồi rút tiền.
7. Cược xem như được chấp nhận chỉ sau khi được máy chủ của Nhà cái đăng ký. Cũng cần có xác nhận trực tuyến tương ứng. Sau đó, cược được đăng ký không thể bị hủy hay thay đổi.
8. Tiền cược của Khách hàng không bao giờ được vượt quá số dư tài khoản. Sau khi cược được đăng ký, tiền cược sẽ bị trừ từ tài khoản của Khách hàng. Tiền thắng sẽ được cập nhật vào tài khoản của Khách hàng sau khi cược được kết toán đúng cách theo những ĐK&ĐK này.
9. Nhà cái từ chối rõ ràng bất kỳ khiếu nại hay tranh chấp nào liên quan đến bất kỳ vụ việc hay sự kiện nào về cược được đặt trên 10 (mười) ngày trước đó.
10. Nếu Khách hàng muốn nộp khiếu nại liên quan đến cách dịch vụ của Nhà cái hoạt động, người đó phải liên hệ Dịch Vụ Hỗ Trợ Khách Hàng. Nếu một khiếu nại như vậy được xem là hợp lệ, nó sẽ được nộp đến bộ phận chịu trách nhiệm của Nhà cái để xem xét thêm nhằm đưa ra quyết định sau cùng.
11. Tính công bằng & Phương thức Kiểm tra RNG (Bộ tạo số ngẫu nhiên)
    Tất cả sản phẩm trực tuyến và những sản phẩm khác mà Nhà cái cung cấp đều được cấp phép từ Curaçao eGaming. Điều đó nghĩa là những vòng kiểm nghiệm và QA kỹ lưỡng, cùng với xác minh toàn diện, đều luôn luôn được chạy và hoàn thành trước khi sản phẩm được đưa lên sàn eGaming.
    Sử dụng nền tảng nghĩa là Khách hàng xác nhận rằng mình được thông tin đầy đủ rằng các tổ chức kiểm nghiệm bên thứ ba độc lập đã tiến hành những vòng kiểm nghiệm và QA tuân thủ bên ngoài để đảm bảo các chức năng chính xác, hiển thị đúng và xử lý giao dịch trơn tru, cùng với sự tuân thủ nghiêm ngặt nhất đối với những quy tắc bắt buộc và có thể áp dụng theo luật pháp và toán học.
    Tỷ lệ Trả lại cho người chơi (RTP) là một phép tính trên lý thuyết về tỷ lệ kỳ vọng của tiền cược mà một ván cụ thể sẽ trả lại cho Khách hàng sau một số lượng vòng chơi và/hoặc lượt quay

đáng kể. Có nghĩa là trong khi lối chơi và kết quả không bao giờ có thể dự đoán hay thấy trước được – Khách hàng có thể thắng hay thua số tiền lớn – tỷ lệ trả lại trung bình của bất kỳ ván nào nói chung sẽ được phản ánh qua chỉ số RTP trên lý thuyết. Chỉ số RTP được tính bằng các phép tính lý thuyết hoặc trên cơ sở các lối tiếp cận ảo phù hợp với phương thức của một loại trò chơi cụ thể. Bằng cách chơi bất kỳ trò chơi nào, Khách hàng đồng ý rõ ràng với điều này.

12. Khách hàng tham gia vào các cược và trò chơi của Nhà cái sẽ nhận thức và đồng ý rằng kết quả của những hoạt động này chỉ được xác định bằng một bộ tạo số ngẫu nhiên. Kết quả là Khách hàng sẵn sàng chấp nhận bất kỳ loại kết quả nào. Ngoài ra, Khách hàng chấp nhận việc rằng trong trường hợp hiếm có sự khác nhau giữa kết quả hiển thị trên màn hình và kết quả mà máy chủ lưu lại, máy chủ trò chơi sẽ được ưu tiên. Thế nên Khách hàng đồng ý rằng hồ sơ kỹ thuật mà máy chủ giữ lại sẽ là nguồn sau cùng để xác định bất kỳ điều kiện, hoàn cảnh và kết quả ván chơi nào.
13. Khách hàng có thể liên hệ và giao tiếp với Dịch Vụ Hỗ Trợ Khách Hàng. Khách hàng có thể thảo luận bất kỳ thắc mắc nào mình có qua chat trực tiếp hoặc e-mail tạiở địa chỉ.

25.1. KHUYẾN MÃI

PHẦN THƯỞNG

1. Bất kỳ phần thưởng nào cũng được xem là một thỏa thuận đặc biệt giữa Nhà cái và Khách hàng. Trong thỏa thuận này, Nhà cái cung cấp cho Khách hàng một số tiền nhất định, dùng để chơi và đặt cược. Cùng lúc, Khách hàng chịu toàn bộ trách nhiệm đáp ứng yêu cầu đặt cược trước khi có thể yêu cầu rút số tiền tương ứng của mình.
2. Phần thưởng của Nhà cái có thể có ĐK&ĐK đặc biệt. Đó là lý do Compan khuyến khích Khách hàng đọc ĐK&ĐK kỹ lưỡng, nhằm có được nhiều thông tin nhất và đề phòng bất kỳ sự hiểu lầm nào.
3. Phần thưởng chỉ có thể được một Khách hàng đơn lẻ dùng độc quyền, thông qua một thiết bị độc nhất, ở một địa chỉ IP và qua cùng một trình duyệt Internet.
4. Bất kỳ tài khoản cá nhân nào cũng đều được phép có một phần thưởng được kích hoạt cùng một lúc. Những phần thưởng đặc thù theo khoản nạp tiền không phải là loại tích lũy. Thế nên chỉ có thể dùng chúng theo thứ tự trước sau, tức là dùng lần lượt từng phần thưởng. Tức là phần thưởng tiếp theo của Khách hàng chỉ có sau khi phần thưởng trước đó của người đó đã được thu hồi hoặc quy đổi.
5. Phần thưởng do Nhà cái cung cấp chỉ dành riêng cho Khách hàng đã điền hết tất cả dữ liệu cá nhân qua Tài khoản của mình. Số điện thoại của Khách hàng cũng phải được kích hoạt. Khách hàng cũng bắt buộc phải đồng ý với ĐK&ĐK của chương trình thưởng trong quá trình đăng ký. Số tiền nạp tối thiểu của Khách hàng để tham gia chương trình thưởng sẽ phụ thuộc vào một phần thưởng cụ thể.
6. Đối với số tiền thưởng của Khách hàng, nó sẽ được gửi vào số dư tthưởng của người đó. Nghĩa là số tiền thưởng sẽ được tách khỏi số dư tiền mặt.
7. Cả phần thưởng và tiền thắng được tạo ra từ đó của Khách hàng sẽ bị mất ngay khi phần thưởng hết hạn. Thời hạn hiệu lực điển hình gắn liền với các phần thưởng sẽ kéo dài 30 (ba mươi) ngày kể từ ngày được cập nhật. Khách hàng chịu trách nhiệm tìm hiểu kỹ ĐK&ĐK của bất kỳ phần thưởng nào được cho.
8. Đối với các thời hạn hiệu lực của những lượt quay miễn phí thưởng khác nhau, khung thời gian phụ thuộc vào các nhà cung cấp cụ thể. Do đó chúng không và không thể được Nhà cái quy định.
9. Nhà cái có quyền điều chỉnh ĐK&ĐK liên quan đến tất cả phần thưởng, để tạm ngừng chúng hoặc chấm dứt chúng vô thời hạn vào bất kỳ lúc nào.
10. ĐK&ĐK Chung do Nhà cái quy định luôn luôn áp dụng, không có ngoại lệ.

YÊU CẦU LIÊN QUAN ĐẾN CƯỢC PHẦN THƯỞNG

1. Khi chơi bằng một phần thưởng được kích hoạt, Khách hàng được phép đặt cược bằng tiền từ cả tài khoản thưởng và tài khoản cá nhân chính của mình. Cùng lúc đó, Khách hàng cần biết rằng có một phần thưởng đang hoạt động trong tài khoản sẽ ngăn Khách hàng không được rút tiền. Những yêu cầu này bị từ chối cho đến khi các yêu cầu liên quan đến cược phần thưởng đều được đáp ứng đầy đủ. Ngoài ra, Khách hàng có thể từ chối phần thưởng dành cho mình.
2. Khi quy đổi phần thưởng, Khách hàng phải đặt cược số tiền được yêu cầu. Trừ khi được quy định rõ ràng trong ĐK&ĐK phần thưởng, Khách hàng phải đặt đủ số cược để đạt tổng số tiền thưởng nhân với tổng số lần. Tức là quy tắc như sau: yêu cầu đặt cược = số tiền thưởng X số lần bắt buộc.
3. Bất kỳ phần thưởng nạp tiền cũng phải được quy đổi bằng cách cược một số tiền thưởng tương ứng.
4. Cho đến khi phần thưởng của Khách hàng được quy đổi, tiền cược không được phép cao hơn €5.
5. Sau khi phần thưởng của Khách hàng đã được quy đổi, tài khoản cá nhân chính phải được cập nhật số tiền thưởng còn lại. Chúng không được vượt quá tổng số tiền thưởng của Khách hàng. Trong trường hợp số dư tài khoản thưởng của Khách hàng vẫn dưới mức tiền cược tối thiểu sau khi quy đổi phần thưởng của mình, phần thưởng đó được xem là đã thua.
6. Tất cả cược đặt vào các trò chơi trong các thể loại Trò chơi tại bàn, Baccarat, Roulette, Blackjack, Keno, Scratch, Bingo, Poker, và "Khác" không phụ thuộc vào quy tắc cược. Danh sách sau đây bao gồm các trò không áp dụng quy tắc cược:
   41429 Uncharted Seas, 3 Hit Pay, 30 Ball BINGO, 80 Ball BINGO, A Christmas Carol, A Night In Paris JP, Acemania, African Roulette, After Night Falls, Alice Adventure, Alkemor's Tower, American BINGO, Art of the Heist ,Asia Wins, Astro Legends: Lyra and Erion, At The Copa, Aztec Magic Deluxe, Baker's Treat, Barn Ville, Big Apple Wins, Bikini Party, Bingo Bonanza, Bingo Machine, Bingolé, Bird of Paradise, Birds!, Blazing Joker, Blood Eternal, Blood Suckers, Blood Suckers Touch, Blue Ocean, Book of Oz, Book of Oz: Lock n Spin, Book of Shadows, Bookie of Odds, Booming Bananas, Booming Seven, Booming Seven Deluxe, Break Da Bank Again Respin, Bugs Party, Cabaret Dancing Bones, Carnaval Forever, Cash Cuisine, Castle Builder (II), Charms And Clovers, Cherry Bomb, Cherry Bomb Deluxe, Chicago Nights, Chilli Pop, Classico, Cloud Tales, Cool Buck, Cops And Robbers, Crown Anchor, Curious Machine, Dead or Alive, Diamond Valley, Diamonds are Forever 3 lines, Dice Bingo, Dim Sum Mania, Disco Night, Divine Forest, Dolphin´s Luck, Dr. Jekyll & Mr. Hyde, Dragon Dance, Dragon Kings™, Dragon Scrolls, E.T. Races, Eggomatic, Electro Bingo Web, Enchanted JP, European BINGO, Extra Keno,Extreme, Extreme, Eye of the Kraken, Fa-Fa Twins, Faerie Spells™, Fire & Steel, Flying Pigs, Forsaken Kingdom, Four Seasons, Football 3x3, Frankenslot's Monster, Fruit Basket, Fruit Bat Crazy™, Fruit Cocktail, Fruitsie, Fruit Snapz, Gem Riches, Genie Wishes, Ghost Pirates, Gifts From Caesar, Giovanni’s Gems, Gold Canyon™, Gold Hold, Golden Dragon Club, Golden Egg Keno, Golden Girls, Golden Legend, Goldfire 7s, Good Girl Bad Girl, Great 88, Greedy Goblins, Greyhound Racing, Gypsy Rose, Halloween Witch, Happy Birds, Happy Halloween, Hot Ink, Hugo 2, Immortal Romance, Irish Charms, Italia 3x3, It Came From Venus JP PLUS, Jack Hammer, Jack Hammer 2, Jack Hammer 2 Touch, Jackpot 6000, Jackpot Jamba, Jackpot Rango, Jade Butterfly, Johnny the Octopus, Joker Power, Joker´s Wild, Kamikadze, Kawaii Kitty, Keno, Keno - Vegas Jackpot, Keno Extra, Keno Jackpot, Keno Universe, Le Kafee Bar, Legend Of The Nile™, Lemur Does Vegas, Lemur Does Vegas Easter Edition, Let's Shoot, Locomodin, London Hunter, Lotus Love, Lucky 3, Lucky Angler, Lucky Irish, Lucky Keno, Lucky Reels, Lucky Riches Hyperspins, Luxor Scratch, Magic Shoppe, Matchmania, Max Quest: Wrath of Ra, Mayan Bingo Web, Mega Gems, Mega Glam Life, Mega Joker, Mega Love, Megamoney, Million Cents, Million Coins Respin, Mona Lisa Jewels, Monkey, Monkey Keno, More Gold Diggin', Mr. Vegas ,Muertitos, MULTIFRUIT 81, Musketeers, Mystic Force, Neon Reels™, New Triple, New Triple HD, Nuwa, Ocean Fortune, Ocean Lord, Ogre Empire, Paris Nights, Pearls of India, Pharaoh Bingo, Pimped, Pinocchio, Planet

67, Plumber Free, Pompeii, Power Keno, Progressive Diamond Jackpot, Pumpkin Patch, Queen of Gold, Quick Bingo, Rage to Riches, Rainbow 3x3, Red Dragon Wild, Reel Gems, Reel Hot Respin, Reel Stea, Reels of Wealth, Retro Reels, Robin Hood: Shifting Riches, Romeo, Royal Cash, Royal Charm, Royal Masquerade, Royal Wins, Safari Hunter, Safari Sam, Samba Bingo Web, Santa's Village, Santa's WorkShop, Scarab Treasure, Scrooge, Scudamore's Super Stake, Sea Hunter, Secret of the Stones, Sin City Nights, Sixbingo, Slots Angels, Spectacular Wheel of Wealth, Spinfinity Man, Stampede, Star Raiders Scratch, Stardust, Sugar Pop, Sugar Pop 2: Double Dipped, Super Bonus Bingo, Super Fast Hot Hot, Super Fast Hot Hot Respin, Super Keno, Super Lucky Reels, Super Multitimes Progressive, Taxi Movida, The Alchemist 89, The Angler, The Exterminator, The Ghouls, The Glam Life, The Gold of Poseidon, The Golden Egg,The Golden Owl of Athena™, The Slotfather JP, The Slotfather: Part II, The Tipsy Tourist, The True Sheriff, The Wish Master, Thrones of Persia, Thunder Reels, Tiger's Claw, Tokyo Kombat, Tomb Raider, Tower Quest, Treasure Room, Tree of Fortune,Triple Bonus, Triple Bonus HD, Tropical Fruitsie, Tycoons, Under the Bed, Untamed Bengal Tiger,Untamed Crowned Eagle, Untamed Giant Panda, Untamed Wolf Pack, Valley of Pharaohs, Vampire: The Masquerade - Las Vegas, Vegas VIP Gold, Vegas Wins, Victorious, Victorious Touch, Viking Voyage™, Weekend In Vegas, Wheel of Africa, Wheel of Hounds, Wheel of Monsters, Wheel of Wealth, Wheel of Wealth Special Edition, When Pigs Fly!, WhoSpunIt?, Wild Jester, Wild Orient, Wild Spin, Wolf Moon Rising, World Cup Keno, World Football, Xmas 3x3, Xoc Dia, Yak Yeti & Roll™, Zodiac Fortune, Zombie Hoard,Tut`s Twister, Ozwin`s Jackpots, Wolf Hunters, Double Dragons, Alchymedes, dark vortex, Holmes and the Stolen Stones, Jokerizer, Spina Colada, The Dark Joker Rizes, Vikings Go Berzerk, Vikings go to Hell, Wicked Circus, Cazino Cosmos
Tuy nhiên, xin lưu ý rằng danh sách này có thể thay đổi theo thời gian. Để xem danh sách trò chơi gần đây nhất, vui lòng liên hệ Hỗ Trợ Khách Hàng theo địa chỉ.

7. Khách hàng được phép yêu cầu rút tiền trước khi phần thưởng của mình được quy đổi. Cùng lúc đó, trong trường hợp này, cả số tiền thưởng và tiền thắng nhận được trong khi quy đổi phần thưởng này đều bị hủy.
8. Bất kỳ tiền thắng nào nhận được từ tiền thưởng và được yêu cầu rút sẽ được Nhà cái kiểm tra và xác minh. Chỉ sau đó, những khoản thanh toán này mới được xử lý. Trong một số trường hợp, phụ thuộc vào kết quả của quá trình xác minh, Nhà cái có toàn quyền và sẽ yêu cầu dữ liệu cá nhân từ Khách hàng và các chi tiết bổ sung để xác minh phương thức thanh toán của Khách hàng.

HỦY PHẦN THƯỞNG

1. Khách hàng có toàn quyền từ bỏ tất cả phần thưởng hoặc một khuyến mãi thưởng. Có thể thực hiện điều này qua bộ phận Hỗ Trợ Khách Hàng của Nhà cái tại địa chỉ, qua chat trực tuyến hoặc bằng các biện pháp cần thiết trong Tài khoản cá nhân.
2. Nếu Khách hàng từ chối hoặc muốn hủy một phần thưởng, số dư thưởng tương ứng sẽ trở về 0 (không). Kết quả là Khách hàng không còn bắt buộc phải đáp ứng yêu cầu đặt cược.
3. Khách hàng có quyền ngưng đáp ứng yêu cầu đặt cược phần thưởng. Có thể thực hiện điều này trong tài khoản của Khách hàng. Lưu ý rằng nếu một phần thưởng bị từ chối sau khi được quy đổi một phần, bất kỳ tiền thắng nào có được trong khi quy đổi phần thưởng đó đều bị hủy.

LỢI DỤNG PHẦN THƯỞNG

1. Khách hàng bị nghiêm cấm lợi dụng phần thưởng. Theo định nghĩa "lợi dụng" trong ngữ cảnh này, các tỷ lệ như sau giữa phần thưởng nhận được và khoản nạp tiền được quy định là lợi dụng. 70% tiền thưởng nhận được trong khoảng từ 5 đến 9 khoản nạp tiền; 50% tiền thưởng nhận được trong 10 khoản nạp tiền trở lên. Nếu xảy ra bất kỳ hình thức lạm dụng nào, Nhà cái có toàn quyền cấm Khách hàng nhận bất kỳ phần thưởng nào. Nhà cái cũng có thể vô hiệu bất kỳ số tiền thắng nào nhận được bằng tiền thưởng, cả trong quá trình cược sau khi cược xong.

2. Nhà cái luôn luôn được phép kiểm tra và kiểm soát lịch sử giao dịch, tài khoản và nhật ký của Khách hàng bất kỳ lúc nào và vì bất kỳ lý do gì. Nếu những cuộc kiểm tra này phát hiện bất kỳ hình thức sử dụng phần thưởng nào sai mục đích của Khách hàng, Nhà cái có toàn quyền vô hiệu hóa phần thưởng Khách hàng cung cấp.
3. Nếu Nhà cái phát hiện Khách hàng sử dụng những chiến lược chơi bị Nhà cái nghiêm cấm khi quy đổi phần thưởng, Nhà cái có quyền thực hiện những biện pháp trừng phạt và loại bỏ Khách hàng khỏi các khuyến mãi hiện có và tất cả các khuyến mãi trong tương lai.
4. Sau đây là một số ví dụ về những chiến lược có thể bị Nhà cái nghiêm cấm khi đáp ứng yêu cầu đặt cược của các phần thưởng:
    - Đặt số lượng cược lớn mà không ảnh hưởng nhiều đến số dư của Khách hàng. Chiến lược này tiêu biểu là đặt cược vào từng số roulette hoặc cùng đặt cược vào số đỏ và số đen.
    - Đặt cược lớn (tức là cược trên €5 (năm euro)) với mục đích làm tăng số dư thưởng của Khách hàng nhanh chóng rồi giảm mạnh số tiền cược đặt (tức là gấp hai lần) không có lý do rõ ràng trong khi có số dư tài khoản phù hợp. Từng trường hợp nêu trên sẽ được Nhà cái kiểm tra kỹ lưỡng.
    - Cược lớn trong những trò chơi có mức đóng góp thấp (tức là tỷ lệ tiền cược tính vào yêu cầu đặt cược) rồi cược ít trong những trò chơi có mức đóng góp lớn hơn
    - Hoãn bất kỳ vòng chơi, phần thưởng và lượt quay miễn phí liên quan đến một thời điểm sau đó, trong khi không chịu yêu cầu đặt cược và/hoặc hạn mức được quy định về nạp tiền, mà lượt quay miễn phí và phần thưởng vẫn còn
    - Kết hợp của các kỹ thuật và chiến lược trò chơi nêu trên.
5. Mỗi khi có bất kỳ trường hợp nào Khách hàng vi phạm lợi dụng phần thưởng được phát hiện và xác minh, Nhà cái có toàn quyền thực hiện những biện pháp sau: Hủy và vô hiệu hóa tất cả phần thưởng cùng với tiền thắng bắt nguồn từ những phần thưởng này, cũng như khóa hoàn toàn tài khoản Khách hàng.
6. Nhà cái đề xuất Khách hàng nhập số điện thoại thật của mình trong khi đăng ký: Nhà cái sau đó có thể dùng nó để xác nhận danh tính thật của Khách hàng. Trong trường hợp không thể liên hệ với Khách hàng, Nhà cái có toàn quyền hạn chế việc sử dụng phần thưởng của Khách hàng và thậm chí là khóa hoàn toàn tài khoản cá nhân của người đó.

