

İÇİNDEKİLER

GENEL KURALLAR	6
1. Bir marketin sonucu bu belirlendikten sonra kesinleşir.	6
Scorers: First, Last, Anytime Scorer (Golcüler: İlk, Son, Herhangi Bir Zaman Gol Atan)	12
3. Asya Line Settlement (Asya Handikap / Çizgi Market Çözümlemeleri)	12
TEASER BETS (TEASER BAHİSLERİ)	14
DEAD HEAT RULE (BERABERLİK / EŞİT BİTİŞ KURALI)	14
RULES FOR CLASSIFICATION MARKETS (SINIFLANDIRMA / SIRALAMA MARKET KURALLARI)	15
BET BUILDER (BAHİS SİHİRBAZI)	15
SOCCER EARLY PAYOUT (FUTBOL ERKEN ÖDEME)	15
BASEBALL EARLY PAYOUT (BEYSBOL ERKEN ÖDEME)	16
AMERICAN FOOTBALL EARLY PAYOUT (AMERİKAN FUTBOLU ERKEN ÖDEME)	17
BASKETBALL EARLY PAYOUT (BASKETBOL ERKEN ÖDEME)	17
TENNIS EARLY PAYOUT (TENİS ERKEN ÖDEME)	18
ICE HOCKEY EARLY PAYOUT (BUZ HOKEYİ ERKEN ÖDEME)	18
SOCCER 1X2 ÜZERİNDE %0 MARJ	19
BASKETBALL MONEY LINE ÜZERİNDE %0 MARJ	19
AMERICAN FOOTBALL MONEY LINE ÜZERİNDE %0 MARJ	19
TENNIS MATCH WINNER ÜZERİNDE %0 MARJ	20
BASEBALL MONEY LINE ÜZERİNDE %0 MARJ	20
ICE HOCKEY MONEY LINE ÜZERİNDE %0 MARJ	20
SOCCER BORE DRAW OFFER (FUTBOL SIKICI BERABERLİK / 0-0 İADE TEKLİFİ)	20
SPOR KURALLARI VE MARKET AÇIKLAMALARI	21
SOCCER (FUTBOL)	21
Main Marketler*	21
İlk Yarı Marketleri	26
İkinci Yarı Marketleri	28
Kombo Marketler	30
Korner Marketleri	35
Kart (Booking) Marketleri	37
Golcü Marketleri / Oyuncu Özel Marketleri	39
Diğer Oyuncu Özellikleri	46

Ek Marketler	47
Hızlı Marketler / Aralık (Interval) Marketleri	55
Futbol - Outrightlar (Uzun Vadeli Marketler)	58
İstatistik çözümlemesi.	60
TENNIS (TENİS)	63
Genel Kurallar.	63
Main Marketler	64
Set Marketleri	67
Tenis - Outrightlar (Uzun Vadeli Marketler)	70
BASKETBALL (BASKETBOL)	71
Main Marketler*	71
1. Yarı Marketleri	75
2. Yarı Marketleri	76
Çeyrek Marketleri	76
Oyuncu Özel Marketleri	78
Ek Marketler	81
Basketbol - Outrightlar (Uzun Vadeli Marketler)	82
ICE HOCKEY / FIELD HOCKEY (BUZ HOKEYİ / ÇİM HOKEYİ)	83
Main Marketler*	83
Periyot Marketleri	88
Oyuncu Özelleri	89
Buz Hokeyi / Çim Hokeyi Outrightları	91
HANDBALL (HENTBOL)	92
Main Marketler	92
1. Yarı Marketleri	93
2. Yarı Marketleri	94
Oyuncu Özelleri	94
Hentbol Outrightları	95
AMERICAN FOOTBALL (AMERİKAN FUTBOLU)	95
Main Marketler:	95
1. Yarı Marketleri	97
2. Yarı Marketleri	97
Çeyrek Marketleri	98
Drive Marketleri	98
Oyuncu Özelleri	99

Takım Özelleri	104
Diğer İstatistiksel Marketler	110
Amerikan Futbolu Outrightları	114
BASEBALL (BEYSBOL)	115
BEYSBOL KURALLARI	115
Main Marketler:	117
Beysbol Oyuncu Özel Marketleri:	121
Ek Marketler:	123
Beysbol Outright Marketleri:	124
RUGBY / RUGBY LEAGUE (RAGBİ / RAGBİ LİĞİ)	125
Main Marketler:	125
1. Yarı Marketleri:	131
2. Yarı Marketleri:	134
Kombo Marketler:	136
Try Marketleri:	137
Ragbi / Ragbi Ligi Outright Marketleri:	139
MOTORSPORTS (MOTOR SPORLARI)	140
Motor Sporları Marketleri:	140
MOTORBIKES (MOTOSİKLETLER)	142
Motosiklet Marketleri:	143
CYCLING (BİSİKLET)	143
Bisiklet Marketleri:	144
Curling (Körling)	144
Körling Main Marketler:	144
Körling Outright Marketleri:	145
WINTER SPORTS (KIŞ SPORLARI)	145
Kış Sporları Marketleri:	145
BOXING/MMA (BOKS/MMA)	146
Boks/MMA Marketleri:	147
VOLLEYBALL (VOLEYBOL)	150
Main Marketler:	150
Set Marketleri:	150
Outright Marketleri:	151
BEACH VOLLEY (PLAJ VOLEYBOLU)	151
Main Marketler:	151

Set Marketleri:	152
Outright Marketleri:	152
DARTS (DART)	152
Main Marketler:	152
Hızlı Marketler:	153
Outright Marketleri:	154
FUTSAL	155
Futsal Marketleri:	155
İlk Yarı Marketleri	156
Diğer Marketler	156
SNOOKER (SNOOKER)	157
Snooker Marketleri:	157
Outright Marketleri:	157
GOLF	158
Golf Marketleri:	158
CRICKET (KRİKET)	163
Kriket Marketleri	164
Outright Marketleri:	169
E-SPORTS (E-SPORLAR)	169
Genel Kurallar	169
Counter Strike:GO Kuralları	172
Dota2 Kuralları	172
League of Legends (LoL) Kuralları	174
Genel Marketler*	175
Ek E-spor Marketleri	176
CS:GO Marketleri	181
Ek CS:GO Marketleri	181
Dota2 Marketleri	181
Ek Dota2 Marketleri	183
League of Legends Marketleri	183
Ek League of Legends Marketleri	185
Call of Duty Marketleri	186
Overwatch Marketleri	186
FIFA Marketleri	187
NBA 2K Marketleri	187

E-Basketball (E-Basketbol)	188
BEACH SOCCER (PLAJ FUTBOLU) - Aksi belirtilmedikçe tüm bahisler normal süreye dayanır.	188
Main Marketler	188
Outrightlar	188
BADMINTON (BADMİNTON)	188
Main Marketler	188
Outright Marketleri:	189
BIATHLON / ATHLETICS (BİATLON / ATLETİZM)	189
Outrightlar	189
PESAPALLO	189
Main Marketler	190
Outrightlar	190
SQUASH (ESKRAŞ / SQUASH)	190
Main Marketler	190
Outrightlar	191
SKI JUMPING (KAYAKLA ATLAMA)	191
GAELIC HURLING (GAELİK HURLİNG)	191
Main Marketler	191
Outrightlar	191
AUSSIE RULES (AVUSTRALYA FUTBOLU)	192
Main Marketler	192
Çeyrek Marketleri	194
Outrightlar	194
TABLE TENNIS (MASA TENİSİ)	195
Main Marketler	195
Oyun (Game) Marketleri	195
BASKETBALL 3x3 (BASKETBOL 3x3)	196
Main Marketler	196
BANDY (BENDİ)	196
Main Marketler	197
Bandy Outrightları	197
FLOORBALL (FLORBOL)	197
Main Marketler	197
Floorball Outrightları	197

WATERPOLO (SUTOPU)	197
Main Marketler	198
Su Topu Outrightları	198
KABADDI	198
Main Marketler	198
İlk Yarı Marketleri	199
BOWLS (ÇİM TOPU)	199
Main Marketler	199
Bowls Outrightları	200
PADEL TENNIS (PADEL TENİS)	200
Main Marketler	200
SHORT FOOTBALL (KISA FUTBOL)	203
Main Marketler	203

GENEL KURALLAR

1. Bir marketin sonucu bu belirlendikten sonra kesinleşir.

Kısa veya uzun vadeli bir outright marketinin resmi bir duyuruyla karara bağlanması durumunda, şirket sonucun yayınlanmasından sonra oynanan tüm bahisleri geçersiz sayma (iptal etme) hakkını saklı tutar.

Tamamlanan etkinliklerin nihai kesinleşmesinin ardından, federasyonlar tarafından sonradan alınacak hiçbir karar dikkate alınmayacaktır.

Bir karşılaşmanın tamamlanamaması durumunda (hava koşulları, yetersiz oyuncu sayısı vb. nedenlerle) ve sonuçta hakem ve/veya resmi bir duyuru ile karara bağlanması halinde; şirket, resmi kaynak tarafından yapılan duyurunun ardından oynanan tüm bahisleri buna göre sonuçlandırma hakkını saklı tutar.

Duyurunun maçın bitiminden sonraki 48 saatten daha uzun bir süre içinde yapılması ve henüz sonuçlanmamış tüm bahislerin halihazırda belirsiz olarak değerlendirilip iptal edilmiş/geçersiz sayılmış olması durumunda, mevcut sonuçlandırma geçerli kalır.

Tüm oyuncu özel marketleri yukarıdaki kuralın dışındadır.

Bir market oyunun daha erken bir safhasında belirlenmemişse, web sitesindeki market açıklamasında aksi belirtilmediği sürece, şirket oyunun sonucunu maçın normal süresi (düzenli süre) tamamlandığında kesinleştirir.

Örnek 1 : Bir etkinliğin Maç Sonucu 1X2 marketi, etkinliğin normal süresi (düzenli süre) bittikten sonra belirlenir.

Futbol (Soccer) 1x2 Maç Sonucu marketi, maçın hakemi tarafından "normal süre" olarak adlandırılan uzatma dakikaları da dahil olmak üzere 90 dakika sonrasında belirlenir.

Bir etkinliğin Uzatmalara/Ek Süreye gitmesi durumunda (düzenli sürenin kazananı belirlemediği anlarda), "uzatmalar dahildir" veya "ek süre dahildir" hükmüne tabi olan tüm marketler, Uzatmanın/Ek Sürenin tamamlanmasından sonra ödenir.

Market içerisinde açıkça belirtilmediği sürece, sonrasında gelebilecek penaltı vuruşları (veya diğer belirleyiciler) dikkate alınmaz.

Herhangi bir nedenle zamanında başlamayan veya ertelenen etkinlikler açık tutulabilir ve resmi başlangıç saatinden itibaren sonraki 48 saat içinde başlarsa (başlangıç yaparsa) tüm bahisler geçerli kalır.

Diğer tüm durumlarda şirket, tamamen kendi takdirine bağlı olarak, bu tür ertelenen etkinliklerin tüm bahislerini geçersiz sayma ve bahis tutarlarını müşterilere iade etme hakkını saklı tutar.

Başlangıç saatinden sonra yarıda kalan ve organizatör tarafından resmi başlangıç saatinden itibaren 48 saat içinde devam ettirilen etkinliklerde şirket, tüm bahisleri geçerli tutma ve bu sonuca göre kesinleştirme hakkını saklı tutar.

Başlangıç saatinden sonra yarıda kalan ve organizatör tarafından 48 saat içinde devam ettirilmeyen etkinliklerde şirket, sahada belirlenmiş olan tüm marketleri kesinleştirecek, geri kalan sonuçlanmamış marketleri ise geçersiz sayarak bahis tutarlarını müşterilere iade edecektir.

Ancak bu gibi durumlarda şirket, tamamen kendi takdirine bağlı olarak, bu tür yarıda kalan etkinliklerin tüm bahislerini geçersiz sayma ve bahis tutarlarını müşterilere iade etme hakkını saklı tutar.

Bir takımın belirli bir turnuvadaki kalifikasyonu ile ilgili tüm marketler (örneğin Turu Geçer, Galibiyet Yöntemi vb.) (Kupa maçları, Playoff maçları vb.), maçın ertelenmesi veya yarıda kalması ve maçın 48 saat içinde oynanacak şekilde yeniden planlanmaması durumunda geçersiz (iade) sayılacaktır.

2 ayaklı (rövanşlı) maçların olması durumunda, yalnızca ertelenen/yarıda kalan etkinliğe oynanan marketler geçersiz sayılacaktır.

Kısa vadeli veya uzun vadeli outrightlar üzerinden kalifikasyona yönelik yapılan tüm bahisler, etkinliklerin ertelenmesine/yarıda kalmasına bakılmaksızın, sonuçlanana kadar geçerli kalacaktır.

Yukarıdaki genel kuralın istisnaları şunlardır:

- Tenis maçları, yetkililer veya düzenleyici kurul bir kazanan ilan edene kadar tüm bahisler geçerli olacak şekilde açık tutulacaktır.
- Bu tür durumlarda 48 saat kuralı geçerli değildir.
- Ancak, bir oyuncunun çekilmesi veya hüküm giymesi (sakatlık, hastalık veya kişisel durumlar), yetişkin kararı (adult decision), walkover (hükmen galibiyet), diskalifiye veya maçın yarıda kalması durumunda, sahada belirlenmiş olan tüm marketler buna göre kesinleştirilir ve geri kalan tüm sonuçlanmamış marketler geçersiz ve hükümsüz ilan edilir.
- Şüpheye mahal vermemek adına, bir tenis oyuncusu son puandan önce çekilirse maç sonucu marketi geçersiz olur, ancak belirli setlere veya oyunlara ilişkin belirlenmiş olan tüm marketler buna göre kesinleştirilir.
- MLB (veya diğer Beysbol ligleri), NHL ve NBA gibi ABD Spor müsabakalarının (NFL ve MLS bu kurala dahil değildir) başlamaması veya başladıktan sonra yarıda kalması ve ilan edilen başlangıç saatinden itibaren yerel saat diliminde aynı gün içinde yeniden başlamaması durumunda, sonuçlanmamış tüm bahisler geçersiz sayılır.

(e.g. eğer bir futbol maçı ikinci yarıda yarıda kalırsa, ilk yarının marketleri normal şekilde kesinleştirilecektir).

(e.g. yukarıdaki örnekte, ikinci yarının marketleri henüz belirlenmediği için geçersiz sayılacak ve bahis tutarları müşterilere iade edilecektir).

- NFL (veya diğer Amerikan Futbolu) etkinliklerinin yarıda kalması veya ertelenmesi durumunda, maç aynı NFL (veya diğer Amerikan Futbolu) haftalık programı içinde (yerel stadyum saatine göre Perşembe - Çarşamba arası) devam etmediği sürece tüm marketler geçersiz sayılır.

MLB (veya diğer Beysbol ligleri): Moneyline (Kazanan Marketi) lig yetkilileri oyunu bitmiş kabul ederse ve şu şartlar sağlanırsa belirlenmiş sayılır:

- en az 5 inning tamamlanmışsa

VEYA

- 4.5 inning tamamlanmışsa ve ev sahibi takım (veya ikinci sırada vuruş yapan takım) öndeysse. Diğer tüm durumlarda, Money Line bahisleri geçersiz olarak kesinleştirilir.

Şüpheye mahal vermemek adına, diğer tüm marketlerdeki bahisler (örneğin Toplamlar, Spread vb.), halihazırda belirlenmiş olanlar hariç, şu şartlar altında geçerli kalacaktır:

- en az 9 inning tamamlanmışsa

VEYA

- 8.5 inning tamamlanmışsa ve ev sahibi takım (veya ikinci sırada vuruş yapan takım) öndeysse.

Diğer tüm durumlarda bahisler geçersiz sayılır. Mercy Rule (Merhamet Kuralı) uygulanması durumunda, tüm bahisler o andaki skora göre geçerli sayılacaktır.

MLB (veya diğer Beysbol ligleri), listelenen başlangıç pitcher'ının değişmesi durumunda tüm Pitcher Line'ları (Moneyline, Spread ve Toplamlar için PL Marketleri) geçersiz sayılır.

Pitcher line marketlerine oynanan bahisler, bahis kuponu ve bahis geçmişî sayfalarında (PL) göstergesini içerecektir.

Bahis kuponunda (PL) göstergesinin görünmemesi durumunda, bahis Action Line üzerine oynanmıştır ve buna göre kesinleştirilecektir.

Action line marketleri, herhangi bir pitcher değişikliğine bakılmaksızın etkinliğin sonucuna göre kesinleştirilir.

Yeni sunulan tüm pitcher line'ları yukarıdaki kurallara tabi olacaktır.

Action line marketleri, yukarıda belirtilen MLB (veya diğer Beysbol ligleri) istisnaları hariç, genel kuralları takip eder.

Beysbolda ve 7-inninglik bir oyun olması durumunda, halihazırda belirlenmiş olanlar hariç, tüm marketlerdeki bahisler şu şartlarda geçerli kalacaktır: 1. en az 7 inning tamamlanmışsa

VEYA

2. 6.5 inning tamamlanmışsa ve ev sahibi takım (veya ikinci sırada vuruş yapan takım) öndeysse.

İstisna, Moneyline (Maç Kazananı) marketidir; şu durumlarda belirlenmiş sayılır: 1. en az 5 inning tamamlanmışsa

VEYA

2. 4.5 inning tamamlanmışsa ve ev sahibi takım (veya ikinci sırada vuruş yapan takım) öndeysse.

Diğer tüm durumlarda, Money Line bahisleri geçersiz sayılır.

Toplam puan esasına göre en iyi 2 maç üzerinden belirlenen Basketbol kupası veya playoff vb. maçları spesifik sonuçlandırma kurallarına tabidir.

İlk maçın beraberlikle sonuçlanması durumunda uzatma oynanmaz ve kazanan marketi (uzatmalar dahil) geçersiz sayılır, geri kalan marketler ise sonuca göre normal şekilde kesinleştirilir.

İlk maçta bir kazanan varken ikinci maç berabere biterse de sonuçlandırma aynı olacaktır.

İkinci maçın ardından kazanma skorlarının eşitlendiği durumlarda (örneğin Takım A ilk maçı 75-70 kazanır ve Takım B ikinci maçı 85-80 kazanır), tüm marketlerde sonuçlandırma normal süre sonucuna göre yapılacak ve uzatma sonucu dikkate alınmayacaktır.

1.2 Şirket, müşteriye herhangi bir gerekçe göstermeksizin bir bahsin tamamını veya bir kısmını kabul etmeme hakkını saklı tutar.

Bir bahis kabul edilmezse, müşterinin bahis tutarı iade edilir.

1.3 Bir etkinlik başlamadan önce şirket, tamamen kendi takdirine bağlı olarak, kabul edilmiş olsa dahi müşteriye herhangi bir gerekçe göstermeksizin bir bahsin bir kısmını veya tamamını geçersiz kılma veya iptal etme hakkını saklı tutar.

Etkinlik başladıktan sonra şirket; kabul edilmiş ve hatta kesinleştirilmiş olsa dahi, geçerli bir neden olması durumunda bir bahsin bir kısmını veya tamamını geçersiz kılma veya iptal etme hakkını saklı tutar, örneğin:

- etkinliğin ifadesinde (açık hata / yazım hatası), oranlarda veya başlangıç saatinde hata yapılması.
- müşterinin birden fazla aynı veya benzer bahis oynayarak ya da birden fazla hesap açarak şirket limitlerini (potansiyel kazanç) ve risk yönetimini baypas etmeye çalışması.

- müşterinin, bahsin sonucunu belirleyen ve erişimi olan herhangi bir kamuoyu duyurusundan veya gizli bilgidен avantaj sağlaması.
- müşterinin birbiriyle bağlantılı bahisleri kombine etmesi.
- müşterinin; Oyuncular, Hakemler, Menajerler gibi etkinliğe aktif olarak katılıyor olması veya etkinlik katılımcılarıyla doğrudan veya dolaylı ilişkilerinin bulunması.
- şirketin yanlış oranlar veya etkinlikler sunmasına neden olan teknik bir hata yaşaması.
- talep üzerine müşteriye usulüne uygun olarak iletilen diğer her türlü geçerli neden.

1.4 Bahis kuponu başına maksimum kazanç (..... .EUR) şeklindedir.

1.5 Şirketimiz, etkinliğin yapılacağı yer (mekan) ile ilgili herhangi bir değişiklik olması durumunda bir etkinliğin tüm bahislerini iptal etme hakkını saklı tutar.

1.6 Şirketimiz, bir etkinliğin koşullarında radikal değişiklikler olması durumunda (oyun süresi uzunluğu, yarış hızı mesafesi veya periyot sayısı vb.) tüm bahisleri iptal etme hakkını saklı tutar.

1.7 Şirketimiz, bir spor bahis etkinliğinin hileli olduğundan veya şike olasılığının yüksek olduğundan, dolayısıyla sonucun önceden belirli kişiler tarafından bilindiğinden şüphelenmesi durumunda şu hakları saklı tutar:

- belirli bahis kuponlarını sonuçlandırmadan bekletmek
- şirketin hangi kurul veya makam tarafından denetlendiğine ve iş birliği yaptığına bağlı olarak, ilgili düzenleyici kurulları ve makamları (ESSA, Sportradar, Federasyonlar) bilgilendirmek
- bu kurullardan veya makamlardan bir karar/geribildirim gelene kadar beklemek
- ilgili kurulların veya makamların kararlarını takiben bahsi sonuçlandırmak veya geçersiz saymak

1.8 Bahis oynama süreci sırasında ve bu esnada sistemin herhangi bir nedenle teknik olarak kesintiye uğraması durumunda şirket; bakiye kullanılabilirliği, oran doğruluğu vb. standart kontrolleri takip edecek ve bahsi buna göre kabul etme veya reddetme hakkını saklı tutacaktır.

Böyle bir durumda müşterinin, sistem kullanılabilir olur olmaz giriş yapması ve bahsin kabul edilip edilmediğini onaylamak için bahis geçmişi sayfasını ziyaret etmesi gerekir.

1.9 Video Yardımcı Hakem (VAR) tarafından alınan ve sahada görevli hakemler tarafından verilen asıl kararlar çelişen (videoyu incelemenden önce oyunun devam etmesine izin verilmesi gibi kararsızlık durumları dahil) ve böylece bahis oynandığı sırada maçın anlaşılan durumunu değiştiren

herhangi bir karar; asıl olayın fiilen gerçekleştiği an ile hakemin olayla ilgili nihai kararı arasındaki zaman diliminde oynanan tüm bahislerin geçersiz sayılmasıyla sonuçlanacaktır; ancak ilgili bahis teklifinde sunulan oranların VAR kullanımından etkilenmemesi veya bahis kabul edildiği sırada sunulan oranlarda halihazırda hesaba katılmış olması durumunda bu bahisler geçerli kalır.

VAR kararından etkilenmeyen/değişmeyen, asıl olay anı ile VAR incelemesi sonrasındaki karar arasında geçen süredeki herhangi bir oyuna göre belirlenenler de dahil olmak üzere, diğer tüm bağlantısız bahis tekliflerinin sonuçlandırılması geçerli kalacaktır.

Sonuçlandırma amaçları doğrultusunda, VAR incelemeleri, oyun hemen durdurulmamış olsa bile, nihayetinde VAR'ın kullanılacağı asıl olayın gerçekleştiği anda yapılmış sayılacaktır.

Şirket, hakemin nihai kararının ardından sonuçlandırmanın hatalı hale geldiği durumlarda, söz konusu kararın maçın ve/veya belirtilen zaman diliminin bitiminden önce alınması ve iletilmesi şartıyla, önceden kesinleştirilmiş teklifleri geri alma ve yeniden düzenleme hakkını saklı tutar.

1.10 Kullanıcı deneyimi amaçları ve dolayısıyla daha iyi bir görsel sonuç için şirketimiz, ekranda görünen oranlarda iki ondalık basamak kesme işlemi uygulamaktadır.

Toplam Oran hesaplamaları altıncı ondalık basamak yuvarlaması kullanılarak yapılır, Toplam Kazanç tutarı ise her zaman ikinci ondalık basamaktan kesilir.

Fark edilen herhangi bir farklılık, yalnızca burada açıklanan yuvarlama kurallarının bir sonucudur.

1.11 Bir bahis kuponunun kesinleştirilmesi ile olası bir yeniden kesinleştirilmesi arasındaki maksimum süre 30 gündür.

1.12 Maç hakem tarafından 79:00 dakikasında veya sonrasında bitirilirse, tüm marketler FT (Maç Sonucu) verilerine göre kesinleştirilir.

Maç hakem tarafından 78:59 dakikasında veya öncesinde bitirilirse, belirlenmemiş tüm marketler geçersiz (iade) sayılacaktır.

Diğer nedenlerden dolayı (tarafatar ayaklanmaları, oyuncu kavgaları, ağır sakatlık, kötü hava koşulları, projektör arızası vb.) İPTAL EDİLEN/DURDURULAN maçlarda, belirlenmemiş tüm marketler geçersiz kılınacaktır.

1.13 Desteklenen maç formatları

Hem maç öncesi hem de canlı bahisler için desteklenen olası formatlar 2x25, 2x30, 2x35, 2x40, 2x45, 3x30 şeklindedir.

Süresi 50 dakikadan kısa veya 90 dakikadan büyük olan maçlarda tüm marketler geçersiz kılınacaktır.

Diğer tüm durumlarda bahisler normal şekilde geçerli olacaktır.

3x30 formatı için devre arası süresi "Toplam maç süresi / 2" olarak hesaplanacaktır.

Şirketimiz formatlardaki beklenmedik değişikliklerden ve neticede kurallarımıza dayalı ilgili sonuçlandırmalardan herhangi bir sorumluluk kabul etmez, risk müşteriye aittir ve kayıtları sırasında Şartlar ve Koşulların (T&C) kabul edilmesine dahildir.

1.14 Outright (kısa vadeli ve uzun vadeli outrightlar) marketleri 'Play-or-pay' (Oyna veya Öde) kuralına tabidir.

Play-or-Pay kuralı uyarınca, bir Outright marketinin katılımcılarına yapılan bahisler, listelenen oyuncu/takım/katılımcı her ne sebeple olursa olsun müsabakada yer alamamış olsa dahi normal şekilde geçerli kalacaktır (bu nedenle kaybedildi olarak kesinleştirilir).

Yukarıdaki kural, bir turnuvadaki katılımcı listesine atıfta bulunan tüm outright marketleri (Kazanan, İlk3, İlk5 vb.) için geçerli olacaktır.

H2H (head to head / kafa kafaya) marketleri hariç tutulmuştur; dolayısıyla listelenen katılımcılardan herhangi biri müsabakada yer almazsa, dahil olduğu H2H marketleri geçersiz (iade) sayılır.

Bir takımın veya katılımcının bireysel performansı ile ilgili marketlerde de (örneğin sınıflandırma marketleri) aynı sonuçlandırma uygulanacaktır.

Bir katılımcının aynı takımdan başka bir katılımcıyla değiştirilmesi durumunda, takım marketlerinin (H2H, sınıflandırma vb.) sonuçlandırılması geçerli kalacak, katılımcının bireysel marketleri ise geçersiz sayılacaktır.

2. Belirli Bahis Türlerinin Açıklaması

Scorers: First, Last, Anytime Scorer (Golcüler: İlk, Son, Herhangi Bir Zaman Gol Atan)

Bahisler yalnızca düzenli süre için geçerlidir. Kendi kalesine atılan goller (resmi makamlara göre) ihmal edilir veya oyunda yalnızca "kendi kalesine atılan goller" varsa "Golcü Olmaz" (no Scorer) olarak sayılır.

İlk Golü Atan Oyuncu (First Goalscorer) bahsi, bir oyuncunun hiç oynamaması veya oyuna kendi kalesine atılan gol hariç ilk gol atıldıktan sonra girmesi durumunda GEÇERSİZ sayılır; kendi kalesine atılan goller ise dikkate alınmaz.

Son Golü Atan Oyuncu (Last Goalscorer) bahisleri, bir oyuncunun hiç oynamaması durumunda GEÇERSİZ sayılır.

Gol atacak oyuncu bahsi, oyuna girdiği zamana bakılmaksızın her oyuncu için geçerlidir.

Herhangi Bir Zamanda Gol Atan Oyuncu (Anytime Goalscorer) bahisleri, oyuna girme zamanlarına bakılmaksızın oyuna dahil olan her oyuncu için geçerlidir.

Herhangi bir zamanda gol atan oyuncu bahisleri, bir oyuncunun hiç oynamaması durumunda GEÇERSİZ sayılır.

Bir maçın yarıda kalması ancak en az bir Golcü olması durumunda, ilk Golcüyeye yapılan bahisler geçerli olur ve son golcüyeye yapılan bahisler geçersiz sayılır.

Bu oyuncu için Herhangi Bir Zamanda Gol Atan Oyuncu marketi kazanan olarak kesinleştirilir ve diğer oyunculara yapılan bahisler geçersiz sayılır.