CÁC GÓI CHÀO MỪNG CHO KHÁCH HÀNG

1. Trước khi Khách hàng có thể nạp tiền vào tài khoản, người đó bắt buộc phải đồng ý nhận phần thưởng casino. Có thể thực hiện điều này ở trang 'Cài đặt tài khoản' trong mục 'Tài Khoản Của Tôi'. Ngoài ra, có thể thực hiện trực tiếp ở trang 'Nạp tiền'.
2. Phần thưởng được kích hoạt tự động và được cập nhật vào tài khoản Khách hàng trong vòng 1 ngày, tức là 24 (hai mươi bốn) giờ sau khi đáp ứng được tất cả các yêu cầu gắn liền với ưu đãi của Nhà cái và quy định trong khoảng 27.1.
3. Được quyền nhận Phần Thưởng Nạp Tiền Lần 1 yêu cầu nạp tiền bằng hoặc hơn €10 (mười euro); đối với Phần Thưởng Nạp Tiền Lần 2, 3 và 4, số tiền nạp phải bằng hoặc hơn €15 (mười lăm euro).
4. Mức tối đa của Phần Thưởng Nạp Tiền Lần 1 bạn có thể nhận là €300 (ba trăm euro); đối với Phần Thưởng Nạp Tiền Lần 2 là €350 (ba trăm năm mươi euro); đối với Phần Thưởng Nạp Tiền Lần 3 là €400 (bốn trăm euro); đối với Phần Thưởng Nạp Tiền Lần 4 là €450 (bốn trăm năm mươi euro).
5. Phải quy đổi tất cả phần thưởng nạp tiền bằng cách đặt cược số tiền thưởng 35 (ba mươi lăm) lần.
6. Phải quy đổi phần thưởng đã kích hoạt trong vòng 7 (bảy) ngày.
7. có thể thưởng lượt quay miễn phí độc quyền sau khi quy đổi phần thưởng nạp tiền của Khách hàng.
8. Tiền thắng có được từ lượt quay miễn phí sẽ được cập nhật vào tài khoản chính. Thế nên không

cần thiết quy đổi chúng.
9. Cho đến khi phần thưởng được quy đổi, tiền cược không được phép cao hơn €5 (năm euro).
10. Trong trường hợp Khách hàng chuyển đổi giữa các phần thưởng khác loại (dù Khách hàng đã có chọn lựa), bỏ chúng hoặc nhận một loại phần thưởng ngược lại, người dùng này từ bỏ quyền tham gia ưu đãi thưởng của Nhà cái trong các khoản nạp tiền sau đó. Quy tắc này áp dụng toàn bộ cho các gói chào mừng cũng như phần thưởng nạp tiền lần 10 50%.

NẠP TIỀN LẦN MƯỜI VỚI PHẦN THƯỞNG 50%

1. Trong trường hợp Khách hàng chuyển đổi giữa các phần thưởng khác loại (dù Khách hàng đã có chọn lựa), bỏ chúng hoặc nhận một loại phần thưởng ngược lại, người dùng này từ bỏ quyền tham gia ưu đãi thưởng của Nhà cái trong các khoản nạp tiền sau đó. Quy tắc này áp dụng toàn bộ cho các gói chào mừng cũng như phần thưởng nạp tiền lần 10 50%.
2. Phần thưởng được kích hoạt tự động cũng như được cập nhật vào tài khoản Khách hàng trong 1 (một) ngày hay 24 (hai mươi bốn) giờ kể từ khi thỏa mãn tất cả các yêu cầu về ưu đãi thưởng (mô tả trong khoản 27.1).
3. Để hội đủ điều kiện nhận phần thưởng cho lần nạp tiền thứ 10, Khách hàng cần nạp tối thiểu €10 (mười euro).
4. Số tiền thưởng tối đa Khách hàng có thể nhận là €300 (ba trăm euro).
5. Phần thưởng phải được quy đổi bằng cách cược số tiền thưởng 35 (ba mươi lăm) lần.
6. Về giới hạn thời gian, bất kỳ phần thưởng nào đã kích hoạt đều phải được quy đổi trong vòng 2 (hai) ngày hoặc 48 (bốn mươi tám) giờ.
7. Số lượng lượt quay miễn phí hiện có được quy định trên cơ sở tài khoản số dư của Khách hàng vào thời điểm Khách hàng nạp tiền. Khách hàng nhận 1 (một) lượt quay miễn phí cho mỗi €5 (năm euro) trong số dư tài khoản chính. Lưu ý rằng khoản nạp tiền không được tính khi tính số lượng lượt quay miễn phí được thưởng. Lượt quay miễn phí được thưởng trong vòng 15 (mười lăm) phú sau khi nạp tiền (để thật sự nhận lượt quay miễn phí, Khách hàng phải cùng lúc đáp ứng tất cả các yêu cầu ưu đãi thưởng của Nhà cái).
8. Tiền thắng có được từ lượt quay miễn phí của Khách hàng sẽ được cập nhật vào tài khoản chính. Thế nên không cần thiết quy đổi chúng.
9. Cho đến khi phần thưởng được quy đổi, tiền cược không được phép cao hơn €5 (năm euro).

QUÀ TẶNG

1. Một món quà tặng phải được hiểu như một loại phần thưởng đặc biệt. Như vậy, quà tặng không cần nạp tiền và được dành cho những Khách hàng đồng ý tham gia ưu đãi thưởng mà Nhà cái đưa ra.
2. Cùng lúc đó, những quà tặng này có thể áp dụng một số ĐK&ĐK đặc biệt. Đó là lý do Nhà cái khuyến khích Khách hàng kiểm tra cẩn thận những ĐK&ĐK này trước khi kích hoạt những món quà sẵn có (những ĐK&ĐK đó có thể mô tả số tiền thưởng, yêu cầu đặt cược, v.v.). Khách hàng nên truy cập mục tương ứng trong "Tài khoản của tôi" để đọc những ĐK&ĐK để biết được thông tin đầy đủ về các quà tặng và tránh những khái niệm sai, giao tiếp sai và hiểu lầm có thể xảy ra.
3. Vào bất kỳ lúc nào, chỉ có một quà tặng được phép hoạt động trong mỗi một tài khoản trò chơi. Thế nên quà tặng không được tích lũy. Kéo theo đó, chỉ có thể dùng quà tặng trên cơ sở "nguyên lý xếp hàng". Tức là quà tặng tiếp theo chỉ có sau khi đã quy đổi quà tặng trước đó. Ngoài ra, có thể hủy hay tạm ngưng quà tặng trước đó trong khi cược.
4. Bất kỳ quà tặng nào cùng với tiền thắng có được từ đó sẽ bị mất sau khi quà tặng hết hạn. Nếu Khách hàng muốn chắc chắn về thời hạn hiệu lực hiện hành, Khách hàng nên truy cập trang 'Tài khoản của tôi' -> mục "Phần thưởng & Quà tặng". Bất kỳ quà tặng nào cũng đều hoạt động kể từ lúc thưởng cho Khách hàng. Xin lưu ý rằng tạm ngưng phần thưởng đang cược sẽ không kéo dài thời hạn hiệu lực của một ưu đãi quà tặng dành cho Khách hàng.
5. Thậm chí khi đang có một quà tặng được kích hoạt, Khách hàng cxó quyền đặt cược bằng số

tiền có trong tài khoản chính.

6. Tất cả toàn bộ ĐK&ĐK của Nhà cái, bao gồm tất cả những ĐK&ĐK khác của chính sách phần thưởng của Nhà cái luôn áp dụng, miễn là chúng không mâu thuẫn với những quy định đã nêu ở trên.

25.2. Danh sách trò chơi dừng cá cược

Để quy đổi tiền thắng từ một phần thưởng, khách hàng phải cược số tiền mà mình đã trúng theo điều khoản của phần thưởng đó. Khách hàng có thể cược tiền thắng vào nhiều trò quay số video với một số ngoại lệ. Sau đây là danh sách các trò chơi không thể cược tiền thắng thưởng vào đó.

10c Min - European Roulette, 10P Roulette, 12 Number Roulette, 1429 Uncharted Seas, 1524 Golden Quest, 1xEuropean Roulette, 1xMWA, 20 Flaring Fruits, 20 Super Stars, 21 Burn Blackjack, 3 Amigos, 3 Card Blackjack, 3 Card Poker, 3-Hand Casino Hold'em, 3- Hand Casino Hold‘em, 300 Carat BJ, 300 Carat European Roulette, 3D Baccarat, 3D Blackjack, 3D European Roulette, 3D Lucky Number, 4 Dragon Kings, 4 of a Kind Bonus Poker, 4H Steam Joker Poker, 5 Flaring Fruits, 50 Flaring Fruits, 6 Bingo, 6 Card Poker, 7 11 21, 7 Days Anotherland, 7 Fruits, 7 Handed Blackjack (European), 7 Handed Blackjack American, 7 Solitaire, 7-UP, 777, 8 Leprechauns: Scratch Card, 88 Bingo 88, 88 Golden 88, 88 Riches, 888 Dragons™, 888 Gems 3x3, 888 Gems Pull Tabs, 8th Wonder, 9 Pots of Gold HyperSpins™, A Christmas Carol, A Night In Paris JP, Ace Bonus, Aces & Deuces Bonus Poker, Aces & Eights, Aces & faces poker, Aces and Eights 1 Hand, Aces and Eights 10 Hand, Aces and Eights 100 Hand, Aces and Eights 5 Hand, Aces and Eights 50 Hand, Aces And Eights Poker, Aces and Faces, Aces And Faces HD, Aces and Faces Poker, Aces&Faces, Acey Deucey, Action!, Africa, After Night Falls, Age of Asgard, Age of Knights, AirCombat 1942, Aladdin's Lamp, Alchemy Blast, Alchymedes, Alien Hunter, Alkemor's Tower, All Aces, All American, All American 4 Hands, All American HD, All American Poker 1 Hand, All American Poker 10 Hand, All American Poker 100 Hand, All American Poker 5 Hand, All American Poker 50 Hand, Allstar Knockout, Alter World, Amaterasu Keno, Amazing Link Riches, American Blackjack, American Gold Poker, American Poker II, American Poker V, American Roulette, American Roulette 3D, American Roulette Gold Series, American Roulette High Stakes, American Roulette Privee, American Roulette Pro, Ancient Magic, Andar Bahar, Andar Nights, Angel & Devil, Animal Fishing, Apollo, Aquarium, Arabeska, Arabian, Arabic Roulette, Argentina League, Argo, Asia Wins, Astro Legends: Lyra & Erion, AstroBoomers: To The Moon!, AstroBoomers: TURBO!, At The Copa, Atlantic City Blackjack, Atlantic City Blackjack Elite Edition, Atlantic City Blackjack Gold, Atlantis, Atlantis Bingo, Atom, Aura of Jupiter, Auto-Roulette, Auto-Roulette La Partage, Auto-Roulette VIP, Avalon Scratch, Awesome Money, Aztec, Baccarat, Baccarat - Punto Banco, Baccarat 777, Baccarat Babes, Baccarat Deluxe, Baccarat Mini, Baccarat No Commission, Baccarat Pro, Baccarat Super 6, Baccarat Supreme, Baccarat Supreme No Commission, Baccarat VIP, Baccarat Wheel, Baccarat Zero Commission, Back Blackjack, Back to the Fruits Respins of Amun Re, Balloon, Balloon Run, Banana Bingo, Bank Job, Bank of Gold, Bank Robbers, Barn Ville, Baron Samedi, Basketball, Basketball Strike, Battleships, Beauty and the Beast, Bee Fab Pull Tab, Beer Party, Beer Tycoon, Belangkai, Bet Velodrom 3D, Biergarten Fest Scratch Card, Big Apple Wins, Big Win Baccarat, Bikini Party, Billion Llama, Bingo 3, Bingo 37, Bingo 37 Ticket, Bingo 75, Bingo 90, Bingo Bruxaria, Bingo Cientista Doidão, Bingo Gatinho, Bingo Gênio, Bingo Halloween, Bingo Hortinha, Bingo Iglu, Bingo Pilipino, Bingo Pirata, Bingo Pop, Bingo Saga Loca, Bingo Samba Rio, Bingo Señor Taco, Bingo Señorita Calavera, Bingo Soccer, Bingo Trevo da Sorte, Bingole, Bingolícia, Bingote, Birds and Animals, Birds Slot, Birds!, Bit BlackJack, Bit Holdem, Black Beauty, Black Jack, Black Jack 21, Black Jack VIP, Blackjack, Blackjack (3 Hand), Blackjack - Multi-hand, Blackjack - Single Deck™, Blackjack 21 + 3, Blackjack Atlantic City, Blackjack Bonus, Blackjack Classic, BlackJack Classic™, Blackjack Double, Blackjack Double Exposure, Blackjack Double Exposure 3 Hand, Blackjack European, Blackjack Fast , Last updated: June 2022 Blackjack Gold 5, BlackJack High, BlackJack Lucky Sevens, Blackjack Mh, Blackjack Multihand,

Blackjack Perfect Pairs, Blackjack Platinum 1, Blackjack Royal Pairs, Blackjack Single Deck, Blackjack Supreme Multi Hand, Blackjack Supreme Single Hand, Blackjack Surrender, Blackjack Switch, Blackjack Touch - Single Deck, Blackjack Vegas Strip, Blackjack VIP, Blackjack Xchange, BlackJack™, Blazing Fruits, Blazing Fruits 3x3, Blazing Fruits Pull Tabs, Blood Eternal, Blood Queen Scratch, Blood Suckers, Blood Suckers™, Blossom Wings, Blue Beard, Board Games, Boat Trip Mississippi, Bomb Squad, Bonanza Wheel, Bonus Deuces Wild, Bonus Deuces Wild 1 Hand, Bonus Deuces Wild 10 Hand, Bonus Deuces Wild 100 Hand, Bonus Deuces Wild 5 Hand, Bonus Deuces Wild 50 Hand, Bonus Deuces Wild Poker, Bonus Poker, Bonus Poker 1 Hand, Bonus Poker 10 Hand, Bonus Poker 100 Hand, Bonus Poker 5 Hand, Bonus Poker 50 Hand, Book of Bastet, Book Of Crazy Chicken, Book of Juno, Book Of Keno, Book of Madness, Book of Madness Respins of Amun Re, Book of Oasis, Book of Romeo & Julia, Book of Romeo and Julia Golden Nights, Book of Shadows, Book of Slingo, Book of Win, Books & Bounties, Books & Bulls Golden Nights, Books & Pearls, Books & Temples, Books And Bulls RHFP, Books and Pearls Respins of Amun Re, Booming Bananas, Booming Seven , Booming Seven Deluxe, Boss The Lotto, Boto Bingo, Boxes, Break Da Bank Again Respin, Bubble Mania, Buffalo Spirit 3x3, Buffalo Spirit Pull Tabs, Bull Cards, Bull Fight, Bun in the Oven, Burning Ice, Burning Ice 10, Burning Ice 40, Burning Keno, Burning Pearl Bingo, Cabaret Dancing Bones, Cai Shen Bingo, Cai Shen Fishing, Caishen Dao, Calavera Bingo, Candy, Cappadocia, Captain Domino, Card Roulette, Caribbean Beach Poker, Caribbean Blackjack, Caribbean Hold'em, Caribbean Poker, Caribbean Saga, Caribbean Stud, Caribbean Stud Poker, Carnaval Bingo, Carnaval Forever, Carnaval Scratchcard, Carol Of The Elves, Carousel, Cash Cuisine, Cash or Crash, Casino, Casino Battle, Casino Hold'em, Casino Holdem, Casino Holdem 1, Casino Hold`em, Casino Roulette , Casino Slot, Casino Stud Poker, Casino War, Caterpillars, Cazino Cosmos, Celebrity Zoo Scratch Card, Champions, Champions Bingo II, Champions Ondemand, Charming Wheel, Charms & Clovers, Chefs Menu, Cherry Blast, Cherry Blast Scratch, Cherry Bomb Deluxe, Cherry Cherry Scratchcard, Chicago Bang Bang!, Chicago Nights, Chilli Pop, Chilling Tiger, Christmas Party, Christmas Slot, Chuck a Luck, Circus, Circus Bingo, City Slot, Classi Keno, Classic 1, Classic 2, Classic Blackjack, Classic Blackjack Gold Series, Classic Cars Deluxe, Classic Mario, Classico, Coils of Cash, Coin Conqueror, Coin Field, Coin Vault, Coins, Color Champion, Colours, Cool Buck - 5 Reel, Copa Libertadores, Cops & Robbers, Cosmic Crystals Scratch, Courier Sweeper, Cowboy, Craps, Crazy Mice, Crazy Monkey, Cricket X, Crown & Anchor, Crypto Mania Bingo, Crystal Ball Golden Nights, Crystal Ball Red Hot Firepot, Crystal Burst XXL, Cup Cakes, Cupid's Scratch, Curious Machine Plus, Cute Cats, Cutie Cat, Cutie Cat Crazy Chicken Shooter, Cyber Catz: Scratch Card, Dark, Dark 100, Dark Joker Rizes, Dark Vortex, Darts 180, Dashing Derby, Dazzling 7, Dead or Alive™, Delighted Dragon, Deuces & Jokers, Deuces and Joker, Deuces Wild, Deuces Wild 1 Hand, Deuces Wild 10 Hand, Deuces Wild 100 Hand, Deuces Wild 4 Hands, Deuces Wild 5 Hand, Deuces Wild 50 Hand, Deuces Wild HD, Deuces Wild Video Poker, Deutsches Roulette, Diamond, Diamond Deal, Diamond Rich Life 3x3, Diamond Rich Life Pull Tabs, Diamond Valley, Diamonds, Diamonds are Forever 3 Lines, Dice, Dice Bingo, Disc of Athena, Disco Keno, Disco Night, Disco Spin 3x3, Disco Spin Pull Tabs, Divine Fire, Dog 6 H.Odds, Dog H.Odds On Demand, Dog Racing, Dogs 3D, Domino QiuQiu, Donut City, Donut Rush, Double Aces & Faces, Double Bonus, Double Bonus Poker, Double Bonus Poker 1 Hand, Double Bonus Poker 10 Hand, Double Bonus Poker 100 Hand, Double Bonus Poker 5 Hand, Double Bonus Poker 50 Hand, Double Bonus Poker HD, Double Double Bonus, Double Double Bonus Poker, Double Last updated: June 2022 Double Bonus Poker 1 Hand, Double Double Bonus Poker 10 Hand, Double Double Bonus Poker 100 Hand, Double Double Bonus Poker 5 Hand, Double Double Bonus Poker 50 Hand, Double Dragons, Double Exposure, Double Exposure Blackjack mh, Double Joker, Double Joker Poker HD, Double Your Dough, Dr. Jekyll & Mr. Hyde, Draculars Blood Bank Scratch, Dragon Dance, Dragon Fishing, Dragon Fishing II, Dragon Kings™, Dragon Master, Dragon Of The Princess, Dragon Scrolls, Dragon Tiger, Dragon's Cave, Dragons Tomb, Draw High Low, Duck Shooter, Duck Shooter Crazy Chicken Shooter, Duobao Baccarat, Dwarf's Gold, Dynamic Paytable Roulette, E-Bingo, E.T. Races, E.T.Races, Easter Island, Easter Island 2, Easter Pick, Egg Hunter, EggOMatic™, El Porko Mafioso, Elephant Scratchcard, Elite of Evil: The First Quest, Elusive Gonzales, England League, England League Ondemand, English Fast League, English Soccer, Epic Gems, Escape from Alcatraz,

Euro Cup 2020, Euro Cup 2020 Ondemand, Euro League Legends, Euro Roulette, Euro Twins Roulette, European Blackjack, European Blackjack Elite Edition, European Blackjack Mh, European Roulette, European Roulette Christmas Edition, European Roulette Dark Mode, European Roulette Gold Series, European Roulette High Stakes, European Roulette Low Stakes, European Roulette Pro, European Roulette Small Bets, European Roulette VIP, Evolution, Explodiac Red Hot Firepot, Explosive Cocktail, Exposure Blackjack, Extra Bingo , Extra Clovers, Extreme, Extremely Rich, Ez2 Lotto, F777 Fighter, Fa-Fa Twins , Faces & Deuces, Faerie Spells™, Fair Roulette, Fair Roulette Privee, Fair Roulette Pro, Fall of the Beast, Fan Tan, Fancy Fruits Crazy Chicken Shooter, Fancy Fruits Golden Nights, Fancy Fruits Respins of Amun Re, Fancy Fruits RHFP, FanTan, Fashion, Fashion TV Nations League, Fervent Diamond, Fervent Diamond Nudge, Fire & Steel, Firefly Keno, Firestorm Bingo, Firing Hot, First Person American Roulette, First Person Baccarat, First Person Blackjack, First Person Craps, First Person Dragon Tiger, First Person Dream Catcher, First Person Football Studio, First Person Golden Wealth Baccarat, First Person Lightning Baccarat, First Person Lightning Roulette, First Person Mega Ball, First Person Roulette, First Person Blackjack, Fish Prawn Crab, Fish-Prawn-Crab Dice, Fishermen Gold, Fishing Expedition, Fishing God, Fishing Kingdom, Fishing War, Five Aces, Five Ball Fiesta, Five Dragons Fishing, Five Hand Vegas Blackjack, Five Hand Vegas Blackjack V2, Flame Roulette, Flash Winnings, FLG Game, Fly Jet, Fly Piggy Fly, Football, Football 3x3, Football Bet, Football Hub, Football League Round, Football Penalty Duel, Football Pro Scratchcard, Football Slot, Football Streak, Football Strike, Force Of Dragon, Forest Animal, Forest Party, Forever Diamonds, Fort Brave, Fortuna, Fortune, Fortune 18, Fortune black, Fortunes, Four Aces, Four Seasons, Frankenslot's Monster, Freecell, Freeway Poker, French Keno, French Roulette, French Roulette Privee, French Roulette Pro, Frenzy Discs: Twin Numbers, Frog Creek, Fruit, Fruit Bat Crazy™, Fruit Casino, Fruit Casino 3x3, Fruit Casino Pull Tabs, Fruit Cocktail, Fruit Fashion, Fruit Heat, Fruit Love, Fruit Mania, Fruit Mania Golden Nights, Fruit Punch Up, Fruit Rush, Fruit Scapes, Fruit Scapes 3x3, Fruit Scapes Pull Tabs, Fruit Snapz, Fruitoids, Fruitomatic, Fruits Bar, Fruits Bar Pull Tabs, Fruits Fortune Wheel, Fruits Fortune Wheel 3x3, Fruits Fortune Wheel Pull Tabs, Fruitsie, Fruity Flurry, Fruity Taste, Fun Fruit, Gagarin-61, Galaxy, Galaxy Roulette, Gambeta Bingo, Gangsters, Gates of Persia, Gem Fishing, Gem Riches, Gem Roulette, Genie Wishes, Germany League, Germany League Ondemand, Ghost Pirates™, Gifts of Ostara Scratch, Giovanni’s Gems, Global American Roulette, Global Bet, Global Euro Roulette, Global Poker Roulette, Go Go Magic Cat, Go Go Magic Dog, Go Gold Fishing 360, Goal, Goal Football League Round - Italian, Goal Football League Round - Spanish, Goblin Run, Gods Slash Fish, GodzFishing, Gold and Money, Gold Bars & Rounds, Gold Cai-Shen Fishing, Gold Cai-Shen Fishing 2, Gold Canyon™, Gold Digger: Mines™, Gold Dragon 360, Gold Rooster Lottery, Gold Roulette , Goldaur Last updated: June 2022 Guardians, Golden Chip Roulette, Golden Clover, Golden Crab, Golden Dragon, Golden Dragon Club, Golden Egg Keno, Golden Egg Of Crazy Chicken, Golden Egg of Crazy Chicken Crazy Chicken Shooter, Golden Garuda, Golden Girls, Golden Hook™, Golden Joker Dice, Golden Lemon, Golden Lemon Deluxe, Golden Lucky Cat, Golden Potion, Goldfire 7s, Good Girl/Bad Girl, Gorgeous Diamond, Gorgeous Diamond 3x3, Grand Crown, Grand Riches, Great Warrior, Greedy Goblins, Green Grocery, Greyhound Races, Greyhound Streak, Greyhounds, Greyhounds Ondemand, Guess Train, Gypsy Rose, Hallow Pick, Halloween, Halloween Keno, Halloween Lotto, Halloween Money, Halloween Scratch Card, Halloween Slot, Happy 10, Happy Beast Cards, Happy Birds, Happy Cards, Happy Holidays Scratch, Happy Lottery, Happy New Year, Haunted Money, Haunted Money 3x3, Haunted Money Pull Tabs, Havana Club, Heads & Tails, Heads and Tails, Heads and Tails XY, Heart Of Princess, Hearts, Hearts of Three, Hellfire, Hi-Lo Blackjack, Hi-Lo Switch, High Hand Holdem Poker, High low, Highway Stars, Hilo, HiLo Gambler, Hockey, Holdem Poker, HollyWood Bingo, Holmes & The Stolen Stones, Holmes and the Stolen Stones, Horse 6, Horse 6 Ondemand, Horse Racing Real, Horse Racing Roulette, Horse Racing Virtual, Horses 10 Flat, Horses 10 Flat Ondemand, Horses 10 Sprint, Horses 10 Sprint Ondemand, Horses 12 Flat, Horses 12 Sprint, Horses 6 H. Odds, Horses 6 H. Odds Ondemand, Horses 8 Flat, Horses 8 Flat Ondemand, Horses 8 Sprint, Horses 8 Sprint Ondemand, Horses Streak, Horseshoe, Hot Fruits Wheel, Hot Fruits Wheel 3x3, Hot Fruits Wheel Pull Tabs, Hot Keno, Houdini, Huaguoshan Legends, Hugo 2, Hyper Burst, Immortal Romance, In Between Poker, Infinitely Hot, Instant Bingo,

Instant Football, Instant Greyhounds , Instant Horses, Instant Speedway, Instant Trotting, Instant Velodrome, Irish Charms, Irish Story 3x3, Irish Story Keno, Irish Story Pull Tabs, Island 2, It Came From Venus JP, Italia 3x3, Italia League, Italian Fast League, Italian Roulette, Italian Soccer, Italy League Ondemand, Jack Hammer 2: Fishy Business™, Jack Hammer™, Jackpot, Jackpot 6000™, Jackpot Cherries, Jackpot Poker, Jackpot Roulette, Jackpot Stud Poker, Jacks or Better, Jacks or Better 1 Hand, Jacks or Better 10 Hand, Jacks or Better 100 Hand, Jacks or Better 4 Hands, Jacks or Better 5 Hand, Jacks or Better 50 Hand, Jacks or Better Double Up, Jacks Or Better HD, Jacks Or Better Poker, Jacks or Better Saloon, Jade Butterfly™, James Cook, JetX, JetX 3, Jewel, Jingle Up, Jogo Do Bicho, Joker Dice, Joker Factor, Joker Poker, Joker Poker 100 Hand, Joker Poker 4 Hands, Joker Poker Aces HD, Joker Poker Kings HD, Jokerizer, Joker´s Wild, Jolly Poker, Just a bingo, KA Fish Hunter, Kawaii Kitty, Keno, Keno Deluxe, Keno Fortunes, Keno Live, Keno Neon, Keno Night, Keno Pop, Keno Rush, Keno T+, Keno Universe, Keno Vegas, Keno80, King & Queen, King Octopus, King of Fruits, King of Jumping Scratch, King of Jungle, King of the Jungle, King Of The Jungle Golden Nights, Kingly Crown, Kitten Rest, Kitty Cash, Kitty Cash Scratch, Kitty Puzzle, La Dolce Vita, La Dolce Vita Golden Nights, La Dolce Vita RHFP, Land Of Heroes, Land of Ozz, Las Vegas, Lava Lions, Le Kaffee Bar, Legend of Erlang, Legend Of The Nile™, Let It Ride Poker, Let's Enhance, Libertadores Ondemand, Lightning Joker, Lightning Lucky Six, Lightning Roulette, Limbo Cat, Limoncello, Live Lotto, Live Roulette, Live Slots, Livegames 37, Locomodin, London Hunter, Loot or Boot, Lost Treasure, Lost Vegas Zombies Scratch, Lottery Wheel, Lotto Lucky, Lotus Love, Love Magic, LoveYa, Low Roulette, Lucky 3, Lucky 5, Lucky 7, Lucky 7 Blackjack, Lucky Card, Lucky Cat Blackjack, Lucky Christmas, Lucky Clover, Lucky Coin, Lucky Coins, Lucky Day: Cheltenham Champions, Lucky Day: Christmas Cashcade, Lucky Day: Eggstravaganza, Lucky Day: Football Gold, Lucky Day: Mega Hallowin, Lucky Day: Summer Spike, Lucky Drink, Lucky Drink In Egypt, Lucky Green 777, Lucky Keno, Lucky Ocean, Lucky Pigs, Lucky Riches Hyperspins, Lucky Roulette, Lucky Sevens, Lucky Six , Lucky Spin European Roulette, Lucky Tanks, Lucky Trick Pull Tabs, Lucky Wheel, Lucky X, Ludo, Last updated: June 2022 LUX Roulette, Luxor Scratch, Luxurious World, Luxury Lux, Maaax Diamonds Golden Nights, Mafia: Syndicate, Magic, Magic Garden, Magic Garden 10, Magic Garden 40, Magic Luck, Magic of Christmas, Magic Poker, Magic Rush Deluxe, Magic Rush Win, Magic Shoppe, Magic Stone, Magic Wheel, Magnificent Fruits, Magnify Man, Mahjong, Majesty Fruits, Marswood Party, Martians Attack, Match Day, Match Mania, Max Car Motor Racing, Maxi Roulette, Maya Mystery, Mayan Fire, Mega, Mega Gems, Mega Glam Life, Mega Jack HD, Mega Joker, Mega Love, Mega Score, Megamoney, Mehen, Melbet European Roulette, Mermaid Hunter, Mighty Dragon, Million Coins Respin, Mine Field, Miner Babe, Mines, Minesweeper XY, Mini Roulette, Moirai Blaze Scratch, Money Matrix, Money Tree, Money Wheel, Monkey Mania, Monster Blast, Monster Legend, Monsters, Monsters' Scratch, Moon Stone, More Cat Mania, More Gold Diggin', More Or Less, Motorbike V2 Ondemand, Motorbikes, Mr Chu Tycoon, Mr. Vegas, Muertitos, Muertitos: Video Bingo, Multi Hand Atlantic City Blackjack, Multi Hand Classic Blackjack, Multi Hand European Blackjack, Multi Hand Vegas Downtown Blackjack, Multi Hand Vegas Single Deck Blackjack, Multi Hand Vegas Strip Blackjack, Multi-Hand Blackjack, Multi-Hand Blackjack V2, Multifire Roulette, Multihand - Jacks or Better Poker, Multihand Blackjack, Multihand Blackjack Pro, Multiplayer Bull Cards, MWA, Mysteries of the East, Nang Kwak, Nascar Streak, Nektan Blackjack, Nektan Roulette, Neon Jungle Scratch, Neon Keno, Neon Roulette, Neon Shapes, Neptune Treasure Bingo, Nerves of Steal, New Triple, New Triple HD, Next Six, Night Wolves, No Commission Baccarat, No Zero Roulette, Nordic Quest, Number Bonus, Number Game, Nuwa, Oasis Poker, Oasis Poker Classic, Ocean Pearl, Ocean Ruler, Ogre Empire, Old Fisherman, Ole Bingo, Olympus Treasures, One More Poker, Oracle Real Casino Roulette, Orient Express, Ozwin's Jackpots, Pachinko, Pachinko 2, Pachinko 3, Pai Gow, Pai Gow Poker, Paint Scratch, Paris Nights, Partick's Pick, Party Pop, Patrick's Magic Field, Penalty, Penalty Series, Penalty Shoot-Out, Penguin City, Persian Nights, Phantom's Mirror, Pharao's Riches, Pharao's Riches Golden Nights, Pharao's Riches RHFP, Pharaoh, Pharaon, Phoenix's Fruits, Pick Your Way to a Winner, Piggy Bank, Piggy Bank Scratch, Piggy Picker, Pinocchio, Pip's Quest, Pirate 21, Pirate Cave, Pirate Cave 3x3, Pirate Cave Pull Tabs, Pirate Island, Pirates Bay, PK10, Planet 67, Planets, Platinum Bullions, Platinum Hounds, PlingoBall, Plinko, Plinko XY, Pok Deng, Poke The Guy, Poker King, Poker Race, Poker

Roulette, Poker Teen Patti, Pompeii, Pontoon, Pontoon 21, Pop 'til You Drop, Portomaso Real Casino Roulette 2, Poseidon's Secret, Power Balls (CD), Power Balls Light, Prehistoric Story, Premier Blackjack with Lucky Lucky™, Premier Blackjack with Side Bets, Princess of Swamp, Pro-Pong Table Tennis, Pull A Cracker, Pull Tab Cashing Rainbows, Pull Tab Go Wild on Safari, Pull Tab Hot Cross Bunnies, Pull Tab Jewellery Box, Pull Tab Shore Thing, Pull Tab Sunset Reels, Pumpkin Patch, Pumpkin Win, Puppy Payday Scratch, Purple Brilliant, Pyramid, Pyramid Treasures, Queen of Gold™, Racing Dogs, Racing Horses, Raid the Piggy Bank, Rainbow 3x3, Rainbow Blackjack, Rainbow Wilds Scratch, Ramses Book Golden Nights, Ramses Book Respins of Amun Re, Ramses Book RHFP, Rasta Bingo, ReTrigger Happy Pull Tab, Real Christmas Roulette, Real Fighting, Realistic Roulette, Red Card, Red Chilli Luck, Red Dog, Red Hot Sevens, Red Hot Sevens Pull Tabs, Red Queen, Red Queen Blackjack, Red Square Games, Reel Extreme, Reel Gems, Reel Gems Deluxe, Reel Hot Respin™, Reel Riches, Reel Steal™, Reels of Wealth, Retro Reels, Retro Solitaire, Rich Life, Rich Life 3x3, Rich Life Pull Tabs, Riches, Ride `Em Poker, Ride'm Poker, Rio Bingo, RNG-WAR, Roasting Hot, Roasting Hot 100 Lines, Roasting Hot 40, Robin Hood: Shifting Riches™, Rock VS Paper: Vikings Mode, Rocket Dice, Rocket Dice XY, Rocky Mocky, Roll To Luck, Roman Legion Extreme Red Hot Firepot, Roman Legion Golden Nights, Romance of the Three Kingdoms, Romeo, Rooftop Fight, Roulette, Roulette Last updated: June 2022 Advanced, Roulette Adviser, Roulette American Pro, Roulette Classic, Roulette Common Draw 12 Numbers, Roulette Euro Pro, Roulette Grand Croupier, Roulette Grand Croupier Chiquito, Roulette Grand Croupier Rebeca, Roulette Royal, Roulette Silver, Roulette Single Zero Roulette, Roulette with track, Roulette X2, Roulette X5, Roulette – American, Roulette™, Royal Court, Royal Riches, Royal Seven Golden Nights, Royal Seven Ultra, Royal Seven XXL, Royal Wealth, Royal Wins, Run Amuck, Russian Keno, Russian Poker, Safari Sam, Saloon, Samurai, San Gong, Santa's Village, Santa's Wild Pick, Santa's Workshop, Sapphire Roulette, Savanna Moon, Scalding Hot, Scarab Treasure, Scout Gaming, Scratch Dice, Scratch Match, Scratchy Bit, Scroll Of Anubis, Scrooge, Scudamore's Super Stakes™, Seasons, Secret Agent, Secret Cupcakes, Secret of the Stones, SEDIE, Sequential Royal, Sevens, Sevens & Books, Sevens Fire, Sheriff Jack, Shogun Secret Crazy Chicken Shooter, Showball 3, Showdown, Showhands, Si-Xiang Scratch, Sibyl, Sic Bo, Sic bo 888, Sic Bo Dragons, Sic-Bo, Sicbo, Sicbo Australia, Signs Of Fortune, Simply The Best, Sin City Nights, Single Deck Blackjack, Single Deck Blackjack Elite Edition, Single Deck Blackjack Gold Series, Single Deck Blackjack Mh, Single Hand Blackjack, Siren's Kingdom Scratch, Six Card Charlie Blackjack, Six Shooter, Sizzling Crown, Sizzling Crown Pull Tabs, Slice And Dice, Slingo Advance, Slingo Ante Up, Slingo Berserk, Slingo Big Wheel, Slingo Cascade, Slingo Classic 20th Anniversary, Slingo Fire & Ice, Slingo Fluffy Favourites, Slingo Lightning, Slingo Lucky Larry's Lobstermania, Slingo Lucky Streak, Slingo Reel King, Slingo Reveal, Slingo Showdown, Slingo Starburst, Slingo Wild Adventure, Slingo Xing Yun Xian, Slot Car Races, Slot It In!, Slots Angels, Snack Blast, Snakes And Ladders, Snow Scratcher, Solar Goddess, Solitaire, Space Cat, Space Cowboy, Space Force, Space Hunters: Scratch Card, Space XY, Spaceship, Spain League, Spain League Ondemand, Spanish Fast League, Speed Cricket Baccarat, Speedway, Speedway Ondemand, Spider Solitaire, Spin 2 Wheels, Spin 2 Win, Spin 2 Win American, Spin 2 Win Royale, Spin 2 Win Royale American, Spin and Win, Spin Dizzy Pull Tab, Spin Payday, Spin X, Spina Colada, Spinball, Spinfinity Man, SpinLotto Scratch, Spino Greyhounds, Spino Horses, Spinola Lottery, Spooky Scary Scratchy, Sport Slot, Squeaky Blinders, Stack'em Scratch, Stacks of Jacks, Stampede, Stardust, Steam Joker Poker, Sticky Diamonds, Sticky Diamonds RHFP, Stuffed with €100s, Sugar Pop, Sugar Pop 2™, Sumi-e, Summer Cocktail, Summer Scratch, Sunny Shores, Suntechnik Classic, Super 6, Super 7 Blackjack, Super Baccarat, Super BarX Pull Tab, Super Bola, Super Duper Cherry, Super Duper Cherry RHFP, Super Fast Hot Hot Respin, Super Graphics Upside Down Pull Tab, Super Keno, Super Las Vegas HD, Super Lucky Reels, Super Mask, Super Multitimes Progressive HD, Super Sevens, Super Shamrock, Super Super Fruit, Super Video Poker, Super7, Superb Keno, Swedish Roulette, Sweet Alchemy Bingo, Sweet Candy Slot, Tai Xiu, Take 5, Take 5 Golden Nights, Take 5 RHFP, Taxi Movida, Teen Patti, Teen Patti Face Off, Temple Stacks: Splitz™, Tennis, Tens or Better, Tens or Better 1 Hand, Tens or Better 10 Hand, Tens or Better 100 Hand, Tens or Better 5 Hand, Tens or Better 50 Hand, Tens Or Better HD, Texas Hold'em Bonus, Texas Hold'em Poker, Texas Holdem Poker, Texas Hold`em,