Yukarıdaki kurallar 'İlk/Herhangi Bir Zaman Golcü & 1X2' ve 'İlk/Herhangi Bir Zaman Golcü & Doğru Skor' marketleri için geçerlidir.

3. Asya Çizgilerinin Sonuçlandırılması

**Tüm spor dallarında mevcut seçimler olarak asya çizgilerine sahip olabilecek tüm marketler için geçerlidir (goller yerine puanlar/setler/oyunlar/rauntlar/vb. uygulanabilir).*

Toplam Gol Tablosu (Total Goals Table)

Asya	Atılma	Seçim		Asya	Atılma	Seçim
a	n	Sonucu		a	n	Sonucu
Gol	Topl			Gol	Topl	
Çiz	am			Çiz	am	
gisi	Gol			gisi	Gol	
Seçi				Seçi		
mi				mi		
Over 0.5	0	Kaybetti		Under 0.5	0	Kazandı
	1 veya daha fazla	Kazandı			1 veya daha fazla	Kaybetti
Over 0	0	Kaybetti		Under 0	0	Kazandı

r 0.75	1	Yarı- Kazandı		er 0.75	1	Yarı- Kaybetti	
	2	Kazandı			2	Kaybetti	
	veya				veya		
	daha fazla				daha fazla		
Ove r 1	0	Kaybetti		Und er 1	0	Kazandı	
	1	Geçersiz/ İade			1	Geçersiz/ İade	
	2	Kazandı			2	Kaybetti	
	veya daha fazla				veya daha fazla		
Ove r 1.25	0	Kaybetti		Und er 1.25	0	Kazandı	
	1	Yarı- Kaybetti			1	Yarı- Kazandı	
	2	Kazandı			2	Kaybetti	
	veya daha fazla				veya daha fazla		
Ove r 1.5	1	Kaybetti		Und er 1.5	1	Kazandı	
	veya daha az				veya daha az		
	2	Kazandı			2	Kaybetti	
	veya				veya		

	daha fazla		daha fazla		
Ove r 1.75	1	Kaybetti	Und er 1.75	1	Kazandı
	veya daha az			veya daha az	
	2	Yarı-Kazandı		2	Yarı-Kaybetti
	3	Kazandı		3	Kaybetti
	veya daha fazla			veya daha fazla	
Ove r 2	1	Kaybetti	Und er 2	1	Kazandı
	veya daha az			veya daha az	
	2	Geçersiz/İade		2	Geçersiz/İade
	3	Kazandı		3	Kaybetti
	veya daha fazla			veya daha fazla	

Yarı-kazandı / Yarı-kaybetti sonuçlarının açıklaması: Yarı-kazandı bir seçimde bahis tutarının yarısı kazandı, diğer yarısı ise geçersiz/iade olarak kabul edilir.

Yarı-kaybetti bir seçimde bahis tutarının yarısı kaybetti, diğer yarısı ise geçersiz/iade olarak kabul edilir.

2-Olasılıklı Handikap Tablosu (Asian Handicaps / Moneylines)

2- Olası lıklı Hand ikap Seçi mi	Niha i Sonu ç	Seçim Sonuc u		2- Olası lıklı Hand ikap Seçi mi	Niha i Sonu ç	Seçim Sonuc u
Takı m A (- 0)	Takı m A kazan ır	Kazandı		Takı m A (+0)	Takı m A kazan ır	Kazandı
	Berab erlik	Geçersi z/İade			Berab erlik	Geçersi z/İade
Takı m A (- 0)	Takı m A kaybe der	Kaybett i		Takı m A (+0)	Takı m A kaybe der	Kaybett i
	Takı m A kazan ır	Kazandı			Takı m A kazan ır	Kazandı

	Beraberlik	Yarı-Kaybetti		Beraberlik	Yarı-Kazandı
		i			
Takım A (-0.25)	Takım A kaybeder	Kaybetti i		Takım A kaybeder	Kaybetti i
	Takım A kazanır	Kazandı		Takım A kazanır veya Beraberlik	Kazandı
	Beraberlik veya Takım A kaybeder	Kaybetti i		Takım A kaybeder	Kaybetti i
Takım A (-0.75)	Takım A 1 golle kazanır	Yarı-Kazandı		Takım A kazanır veya Beraberlik	Kazandı

	Takı	Kazandı		Takı	Yarı-
	m A 2			m A 1	Kaybett
	veya			golle	i
	daha			kaybe	
	fazla			der	
	golle				
	kazan				
	ır				
	Berab	Kaybett		Takı	Kaybett
	erlik	i		m A 2	i
	veya			veya	
	Takı			daha	
	m A			fazla	
	kaybe			golle	
	der			kaybe	
				der	
Takı m A (- 1)	Takı	Geçersi	Takı m A (+1)	Takı	Kazandı
	m A 1	z/İade		m A	
	golle			kazan	
	kazan			ır	
	ır			veya	
				Berab	
				erlik	
	Takı	Kazandı		Takı	Geçersi
	m A 2			m A 1	z/İade
	veya			golle	
	daha			kaybe	
	fazla			der	
	golle				

	kazanır				
Takım A (-1)	Beraberlik veya Takım A kaybeder	Kaybetti i	Takım A (+1)	Takım A 2 veya daha fazla golle kaybeder	Kaybetti i
	Takım A 1 golle kazanır	Yarı-Kaybetti i		Takım A kazanır veya Beraberlik	Kazandı
	Takım A 2 veya daha fazla golle kazanır	Kazandı		Takım A 1 golle kaybeder	Yarı-Kazandı
Takım A (-)	Beraberlik veya	Kaybetti i	Takım A (+1.25)	Takım A 2 veya	Kaybetti i

1.25)	Takı m A kaybe der	)	daha fazla golle kaybe der
	Takı m A 2 veya daha fazla golle kazan ır		Takı m A kazan ır veya Berab erlik veya 1 golle kaybe der
	Takı m A 1 golle kazan ır veya Berab erlik veya Takı m A kaybe	Kaybett i	Takı m A 2 veya daha fazla golle kaybe der
		Kaybett i	

Yarı-kazandı / Yarı-kaybetti sonuçlarının açıklaması: Yarı-kazandı bir seçimde bahis tutarının yarısı kazandı, diğer yarısı ise geçersiz/iade olarak kabul edilir.

Yarı-kaybetti bir seçimde bahis tutarının yarısı kaybetti, diğer yarısı ise geçersiz/iade olarak kabul edilir.

TEASER BETS (TEASER BAHİSLERİ)

Spor bahislerinde teaser bahis, bir kombine (parlay) bahis türüdür.

Teaser bahiste bahisçinin bir oyun için handikapı (point spread) değiştirmesine izin verilir, bu da bahsin kazanılmasını kolaylaştırır.

Bunun karşılığında bahisçi, kazanma durumunda bahislerden daha düşük bir getiri elde eder.

Bir seçim kaybederse, teaser bahis kaybedilmiş sayılır.

Bir seçim geçersiz sayılır ve geri kalanı kazanırsa, teaser bahis geçersiz sayılır.

DEAD HEAT RULE (DEAD HEAT / BERABERLİK KURALI)

Belirgin bir kazanan olmadığında veya iki, üç veya daha fazla yarışmacı arasında beraberlik olduğunda "Dead Heat" kuralı geçerli olacaktır.

Bu, oranların o pozisyonda berabere kalan katılımcı sayısına bölüneceği anlamına gelir.

Örneğin: At Yarışında beraberlik veya bir şampiyonadaki gol kralı marketinde beraberlik.

İki oyuncu bir şampiyonadaki gol sayısında berabere kalmıştır.

Oyuncu 1 için 3.00 ve Oyuncu 2 için 1.5 oran ödenmektedir. Oranlar 2'ye bölünecek ve bahis normal şekilde ödenecektir.

Oyuncu 1'e $3.00 / 2 = 1.5$ oranıyla ödeme yapılacaktır.

Oyuncu 2'ye $1.5 / 2 = 0.75$ oranıyla ödeme yapılacaktır.

RULES FOR CLASSIFICATION MARKETS (SINIFLANDIRMA MARKETLERİ KURALLARI)

To qualify (Turu Geçer): bu market, takımlardan hangisinin turnuvanın bir sonraki turuna çıkacağını tahmin etmekten oluşur.

Bu seçenek için, eğer verilmişse uzatmalar ve penaltı vuruşları dahil olmak üzere hem ilk ayakta hem de ikinci ayakta verilen sonuçlar alınacaktır.

Victory method (Galibiyet Yöntemi)

Bu markette sonraki tura kalifikasyon kazanan takımın bunu nasıl yapacağını tahmin etmeliyiz.

Örneğin, seçimim şu şekildeyse:

- Home Overtime (Ev Sahibi Uzatma - Juventus Turin Uzatma): Bu marketin tanımının uzatma süreleri sırasında verileceğini belirtiyorum.
- Home team regular time (Ev Sahibi Takım Normal Süre - Juventus Turin Normal Süre): Bu marketin normal süre + oyunun ilave dakikaları içinde tanımlanacağını tahmin ediyorum.
- Visitor Penalties (Misafir Penaltılar - Ajax penaltıları): Marketin penaltı atışlarında tanımlanacağını tahmin ediyorum.

BET BUILDER (BAHİS SİHİRBAZI)

Bet Builder özelliği, oyuncuya aynı etkinlikteki seçimleri tek bir bahis kuponunda kombine etme fırsatı verir.

Bir Bet Builder kuponunda yer alan bir seçim geçersiz/iade (void/push) olursa, Bet Builder'a katılan diğer seçimlerin sonucuna BAKILMAKSIZIN tüm bahis kuponu geçersiz/iade sayılır.

Örneğin, LA Lakers vs Toronto Raptors maçında, LA Lakers kazanır, Maçta 220.5 Üst puan ve Oyuncu X - 29.5 Üst puan seçimleriyle bir Bet Builder kuponu oluşturuyoruz.

Oyuncu X'in maça katılmaması durumunda, onun puanlarına ilişkin seçim (29.5 üst) geçersiz sayılır.

Bu nedenle, seçim bir Bet Builder içinde yer aldığından tüm bahis kuponu geçersiz sayılır.

SOCCER EARLY PAYOUT (FUTBOL ERKEN ÖDEME)

Futbol Erken Ödeme teklifi ile maç başlamadan önce 1X2 marketine (ev sahibi veya deplasman galibiyeti) bahis oynayabilir ve takımınız maçın herhangi bir anında 2 gol öne geçerse, maçın bitmesini beklemek zorunda kalmadan otomatik olarak kazanırsınız!

Teklif YALNIZCA maç başlamadan önce oynanmış tekli, çoklu, sistem ve Bet Builder bahisleri için geçerlidir; maç sırasında oynanan bahisler için geçerli değildir.

Teklif, her oyundaki Beraberlik (Draw) seçimine oynanan bahisler için geçerli değildir.

Takımınız nihai sonuçtan bağımsız olarak maçın herhangi bir anında iki gol öne geçerse bahsiniz eksiksiz olarak ödenir.

Bu teklif, Cash Out (Bahis Bozdurma) kullanılmış olan bahisler için geçerli olmayacaktır.

Çoklu bahislerde, müşterinin kalan seçimlerin bahislerini bozdurması durumunda, bahsin belirli bir seçimi/seçimleri için teklifin verilmesi geriye dönük olarak etkilenmeyecektir.

Takım iki gol öne geçer geçmez tüm kazançlar mümkün olan en kısa sürede hesaba aktarılacaktır.

Bu teklif, bir bahsin tamamen Bozdurulduğu (Cashed Out) durumlarda geçerli olmayacaktır.

Bir bahsin kısmen Bozdurulduğu ve takımınızın iki gol öne geçtiği durumlarda, bahis kalan aktif bahis tutarı üzerinden sonuçlandırılacaktır.

Bahsiniz bu teklife uygun olarak erken ödenirse, seçiminiz maçı kazanmaya devam etse bile tekrar ödeme yapılmayacaktır.

BASEBALL EARLY PAYOUT (BEYSBOL ERKEN ÖDEME)

Beysbol Erken Ödeme teklifi ile maç başlamadan önce Money Line marketine (ev sahibi veya deplasman galibiyeti) bahis oynayabilir ve takımınız maçın herhangi bir anında 5 sayı (run) öne geçerse, maçın bitmesini beklemek zorunda kalmadan otomatik olarak kazanırsınız!

Teklif YALNIZCA maç başlamadan önce Money Line (Kazanan) marketine (Ev sahibi veya Deplasman galibiyeti) oynanmış tekli, çoklu, sistem ve Bet Builder bahisleri için geçerlidir; maç sırasında oynanan bahisler için geçerli değildir.

Takımınız nihai sonuçtan bağımsız olarak maçın herhangi bir anında beş sayı öne geçerse bahsiniz eksiksiz olarak ödenir.

Bu teklif, Cash Out kullanılmış olan bahisler için geçerli olmayacaktır.

Çoklu bahislerde, müşterinin kalan seçimlerin bahislerini bozdurması durumunda, bahsin belirli bir seçimi/seçimleri için teklifin verilmesi geriye dönük olarak etkilenmeyecektir.

Takım beş sayı öne geçer geçmez tüm kazançlar mümkün olan en kısa sürede hesaba aktarılacaktır.

Bu teklif, bir bahsin tamamen Bozdurulduğu durumlarda geçerli olmayacaktır.

Bir bahsin kısmen Bozdurulduğu ve takımınızın beş sayı öne geçtiği durumlarda, bahis kalan aktif bahis tutarı üzerinden sonuçlandırılacaktır.

Bahsiniz bu teklife uygun olarak erken ödenirse, seçiminiz maçı kazanmaya devam etse bile tekrar ödeme yapılmayacaktır.

Teklif, ilgili Pitcher Çizgileri (Money Line PL) için geçerli değildir.

AMERICAN FOOTBALL EARLY PAYOUT (AMERİKAN FUTBOLU ERKEN ÖDEME)

Amerikan Futbolu Erken Ödeme teklifi ile maç başlamadan önce Money Line marketine (ev sahibi veya deplasman galibiyeti) bahis oynayabilir ve takımınız maçın herhangi bir anında 17 puan öne geçerse, maçın bitmesini beklemek zorunda kalmadan otomatik olarak kazanırsınız!

Teklif YALNIZCA maç başlamadan önce Money Line marketine (Ev Sahibi veya Deplasman Galibiyeti) oynanmış tekli, çoklu, sistem ve Bet Builder bahisleri için geçerlidir; maç sırasında oynanan bahisler için geçerli değildir.

Takımınız nihai sonuçtan bağımsız olarak maçın herhangi bir anında on yedi puan öne geçerse bahsiniz eksiksiz olarak ödenir.

Bu teklif, Cash Out kullanılmış olan bahisler için geçerli olmayacaktır.

Çoklu bahislerde, müşterinin kalan seçimlerin bahislerini bozdurması durumunda, bahsin belirli bir seçimi/seçimleri için teklifin verilmesi geriye dönük olarak etkilenmeyecektir.

Takım on yedi puan öne geçer geçmez tüm kazançlar mümkün olan en kısa sürede hesaba aktarılacaktır.

Bu teklif, bir bahsin tamamen Bozdurulduğu durumlarda geçerli olmayacaktır.

Bir bahsin kısmen Bozdurulduğu ve takımınızın on yedi puan öne geçtiği durumlarda, bahis kalan aktif bahis tutarı üzerinden sonuçlandırılacaktır.

Bahsiniz bu teklife uygun olarak erken ödenirse, seçiminiz maçı kazanmaya devam etse bile tekrar ödeme yapılmayacaktır.

BASKETBALL EARLY PAYOUT (BASKETBOL ERKEN ÖDEME)

Basketbol Erken Ödeme teklifi ile maç başlamadan önce Money Line marketine (ev sahibi veya deplasman galibiyeti) bahis oynayabilir ve takımınız maçın herhangi bir anında 18 veya 20 puan öne geçerse, maçın bitmesini beklemek zorunda kalmadan otomatik olarak kazanırsınız!

Teklif YALNIZCA maç başlamadan önce Money Line marketine (Ev Sahibi veya Deplasman Galibiyeti) oynanmış tekli, çoklu, sistem ve Bet Builder bahisleri için geçerlidir; maç sırasında oynanan bahisler için geçerli değildir.

Takımınız nihai sonuçtan bağımsız olarak maçın herhangi bir anında on sekiz veya yirmi puan öne geçerse bahsiniz eksiksiz olarak ödenir.

Bu teklif, Cash Out kullanılmış olan bahisler için geçerli olmayacaktır.

Çoklu bahislerde, müşterinin kalan seçimlerin bahislerini bozdurması durumunda, bahsin belirli bir seçimi/seçimleri için teklifin verilmesi geriye dönük olarak etkilenmeyecektir.

Takım on sekiz veya yirmi puan öne geçer geçmez tüm kazançlar mümkün olan en kısa sürede hesaba aktarılacaktır.

Bu teklif, bir bahsin tamamen Bozdurulduğu durumlarda geçerli olmayacaktır.

Bir bahsin kısmen Bozdurulduğu ve takımınızın on sekiz veya yirmi puan öne geçtiği durumlarda, bahis kalan aktif bahis tutarı üzerinden sonuçlandırılacaktır.

Bahsiniz bu teklife uygun olarak erken ödenirse, seçiminiz maçı kazanmaya devam etse bile tekrar ödeme yapılmayacaktır.

TENNIS EARLY PAYOUT (TENİS ERKEN ÖDEME)

Tenis Erken Ödeme teklifi ile maç başlamadan önce Match Winner (Maç Kazananı) marketine (ev sahibi veya deplasman galibiyeti) bahis oynayabilir ve oyuncunuz maçın herhangi bir anında 2 set öne geçerse, maçın bitmesini beklemek zorunda kalmadan otomatik olarak kazanırsınız!

Teklif YALNIZCA maç başlamadan önce Match Winner marketine (Ev Sahibi veya Deplasman Galibiyeti) oynanmış tekli, çoklu, sistem ve Bet Builder bahisleri için geçerlidir; maç sırasında oynanan bahisler için geçerli değildir.

Oyuncunuz nihai sonuçtan bağımsız olarak maçın herhangi bir anında iki set öne geçerse bahsiniz eksiksiz olarak ödenir.

Bu teklif, Cash Out kullanılmış olan bahisler için geçerli olmayacaktır.

Çoklu bahislerde, müşterinin kalan seçimlerin bahislerini bozması durumunda, bahsin belirli bir seçimi/seçimleri için teklifin verilmesi geriye dönük olarak etkilenmeyecektir.

Oyuncu iki set öne geçer geçmez tüm kazançlar mümkün olan en kısa sürede hesaba aktarılacaktır.

Bu teklif, bir bahsin tamamen Bozdurulduğu durumlarda geçerli olmayacaktır.

Bir bahsin kısmen Bozdurulduğu ve oyuncunuzun iki set öne geçtiği durumlarda, bahis kalan aktif bahis tutarı üzerinden sonuçlandırılacaktır.

Bahsiniz bu teklife uygun olarak erken ödenirse, seçiminiz maçı kazanmaya devam etse bile tekrar ödeme yapılmayacaktır.

ICE HOCKEY EARLY PAYOUT (BUZ HOKEYİ ERKEN ÖDEME)

Buz Hokeyi Erken Ödeme teklifi ile maç başlamadan önce Money Line marketine (ev sahibi veya deplasman galibiyeti) bahis oynayabilir ve takımınız maçın herhangi bir anında 3 gol öne geçerse, maçın bitmesini beklemek zorunda kalmadan otomatik olarak kazanırsınız!

Teklif YALNIZCA maç başlamadan önce Money Line marketine (Ev Sahibi veya Deplasman Galibiyeti) oynanmış tekli, çoklu, sistem ve Bet Builder bahisleri için geçerlidir; maç sırasında oynanan bahisler için geçerli değildir.

Takımınız nihai sonuçtan bağımsız olarak maçın herhangi bir anında üç gol öne geçerse bahsiniz eksiksiz olarak ödenir.

Bu teklif, Cash Out kullanılmış olan bahisler için geçerli olmayacaktır.

Çoklu bahislerde, müşterinin kalan seçimlerin bahislerini bozdurması durumunda, bahsin belirli bir seçimi/seçimleri için teklifin verilmesi geriye dönük olarak etkilenmeyecektir.

Takım üç gol öne geçer geçmez tüm kazançlar mümkün olan en kısa sürede hesaba aktarılacaktır.

Bu teklif, bir bahsin tamamen Bozdurulduğu durumlarda geçerli olmayacaktır.

Bir bahsin kısmen Bozdurulduğu ve takımınızın üç gol öne geçtiği durumlarda, bahis kalan aktif bahis tutarı üzerinden sonuçlandırılacaktır.

Bahsiniz bu teklife uygun olarak erken ödenirse, seçiminiz maçı kazanmaya devam etse bile tekrar ödeme yapılmayacaktır.

FUTBOLDA %0 MARJ

Bu özellik, 1X2 marketine %0 marj ile bahis yapma fırsatı sunar (bu, operatörün hiçbir komisyon almadığı anlamına gelir ve sunulan oranları mümkün olduğunca rekabetçi hale getirir).

Bu %0 marj özelliği, YALNIZCA maç başlamadan önce %0 işareti bulunan 1X2 marketine oynanan tekli, çoklu ve sistem bahisleri için geçerlidir; maç sırasında geçerli değildir.

%0 marjlı marketler, kombine bonus şablonuna ve Erken Ödeme teklifine dahil edilmez.

BASKETBOLDA MONEY LINE %0 MARJ

Bu özellik, Money Line marketine %0 marj ile bahis yapma fırsatı sunar (bu, operatörün hiçbir komisyon almadığı anlamına gelir ve sunulan oranları mümkün olduğunca rekabetçi hale getirir).

Bu %0 marj özelliği, YALNIZCA maç başlamadan önce %0 işareti bulunan Money Line marketine oynanan tekli, çoklu ve sistem bahisleri için geçerlidir; maç sırasında geçerli değildir.

%0 marjlı marketler, kombine bonus şablonuna ve Erken Ödeme teklifine dahil edilmez.

AMERİKAN FUTBOLUNDA MONEY LINE %0 MARJ

Bu özellik, Money Line marketine %0 marj ile bahis yapma fırsatı sunar (bu, operatörün hiçbir komisyon almadığı anlamına gelir ve sunulan oranları mümkün olduğunca rekabetçi hale getirir).

Bu %0 marj özelliği, YALNIZCA maç başlamadan önce %0 işareti bulunan Money Line marketine oynanan tekli, çoklu ve sistem bahisleri için geçerlidir; maç sırasında geçerli değildir.

%0 marjlı marketler, kombine bonus şablonuna ve Erken Ödeme teklifine dahil edilmez.

TENİSTE MAÇ KAZANANINA %0 MARJ

Bu özellik, Match Winner marketine %0 marj ile bahis yapma fırsatı sunar (bu, operatörün hiçbir komisyon almadığı anlamına gelir ve sunulan oranları mümkün olduğunca rekabetçi hale getirir).

Bu %0 marj özelliği, YALNIZCA maç başlamadan önce %0 işareti bulunan Match Winner marketine oynanan tekli, çoklu ve sistem bahisleri için geçerlidir; maç sırasında geçerli değildir.

%0 marjlı marketler, kombine bonus şablonuna ve Erken Ödeme teklifine dahil edilmez.

BEYSBOLDA MONEY LINE %0 MARJ

Bu özellik, Money Line marketine %0 marj ile bahis yapma fırsatı sunar (bu, operatörün hiçbir komisyon almadığı anlamına gelir ve sunulan oranları mümkün olduğunca rekabetçi hale getirir).

Bu %0 marj özelliği, YALNIZCA maç başlamadan önce %0 işareti bulunan Money Line marketine oynanan tekli, çoklu ve sistem bahisleri için geçerlidir; maç sırasında geçerli değildir.

%0 marjlı marketler, kombine bonus şablonuna ve Erken Ödeme teklifine dahil edilmez.

BUZ HOKEYİNDE MONEY LINE %0 MARJ

Bu özellik, Money Line marketine %0 marj ile bahis yapma fırsatı sunar (bu, operatörün hiçbir komisyon almadığı anlamına gelir ve sunulan oranları mümkün olduğunca rekabetçi hale getirir).

Bu %0 marj özelliği, YALNIZCA maç başlamadan önce %0 işareti bulunan Money Line marketine oynanan tekli, çoklu ve sistem bahisleri için geçerlidir; maç sırasında geçerli değildir.

%0 marjlı marketler, kombine bonus şablonuna ve Erken Ödeme teklifine dahil edilmez.

FUTBOL GOLSÜZ BERABERLİK İADESİ TEKLİFİ

Maç başlamadan önce bu teklif için sunulan marketlere bahis yapın ve eğer maç 0-0 beraberlikle sonuçlanırsa, bahsiniz tamamen iade edilecektir.

Bu teklif, YALNIZCA maç başlamadan önce oynanan tekli, çoklu, sistem ve Bet Builder bahisleri için geçerlidir; maç sırasında geçerli değildir.

İadeler, maç bittikten sonra mümkün olan en kısa sürede hesaba aktarılacaktır. Bu süre zarfında oyuncu bahse herhangi bir şekilde müdahale ederse (örneğin

nakit çekim / kısmi nakit çekim), bahis artık Golsüz Beraberlik İadesi teklifi için geçerli olmayacaktır.

SPOR KURALLARI VE BAHİS SEÇENEKLERİ (MARKET)

AÇIKLAMALARI

FUTBOL

Aksi market adında belirtilmedikçe tüm Futbol bahisleri normal süreye dayanmaktadır.

Sonuçlandırma Kaynak Önceliği

Spor bahisleri marketlerinin sonuçlandırılması için sonuçlar, aşağıdaki kaynak öncelik sırasına göre belirlenecektir.

Hiyerarşideki mevcut ve uygulanabilir ilk kaynak nihai olarak kabul edilecektir.

Köşe Vuruşu (Korner), Kart (Rezervasyon) & Gol Atan Oyuncu Marketleri

Resmi müsabaka veya kulüp kaynakları

Veri Sağlayıcıları

Sonuç web siteleri

Oyuncu Özel (PS) Marketleri & Müdahaleler (Tackle)

OPTA

Resmi müsabaka veya kulüp kaynakları

Veri Sağlayıcıları

Sonuç web siteleri

****Kaynaklar arasında çelişki olması durumunda yukarıdaki öncelik sırası geçerli olacaktır.**

Ana Marketler*

*Aşağıda listelenen marketlerden bazıları E-Futbol altında da görünebilir (aynı kurallar geçerlidir)

1X2: Maçın sonucunu tahmin etmeniz gerekir.

3 olası sonuç vardır: 1 (ev sahibi takım kazanır), X (takımlar berabere kalır), 2 (deplasman takımı kazanır).

Çifte şans: Maçın sonucunu tahmin etmeniz gerekir.

3 olası sonuç vardır: 1X (maç sonunda ev sahibi takım kazanır veya berabere kalır), X2 (maç sonunda deplasman takımı kazanır veya berabere kalır), 12 (maç sonunda ev sahibi takım kazanır veya deplasman takımı kazanır).

Toplam (Alt/Üst): Maç sırasında atılan toplam gol sayısının belirtilen çizginin altında mı yoksa üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Tur Atlar (Kalifiye Olur): Belirtilen takımın turnuvanın bir sonraki aşamasına kalıp kalmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Karşılıklı Gol Var/Yok (GG/NG): İki olası sonuç vardır: GG (maç boyunca her iki takım da en az birer gol atar), NG (maç boyunca takımlardan biri veya her ikisi de hiç gol atamaz).

Beraberlikte iade (DNB): Bu bahis marketi şundan ibarettir; bir bahsin kazanan sayılabilmesi için mutlaka kazanan bir takım olmalıdır, yani maç berabere biterse yatırılan para iade edilir.

Örneğin, final skoru berabere biterse bahis geçersiz (void) olarak sonuçlandırılacaktır.

Sıradaki gol: Bir sonraki golü hangi Takımın atacağını tahmin etmeniz gerekir.

3 olası sonuç vardır: 1 (ev sahibi takım atar), hiçbir, 2 (deplasman takımı atar).

Maçın geri kalanını hangi takım kazanır: Bahis yapıldığı andaki etkinliğin gerçek skoruna bakılmaksızın, etkinliğin skoru 0-0 olarak kabul edilecektir.

Doğru Skor: Bir maçın kesin sonucunu, yani maç sonundaki tam skoru tahmin etmektir, örneğin: (1-0, 3-0, 2-3...)

Handikap (2 yönlü): Oyunun kazananının ilgili gol avantajı/dezavantajı marjı ile belirlendiği bahis türüdür.

Doğru skor, handikapta önerilen gollere eklenir veya çıkarılır ve bu işlemten sonra kimin kazanacağı belirlenir: ev sahibi takım, beraberlik veya deplasman takımı.

Asya çizgilerinin (+/-2.0, +/-2.25, +/-2.75 vb.) sonuçlandırılması için lütfen ilgili tabloya bakınız.

Handikap (3 yönlü): Parantez içindeki handikapı dikkate alarak maçın nihai sonucunu tahmin etmeniz gerekir.