Texas Hold’em Poker 3D, Thai HiLo, The Alchemist, The Angler, The Book Beyond, The Charm of Cleopatra, The Curious Cabinet Scratch, The Dark Joker Rizes, The Deep Monster, The Dollar Game, The Expandable, The Exterminator, The Ghost Walks, The Glam Life, The Gold of Poseidon, The Golden Owl of Athena™, The Harvest Wheel, The Incredible Balloon Machine, The Kingdom Of The Elves, The Land Of Heroes Golden Nights, The Link Scratch, The Moneymania, The One Armed Bandit, The Pesos game, The Saloon HD, The Shield of Zeus, The Slotfather JP, The Slotfather: Part II, The Smart Rabbit, The Thimbles, The Tipsy Tourist, The True Sheriff, The Wish Master™, Thimbles, Three Card Poker, Three Card Poker Deluxe, Three Card Last updated: June 2022 Rummy, Three Cards, Thrones Of Persia, Tiger Scratch, Tiger's Claw, Tomatina Bingo, Top Secret, Tower of Power, Treasure Island, Treasure of Horus Scratch, Treasure Room, Treasure Tombs, Tree of Fortune, Trevo da Sorte Scratch Card, Trey Poker, Triple 7, Triple Bonus, Triple Bonus HD, Triple Bonus Poker, Triple Double Bonus Poker, Triple Edge Poker (Three Card Poker), Triple Tigers™, Troll Dice, Tron Race, Tropical Fruitsie, Turbo 90, Turbo Keno, Turbo Poker, Turbo Roulette, Turkish Blackjack, Turkish Roulette, Turtle and Phoenix, Tut's Twister, Tutan keno, TV Roulette, Tycoons, Ultimate Baccarat, Under the Bed, Undersea Battle, Untamed - Giant Panda, Upper Hot, Valley of Pharaohs, Valley Of The Gods, Valley Of The Gods 2, Vampire The Masquerade - Las Vegas, Vampires, Vegas, Vegas 2, Vegas Downtown Blackjack, Vegas Single Deck Blackjack, Vegas Strip Blackjack, Vegas Strip Blackjack Elite Edition, Vegas Strip Blackjack Gold Series, Vegas VIP Gold, Vegas Wins, Victorious™, Video Poker Jacks or Better, Viking, Viking Runecraft Bingo, Viking Voyage™, Viking Wilds Scratch, Vikings Go Berzerk, Vikings go to Hell, Village Fun, Violet Vacation, VIP Keno, VIP Roulette, Virtual Baccarat, Virtual Burning Roulette, Virtual Challenge Cup, Virtual Classic Roulette, Virtual Cup, Virtual Euro Trophy, Virtual Football , Virtual Football Cup, Virtual Football Pro, Virtual Golf, Virtual Greyhound Races, Virtual Horse Races, Virtual Motorcycle Speedway, Virtual Racing, Virtual Roulette, Virtual SicBo, Virtual Soccer, Virtual Tennis , Wai-Kiki Scratch, Walking Death, War, Way of the Warrior: Scratch Card, Wealth Club, Weekend In Vegas, Western Jack, Wheel of Africa, Wheel of Fortune, Wheel of Fruits, Wheel of Hounds, Wheel of Monsters, Wheel of Steal, Wheel of Winners, Wheely Wheely Big, Wicked Circus, Wild Bonus Re-Spins, Wild Extra Cats, Wild Heroes, Wild Jester , Wild Orient, Wild Pops, Wild Rapa Nui, Wild Robo Factory, Wild Rubies Christmas Edition, Wild Rubies Golden Nights, Wild Rubies Red Hot Firepot, Wild Spin, Wild Texas, Wild Water King, Wild West, Wildlife 2, Wilds Gone Wild, Win Blaster, Win Shooter, Windjammer, Winter Night, Winterberries, Wolf Hunters, Won Won Catching, World Cup, World Cup Keno, World Cup Ondemand, World Football, World Hockey League, World of Fruits, World War, XKeno, Xmas 3x3, Xmas Keno Cat, Xmas Luck, XXXtreme, Yak Yeti & Roll™, YaSunHi, Yatzy, Yukon 21, Zeppelin, Zodiac Signs, Zombie Hoard, Zombie Moon, Zombie Party, Zoom Roulette

25.3. LỖI HOẶC SAI SÓT

1. Nếu cả phần mềm và phần cứng mà Nhà cái dùng bắt đầu gặp sai sót, Nhà cái sẽ thực hiện những biện pháp hợp lý để giải quyết vấn đề và khắc phục hậu quả càng sớm càng tốt. Nếu các vấn đề loại này làm gián đoạn bất kỳ trò chơi nào đến mức Khách hàng không thể bắt đầu lại trò chơi từ đúng lúc mà nó bị gián đoạn mà không gây ra mất mát dữ liệu không thể khôi phục, Nhà cái sẽ theo đuổi một chính sách vừa đủ, hợp lý và công bằng để xử lý tình huống này (những biện pháp này có thể bao gồm khôi phục số dư tài khoản của Khách hàng lại trạng thái trước khi cược gần nhất của Khách hàng được đăng ký trên máy chủ và trước khi xảy ra vấn đề kỹ thuật).
2. Nếu kết quả của một lỗi kỹ thuật là tiền được thêm vào tài khoản của Khách hàng và Khách hàng đặt cược bằng số tiền này hoặc bằng cách nào đó tham gia vào những trò chơi mà Nhà cái cung cấp bằng số tiền này, Nhà cái có toàn quyền vô hiệu hóa và hủy những cược này. Nhà cái cũng có quyền giữ bất kỳ tiền thắng nào bắt nguồn từ số tiền này. Khi Nhà cái trả thưởng tiền thắng nhận được như kết quả của những cược hay trò chơi này, Nhà cái có toàn quyền yêu cầu

Khách hàng hoàn trả lại.

3. Bất kỳ khi nào Khách hàng truy cập những dịch vụ được cung cấp qua Internet, Khách hàng phải hiểu đầy đủ rằng:
    - Khách hàng luôn có thể gặp những vấn đề hệ thống, sai sót dịch vụ, hạn chế hay bất kỳ hình thức lỗi nào. Nếu Khách hàng gặp bất kỳ vấn đề kỹ thuật nào, Khách hàng nên liên hệ Dịch Vụ Hỗ Trợ của Nhà cái qua e-mail;
    - Về sự thành công của Khách hàng trong những khuyến mãi được thực hiện đúng lúc, nó trực tiếp liên quan đến và phụ thuộc vào trang bị được Khách hàng và chất lượng kết nối Internet của Khách hàng;
    - Tất cả quy tắc, không có ngoại lệ, liên quan đến bất kỳ trò chơi và khuyến mãi luôn có sẵn. Vào bất kỳ lúc nào, Khách hàng có thể xem xét và truy cập chúng lại. Nhà cái khuyến khích Khách hàng đọc chúng kỹ lưỡng và toàn bộ trước khi bắt đầu chơi trò chơi và sử dụng Dịch vụ mà Nhà cái cung cấp.
4. Trong trường hợp Khách hàng đặt cược liên quan đến một sự kiện trực tiếp, Khách hàng có thể không ở vị trí hay địa điểm phù hợp để xem hoặc bằng cách khác nhận được những thông tin mới nhất về sự kiện này trong một khoản thời gian có liên quan. Nhà cái không thể chịu trách nhiệm cho bất kỳ mất mát nào và không thể được mong chờ sẽ bồi thường cho những mất mát phát sinh do kết quả của một sự chậm trễ liên quan đến đường truyền dữ liệu số về những sự kiện này.
5. Bằng cách chơi bất kỳ trò chơi nào mà Nhà cái đưa ra, Khách hàng chịu trách nhiệm cá nhân toàn bộ và một mình đối với tốc độ và chất lượng kết nối Internet của Khách hàng cũng như điều kiện kỹ thuật và hiệu quả trang bị dùng để truy cập Internet. Nhà cái từ chối rõ ràng bất kỳ trách nhiệm nào cho bất kỳ mất mát nào sinh ra từ Khách hàng (do kết quả từ vấn đề dịch vụ, kết nối yếu, tín hiệu yếu, mất dịch vụ hoặc khác) do nhà cung cấp dịch vụ Internet hay nhà cung cấp viễn thông của Khách hàng.

25.4. SỰ CỐ BẤT KHẢ KHÁNG

1. Nhà cái không thể có trách nhiệm hay bằng bất kỳ cách nào chịu trách nhiệm cho bất kỳ sự không thực hiện hay chậm trễ thực hiện chức năng hay nghĩa vụ nào của Nhà cái được quy định trong những ĐK&ĐK này, nếu tình huống đó bắt nguồn từ bất kỳ sự kiện nào vượt ra ngoài tầm kiểm soát hợp lý và thực hiện được.
   Những sự kiện này bao gồm nhưng không giới hạn trong bất kỳ vấn đề kỹ thuật và gián đoạn nào liên quan đến các thiết bị viễn thông mà Nhà cái và Khách hàng phụ thuộc vào; vấn đề nguồn điện; vấn đề với PC, điện thoại thông minh, máy tính bảng hoặc bất kỳ thiết bị nào thuộc về bất kỳ bên thứ ba nào; hỏa hoạn, sấm sét và bão; vụ nổ; lũ lụt, tuyết rơi khắc nghiệt và những điều kiện thời tiết khắc nghiệt khác; đình công, bạo loạn, ách tắc, phản loạn, bất tuân dân sự, hành động quân sự hay bất kỳ hành động liên quan nào của các cơ quan quản lý có chủ quyền hoặc khác cơ quan có năng lực khác (tức là "Sự kiện bất khả kháng").
2. Nếu thời gian Sự kiện bất khả kháng bắt đầu và Sự kiện bất khả kháng diễn ra, các chức năng của Nhà cái tự động được xem là ngưng toàn bộ trong suốt thời gian này. Nhà cái sẽ cố gắng sử dụng bất kỳ phương thức nào, trong một bộ khung hợp lý để xử lý có hiệu quả hậu quả của những Sự kiện bất khả kháng này. Nhà cái cũng cố gắng xác định một cách để đáp ứng các nghĩa vụ, bất kể các sự kiện Bất khả kháng và hậu quả thực tế của chúng.

26. Cuộc Đua Vàng

Game Vàng – là các chương trình truyền thông đa phương tiện với phần kết quả cố tình không công bố, được phát trên mạng Internet đến hàng loạt các hãng cược.
Mọi khách hàng đều có thể tra cứu trực tuyến kết quả các sự kiện theo ngày, giờ, sự kiện, mã số sự kiện.

26.1. Bóng đá ảo

Cứ mỗi 5 phút sẽ có một trận bóng đá ảo 3-D diễn ra. Mỗi trận kéo dài 90 giây.
Các loại cược:

- Đội nhà (1) – đặt cho đội thứ nhất (đội nhà) thắng trận;
- Hòa (X) – đặt cho kết quả không có đội nào thắng;
- Đội khách (2) - đặt cho đội thứ hai (đội khách) thắng trận;
- *Cơ hội kép*
    - 1X - đội thứ nhất thắng, hoặc hòa;
    - 12 - đội thứ nhất thắng hoặc đội thứ hai thắng;
    - X2 - hòa hoặc đội thứ hai thắng;
- Hiệp 1/Hết trận – đặt đồng thời cho kết quả của hiệp 1 và kết quả của cả trận:
    - 1/1- Đội thứ nhất thắng hiệp 1 và đội thứ nhất thắng cả trận;
    - 1/X- Đội thứ nhất thắng hiệp 1, cả trận hòa;
    - 1/2- Đội thứ nhất thắng hiệp 1, đội thứ hai thắng cả trận;
    - X/1- Hiệp 1 hòa, đội thứ nhất thắng cả trận;
    - X/X- Hiệp 1 hòa, cả trận hòa;
    - X/2- Hiệp 1 hòa, đội thứ hai thắng cả trận;
    - 2/1- Đội thứ hai thắng hiệp 1, đội thứ nhất thắng cả trận;
    - 2/X- Đội thứ hai thắng hiệp 1, cả trận hòa;
    - 2/2- Đội thứ hai thắng hiệp 1, và đội thứ hai thắng cả trận;
- Tỉ số trận đấu – Khách hàng cần dự đoán tỉ số đúng của trận đấu, danh sách các tỉ số để đặt cược sẽ hiển thị trên màn hình trước khi trận đấu bắt đầu;
- Số bàn thắng – Khách hàng cần dự đoán số bàn thắng ghi được trong trận đấu, danh sách số bàn thắng để đặt cược sẽ hiển thị trên màn hình trước khi trận đấu bắt đầu;
- Trên 2,5/Dưới 2,5 – Khách hàng cần dự đoán số bàn thắng ghi được trong trận sẽ trên 2.5 hay dưới 2.5;
- Không bàn thắng/Một đội ghi bàn – Khách hàng cần dự đoán trận sẽ không có bàn thắng, hay chỉ có một đội sẽ ghi bàn;
- Hai đội ghi bàn – Khách hàng cần dự đoán liệu cả hai đội sẽ ghi ít nhất mỗi đội một bàn thắng, hay không.

Lựa chọn cược:
Cược đơn – một hoặc nhiều cược trong một vé cược. Các lựa chọn độc lập với nhau. Tiền thắng cược đơn được tính bằng cách lấy tiền đặt cược nhân với tỉ lệ cược khách hàng đã đặt.
Tổng số tiền tối đa trên một vé cược – con số này cho biết số tiền mỗi cược đơn khi nhân với tỉ lệ cược.
Với cược đơn, có thể nhập số tiền cược cho từng lựa chọn cược, hoặc nhập tổng số tiền, hệ thống sẽ tự động chia đều cho số lựa chọn cược trong vé cược.

26.2. Giải đấu ảo 3D-league

Giải đấu ảo 3D-league là một game nhanh và thú vị được thiết kế dành riêng cho fan hâm mộ bóng đá để theo dõi và cổ động cho đội bóng yêu thích trong suốt mùa bóng.
Tùy chọn này hỗ trợ các loại cược tốt nhất (so với các game bóng đá 3D khác) để khách hàng đặt cược trong khi có thể phân tích thống kê các trận gần đây của đội, các bảng đấu...
Hiện tại có hai giải đấu được hỗ trợ là: giải Cộng đồng các quốc gia độc lập (CIS) và giải Ý.
Hai mươi đội tham gia vào giải đấu, với các trận trên sân nhà và sân khách, sau đó thăng hạng trên bảng xếp hạng khi giành được điểm.
Game bao gồm các giải đấu diễn ra mỗi ngày. Kết quả các trận đấu, khách hàng có thể xem tại mục Thống kê toàn cầu. Mỗi giải gồm 38 tuần thi đấu – trong khoảng thời gian đó, các đội sẽ đấu những trận sân nhà và sân khách. Trong 19 tuần thi đấu đầu tiên, nửa số đội sẽ đấu trên sân nhà, các tuần 20-38 sẽ diễn ra các trận sân khách. Mỗi tuần thi đấu sẽ diễn ra đồng thời 10 trận (tổng cộng 38 trận mỗi giải). Mỗi tuần thi đấu kéo dài 5 phút (190 phút mỗi giải).
Trước khi sự kiện bắt đầu, trên màn hình sẽ hiển thị một hàng thông báo về các lựa chọn cược được mở và có mã số của tuần thi đấu hiện tại.
Những đội nằm ở danh sách bên phải sẽ chơi những trận sân nhà, những đội ở danh sách bên trái sẽ chơi các trận sân khách. Logo và tên viết tắt của các đội cũng sẽ được hiển thị. Trong suốt thời gian hiển thị các tỉ lệ cược, tên các đội bóng thỉnh thoảng sẽ có thay đổi ở phần thứ hạng trong bảng xếp hạng giải đấu, trong đó mũi tên sẽ cho biết giá trị tăng giảm. Ví dụ, số 10 và mũi tên màu xanh lục với giá trị là “3”, cho biết rằng đội đó theo kết quả của trận gần nhất đã thua 3 điểm, và xếp thứ 10 trong bảng xếp hạng của giải. Nếu là một gạch ngang, nghĩa là thứ hạng của đội vẫn giữ nguyên.
Năm trong 10 trận đầu tiên trong danh sách sẽ được phát trực tuyến – đây là các trận chính trong tuần thi đấu. Trong quá trình phát sóng, kết quả trực tuyến của 9 trận kia cũng sẽ được hiển thị ở dòng cuối cùng.
Thời gian phát sóng của trận chính trong tuần thi đấu (cũng như tất cả các tuần, với tất cả trận đồng thời diễn ra) kéo dài 5 phút, sau đó sẽ bắt đầu tuần thi đấu tiếp theo, hoặc nếu đang là tuần thi đấu thứ 38, thì tiếp theo sẽ là bắt đầu tuần đầu tiên của Giải mới. Trận đấu chính được chia ra làm 6 điểm, được ghi bằng bàn thắng. Số bàn thắng tối đa trong một trận là 6! Có băng video để xem lại những cơ hội ghi bàn trong trận, ngay sau khi bàn thắng được ghi. Tỉ số nằm bên trái màn hình sẽ thay đổi tùy theo đội nào ghi bàn, tại đây cũng sẽ có thông tin về logo các đội chơi trận chính của tuần thi đấu, tên đội, thời gian hiện tại (theo dạng 45 phút) và phút hiện tại trong trận.
Sau khi tuần thi đấu kết thúc, kết quả của các trận chính, của bảng đấu, bao gồm những trận gần nhất trong tuần, và bảng tóm tắt các kết quả trước đó sẽ hiển thị một thời gian. Hai mươi đội tranh giải sẽ được xếp theo thứ tự sau: thứ hạng cao nhất đến thấp nhất, dựa theo điểm số. Ngoài ra còn có lịch sử 5 trận gần nhất, thống kê số trận thắng, thua, hòa. Số thứ tự của tuần thi đấu sẽ thay đổi từ 38 sang 1 khi bắt đầu Giải mới. Thông tin bảng đấu của Giải cũ sẽ xóa đi, để hiển thị tóm lược thông tin kết quả các trận của Giải mới.

Các loại cược:

- Kết quả trận đấu – dự đoán kết quả trong thời gian chính thức của trận đấu: Đội nhà thắng (1), Hòa (X), hoặc Đội khách thắng (2).
- Kết quả hiệp 1 - dự đoán kết quả trong hiệp 1 của trận đấu: Đội nhà thắng (1), Hòa (X), hoặc Đội khách thắng (2).
- Cơ hội kép – Dự đoán hai kết quả có nhiều khả năng xảy ra nhất. Cược sẽ thắng nếu một trong hai kết quả được chọn sẽ xảy ra. Cược gồm các lựa chọn sau:
    - **1/X** – Đội nhà thắng, hoặc trận hòa;
    - **1/2** – Đội nhà thắng, hoặc Đội khách thắng;
    - **X/2** – Trận hòa, hoặc Đội khách thắng;
- Hiệp 1/Hết trận ("HT - FT") – dự đoán đồng thời kết quả của hiệp 1, và kết quả của cả trận. Cược thắng nếu cả hai dự đoán đều đúng! Lưu ý quan trọng, trong cách hiển thị bên dưới, phía trước

là kết quả của hiệp 1, và phía sau là kết quả của cả trận (1 – nghĩa là Đội nhà thắng, 2 – Đội khách thắng, X – trận Hòa).

- Các lựa chọn cược như sau:
  - **1/1** – Hiệp 1 và Cả trận, Đội nhà đều thắng;
  - **1/X** – Hiệp 1 Đội nhà thắng và Cả trận hòa.
  - **1/2** – Hiệp 1 Đội nhà thắng và Cả trận Đội khách thắng;
  - **X/1** – Hiệp 1 hòa và Cả trận Đội nhà thắng;
  - **X/X** – Hiệp 1 và Cả trận đều hòa;
  - **X/2** – Hiệp 1 hòa và Cả trận Đội khách thắng;
  - **2/1** – Hiệp 1 Đội khách thắng và Cả trận Đội nhà thắng;
  - **2/X** – Hiệp 1 Đội khách thắng và Cả trận hòa;
  - **2/2** – Hiệp 1 và Cả trận, Đội khách đều thắng.
- Tỉ số trận đấu – Dự đoán tỉ số chính xác của trận đấu. Một danh sách các tỉ số để đặt cược kèm với tỉ lệ cược tương ứng, sẽ hiển thị trên màn hình phía trước trận đó. Lưu ý quan trọng là, ví dụ khi chọn tỉ số 4-2, nghĩa là khách hàng đặt cho Đội nhà ghi 4 bàn, và Đội khách ghi 2 bàn.
- Số bàn thắng – Dự đoán số bàn thắng mà cả hai đội ghi được trong trận (0, 1, 2, 3, 4, 5 hay 6). Các tỉ lệ cược ứng với mỗi lựa chọn sẽ hiển thị trên màn hình trước trận đó.
- Tổng bàn thắng – Dự đoán tổng số bàn thắng của một trận đấu sẽ nằm trong một khoảng số cụ thể nào đó. Ví dụ, khách hàng đặt cược "Tổng bàn thắng 1-4", nghĩa là cược sẽ thắng, nếu Cả trận có kết quả từ 1, 2, 3 hoặc 4 bàn. Cược "Tổng bàn thắng" có điểm tương tự với cược "Số bàn thắng" khi số bàn thắng tối thiểu và tối đa bằng nhau.
- Tổng Trên/Dưới – Dự đoán tổng số bàn thắng của trận đấu sẽ là trên hay dưới một hệ số cho trước.
  - **Trên/Dưới 0,5** – Cược đặt cho thời gian Cả trận, dự đoán tổng bàn thắng là Trên hoặc Dưới 0,5 bàn.
  - **Trên/Dưới 1,5** – Cược đặt cho thời gian Cả trận, dự đoán tổng bàn thắng là Trên hoặc Dưới 1,5 bàn.
  - **Trên/Dưới 2,5** – Cược đặt cho thời gian Cả trận, dự đoán tổng bàn thắng là Trên hoặc Dưới 2,5 bàn.
  - **Trên/Dưới 3,5** – Cược đặt cho thời gian Cả trận, dự đoán tổng bàn thắng là Trên hoặc Dưới 3,5 bàn.
- Bàn thắng – Dự đoán trong thời gian chính thức của trận đấu, sẽ không có bàn thắng nào được ghi hoặc chỉ một đội ghi bàn (Không Bàn Thắng/Một Đội Ghi Bàn) hoặc cả hai đội ghi được mỗi đội ít nhất một bàn (HAI ĐỘI ghi bàn):
  - **Không bàn thắng/Một đội ghi bàn:** Cược đặt cho thời gian Cả trận, dự đoán trận không có bàn thắng, hoặc chỉ một đội sẽ ghi bàn. Cược sẽ thắng nếu tỉ số có dạng như sau: 0-0, 0-1, 0-2, 0-3, 0-4, 0- 5, 0-6, 1-0, 2-0, 3-0, 4-0, 5-0, 6-0;
  - **Hai đội ghi bàn:** Cược đặt cho thời gian Cả trận, dự đoán cả hai đội đều sẽ ghi bàn. Cược sẽ thắng nếu tỉ số có dạng như sau: 1-1, 1-2, 1-3, 1-4, 1-5, 2-1, 2-2, 2-3, 2-4, 3-1, 3-2, 3-3, 4-1, 4-2 hoặc 5-1, v.v...
- Kết quả trận đấu + Tổng Trên/Dưới – Dự đoán đồng thời kết quả Cả trận (Đội nhà thắng/Hòa/Đội khách thắng) và kết quả Trên/Dưới của trận trong một cược. Cược thắng khi cả hai dự đoán đều đúng:
  - **1X2 + Trên/Dưới 1,5** – Cược dự đoán kết quả Cả trận và số bàn thắng Trên/Dưới 1,5 bàn.
  - **1X2 + Trên/Dưới 2,5** - Cược dự đoán kết quả Cả trận và số bàn thắng Trên/Dưới 2,5 bàn.
  - **1X2 + Trên/Dưới 3,5** - Cược dự đoán kết quả Cả trận và số bàn thắng Trên/Dưới 3,5 bàn.

26.3. Đua chó, Đua ngựa

Mỗi trận đua có 6 con chó hoặc ngựa. Cách 2-5 phút sẽ diễn ra một trận.

Các loại cược:

- Về nhất – đặt cho con vô địch trận đua, là con giành thứ hạng cao nhất trong trận đua.
- Về nhất và nhì (Double) – dự đoán chính xác 2 con về nhất và về nhì, theo đúng thứ tự.
- Nhất nhì (Quinella) – dự đoán 2 con về nhất và nhì, bất kể thứ tự.
- Về nhất, nhì và ba (Triple) - dự đoán chính xác 3 con về nhất, nhì hoặc ba, theo đúng thứ tự.
- Hạng 1-2 – dự đoán con được chọn sẽ về nhất hoặc về nhì.
- Hạng 1-3 - dự đoán con được chọn sẽ về nhất, nhì hoặc ba.
- Cược hệ thống Double và Triple – khách hàng có thể đặt kết hợp tất cả các lựa chọn trong trận đua. Đối với cược Về nhất và nhì (Double), khách hàng phải đặt tối thiểu 2 con tham gia trận đua. Với cược Về nhất, nhì và ba (Triple), khách hàng phải đặt tối thiểu 3 con tham gia trận đua.

Các cược phụ:

- Chẵn/lẻ: cược đặt cho con đua về nhất sẽ là con có mã số là chẵn (2,4,6) hoặc lẻ (1,3,5);
- Trên/Dưới: cược đặt cho con đua về nhất sẽ là con có mã số trên (4,5,6) hay dưới (1, 2, 3).

Ví dụ cược Hệ thống Double:

- *2 con đầu tiên – 2 kết hợp (1-2/2- 1)*
- *3 con đầu tiên – 6 kết hợp (1-2/1- 3/2-1/2- 3/3-1/3- 2)*
- *4 con đầu tiên – 12 kết hợp*
- *5 con đầu tiên – 20 kết hợp*
- *6 con đầu tiên – 30 kết hợp*

Ví dụ cược Hệ thống Triple:

- *3 con đầu tiên – 6 kết hợp (1-2- 3/1-3- 2/2-1- 3/2-3- 1/3-1- 2/3-2- 1)*
- *4 con đầu tiên – 24 kết hợp*
- *5 con đầu tiên – 60 kết hợp*
- *6 con đầu tiên – 120 kết hợp*

26.4. Đua mô-tô

Đây là một game sôi động hỗ trợ khách hàng đặt cược trên những trận đua mô tô vòng tròn. Mỗi 2-9 phút có một trận đua (mặc định là 5 phút). Đây là môn thể thao đua xe hai bánh tốc độ trên đường đua tròn lát đá. Mỗi trận đua có 6 tay đua tham gia, và có 3 giải thưởng. Mỗi trận đua có mã số riêng để tra cứu kết quả trên bảng điểm (kết quả 6 trận gần nhất) và trong cơ sở dữ liệu (phần Kết quả đua mô-tô).
Các loại cược:

- Về nhất – đặt cho tay đua vô địch trận đua, là tay đua giành thứ hạng cao nhất trong trận đua.
- Về nhất và nhì (Double) – dự đoán chính xác 2 tay đua về nhất và về nhì, theo đúng thứ tự.
- Về nhất, nhì và ba (Triple) - dự đoán chính xác 3 tay đua về nhất, nhì hoặc ba, theo đúng thứ tự.
- Nhất nhì (Quinella) – dự đoán 2 tay đua về nhất và nhì, bất kể thứ tự.
- Hạng 1-2 – dự đoán tay đua được chọn sẽ về nhất hoặc về nhì.
- Hạng 1-3 - dự đoán tay đua được chọn sẽ về nhất, nhì hoặc ba.

Cược hệ thống Double và Triple – khách hàng có thể đặt cược Double và Triple kết hợp tất cả các lựa chọn mở cho những tay đua tham gia trong trận đua. Đối với cược Về nhất và nhì (Double), khách

hàng phải đặt tối thiểu cho 2 tay đua. Với cược Về nhất, nhì và ba (Triple), khách hàng phải đặt tối thiểu 3 tay đua tham gia trận đua.

Ví dụ cược Hệ thống Double:

- *2 tay đua đầu tiên – 2 kết hợp (1-2/2- 1)*
- *3 tay đua đầu tiên – 6 kết hợp (1-2/1- 3/2-1/2- 3/3-1/3- 2)*
- *4 tay đua đầu tiên – 12 kết hợp*
- *5 tay đua đầu tiên – 20 kết hợp*
- *6 tay đua đầu tiên – 30 kết hợp*

Các trường hợp đặc biệt: Để tránh nhầm lẫn gây ra do sự cố kỹ thuật (máy tính bị treo, màn hình bị tắt, v.v...) và/hoặc bị mất kết nối Internet (mất kết nối, mất tín hiệu, v.v...), khi đặt cược khách hàng cần kiểm tra để chắc chắn rằng mã số trận đua hiển thị trên vé cược trùng với mã số trận đua hiện đang hiển thị trên màn hình cược (hoặc hiển thị trong phần thông tin cuối màn hình TV).
Nếu vì sự cố kỹ thuật, trận đua không thể hiển thị, và mã số trận đua không được ghi nhận trong phần lịch sử các trận đua gần đây trên màn hình TV, khách hàng cần kiểm tra lại cược đặt trong phần thu ngân, hoặc trong link cung cấp ở trên.
Việc trận đua không hiển thị trên mục phát sóng của màn hình cược vì sự cố kỹ thuật, sẽ không được xem là căn cứ hủy cược.

26.5. Đua xe Speedway

Mỗi trận đua sẽ có 4 xe mô tô Speedway tham gia. Mỗi 2-5 phút có một trận đua.
Các loại cược:

- *Về nhất – đặt cho tay đua vô địch trận đua, là tay đua giành thứ hạng cao nhất trong trận đua.*
- Về nhất và nhì (Double) – dự đoán chính xác 2 tay đua về nhất và về nhì, theo đúng thứ tự.
- Cược Hệ thống Double - khách hàng có thể đặt cược hệ thống Double kết hợp tất cả các lựa chọn mở cho các tay đua tham gia trong trận đua. Khách hàng cần chọn tối thiểu 2 tay đua.

Cược phụ:

- Chẵn – đặt cho tay đua về nhất sẽ là tay đua có mã số chẵn (2 hoặc 4);
- Lẻ – đặt cho tay đua về nhất sẽ là tay đua có mã số lẻ (1 hoặc 3);
- Dưới – đặt cho tay đua về nhất sẽ là tay đua có mã số 1 hoặc 2;
- Trên – đặt cho tay đua về nhất sẽ là tay đua có mã số 3 hoặc 4;

27. CƯỢC QUỐC TẾ

Đua Lạc Đà

1. **Về Nhất hoặc Cược Đơn.** Người chơi A đặt cược vào con về nhất cuộc đua. Người chơi A thắng cược nếu con đua đã chọn là con đầu tiên chạm vạch về đích. **Ví dụ:** Người chơi đặt cược vào con Số 5, nếu con Số 5 về nhất, người chơi thắng cược.
2. **Cược Hạng.** Cược Hạng nghĩa là người chơi thắng cược nếu con đua đã chọn về nhất hoặc nhì trong cuộc đua. **Ví dụ:** Nếu người chơi đặt cho con đua Số 4, và Số 4 về nhất hoặc nhì khi kết thúc cuộc đua thì cược thắng.
3. **Nhóm Dẫn Đầu.** Người chơi đặt cược cho con đua về đích hạng nhất, nhì, hoặc ba trong cuộc đua. **Ví dụ:** Người chơi đặt cược cho con Số 4. Nếu con Số 4 về đích với một trong ba thứ hạng dẫn đầu, người chơi thắng cược.
4. **Trên/Dưới 3.5.** Người chơi đặt cược cho con đua về nhất cuộc đua sẽ có vị trí xuất phát ban đầu là trên/dưới 3.5.
    - **CHÚ Ý:** Với các trận đua ảo có 8 con đua tham gia, chúng tôi mở cược **Trên/Dưới 4.5.**
    - **Ví dụ trên 3.5**: Con Số 4 về nhất cuộc đua. Số 4 là Trên 3.5, nên cược Trên thắng.
    - **Ví dụ dưới 3.5**: Con Số 2 về nhất cuộc đua. Số 2 là Dưới 3.5, nên cược Dưới thắng.
5. **Chẵn/Lẻ.** Người chơi đặt cược cho con đua về nhất cuộc đua sẽ có vị trí xuất phát ban đầu là Chẵn/Lẻ.
    - **Ví dụ Chẵn:** Con Số 4 về nhất cuộc đua. Số 4 là số chẵn, nên người đặt cược chẵn thắng.
    - **Ví dụ Lẻ:** Con Số 5 về nhất cuộc đua. Số 5 là số lẻ, nên người đặt cược lẻ thắng.
6. **Cược Dự Đoán hoặc Exacta.** Người chơi chọn 2 con đua sẽ về nhất và nhì theo một thứ tự cụ thể. **Ví dụ:** Người chơi chọn con Số 2 sẽ về nhất và con Số 1 sẽ về nhì. Để thắng cược, cả hai con đua phải về đích chính xác theo thứ tự mà người chơi đã chọn trong vé cược.
7. **Cược Quinella.** Người chơi đặt cược vào hai con đua sẽ về nhất và nhì theo thứ tự bất kỳ. **Ví dụ:** Nếu người chơi chọn con Số 4 và con Số 5 và hai con đua này về nhất và nhì theo tứ tự bất kỳ, người chơi sẽ thắng cược.
8. **Cược Tricast hoặc Trifecta.** Người chơi chọn 3 con đua sẽ về nhất, nhì, ba theo một thứ tự cụ thể. **Ví dụ:** 2-3-5. Cược thắng nếu các con đua này về đích chính xác theo thứ tự mà người chơi đã chọn trong vé cược.
9. **Đoán Kết Hợp.** Người chơi có thể chọn hai hoặc nhiều con đua và đặt cược vào từng kết hợp có thể có, trong đó hai trong các lựa chọn sẽ về đích hạng nhất và nhì theo thứ tự bất kỳ. Hệ thống sẽ tự tính toán tất cả các cược có thể đặt từ những con số đã chọn. **Ví dụ:** Chọn 2 con đua (Số 2 và Số 4) thì vé cược sẽ có 2 cược (2-4, 4-2).
10. **Tricast Kết Hợp.** Người chơi có thể chọn ba hay nhiều con đua và đặt cược vào từng kết hợp có thể có, trong đó ba trong các con đua đã chọn sẽ về nhất, nhì, ba theo một thứ tự chính xác. Hệ thống sẽ tự động tính toán tất cả các kết hợp có thể có. **Ví dụ:** từ 3 con đua (Số 3, Số 4 và Số 5), sẽ có 6 cược: (3-4-5, 3-5-4, 4-3-5, 4-5-3, 5-3-4, 5-4-3).

27.1. BÓNG ĐÁ ẢO

1. **Màn hình chính của bóng đá:**
    - Ngoài các thông tin chung về trận đấu, màn hình chính hiển thị các lựa chọn cược tiêu chuẩn. Để đặt cược, người chơi chỉ cần chọn cửa muốn đặt bằng cách nhấp vào tỉ lệ cược.
    - Chấp nhận hoặc thay đổi tiền cược trên vé cược ảo sau đó nhấp chuyển và in vé cược.
2. **Các loại cược:**
    - **1X2**
        - **1** - cược cho đội nhà.

        - **X** - cược cho cửa hòa.
        - **2** – cược cho đội khách.
        - **1X** — cược cho đội nhà thắng hoặc hòa (Cơ Hội Kép).
        - **X2** — cược cho đội khách thắng hoặc hòa (Cơ Hội Kép).
        - **12** — cược cho đội nhà thắng hoặc đội khách thắng (Cơ Hội Kép).
    - **Trên/ Dưới 2.5 (O-U)**
        - **Trên 2.5.** Người chơi đặt cược cho trận đấu có từ 3 bàn thắng trở lên. **Ví dụ,** trận England – Nigeria 3:2; tỉ số chung cuộc = Trên 2.5.
        - **Dưới 2.5.** Người chơi đặt cược cho trận đấu có ít hơn 3 bàn thắng. **Ví dụ,** trận England – Nigeria 0:1; tỉ số chung cuộc = Dưới 2.5.
    - **Ghi Bàn/ Không Ghi Bàn (GB-KGB)**
        - **Ghi Bàn** - Cược cho cả hai đội đều có ghi bàn.
        - **Không Ghi Bàn** - Cược cho chỉ có một đội ghi bàn, hoặc không đội nào ghi bàn.
    - **TỈ SỐ ĐÚNG.** Người chơi đặt cược vào tỉ số chung cuộc của trận đấu. **Ví dụ:** 2-1.
    - **TỔNG BÀN THẮNG.** Người chơi đặt cược vào tổng số bàn thắng của trận đấu.

27.2. CƯỢC ĐUA NGỰA VÀ ĐUA CHÓ

1. **Về Nhất hoặc Cược Đơn.** Người chơi đặt cược cho con chó/ngựa đua sẽ về nhất cuộc đua. **Ví dụ:** Người chơi đặt cược cho con chó/ngựa đua số 5 sẽ về nhất. Nếu con chó/ngựa đua số 5 về đích đầu tiên, cược thắng.
2. **Cược Hạng.** Người chơi đặt cược cho con chó/ngựa đua sẽ về nhất hoặc nhì trong cuộc đua. **Ví dụ:** Người chơi đặt cược cho con chó/ngựa đua số 4 sẽ về đích ở hạng nhất hoặc nhì. Nếu con chó/ngựa đua số 4 về đích ở một trong hai thứ hạng đó, cược thắng.
3. **Nhóm Dẫn Đầu.** Người chơi đặt cược cho con chó/ngựa đua sẽ về đích ở hạng nhất, nhì, hoặc ba trong cuộc đua. Người chơi thắng cược nếu con chó/ngựa đua đã chọn về đích ở hạng nhất, nhì, hoặc ba. **Ví dụ:** Người chơi đặt cược cho con chó/ngựa đua số 4 về đích ở hạng nhất, nhì, hoặc ba. Nếu con chó/ngựa đua số 4 về đích ở một trong các thứ hạng đó, cược thắng.
4. **Trên/Dưới 3.5. CHÚ Ý** - Với các trận đua ảo có 8 con đua tham gia, chúng tôi mở cược **Trên/Dưới 4.5.** Người chơi có thể đặt cược vào mã số của con chó/ngựa đua về nhất sẽ là trên hoặc dưới 3.5. **Ví dụ:** Người chơi đặt cược trên 3.5 và con chó/ngựa đua số 4 về nhất cuộc đua. Trong trường hợp này, người chơi thắng cược. **Ví dụ:** Người chơi đặt cược dưới 3.5 và con chó/ngựa đua số 2 về nhất cuộc đua. Trong trường hợp này, người chơi thắng cược.
5. **Chẵn/Lẻ.** Mỗi con chó/ngựa đua có một mã số. Người chơi có thể đặt cược cho con chó/ngựa đua về nhất cuộc đua sẽ có mã số là Chẵn hoặc Lẻ. **Ví dụ:** Người chơi đặt cược cho con chó/ngựa đua về nhất sẽ có mã số là Chẵn. Nếu con chó/ngựa đua số 4 về nhất cuộc đua, người chơi thắng cược. **Ví dụ:** Người chơi đặt cược cho con chó/ngựa đua về nhất sẽ có mã số là Lẻ. Nếu con chó/ngựa đua số 3 về nhất cuộc đua, người chơi thắng cược.
6. **Cược Dự Đoán hoặc Exacta.** Người chơi đặt cược vào hai con chó/ngựa đua sẽ về đích ở hạng nhất và nhì theo thứ tự chính xác như đã ghi trên vé cược. **Ví dụ:** Người chơi đặt cược cho con chó/ngựa đua số 2 về nhất và con chó/ngựa đua số 1 về nhì, nếu hai con này về đích chính xác theo các thứ hạng này, thì cược thắng.
7. **Cược Quinella.** Người chơi đặt cược vào hai con chó/ngựa đua sẽ về đích ở hạng nhất và nhì theo thứ tự bất kỳ. **Ví dụ:** Người chơi chọn hai con chó/ngựa đua mã số là 4 và 5. Người chơi thắng cược nếu con chó/ngựa đua số 4 về nhất và con chó/ngựa đua số 5 về nhì, hoặc người chơi thắng cược nếu con chó/ngựa đua số 5 về nhất và con chó/ngựa đua số 4 về nhì.
8. **Cược Tricast hoặc Trifecta.** Người chơi đặt cược cho 3 con chó/ngựa đua sẽ về đích ở các thứ hạng nhất, nhì và ba theo thứ tự chính xác như đã ghi trên vé cược. **Ví dụ:** 2-3-5. Người chơi đặt cược vào con chó/ngựa đua số 2 về nhất, con chó/ngựa đua số 3 về nhì và con chó/ngựa đua số 5 về ba, nếu ba con này về đích chính xác theo các thứ hạng này, thì cược thắng.

9. **Đoán Kết Hợp.** Người chơi chọn hai hoặc nhiều con chó/ngựa đua và đặt cược vào từng kết hợp có thể có, trong đó hai trong các lựa chọn sẽ về đích hạng nhất và nhì theo thứ tự bất kỳ. Hệ thống sẽ tự tính toán tất cả các cược có thể đặt từ những con số đã chọn. **Ví dụ:** Người chơi chọn con chó/ngựa đua số 2 và số 4 sẽ về nhất và nhì.
    - Người chơi thắng cược nếu:
        - Chó/ngựa đua số 2 về nhất và Chó/ngựa đua số 4 về nhì.
        - Chó/ngựa đua số 4 về nhất và Chó/ngựa đua số 2 về nhì.
10. **Tricast Kết Hợp.** Người chơi chọn ba hay nhiều con chó/ngựa đua và đặt cược vào từng kết hợp có thể có, trong đó ba trong các con đua đã chọn sẽ về nhất, nhì, ba theo một thứ tự chính xác. **Ví dụ:** Nếu người chơi chọn các con chó/ngựa đua số 3, 4 và 5, thì sẽ có sáu kết hợp như sau. Để thắng cược, các con chó/ngựa đua phải về đích chính xác theo các thứ tự như trong kết hợp mà người đã chọn. Hệ thống sẽ tự động tính toán tất cả các cược có thể có từ các con số đã chọn. (3-4-5, 3-5-4, 4-3-5, 4-5-3, 5-3-4, 5-4-3).