Örneğin, (0:1) deplasman takımının bir gol avantajı olduğunu, (1:0) ise ev sahibi takımın bir gol avantajı olduğunu gösterir.

Bu markette mevcut olan Bahis Türleri:

1H (0:1): Ev sahibi takım maçı 2 veya daha fazla gol farkıyla kazanacaktır

XH (0:1): Ev sahibi takım maçı 1 gol farkıyla kazanacaktır

2H (0:1): Deplasman takımı maçı kazanacak veya berabere kalacaktır

1H (0:2): Ev sahibi takım maçı 3 veya daha fazla gol farkıyla kazanacaktır

XH (0:2): Ev sahibi takım maçı 2 gol farkıyla kazanacaktır

2H (0:2): Deplasman takımı maçı kazanacak, berabere kalacak veya 1 gol farkla kaybedecektir

1H (0:3): Ev sahibi takım maçı 4 veya daha fazla gol farkıyla kazanacaktır

XH (0:3): Ev sahibi takım maçı 3 gol farkıyla kazanacaktır

2H (0:3): Deplasman takımı maçı kazanacak, berabere kalacak veya 1 ya da 2 gol farkla kaybedecektir

1H (1:0): Ev sahibi takım maçı kazanacak veya berabere kalacaktır

XH (1:0): Deplasman takımı maçı 1 gol farkıyla kazanacaktır

2H (1:0): Deplasman takımı maçı 2 veya daha fazla gol farkıyla kazanacaktır

1H (2:0): Ev sahibi takım maçı kazanacak, berabere kalacak veya 1 gol farkla kaybedecektir

XH (2:0): Deplasman takımı maçı 2 gol farkıyla kazanacaktır

2H (2:0): Deplasman takımı maçı 3 veya daha fazla gol farkıyla kazanacaktır

1H (3:0): Ev sahibi takım maçı kazanacak, berabere kalacak veya 1 ya da 2 gol farkla kaybedecektir

XH (3:0): Deplasman takımı maçı 3 gol farkıyla kazanacaktır

2H (3:0): Deplasman takımı maçı 4 veya daha fazla gol farkıyla kazanacaktır

İlk Yarı / Maç Sonucu: Maçın ilk yarı sonucu ile birlikte maç sonucunu da tahmin etmeniz gerekir.

Olası sonuçlar şunlardır: (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X ve 2/2).

Son Gol: Bu markette, bu oyunun son Golünü iki takımdan hangisinin atacağını tahmin etmeliyiz.

Hiçbiri seçeneğini seçtiyseniz, daha fazla gol atılmayacağını belirtiyorsunuz demektir.

Kazanma marjı: Bu bahis türünde hangi takımın kazanacağını ve ne kadar farkla kazanacağını tahmin edersiniz.

Toplam Ev Sahibi: Maç sırasında Ev Sahibi takımdan atılan toplam gol sayısının belirtilen baremin üstünde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam Deplasman Takımı: Maç sırasında Deplasman Takımından atılan toplam gol sayısının belirtilen baremin üstünde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Kesin Gol Sayısı: Maç sırasında atılan kesin gol sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Olası sonuçlar 0 gol, 1, 2, 3, 4, 5+ goldür.

Hangi takım gol atar: Maçta sadece ev sahibi takımın mı, deplasman takımının mı, her iki takımın mı yoksa hiçbirinin mi gol atacağını tahmin etmekten ibarettir.

Özel bölümde mevcut olan aşağıdaki bahis marketlerinden biri seçilirse EVET veya HAYIR seçilmesinden oluşur.

Ev Sahibi İade (1 no bet): Deplasman takımının maçı kazanacağını mı yoksa maçın berabere mi biteceğini tahmin etmeniz gerekir.

Maçı ev sahibi takım kazanırsa bahis geçersiz (void) kabul edilecektir.

Deplasman İade (2 no bet): Ev sahibi takımın maçı kazanacağını mı yoksa maçın berabere mi biteceğini tahmin etmeniz gerekir.

Maçı deplasman takımı kazanırsa bahis geçersiz (void) kabul edilecektir.

Ev Sahibi Kesin Gol Sayısı: Maç sırasında Ev sahibi takımdan atılan kesin gol sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Olası sonuçlar 0 gol, 1, 2, 3+ goldür.

Deplasman Kesin Gol Sayısı: Maç sırasında Deplasman Takımından atılan kesin gol sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Olası sonuçlar 0 gol, 1, 2, 3+ goldür.

Tek/Çift: Maç sonucunun tek mi yoksa çift mi sayı olduğunu tahmin etmeniz gerekir, maç sonucu "0:0" ise bahisler "çift" olarak sayılır.

Tek/Çift Ev Sahibi: Maç sırasında ev sahibi takım tarafından atılan gol sayısının tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev sahibi takım hiç gol atamazsa kazanan seçim çifttir.

Tek/Çift Deplasman: Maç sırasında deplasman takımı tarafından atılan gol sayısının tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev sahibi takım hiç gol atamazsa kazanan seçim çifttir.

Ev Sahibi Gol Atar: Ev sahibi takımın maç sırasında en az bir gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman Gol Atar: Deplasman takımının maç sırasında en az bir gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Çoklu Gol (Multigoal): Sunulan farklı aralıklara göre maç sırasında atılan gol sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Çoklu Gol: Sunulan farklı aralıklara göre maç sırasında Ev sahibi takımdan atılan gol sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman Çoklu Gol: Sunulan farklı aralıklara göre maç sırasında Deplasman Takımından atılan gol sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Sonraki golün türü: Aşağıdaki sonuçlar arasından golün türünü tahmin etmeniz gerekir:

→ Serbest Vuruş: Golün serbest vuruş golü olarak kabul edilmesi için doğrudan serbest vuruştan veya köşe vuruşundan atılması gerekir.

Gol serbest vuruşu veya köşe vuruşunu kullanan oyuncuya yazıldığı sürece, yön değiştiren (çarpan) şutlar da sayılır;

Penaltı: Gol doğrudan penaltıdan atılmalıdır. Kaçan bir penaltının ribaundundan (dönen toptan) sonra atılan goller sayılmaz;

Kendi Kalesine Gol: Gol, kendi kalesine gol olarak ilan edilirse;

Kafa: Golü antar oyuncunun son dokunuşunun başıyla yapılmış olması gerekir;

Şut: Golün baş dışında vücudun herhangi bir parçasıyla atılmış olması ve diğer türlerin geçerli olmaması gerekir;

→ Gol Yok.

Penaltı atışları olacak mı: Maçta penaltı atışlarının (serisinin) olup olmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Uzatmalar Evet/Hayır: Maçın ekstra uzatma süresine gidip gitmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Galibiyet Yöntemi: Ev sahibi takımın veya deplasman takımının bir sonraki tura nasıl kalacağını (veya bir şampiyonluk finali durumunda nasıl kazanacağını) tahmin etmeniz gerekir.

Sunulan altı (6) olası sonuç vardır:

Deplasman takımı uzatma süresinde kazanır

Ev sahibi takım normal sürede kazanır

Ev sahibi takım penaltı atışları sonrasında kazanır

Deplasman takımı normal sürede kazanır

Deplasman takımı penaltı atışları sonrasında kazanır

Ev sahibi takım uzatma süresinde kazanır

Uzatma ve Gol: Maçın uzatmalara gidip gitmeyeceğini ve uzatmalarda gol olup olmayacağını (Evet/Hayır) tahmin etmeniz gerekir.

Uzatma - 1X2: Yalnızca uzatma süresinin 1X2 sonucunu tahmin etmeniz gerekir.

Uzatma - Hangi takım kalan süreyi kazanır: Etkinliğin gerçek skoruna bakılmaksızın, bahis yapıldığı anda skor 0-0 kabul edilir. Bu market yalnızca uzatma süresini dikkate alır.

Uzatma - Sıradaki gol: Uzatma süresinde bir sonraki golü hangi takımın atacağını tahmin etmeniz gerekir. 3 olası sonuç vardır: 1 (ev sahibi takım), none (gol olmaz), 2 (deplasman takımı).

Uzatma - Toplam: Uzatma süresince atılacak toplam gol sayısının belirtilen baremin üzerinde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Uzatma – Handikap: Parantez içindeki handikapı dikkate alarak uzatma süresinin nihai sonucunu tahmin etmeniz gerekir. Örneğin, (0:1) deplasman takımının bir gol avantajına sahip olduğunu, (1:0) ise ev sahibi takımın bir gol avantajına sahip olduğunu belirtir.

Uzatma - Doğru skor: Yalnızca uzatma süresinin doğru skorunu tahmin etmeniz gerekir.

Penaltı atışları – Kazanan: Penaltı atışlarını hangi takımın kazanacağını (1-2) tahmin etmeniz gerekir.

Penaltı atışları - X. penaltı gol olur mu: Penaltı atışları sırasında "X" numaralı penaltının gol olup olmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Penaltı atışları - X. gol: Penaltı atışları sırasında "X" numaralı golü hangi takımın atacağını tahmin etmeniz gerekir. 3 olası sonuç vardır: 1, X, 2.

Penaltı atışları – Kazanma marjı: Penaltı atışları için ev sahibi veya deplasman takımının kaç farkla kazanacağını ya da maçın berabere bitip bitmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Penaltı atışları – Toplam: Penaltı atışları sırasında atılan toplam gol sayısının Alt mı yoksa Üst mü olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Penaltı atışları - Ev sahibi toplam: Penaltı atışları sırasında ev sahibi takımın atacağı toplam gol sayısının Alt mı yoksa Üst mü olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Penaltı atışları - Deplasman toplam: Penaltı atışları sırasında deplasman takımının atacağı toplam gol sayısının Alt mı yoksa Üst mü olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Penaltı atışları - Tam gol sayısı: Penaltı atışları sırasında atılan tam gol sayısını tahmin etmeniz gerekir. 7 olası sonuç vardır: 0-4, 5, 6, 7, 8, 9, 10+.

Penaltı atışları - Tek/Çift: Penaltı atışları sırasında atılan toplam gol sayısının tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Penaltı atışları - Ev sahibi tek/çift: Penaltı atışları sırasında ev sahibi takımın attığı gol sayısının tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Penaltı atışları - Deplasman tek/çift: Penaltı atışları sırasında deplasman takımının attığı gol sayısının tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Penaltı atışları - Doğru skor: Penaltı atışları dönemindeki doğru skoru tahmin etmeniz gerekir.

Penaltı atışları - Kazanan ve toplam: Belirtilen baremi dikkate alarak, penaltı atışlarının 1X2 sonucunu ve atılan toplam gol sayısını birlikte tahmin etmeniz gerekir.

Uzatma İlk Yarı Sonucu (Normal süre golleri dahil): Uzatmanın ilk yarısının sonucunu tahmin etmeniz gerekir.

Uzatma X. Golü Atacak Takım (Normal süre golleri dahil): Uzatmada X numaralı golü hangi takımın atacağını tahmin etmeniz gerekir.

Uzatma İlk Yarı Doğru Skor (Normal süre golleri dahil): Uzatmanın ilk yarısının sonunda oluşacak doğru skoru tahmin etmeniz gerekir.

Uzatma İlk Yarı Toplam Gol (Normal süre golleri dahil): Uzatmanın ilk yarısında atılacak toplam gol sayısını (Alt/Üst) tahmin etmeniz gerekir.

Uzatma İlk Yarı Asya Handikap (Normal süre golleri dahil): Parantez içindeki handikapı dikkate alarak uzatmanın ilk yarısının sonucunu tahmin etmeniz gerekir.

X Dakika Sonrası Sonuç: Maçın X. dakikası itibarıyla sonucun ne olacağını tahmin etmeniz gerekir.

X Dakika Sonrası Toplam Gol Alt/Üst: X. dakika itibarıyla atılan toplam gol sayısının (Alt/Üst) ne olacağını tahmin etmeniz gerekir.

X Dakika Sonrası Asya Handikap: Parantez içindeki handikapı dikkate alarak X. dakika itibarıyla sonucun ne olacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Yarı - 1x2: Maçın sadece ilk yarısının sonucunu tahmin etmeniz gerekir. Maçın ikinci yarısında atılan goller geçerli değildir.

İlk Yarı - Toplam: Sadece ilk yarıda atılan toplam gol sayısının belirtilen baremin üzerinde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Yarı - Hangi takım kalan süreyi kazanır: Etkinliğin gerçek skoruna bakılmaksızın, bahis yapıldığı anda skor 0-0 kabul edilir. Bu market yalnızca ilk yarıyı dikkate alır.

İlk Yarı - Sıradaki gol: İlk yarı süresince bir sonraki golü hangi takımın atacağını tahmin etmeniz gerekir. 3 olası sonuç vardır: 1 (ev sahibi takım), none (gol olmaz), 2 (deplasman takımı).

İlk Yarı - Çifte şans: İlk yarının sonucunu tahmin etmeniz gerekir. 3 olası sonuç vardır: 1X (ilk yarı sonunda ev sahibi kazanır veya berabere biter), X2 (ilk yarı sonunda deplasman kazanır veya berabere biter), 12 (ilk yarı sonunda ev sahibi veya deplasman takımı kazanır).

İlk Yarı - Beraberlikte iade: Maçın sadece ilk yarısını hangi takımın kazanacağını tahmin etmeniz gerekir. İlk yarı berabere biterse bahis geçersiz sayılır (iade edilir).

İlk Yarı Handikap (2 Yollu): Parantez içindeki handikapı dikkate alarak maçın ilk yarısının nihai sonucunu tahmin etmeniz gerekir.

İlk Yarı Handikap (3 Yollu): Parantez içindeki handikapı dikkate alarak maçın ilk yarısının nihai sonucunu tahmin etmeniz gerekir. Örneğin, (0:1) deplasman takımının bir gol avantajına sahip olduğunu, (1:0) ise ev sahibi takımın bir gol avantajına sahip olduğunu belirtir.

İlk Yarı - Ev Sahibi tam gol sayısı: İlk yarıda ev sahibi takımın atacağı gol sayısını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Yarı - Deplasman tam gol sayısı: İlk yarıda deplasman takımının atacağı gol sayısını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Yarı - Tek/Çift: Sadece ilk yarıda atılan toplam gol sayısının tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir. 0-0'lık devre arası skoru "çift" kabul edilir.

İlk Yarı - Karşılıklı gol: Her iki takımın da ilk yarıda en az birer gol atıp atmayacağını veya sadece bir takımın gol atıp atmayacağını ya da her iki takımın da gol atamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Yarı - Ev sahibi gol yemez (Clean Sheet): "Clean sheet", bir takımın gol yememesi anlamına gelir. İlk yarı boyunca ev sahibi takımın gol yemeden maçı tamamlayıp tamamlamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Yarı - Deplasman gol yemez (Clean Sheet): İlk yarı boyunca deplasman takımının gol yemeden maçı tamamlayıp tamamlamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Yarı - 1x2 & Karşılıklı gol: İlk yarının sonucunu ve sadece ilk yarıda her iki takımın da gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Yarı - 1x2 & Toplam: İlk yarı sonucunun ve ilk yarıda atılan toplam gol sayısının belirtilen baremin üzerinde mi yoksa altında mı olacağının kombinasyonunu tahmin etmeniz gerekir. 6 olası sonuç vardır:

- 1&Ov: Ev sahibi ilk yarıyı kazanır ve toplam gol baremin üzerindedir.

- 1&Un: Ev sahibi ilk yarıyı kazanır ve toplam gol baremin altındadır.

- X&Ov: İlk yarı berabere biter ve toplam gol baremin üzerindedir.

- X&Un: İlk yarı berabere biter ve toplam gol baremin altındadır.

- 2&Ov: Deplasman ilk yarıyı kazanır ve toplam gol baremin üzerindedir.

- 2&Un: Deplasman ilk yarıyı kazanır ve toplam gol baremin altındadır.

İlk Yarı - Doğru skor: Maçın ilk yarısı için doğru skoru tahmin etmeniz gerekir.

İlk Yarı - Çoklu goller: Sunulan farklı aralıklara göre ilk yarıda atılan toplam gol sayısını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Yarı Ev Sahibi Gol Atar: Ev sahibi takımın ilk yarıda en az bir gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Yarı Deplasman Gol Atar: Deplasman takımının ilk yarıda en az bir gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Yarı Çifte Şans & KG VAR/YOK: İlk yarının sonucunu 3 çifte şans (1X, 12, X2) sonucuyla ve her iki takımın gol atıp atmayacağıyla birlikte tahmin etmeniz gerekir.

İlk Yarı Çoklu Goller: Sunulan farklı aralıklara göre ilk yarıda atılan toplam gol sayısını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Yarı 1X2 veya KG VAR/YOK: İlk yarının kazananını VEYA her iki takımın da gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir. Bahsin kazanması için tahmin edilenlerden sadece birinin gerçekleşmesi yeterlidir.

İlk Yarı Son Gol: İlk yarının son golünü hangi takımın atacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Yarı - Toplam kale vuruşu: İlk yarıda her iki takımın toplamda kaç kale vuruşu (goal kick) kullanacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Yarı - Gol aralığı: İlk yarıda atılan toplam gol sayısının hangi aralıkta olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Uzatma - İlk Yarı Toplam: Uzatmanın ilk yarısında atılan toplam gol sayısını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Yarı - Ev sahibi toplam faul: Ev sahibi takımın ilk yarıda yaptığı toplam faul sayısını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Yarı - Deplasman toplam faul: Deplasman takımının ilk yarıda yaptığı toplam faul sayısını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Yarı - Ev sahibi toplam taç: Ev sahibi takımın ilk yarıda kullandığı toplam taç atışı sayısını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Yarı - Deplasman toplam taç: Deplasman takımının ilk yarıda kullandığı toplam taç atışı sayısını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Yarı - Toplam taç: İlk yarıda her iki takımın toplamda kullandığı taç atışı sayısını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Yarı - Taç handikapı: Belirtilen taç handikapı uygulandıktan sonra ilk yarı sonucunu tahmin etmeniz gerekir.

İlk Yarı - Beraberlikte iade: İlk yarının kazananını tahmin etmeniz gerekir; ilk yarı berabere biterse bahis iade edilir.

İlk Yarı - Handikap: Belirtilen handikap uygulandıktan sonra ilk yarı sonucunu tahmin etmeniz gerekir.

İlk Yarı - Ev sahibi gol yemez: Ev sahibi takımın ilk yarıda hiç gol yemeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

İlk Yarı - Deplasman gol yemez: Deplasman takımının ilk yarıda hiç gol yemeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

İkinci Yarı (Second Half) Bahisleri

İkinci Yarı - 1x2: Sadece maçın ikinci yarısının sonucunu tahmin etmeniz gerekir. İlk yarıda atılan goller hesaba katılmaz.

İkinci Yarı - Toplam: Sadece ikinci yarıda atılan toplam gol sayısının belirtilen baremin üzerinde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

İkinci Yarı - Hangi takım kalan süreyi kazanır: Etkinliğin gerçek skoruna bakılmaksızın, bahis yapıldığı anda skor 0-0 kabul edilir. Bu market yalnızca ikinci yarıyı dikkate alır.

İkinci Yarı - Sıradaki gol: İkinci yarı süresince bir sonraki golü hangi takımın atacağını tahmin etmeniz gerekir. 3 olası sonuç vardır: 1 (ev sahibi takım), none (gol olmaz), 2 (deplasman takımı).

İkinci Yarı - Çifte şans: İkinci yarının sonucunu tahmin etmeniz gerekir. 3 olası sonuç vardır: 1X (ikinci yarı sonunda ev sahibi kazanır veya berabere biter), X2 (ikinci yarı sonunda deplasman kazanır veya berabere biter), 12 (ikinci yarı sonunda ev sahibi veya deplasman takımı kazanır).

İkinci Yarı - Beraberlikte iade: Maçın sadece ikinci yarısını hangi takımın kazanacağını tahmin etmeniz gerekir. İkinci yarı berabere biterse bahis geçersiz sayılır.

İkinci Yarı Handikap (2 Yollu): Parantez içindeki handikapı dikkate alarak ikinci yarının nihai sonucunu tahmin etmeniz gerekir.

İkinci Yarı Handikap (3 Yollu): Parantez içindeki handikapı dikkate alarak ikinci yarının nihai sonucunu tahmin etmeniz gerekir. Örneğin, (0:1) deplasman takımının bir gol avantajına sahip olduğunu, (1:0) ise ev sahibi takımın bir gol avantajına sahip olduğunu belirtir.

İkinci Yarı - Ev Sahibi tam gol sayısı: İkinci yarıda ev sahibi takımın atacağı gol sayısını tahmin etmeniz gerekir.

İkinci Yarı - Deplasman tam gol sayısı: İkinci yarıda deplasman takımının atacağı gol sayısını tahmin etmeniz gerekir.

İkinci Yarı - Tek/Çift: Sadece ikinci yarıda atılan toplam gol sayısının tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir. 0-0'lık skor "çift" kabul edilir.

İkinci Yarı - Karşılıklı gol: İkinci yarıda her iki takımın da en az birer gol atıp atmayacağını veya bir/her iki takımın gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

İkinci Yarı - Ev sahibi gol yemez: İkinci yarı boyunca ev sahibi takımın gol yemeden maçı tamamlayıp tamamlayamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

İkinci Yarı - Deplasman gol yemez: İkinci yarı boyunca deplasman takımının gol yemeden maçı tamamlayıp tamamlayamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

İkinci Yarı - 1x2 & Karşılıklı gol: İkinci yarının sonucunu ve sadece ikinci yarıda her iki takımın da gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

İkinci Yarı - 1x2 & Toplam: İkinci yarı sonucu ile ikinci yarıda atılan toplam gol sayısının baremin altında veya üzerinde olmasının kombinasyonunu tahmin etmeniz gerekir. (6 olası sonuç: 1&Ov, 1&Un, X&Ov, X&Un, 2&Ov, 2&Un).

İkinci Yarı - Doğru skor: İkinci yarı için doğru skoru tahmin etmeniz gerekir.

İkinci Yarı - Çoklu goller: Sunulan farklı aralıklara göre ikinci yarıda atılan toplam gol sayısını tahmin etmeniz gerekir.

İkinci Yarı Ev Sahibi Gol Atar: Ev sahibi takımın ikinci yarıda en az bir gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

İkinci Yarı Deplasman Gol Atar: Deplasman takımının ikinci yarıda en az bir gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

İkinci Yarı Çifte Şans & KG VAR/YOK: İkinci yarı sonucunu (1X, 12, X2) ve maçın tamamında her iki takımın gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

İkinci Yarı Çoklu Goller: İkinci yarıda atılan toplam gol sayısını farklı aralıklara göre tahmin etmeniz gerekir.

İkinci Yarı 1X2 veya KG VAR/YOK: İkinci yarının kazananını VEYA her iki takımın gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir. Tahminlerden birinin gerçekleşmesi bahsin kazanması için yeterlidir.

İkinci Yarı Son Gol: İkinci yarının son golünü hangi takımın atacağını tahmin etmeniz gerekir.

İkinci Yarı - Toplam kale vuruşu: İkinci yarıda her iki takımın toplamda kaç kale vuruşu kullanacağını tahmin etmeniz gerekir.

İkinci Yarı - Handikap: Belirtilen handikap uygulandıktan sonra ikinci yarı sonucunu tahmin etmeniz gerekir.

İkinci Yarı - Tam gol sayısı: İkinci yarıda atılan tam gol sayısını tahmin etmeniz gerekir.

İkinci Yarı - Karşılıklı gol: Her iki takımın da ikinci yarıda gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

İkinci Yarı - Ev sahibi gol yemez: Ev sahibi takımın ikinci yarıda gol yemeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

İkinci Yarı - Deplasman gol yemez: Deplasman takımının ikinci yarıda gol yemeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

İkinci Yarı - Ev sahibi toplam faul: İkinci yarıda ev sahibi takımın yaptığı toplam faul sayısını tahmin etmeniz gerekir.

İkinci Yarı - Deplasman toplam faul: İkinci yarıda deplasman takımının yaptığı toplam faul sayısını tahmin etmeniz gerekir.

İkinci Yarı - Toplam taç: İkinci yarıda kullanılan toplam taç atışı sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Kombine (Combo) Marketleri

1X2 & KG VAR: Maçın sonucunu ve maçın tamamında her iki takımın gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir. (1&GG, X&GG, 2&GG, 1&NG, X&NG, 2&NG).

Toplam & KG VAR/YOK: Toplam gol sayısı (Alt/Üst) ile maçın tamamında her iki takımın gol atıp atmayacağını (GG/NG) kombinasyonunu tahmin etmeniz gerekir. (4 sonuç: Over&GG, Over&NG, Under&GG, Under&NG).

1X2 & Alt/Üst: Maçın sonucu ile toplam gol sayısının belirtilen baremin (Alt/Üst) kombinasyonunu tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı/2. Yarı KG VAR/YOK: İlk yarı ve maç sonucu (1. Yarı / Maç Sonu) ile her iki takımın gol atıp atmayacağını kombinasyonunu tahmin etmeniz gerekir. (4 sonuç: no/no, yes/no, yes/yes, no/yes).

Toplam 2.5 veya KG VAR/YOK: Maçtaki toplam gol sayısının 2.5 Alt/Üst olması VEYA her iki takımın gol atıp atmayacağı kombinasyonunu tahmin etmeniz gerekir.

1x2 & Toplam (Alt/Üst) & KG VAR/YOK: Maçın sonucu, karşılıklı gol durumu ve toplam gol sayısının (Alt/Üst) üçlü kombinasyonunu tahmin etmeniz gerekir.

1x2 & Çoklu goller: Maçın sonucu ile toplam gol sayısının belirtilen aralıkta olup olmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Karşılıklı gol + Çoklu goller: Karşılıklı gol durumu ile toplam gol sayısının belirtilen aralıkta olup olmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Gol & 1X2 (Maç Akışı): Maçın nihai sonucunun (1, X veya 2) ne olacağını ve maçta ilk golü hangi takımın atacağını birlikte tahmin etmeniz gerekir. 7 olası sonuç sunulur:

- 1. golü ev sahibi atar & Maçı ev sahibi kazanır
 2. golü ev sahibi atar & Maç berabere biter
- 1. golü ev sahibi atar & Maçı deplasman kazanır
 2. golü ev sahibi atar & Maç berabere biter
- 1. golü deplasman atar & Maçı ev sahibi kazanır
 2. golü deplasman atar & Maç berabere biter
- 1. golü deplasman atar & Maçı deplasman kazanır
 2. Gol olmaz (0-0)

Çifte Şans (Maç) & 1. Yarı KG VAR/YOK: Maç sonucunu 3 çifte şans (1X, 12, X2) sonucuyla ve sadece ilk yarıda her iki takımın gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Çifte Şans (Maç) & 2. Yarı KG VAR/YOK: Maç sonucunu 3 çifte şans (1X, 12, X2) sonucuyla ve sadece ikinci yarıda her iki takımın gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Çifte Şans & KG VAR/YOK: Maç sonucunu 3 çifte şans (1X, 12, X2) sonucuyla ve maçın tamamında her iki takımın gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Çifte Şans & Toplam: Maç sonucunu 3 çifte şans (1X, 12, X2) sonucuyla ve toplam gol sayısının belirtilen sayının üzerinde mi altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

İY/MS & Toplam: Devre arası/Maç sonucu tahminine ek olarak, toplam gol sayısının belirtilen baremin üzerinde mi altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

İY/MS & 1. Yarı Toplam: Devre arası/Maç sonucu tahminine ek olarak, ilk yarıdaki toplam gol sayısının belirtilen baremin üzerinde mi altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

İY/MS & Tam gol sayısı: Devre arası/Maç sonucu tahminine ek olarak, maçta atılan tam gol sayısını tahmin etmeniz gerekir.

3 Seçenekli Karışım (Ev sahibi veya Üst, Ev sahibi veya Alt, Beraberlik veya Üst, Beraberlik veya Alt, Deplasman veya Üst, Deplasman veya Alt, Ev sahibi veya KG, Beraberlik veya KG, Deplasman veya KG, Ev sahibi veya herhangi bir gol yememe, Beraberlik veya herhangi bir gol yememe, Deplasman veya herhangi bir gol yememe): Maçın kazananını VEYA her iki/bir veya hiçbir takımın gol atıp atmayacağını VEYA maçtaki toplam gol sayısını tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı Alt & 2. Yarı Alt: 1. yarıdaki gol sayısının belirtilen baremin altında olacağını VE ayrıca sadece 2. yarıdaki gol sayısının belirtilen baremin altında olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Örnek: 1,5 Alt / 1,5 Alt. Bu tahmin, ilk yarıdaki toplam goller 1,5'in altında ve ikinci yarıdaki toplam goller 1,5'in altında ise kazanır.

1. Yarı Alt & 2. Yarı Üst: 1. yarıdaki gol sayısının belirtilen baremin altında olacağını VE ayrıca sadece 2. yarıdaki gol sayısının belirtilen baremin üzerinde olacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı Üst & 2. Yarı Alt: 1. yarıdaki gol sayısının belirtilen baremin üzerinde olacağını VE ayrıca sadece 2. yarıdaki gol sayısının belirtilen baremin altında olacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı Üst & 2. Yarı Üst: 1. yarıdaki gol sayısının belirtilen baremin üzerinde olacağını VE ayrıca sadece 2. yarıdaki gol sayısının belirtilen baremin üzerinde olacağını tahmin etmeniz gerekir.

İY VEYA MS: Maçın kazanan sonucunu VEYA ilk yarının kazananını tahmin etmeniz gerekir. Bahsin kazanması için tahmin edilenlerden sadece birinin gerçekleşmesi yeterlidir.

1X2 Devre Arası / Çifte Şans MS: Devre arası sonucunu ve maçın 3 olası çifte şans (1X, 12, X2) sonucunu birlikte tahmin etmeniz gerekir.

Çifte Şans İY / 1X2 MS: Devre arası çifte şans sonucunu ve maçın nihai 1X2 sonucunu birlikte tahmin etmeniz gerekir.

ÇS İY / ÇS MS: Hem ilk yarının hem de maç sonucunun çifte şans tahminlerine bahis yapın.

En az bir yarı berabere biter mi: İlk veya ikinci yarılarından en az birinin beraberlikle sonuçlanıp sonuçlanmayacağını tahmin etmeniz gerekir. Örneğin: 1. Yarı 1-1 / Maç Sonu 1-2. Sonuç: Evet.

Çifte şans veya Karşılıklı gol: Maçın kazanan sonucunu (Çifte Şans) VEYA maçta her iki takımın gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir. Bahsin kazanması için sadece birinin gerçekleşmesi yeterlidir.

Çifte şans veya Alt/Üst: Maçın kazanan sonucunu (Çifte Şans) VEYA maçtaki gol sayısının (Alt/Üst) durumunu tahmin etmeniz gerekir. Bahsin kazanması için sadece birinin gerçekleşmesi yeterlidir.

Ev sahibi X Üst + Deplasman Y Üst: Ev sahibi takımın gol sayısının belirtilen baremin üzerinde olacağını VE sadece deplasman takımının gol sayısının belirtilen baremin üzerinde olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev sahibi X Üst + Deplasman Y Alt: Ev sahibi takımın gol sayısının belirtilen baremin üzerinde olacağını VE sadece deplasman takımının gol sayısının belirtilen baremin altında olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev sahibi X Alt + Deplasman Y Alt: Ev sahibi takımın gol sayısının belirtilen baremin altında olacağını VE sadece deplasman takımının gol sayısının belirtilen baremin altında olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev sahibi X Alt + Deplasman Y Üst: Ev sahibi takımın gol sayısının belirtilen baremin altında olacağını VE sadece deplasman takımının gol sayısının belirtilen baremin üzerinde olacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Yarı - 1x2 veya {Toplam}: İlk yarının kazananını VEYA toplam gol sayısını (Alt/Üst) tahmin etmeniz gerekir. Bahsin kazanması için sadece birinin gerçekleşmesi yeterlidir.

İkinci Yarı - 1x2 veya {Toplam}: İkinci yarının kazananını VEYA toplam gol sayısını (Alt/Üst) tahmin etmeniz gerekir. Bahsin kazanması için sadece birinin gerçekleşmesi yeterlidir.

Belirttiğiniz son bahis türlerinin Türkçe çevirisi aşağıdadır:

Çifte Şans 1X & {Toplam} & Karşılıklı Gol: Maç sonucunun çifte şans (1X) olması, karşılıklı gol marketinin sonucu ve toplam gol sayısının belirtilen baremin altında veya üzerinde olmasının kombinasyonunu tahmin etmeniz gerekir.

Çifte Şans X2 & {Toplam} & Karşılıklı Gol: Maç sonucunun çifte şans (X2) olması, karşılıklı gol marketinin sonucu ve toplam gol sayısının belirtilen baremin altında veya üzerinde olmasının kombinasyonunu tahmin etmeniz gerekir.

Çifte Şans 12 & {Toplam} & Karşılıklı Gol: Maç sonucunun çifte şans (12) olması, karşılıklı gol marketinin sonucu ve toplam gol sayısının belirtilen baremin altında veya üzerinde olmasının kombinasyonunu tahmin etmeniz gerekir.

İlk Yarı Karşılıklı Gol & Çoklu Gol (Maç): İlk yarıda her iki takımın da gol atıp atmayacağı ile maç genelinde atılan toplam gol sayısının belirtilen aralıkta olup olmayacağının kombinasyonunu tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Çoklu Gol & Deplasman Çoklu Gol: Ev sahibi takımın ve deplasman takımının maç boyunca atacağı gol sayısının sunulan farklı aralıklara göre tahminini yapmanız gerekir.

İlk Yarı Çoklu Gol & İkinci Yarı Çoklu Gol: İlk yarıda ve ikinci yarıda atılan gol sayılarının, sunulan farklı aralıklara göre ayrı ayrı tahminini yapmanız gerekir.

Combo Var (Maç sonucu 1X2 + VAR Evet/Hayır): Maç sonucu ile VAR incelemesi (monitör incelemesi ile) olup olmayacağının doğru kombinasyonunu tahmin etmeniz gerekir. 6 olası sonuç vardır:

- Ev Sahibi ve Evet
-
-
- Ev Sahibi ve Hayır
-
-
- Beraberlik ve Evet
-
- Beraberlik ve Hayır
-
- Deplasman ve Evet

-
-
-

Deplasman ve Hayır

İlk Yarı - Ev Sahibi - Toplam Kale Vuruşu: İlk yarı boyunca ev sahibi takımın kullanacağı toplam kale vuruşu (goal kick) sayısını tahmin etmeniz gerekir.

İkinci Yarı - Ev Sahibi - Toplam Kale Vuruşu: İkinci yarı boyunca ev sahibi takımın kullanacağı toplam kale vuruşu sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman Takımı - Toplam Kale Vuruşu: Maç boyunca deplasman takımının kullanacağı toplam kale vuruşu sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Belirttiğiniz "Kale Vuruşu", "Korner" ve "Kart (Booking)" bahis türlerinin Türkçe çevirisi aşağıdadır:

İlk Yarı - Deplasman - Toplam Kale Vuruşu: İlk yarı boyunca deplasman takımının kullanacağı toplam kale vuruşu sayısını tahmin etmeniz gerekir.

İkinci Yarı - Deplasman - Toplam Kale Vuruşu: İkinci yarı boyunca deplasman takımının kullanacağı toplam kale vuruşu sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Korner Marketleri

(Not: Market adında aksi belirtilmedikçe, kazanılan ancak kullanılmayan kornerler sayılmaz.)

Korner 1X2: Maçta hangi takımın daha fazla korner kullanacağını tahmin etmeniz gerekir.

Sıradaki korner: Maçta bir sonraki korneri hangi takımın kullanacağını tahmin etmeniz gerekir.

Son korner: Maçta son korneri hangi takımın kullanacağını tahmin etmeniz gerekir.

Korner handikapı: Belirtilen handikap baremi dikkate alınarak, maçta hangi takımın daha fazla korner kullanacağını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam korner: Maçta kullanılan toplam korner sayısının belirtilen baremin üzerinde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev sahibi toplam korner: Maçta sadece ev sahibi takımın kullandığı korner sayısının baremin altında veya üzerinde olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman toplam korner: Maçta sadece deplasman takımının kullandığı korner sayısının baremin altında veya üzerinde olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Korner aralığı: Maçta kullanılan toplam korner sayısının hangi aralıkta olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev sahibi korner aralığı: Maçta ev sahibi takımın kullandığı korner sayısının hangi aralıkta olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman korner aralığı: Maçta deplasman takımının kullandığı korner sayısının hangi aralıkta olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Tek/Çift korner: Maçta kullanılan toplam korner sayısının tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir. (0 korner = çift kabul edilir.)

X korner yarışını kim kazanır: Maçta X sayısına ilk ulaşan takımın hangisi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Yarı - Korner 1X2: İlk yarıda hangi takımın daha fazla korner kullanacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Yarı - X. korner: İlk yarı süresince bir sonraki korneri hangi takımın kullanacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Yarı son korner: İlk yarıda son korneri hangi takımın kullanacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Yarı - Korner handikapı: İlk yarıda hangi takımın daha fazla korner kullanacağını (handikap dahil) tahmin etmeniz gerekir.

İlk Yarı - Toplam korner: İlk yarıdaki toplam korner sayısının baremin üzerinde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Yarı - Ev sahibi toplam korner: İlk yarıda ev sahibi takımın kullandığı korner sayısının baremin üzerinde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Yarı - Deplasman toplam korner: İlk yarıda deplasman takımının kullandığı korner sayısının baremin üzerinde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Yarı - Ev sahibi tam korner sayısı: İlk yarıda ev sahibi takımın kullanacağı tam korner sayısını tahmin etmeniz gerekir (4 sonuç: 0-1, 2, 3, 4+).

İlk Yarı - Deplasman tam korner sayısı: İlk yarıda deplasman takımının kullanacağı tam korner sayısını tahmin etmeniz gerekir (4 sonuç: 0-1, 2, 3, 4+).

İlk Yarı - Korner aralığı: İlk yarıdaki toplam korner sayısının hangi aralıkta olacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Yarı - Tek/Çift korner: İlk yarıdaki toplam korner sayısının tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Yarı - X korner yarışını kim kazanır: İlk yarıda X sayısına ilk ulaşan takımın hangisi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam Korner (Alt-Tam-Üst): Maçtaki toplam korner sayısının belirtilen baremin altında, tam üzerinde veya üzerinde olacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Yarı - Toplam Korner (Alt-Tam-Üst): İlk yarıdaki toplam korner sayısının belirtilen baremin altında, tam üzerinde veya üzerinde olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Maç 1X2 + Korner 1X2: Maçın sonucu ile maç sonunda hangi takımın daha fazla korner kullanacağını doğru kombinasyonunu tahmin etmeniz gerekir.

Maç 1X2 & Korner Alt/Üst: Maçın sonucu ile maç sonundaki toplam korner sayısının belirtilen baremin (Alt/Üst) doğru kombinasyonunu tahmin etmeniz gerekir.

Kart (Booking) Marketleri

Kart Marketleri: Sarı kart 1, kırmızı kart 2 kart puanı değerindedir. İkinci sarıdan kırmızı gören bir oyuncu toplam 3 kart puanı alır. Bir oyuncu maksimum 3 kart puanı alabilir.

Kart Puanlı Marketler: Sarı kart 10 puan, kırmızı kart 25 puan, ikinci sarıdan gelen kırmızı kart 25 puandır. İkinci sarı kart puanı hesaba katılmaz. Bir oyuncu maksimum 35 puan alabilir.

Kart 1X2: Maç boyunca hangi takımın daha fazla kart göreceğini tahmin etmeniz gerekir.

Sıradaki kart: Maç sırasında belirtilen kartı hangi takımın göreceğini tahmin etmeniz gerekir.

Toplam kart puanı: Maç boyunca verilen toplam kart puanının belirtilen baremin altında mı yoksa üzerinde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam kart sayısı: Maç boyunca verilen toplam kart sayısının baremin altında mı yoksa üzerinde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev sahibi toplam kart: Maç boyunca ev sahibi takımın aldığı toplam kart sayısının baremin altında mı yoksa üzerinde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman toplam kart: Maç boyunca deplasman takımının aldığı toplam kart sayısının baremin altında mı yoksa üzerinde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Tam kart sayısı: Maç boyunca verilen tam kart sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Ev sahibi tam kart sayısı: Maç boyunca ev sahibi takımın aldığı tam kart sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman tam kart sayısı: Maç boyunca deplasman takımının aldığı tam kart sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Kart puanı aralığı: Maç boyunca takımların aldığı toplam kart puanının hangi aralıkta olacağını tahmin etmeniz gerekir (5 sonuç: 0-30, 31-45, 46-60, 61-75, 76+).

Kart (Booking) Marketlerinin Devamı

İhraç (Kırmızı Kart): Maç sırasında kırmızı kart gösterilip gösterilmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Ev sahibi ihraç: Maç sırasında ev sahibi takım için kırmızı kart gösterilip gösterilmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman ihraç: Maç sırasında deplasman takımı için kırmızı kart gösterilip gösterilmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - Kart 1X2: Maçın ilk yarısında hangi takımın daha fazla kart göreceğini tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - Sıradaki kart: Maçın ilk yarısında belirtilen kartı hangi takımın göreceğini tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - Toplam kart puanı: İlk yarıda verilen toplam kart puanının belirtilen baremin üzerinde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - Toplam kart sayısı: İlk yarıda verilen toplam kart sayısının baremin üzerinde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - Ev sahibi toplam kart: İlk yarıda ev sahibi takımın aldığı toplam kart sayısının baremin altında mı yoksa üzerinde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - Tam kart sayısı: İlk yarıda verilen tam kart sayısını tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - Ev sahibi tam kart sayısı: İlk yarıda ev sahibi takımın aldığı tam kart sayısını tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - Deplasman tam kart sayısı: İlk yarıda deplasman takımının aldığı tam kart sayısını tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - Kart puanı aralığı: İlk yarıda takımların aldığı toplam kart puanının hangi aralıkta olacağını tahmin etmeniz gerekir (4 sonuç: 0-10, 11-25, 26-40, 41+).

1. Yarı - İhraç: İlk yarıda kırmızı kart gösterilip gösterilmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - Ev sahibi ihraç: İlk yarıda ev sahibi takım için kırmızı kart gösterilip gösterilmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - Deplasman ihraç: İlk yarıda deplasman takımı için kırmızı kart gösterilip gösterilmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Golcü ve Oyuncu Özel Marketleri

Golcü bahisleri aksi belirtilmedikçe normal süreyi kapsar. Kendi kalesine atılan goller dikkate alınmaz veya sadece "Golcü Yok" (No Scorer) seçeneği dahilinde değerlendirilir.

Herhangi Bir Zamanda Golcü: Seçilen oyuncunun maç sırasında en az bir gol atacağını tahmin etmeniz gerekir. Oyuncu maça dahil olmazsa bahis iade edilir.

İlk Golcü: Seçilen oyuncunun maçtaki ilk golü atacağını tahmin etmeniz gerekir. Oyuncu maça hiç dahil olmazsa veya ilk gol atıldıktan sonra oyuna girerse bahis iade edilir.

Sıradaki Golcü: Seçilen oyuncunun maçtaki "X" numaralı golü atacağını tahmin etmeniz gerekir. Oyuncu maça dahil olmazsa bahis iade edilir.

Son Golcü: Seçilen oyuncunun maçtaki son golü atacağını tahmin etmeniz gerekir.

Herhangi bir zamanda golcü & 1X2: Seçilen oyuncunun gol atacağını ve maçın nihai sonucunu (1X2) birlikte tahmin etmeniz gerekir.

Herhangi bir zamanda golcü & Doğru skor: Seçilen oyuncunun gol atacağını ve maçın tam skorunu birlikte tahmin etmeniz gerekir.

X. golcü & 1X2: X numaralı golü atacak oyuncuyu ve maç sonucunu birlikte tahmin etmeniz gerekir.

X. golcü & Doğru skor: X numaralı golü atacak oyuncuyu ve maçın tam skorunu birlikte tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu 2+ Gol Atar: Seçilen oyuncunun maçta en az iki gol atacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu 3+ Gol Atar: Seçilen oyuncunun maçta en az üç gol atacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev sahibi X. golcü: Ev sahibi takımdan seçilen oyuncunun maçtaki X. golü atacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman X. golcü: Deplasman takımından seçilen oyuncunun maçtaki X. golü atacağını tahmin etmeniz gerekir.

En çok şut: Verilen oyuncular arasından en çok şutu çekecek olanı tahmin etmeniz gerekir.

En çok isabetli şut: Verilen oyuncular arasından en çok isabetli şutu çekecek olanı tahmin etmeniz gerekir.

İlk Yarı Herhangi Bir Zamanda Golcü: İlk yarıda herhangi bir oyuncunun gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

İkinci Yarı Herhangi Bir Zamanda Golcü: İkinci yarıda herhangi bir oyuncunun gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk veya Son Golcü: Bir oyuncunun maçta ilk veya son golü atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk ve Son Golcü: Bir oyuncunun hem ilk hem de son golü atacağını tahmin etmeniz gerekir.

Golcü + Çifte Şans: Oyuncunun gol atması ve maçın Çifte Şans sonucunu birlikte tahmin etmeniz gerekir.

X. Golcü + Çifte Şans: X. golü atacak oyuncu ile Çifte Şans maç sonucunu tahmin etmeniz gerekir.

Golcü + Çoklu Skor: Oyuncunun gol atması ve maçın çoklu skor (multiscore) sonucunu tahmin etmeniz gerekir.

X. Golcü + Çoklu Skor: X. golü atacak oyuncu ile maçın çoklu skor sonucunu tahmin etmeniz gerekir.

Golcü + Toplam {Gol}: Oyuncunun gol atması ve toplam gol sayısının (Alt/Üst) tahminidir.

X. Golcü + Toplam {Gol}: X. golü atacak oyuncu ve toplam gol sayısının (Alt/Üst) tahminidir.

Golcü + Karşılıklı Gol: Oyuncunun gol atması ve karşılıklı gol olup olmayacağını (KG VAR/YOK) tahminidir.

X. Golcü + Karşılıklı Gol: X. golü atacak oyuncu ve karşılıklı gol durumunun tahminidir.

Oyuncu veya yedekten giren yedeği gol atar: "X" oyuncusunun veya onun yerine oyuna giren yedeğinin en az bir gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Golcü + 1X2 + Alt/Üst X Gol: Oyuncunun gol atması, maçın sonucu ve toplam gol sayısı (Alt/Üst) kombinasyonunun 6 olasılığından birini tahmin etmeniz gerekir.

İlk Golcü + 1X2 + Alt/Üst X Gol: İlk golü atan oyuncu, maç sonucu ve toplam gol sayısı kombinasyonunun 6 olasılığından birini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu veya yedek kart görür: "X" oyuncusunun veya onun yerine giren yedeğinin maç boyunca kart görüp görmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

İlk 15 dakikada golcü: Seçilen oyuncunun ilk 15 dakika içinde gol atacağını tahmin etmeniz gerekir.

Golcü + İY/MS: Seçilen oyuncunun gol atması ve maçın İY/MS (Devre Arası/Maç Sonu) sonucunu tahmin etmeniz gerekir.

Herhangi Bir Zamanda Golcü + 1X2 + Karşılıklı Gol: Seçilen oyuncunun maçta gol atması, maçın nihai sonucu ve her iki takımın gol atıp atmayacağını (KG) kombinasyonunu tahmin etmeniz gerekir.

Herhangi Bir Zamanda Golcü + 1X2 + Karşılıklı Gol + Toplam: Seçilen oyuncunun gol atması, maçın sonucu, karşılıklı gol durumu ve toplam gol sayısının (Alt/Üst) kombinasyonunu tahmin etmeniz gerekir.

İlk Golcü + 1X2 + Karşılıklı Gol: Seçilen oyuncunun ilk golü atması, maçın sonucu ve karşılıklı gol durumunun kombinasyonunu tahmin etmeniz gerekir.

İlk Golcü + 1X2 + Karşılıklı Gol + Toplam: İlk golü atan oyuncu, maç sonucu, karşılıklı gol durumu ve toplam gol sayısı (Alt/Üst) kombinasyonunu tahmin etmeniz gerekir.

İlk Golcü + İY/MS: Seçilen oyuncunun ilk golü atması ve maçın İY/MS sonucunu tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi İlk Golcü: Seçilen oyuncunun ev sahibi takım adına maçtaki ilk golü atacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman İlk Golcü: Seçilen oyuncunun deplasman takımı adına maçtaki ilk golü atacağını tahmin etmeniz gerekir.

Son Golcü & 1X2: Seçilen oyuncunun maçtaki son golü atması ve maçın nihai sonucunu tahmin etmeniz gerekir.

Son Golcü & Karşılıklı Gol: Seçilen oyuncunun son golü atması ve her iki takımın da gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Son Golcü & Çifte Şans: Seçilen oyuncunun son golü atması ve maçın çifte şans sonucunu tahmin etmeniz gerekir.

Son Golcü & Doğru Skor: Seçilen oyuncunun son golü atması ve maçın doğru skorunu tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Son Golcü: Seçilen oyuncunun ev sahibi takım adına maçtaki son golü atacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman Son Golcü: Seçilen oyuncunun deplasman takımı adına maçtaki son golü atacağını tahmin etmeniz gerekir.

Son Golcü + Karşılıklı Gol: Seçilen oyuncunun son golü atması ve her iki takımın gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Gol Atar ve Kart Görür: Aynı maç içerisinde oyuncunun en az bir gol atacağını ve en az bir kart göreceğini tahmin etmeniz gerekir.

Gol Atar ve Asist Yapar: Aynı maç içerisinde oyuncunun en az bir gol atacağını ve en az bir asist yapacağını tahmin etmeniz gerekir.

Gol Atar VEYA Kart Görür: Aynı maç içerisinde oyuncunun en az bir gol atacağını VEYA en az bir kart göreceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu kendi kalesine gol atar: Oyuncunun maçta kendi kalesine gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu her iki yarıda da gol atar: Oyuncunun maçın hem ilk hem de ikinci yarısında en az birer gol atacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu direğe takılır (Woodwork): Oyuncunun maç sırasında topu direğe veya üst direğe vurup vurmayacağını tahmin etmeniz gerekir. (Top direğe çarpıp gol olursa sayılmaz).

Oyuncu oyundan atılır: Oyuncunun maç sırasında kırmızı kart görüp oyundan atılıp atılmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu şut sayısı + 1X2: Maç sonucu ile oyuncunun çektiği toplam şut sayısının (Alt/Üst) tahminidir.

Oyuncu isabetli şut sayısı + 1X2: Maç sonucu ile oyuncunun çektiği isabetli şut sayısının (Alt/Üst) tahminidir.

Herhangi Bir Zamanda Golcü VEYA yedek oyuncu gol atar VEYA Direk: Oyuncunun veya onun yerine giren yedeğinin gol atması veya direğe vurması durumlarını kapsayan özel bir tahmin marketidir. (Ayrıntılı kurallar bahis metninde belirtilen 7 farklı 'EVET' ve 3 'HAYIR' senaryosuna göre belirlenir).

Gol Atar, Kart Görür ve Asist Yapar: Aynı maç içerisinde oyuncunun en az bir gol atması, en az bir asist yapması ve kart görmesi gerekir.

Gol Atar VEYA Kart Görür VEYA Asist Yapar: Aynı maç içerisinde oyuncunun gol atması, kart görmesi veya asist yapması durumlarından en az birinin gerçekleşeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu ve yedeğinin isabetli şut toplamı: Oyuncunun ve onun yerine giren yedeğinin maç sonundaki toplam isabetli şut sayısının belirtilen baremin üzerinde olacağını tahmin etmeniz gerekir. (Direğe çarpan şutlar da isabetli sayılır).

Oyuncu ve yedeğinin toplam şut sayısı: Oyuncunun ve onun yerine giren yedeğinin maç sonundaki toplam şut sayısının belirtilen baremin üzerinde olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu 2+ gol atar & Doğru Skor: Oyuncunun en az 2 gol atması ve maçın doğru skorunun tahminidir.

Oyuncu 2+ gol atar & 1X2: Oyuncunun en az 2 gol atması ve maçın nihai sonucunun tahminidir.

1. Yarı Herhangi Bir Zamanda Golcü + 1. Yarı 1X2: İlk yarıda herhangi bir oyuncunun gol atması ile ilk yarının nihai sonucunun kombinasyonunu tahmin etmeniz gerekir.

Kaleci kurtarış sayısı (Alt/Üst): Belirtilen kalecinin maç boyunca yapacağı kurtarış sayısının belirtilen baremin altında veya üzerinde olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Özel (Player Specials) Marketlerinin Devamı

Oyuncu veya yedeğinin asist yapması: "X" oyuncusunun veya onun yerine oyuna giren yedeğinin maç boyunca asist yapıp yapmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu ve yedeğinin sarı kartları: Belirli bir oyuncunun veya onun yerine oyuna giren yedeğinin maç sırasında sarı kart görüp görmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu kart görür: Belirli bir oyuncunun maç sırasında (ilk 11'de başlasın veya yedekten girsin) herhangi bir kart (sarı veya kırmızı) görüp görmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu X (veya yedeği) gol atar veya asist yapar: "X" oyuncusunun veya onun yerine oyuna giren yedeğinin maç boyunca gol atacağını ya da asist (gole yol açan pas veya doğrudan asist) yapacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu X (veya yedeği) kart görür: "X" oyuncusunun veya onun yerine oyuna giren yedeğinin maç boyunca kart (sarı veya kırmızı) görüp görmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu en az X isabetli şut atar: Belirli bir oyuncunun maç boyunca en az X sayıda isabetli şut çekeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu en az X şut atar: Belirli bir oyuncunun maç boyunca en az X sayıda şut çekeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu en az X asist yapar: Belirli bir oyuncunun maç boyunca en az X sayıda asist yapacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu N sarı kart görür: "N" oyuncusunun maç sırasında sarı kart görüp görmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu X ve yedeğinin toplam şut sayısı: "X" oyuncusunun (varsa yedeği ile birlikte) maç boyunca çektiği toplam şut sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu X ve yedeğinin toplam isabetli şut sayısı: "X" oyuncusunun (varsa yedeği ile birlikte) maç boyunca çektiği toplam isabetli şut sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu X - Toplam faul: "X" oyuncusunun maç boyunca yaptığı toplam faul sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu (veya yedeği) kart görür (son düdüğü sonrası dahil): "X" oyuncusunun veya onun yerine giren yedeğinin, maç (uzatmalar ve penaltılar dahil) boyunca kart görüp görmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir. (Metinde belirtilen 4 farklı kazanma senaryosu geçerlidir).

Diğer Oyuncu Özel (Other Player Specials) Marketleri

(Not: Aksini belirtmedikçe bu marketler normal süreyi kapsar. Penaltı atışları dikkate alınmaz.)

Oyuncu Toplam Şut / Şut Alt-Üst

Oyuncu Toplam İsbetli Şut / İsbetli Şut Alt-Üst

Oyuncu Toplam Kart / Kart Alt-Üst

Oyuncu Toplam Müdahale (Tackle) / Müdahale Alt-Üst

Oyuncu Toplam Asist / Asist Alt-Üst

Oyuncu Toplam Pas / Pas Alt-Üst

•

Oyuncu H2H (Karşılaştırmalı) Marketleri: Listelenen oyuncu maça hiç katılmazsa bahis iade edilir. İki oyuncu arasında beraberlik olursa bahis iade edilir.

Oyuncu Toplam Sarı Kart: Maç sonu düdüğünden sonra gösterilen sarı kartlar dikkate alınmaz.

Oyuncu Toplam Faul: Hakem tarafından serbest vuruş veya penaltı ile cezalandırılan ihlaller faul olarak tanımlanır. (Ofsaytlar faul sayılmaz; avantaj kurallarının uygulandığı ve kart gösterilen pozisyonlar, eğer serbest vuruş/penaltı verilmediyse faul sayılmaz).

İsbetli Şut (Shot on Target): Kaleye giren goller, kaleci tarafından kurtarılan veya kale çizgisi üzerindeki savunma oyuncusu tarafından engellenen golle sonuçlanacak girişimlerdir.

İsabetsiz Şut (Shot off Target): Kaleyi bulmayan, direğe çarpan (gol olmayan) veya bir oyuncu tarafından yön değiştirilmeyen girişimlerdir. Engellenen (Blocked) şutlar "İsabetsiz Şut" sayılmaz.

Toplam Şut: İsabetli şutlar, isabetsiz şutlar ve engellenen şutların toplamıdır.

Ekstra (Extra) Marketler

Devre Arası/Maç Sonu doğru skor: Maçın ilk yarısındaki skor ile maç sonucundaki skurun doğru kombinasyonunu tahmin etmeniz gerekir. (Örn: 0-0/2-0).

Gol aralığı: Maç boyunca atılan toplam gol sayısının hangi aralıkta olduğunu tahmin etmeniz gerekir: 0-1, 2-3, 4-6, 7+.

Ev sahibi gol yemeden kazanır: Ev sahibi takımın rakibine hiç gol şansı vermeden (0 gol yiyerek) maçı kazanıp kazanmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman gol yemeden kazanır: Deplasman takımının rakibine hiç gol şansı vermeden (0 gol yiyerek) maçı kazanıp kazanmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Daha yüksek skorlu yarı: Maçın hangi yarısında daha fazla gol atılacağını tahmin etmeniz gerekir.

Her iki yarıda 1.5 üstü: İlk yarıda 1.5'ten fazla, ikinci yarıda da 1.5'ten fazla gol atılacağını tahmin etmeniz gerekir.

Her iki yarıda 1.5 altı: İlk yarıda 1.5'ten az, ikinci yarıda da 1.5'ten az gol atılacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev sahibi her iki yarıyı da kazanır: Ev sahibi takımın hem ilk yarıyı hem de ikinci yarıyı ayrı ayrı kazanması gerekir.

Deplasman her iki yarıyı da kazanır: Deplasman takımının hem ilk yarıyı hem de ikinci yarıyı ayrı ayrı kazanması gerekir.