27.3. GIẢI BÓNG ĐÁ

Giải Bóng Đá là giải Vô địch trong đó tất cả các đội sẽ đấu với nhau hai lần (sân nhà và sân khách). Số lượng đội trong giải Vô địch có thể thay đổi tùy từng Giải. Một trận diễn ra trên màn hình chính trong khi tất cả những trận khác cũng đồng thời diễn ra song song. Người chơi có thể đặt cược vào từng trận có mở cược.

CÁC LOẠI CƯỢC:

1. **1X2**
    - **1** – cược cho đội nhà.
    - **X** — cược cho cửa hòa.
    - **2** – cược cho đội khách.
    - **1X** — cược cho đội nhà thắng hoặc hòa (Cơ Hội Kép).
    - **X2** — cược cho đội khách thắng hoặc hòa (Cơ Hội Kép).
    - **12** — cược cho đội nhà thắng hoặc đội khách thắng (Cơ Hội Kép).
2. **GG** – Cược cho cả hai đội đều có ghi bàn.
3. **NG** — Cược cho chỉ có một đội ghi bàn, hoặc không đội nào ghi bàn.
4. **Trên 1.5** - Người chơi đặt cược cho trận sẽ có trên 1.5 bàn thắng (tối thiểu 2 bàn được ghi). **Ví dụ:** England – Nigeria 3:2, người chơi thắng cược.
5. **Dưới 1.5 -** Người chơi đặt cược cho trận sẽ có dưới 1.5 bàn thắng (ít hơn 2 bàn được ghi). **Ví dụ:** England – Nigeria 0:1, người chơi thắng cược.
6. **Trên 2.5 -** Người chơi đặt cược cho trận sẽ có trên 2.5 bàn thắng (tối thiểu 3 bàn được ghi). **Ví dụ:** England – Nigeria 3:2, người chơi thắng cược.
7. **Dưới 2.5** - Người chơi đặt cược cho trận sẽ có dưới 2.5 bàn thắng (ít hơn 3 bàn được ghi). **Ví dụ:** England – Nigeria 0:1, người chơi thắng cược.
8. **Tỉ Số Đúng** - Người chơi đặt cược vào tỉ số chung cuộc của trận đấu. **Ví dụ:** 2-1.
9. **Tổng Bàn Thắng** - Người chơi đặt cược cho trận đấu sẽ có bao nhiêu bàn thắng.
10. Các cửa đặt của loại cược **Tỉ Số Đúng** và **Tổng Bàn Thắng** như sau:
    - **Đội Nhà Trên/Dưới**
        - **Trên 0.5:** Người chơi đặt cược cho đội nhà sẽ ghi trên 0.5 bàn thắng trong trận đấu (ghi được 1 bàn hoặc nhiều hơn). **Ví dụ:** England - Nigeria: 2:0, người chơi thắng cược.
        - **Dưới 0.5:** Người chơi đặt cược cho đội nhà sẽ ghi dưới 0.5 bàn thắng trong trận đấu (không ghi bàn). **Ví dụ:** England - Nigeria: 0:2, người chơi thắng cược.
        - **Trên 1.5:** Người chơi đặt cược cho đội nhà sẽ ghi trên 1.5 bàn thắng trong trận đấu

(ghi được 2 bàn hoặc nhiều hơn). **Ví dụ:** England - Nigeria: 3:4, người chơi thắng cược.
    - **Dưới 1.5:** Người chơi đặt cược cho đội nhà sẽ ghi dưới 1.5 bàn thắng trong trận đấu (ghi được ít hơn 2 bàn). **Ví dụ:** England - Nigeria: 1:0, người chơi thắng cược.
    - **Trên 2.5:** Người chơi đặt cược cho đội nhà sẽ ghi trên 2.5 bàn thắng trong trận đấu (ghi được 3 bàn hoặc nhiều hơn). **Ví dụ:** England - Nigeria: 3:0, người chơi thắng cược.
    - **Dưới 2.5:** Người chơi đặt cược cho đội nhà sẽ ghi dưới 2.5 bàn thắng trong trận đấu (ghi được ít hơn 3 bàn). **Ví dụ:** England - Nigeria: 1:0, người chơi thắng cược.
    - **Trên 3.5:** Người chơi đặt cược cho đội nhà sẽ ghi trên 3.5 bàn thắng trong trận đấu (ghi được 4 bàn hoặc nhiều hơn). **Ví dụ:** England - Nigeria: 5:0, người chơi thắng cược.
    - **Dưới 3.5:** Người chơi đặt cược cho đội nhà sẽ ghi dưới 3.5 bàn thắng trong trận đấu (ghi được ít hơn 4 bàn). **Ví dụ:** England - Nigeria: 1:0, người chơi thắng cược.
- **Đội Khách Trên/Dưới**
    - **Trên 0.5:** Người chơi đặt cược cho đội khách sẽ ghi trên 0.5 bàn thắng trong trận đấu (ghi được 1 bàn hoặc nhiều hơn). **Ví dụ:** England - Nigeria: 0:2, người chơi thắng cược.
    - **Dưới 0.5:** Người chơi đặt cược cho đội khách sẽ ghi dưới 0.5 bàn thắng trong trận đấu (không ghi bàn). **Ví dụ:** England - Nigeria: 0:0, người chơi thắng cược.
    - **Trên 1.5:** Người chơi đặt cược cho đội khách sẽ ghi trên 1.5 bàn thắng trong trận đấu (ghi được 2 bàn hoặc nhiều hơn). **Ví dụ:** England - Nigeria: 0:3, người chơi thắng cược.
    - **Dưới 1.5:** Người chơi đặt cược cho đội khách sẽ ghi dưới 1.5 bàn thắng trong trận đấu (ghi được ít hơn 2 bàn). **Ví dụ:** England - Nigeria: 0:1, người chơi thắng cược.
    - **Trên 2.5:** Người chơi đặt cược cho đội khách sẽ ghi trên 2.5 bàn thắng trong trận đấu (ghi được 3 bàn hoặc nhiều hơn). **Ví dụ:** England - Nigeria: 3:3, người chơi thắng cược.
    - **Dưới 2.5:** Người chơi đặt cược cho đội khách sẽ ghi dưới 2.5 bàn thắng trong trận đấu (ghi được ít hơn 3 bàn). **Ví dụ:** England - Nigeria: 1:2, người chơi thắng cược.
    - **Trên 3.5:** Người chơi đặt cược cho đội khách sẽ ghi trên 3.5 bàn thắng trong trận đấu (ghi được 4 bàn hoặc nhiều hơn). **Ví dụ:** England - Nigeria: 1:4, người chơi thắng cược.
    - **Dưới 3.5:** Người chơi đặt cược cho đội khách sẽ ghi dưới 3.5 bàn thắng trong trận đấu (ghi được ít hơn 4 bàn). **Ví dụ:** England - Nigeria: 0:3, người chơi thắng cược.
- **1X2 Trên/Dưới 1.5:**
    - **1X2 Trên 1.5:** Người chơi đặt cược vào kết quả của trận đấu (1) đội nhà thắng (X) hòa (2) đội khách thắng và trận sẽ có trên 1.5 bàn thắng (2 bàn được ghi hoặc hơn). **Ví dụ:** Nếu người chơi đặt cược vào đội England thắng trận và tỉ số là England – Nigeria 2:0, người chơi thắng cược.
    - **1X2 Dưới 1.5:** Người chơi đặt cược vào kết quả của trận đấu (1) đội nhà thắng (X) hòa (2) đội khách thắng và trận sẽ có dưới 1.5 bàn thắng (dưới 2 bàn được ghi). **Ví dụ:** Nếu người chơi đặt cược vào đội Nigeria thắng trận và tỉ số là England – Nigeria 0:1, người chơi thắng cược.
- **1X2 Trên/Dưới 2.5:**
    - **1X2 Trên 2.5:** Người chơi đặt cược vào kết quả của trận đấu (1) đội nhà thắng (X) hòa (2) đội khách thắng và trận sẽ có trên 2.5 bàn thắng (3 bàn được ghi hoặc hơn). **Ví dụ:** Nếu người chơi đặt cược vào đội England thắng trận và tỉ số là England – Nigeria 3:1, người chơi thắng cược.
    - **1X2 Dưới 2.5:** Người chơi đặt cược vào kết quả của trận đấu (1) đội nhà thắng (X) hòa (2) đội khách thắng và trận sẽ có dưới 2.5 bàn thắng (dưới 3 bàn được ghi). **Ví**

dụ: Nếu người chơi đặt cược vào kết quả trận là hòa và tỉ số là England – Nigeria 1:1, người chơi thắng cược.

27.4. ĐUA MÔ TÔ (4 TAY ĐUA)

1. **Về Nhất hoặc Cược Đơn.** Người chơi đặt cược cho tay đua sẽ về nhất với một tỉ lệ cược đã cho. Người chơi thắng cược nếu tay đua đã chọn là tay đua về đích đầu tiên. **Ví dụ:** Người chơi đặt cược vào tay đua Số 3, nếu tay đua Số 3 về đích hạng nhất, người chơi thắng cược!
2. **Trên/Dưới 2.5.** Người chơi đặt cược cho tay đua về nhất có mã số là trên/dưới 2.5.
    - **Ví dụ Trên 2.5:** Tay đua Số 4 về nhất trong cuộc đua. Số 4 là Trên 2.5, vậy cược thắng.
    - **Ví dụ Dưới 2.5:** Tay đua Số 2 về nhất trong cuộc đua. Số 2 là Dưới 2.5, vậy cược thắng.
3. **Chẵn/Lẻ.** Người chơi đặt cược cho tay đua về nhất có mã số sẽ là Chẵn/Lẻ.
    - **Ví dụ Lẻ:** Tay đua Số 3 về nhất trong cuộc đua. Số 3 là số lẻ, vậy người chơi thắng cược.
    - **Ví dụ Chẵn:** Tay đua Số 4 về nhất trong cuộc đua. Số 4 là số chẵn, vậy người chơi thắng cược.
4. **Cược Dự Đoán hoặc Exacta.** Người chơi chọn 2 tay đua sẽ về nhất và nhì theo THỨ TỰ cụ thể như đã ghi trên vé cược. **Ví dụ:** Người chơi chọn tay đua Số 2 sẽ về nhất và tay đua Số 1 sẽ về nhì. Để thắng cược, cả hai tay đua phải về đích chính xác theo thứ tự mà người chơi đã chọn trong vé cược.
5. **Cược Quinella.** Người chơi có thể đặt cược vào hai tay đua sẽ về nhất và nhì theo thứ tự bất kỳ. **Ví dụ:** Nếu người chơi chọn hai tay đua Số 3 và Số 4 và hai tay đua này về nhất và nhì theo thứ tự bất kỳ, người chơi thắng cược.
6. **Cược Tricast hoặc Trifecta.** Người chơi có thể chọn 3 tay đua sẽ về nhất, nhì và ba theo thứ tự cụ thể như đã ghi trên vé cược. **Ví dụ:** 2-1-3. Cược thắng nếu các tay đua này về đích chính xác theo thứ tự mà người chơi đã chọn trong vé cược.
7. **Đoán Kết Hợp.** Người chơi có thể chọn hai hoặc nhiều tay đua và đặt cược vào từng kết hợp có thể có, trong đó hai trong các lựa chọn sẽ về đích hạng nhất và nhì theo thứ tự bất kỳ. Hệ thống sẽ tự tính toán tất cả các cược có thể đặt từ những con số đã chọn. **Ví dụ:** Chọn 2 tay đua (Số 2 và Số 4) thì vé cược sẽ có 2 cược (2-4, 4-2).
8. **Tricast Kết Hợp.** Người chơi có thể chọn ba hay nhiều tay đua và đặt cược vào từng kết hợp có thể có, trong đó ba trong các tay đua đã chọn sẽ về nhất, nhì, ba theo một thứ tự chính xác. Hệ thống sẽ tự động tính toán tất cả các kết hợp có thể có. **Ví dụ,** từ 3 tay đua (Số 1, Số 2 và Số 3), sẽ có 6 cược: (1-2-3, 1-3-2, 2-1-3, 2-3-1, 3-1-2, 3-2-1).

28. CHÍNH SÁCH BẢO MẬT

Ban quản lý 1xBet và các nhân viên rất xem trọng tính an toàn của các dữ liệu cá nhân của bạn và tính bảo mật chung.
Chúng tôi cam kết luôn cải thiện tính minh bạch về cách chúng tôi sử dụng và bảo vệ dữ liệu của bạn.
Chúng tôi đã đưa những thay đổi vào Chính Sách Bảo Mật này để tuân thủ theo các tiêu chuẩn của Quy Định Bảo Vệ Dữ Liệu Chung (GDPR).
Chính Sách Bảo Mật này đưa ra các phương pháp của chúng tôi trong việc xử lý dữ liệu và các tùy chọn của bạn liên quan đến cách thức các thông tin cá nhân của bạn được sử dụng.
1xBet hiểu và chịu trách nhiệm cung cấp cho bạn, khách hàng của chúng tôi, những thông tin rõ ràng về cách chúng tôi sử dụng cookie, và chúng tôi đảm bảo rằng những người sử dụng website của chúng tôi có thể đưa ra lựa chọn đúng.
Nếu bạn có bất kỳ yêu cầu, câu hỏi, hoặc đề xuất nào liên quan đến dữ liệu cá nhân của bạn hoặc bất kỳ câu hỏi chung nào liên quan đến các phương thức xử lý và đến việc sử dụng các dịch vụ được cung cấp cho bạn, vui lòng liên hệ với chúng tôi theo địa chỉ email.
Chúng tôi cũng xin yêu cầu bạn gửi thông tin chi tiết đến địa chỉ email về bất kỳ trang nào trên website của chúng tôi mà bạn quan tâm về việc sử dụng cookie.

28.1. QUYỀN RIÊNG TƯ

1xBet cam kết bảo vệ dữ liệu cá nhân của bạn.
Chính Sách Bảo Mật này giải thích các thông tin chúng tôi thu thập khi bạn sử dụng các dịch vụ của chúng tôi, lý do chúng tôi thu thập các thông tin này, và cách chúng tôi sử dụng chúng.
Xin lưu ý Chính Sách Bảo Mật sẽ được chấp thuận giữa bạn và 1xBet (sau đây gọi là "Chúng tôi", hoặc "Của chúng tôi", nếu có).
Chúng tôi có thể định kỳ thay đổi Chính Sách Bảo Mật này và thông báo cho bạn về các thay đổi này bằng cách đăng tải các điều khoản được sửa đổi trên các nền tảng của chúng tôi.
Chúng tôi đề nghị bạn nên thường xuyên xem lại Chính Sách Bảo Mật này.

28.2. ĐỒNG Ý VỚI VIỆC XỬ LÝ DỮ LIỆU CÁ NHÂN

QUYỀN CỦA CHỦ THỂ DỮ LIỆU CÁ NHÂN
Việc xử lý dữ liệu cá nhân của bạn tại 1xBet chỉ bắt đầu sau khi bạn đã thể hiện rõ ràng sự chấp thuận, từ đó thiết lập và xác nhận một cách tự do, rõ ràng minh bạch, đầy đủ thông tin về sự đồng ý của bạn đối với việc xử lý dữ liệu các nhân của bạn (sau đây là "Sự đồng ý").
Sự đồng ý mà bạn cho chúng tôi một cách tự do, tự nguyện và vì lợi ích của bạn là rõ ràng, trong hoàn cảnh có đủ thông tin và có ý thức.
Sự đồng ý của bạn đối với việc xử lý dữ liệu cá nhân có thể được bạn hoặc đại diện của bạn cung cấp cho chúng tôi dưới bất kỳ hình thức nào cho phép xác nhận rằng nó đã được nhận, cụ thể là:
- BẰNG VĂN BẢN
Trong trường hợp này, Sự đồng ý nên chứa các thông tin sau:

- họ, tên, tên đệm (nếu có), địa chỉ của chủ thể dữ liệu cá nhân, số CMND/hộ chiếu, ngày cấp và tên cơ quan cấp, hoặc họ, tên, tên đệm (nếu có), địa chỉ của người đại diện cho chủ thể dữ liệu cá nhân, số CMND/hộ chiếu, ngày cấp, và tên cơ quan cấp, giấy ủy quyền có công chứng hoặc chứng từ khác xác nhận quyền của người đại diện (sau khi nhận được sự đồng ý của người đại diện cho chủ thể dữ liệu cá nhân)
- địa chỉ bưu điện của 1xBet nơi nhận sự đồng ý của chủ thể dữ liệu cá nhân

- mục đích xử lý dữ liệu cá nhân
- danh sách dữ liệu cá nhân, để xử lý theo sự đồng ý của chủ thể dữ liệu cá nhân
- tên và địa chỉ của người (pháp nhân) đang xử lý dữ liệu cá nhân thay cho 1xBet, nếu việc xử lý được giao cho người (pháp nhân) đó
- danh sách các hành động trên dữ liệu cá nhân được cho phép tiến hành, tổng quan chung về các phương thức xử lý dữ liệu cá nhân
- khoảng thời gian hiệu lực của sự đồng ý của chủ thể dữ liệu cá nhân, và phương pháp rút lại sự đồng ý
- chữ ký của chủ thể dữ liệu cá nhân

- BẰNG CÁC HÀNH ĐỘNG GỢI Ý CỦA chủ thể dữ liệu cá nhân thể hiện ý muốn thiết lập mối quan hệ pháp lý với 1xBet, không phải dưới hình thức thể hiện bằng lời nói hay văn bản, mà bằng hành vi của chủ thể, từ đó có thể rút ra kết luận về ý muốn đó (ví dụ, đăng ký tài khoản trên website 1xBet, đăng ký các dịch vụ 1xBet, thực hiện các giao dịch tiền tệ vào tài khoản cá nhân của chủ thể có được từ việc đăng ký trên website 1xBet, đây là điều kiện để tham gia đặt cược theo Điều Khoản và Điều Kiện của 1xBet, đặt cược thông qua tài khoản cá nhân của chủ thể và nhận tiền thắng cược thông qua tài khoản cá nhân, tuân theo các quy định do nhà điều hành cá cược lập ra, v.v.)
1xBet 1xBet không yêu cầu Sự đồng ý của bạn để xử lý dữ liệu cá nhân của bạn trong các trường hợp sau:

- khi việc xử lý dữ liệu cá nhân là cần thiết để đạt được các mục tiêu được quy định bởi các hiệp ước quốc tế hoặc bởi pháp luật địa phương, để thực hiện và giải phóng các chứng năng, quyền hạn và nhiệm vụ được pháp luật quy định;
- khi việc xử lý dữ liệu cá nhân là cần thiết để điều hành công lý, thi hành quyết định của tòa tán hoặc quyết định của cơ quan pháp luật khác hoặc đối tượng chính thức thực hiện theo quy định của pháp luật địa phương;
- khi việc xử lý dữ liệu cá nhân là cần thiết để bảo vệ tính mạng, sức khỏe, hoặc các lợi ích quan trọng khác của chủ thể dữ liệu cá nhân, nếu việc có được sự đồng ý của chủ thể là không khả thi;
- khi việc xử lý dữ liệu cá nhân là cần thiết cho mục đích thực hiện quyền và lợi ích hợp pháp của 1xBet hoặc của bên thứ ba, hoặc để đạt được mục đích quan trọng về mặt xã hội, miễn là điều này không vi phạm quyền và tự do dữ liệu cá nhân của bạn;
- khi việc xử lý dữ liệu cá nhân được thực hiện vì mục đích thống kê hoặc mục đích nghiên cứu khác, tùy thuộc vào việc ẩn danh bắt buộc dữ liệu cá nhân của bạn, trừ khi dữ liệu cá nhân được xử lý vì mục đích tiếp thị;
- khi quyền truy cập vào các dữ liệu cá nhân đang được xử lý đã được bạn cung cấp cho số lượng người không giới hạn;
- khi dữ liệu cá nhân đang được xử lý phải xuất bản hoặc công bố bắt buộc theo quy định của pháp luật địa phương.