Ev sahibi herhangi bir yarıyı kazanır: Ev sahibi takımın ilk veya ikinci yarıdan en az birini kazanması gerekir.

Deplasman herhangi bir yarıyı kazanır: Deplasman takımının ilk veya ikinci yarıdan en az birini kazanması gerekir.

Ev sahibi en golcü yarı: Ev sahibi takımın maçın hangi yarısında daha fazla gol atacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman en golcü yarı: Deplasman takımının maçın hangi yarısında daha fazla gol atacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman takımı her iki yarıda da gol atar: Deplasman takımının hem ilk hem de ikinci yarıda gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev sahibi takımı her iki yarıda da gol atar: Ev sahibi takımın hem ilk hem de ikinci yarıda gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Kendi kalesine gol: Maç sırasında herhangi bir oyuncu tarafından kendi kalesine gol atılıp atılmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Maçta penaltı: Maçta ev sahibi veya deplasman takımı lehine penaltı verilip verilmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir. (Penaltı kullanılmalıdır, VAR ile iptal edilenler sayılmaz, seri penaltı atışları dahil değildir).

Penaltı gol olur: Maçta verilen penaltının ev sahibi veya deplasman takımı tarafından gole çevrilip çevrilmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Penaltı kaçar: Maçta verilen penaltının ev sahibi veya deplasman takımı tarafından kaçırılıp kaçırılmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Geriye düşüp kazanmak: Ev sahibi veya deplasman takımının maç içinde geriye düşüp maçı kazanıp kazanamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev sahibi geriye düşüp kazanır: Ev sahibi takımın maçı geriye düşmesine rağmen kazanıp kazanamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman geriye düşüp kazanır: Deplasman takımının maçı geriye düşmesine rağmen kazanıp kazanamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Video VAR Evet/Hayır: Maçta (monitör incelemesi ile) VAR kararı olup olmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Çoklu skorlar (Multiscores): Maçın nihai skorunun, sunulan 5 seçenekten (grup halindeki skorlar) hangisinin içinde yer alacağını tahmin etmeniz gerekir.

Topla oynama 1X2: Seçilen takımın topla oynama yüzdesinin belirtilen baremden daha yüksek olup olmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. Maç günü toplam gol: Belirtilen şampiyonada X. maç gününde atılan toplam gol sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam isabetli şut: İki takımın maç boyunca çektiği toplam isabetli şut sayısının belirtilen baremin altında veya üzerinde olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam şut: İki takımın maç boyunca çektiği toplam şut sayısının belirtilen baremin altında veya üzerinde olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev sahibi topla oynama: Ev sahibi takımın topla oynama yüzdesinin belirtilen baremin üzerinde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman topla oynama: Deplasman takımının topla oynama yüzdesinin belirtilen baremin üzerinde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. Maç günü - Ev sahibi toplam gol: Belirtilen maç gününde tüm ev sahibi takımların attığı toplam gol sayısını tahmin etmeniz gerekir.

X. Maç günü - Deplasman toplam gol: Belirtilen maç gününde tüm deplasman takımlarının attığı toplam gol sayısını tahmin etmeniz gerekir.

X. Maç günü - En çok golü kim atar (Ev/Deplasman): Belirtilen maç gününde, toplamda ev sahibi takımların mı yoksa deplasman takımlarının mı daha çok gol atacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. Maç günü - Toplam ev sahibi galibiyeti: Belirtilen maç gününde ev sahibi takımların toplam kaç maç kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. Maç günü - Toplam beraberlik: Belirtilen maç gününde kaç maçın berabere biteceğini tahmin etmeniz gerekir.

X. Maç günü - Toplam deplasman galibiyeti: Belirtilen maç gününde deplasman takımlarının toplam kaç maç kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

Doğru skor XL (50 sonuç): 90 dakika sonunda maçın tam sonucunu tahmin etmeniz gerekir (50 seçenekli liste).

Galibiyet marjı (4 sonuç): Hangi takımın kazanacağını ve kaç gol farkla kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

Galibiyet marjı (10 sonuç): Hangi takımın kazanacağını ve kaç gol farkla kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam Çoklu Gol (3 yollu): Maçta atılan gol sayısının sunulan aralıklara göre Alt, Üst veya Tam (Exact) olup olmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Son gol dakikası (aralıklar): Maçtaki son golün hangi zaman aralığında atılacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk golün atıldığı yarı: İlk golün ilk yarıda mı, ikinci yarıda mı atılacağını ya da hiç gol olmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

90. dakikadan sonra gol: İkinci yarının uzatma dakikalarında en az bir gol atılıp atılmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Yedek oyuncu gol atar: Oyuna sonradan giren bir oyuncunun maçta gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. yarı oyuncu değişikliği: İlk yarı süresince (devre arası hariç) bir oyuncu değişikliği yapıp yapılmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Teknik direktör ihracı: Maç sırasında (uzatmalar dahil) bir teknik direktörün kırmızı kart görüp görmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Ceza sahası dışından gol: Maçta ceza sahası dışından gol atılıp atılmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Penaltı kurtarılır (kaleci): Kalecilerden birinin penaltı kurtarıp kurtarmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Direk/Üst direk: Maç boyunca topun direğe veya üst direğe çarpıp çarpmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Tek/Çift faul: Maçtaki toplam faul sayısının tek mi çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Tek/Çift ofsait: Maçtaki toplam ofsait sayısının tek mi çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Tek/Çift toplam şut: Maçtaki toplam şut sayısının tek mi çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Tek/Çift isabetli şut: Maçtaki toplam isabetli şut sayısının tek mi çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev sahibi teknik direktör ihracı: Ev sahibi teknik direktörün kırmızı kart görüp görmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman teknik direktör ihracı: Deplasman teknik direktörünün kırmızı kart görüp görmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Penaltı + İhraç: Maçta penaltı verilmesi ve kırmızı kart gösterilmesi durumlarının doğru kombinasyonunu (Yes/Yes, Yes/No, No/Yes, No/No) tahmin etmeniz gerekir.

Kornerden doğrudan gol: Maçta bir korner atışından doğrudan gol atılıp atılmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk 5 dakikada penaltı: Maçın ilk 5 dakikası (00:00 - 04:59) içinde penaltı verilip verilmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

2 oyuncu oyundan atılır: Maç sırasında en az 2 oyuncunun kırmızı kart görerek oyundan atılıp atılmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu veya yedeği kart görür: "X" oyuncusunun veya onun yerine oyuna giren yedeğinin maç boyunca en az bir kart (sarı veya kırmızı) görüp görmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

1X2 Toplam Şut: Maç boyunca hangi takımın daha fazla şut çekeceğini tahmin etmeniz gerekir (1: Ev sahibi, X: Eşit, 2: Deplasman).

1X2 Toplam İsaletli Şut: Maç boyunca hangi takımın daha fazla isabetli şut çekeceğini tahmin etmeniz gerekir (1: Ev sahibi, X: Eşit, 2: Deplasman).

1X2 Ofsayt: Maç boyunca hangi takımın daha fazla ofsayta düşeceğini tahmin etmeniz gerekir (1: Ev sahibi, X: Eşit, 2: Deplasman).

1X2 Faul: Maç boyunca hangi takımın daha fazla faul yapacağını tahmin etmeniz gerekir (1: Ev sahibi, X: Eşit, 2: Deplasman).

Toplam Ofsayt: Maçtaki toplam ofsayt sayısının belirtilen baremin altında mı yoksa üzerinde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev sahibi/Deplasman Takımı - Toplam Ofsayt: Ev sahibi veya deplasman takımının maç boyunca yaptığı toplam ofsayt sayısının baremin altında mı yoksa üzerinde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam Faul: Maçtaki toplam faul sayısının belirtilen baremin altında mı yoksa üzerinde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev sahibi/Deplasman Takımı - Toplam Faul: Ev sahibi veya deplasman takımının maç boyunca yaptığı toplam faul sayısının baremin altında mı yoksa üzerinde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı veya 1X2: İlk yarının sonucunu veya maçın nihai sonucunu tahmin etmeniz gerekir (Bahsin kazanması için birinin gerçekleşmesi yeterlidir).

Ev Sahibi Toplam İsaletli Şut: Ev sahibi takımın maç boyunca çektiği toplam isabetli şut sayısının baremin altında mı yoksa üzerinde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman Toplam İsaletli Şut: Deplasman takımının maç boyunca çektiği toplam isabetli şut sayısının baremin altında mı yoksa üzerinde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Toplam Şut: Ev sahibi takımın maç boyunca çektiği toplam şut sayısının baremin altında mı yoksa üzerinde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman Toplam Şut: Deplasman takımının maç boyunca çektiği toplam şut sayısının baremin altında mı yoksa üzerinde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev sahibi kurtarış sayısı (Alt/Üst): Ev sahibi takım kalecilerinin veya oyuncularının maç boyunca yaptığı toplam kurtarış sayısının baremin altında mı yoksa üzerinde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman kurtarış sayısı (Alt/Üst): Deplasman takım kalecilerinin veya oyuncularının maç boyunca yaptığı toplam kurtarış sayısının baremin altında mı yoksa üzerinde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam kurtariş (Alt/Üst): Her iki takımın kalecilerinin veya oyuncularının ma boyunca yaptıėı toplam kurtariş sayısının baremin altında mı yoksa üzerinde mi olacaėını tahmin etmeniz gerekir.

Ev sahibi teknik direktör kart görür: Ev sahibi takım teknik direktörünün ma sırasında (uzatmalar ve penaltılar dahil) sarı kart görüp görmeyeceėini tahmin etmeniz gerekir. (Direkt kırmızı kart bu markette geçerli deėildir).

Deplasman teknik direktör kart görür: Deplasman takım teknik direktörünün ma sırasında sarı kart görüp görmeyeceėini tahmin etmeniz gerekir. (Direkt kırmızı kart bu markette geçerli deėildir).

1X2 Korner: Hangi takımın daha fazla korner kullanacaėını tahmin etmeniz gerekir (1: Ev sahibi, X: Eşit, 2: Deplasman).

Ev sahibi/Deplasman Toplam Sarı Kart: Ev sahibi veya deplasman takımının ma boyunca aldıėı toplam sarı kart sayısını tahmin etmeniz gerekir.

1X2 Sarı Kart: Hangi takımın daha fazla sarı kart göreceėini tahmin etmeniz gerekir (1: Ev sahibi, X: Eşit, 2: Deplasman).

Toplam Sarı Kart: Ma boyunca gösterilen toplam sarı kart sayısını tahmin etmeniz gerekir.

İlk sarı kartı hangi takım görür?: İlk sarı kartın ev sahibi takım tarafından mı yoksa deplasman takımı tarafından mı görüleceėini tahmin etmeniz gerekir.

En çok şut çeken takım?: Maı en çok şut çekerek bitiren takımın hangisi olacaėını tahmin etmeniz gerekir.

Penaltı Atışları – Sudden Death (Ani Ölüm): Penaltı atışlarının ilk 5'lik seriden sonra uzayıp uzamayacaėını tahmin etmeniz gerekir. (Hayır: İlk 5 atışta biter, Evet: Skor eşitlenir ve 6. veya sonraki atışlara geçilir).

Penaltı atışlarında son vuruşu yapan takım: Penaltı atışlarında son vuruşu ev sahibi takımın mı yoksa deplasman takımının mı yapacaėını tahmin etmeniz gerekir.

Penaltı atışlarında son vuruşun sonucu: Penaltı atışlarında kullanılan son vuruşun sonucunun (gol/kaçan) ne olacaėını tahmin etmeniz gerekir.

Penaltı atışlarında galibiyet marjı: Kazanan takımın, penaltı atışlarını kaç gol farkla kazanacaėını tahmin etmeniz gerekir.

Ev sahibi/Deplasman Takımı - Mata Penaltı: Ma sırasında ev sahibi veya deplasman takımı lehine penaltı verilip verilmeyeceėini tahmin etmeniz gerekir.

İki takım da X+ kart görür: Her iki takımın da ma boyunca eşit veya daha fazla X sayıda kart görüp görmeyeceėini tahmin etmeniz gerekir.

İki takım da X+ gol atar: Her iki takımın da maç boyunca eşit veya daha fazla X sayıda gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

İki takım da X+ korner kullanır: Her iki takımın da maç boyunca eşit veya daha fazla X sayıda korner kullanıp kullanmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - İki takım da X+ korner kullanır: İlk yarıda her iki takımın da eşit veya daha fazla X sayıda korner kullanıp kullanmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - İki takım da X+ gol atar: İlk yarıda her iki takımın da eşit veya daha fazla X sayıda gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - İki takım da X+ kart görür: İlk yarıda her iki takımın da eşit veya daha fazla X sayıda kart görüp görmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

X kalecisinin toplam kurtarış sayısı: X kalecisinin maç boyunca yaptığı toplam kurtarış sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam kale vuruşu: Her iki takımın toplamda kaç kale vuruşu yapacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev sahibi - Toplam kale vuruşu: Ev sahibi takımın maç boyunca yaptığı toplam kale vuruşu sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Ev sahibi - Toplam isabetli şut: Ev sahibi takımın çektiği isabetli şut sayısının baremin üzerinde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman - Toplam isabetli şut: Deplasman takımının çektiği isabetli şut sayısının baremin üzerinde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev sahibi - Toplam şut: Ev sahibi takımın çektiği toplam şut sayısının baremin üzerinde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman - Toplam şut: Deplasman takımının çektiği toplam şut sayısının baremin üzerinde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev sahibi - Toplam ofsait: Ev sahibi takımın yaptığı toplam ofsait sayısının baremin üzerinde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman Takımı toplam ofsait: Deplasman takımının maç boyunca yapacağı toplam ofsait sayısının belirtilen baremin altında veya üzerinde olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım toplam faul: Ev sahibi takımın maç boyunca yapacağı toplam faul sayısının belirtilen baremin altında veya üzerinde olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman Takımı toplam faul: Deplasman takımının maç boyunca yapacağı toplam faul sayısının belirtilen baremin altında veya üzerinde olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam şut: İki takımın maç boyunca çektiği toplam şut sayısının belirtilen baremin altında veya üzerinde olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam ofsayt: İki takımın maç boyunca yaptığı toplam ofsayt sayısının belirtilen baremin altında veya üzerinde olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam faul: İki takımın maç boyunca yaptığı toplam faul sayısının belirtilen baremin altında veya üzerinde olacağını tahmin etmeniz gerekir.

1X2 Toplam İsabetli Şut: Maç boyunca hangi takımın daha fazla isabetli şut çekeceğini tahmin etmeniz gerekir.

1X2 Toplam Şut: Maç boyunca hangi takımın daha fazla şut çekeceğini tahmin etmeniz gerekir.

1X2 Ofsayt: Maç boyunca hangi takımın daha fazla ofsayta düşeceğini tahmin etmeniz gerekir.

1X2 Faul: Maç boyunca hangi takımın daha fazla faul yapacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev sahibi/Deplasman Takımı - Toplam müdahale (tackle): Ev sahibi veya deplasman takımının maç boyunca yapacağı toplam müdahale sayısını tahmin etmeniz gerekir.

En golcü yarı: Maçın hangi yarısında daha fazla gol atılacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev sahibi takımın her iki yarıda da gol atması: Ev sahibi takımın hem ilk hem de ikinci yarıda en az birer gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman takımının her iki yarıda da gol atması: Deplasman takımının hem ilk hem de ikinci yarıda en az birer gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Uzatma süresi - {!goalnr} Gol: Belirtilen gol numarasının (örneğin 1. gol, 2. gol) uzatma devrelerinde atılıp atılmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev sahibi takım gol aralığı: Ev sahibi takımın maç boyunca atacağı toplam gol sayısının hangi aralıkta (örneğin 0-1, 2-3) olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman takım gol aralığı: Deplasman takımının maç boyunca atacağı toplam gol sayısının hangi aralıkta olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam taç atışı: İki takımın maç boyunca kullanacağı toplam taç atışı sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Ev sahibi takım toplam taç atışı: Ev sahibi takımın maç boyunca kullanacağı toplam taç atışı sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman takımı toplam ta atışı: Deplasman takımının ma boyunca kullanacağı toplam ta atışı sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Ta atışı handikapı: Belirtilen ta atışı handikapı uygulandıktan sonra hangi takımın daha fazla ta kullanacağını tahmin etmeniz gerekir.

1X2 Ta atışı: Ma boyunca hangi takımın daha fazla ta atışı kullanacağını tahmin etmeniz gerekir (Ev sahibi, Deplasman veya Eşit).

Oyuncunun kafa golü atması: Seçilen oyuncunun kafa ile gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncunun ceza sahası dışından gol atması: Seçilen oyuncunun ceza sahası dışından gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Hızlı Marketler / Aralık Marketleri

Genel Kurallar: Marketler TV'nin açıkladığı gol zamanına göre belirlenir. Gol marketleri topun çizgiyi geçtiği ana, kornerler kullanıldığı ana, kartlar gösterildiği ana, ofsayt ve penaltılar hakem kararına göre sonuçlandırılır.

Market Aralıkları: Bu marketler 1, 5, 10 veya 15 dakikalık aralıklarla sunulabilir.

•

Kural 1: "HAYIR" veya "YOK" seçeneği içeriyorsa, seçilen zaman aralığında belirtilen olayın (gol, korner, kart vb.) gerçekleşmeyeceği anlamına gelir.

Kural 2: Aralıklar 45. veya 90. dakikayı içeriyorsa, hakemin verdiği duraklama/uzatma süresi bu marketlere dahildir.

1 Dakikalık Marketler (A dakikasından B dakikasına):

Toplam goller, toplam kornerler, toplam kartlar, toplam ofsaytlar, verilen toplam penaltılar.

5, 10, 15 Dakikalık Marketler (A dakikasından B dakikasına):

1X2 sonucu, X. golü kimin atacağı, toplam gol sayısı, korner 1X2, X. korneri kimin kullanacağı, korner handikapı, toplam korner sayısı, ev sahibi/deplasman takımı korner sayıları, tek/çift korner sayısı.

Belirttiğiniz hızlı marketlerin devamı ve "Futbol - Uzun Vadeli" (Outrights) bahis türlerinin Türkçe çevirisi aşağıdadır:

Hızlı ve Aralık Marketleri (Devam)

10 dakika - 1X2: İlk 10 dakikalık sürenin sonucunu tahmin etmeniz gerekir. Olayların 0:00 ile 09:59 arasında gerçekleşmesi gerekir.

Gol ne zaman atılır (15 dakikalık aralık): Golün hangi 15 dakikalık zaman diliminde atılacağını tahmin etmeniz gerekir (7 sonuç: 1-15, 16-30, 31-45, 46-60, 61-75, 76-90, gol yok).

Gol ne zaman atılır (10 dakikalık aralık): Golün hangi 10 dakikalık zaman diliminde atılacağını tahmin etmeniz gerekir (10 sonuç: 1-10, 11-20, ... 81-90, gol yok).

10 dakika - Sıradaki korner (Evet/Hayır): Belirtilen zaman aralığında herhangi bir takıma korner verilip verilmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

10 dakika - Korner 1X2: Belirtilen zaman aralığında hangi takımın daha fazla korner kullanacağını tahmin etmeniz gerekir.

10 dakika - X. korner: Belirtilen zaman aralığında maçın X. kornerini hangi takımın kullanacağını tahmin etmeniz gerekir.

10 dakika - Sıradaki kart (Evet/Hayır): Belirtilen zaman aralığında herhangi bir oyuncuya kart (sarı veya kırmızı) gösterilip gösterilmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

10 dakika - Kart 1X2: Belirtilen zaman aralığında hangi takımın daha fazla kart göreceğini tahmin etmeniz gerekir.

10 dakika - Sıradaki kart: Belirtilen zaman aralığında bir sonraki kartı hangi takımın göreceğini tahmin etmeniz gerekir.

Futbol - Uzun Vadeli (Outrights)

Şampiyon (Kazanan): Turnuvanın kazananını tahmin etmeniz gerekir.

İlk 2, 4, 6, 8, 10: Seçilen takımın veya oyuncunun turnuva sonunda bu derecelerden birinde bitirip bitirmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Ligde kim daha üstte bitirir: Belirtilen iki takımdan hangisinin sezon sonunda ligi daha üst sırada bitireceğini tahmin etmeniz gerekir. Puan eşitliği durumunda resmi lig sıralaması esas alınır.

Sonuncu bitirme: Belirtilen takımın veya oyuncunun ligi son sırada bitirip bitirmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

En iyi yükselen takım: Bir alt ligden yükselen takımlar arasında ligi en üst sırada bitirecek olanı tahmin etmeniz gerekir.

İlk yarıda (Top Half) bitirme: Takımın ligin ilk yarısında (örneğin 16 takımlı ligde 1-8 arası) bitirip bitirmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Belirtilenler hariç şampiyon: Belirtilen "büyük" takımlar (örneğin Big Six) hariç tutulduğunda, ligi en üst sırada bitirecek olan takımı tahmin etmeniz gerekir.

En çok gol atan takım: Turnuva genelinde en çok golü hangi takımın atacağını tahmin etmeniz gerekir (Eşitlik durumunda Dead Heat kuralı uygulanır).

En az gol atan takım: Turnuva genelinde en az golü hangi takımın atacağını tahmin etmeniz gerekir.

Turnuvanın en iyi takımı: Turnuvada en ileri aşamaya giden takımı tahmin etmeniz gerekir.

Gol Kralı: Turnuvada en çok golü atan oyuncuyu tahmin etmeniz gerekir.

Küme düşme: Hangi takımın veya takımların ligden düşeceğini tahmin etmeniz gerekir.

En çok asist yapan oyuncu: Turnuvada en çok asisti yapan oyuncuyu tahmin etmeniz gerekir.

Grup birincisi: Grubunu en yüksek puanla bitiren takımı tahmin etmeniz gerekir.

Elendiği tur: Bir takımın turnuvadan hangi aşamada eleneceğini tahmin etmeniz gerekir.

En çok gol yiyen takım: Turnuva boyunca en çok golü yiyen takımı tahmin etmeniz gerekir.

En çok gol atan takım: Turnuva boyunca en çok golü atan takımı tahmin etmeniz gerekir.

Takımın gol kralı: Bir takımın kendi içindeki gol kralını tahmin etmeniz gerekir.

Final/Yarı final/Çeyrek finale ulaşma: Takımın belirtilen aşamaya ulaşım ulaşmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Şampiyon ve Gol Kralı: Turnuvayı kazanan takımın ve gol kralı olan oyuncunun doğru kombinasyonunu tahmin etmeniz gerekir.

Turnuvanın en iyi oyuncusu: Turnuvada en iyi oyuncu seçilecek kişiyi tahmin etmeniz gerekir.

Kazanan grup: Turnuvayı kazanan takımın yer aldığı grubu tahmin etmeniz gerekir.

Grup yeterliliği: Belirtilen gruptan gelen takımın bir üst tura çıkıp çıkmayacağını (Evet/Hayır) tahmin etmeniz gerekir.

Penaltılarla elenme: Seçilen takımın turnuvadan penaltı atışları sonucu elenip elenmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Sıralı Tahmin (Straight Forecast): İki takımın turnuvada/grupta birinci ve ikinci olarak doğru sırada bitireceğini tahmin etmeniz gerekir.

Grup ve İlerleme Bahisleri

Tam grup puanı: Seçilen takımın grup aşamasında tam olarak kaç puan toplayacağını tahmin etmeniz gerekir.

İkili İlerleme (Advancing Double): Belirli bir gruptan veya turnuvadan, final sıralaması fark etmeksizin, hangi iki takımın bir üst tura yükseleceğini tahmin etmeniz gerekir. Bahsin kazanması için seçilen her iki takımın da tur atlaması gerekir.

İstatistik Tanımları (Statistic Settlement)

Aksi belirtilmedikçe, istatistikler aşağıda tanımlanan kurallara göre sonuçlandırılır.

Engellenmiş Şut (Blocked shot): Bir oyuncunun gol atma girişiminin, bir savunma oyuncusu tarafından engellenmesidir. Kaleci veya diğer defans oyuncularını arkadayken yapılan müdahaleleri içerir. Kendi takım arkadaşı tarafından kazara engellenen şutları da kapsar. Bir savunma oyuncusunun kale çizgisi üzerinden çıkardığı topolar "İsabetsiz Şut" veya "Engellenmiş Şut" değil, "İsabetli Şut" (Shot on Target) olarak sınıflandırılır.

Serbest Vuruş (Free kick): Penaltı vuruşları hariç olmak üzere, oyunun durması ve hakem kararıyla verilen tüm serbest vuruşları (ofsaytlar dahil) ifade eder.

Taç Atışı (Throw in): Topun yan çizgilerden oyun alanı dışına çıkması sonucu oyunun yeniden başlatılmasıdır. Kullanılan her taç atışı bu kategoriye girer.

Kale Vuruşu (Goal Kicks): Topun hücum eden takım tarafından kale çizgisi dışına gönderilmesi sonucu oyunun yeniden başlatılmasıdır. Kullanılan her kale vuruşu bu kategoriye girer.

Kurtariş (Save): Kalecinin, rakip oyuncunun kasıtlı şutunu vücudunun herhangi bir parçasıyla gol olmaktan kurtarmasıdır. El/ayak/vücut kullanımı, tutma/çelme/tokatlama gibi farklı şekilleri olabilir. Takım arkadaşının kendi kalesine

yaptığı yanlış müdahaleler (eğer rutin bir kurtarış değilse) kurtarış sayılabilir. Eğer topa müdahaleden sonra başka bir savunma oyuncusu topu çizgiden çıkarırsa, bu kaleci için "Kurtarış" değil, takım arkadaşı için "Engelleme" (Block) sayılır.

Oyuncu Değişikliği (Substitution): Maç sırasında oyunda olan bir oyuncuyla, yedek kulübesinden gelen bir oyuncunun yer değiştirmesidir.

Oyun dışı (Out of bounds): Topun kale vuruşu, korner veya taç için oyun alanı dışına çıkmasıdır.

Ofsayt (Offside): Serbest vuruş verildiğinde ofsayt pozisyonunda olduğu değerlendirilen oyuncuya verilen istatistiktir. Birden fazla oyuncu varsa, en aktif olan oyuncu ofsayt kabul edilir.

Gol / Kendi kalesine gol: Golün atan oyuncuya veya kendi kalesine atan oyuncuya yazılmasıdır. Tartışmalı durumlarda Opta kuralları ve ilgili resmi federasyon kararları esas alınır.

Ceza sahası dışından şut: 18 yarda (ceza sahası) çizgisi dahil olmak üzere, bu çizginin dışından yapılan tüm şutlardır. Çizgi üzerindeki "içeride" kabul edilir.

Kart (Booking): Sarı kart, ikinci sarı kart ve kırmızı kart olarak toplanır. Resmi kaynaklarla çapraz kontrol yapılır.

Direğe takılma (Hit Woodwork): Topun kale çerçevesinin herhangi bir yerine çarpması ancak doğrudan ağlara girmemesi durumudur. Aynı atış direğe birden fazla çarparsa (örneğin önce direk sonra üst direk), sadece bir kez çarpmış sayılır. Sadece hücum eden takım için geçerlidir.

Gol/Şut için vücut bölümü: Gol veya şut olayının hangi vücut bölümüyle gerçekleştiğinin (Sağ ayak, Sol ayak, Kafa, Diğer) tanımlanmasıdır. 'Ayak' ifadesi bacakla yapılan her türlü bağlantıyı içerir.

Penaltı (Kazanılan, Yapılan ve Kullanılan): Penaltı olaylarının ilgili takıma ve oyuncuya yazılmasıdır.

Müdahale (Tackle): Bir oyuncunun, rakip oyuncunun kontrollü top sürdüğü sırada, topu kuralına uygun bir şekilde ve başarılı bir şekilde ayağından almasıdır.

Orta (Cross): Oyunun geniş bir bölgesinden, gol bölgesindeki bir takım arkadaşını hedef alarak yapılan, genellikle yan hareket içeren paslardır.

Asist (Assist): Gol atan oyuncuya gol öncesi dokunan son takım arkadaşıdır. Rakip oyuncudan sekerse, yine de gol atana gidiyorsa asist sayılır. Kendi kalesine atılan gollerde, doğrudan serbest vuruş veya kornerden gelen gollerde asist verilmez. Penaltılarda, eğer penaltıyı kullanan oyuncu şut çekmek yerine pas verirse asist yazılabilir.

Pas (Pass) Tanımı

Pas: Topun bir oyuncudan aynı takımdaki başka bir oyuncuya teslim edilme girişimidir. Bir oyuncu, oyun kuralları dahilinde vücudunun herhangi bir bölümünü kullanarak pas verebilir. Olay kategorisi; açık oyun paslarını, kale vuruşlarını, korneler ve serbest vuruşları (pas olarak kullanıldığında) içerir. Ortalar, kaleci atışları ve taç atışları pas olarak sayılmaz.