Công ty chỉ lấy, lưu trữ và xử lý dữ liệu của các cá nhân là khách hàng của công ty. Khách hàng của công ty là một cá nhân đã đồng ý với Điều khoản & Điều kiện của công ty và đáp ứng các điều kiện trong đoạn 2.22.
Công ty có quyền đơn phương từ chối lưu trữ, cung cấp hoặc xử lý bất kỳ dữ liệu cá nhân nào thuộc về một khách hàng mà không cần đưa ra lý do.

Các thủ tục rút lại sự đồng ý của bạn đối với việc xử lý dữ liệu cá nhân của bạn, việc thu thập thông tin về tính sẵn có của các dữ liệu cá nhân của bạn trong 1xBet, và việc làm rõ, ngăn chặn, và hủy dữ liệu cá nhân của bạn mà 1xBet giữ theo yêu cầu được quy định bởi "Quy Định Bảo Vệ Dữ Liệu Chung" (GDPR) và được chúng tôi thực hiện đầy đủ.

28.3. MỤC TIÊU CỦA VIỆC THU THẬP THÔNG TIN

Chúng tôi thu thập và xử lý các thông tin có thể được sử dụng cho mục đích nhận dạng cá nhân, bao gồm nhưng không giới hạn, họ tên, ngày sinh, các thông tin thẻ tín dụng, địa chỉ nhà hoặc địa chỉ khác, địa chỉ email, số điện thoại hoặc các Thông tin Cá nhân thích hợp khác (sau đây gọi là "Thông tin").
Bạn có thể được yêu cầu cung cấp các thông tin cá nhân khi sử dụng website, đăng ký tài khoản hoặc sử dụng các dịch vụ của chúng tôi.
Thông tin cá nhân mà chúng tôi thu thập bao gồm các thông tin như:

- thông tin liên hệ (bao gồm số điện thoại, địa chỉ email)
- thông tin cư trú (địa chỉ bưu điện của bạn)
- thông tin thanh toán
- lịch sử giao dịch
- các tùy chọn ưa thích khi sử dụng website
- phản hồi về các Dịch vụ
- dữ liệu được thu thập từ các nền tảng nhắn tin như Telegram, Facebook Messenger, WhatsApp, Viber, v.v., thông qua API của các nền tảng đó. Dữ liệu này có thể bao gồm số điện thoại, ID tài khoản và các thông tin nhận dạng khác.

Những thông tin này được chúng tôi thu thập, xử lý và lưu trữ trên máy chủ, theo các yêu cầu pháp luật bang hoặc địa phương của bạn.
Khi bạn tương tác với các dịch vụ, máy chủ của chúng tôi lưu trữ nhật ký hoạt động của riêng bạn, thu thập các thông tin quản trị và thông tin lưu lượng nhất định, bao gồm:

- địa chỉ IP nguồn
- thời gian truy cập
- ngày truy cập
- các trang web đã truy cập
- ngôn ngữ được sử dụng
- báo cáo về sự cố phần mềm
- loại trình duyệt được sử dụng

Các thông tin này là cần thiết để đảm bảo chúng tôi cung cấp các dịch vụ với chất lượng cao nhất.
Chúng tôi không bao giờ thu thập thông tin cá nhân của bạn mà không có sự hay biết của bạn.

28.4. PHƯƠNG TIỆN THU THẬP VÀ XỬ LÝ DỮ LIỆU

Chúng tôi có thể tự động thu thập các dữ liệu nhất định, như đã nói ở trên, và nhận Thông Tin Cá Nhân về bạn khi bạn cung cấp những thông tin này một cách tự nguyện thông qua các dịch vụ hoặc các giao tiếp và tương tác khác trên website 1xBet.

Điều này bao gồm những thông tin mà chúng tôi có thể thu thập thông qua việc tích hợp với các nền tảng nhắn tin như Telegram, Facebook Messenger, WhatsApp, Viber, v.v., bao gồm nhưng không giới hạn ở việc gửi tin nhắn liên quan đến tài khoản của bạn và thông qua các phương thức liên lạc khác.
Chúng tôi cũng có thể nhận được các thông tin cá nhân từ các nhà bán hàng và các nhà cung cấp dịch vụ trực tuyến, và từ danh sách khách hàng được mua một cách hợp pháp từ các nhà cung cấp bên thứ ba.
Ngoài ra, chúng tôi có thể sử dụng các dịch vụ của các nhà cung cấp dịch vụ bên thứ ba để hỗ trợ kỹ thuật cho các giao dịch trực tuyến của bạn và duy trì tài khoản của bạn.

Chúng tôi sẽ có quyền truy cập bất cứ thông tin nào bạn cung cấp cho các nhà cung cấp đó, và cho các dịch vụ thương mại điện tử bên thứ ba. Chúng tôi sẽ sử dụng Thông Tin Cá Nhân theo các quy định của Chính Sách Bảo Mật này.
Các thông tin này sẽ được tiết lộ cho các bên thứ ba bên ngoài công ty chỉ theo Chính Sách Bảo Mật này và theo pháp luật bang hoặc địa phương của bạn.

28.5. VIỆC SỬ DỤNG DỮ LIỆU

Chúng tôi sử dụng các thông tin cá nhân mà bạn cung cấp cho chúng tôi để cung cấp các Dịch vụ, hỗ trợ khách hàng, đảm bảo an ninh cần thiết, để xác minh và kiểm tra danh tính, xử lý bất kỳ giao dịch trực tuyến nào của bạn, cũng như hỗ trợ bạn tham gia các chương trình khuyến mãi của bên thứ ba, đáp ứng các yêu cầu kinh doanh nhất định, hoặc để gửi tin nhắn qua các ứng dụng nhắn tin tức thời như Telegram, Facebook Messenger, WhatsApp, Viber, v.v., cũng như cho bất kỳ mục đích nào khác liên quan đến việc vận hành Dịch vụ trò chơi của chúng tôi.
Do đó, trong việc cung cấp dịch vụ, chúng tôi có thể chia sẻ thông tin cá nhân của bạn với các đối tác được lựa chọn cẩn thận của chúng tôi (bao gồm bất kỳ bên nào khác có thỏa thuận với bạn về việc chia sẻ các dữ liệu cá nhân của bạn).
Thông tin cá nhân của bạn cũng có thể được chúng tôi sử dụng để cung cấp cho bạn:

- các chương trình và thông tin khuyến mãi về các sản phẩm và dịch vụ của chúng tôi
- các chương trình và thông tin khuyến mãi về các sản phẩm và dịch vụ của các tối tác của chúng tôi, để mở rộng phạm vi sản phẩm được cung cấp cho bạn và để cải thiện dịch vụ chăm sóc khách hàng của chúng tôi

Thỉnh thoảng, chúng tôi có thể yêu cầu thông tin từ bạn thông qua các cuộc khảo sát hoặc các cuộc thi. Việc tham gia vào các cuộc khảo sát hoặc cuộc thi này là hoàn toàn tự nguyện và bạn có thể lựa chọn có tiết lộ thông tin cá nhân của mình hay không.

Thông tin được yêu cầu có thể bao gồm các chi tiết liên hệ (như tên, địa chỉ thư tín, số điện thoại), và thông tin địa lý (như mã bưu điện hoặc địa chỉ bưu điện), tuổi tác.
Bằng cách tham gia vào bất kỳ cuộc thi hoặc chấp nhận tiền thắng (giải thưởng) từ chúng tôi, bạn đồng ý với việc sử dụng tên của bạn cho các mục đích quảng cáo mà không nhận thêm thù lao, trừ trường hợp bị pháp luật cấm.
Nếu bạn chưa có quyết định rõ có nhận thông tin khuyến mãi từ chúng tôi hay không, chúng tôi có thể sử dụng thông tin cá nhân của bạn (bao gồm địa chỉ email và số điện thoại) để cung cấp cho bạn thông tin về sản phẩm, dịch vụ, và các chương trình khuyến mãi của chúng tôi, bao gồm các sản phẩm cá cược khác (bài tố trực tuyến, casino, đặt cược, cờ thỏ cáo, v.v.) và các sản phẩm và dịch vụ bên thứ ba được chúng tôi lựa chọn cẩn thận.

28.6. VIỆC TIẾT LỘ THÔNG TIN

Chúng tôi không tiết lộ Thông Tin Cá Nhân của bạn cho các công ty, tổ chức hoặc các cá nhân không liên kết với 1xbet.

Bạn đồng ý rằng Thông tin Cá nhân của bạn chỉ được tiết lộ cho bên thứ ba khi chúng tôi cần sử dụng API của các nền tảng nhắn tin như Telegram, Facebook Messenger, WhatsApp, Viber, v.v., theo đúng chính sách quyền riêng tư của các nền tảng đó.
Chúng tôi có thể tiết lộ Thông Tin Cá Nhân của bạn cho các công ty, tổ chức hoặc các cá nhân không liên kết với 1xbet nếu bạn đã cho phép chúng tôi về các hành động này.

Chúng tôi có thể tiết lộ các Thông Tin Cá Nhân của bạn nếu được pháp luật hiện hành yêu cầu phải thực hiện, hoặc nếu chúng tôi thực sự tin rằng các hành động đó là cần thiết để:

- tuân thủ bất kỳ vấn đề pháp lý hoặc quy trình nào liên quan đến chúng tôi, đến bất kỳ website hoặc dịch vụ nào của chúng tôi hoặc trong các trường hợp mà về cơ bản chúng tôi bị ràng buộc bởi nghĩa vụ pháp lý
- bảo vệ quyền hoặc tài sản của chúng tôi
- bảo vệ sự an toàn cá nhân của người dùng dịch vụ của chúng tôi hoặc của cộng đồng

Nếu, theo quan điểm và quyết định đơn phương của chúng tôi, bạn bị phát hiện đã lừa đảo hoặc cố lừa đảo chúng tôi, hoặc bất kỳ người dùng dịch vụ nào khác theo bất kỳ cách nào, bao gồm nhưng không giới hạn ở việc:

- chơi gian lận
- thanh toán gian lận

Nếu chúng tôi có căn cứ nghi ngờ bạn gian lận trong thanh toán, bao gồm việc sử dụng thẻ tín dụng bị đánh cắp, hoặc bất kỳ hoạt động gian lận nào khác, bao gồm bất kỳ việc hoàn trả thanh toán hoặc hủy thanh toán, hoặc các giao dịch bị cấm khác, bao gồm rửa tiền, chúng tôi có quyền chia sẻ thông tin này cùng với thông tin nhận dạng của bạn cho các trang cá cược trực tuyến khác, các ngân hàng, công ty thẻ tín dụng, các cơ quan quản lý thích hợp, và các cơ quan hành pháp có liên quan.
Với mục đích nghiên cứu cộng đồng về việc phòng chống nghiện cá cược, dữ liệu của bạn có thể được chuyển các tổ chức có liên quan.

28.7. QUYỀN TRUY CẬP

Bạn có thể chọn "Không" đối với việc nhận các thông tin quảng cáo qua các cách sau:

- bằng cách chọn không tham gia, thông qua cài đặt tài khoản có trên website hoặc thông qua các dịch vụ của chúng tôi
- khi trả lời các email quảng cáo bạn nhận được từ chúng tôi
- bất kỳ lúc nào bằng cách gửi email, hoặc viết thư cho Bộ phận Hỗ trợ Khách hàng của chúng tôi

Ngoài ra, bạn có thể liên hệ với chúng tôi bất cứ lúc nào nếu bạn:

- muốn biết thông tin cá nhân nào của bạn mà chúng tôi thu thập, xử lý và lưu trữ, cũng như từ những nguồn nào chúng tôi đã thu thập được
- muốn xác nhận tính chính xác của thông tin cá nhân mà chúng tôi đã thu thập về bạn
- muốn cập nhật thông tin cá nhân của bạn; và/hoặc
- có bất kỳ khiếu nại nào liên quan đến việc chúng tôi sử dụng Thông Tin Cá Nhân của bạn

Nếu cần, chúng tôi sẽ cập nhật bất kỳ thông tin nào bạn đã cung cấp cho chúng tôi, chỉ cần bạn chứng minh sự cần thiết của những thay đổi đó và xác minh danh tính của bạn.
Để tránh nghi ngờ, không có gì trong Chính Sách Bảo Mật này cho phép chúng tôi giữ lại Thông Tin Cá Nhân của bạn nếu chúng tôi được pháp luật của quốc gia bạn yêu cầu phải cung cấp các thông tin đó.

28.8. COOKIE

THÔNG TIN ĐƯỢC LƯU TRỮ TRÊN THIẾT BỊ CỦA BẠN
Khi truy cập các dịch vụ của chúng tôi, với sự đồng ý của bạn, chúng tôi có thể lưu trữ thông tin trên

thiết bị của bạn. Thông tin này được gọi là 'cookie', là các tệp văn bản nhỏ chứa chữ cái và số để ghi lại các tùy chọn của bạn. Cookie được lưu trữ trên thiết bị của bạn khi bạn sử dụng dịch vụ của chúng tôi trong lúc truy cập các website và các trang trực tuyến của chúng tôi.
Chúng tôi cũng sử dụng các đối tượng được chia sẻ cục bộ hay còn gọi là 'cookie flash'. 'Cookie flash' tương tự như cookie của trình duyệt. Chúng cho phép chúng tôi ghi nhớ các lần truy cập của bạn trên các trang web của chúng tôi.
Cả 'cookie' và 'cookie flash' đều không thể được sử dụng để truy cập vào thiết bị của bạn hoặc để sử dụng các thông tin trên máy tính của bạn.
Chúng tôi chỉ sử dụng 'cookie' và 'cookie flash' trong việc giám sát.
Chúng tôi chỉ sử dụng các phương pháp này để theo dõi việc bạn sử dụng các dịch vụ của chúng tôi để ghi lại các tùy chọn của bạn.
Cookie giúp chúng tôi giám sát lưu lượng truy cập đến trang web của chúng tôi, cải thiện các dịch vụ, giúp bạn dễ dàng truy cập chúng hơn và tăng sự quan tâm của bạn đối với các dịch vụ của chúng tôi.
Chúng tôi sử dụng cookie flash và các cookie khác để giúp chúng tôi hiển thị cho bạn quảng cáo có mục tiêu và có liên quan hơn.

CÁC COOKIE ĐẶC BIỆT QUAN TRỌNG
Cookie đặc biệt quan trọng được sử dụng để cho phép người dùng điều hướng website và sử dụng các tính năng của website, chẳng hạn như truy cập các khu vực bảo mật của website hoặc thực hiện các giao dịch tài chính. Nếu không có các cookie này, bạn sẽ không thể sử dụng các website của chúng tôi một cách hiệu quả.

QUY TRÌNH ĐĂNG KÝ
Các cookie này sẽ giữ thông tin được thu thập trong quá trình đăng ký của bạn và sẽ cho phép chúng tôi nhận ra bạn là khách hàng và cung cấp cho bạn các dịch vụ mà bạn yêu cầu. Chúng tôi cũng có thể sử dụng dữ liệu này để hiểu rõ hơn sở thích trực tuyến và các tùy chọn ưa thích của bạn và không ngừng tăng cường chất lượng lượt truy cập của bạn vào các nền tảng của chúng tôi và chất lượng sử dụng dịch vụ của chúng tôi.

WEBSITE CỦA CHÚNG TÔI
Chúng tôi sử dụng cookie để thu thập thông tin khách truy cập vào website của chúng tôi.
Máy chủ của chúng tôi sử dụng ba loại cookie khác nhau:

- ‘Cookie theo phiên’: Loại cookie này chỉ được phân bổ cho máy tính của bạn trong thời gian bạn truy cập vào website của chúng tôi. Một cookie theo phiên giúp bạn di chuyển nhanh hơn quanh website và, nếu bạn là khách hàng đã đăng ký tài khoản, cookie cho phép chúng tôi cung cấp cho bạn thông tin phù hợp hơn với bạn. Cookie này sẽ tự động hết hiệu lực khi bạn đóng trình duyệt.
- Cookie ‘liên tục’: Loại cookie này sẽ vẫn còn trên máy tính của bạn trong một khoảng thời gian đã được cài đặt cho mỗi cookie. Cookie flash cũng có tính liên tục.
- Cookie ‘Phân tích’: Loại cookie này cho phép chúng tôi nhận biết và đếm số lượng khách truy cập vào website và tìm hiểu cách thức khách truy cập sử dụng dịch vụ của chúng tôi. Điều này giúp chúng tôi cải thiện cách thức hoạt động của website, ví dụ, bằng cách đảm bảo rằng bạn có thể tìm thấy những gì bạn cần một cách dễ dàng.

Bạn là người quyết định và luôn luôn có thể chấp nhận hoặc từ chối cookie. Hầu hết các trình duyệt web đều tự động chấp nhận cookie, nhưng nếu muốn, bạn có thể thay đổi cài đặt trình duyệt để kiểm soát cookie.
Bạn có thể sử dụng trình duyệt web của mình để:

- xóa tất cả cookie;
- chặn tất cả cookie;

- cho phép nhận tất cả cookie;
- chặn cookie bên thứ ba;
- xóa tất cả cookie khi đóng trình duyệt;
- mở trình duyệt "riêng tư"/"ẩn danh" cho phép bạn duyệt Internet mà không lưu lại các dữ liệu cục bộ;
- cài các tiện tích bổ sung để mở rộng tùy chọn của trình duyệt.

Tôi có thể tìm thông tin về quản lý cookie ở đâu?

- Thông tin cookie Internet Explorer
- Thông tin cookie Chrome
- Thông tin cookie Firefox
- Thông tin cookie Safari
- Thông tin cookie Opera

Để biết thêm thông tin về cách quản lý cookie thông qua trình duyệt web của bạn, vui lòng truy cập www.aboutcookies.org.
Bạn sẽ có thể truy cập vào các hướng dẫn để xóa và kiểm soát cookie.
Xin cảnh báo rằng chúng tôi không chịu trách nhiệm về nội dung của các website bên ngoài, và bằng cách tắt cookie, bạn sẽ không thể sử dụng tất cả các tính năng trên website 1xbet của chúng tôi.

COOKIE FLASH

Bạn có thể thay đổi cài đặt Flash Player để ngăn việc sử dụng cookie flash. Trình Quản lý cài đặt Flash Player của bạn cho phép bạn quản lý các tùy chọn.
Không may là, nếu chọn chặn hết các cookie trong trình duyệt, có thể bạn sẽ không trải nghiệm được hết các tính năng và dịch vụ trên website của chúng tôi, và một số dịch vụ sẽ không hoạt động chính xác, ví dụ, chúng tôi không thể lưu giao diện ngôn ngữ mà bạn đã chọn.

28.9. ĐỒNG Ý VIỆC SỬ DỤNG CỦA CÁC NHÀ CUNG CẤP DỊCH VỤ ĐIỆN TỬ

Để có thể chơi game bằng tiền thật trên các dịch vụ của chúng tôi, bạn sẽ được yêu cầu chuyển tiền và nhận tiền từ chúng tôi. Để tạo điều kiện cho các dịch vụ như vậy, chúng tôi có thể sử dụng hệ thống thanh toán điện tử của bên thứ ba để xử lý các giao dịch tài chính cần thiết.
Bằng cách đồng ý và chấp nhận Chính Sách Bảo Mật này, bạn tự nguyện đồng ý với việc chuyển giao cho bên thứ ba các thông tin cá nhân của bạn cần thiết cho việc xử lý và hoàn tất các giao dịch tiền tệ bao gồm, khi cần thiết, chuyển giao thông tin cá nhân của bạn bên ngoài quốc gia của bạn.
Chúng tôi thực hiện các bước để đảm bảo quyền riêng tư của bạn được bảo vệ khi sử dụng hệ thống thanh toán của bên thứ ba.

28.10. ĐỒNG Ý VỚI VIỆC ĐÁNH GIÁ BẢO MẬT

Chúng tôi có quyền tiến hành đánh giá bảo mật vào bất kỳ lúc nào để xác thực các chi tiết đăng ký do bạn cung cấp và để xác minh các giao dịch tài chính của bạn và việc bạn sử dụng dịch vụ của chúng tôi một cách đúng đắn, để ngăn chặn các vi phạm tiềm năng đối với Điều khoản và Điều kiện của chúng tôi và bất kỳ pháp luật nào có liên quan.
Bằng cách sử dụng các dịch vụ của chúng tôi và do đó đồng ý với Điều khoản và Điều kiện của chúng tôi, bạn cho phép chúng tôi sử dụng Thông Tin Cá Nhân của bạn và tiết lộ Thông Tin Cá Nhân của bạn

cho bên thứ ba nhằm mục đích xác thực thông tin bạn cung cấp trong quá trình đăng ký và sử dụng Dịch vụ của chúng tôi, bao gồm, nếu cần thiết, việc chuyển giao thông tin cá nhân của bạn bên ngoài quốc gia của bạn.
Đánh giá bảo mật có thể bao gồm nhưng không giới hạn trong việc yêu cầu cung cấp báo cáo thẻ tín dụng và xác minh thông tin bạn cung cấp dựa trên cơ sở dữ liệu bên thứ ba.

28.11. BẢO MẬT

Chúng tôi hiểu tầm quan trọng của việc cung cấp sự bảo mật và các phương thức cần thiết để bảo vệ tính bảo mật, tính toàn vẹn và khả năng truy cập thông tin. Chúng tôi lưu trữ tất cả thông tin cá nhân nhận được trực tiếp từ bạn trong cơ sở dữ liệu được mã hóa và có mật khẩu bảo vệ, được lưu trữ trong mạng bảo mật của chúng tôi sau phần mềm tường lửa cập nhật đang hoạt động.
Dịch vụ của chúng tôi hỗ trợ SSL phiên bản 3 với mã hóa 128 bit.
Chúng tôi cũng thực hiện các biện pháp để đảm bảo các công ty con, đại lý, đối tác, chi nhánh và nhà cung cấp của chúng tôi sử dụng các biện pháp bảo mật thích hợp.
Tuy nhiên, việc gửi thông tin qua Internet thường không bảo mật tuyệt đối và chúng tôi không thể đảm bảo tính bảo mật cho dữ liệu của bạn trong khi dữ liệu đang được gửi.
BẤT CỨ DỮ LIỆU NÀO BẠN GỬI, ĐỀU SẼ DO BẠN TỰ CHỊU RỦI RO KHI THỰC HIỆN.
1xBet có tất cả các quy trình và tính năng bảo mật để bảo vệ dữ liệu của bạn sau khi nhận được dữ liệu.

28.12. BẢO VỆ TRẺ CHƯA THÀNH NIÊN

Dịch vụ của chúng tôi không dành cho những người dưới mười 18 tuổi hoặc dưới độ tuổi theo quy định của pháp luật tại quốc gia cư trú.
Bất kỳ người nào cung cấp thông tin của họ cho chúng tôi thông qua bất kỳ phần nào của dịch vụ đều xác nhận rằng họ đủ mười 18 tuổi (hoặc đủ độ tuổi theo quy định của pháp luật tại quốc gia cư trú) trở lên.
Chính sách của chúng tôi là phát hiện những người chưa thành niên tìm cách truy cập dịch vụ, điều này có thể yêu cầu đánh giá bảo mật bổ sung.
Nếu chúng tôi biết rằng trẻ vị thành niên đã cố gắng gửi hoặc đã gửi thông tin cá nhân qua dịch vụ của chúng tôi, chúng tôi sẽ không chấp nhận thông tin của họ và sẽ thực hiện tất cả các bước để thanh lọc thông tin khỏi hồ sơ của chúng tôi.

28.13. CHUYỂN GIAO THÔNG TIN TRÊN QUỐC TẾ

Thông tin cá nhân do chúng tôi thu thập có thể được lưu trữ và xử lý ở bất kỳ quốc gia nào mà chúng tôi hoặc các chi nhánh, nhà cung cấp, đối tác hoặc đại lý của chúng tôi cung cấp dịch vụ cá cược và dịch vụ của nền tảng cá cược của chúng tôi.

Điều này có thể bao gồm việc chuyển dữ liệu đến các ứng dụng nhắn tin như Telegram, Facebook Messenger, WhatsApp, Viber, v.v., theo chính sách quyền riêng tư của các nền tảng đó.
Bằng cách sử dụng các dịch vụ của chúng tôi, bạn đồng ý một cách rõ ràng đối với bất kỳ việc chuyển giao thông tin nào bên ngoài quốc gia của bạn (bao gồm các quốc gia có thể không được coi là có đầy đủ luật về quyền riêng tư).
Tuy nhiên, chúng tôi thực hiện các bước để đảm bảo rằng đại lý, đối tác, chi nhánh và nhà cung cấp của chúng tôi tuân thủ các tiêu chuẩn về quyền riêng tư và Chính Sách Bảo Mật này bất kể vị trí địa lý

của họ.

28.14. QUAN HỆ BÊN THỨ BA

Chúng tôi không thể bảo đảm việc bảo vệ bất kỳ thông tin nào bạn cung cấp cho website bên thứ ba có liên kết đến dịch vụ của chúng tôi, hoặc không thể đảm bảo rằng bất kỳ thông tin nào khác được thu thập bởi bất kỳ bên thứ ba nào và có được quản lý tuân theo các chương trình liên kết của chúng tôi (nếu có) hay không, bởi vì các dịch vụ bên thứ ba và các website này không do chúng tôi sở hữu, và chúng được vận hành độc lập với chúng tôi.
Hãy cẩn thận.
Bất kỳ thông tin nào được thu thập bởi các bên thứ ba này, thì được quản lý bởi chính sách bảo mật, nếu có, của bên thứ ba đó.

28.15. TỪ CHỐI TRÁCH NHIỆM PHÁP LÝ

Chúng tôi không chịu trách nhiệm cho các sự cố ngoài tầm kiểm soát trực tiếp của chúng tôi.
Do tính chất phức tạp và luôn thay đổi của công nghệ và kinh doanh của chúng tôi, chúng tôi cung cấp toàn diện, nhưng chúng tôi không đảm bảo hoạt động không có lỗi về bảo mật thông tin cá nhân của bạn khi bạn truy cập các website khác sử dụng liên kết trên website của chúng tôi. Các website nằm ngoài tầm kiểm soát của chúng tôi, và đặc biệt không thuộc phạm vi quy định của Chính Sách Bảo Mật này, cần cung cấp cho bạn cơ hội tự làm quen với các chính sách bảo mật của họ. Nếu bạn truy cập các website khác, bạn nên lưu ý rằng các nhà điều hành của những website này có thể thu thập thông tin cá nhân của bạn, thông tin mà họ sẽ sử dụng theo chính sách bảo mật của họ, không phải theo chính sách của chúng tôi.
Hãy cẩn thận.
Chúng tôi không đảm bảo tính bảo mật của dữ liệu của bạn, trong khi dữ liệu đang được truyền qua các kênh truyền thông.
BẤT CỨ DỮ LIỆU NÀO BẠN GỬI, ĐỀU SẼ DO BẠN TỰ CHỊU RỦI RO KHI THỰC HIỆN.
Chúng tôi cũng không chịu trách nhiệm cho bất kỳ thiệt hại trực tiếp hoặc gián tiếp phát sinh từ việc sử dụng trái phép hoặc việc đánh cắp Thông Tin Cá Nhân của bạn.

28.16. ĐỒNG Ý VỚI CHÍNH SÁCH BẢO MẬT

Việc bạn sử dụng dịch vụ của chúng tôi là thỏa thuận tự nguyện của bạn đối với Chính Sách Bảo Mật của chúng tôi và do đó bạn cho chúng tôi quyền thu thập, xử lý và lưu trữ dữ liệu cá nhân của bạn.
Chính Sách Bảo Mật này đi kèm với Điều Khoản và Điều Kiện của chúng tôi và mọi Điều Khoản và Điều Kiện áp dụng bổ sung được đăng tải trên các nền các tảng và website của chúng tôi.
Chúng tôi có thể có những thay đổi định kỳ đối với Chính Sách Bảo Mật này và sẽ thông báo cho bạn về những thay đổi này bằng cách đăng tải các điều khoản được sửa đổi trên các tảng và website của chúng tôi.
Việc bạn tiếp tục sử dụng các dịch vụ của chúng tôi sau bất kỳ thay đổi nào của Chính Sách Bảo Mật này cấu thành việc bạn chấp nhận các thay đổi đó.
Đây là toàn bộ Chính Sách Bảo Mật độc quyền của chúng tôi vào ngày 16 tháng 05/2018, thay thế cho mọi phiên bản trước đó và chỉ áp dụng cho 1xBet.com.
Bạn nên thường xuyên truy cập để xem lại Chính Sách Bảo Mật này.

29. Chống rửa tiền

Công ty cược 1xBet thực hiện mọi biện pháp thích hợp để chống hoạt động rửa tiền và khủng bố quốc tế (Chính sách AML). Vì thế, Công ty có một vị trí quan trọng trong việc ngăn chặn mọi hành vi phi pháp.
Để thực hiện các nghĩa vụ này, Công ty bắt buộc phải thông báo với các cơ quan thẩm quyền nếu có lý do nghi ngờ các khoản tiền Người dùng gửi vào tài khoản có liên quan đến hoạt động phi pháp hoặc tài trợ khủng bố. Công ty cũng bắt buộc phải ngăn chặn các khoản tiền này và thực hiện các biện pháp được cung cấp bởi các quy định của chính sách chống rửa tiền AML.

Hoạt động rửa tiền nghĩa là:

- Che giấu hoặc giữ bí mật thông tin liên quan đến nguồn tiền, vị trí, nơi nhận, vận chuyển, quyền sở hữu, hoặc các quyền tài sản khác liên quan đến tài sản có được từ các hoạt động phi pháp,
- Chuyển đổi, di chuyển, chiếm đoạt, sở hữu hoặc sử dụng tài sản có được từ hoạt động tội phạm vì mục đích che giấu nguồn gốc phi pháp của tài sản đó hoặc trợ giúp những người có liên quan đến hành vi phạm tội trốn tránh sự trừng phạt của pháp luật đối với các hành vi phạm tội.
- Tình huống trong đó tài sản có được là từ hoạt động phi pháp thực hiện trên lãnh thổ của quốc gia khác.

Để ngăn chặn sự xâm nhập của nguồn tiền phi pháp vào nền kinh tế nhà nước, nhiều quốc gia chống hoạt động rửa tiền và tài trợ khủng bố.
Công ty áp dụng luật và các quy định nội bộ cùng các biện pháp đặc biệt để hỗ trợ các tổ chức quốc tế trong việc chống nạn rửa tiền và tài trợ khủng bố trên toàn tế giới.

Khi đăng ký tài khoản tại Website, khách hàng đồng ý thực hiện các nghĩa vụ sau:

- Khách hàng đồng ý tuân thủ mọi quy định và pháp luật hiện hành về chống hoạt động rửa tiền và khủng bố, bao gồm cả Chính sách chống rửa tiền AML.
- Khách hàng xác nhận rằng không có thông tin hoặc sự đáng ngờ nào về việc nguồn tiền dùng để gửi vào tài khoản trước đây, hiện tại và sau này là có được từ nguồn phạm pháp, hoặc bất kỳ mối liên hệ nào về việc hợp thức hóa các nguồn thu nhập phi pháp, hay các hoạt động khác bị cấm bởi pháp luật hiện hành hoặc trái với chỉ đạo của bất kỳ tổ chức quốc tế nào;
- Khách hàng đồng ý cung cấp ngay lập tức bất kỳ thông tin nào mà chúng tôi cho là cần thiết theo yêu cầu của pháp luật và các yêu cầu pháp lý hiện hành liên quan đến việc chống hoạt động hợp thức hóa các nguồn tiền có được do phạm pháp.

Công ty thu thập và giữ hộ chiếu hoặc chứng từ tùy thân khác của Người dùng, và báo cáo về mọi thay đổi thực hiện trong tài khoản; Công ty giám sát bất kỳ hoạt động đáng ngờ nào trong tài khoản Người dùng, cũng như những hoạt động được thực hiện trong các tình huống đặc biệt;Công ty có quyền khóa tài khoản Người dùng bất cứ lúc nào, nếu Công ty có cơ sở cho rằng hoạt động của tài khoản này có bất kỳ mối liên hệ nào với hoạt động rửa tiền và hoạt động tội phạm. Theo luật pháp quốc tế, Công ty không bắt buộc phải thông báo với Người dùng về các hành động đáng ngờ của Người dùng hoặc cho Người dùng biết về việc Công ty đã thông báo cho các cơ quan thẩm quyền về các hành động đáng ngờ đó. Theo quy trình nội bộ về chống rửa tiền AML, Công ty thực hiện quy trình ban đầu về xác minh thông tin cá nhân, căn cứ vào mức độ rủi ro trên từng Người dùng.

- Công ty sẽ yêu cầu khách hàng cung cấp thông tin tối thiểu để xác minh danh tính khách hàng.
- Công ty sẽ lưu lại và bảo quản mọi dữ liệu và thông tin cá nhân, cũng như những biện pháp xác minh đã áp dụng và kết quả của quá trình xác minh danh tính.
- Công ty sẽ kiểm tra thông tin cá nhân của khách hàng đối chiếu với danh sách các cá nhân nghi ngờ có liên quan đến khủng bố, được lập ra bởi các cơ quan nhà nước và các cơ quan hoạt động

độc lập. Danh sách tối thiểu các thông tin nhận dạng bao gồm: Họ tên đầy đủ của Người dùng, ngày tháng năm sinh (đối với cá nhân), địa chỉ thường trú và địa chỉ tạm trú của Người dùng;
- Các nguồn tiền mà Người dùng định gửi vào tài khoản.

Để xác minh và khẳng định tính xác thực của các dữ liệu nêu trên, Công ty có thể yêu cầu cung cấp các chứng từ sau:

- Hộ chiếu hoặc chứng minh nhân dân, hoặc các chứng từ khác có giá trị tương đương thỏa các yêu cầu sau: có họ tên, ngày tháng năm sinh, hình ảnh của người sở hữu chứng từ;
- Hóa đơn sinh hoạt gia đình gần đây (cấp không quá 03 tháng) hoặc các chứng từ khác có địa chỉ của Người dùng, do cơ quan nhà nước cấp.

Công ty cũng có thể yêu cầu các thông tin bổ sung thông qua các chứng từ liên quan. Trong một số trường hợp, Công ty có thể yêu cầu Người dùng cung cấp bản gốc chứng từ thay vì bản copy.

30. CHƠI CÓ TRÁCH NHIỆM

1. Vấn đề cá cược có liên quan đến sức khỏe tâm thần kém và có thể biểu hiện qua trầm cảm, lo lắng và suy nghĩ tự sát. Chúng cũng có ảnh hưởng xấu đến các mối quan hệ gia đình, công việc, thành tích học tập và có thể dẫn đến phá sản hoặc tội phạm.
   Cá cược chỉ nên là một trò tiêu khiển thú vị và không nên là cách kiếm tiền.
   Thật không may, trong một số trường hợp, lạm dụng việc cá cược có thể dẫn đến vấn đề. Chúng tôi chăm sóc khách hàng của mình và cố gắng hết sức để cung cấp một dịch vụ an toàn và đáng tin cậy để khách hàng của chúng tôi có thể sử dụng mà không có bất kỳ hậu quả gây hại nào.
2. Chúng tôi không cho phép trẻ vị thành niên cá cược (người dưới 18 tuổi).
   Chúng tôi không quảng cáo các sản phẩm và dịch vụ của chúng tôi cho trẻ vị thành niên hoặc những người dễ bị tổn thương tinh thần.
   Chúng tôi đảm bảo rằng các hoạt động quảng cáo, tài trợ và tiếp thị của chúng tôi không chứa bất kỳ thông tin nào nhằm thu hút người chưa đủ tuổi đến với Dịch vụ.
3. Nếu bạn dùng chung máy tính với người chưa đủ tuổi, bạn nên đảm bảo rằng họ không có quyền truy cập vào tên người dùng, mật khẩu và thông tin ngân hàng.
   Có các phần mềm để giúp hạn chế quyền truy cập vào việc cá cược, ví dụ như NetNanny và Cyber Patrol.
4. Chúng tôi thường xuyên tiến hành các kiểm tra thích hợp để xác định độ tuổi của khách hàng nhằm đảm bảo rằng tất cả người chơi của chúng tôi đều ở độ tuổi hợp pháp.
   - Trong một số trường hợp, các cách kiểm tra của chúng tôi không thể xác định tuổi khách hàng. Khi đó, chúng tôi yêu cầu thông tin bổ sung để xác nhận rằng khách hàng đủ tuổi hợp pháp.
   - Chúng tôi có thể hạn chế quyền truy cập tài khoản của bạn và đóng băng tiền trong tài khoản cho đến khi chúng tôi nhận được thông tin bổ sung cần thiết và xác nhận được rõ ràng là bạn ở độ tuổi hợp pháp.
   - Tuổi để được phép cá cược được quy định ở quốc gia của bạn thông thường là 18.
   - Khách hàng nên biết rằng họ tự chịu trách nhiệm việc đảm bảo hành động đăng ký trên 1xbet.com của họ là hợp pháp.
5. Các chiến dịch quảng bá và quảng cáo của chúng tôi không gây hiểu lầm cho khách hàng hoặc xuyên tạc các dịch vụ mà chúng tôi cung cấp. Khách hàng được thông báo về cơ hội thắng và rủi ro có thể thua cược. Dịch vụ được cung cấp để thanh toán gửi và rút tiền, chúng tôi không khuyến khích chi tiêu quá mức. Để kiểm tra mức độ nghiện cá cược của bạn, vui lòng trả lời "Có" hoặc "Không" cho các câu hỏi bên dưới:
   1. Chi tiêu của bạn có ngoài tầm kiểm soát không?
   2. Bạn có thường vay tiền hoặc trộm để tiếp tục đánh bạc?
   3. Gần đây bạn có dành cho gia đình và những người thân yêu ít thời gian hơn không?
   4. Ý kiến của người khác về hoạt động của bạn trên các Dịch vụ cá cược có bắt đầu làm bạn khó chịu?
   5. Bạn có bị mất hứng thú với các sở thích hoặc hoạt động giải trí thông thường của mình không?
   6. Bạn có cảm thấy chán nản hay đôi khi thậm chí nghĩ đến việc tự tử vì thua cược không?
   7. Bạn đã bao giờ nói dối để che giấu lượng thời gian hoặc số tiền mà bạn đã dùng cho việc cá cược?
      Nếu trả lời "Có" cho hầu hết các câu hỏi trên, thì có thể bạn gặp vấn đề về việc cá cược.
6. Không bao giờ quá muộn để thừa nhận rằng bạn nghiện và để giải quyết vấn đề. Chúng tôi coi trọng khách hàng của mình và chắc chắn sẽ không bao giờ góp phần vào vấn đề. Vui lòng đọc các hướng dẫn sau để giúp bạn giảm nguy cơ việc nghiện cá cược của bạn tăng thêm:
   1. Không xem cá cược là nguồn thu nhập chính của bạn.
   2. Đặt giới hạn số tiền và thời gian bạn muốn sử dụng và không vượt qua giới hạn bạn đã

đặt.
3. Chỉ cá cược với số tiền mà bạn đủ khả năng để thua.
4. Tránh sự cám dỗ dẫn đến việc càng thua càng muốn chơi nhiều hơn.
5. Không cá cược khi bạn đang bị ảnh hưởng của rượu hoặc ma túy, hay khi cảm thấy chán nản.

7. Đối với những khách hàng muốn cài đặt hạn mức cờ bạc cho mình, chúng tôi có dịch vụ cấm cờ bạc tự nguyện, cho phép bạn đóng tài khoản hoặc hạn chế hoạt động cờ bạc với những khoảng thời gian như sau: 1 tháng, 6 tháng hoặc 1 năm. Sau khi tài khoản đã bị cấm cờ bạc, nó sẽ bị đóng cho đến khi khoảng thời gian được chọn đã hết. Sau khi giai đoạn cấm cờ bạc kết thúc, bạn có thể sử dụng lại các Dịch vụ trên trang web.
   Bạn có thể yêu cầu loại bỏ các hạn chế trong tài khoản trước khi giai đoạn cấm cờ bạc kết thúc; tuy nhiên, quyết định cuối cùng nằm ở Công ty.
   - Nếu muốn đặt giới hạn cho hoạt động trực tuyến của mình, bạn hãy liên hệ với bộ phận Hỗ trợ Khách hàng 1xBet. Chúng tôi có thể giới hạn số tiền cược bạn được nhập mỗi khi đặt cược. Bạn có thể cập nhật các số tiền này bất kỳ lúc nào nhưng mọi thay đổi sẽ chỉ được thực hiện sau 24 giờ kể từ lần cập nhật trước đó.
8. Trong thời gian tự loại bản thân, bạn không được mở Tài khoản mới và phải chấp nhận rằng Công ty sẽ không chịu trách nhiệm tài chính và các trách nhiệm khác nếu bạn tiếp tục cá cược hoặc sử dụng một Tài khoản mới với Dịch vụ bằng tên hoặc địa chỉ khác. Trong những trường hợp ngoại lệ, tài khoản của khách hàng có thể được mở lại trước khi hết thời hạn tự loại bản thân.