Tenis (Tennis)

Genel Kurallar: Tenis bahisleri, yetkililer veya organizasyon kuruluşu bir kazanan ilan edene kadar açık kalır. Bu durumda "48 saat kuralı" geçerli değildir. Bir oyuncunun çekilmesi (retirement), diskalifiye edilmesi veya maçın yarıda kalması durumunda; sahada sonucu kesinleşen marketler sonuçlandırılır, geri kalan tüm belirsiz marketler geçersiz (void) sayılır. Maçın son puanı tamamlanmadan oyuncu çekilirse, "Maç Kazananı" bahsi geçersizdir. Matematiksel olarak ulaşılan sonuçlar (örneğin 3-3'lük set skorunda toplam oyun sayısının 6.5 üstü olması) sonuçlandırılır.

Tie-Break (Tie-Break): Herhangi bir sette skor 6-6 olduğunda oynanır. Over/Under marketlerinde Tie-break, süresinden bağımsız olarak tek bir oyun (game) sayılır.

Super Tie-Break: 10 puana ulaşılan özel durumdur. Bu da bir oyun (game) olarak sayılır.

Puan Kazananı: Puan oynandıktan sonra sonuçlandırılır. Puan oynanmazsa market geçersiz sayılır.

Tenis Ana Marketleri

(E-Tenis için de aynı kurallar geçerlidir)

Kazanan (1,2): Maçın galibini tahmin etme marketidir.

Oyun Handikapı: Belirtilen handikap eklendiğinde veya çıkarıldığında maçın galibinin kim olacağını tahmin etme marketidir.

Set Handikapı: Set bazında belirtilen handikaplı sonucu tahmin etme marketidir.

Doğru Skor: Maçın set bazında tam skorunu tahmin etme marketidir.

Toplam Oyun (Alt/Üst): Maçtaki toplam oyun sayısının belirtilen baremin altında veya üzerinde olacağını tahmin etme marketidir.

Tek/Çift oyun: Maç sonundaki toplam oyun sayısının tek mi çift mi olacağını tahmin etme marketidir.

Toplam Oyun (Alt/Üst) Oyuncu 1: Oyuncu 1'in maç boyunca kazanacağı oyun sayısının tahmini.

Toplam Oyun (Alt/Üst) Oyuncu 2: Oyuncu 2'nin maç boyunca kazanacağı oyun sayısının tahmini.

Kazanan & Toplam: Maçın galibi ile toplam oyun sayısının (Alt/Üst) kombinasyonunu tahmin etme marketidir.

Tie-break olacak mı?: Maçta Tie-break olup olmayacağını tahmin etme marketidir.

Oyunda Deuce (Evet/Hayır): Oyun skorunun 40-40 olup olmayacağını tahmin etme marketidir.

Oyun Deuce'a gider mi? (Set N, Oyun X): Belirli bir setteki belirli bir oyunun 40-40 olup olmayacağı.

Sıradaki Oyun Toplam Puan (Alt/Üst): Belirli bir oyundaki toplam puan sayısının tahmini.

Oyun Puanı Kazananı: Belirli bir setteki, belirli bir oyundaki, belirli bir puanı kimin kazanacağı.

Oyun Doğru Skor: Belirli bir oyundaki tam puan skorunun (örneğin 40-30) tahmini.

Oyun Kazananı: Belirli bir seti ve belirli bir oyunu kimin kazanacağı.

Set N Oyun Handikapı: Belirli bir setteki oyun handikaplı kazanan tahmini.

Güncel Set Toplam Oyun Tek/Çift: Mevcut set sonunda toplam oyunun tek mi çift mi olacağı.

Toplam Oyun Tek/Çift (Set N): Belirli bir set sonunda toplam oyunun tek mi çift mi olacağı.

Güncel Set Toplam Oyun Alt/Üst (Oyuncular): Belirli bir oyuncunun mevcut setteki oyun sayısı tahmini.

Sıradaki Set Toplam Oyun Alt/Üst (Oyuncular): Belirli bir oyuncunun bir sonraki setteki oyun sayısı tahmini.

Sıradaki Set Toplam Oyun Tek/Çift: Bir sonraki set sonundaki oyun sayısı tek/çift tahmini.

Oyuncu X Ace sayısı (Alt/Üst): Oyuncunun maç boyu kaç Ace (servis sayısı) yapacağı.

Toplam Ace sayısı (Alt/Üst): Her iki oyuncunun toplam kaç Ace yapacağı.

Tenis İstatistik ve Servis Marketleri

X Çift Hata (Alt/Üst): 1. oyuncunun maç boyunca kaç çift hata yapacağının tahmini (1.5 baremi ile).

Toplam Çift Hata (Alt/Üst): Her iki oyuncunun toplamda yapacağı çift hata sayısı.

Ace & Çift Hata (Alt/Üst): Her iki oyuncunun toplam Ace ve çift hata sayısı.

Maç Süresi (Dakika) (Alt/Üst): Maçın toplam kaç dakika süreceği.

Toplam Break (Alt/Üst): Maç boyunca her iki oyuncunun toplam kaç kez servis kırdığı.

Oyuncu X Toplam Break (Alt/Üst): Oyuncu X'in maç boyunca kaç kez servis kıracağı.

En Çok Servis Kırın (2 yollu): Hangi oyuncunun daha çok servis kıracağı (beraberlikte bahis iade).

En Çok Servis Kırın (3 yollu): Hangi oyuncunun daha çok servis kıracağı (beraberlik seçeneği dahil).

Maç Skoru (x:y): Maçın set bazında tam sonucu (örneğin 2-1).

Sıradaki X. Break: Maçta X. servis kırmayı hangi oyuncunun yapacağı.

Toplam Ace/Çift Hata "Milestone" (Kilometre taşı) Marketleri: Bahis şirketinin belirlediği belirli seviyelere (örn: 5+, 10+ gibi) ulaşım ulaşılmayacağının tahmini.

Ace/Çift Hata Matchbet (Maç Bahsi): Hangi oyuncunun daha çok Ace atacağı veya çift hata yapacağı (Handikaplı seçenekleri mevcuttur).

Toplam Tie-Break: Maçta oynanacak toplam Tie-break sayısı.

Oyuncu X - Toplam Puan (Alt/Üst): Oyuncunun maç boyunca kazandığı toplam puan sayısı.

Servis Oyunu Sonucu (Winner/İlk Puan/Skor): Oyuncunun kendi servis oyununu kazanıp kazanmayacağı, ilk puanı alıp almayacağı veya oyun skorunun ne olacağı.

Servis İstatistikleri (İlk/İkinci Servis): Oyuncunun maç boyunca toplam kaç kez ilk servisini içeri soktuğu, kaç puan kazandığı, kaç çift hata yaptığı veya kaç servis kırma puanı kurtardığı (Break Points Saved/Faced/Opportunities) gibi teknik verilerin tahmini.

Set Marketleri

1./2./X. Set Kazanani: Belirtilen seti kimin kazanacağı (set tamamlanmazsa bahis iade).

Çifte Sonuç (İlk Set / Maç): İlk seti kimin kazanacağı ile maçın sonunda kimin galip geleceğinin kombinasyonu.

Oyuncu 1/2 Tam 1 Set Kazanır: Oyuncunun maç boyunca tam olarak 1 set alıp almayacağı.

Kesin Set Sayısı (Exact Sets): Maçın toplam kaç set süreceği.

Toplam Set (Alt/Üst): Maçtaki set sayısının belirtilen baremin altında veya üzerinde olması.

Herhangi bir set 6-0 biter mi (Any set to nil): Maçtaki herhangi bir setin 6-0 veya 0-6 bitip bitmeyeceği.

Not: "Win from behind" (Geriye düşüp kazanmak) ve "Win to nil" (Set vermeden kazanmak) gibi marketler, oyuncunun maçtaki set bazlı performansını tahmin etmeye dayalı özel marketlerdir.

Set "X" Handikap oyunları: Maçın sonucuna belirtilen handikapı ekleyerek veya çıkararak Set "X" in kazananını tahmin etmeniz gerekir. Maç tamamlanmazsa tüm sonuçlanmamış bahisler geçersiz sayılır.

Set "X" Toplam oyunlar: Set "X" te oynanan toplam oyun sayısının belirtilen baremin altında veya üzerinde olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Set "X" Doğru Skor: Set "X" in tam skorunu tahmin etmeniz gerekir. Set tamamlanmazsa sonuçlanmamış bahisler geçersiz sayılır.

Oyuncu 1 set kazanır: Oyuncu 1'in maçta en az bir set kazanıp kazanmayacağını (EVET/HAYIR) tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu 2 set kazanır: Oyuncu 2'nin maçta en az bir set kazanıp kazanmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Set "X" tek/çift: Set "X" te oynanan toplam oyun sayısının tek mi çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Set "X" tie-break olur mu: Set "X" te bir Tie-break yaşanıp yaşanmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Set "N" - X oyuna yarış: Belirli bir sette X oyuna ilk ulaşan oyuncuyu tahmin etmeniz gerekir.

Set N'deki oyun X ve Y'yi kim kazanır: Belirtilen sette X ve Y oyunlarını kazanan oyuncuyu tahmin etmeniz gerekir.

Set N'deki oyun Y'nin X. puanını kim kazanır: Belirtilen setteki oyunun X. puanını hangi oyuncunun kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

Setin X. oyununu kim kazanır: Belirtilen sette X. oyunu kimin kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyun X'teki kesin puan sayısı: Seçilen setteki oyunda oynanan kesin puan sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Oyunda Deuce (Evet/Hayır): Oyun skorunun 40-40 olup olmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyun X sonucu (Set N) Oyuncu 1 veya 2 (0-15-30-40): Oyunun kazananını ve kaybeden oyuncunun kaç puan alacağını tahmin etmeniz gerekir.

Set “N” oyun X - tek/çift puan: Bir oyunda oynanan toplam puan sayısının tek mi çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Set “N” oyun X - doğru skor veya servis kırma: Oyunun kazananı ve kaybeden puanı veya oyunda servis kırma olup olmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Set “N” oyun Y - X puana yarış: Oyunda ilk X puana ulaşacak oyuncuyu tahmin etmeniz gerekir.

Set “N” oyun ilk X puan kazananı: Oyunda ilk X puanı kazanan oyuncuyu tahmin etmeniz gerekir.

Set “N” Tie-Break'e gider mi: Setin Tie-break ile bitip bitmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Set Kazananı “N” ve Toplam Set “N” Oyunları: Setin galibini ve toplam oyun sayısının (Alt/Üst) tahminidir.

Mevcut/Sıradaki Set “N” Kazananı ve Toplam Oyunlar: Setin kazananı ve toplam oyun sayısı (Alt/Üst) kombinasyonudur.

Set “N” Kesin Skor Grubu: Setin kesin skorunun sunulan gruplardan hangisinde olduğunu tahmin etmeniz gerekir.

X. Set - Kazanan & Toplam: Setin galibi ve toplam oyun sayısı (Alt/Üst) tahmini.

Her iki oyuncunun set kazanması: Her iki oyuncunun da maç boyunca en az birer set kazanıp kazanmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. set - 4 oyun sonrası kesin skor: 4 oyun sonunda setin tam skorunu tahmin etmeniz gerekir.

X. set - 6 oyun sonrası kesin skor: 6 oyun sonunda setin tam skorunu tahmin etmeniz gerekir.

Set “N” - X. servis kırma: Set içinde X. servis kırmayı hangi oyuncunun yapacağını tahmin etmeniz gerekir.

Set “N” oyun X - servis kırma puanı: Oyunda servis kırma puanı olup olmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

X set - oyun N - ace: Oyunda ace olup olmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

X set - Z ace: Bir oyuncunun sette tam olarak Z adet ace atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

X set - Oyuncu Y - toplam puan: Oyuncunun set içinde toplam kaç puan alacağını tahmin etmeniz gerekir.

X set - Oyuncu Y - toplam servis kırma: Oyuncunun set içinde kaç kez servis kıracağını tahmin etmeniz gerekir.

X set - Oyuncu toplam ace: Oyuncunun set içinde kaç ace atacağını tahmin etmeniz gerekir.

X set - En çok ace: Sette en çok ace atan oyuncuyu tahmin etmeniz gerekir.

X set - Z servis kırma: Sette tam olarak Z kez servis kırma olup olmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

X set - oyun N - servis kırma puanı: Oyunda servis kırma puanı olup olmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Set N - Oyuncu X - Toplam Çift Hata: Oyuncunun set içinde yaptığı çift hata sayısı tahmini.

X set - Servis kırma: Sette servis kırılıp kırılmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

X set - Ace handikapı: Handikap uygulandıktan sonra sette daha çok ace atan oyuncunun tahmini.

X set - Herhangi bir oyuncu için kesin skor: Setin tam skorunu (kazanan fark etmeksizin) tahmin etmeniz gerekir.

X Set - Oyuncu Y - İstatistikleri: Belirtilen oyuncunun set içindeki toplam ilk servis, ikinci servis, kazanılan puanlar, kurtarılan break puanları veya karşılaşılan break puanları gibi teknik verilerin tahmini.

X set - Toplam oyunlar: Belirtilen sette oynanan toplam oyun sayısı.

X set - Oyun handikapı: Oyun handikapı sonrası setin galibi.

5. set olacak mı: Maçın 5. sete uzayıp uzamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

X set - Oyuncu Y - toplam: Oyuncunun set içinde kazandığı toplam oyun sayısı.

X set - Tie-break olacak mı: Set içinde tie-break olup olmayacağı.

X set - Kazanan: Setin galibi.

X set - Oyunlara yarış: Sette belirli bir oyun sayısına ilk ulaşan oyuncu.

X set oyun Z - Kesin skor: Setteki oyunun tam skoru.

X set - Servis kırma: Sette servis kırılıp kırılmayacağı.

X Set - Toplam Ace: Setteki toplam ace sayısı.

X set - En çok ace: Sette en çok ace atan oyuncu.

X Set - Ace handikapı: Ace handikapı sonrası galip.

X Set - Toplam Çift Hata: Setteki toplam çift hata.

Tie Break Kazananı (Set X): Belirtilen setteki tie-break'i kazanan oyuncu.

X set - N oyun - Z. ve Y. puan kazananı: Belirtilen setteki, oyundaki, belirtilen puanları kazanan oyuncu.

X set - N oyun - toplam puan: Belirtilen setteki, oyundaki toplam puanın (Alt/Üst) tahmini.

Tenis - Uzun Vadeli (Outrights)

Şampiyon: Turnuvanın kazananını tahmin etmeniz gerekir.

Elendiği Tur: Seçilen oyuncunun turnuvadan hangi turda eleneceğini tahmin etmeniz gerekir.

Finale Ulaşma: Seçilen oyuncunun turnuvada finale çıkıp çıkmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Finalistlerin İsmi: Turnuvanın finaline ulaşacak iki oyuncuyu doğru tahmin etmeniz gerekir.

Kazanan Çeyrek: Turnuva şampiyonunun hangi çeyrekte (1, 2, 3 veya 4) çıkacağını tahmin etmeniz gerekir.

Kazanan Yarı: Şampiyonun turnuvanın üst yarısından mı yoksa alt yarısından mı çıkacağını tahmin etmeniz gerekir.

Çeyrek (1/2/3/4) Kazananı: Belirtilen çeyreğin galibini tahmin etmeniz gerekir.

En İleri Giden: Belirtilen iki oyuncudan hangisinin turnuvada daha üst bir aşamaya ulaşacağını tahmin etmeniz gerekir.

Basketbol

Genel Kural: Tüm basketbol bahisleri, market adında aksi belirtilmedikçe normal süre (uzatmalar hariç) üzerinden değerlendirilir.

Ana Marketler

Maç Kazananı (Money Line): Puan farkına bakılmaksızın maçın galibini tahmin etmeniz gerekir.

Toplam (Alt/Üst): İki takımın attığı toplam puanın belirtilen baremin altında veya üzerinde olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Handikap (Spread): Belirtilen handikap eklendiğinde veya çıkarıldığında maçın galibinin kim olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Takım Toplam Puanı (Ev/Deplasman): Ev sahibi veya deplasman takımının atacağı toplam puanın alt/üst tahminidir.

Tek/Çift (1. veya 2. Yarı): Belirtilen yarı skorunun tek mi çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

1X2 Maç Kazananı: Ev sahibi, deplasman veya beraberlik seçenekleriyle maçın sonucunu tahmin etmeniz gerekir.

İlk Yarı/Maç Sonucu: İlk yarıyı ve maç sonunu hangi takımın kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

Puan Aralığı: Maçtaki toplam puanın belirtilen aralıkta (örneğin 151-160) kalacağını tahmin etmeniz gerekir.

Kazanan + Toplam: Maçın galibi ile toplam puan bareminin (alt/üst) kombinasyonudur.

X. Sayı: Maçtaki X. sayıyı hangi takımın atacağını tahmin etmeniz gerekir.

X Sayıya Yariş: Hangi takımın ilk olarak belirtilen puana (örneğin 50 sayı) ulaşacağını tahmin etmeniz gerekir.

Galibiyet Marjı: Kazanan takımın rakibine karşı ne kadarlık bir puan farkıyla galip geleceğinin (örneğin 1-5 puan arası) tahmini.

Uzatma Olur mu (Evet/Hayır): Maçın uzatmalara gidip gitmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Toplam (Alt-Tam-Üst): Toplam puanın belirtilen baremin altında, üstünde veya tam olarak X olması seçeneklerini kapsar.

Maksimum Ardışık Puan (Alt/Üst): Bir takımın maçın herhangi bir anında yapabileceği en uzun ardışık sayı serisinin alt/üst tahminidir.

X Sayı Farkla Liderlik: Bir takımın maçın herhangi bir anında X sayı farkla öne geçip geçmeyeceğinin tahmini.

Sayı Tipi (X. Sayı): X. sayının 1'lik (serbest atış), 2'lik veya 3'lük basketle mi atılacağını tahmin etmeniz gerekir.

Hava Atışını Kazanan: Hava atışını hangi takımın kazanacağını tahmini.

X. Molayı Alan: X. molayı hangi takımın kullanacağını tahmini.

X. Serbest Atış: X. serbest atışın isabetli olup olmayacağı.

İlk Sayı / Kazanan Çifte: İlk sayıyı kimin atacağı ve maçı kimin kazanacağını kombinasyonu.

İstatistiksel Marketler

İlk Sayı Zamanı: İlk sayının belirtilen saniyeden önce mi sonra mı atılacağı.

İlk Basket Atış Tipi: İlk basketin hangi yöntemle (2'lik, 3'lük vb.) atılacağı.

İlk Topa Sahip Olma: İlk hücum topunun sonucunun tahmini.

Üçlük, Ribaund, Asist, Top Çalma, Blok, Top Kaybı (Turnover): Maç toplamı veya takım bazlı olarak, istatistiklerin belirtilen baremin altında veya üzerinde olacağını tahmin etmeniz gerekir. Ayrıca "En çok X istatistiğine sahip takım" marketleri de mevcuttur.

En Çok Top Kaybı Yapan Takım: Maç boyunca en çok top kaybı yapan takımı tahmin etmeniz gerekir.

Maç Toplam Faul: Maç boyunca toplam en az kaç faul yapılacağını tahmin etmeniz gerekir (Alt/Üst).

Takım Toplam Faul (Ev/Deplasman): Ev sahibi veya deplasman takımının yaptığı toplam faul sayısı tahmini.

En Çok Faul Yapan Takım: Maç boyunca en çok faulü hangi takımın yapacağını tahmini.

Maç Toplam Serbest Atış: Maç boyunca toplam kaç serbest atışın isabetli olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Takım Toplam Serbest Atış (Ev/Deplasman): Ev sahibi veya deplasman takımının isabetli serbest atış sayısı.

En Çok Serbest Atış Atan Takım: Maç boyunca en çok isabetli serbest atış kaydeden takım.

Maç Toplam 2'lik Sayı: Maç boyunca toplam kaç adet 2'lik basket atılacağını tahmin etmeniz gerekir.

Takım Toplam 2'lik Sayı (Ev/Deplasman): Ev sahibi veya deplasman takımının 2'lik basket sayısı.

En Çok 2'lik Atan Takım: En çok 2'lik basketi kaydeden takımın tahmini.

Toplam Serbest Atış Denemesi: Maç boyunca toplam kaç serbest atış kullanılacağını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam Serbest Atış Denemesi (Ev/Deplasman): Ev sahibi veya deplasman takımının serbest atış deneme sayısı.

En Çok Serbest Atış Deneyen Takım: Serbest atış çizgisinde en çok deneme yapan takımın tahmini.

Toplam 3'lük Denemesi (Maç/Takım bazlı): Maç genelinde veya takım bazlı olarak toplam kaç tane 3'lük atışı deneneceğinin tahmini.

Toplam 2'lik Denemesi (Maç/Takım bazlı): Maç genelinde veya takım bazlı olarak toplam kaç tane 2'lik atışı deneneceğinin tahmini.

Toplam Hücum/Savunma Ribaundu: Maç genelinde veya takım bazlı olarak toplam kaç hücum veya savunma ribaundu alınacağını tahmini.

Sonuç Kombinasyonları ve Özel Marketler

Kazanan ve Her İki Takımın X Sayı Atması: Maçın galibi ile birlikte her iki takımın da en az X sayıya ulaşp ulaşmayacağını tahmini.

Z. Çeyrek - Her İki Takımın X Sayı Atması: Belirtilen çeyrekte her iki takımın da en az X sayı atıp atmayacağı.

Ev Sahibi/Deplasman Takımının Her İki Yarıyı da Kazanması: Belirtilen takımın hem ilk hem ikinci yarıyı rakibinden yüksek skorla bitirip bitirmeyeceği.

Herhangi Bir Takımın Her İki Yarıyı da Kazanması: Maçta herhangi bir takımın hem ilk hem ikinci yarıyı kazanıp kazanmayacağı.

Çifte Şans: 1X (Ev sahibi kazanır veya berabere biter), X2 (Deplasman kazanır veya berabere biter), 12 (Ev sahibi veya deplasman kazanır) seçenekleri.

Devre/Maç Sonucu (1X2): İlk yarı ve maç sonucu kombinasyonları (1/1, 1/X, 2/1 vb.).

Galibiyet Marjı (12-yollu / 14-yollu): Kazanan takımın belirlenen puan fark aralıklarıyla maçı kazanacağı tahmini.

Puan Aralığı (10-yollu / 12-yollu): Maçtaki toplam sayının belirlenen 10 veya 12 farklı aralıktan hangisinde olacağını tahmini.

1. Yarı Marketleri

Beraberlikte İade (Draw no Bet): İlk yarı sonucunu tahmin etmeniz gerekir; beraberlik durumunda bahis iade edilir.

1. Yarı Handikap/Toplam/1X2: Bahislerin sadece ilk yarı skoruna göre değerlendirildiği versiyonlardır.

1. Yarı Tek/Çift: İlk yarıdaki toplam sayıların tek mi çift mi olacağı.

1. Yarı Çifte Şans: İlk yarı sonucu için 1X, X2, 12 seçenekleri.

1. Yarı Her İki Takım Sayı Atar: Her iki takımın da ilk yarıda en az X sayı atıp atmayacağı.

1. Yarı Toplam Skor Son Hane: İki takımın ilk yarı skorlarının son hanelerinin toplamı (Örn: 38-34 skorunda 8+4=12, son hane 2'dir).

1. Yarı Ev/Deplasman Takım Skoru Son Hane: Takımın ilk yarıdaki skorunun son hanesinin tahmini.

1. Yarı Skor Sonu Hane Kombinasyonu: İlk yarı skorunun son hanelerinin (kazanan takım - kaybeden takım formatında) ne olacağının tahmini.

2. Yarı Marketleri

Not: İlgili marketlerde belirtilmişse, olası uzatma süreleri 2. yarı sonuçlarına dahil edilir.

2. Yarı - Beraberlikte İade (Draw no Bet): 2. yarının galibini tahmin etmeniz gerekir; beraberlik durumunda bahis iade edilir.

2. Yarı - Handikap: 2. yarı skoruna belirtilen handikapın uygulanmasıyla kazananın tahmini.

2. Yarı - 1X2: 2. yarı sonucunun (ev sahibi, beraberlik, deplasman) tahmini.

2. Yarı - Tek/Çift: 2. yarıda atılan toplam sayıların tek mi çift mi olacağı.

2. Yarı - Çifte Şans: 1X, X2 veya 12 seçenekleri ile 2. yarı sonucu tahmini.

2. Yarı 1X2 ve Toplam: 2. yarının galibi ile toplam sayı bareminin (alt/üst) kombinasyonu.

2. Yarı Handikap ve Toplam: 2. yarı handikaplı sonucu ile toplam sayı bareminin (alt/üst) kombinasyonu.

2. Yarı - İki Takımın Son Haneleri Toplamı: İki takımın 2. yarı skorlarının son hanelerinin toplamı (Örn: 38-34 için 8+4=12, sonuç 2).

2. Yarı - Ev/Deplasman Takımı Son Hane: İlgili takımın 2. yarıdaki skorunun son hanesinin tahmini.

2. Yarı - Skor Sonu Hane Kombinasyonu: 2. yarı skorunun son hanelerinin (kazanan-kaybeden formatında) tahmini.

Çeyrek Marketleri

Not: Bahislerin geçerli olması için ilgili çeyreklerin tamamlanması gerekir. Belirtilmi se, uzatma s releri 4. çeyrek sonu larına dahil edilir.

Çeyrek Kazananı: İlgili çeyreęi kimin kazanacaęı.

Çeyrek 1X2: Çeyrek sonucunun (1, X, 2) tahmini.

Çeyrek Beraberlikte İade: Çeyrek galibinin tahmini (beraberlikte bahis iade).

Çeyrek Handikap: Çeyrek skoruna handikap uygulanarak kazananın tahmini.

Çeyrek Toplam: Çeyrekte atılan toplam sayının alt/ st tahmini.

Çeyrek Toplam (Ev/Deplasman): Belirtilen takımın çeyrekteki toplam sayısının alt/ st tahmini.

Çeyrek Galibiyet Marjı: Çeyrek sonunda takımlar arasındaki puan farkı.

En Y ksek Skorlu Çeyrek: Hangi çeyrekte daha fazla sayı atılacaęı.

Çeyrekte Son Sayıyı Atan: İlgili çeyreęin son sayısını hangi takımın atacaęı.

Çeyrekte X. Sayıyı Atan: İlgili çeyrekte X. sayıyı hangi takımın atacaęı.

T m Çeyrekleri Kazanan: Bir takımın 4 çeyreęin tamamını kazanıp kazanmayacaęının tahmini (herhangi bir beraberlikte bahis kaybeder).

En Y ksek/En D   k Skorlu Çeyrek Toplamı: Maç i erisindeki en y ksek veya en d   k toplam puanlı çeyreęin tahmini.

Çeyrek  ifte  ans: 1X, X2, 12 se enekleri ile çeyrek sonucu tahmini.

Çeyrek 1X2 ve Toplam: Çeyrek galibi ile toplam sayının (alt/ st) kombinasyonu.

Çeyrek Handikap ve Toplam: Çeyrek handikaplı sonucu ile toplam sayının (alt/ st) kombinasyonu.

Oyuncu/Takım Kombine Bahisleri: Belirli bir çeyrekte, takımın skor  st nl ę n n yanı sıra oyuncuların puan/ribaund limitlerini ge ip ge meyeceęi  zerine kurulan  oklu bahisler.

Sıradaki İsbetli Atış: Belirli bir zamandan sonra ve ilgili eyrek ierisinde yapılacak bir sonraki atışın (2'lik veya 3'lük) kim tarafından ve ne şekilde yapılacağı.

eyrekte Her İki Takımın Z Puan Atması: Her iki takımın da eyrek iinde en az Z puan atıp atmayacağı.

En Yksek Skorlu eyrek Yapan Takım: 4 normal eyrekten herhangi birinde en yksek eyrek skoruna ulaşan takımın tahmini.

eyrek Skor Son Haneleri: İlgili eyrekteki takımların skor son hanelerinin toplamı ve ayrı ayrı son hanelerinin tahmini.

Oyuncu zel Marketleri

Basketbol oyuncu zel marketlerinin tamamı ilgili resmi kaynağı gre sonulandırılır.

Oyuncu H2H (Baş Başa) Marketleri: Listelenen oyuncu mata hi yer almazsa, bahisler geersiz sayılır. Oyuncular arasında bir beraberlik olması durumunda, bahisler geersizdir.

Oyuncu Sayısı (Alt/Üst): Belirli bir oyuncunun ma sırasında kaydedeceğı toplam sayı miktarını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Asistleri (Alt/Üst): Belirli bir oyuncunun ma sırasında kaydedeceğı asist sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Ribaundları (Alt/Üst): Belirli bir oyuncunun ma sırasında kaydedeceğı ribaund miktarını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu 3 Sayılık İsbetli Şutları (Alt/Üst): Belirli bir oyuncunun ma sırasında kaydedeceğı 3 sayılık basket miktarını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Top almaları (Alt/Üst): Belirli bir oyuncunun ma sırasında kaydedeceğı top alma miktarını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Blokları (Alt/Üst): Belirli bir oyuncunun ma sırasında kaydedeceğı blok miktarını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu sayı + ribaund + asist (Alt/Üst): Belirli bir oyuncunun ma sırasında kaydedeceğı toplam sayı, ribaund ve asist miktarını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu ribaund + asist (Alt/Üst): Belirli bir oyuncunun ma sırasında kaydedeceğı toplam ribaund ve asist miktarını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu triple double: Belirli bir oyuncunun ma sırasında bir triple-double (sayı, asist, ribaund, top alma, blok gibi 3 ana istatistik kategorisinden 10 veya daha fazla) kaydedip kaydetmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

İlk sayı atan oyuncu: Mata ilk sayıyı hangi oyuncunun atacağını tahmin etmeniz gerekir (seilen oyuncu maa ilk beş başlamalıdır, aksi takdirde bahis geersiz sayılır).

İlk 3 sayılık basketi atan oyuncu: Maçta ilk 3 sayılık basketi hangi oyuncunun atacağını tahmin etmeniz gerekir (seçilen oyuncu maça ilk beş başlamalıdır, aksi takdirde bahis geçersiz sayılır).

TAKIM için en çok sayı:

Hangi oyuncunun takımı adına en çok sayıyı atacağını tahmin etmeniz gerekir.

Baş başa oyuncu sayıları: Bahsi geçen oyunculardan hangisinin maç sırasında en çok sayıyı kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Baş başa oyuncu ribaundları: Bahsi geçen oyunculardan hangisinin maç sırasında en çok ribaundu kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Baş başa oyuncu asistleri: Bahsi geçen oyunculardan hangisinin maç sırasında en çok asisti kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Sayısı (en az): Belirli bir oyuncunun maç sırasında en az kaç sayı kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Asistleri (en az): Belirli bir oyuncunun maç sırasında en az kaç asist kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Ribaundları (en az): Belirli bir oyuncunun maç sırasında en az kaç ribaund kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu 3 Sayılık İsabetli Şutları (en az): Belirli bir oyuncunun maç sırasında en az kaç 3 sayılık şut kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Top Çalmaları (en az): Belirli bir oyuncunun maç sırasında en az kaç top çalma kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Blokları (en az): Belirli bir oyuncunun maç sırasında en az kaç blok kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu sayı + ribaund + asist (en az): Belirli bir oyuncunun maç sırasında en az kaç toplam sayı, ribaund ve asist kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

OYUNCU ribaund + asist (en az): Belirli bir oyuncunun maç sırasında en az kaç toplam ribaund ve asist kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

En Çok Sayı (yalnızca listelenen oyuncular): Verilen oyunculardan hangisinin maç sırasında en çok sayıyı atacağını tahmin etmeniz gerekir.

En Çok Sayı+Ribaund+Asist (yalnızca listelenen oyuncular): Verilen oyunculardan hangisinin maç sırasında en çok sayı+ribaund+asist toplamına ulaşacağını tahmin etmeniz gerekir.

Double Double Kaydetmek: Verilen oyuncuların bir double double kaydedip kaydetmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

En çok ribaund: Verilen oyunculardan hangisinin en çok ribaundu kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

En çok asist: Verilen oyunculardan hangisinin en çok asisti kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

İlk sayı atan oyuncu: Verilen oyunculardan hangisinin maçın ilk sayısını kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Kişisel Faul Sayısı: Belirli bir oyuncunun maç sırasında kaydedeceği faul miktarını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Toplam 3 Sayılık Şut Denemesi: Belirli bir oyuncunun maç sırasında en az kaç 3 sayılık şut deneyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Toplam 2 Sayılık Şut Denemesi: Belirli bir oyuncunun maç sırasında en az kaç 2 sayılık şut deneyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Toplam İsabetsiz Saha İçi İsabeti (Field Goals): Belirli bir oyuncunun maç sırasında en az kaç saha içi isabeti kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Toplam Saha İçi Şut Denemesi (Field Goals): Belirli bir oyuncunun maç sırasında en az kaç saha içi şut deneyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Toplam Serbest Atış İsabeti: Belirli bir oyuncunun maç sırasında en az kaç serbest atış kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Toplam Serbest Atış Denemesi: Belirli bir oyuncunun maç sırasında en az kaç serbest atış deneyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu İlk Periyot - Toplam Sayı: Belirli bir oyuncunun ilk periyot sırasında kaydedeceği sayı miktarını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu İlk Periyot - Toplam Ribaund: Belirli bir oyuncunun ilk periyot sırasında kaydedeceği ribaund miktarını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Periyot - Toplam Asist: Belirli bir oyuncunun ilk periyot sırasında kaydedeceği asist miktarını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Toplam 2 Sayılık İsabetli Şutları: Belirli bir oyuncunun maç sırasında en az kaç 2 sayılık şut kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu top kayıpları Alt/Üst: Belirli bir oyuncunun maç sırasında belirlenen bir sayıdan fazla veya az top kaybı kaydedip kaydetmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Maçtaki İlk Basketi Atan: Bir oyunda ilk sayıları hangi oyuncunun atacağını tahmin etmeniz gerekir.

Maçtaki ilk basketi atan ve bu bir serbest atış mı olacak?: İlk basketin bir serbest atış sonucu gerçekleşip gerçekleşmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Maçtaki ilk basketi atan ve bu bir 2 sayılık saha içi isabeti mi olacak?: İlk basketin 2 sayılık bir saha içi isabeti olup olmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Maçtaki ilk basketi atan ve bu bir 3 sayılık saha içi isabeti mi olacak?: İlk basketin 3 sayılık bir saha içi isabeti olup olmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Maçın ilk asisti: Bir maçta ilk asisti hangi oyuncunun kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Maçın ilk asisti ve bu asist bir 2 sayılık saha içi isabetine mi olacak?: Bir maçta ilk asisti hangi oyuncunun kaydedeceğini ve bu asistin 2 sayılık bir saha içi isabetine yol açıp açmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Maçın ilk asisti ve bu asist bir 3 sayılık saha içi isabetine mi olacak?: Bir maçta ilk asisti hangi oyuncunun kaydedeceğini ve bu asistin 3 sayılık bir saha içi isabetine yol açıp açmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Maçın ilk ribaundu: Bir maç sırasında ilk ribaundu hangi oyuncunun alacağını tahmin etmeniz gerekir.

Maçın ilk ribaundu ve bu bir hücum ribaundu mu olacak?: Bir maç sırasında ilk ribaundu hangi oyuncunun alacağını ve bu ribaundun bir hücum ribaundu olup olmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Maçın ilk ribaundu ve bu bir savunma ribaundu mu olacak?: Bir maç sırasında ilk ribaundu hangi oyuncunun alacağını ve bu ribaundun bir savunma ribaundu olup olmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

*Listelenen oyuncu maçta hiç yer almazsa, bahisler geçersiz sayılır. *Eğer bir oyuncu maçta yer almazsa, tüm bahisler geçersiz sayılır.

Ekstra Marketler

Her iki takım 80+ sayı atar: Maç sırasında her iki takımın da 80+ sayı atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Her iki takım 90+ sayı atar: Maç sırasında her iki takımın da 90+ sayı atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Her iki takım 100+ sayı atar: Maç sırasında her iki takımın da 100+ sayı atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Her iki takım 110+ sayı atar: Maç sırasında her iki takımın da 110+ sayı atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk şut denemesi - Ev sahibi takım: Oyun sırasında ev sahibi takımın ilk şutunun başarılı olup olmayacağını tahmin etmeniz gerekir. Eğer ilk şut faul ile sonuçlanır ve serbest atış kısmen kaçırılırsa, bahis sonucu geçersizdir. Eğer ilk şut faul ile sonuçlanır ve serbest atış başarılı olursa, bahis sonucu kazançtır. Serbest atış tamamen kaçırılırsa sonuç kayıptır. Örneğin bir oyuncu 2 serbest atıştan 1'ini veya 3 serbest

atıştan 1'ini, 2'sini atarsa bahis sonucu geçersizdir. Eğer bir oyuncu 2/2 veya 3/3 serbest atış atarsa bahis sonucu kazançtır. Eğer bir oyuncu 0/2 veya 0/3 serbest atış atarsa bahis sonucu kayıptır.

İlk şut denemesi - Deplasman takımı: Oyun sırasında deplasman takımının ilk şutunun başarılı olup olmayacağını tahmin etmeniz gerekir. Eğer ilk şut faul ile sonuçlanır ve serbest atış kısmen kaçırılırsa, bahis sonucu geçersizdir. Eğer ilk şut faul ile sonuçlanır ve serbest atış başarılı olursa, bahis sonucu kazançtır. Serbest atış tamamen kaçırılırsa sonuç kayıptır. Örneğin bir oyuncu 2 serbest atıştan 1'ini veya 3 serbest atıştan 1'ini, 2'sini atarsa bahis sonucu geçersizdir. Eğer bir oyuncu 2/2 veya 3/3 serbest atış atarsa bahis sonucu kazançtır. Eğer bir oyuncu 0/2 veya 0/3 serbest atış atarsa bahis sonucu kayıptır.

Oyunun ilk şutu başarılı: Oyun sırasındaki ilk şutun başarılı olup olmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Açılış hava atışını kim kazanır?: Açılış hava atışının kazananını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu N - ilk saha içi şut denemesi?: Belirli bir oyuncunun ilk saha içi şutunu yapıp yapmayacağını veya kaçırıp kaçırmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Sıradaki 5 dakika içinde hangi takım daha fazla sayı atacak?: Belirtilen periyodun ve belirtilen 5 dakikalık aralığın sonraki 5 dakikası içinde hangi takımın daha fazla sayı atacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev sahibi takım sıradaki 5 dakika içinde kaç sayı atacak?: Ev sahibi takımın belirtilen periyodun ve belirtilen 5 dakikalık aralığın sonraki 5 dakikası içinde kaç sayı atacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman takımı sıradaki 5 dakika içinde kaç sayı atacak?: Deplasman takımının belirtilen periyodun ve belirtilen 5 dakikalık aralığın sonraki 5 dakikası içinde kaç sayı atacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman takımı son hane skoru: Deplasman takımının nihai skorunun son hanesini tahmin etmeniz gerekir.

Oyun sonu skor haneleri: Maçın nihai skorunun son hanelerinin kombinasyonunu (kazanan takım - kaybeden takım formatında) tahmin etmeniz gerekir. Örneğin maçın nihai skoru 71-74 ise kazanan seçim 1:4 yerine 4:1'dir.

Ev sahibi takım son hane skoru: Ev sahibi takımın nihai skorunun son hanesini tahmin etmeniz gerekir.

Basketbol - Uzun Vadeli (Outrights)

Şampiyon (Winner): Belirtilen turnuvanın galibini, turnuvanın resmi sıralamasına göre tahmin etmeniz gerekir.

H2H Şampiyonluk (Normal Sezon): Belirtilen turnuvanın normal sezonunda hangi takımın daha üst sırada bitireceğini tahmin etmeniz gerekir. İki takımın aynı puana sahip olması durumunda bu bahis geçersiz sayılır.

Alt/Üst Sayılar (Normal Sezon): Bir takımın şampiyonanın belirtilen turunda kaydettiği toplam sayının, belirtilen baremin altında veya üzerinde olacağını tahmin etmeniz gerekir. Bir veya daha fazla maçın iptal edilmesi/kesintiye uğraması durumunda, kalan maçların veya maçların kalan kısımlarının bahis sonucuna bir etkisi olmayacaksa, mevcut sonuçlar geçerli kabul edilir; aksi takdirde bu bahis geçersiz sayılır.

Playoff Serisi Doğru Skor (4/7 veya 3/5): Belirtilen iki takım arasındaki maç serisinin nihai sonucunu tahmin etmeniz gerekir. Sonuçlandırma amacıyla sadece her müsabakanın resmi siteleri geçerli kabul edilecektir. Serinin tamamlanmaması durumunda bu bahis geçersiz sayılır.

H2H Turu Geçen (Qualify): Belirtilen iki takımdan hangisinin söz konusu eleme aşamasını veya play-off turunu geçeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Finalistler: Turnuvanın finalinde hangi iki takımın karşılaşacağını tahmin etmeniz gerekir.

Sayı Kralı (Best Scorer): Turnuva boyunca en çok sayıyı kaydedecek oyuncuyu tahmin etmeniz gerekir. Seçilen oyuncu turnuva boyunca en az bir kez sahaya çıkarsa bahis geçerli sayılır, aksi takdirde geçersiz olur.

H2H Sayı Kralı (H2H Scorer): Turnuva boyunca belirtilen iki oyuncudan hangisinin daha fazla sayı kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir. İki oyuncunun aynı sayıda sayı kaydetmesi durumunda bu bahis geçersiz sayılır.

Turnuvanın En İyi Oyuncusu (MVP): Etkinliğin "EN İYİ OYUNCUSU (MVP)" seçilecek oyuncuyu tahmin etmeniz gerekir. Sonuçlandırma amacıyla sadece her müsabakanın resmi siteleri geçerli kabul edilecektir. Bir oyuncu, pazara dahil edilen maçlardan hiçbirinde kadroda yer almazsa, o oyuncu üzerine yapılan bahisler geçersiz sayılır.

Küme Düşme (Relegation): Belirtilen şampiyonadan hangi takımın küme düşeceğini tahmin etmeniz gerekir. Sonuçlandırma amacıyla, play-off'lardan önce veya play-off'lar sırasında alınan tüm kararlar dikkate alınacaktır. Play-off'ların bitiminden sonra alınan hiçbir karar bahsin sonuçlandırılması için dikkate alınmayacaktır.

Kazanan Konferans: Belirtilen turnuvanın ilgili konferansının galibini, turnuvanın resmi sıralamasına göre tahmin etmeniz gerekir.

Kazanan Grup (Division): Belirtilen turnuvanın ilgili grubunun (Division) galibini, turnuvanın resmi sıralamasına göre tahmin etmeniz gerekir.

İlk 4, İlk 6, İlk 8, İlk 10: Seçilen takımın yarışma sona erdiğinde ilgili pozisyonlarda bitirip bitirmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Normal Sezon Galibiyetleri (Alt/Üst): Seçilen takımın turnuva süresince aldığı toplam galibiyet sayısının, turnuvanın resmi sıralamasına göre alt/üst tahminidir.

Ödüller - En Çok Gelişim Gösteren Oyuncu (Normal Sezon): İlgili müsabakanın normal sezonunda "En Çok Gelişim Gösteren Oyuncu" ödülünü kimin kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

Yılın Savunma Oyuncusu (Normal Sezon): İlgili müsabakanın normal sezonunda "Yılın Savunma Oyuncusu" ödülünü kimin kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ödüller - Yılın Altıncı Adamı (Normal Sezon): İlgili müsabakanın normal sezonunda "Yılın Altıncı Adamı" ödülünü kimin kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

Playofflara Kalacaklar mı (Evet/Hayır): Seçilen takımın ilgili müsabakanın resmi sıralamasına göre playofflara kalıp kalmayacağını (Evet veya Hayır) tahmin etmeniz gerekir.

Buz Hokeyi ve Çim Hokeyi

Ana Marketler

Not: Aşağıdaki listedeki bazı marketler E-Buz Hokeyi için de geçerlidir.

Maç Kazananı (Money Line): Maçın sonucunu tahmin etmeniz gerekir.

1X2: Maçın kazananının ev sahibi mi, deplasman takımı mı olacağını veya maçın berabere mi biteceğini tahmin etmeniz gerekir.

Handikap (2-Yollu): Belirtilen handikap eklendiğinde veya çıkarıldığında maçın galibinin kim olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam (Alt/Üst): Maç boyunca atılan toplam gol sayısının belirtilen baremin altında veya üzerinde olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Karşılıklı Gol (Var/Yok): Maç sonunda her iki takımın da gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Tek/Çift: Maç sonucunun (toplam gol sayısının) tek mi çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Gol: Normal süre içinde ilk golü hangi takımın atacağını tahmin etmeniz gerekir.

Son Gol: Normal süre içinde son golü hangi takımın atacağını tahmin etmeniz gerekir.

Çifte Şans:

1X: Sonuç ev sahibi galibiyeti veya beraberlik ise.

2X: Sonuç deplasman galibiyeti veya beraberlik ise.

12: Sonuç ev sahibi veya deplasman galibiyeti ise.

Draw no Bet (Beraberlikte İade): Bir bahis tanımlamak için mutlaka kazanan bir takım olması gerekir; maç berabere biterse bahis miktarı iade edilir (geçersiz sayılır).

Ev Sahibi/Deplasman Takım Toplamı: Ev sahibi veya deplasman takımının maç boyunca attığı toplam gol sayısının belirtilen baremin altı veya üstü olması tahmini.

Galibiyet Marjı: Bir takımın rakibine karşı maç sonunda ne kadarlık bir gol farkıyla üstünlük sağlayacağını tahmini.

Doğru Skor: Maçın normal süresi sonundaki kesin skorun tahmini.

Uzatma Olur mu: Maçta uzatma olup olmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Handikap (3-Yollu): Beraberlik ihtimalini de içeren handikaplı sonuç tahmini.

En Yüksek Skorlu Periyot: En çok golün hangi periyotta atılacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi/Deplasman En Yüksek Skorlu Periyot: İlgili takımın en çok golü hangi periyotta atacağını tahmini.

Odd/Even (Tek/Çift): Etkinlik sonundaki toplam gol sayısının tek mi çift mi olacağı. (Not: Alt/Üst bahisleri şampiyonadan bağımsız olarak sadece normal süre için geçerlidir. Eğer toplam gol sayısı baremle aynıysa ve beraberlik seçeneği yoksa, bahis miktarı iade edilir.)

Maçın Kalanını Kim Kazanır: Bu bir canlı bahis marketidir; bahis yapıldığı andaki skor (0-0 kabul edilerek) göz ardı edilerek maçın kalan süresini hangi takımın kazanacağını tahmini.

1X2 & Toplam: Maçın galibi (1X2) ve toplam gol sayısının (Alt/Üst) kombinasyonudur.

Home No Bet (Ev Sahibi Yok): Deplasman takımının kazanacağını veya maçın berabere biteceğini tahmin etmeniz gerekir. Ev sahibi kazanırsa bahis geçersiz sayılır.

Away No Bet (Deplasman Yok): Ev sahibi takımın kazanacağını veya maçın berabere biteceğini tahmin etmeniz gerekir. Deplasman kazanırsa bahis geçersiz sayılır.

Tam Gol Sayısı: Maç boyunca atılan toplam gol sayısının tam değerini tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi/Deplasman Tam Gol Sayısı: İlgili takımın attığı tam gol sayısının tahmini.

Gol Atan Takım: 4 olası sonuç vardır: Sadece Takım 1, Sadece Takım 2, Her iki takım, Hiçbiri.

Ev Sahibi/Deplasman Gol Yemez (Clean Sheet): İlgili takımın maç boyunca kalesini gole kapatıp kapatmayacağını tahmini.

1X2 & Karşılıklı Gol: Maçın sonucu (1X2) ve her iki takımın gol atıp atmayacağını (sadece 1. devre için) tahmini.

Uzatma - 1X2: Sadece uzatma periyodunun 1X2 sonucunun tahmini.

Uzatma - Çifte Şans: Sadece uzatma periyoduna özel çifte şans (1X, 2X, 12) tahmini.

Uzatma - X. gol: Uzatma periyodu sırasında bir sonraki golü hangi takımın atacağını tahmin etmeniz gerekir. 3 olası sonuç vardır: 1 (ev sahibi takım gol atar), X (takımlar berabere kalır), 2 (deplasman takımı gol atar).

Uzatma - toplam: Sadece uzatma süresi boyunca atılan toplam gol sayısının belirtilen baremin altında veya üzerinde olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Uzatma - beraberlikte iade: Bu bahis marketi şu şekildedir; bir bahsin kazanan olarak tanımlanması için mutlaka kazanan bir takım olması gerekir; bu da uzatma periyodu beraberlikle biterse, yatırılan paranın iade edileceği anlamına gelir. Örneğin, nihai skor beraberlikle sonuçlanırsa, bahis geçersiz sayılacaktır.

Uzatma - 1. takım (ev sahibi) bahsi iade: Ev sahibi takımın uzatma periyodunu kazanıp kazanmayacağını veya maçın beraberlikle bitip bitmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir. Eğer ev sahibi takım maçı kazanırsa, bahis geçersiz sayılacaktır.

Uzatma - 2. takım (deplasman) bahsi iade: Deplasman takımının uzatma periyodunu kazanıp kazanmayacağını veya maçın beraberlikle bitip bitmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir. Eğer ev sahibi takım maçı kazanırsa, bahis geçersiz sayılacaktır.

Penaltı atışları - kazanan: Penaltı atışlarını hangi takımın kazanacağını tahmin etmeniz gerekir (1-2).

Penaltı atışları - X. gol: Penaltı atışları sırasında "X" golünü hangi takımın atacağını tahmin etmeniz gerekir. 3 olası sonuç: 1, X, 2.

X. gol & 1X2: Maçın nihai sonucunun 1, X veya 2 olup olmayacağını ve maçın X. golünü hangi takımın atacağını birlikte tahmin etmeniz gerekir.

X. periyot 1X2 & 1X2: Seçilen periyodun nihai sonucu ile maçın nihai sonucunu birlikte tahmin etmeniz gerekir. Olası sonuçlar şunlardır: Ev Sahibi & Ev Sahibi, Beraberlik & Ev Sahibi, Deplasman & Ev Sahibi, Ev Sahibi & Beraberlik, Beraberlik & Beraberlik, Deplasman & Beraberlik, Ev Sahibi & Deplasman, Beraberlik & Deplasman, Deplasman & Deplasman.

Ev sahibi tüm periyotları kazanır: Ev sahibi takımın maç boyunca tüm periyotları kazanıp kazanmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman tüm periyotları kazanır: Deplasman takımının maç boyunca tüm periyotları kazanıp kazanmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev sahibi herhangi bir periyodu kazanır: Ev sahibi takımın maç boyunca herhangi bir periyodu kazanıp kazanmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman herhangi bir periyodu kazanır: Deplasman takımının maç boyunca herhangi bir periyodu kazanıp kazanmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev sahibi tüm periyotlarda gol atar: Ev sahibi takımın maç boyunca tüm periyotlarda gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman tüm periyotlarda gol atar: Deplasman takımının maç boyunca tüm periyotlarda gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Tüm periyotlar X.5 üstü: Maçtaki tüm periyotların X.5 (0.5, 1.5, 2.5...) üzerinde bitip bitmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Tüm periyotlar X.5 altı: Maçtaki tüm periyotların X.5 (0.5, 1.5, 2.5...) altında bitip bitmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Gol tipi: X. golün gol tipini tahmin etmeniz gerekir: 6 olası sonuç vardır: normal güç dengesi (even strength), güç oyunu (power-play), eksik oyuncu ile (short-handed), penaltı atışı (penalty shot), boş kale (empty net), gol yok (no goal).

Ev sahibi X. gol tipi: X. golün gol tipini tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman X. gol tipi: X. golün gol tipini tahmin etmeniz gerekir.

Maç penaltı atışlarına gider: Maçın penaltı atışlarına gidip gitmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Her iki takım iki kez gol atar: Her iki takımın da maçta iki kez gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam ceza dakikaları (alt/üst): Toplam ceza dakikalarının verilen baremin üzerinde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

10 dakika - A'dan B'ye toplam: Oyunun belirli bir 10 dakikalık bölümünde atılan toplam gol sayısını tahmin etmeniz gerekir.

5 dakika - A'dan B'ye toplam: Oyunun belirli bir 5 dakikalık bölümünde atılan toplam gol sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Güç oyunu (Powerplay) golleri: Bir maçta güç oyunları sırasında atılan toplam gol sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Boş kale golü: Rakip takımın ekstra bir oyuncu lehine kalecisini çıkardığı durumlarda (genellikle oyunun son dakikalarında) bir takımın gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Eksik oyuncu (Short-handed) golü: Bir takımın, oyuncularından birinin ceza kutusunda olması nedeniyle sayısal olarak dezavantajlı olduğu durumlarda gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Hava atışı (Faceoffs): Maç sırasında kaydedilen hava atışı sayısının belirlenen bir baremin üzerinde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev sahibi takım hava atışı: Maç sırasında Ev Sahibi Takım tarafından kazanılan hava atışı sayısının belirlenen bir baremin üzerinde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman takımı hava atışı: Maç sırasında Deplasman Takımı tarafından kazanılan hava atışı sayısının belirlenen bir baremin üzerinde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Hava atışı 1X2: Bir maç sırasında en çok hava atışını hangi takımın kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

2 dakikalık cezalar: Maç sırasında kaydedilen 2 dakikalık cezaların toplam sayısının belirlenen bir baremin üzerinde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev sahibi takım 2 dakikalık cezalar: Maç sırasında Ev Sahibi Takım tarafından kaydedilen 2 dakikalık cezaların toplam sayısının belirlenen bir baremin üzerinde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman takımı 2 dakikalık cezalar: Maç sırasında Deplasman Takımı tarafından kaydedilen 2 dakikalık cezaların toplam sayısının b

elirlenen bir baremin üzerinde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

2 dakikalık cezalar 1X2: Maç sırasında en çok 2 dakikalık cezayı hangi takımın alacağını tahmin etmeniz gerekir.

Maçta beş dakikalık ceza verilecek: Maç sırasında en az bir adet beş dakikalık ceza verilip verilmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Ev sahibi takım güç oyunu golleri: Maç sırasında Ev Sahibi Takım tarafından atılan güç oyunu gollerinin sayısının belirlenen bir baremin üzerinde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman takımı güç oyunu golleri: Maç sırasında Deplasman Takımı tarafından atılan güç oyunu gollerinin sayısının belirlenen bir baremin üzerinde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Güç oyunu golleri 1X2: Maç sırasında en çok güç oyunu golünü hangi takımın atacağını tahmin etmeniz gerekir.

Her iki takım tüm periyotlarda gol atar: Her iki takımın da maçın her periyodunda en az bir gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

En çok periyot kazanan takım: Hangi takımın maçta en çok periyot kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev sahibi takımın gol yemeden kazanması (clean sheet): Ev Sahibi Takımın maç sırasında gol yemeden kazanıp kazanmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman takımının gol yemeden kazanması (clean sheet): Deplasman Takımının maç sırasında gol yemeden kazanıp kazanmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev sahibi takım gol yemeden kazanır (win to nil): Ev Sahibi Takımın rakibini sıfır golde tutarak maçı kazanıp kazanmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman takımı gol yemeden kazanır (win to nil): Deplasman Takımının rakibini sıfır golde tutarak maçı kazanıp kazanmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. devre - 1X2: İlk devrenin sonucunu tahmin etmeniz gerekir.

1. devre - beraberlikte iade: İlk devrenin sonucunu tahmin etmeniz gerekir. Nihai sonuç beraberlik olursa, bahis geçersiz sayılacaktır.

1. devre - handicap: Maçın ilk devresinin sonucuna belirtilen handikapı ekleyerek veya çıkararak maçın kazananını tahmin etmeniz gerekir.

1. devre - toplam: Market içerisinde verilen belirli bir değere göre, maçın ilk devresi sırasında daha fazla veya daha az gol olup olmayacağına bahis yaparsınız.

1. devre - her iki takım gol atar: Her iki takımın da ilk devre boyunca en az birer gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

2. devre - 1X2: İkinci devrenin sonucunu tahmin etmeniz gerekir.

2. devre - toplam: Market içerisinde verilen belirli bir değere göre, maçın ikinci devresi sırasında daha fazla veya daha az gol olup olmayacağına bahis yaparsınız.

2. devre - her iki takım gol atar: Her iki takımın da ikinci devre boyunca en az birer gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

2. devre - ev sahibi takım gol atar: Ev sahibi takımın ikinci devre boyunca en az bir gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk golü atan takım: Maç sırasında ilk golü hangi takımın atacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev sahibi takım gol atar: Ev sahibi takımın maç sırasında en az bir gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman takımı gol atar: Deplasman takımının maç sırasında en az bir gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. devre - Ev sahibi takım gol atar: Ev sahibi takımın ilk devre boyunca en az bir gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. devre - Deplasman takımı gol atar: Deplasman takımının ilk devre boyunca en az bir gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

2. devre - Deplasman takımı gol atar: Deplasman takımının ikinci devre boyunca en az bir gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Her iki takım 3 veya daha fazla gol atar: Her iki takımın da 3 veya daha fazla gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam (Alt-Tam-Üst): Maç sırasında atılan toplam gol sayısının: Belirtilen bir sayının üzerinde, Tam olarak o sayıda veya Belirtilen bir sayının altında olacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk golü atan takım: Maçtaki ilk golü hangi takımın atacağını tahmin etmeniz gerekir.

Gol yemeden kazanmak (To Win To Nil): Bir takımın hiç gol yemeden maçı kazanıp kazanmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman takımı ilk golü atar ve maçı kazanır: Deplasman takımının ilk golü atıp maçı kazanıp kazanmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev sahibi takım ilk golü atar ve maçı kazanır: Ev sahibi takımın ilk golü atıp maçı kazanıp kazanmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam isabetli şut: Maç boyunca toplam isabetli şut sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Ev sahibi takım Tek/Çift: Ev sahibi takım tarafından atılan toplam puanın (golün) tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman takımı Tek/Çift: Deplasman takımı tarafından atılan toplam puanın (golün) tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk golü atan takım kazanır: İlk golü atan takımın maçı kazanıp kazanmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. periyot - Beraberlikte İade (Draw No Bet): Belirli bir periyodu hangi takımın kazanacağını tahmin etmeniz gerekir. Eğer periyot berabere biterse, yatırdığınız tutar iade edilir.

X. periyot - Toplam (Alt-Tam-Üst): Belirtilen periyotta atılan toplam puanın, belirli bir sayının üzerinde, tam o sayıda veya altında olup olmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam (Alt-Tam-Üst): Maçta atılan toplam puanın, belirli bir sayının üzerinde, tam o sayıda veya altında olup olmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. periyot - Z. gol: Belirtilen gol numarasının, belirtilen periyot sırasında atılıp atılmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Z. gole yarış: Belirtilen gol sayısına ilk olarak hangi takımın ulaşacağını tahmin etmeniz gerekir.

Handikap X: Belirtilen handikap uygulandıktan sonra maç sonucunun ne olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Penaltı atışları olacak mı: Maçın penaltı atışları ile karara bağlanıp bağlanmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Penaltı atışları - Kazanan: Penaltı atışlarının kazananını tahmin etmeniz gerekir.

Doğru skor: Kesin nihai skoru tahmin etmeniz gerekir.

Sıradaki 5 dakika içinde hangi takım daha fazla gol atacak: Maçın belirtilen 5 dakikalık diliminde hangi takımın daha fazla gol atacağını tahmin etmeniz gerekir.

Sıradaki 5 dakika içinde gol olacak mı: Maçın belirtilen 5 dakikalık diliminde en az bir gol atılıp atılmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev sahibi takım sıradaki 5 dakika içinde gol atacak mı: Ev sahibi takımın maçın belirtilen 5 dakikalık diliminde bir gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman takımı sıradaki 5 dakika içinde gol atacak mı: Deplasman takımının maçın belirtilen 5 dakikalık diliminde bir gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Periyot Marketleri

1.-2.-3. PERİYOT: Periyot bahis marketleri, oyuncunun her bir periyodun nihai sonucuna bahis yapmasına olanak tanır.

Periyot 1X2: Belirtilen periyodun kazananının ev sahibi mi, deplasman takımı mı olacağını veya periyot sonucunun berabere mi biteceğini tahmin etmeniz gerekir.

Periyot beraberlikte iade (Draw no bet): Bu bahis marketi şu şekildedir; bir bahsin kazanan olarak tanımlanması için belirtilen periyotta mutlaka kazanan bir takım olması gerekir; bu da periyot sonucunun berabere bitmesi durumunda yatırılan paranın iade edileceği anlamına gelir. Örneğin, periyot sonucu beraberlikle sonuçlanırsa, bahis geçersiz sayılacaktır.

Periyot çiftte şans:

1X: Belirtilen periyotta sonuç ev sahibi galibiyeti veya beraberlik ise.

2X: Belirtilen periyotta sonuç deplasman galibiyeti veya beraberlik ise.

1.2: Belirtilen periyotta sonuç ev sahibi galibiyeti veya deplasman galibiyeti ise.

Periyot handikap (2-yollu): Belirtilen periyodun sonucuna handikap değerini ekleyerek veya çıkararak periyodun kazananını tahmin etmeniz gerekir.

Periyot toplam: Belirtilen periyot boyunca atılan toplam gol sayısının belirtilen baremin altında veya üzerinde olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Periyot ilk gol: Belirtilen periyodun ilk golünü hangi takımın atacağını tahmin etmeniz gerekir.

Periyot son golü atan takım: Belirtilen periyodun son golünü hangi takımın atacağını tahmin etmeniz gerekir.

Periyot her iki takım gol atar: Belirtilen periyotta her iki takımın da gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Periyot - Ev sahibi takım toplam: Belirtilen periyot boyunca ev sahibi takım tarafından atılan toplam gol sayısının belirtilen baremin altında veya üzerinde olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Periyot - Deplasman takımı toplam: Belirtilen periyot boyunca deplasman takımı tarafından atılan toplam gol sayısının belirtilen baremin altında veya üzerinde olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Periyot - tam gol sayısı: Belirtilen periyot boyunca atılacak tam gol sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Periyot - Ev sahibi takım tam gol sayısı: Belirtilen periyot boyunca ev sahibi takım tarafından atılacak tam gol sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Periyot - Deplasman takımı tam gol sayısı: Belirtilen periyot boyunca deplasman takımı tarafından atılacak tam gol sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Periyot - gol atan takım: Belirtilen periyot sırasında hangi takımın gol atacağını tahmin etmeniz gerekir. 4 olası sonuç vardır: Sadece 1. takım, Sadece 2. takım, Her iki takım, Hiçbiri.

Periyot - Ev sahibi takım gol yemez (clean sheet): "Clean sheet", bir takımın hiç gol yemediğini tanımlamak için kullanılan bir terimdir. Ev sahibi takımın belirtilen periyot sırasında gol yemeden (kalesini gole kapatarak) oynayıp oynamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Periyot - Deplasman takımı gol yemez (clean sheet): "Clean sheet", bir takımın hiç gol yemediğini tanımlamak için kullanılan bir terimdir. Deplasman takımının belirtilen periyot sırasında gol yemeden (kalesini gole kapatarak) oynayıp oynamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Periyot - doğru skor: Belirtilen periyodun sonundaki nihai skoru tahmin etmeniz gerekir.

Periyot - periyodun kalanını kim kazanır: Bu canlı bir bahis marketidir; belirtilen periyodun kalanını kimin kazanacağına bahis yaparsınız (market seçildiğinde, bahis anındaki gerçek skor ne olursa olsun etkinlik 0-0 skoruna sahip olarak değerlendirilir).

Periyot - tek/çift: Belirtilen periyodun sonundaki toplam gol sayısının tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. periyot - herhangi bir takım gol atar: X. periyotta herhangi bir takımın gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. periyodun açılış hava atışını (faceoff) hangi takım kazanacak?: Belirtilen periyottaki ilk hava atışını hangi takımın kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. periyot ve Y. zamandan sonraki ilk hava atışını hangi takım kazanacak?: Belirtilen periyodu ve zamanı takip eden ilk hava atışını hangi takımın kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. periyot ve Y. saatten sonraki bir sonraki güç oyunu (power play) sırasında gol atılacak mı?: Belirtilen periyodu ve saat dilimini takip eden bir sonraki güç oyunu sırasında gol atılıp atılmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev sahibi takım, X. periyot ve son güç oyunu saatinden sonraki bir sonraki güç oyunlarında gol atacak mı?: Ev sahibi takımın belirtilen periyodu ve saat dilimini takip eden bir sonraki güç oyunlarında gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

- **Deplasman takımı, X. periyot ve son güç oyunu saatinden sonraki bir sonraki güç oyunlarında gol atacak mı?:** Deplasman takımının belirtilen periyodu ve saat dilimini takip eden bir sonraki güç oyunlarında gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Özel Marketleri

Not: Market adında aksi belirtilmedikçe (örneğin "ilk 11/kadro"), oyuncunun maça çıkması durumunda bahisler geçerlidir. Eğer listelenen oyuncu maç kadrosunda yer almazsa, bahisler geçersiz sayılır.

Herhangi bir zamanda / X. golü atan (CANLI): Sunulan tüm oyuncular "koşucu" (aday) olarak kabul edilir. Listede olmayan bir oyuncu gol atarsa, listedeki oyunculara yapılan tüm bahisler geçerliliğini korur. Sonuçlandırma amacıyla sadece normal süre içinde atılan goller ve asistler dikkate alınır. Normal süre sonunda skor 0-0 ise, tüm bahislerin "kaybeden" olarak sonuçlanacağını lütfen unutmayın. Maç sona ermeden oyundan çıkan (sakatlık veya ihraç gibi) oyunculara yapılan bahisler geçerli kalır.

Oyuncu sayı/puan yapar (CANLI): Bahisler sadece normal süre için geçerlidir. Sunulan tüm oyuncular "koşucu" olarak kabul edilir. Listede olmayan bir oyuncu puan kaydederse, listedeki oyunculara yapılan tüm bahisler geçerliliğini korur. Sonuçlandırma amacıyla sadece normal süre içinde atılan goller ve asistler dikkate alınır. Normal süre sonunda skor 0-0 ise, tüm bahislerin "kaybeden" olarak sonuçlanacağını lütfen unutmayın. Maç sona ermeden oyundan çıkan oyunculara yapılan bahisler geçerli kalır.

Diğer Buz Hokeyi Oyuncu Marketleri

Aşağıdaki oyuncu özel marketlerinde bahisler, aksi belirtilmedikçe normal süre artı uzatmaları (varsa) kapsar. Penaltı atışları sonuçlandırmaya dahil edilmez.

Oyuncu Toplam Asist (veya alt/üst) (MAÇ ÖNCESİ)

Oyuncu Toplam Gol (veya alt/üst) (MAÇ ÖNCESİ)

Oyuncu Toplam Kurtarış (veya alt/üst) (MAÇ ÖNCESİ)

Oyuncu Toplam Puan (veya alt/üst) (MAÇ ÖNCESİ): Market, bir oyuncu tarafından elde edilen golleri veya asistleri ifade eder. **Oyuncu Toplam Şut (veya alt/üst) (MAÇ ÖNCESİ)**

Oyuncu Toplam Kaleye İsabetli Şut (veya alt/üst) (MAÇ ÖNCESİ)

Oyuncu H2H (Baş başa) Marketleri: Listelenen oyuncu maçta hiç yer almazsa, bahisler geçersiz sayılır. Oyuncular arasında beraberlik durumunda bahisler geçersizdir.

Oyuncu golleri (en az): Belirli bir oyuncunun en az kaç gol atacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu asistleri (en az): Belirli bir oyuncunun en az kaç asist yapacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu kaleye isabetli şutları (en az): Belirli bir oyuncunun en az kaç kez kaleye isabetli şut atacağını tahmin etmeniz gerekir. Kaleye gitmeyen şutlar sayılmaz.

Oyuncu kurtarışları (en az): Belirli bir oyuncunun (kalecinin) en az kaç kurtarış yapacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu puanları (en az): Belirli bir oyuncunun en az kaç puan (toplam gol ve asist) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu puanları (alt/üst): Belirli bir oyuncunun kaydedeceği puan miktarını (toplam gol ve asist) tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu kaleye isabetli şutları (alt/üst): Belirli bir oyuncunun atacağı kaleye isabetli şut miktarını tahmin etmeniz gerekir. Kaleye gitmeyen şutlar sayılmaz.

Oyuncu kurtarışları (alt/üst): Belirli bir oyuncunun yapacağı kurtarış miktarını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu golleri (alt/üst): Belirli bir oyuncunun atacağı gol miktarını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu asistleri (alt/üst): Belirli bir oyuncunun yapacağı asist miktarını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu güç oyunu (powerplay) puanları: Bir oyuncunun sayısal avantaj (powerplay) sırasında kazandığı puan miktarını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu artı / eksi: Bir oyuncunun artı/eksi derecelendirmesinde kazandığı puanları tahmin etmeniz gerekir. Takımı normal güç dengesi veya eksik oyuncu ile gol attığında buzda olan oyuncuya bir artı puan verilirken, rakip bu durumlarda gol attığında buzda olan oyunculara eksi puan verilir.

Oyuncu gol yemeden kapama (shutout): Bir kalecinin gol yemeden kapama (shutout) kaydedip kaydetmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir. "Shutout" (SO), bir kalecinin maç boyunca diğer takımın gol atmasını başarıyla engellemesi durumunda verilir. Normal sezon maçlarında, oyun penaltı atışlarına giderken skor 0-0 ise, her iki kaleciye de shutout yazılır.

Oyuncu bloklanan şutlar: Bir defans oyuncusu tarafından kaydedilen bloklanan şut miktarını tahmin etmeniz gerekir. Rakip tarafından bloklanan veya kaleye gitmeyen şutlar kaleye isabetli şut sayılmaz; "bloklanan şut" olarak kaydedilir. Şutu engelleyen oyuncuya "bloklanan şut" kredisi verilir.

Oyuncu ilk golü atan: Maç sırasında ilk golü hangi oyuncunun atacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu son golü atan: Maç sırasında son golü hangi oyuncunun atacağını tahmin etmeniz gerekir.

Kazanılan hava atışları (Faceoffs) Alt/Üst: Bir oyuncunun maç sırasında kazandığı hava atışı sayısının belirlenen bir baremin altında mı yoksa üzerinde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

İsabetli vücut müdahalesi (Hits) Alt/Üst: Bir oyuncunun maç sırasında yaptığı toplam isabetli vücut müdahalesi (puck kontrolünü kazanmak için yapılan fiziksel temas) sayısının belirlenen bir sayının altında mı yoksa üzerinde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Eğer bir oyuncu maçta yer almazsa, tüm bahisler geçersiz sayılır.

Buz Hokeyi/Çim Hokeyi Uzun Vadeli Bahisler

Kazanan: Verilen turnuvanın kazananını, müsabakanın resmi sıralamasına göre tahmin etmeniz gerekir.

Bölüm / Konferans Kazananı: Verilen bölümün veya konferansın kazananını, müsabakanın resmi sıralamasına göre tahmin etmeniz gerekir.

Normal Sezon Puanları - Takım: Belirtilen takımın müsabakanın resmi sıralamasına göre kaç puan (alt/üst) toplayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Playoff'lara kalacaklar mı? - Takım: Belirtilen takımın, müsabakanın resmi sıralamasına göre verilen turnuvanın playoff'larına ulaşip ulaşamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk 4, İlk 6, İlk 8, İlk 10: Seçilen takımın, müsabaka sona erdiğinde ilgili üst pozisyonda bitirip bitirmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Draft X. Sıra Seçimi: Belirtilen draftta X. sıradan kimin seçileceğini tahmin etmeniz gerekir.

Draft Pozisyonu - Oyuncu: Belirtilen oyuncunun, belirtilen draftta hangi pozisyonu alacağını tahmin etmeniz gerekir.

H2H - Doğru Seri Skoru: Belirtilen 2 takım arasındaki maç serisinin kesin sonucunu tahmin etmeniz gerekir. Sonuçlandırma amacıyla yalnızca her müsabakanın resmi siteleri geçerli kabul edilecektir. **H2H - Seri ne zaman bitecek?:** Belirtilen 2 takım arasındaki maç serisinin kaç maçta sona ereceğini tahmin etmeniz gerekir. Sonuçlandırma amacıyla yalnızca her müsabakanın resmi siteleri geçerli kabul edilecektir.

H2H - Kazanan: Belirtilen iki takımdan hangisinin verilen eleme aşamasında veya play-off turunda tur atlayacağını tahmin etmeniz gerekir.

HENTBOL

Aksi belirtilmedikçe tüm hentbol bahisleri 60 dakikalık oyun süresi esas alınarak yapılacaktır. Uzatmalar sayılmaz, ikinci yarının sonucunu etkilemez ve ikinci yarı bahislerinin hesaplanmasında dikkate alınmaz. 60 dakikalık oyun süresi herhangi bir nedenle tamamlanmazsa, tüm bahisler geçersiz sayılacak ve bahis tutarı iade edilecektir.

Bahislerin geçerli olması için maçın tamamlanması gerekir (market halihazırda sonuçlandırılmadıysa). Tur Atlar/Kupayı Kazanır/Uzatmalardan Sonra Kazanır vb. bahis marketleri hariç olmak üzere; 1x2, Handikap, Tek/Çift, Hentbol Galibiyet Marjı, Çifte Şans gibi marketler dahil tüm canlı marketlere uzatmalar dahil değildir.

Ana Marketler

1X2: Maçın sonucunu tahmin edin.

Toplam: Maç sırasında verilen çizgiden daha fazla veya daha az gol olup olmayacağına bahis yaparsınız.

Handikap: Belirtilen handikap değerini maç sonucuna ekleyerek veya çıkararak maçın kazananını tahmin etmeniz gerekir.

Çifte Şans: Maçın sonucunu tahmin etmeniz gerekir. 3 olası sonuç vardır: 1X (maç sonunda ev sahibi takım kazanır veya berabere kalır), X2 (maç sonunda deplasman takımı kazanır veya berabere kalır), 12 (maç sonunda ev sahibi takım kazanır veya deplasman takımı kazanır).

Beraberlikte iade: Maçın sonucunu tahmin edin. Kesin sonuç beraberlik olursa bahis geçersiz olarak sonuçlandırılacaktır. **Tek/Çift:** Atılan toplam gol sayısının tek mi çift mi sayı olduğunu tahmin edin, aksi takdirde kesin skor 0:0 ise bahisler çift olarak sonuçlandırılacaktır.

İlk Yarı/Maç Sonucu: İlk yarıda ve maç sonunda hangi takımın galip geleceğini tahmin edin. **Galibiyet Marjı:** Bu bahis marketi, hangi takımın kazanacağını ve ne kadar farkla kazanacağını tahmin etmekten oluşur.

X Gole Ulaşacak İlk Takım: Hangi takımın X gole ilk önce ulaşacağını tahmin edin.

Handikap (3 ihtimalli): Parantez içindeki handikapı dikkate alarak maçın kesin sonucunu tahmin etmeniz gerekir.

Takım Toplamları: Maç sırasında ev sahibi veya deplasman takımı için verilen çizgiden daha fazla veya daha az gol olup olmayacağına bahis yaparsınız.

1. / 2. yarı marketleri: Bu bölümde maçın ilk veya ikinci yarısı ile ilgili ana bahis marketlerini bulacaksınız.

1X2 & toplamalar: Maçın kazananının kim olacağını ve maçta kaç gol (alt/üst) atılacağını tahmin edin.

En çok gol atılan yarı: İki yarıdan hangisinde daha yüksek skor olacağını tahmin edin.

Takım en çok gol atılan yarı: Sadece ev sahibi veya deplasman takımı için, iki yarıdan hangisinde diğerine kıyasla daha yüksek bir skor olacağını tahmin edin.

En yüksek yarı skoruna sahip takım: İki takımdan hangisinin bir yarıda diğer takıma kıyasla daha yüksek bir skora sahip olacağını tahmin edin.

Gol Aralığı: Seçilen bir aralıkta, her iki takımdan toplam kaç gol atılacağını tahmin edin. **Takım Gol Aralığı:** Seçilen bir aralıkta, ev sahibi veya deplasman takımının kaç gol atacağını tahmin edin. **x. gol:** x. golü hangi takımın atacağını tahmin edin.

Uzatma - toplam: Uzatma süresi boyunca atılan toplam gol sayısının belirtilen çizginin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Uzatma - handikap: Parantez içindeki handikapı dikkate alarak Uzatmanın kesin sonucunu tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım Z gol atar: Ev Sahibi Takımın maç sırasında belirli bir gol sayısına ulaşır ulaşamayacağını tahmin etmeniz gerekir

Deplasman Takımı Z gol atar: Deplasman Takımının maç sırasında belirli bir gol sayısına ulaşır ulaşamayacağını tahmin etmeniz gerekir

Galibiyet marjı: Her iki takım için de kesin galibiyet marjını tahmin etmeniz gerekir

Z Gole Ulaşacak İlk Takım: Belirtilen gol sayısına hangi takımın ilk önce ulaşacağını tahmin etmeniz gerekir **1. yarı 1x2 & 1. yarı toplamı:** İlk yarıyı hangi takımın kazanacağını ve toplam gol sayısının belirtilen bir sayının altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir

1. yarı Z Gole Ulaşacak İlk Takım: 1. yarı sırasında belirli bir gol sayısına ilk olarak hangi takımın ulaşacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı Marketleri

1. yarı - 1x2: İlk yarının sonucunu tahmin edin.

1. yarı - çifte şans: İlk yarının sonucunu tahmin etmeniz gerekir. 3 olası sonuç vardır: 1X (1. yarının sonunda ev sahibi takım kazanır veya berabere kalır), X2 (1. yarının sonunda deplasman takımı kazanır veya berabere kalır), 12 (1. yarının sonunda ev sahibi takım kazanır veya deplasman takımı kazanır).

1. yarı - beraberlikte iade: İlk yarının sonucunu tahmin edin. Kesin sonuç beraberlik olursa bahis geçersiz olarak sonuçlandırılacaktır.

1. yarı - handikap x:y: Parantez içindeki handikapı dikkate alarak maçın kesin sonucunu tahmin etmeniz gerekir.

1. yarı - handikap: Belirtilen handikap değerini maç sonucuna ekleyerek veya çıkararak ilk yarının kazananını tahmin etmeniz gerekir.

1. yarı - toplam: Markette verilen belirli bir değer üzerinden, maçın 1. yarısı boyunca daha fazla mı yoksa daha az mı gol olacağına bahis yaparsınız.

1. yarı - Ev Sahibi toplam: İlk yarı boyunca, ev sahibi takım için verilen çizgiden daha fazla veya daha az gol olup olmayacağına bahis yaparsınız.

1. yarı - Deplasman toplam: İlk yarı boyunca, deplasman takımı için verilen çizgiden daha fazla veya daha az gol olup olmayacağına bahis yaparsınız.

1. yarı - tek/çift: 1. yarı periyodu boyunca atılan toplam gol sayısının tek mi çift mi sayı olduğunu tahmin edin, aksi takdirde kesin skor 0:0 ise bahisler çift olarak sonuçlandırılacaktır.

1. yarı - 1x2 & toplam: İlk yarının kazananının kim olacağını ve ilk yarıda kaç gol (alt/üst) atılacağını tahmin edin.

1. yarı - galibiyet marjı: Bu bahis marketi, hangi takımın 1. yarısı kazanacağını ve ne kadar farkla kazanacağını tahmin etmekten oluşur.

1. yarı - gol aralığı: Seçilen bir aralıkta, 1. yarı boyunca her iki takımdan toplam kaç gol atılacağını tahmin edin.

1. yarı - Ev Sahibi gol aralığı: Seçilen bir aralıkta, 1. yarı boyunca ev sahibi takımdan toplam kaç gol atılacağını tahmin edin.

1. yarı - Deplasman gol aralığı: Seçilen bir aralıkta, 1. yarı boyunca deplasman takımından toplam kaç gol atılacağını tahmin edin.

2. Yarı Marketleri

2. yarı - 1x2: İkinci yarının sonucunu tahmin edin.

2. yarı - çifte şans: İkinci yarının sonucunu tahmin etmeniz gerekir. 3 olası sonuç vardır: 1X (2. yarının sonunda ev sahibi takım kazanır veya berabere kalır), X2 (2. yarının sonunda deplasman takımı kazanır veya berabere kalır), 12 (2. yarının sonunda ev sahibi takım kazanır veya deplasman takımı kazanır).

2. yarı - beraberlikte iade: İkinci yarının sonucunu tahmin edin. Kesin sonuç beraberlik olursa bahis geçersiz olarak sonuçlandırılacaktır.

2. yarı - tek/çift: 2. yarı periyodu boyunca atılan toplam gol sayısının tek mi çift mi sayı olduğunu tahmin edin, aksi takdirde kesin skor 0:0 ise bahisler çift olarak sonuçlandırılacaktır.

Oyuncu Özel Bahisleri

Oyuncu en az gol sayısı: Bir Oyuncunun maç boyunca en az kaç gol atacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Golleri: Belirli bir oyuncu tarafından maç boyunca atılan toplam gol sayısını tahmin edin.

X. golcü: Maçın X. golünü hangi oyuncunun atacağını tahmin etmeniz gerekir

Son golcü: Maçın son golünü hangi oyuncunun atacağını tahmin etmeniz gerekir

Hentbol Uzun Vadeli Bahisler

Kazanan: Verilen turnuvanın kazananını, müsabakanın resmi sıralamasına göre tahmin etmeniz gerekir.

AMERİKAN FUTBOLU

Market adında aksi belirtilmedikçe tüm Amerikan Futbolu bahisleri normal süreye dayanmaktadır.

Ana Marketler:

MoneyLine (1-2): Sayı handikapına (spread) bakılmaksızın maçın kazananını doğru tahmin etmeniz gerekir.

Toplam (Alt/Üst): Bu bahis türü, maçtaki toplam sayı miktarını belirlemekten oluşur.

Ev Sahibi Takım Toplam (Alt/Üst): Ev sahibi takımın toplam skorunu belirlemekten oluşan bahistir.

Deplasman Takımı Toplam (Alt/Üst): Deplasman takımının toplam skorunu belirlemekten oluşan bahistir.

X. Sayıya Ulaşacak İlk Takım: Hangi takımın X gole ilk önce ulaşacağını tahmin edin..

Sonraki gol: Sonraki golü hangi Takımın atacağını tahmin etmeniz gerekir. 3 olası sonuç vardır: 1 (ev sahibi takım gol atar), X (veya hiçbiri gol atamaz), 2 (deplasman takımı gol atar).

Sonraki skor türü: X. golün hangi skor türü ile atılacağını tahmin etmeniz gerekir. 4 olası sonucumuz vardır: touchdown, field goal, safety, hiçbiri.

En çok sayı atılan çeyrek: Maçın hangi çeyreğinde en fazla sayı atılacağını tahmin etmeniz gerekir.

En çok sayı atılan yarı: Maçın hangi yarısında en fazla sayı atılacağını tahmin etmeniz gerekir.

Uzatma olacak mı: Bir uzatma olup olmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Tek/ift: Ma boyunca atılan toplam sayı miktarının tek mi ift mi sayı olduėunu tahmin edin, aksi takdirde kesin skor 0:0 ise bahisler ift olarak sonulandırılacaktır.

Ev sahibi tek/ift: Ma boyunca ev sahibi takım tarafından atılan toplam sayı miktarının tek mi ift mi sayı olduėunu tahmin edin, aksi takdirde kesin skor 0:0 ise bahisler ift olarak sonulandırılacaktır.

Deplasman tek/ift: Ma boyunca deplasman takımı tarafından atılan toplam sayı miktarının tek mi ift mi sayı olduėunu tahmin edin, aksi takdirde kesin skor 0:0 ise bahisler ift olarak sonulandırılacaktır.

Toplam touchdown sayısı: Ma boyunca atılan toplam touchdown sayısını (alt/üst) tahmin etmeniz gerekir.

Toplam başarılı field goal sayısı: Ma boyunca atılan toplam field goal sayısını (alt/üst) tahmin etmeniz gerekir.

Toplam top kaybı (turnover): Ma boyunca kaydedilen toplam top kaybı (turnover) sayısını (alt/üst) tahmin etmeniz gerekir.

Toplam sack sayısı: Ma boyunca kaydedilen toplam sack sayısını (alt/üst) tahmin etmeniz gerekir.

X. başarılı field goal: Ma boyunca X. field goal'ü hangi takımın yapacağını tahmin etmeniz gerekir.

Uzatma olacak mı: Etkinlikte uzatma olup olmayacağını tahmin edin.

Toplam pas denemesi: Bir ma boyunca her iki takım tarafından yapılan toplam pas denemesi sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam başarılı pas (completions): Bir ma boyunca her iki takım tarafından yapılan toplam başarılı pas sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam pas yardası: Bir ma boyunca her iki takım tarafından kazanılan toplam pas yardası sayısını tahmin etmeniz gerekir

Toplam tackle sayısı: Bir ma boyunca her iki takım tarafından yapılan toplam tackle sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam hücum yardası: Ma boyunca her iki takım tarafından kazanılan toplam yada miktarını tahmin etmeniz gerekir

Toplam reception sayısı: Bir ma boyunca her iki takımın oyuncuları tarafından yakalanan toplam başarılı pas sayısını tahmin etmeniz gerekir

Toplam pas touchdown sayısı: Bir ma boyunca her iki takım tarafından havadan (pasla) atılan toplam touchdown sayısını tahmin etmeniz gerekir

Toplam koşu (rushing) touchdown sayısı: Bir maç boyunca koşu oyunlarında her iki takım tarafından atılan toplam touchdown sayısını tahmin etmeniz gerekir

Toplam reception touchdown sayısı: Bir maç boyunca her iki takımın oyuncuları tarafından başarılı paslar aracılığıyla atılan toplam touchdown sayısını tahmin etmeniz gerekir

Toplam hücum touchdown sayısı: Bir maç boyunca her iki takım tarafından atılan toplam touchdown sayısını tahmin etmeniz gerekir

Toplam reception yardası: Bir maç boyunca oyuncuların başarılı paslar aracılığıyla kazandığı toplam yarda miktarını tahmin etmeniz gerekir

Toplam koşu (rushing) yardası: Bir maç boyunca koşu oyunları aracılığıyla her iki takımdaki tüm oyuncular tarafından kazanılan toplam yarda miktarını tahmin etmeniz gerekir

Toplam koşu ve reception yardası: Bir maç boyunca koşu ve reception oyunları aracılığıyla her iki takım tarafından kazanılan toplam yarda miktarını tahmin etmeniz gerekir

Toplam pas ve koşu yardası: Bir maç boyunca pas ve koşu oyunları aracılığıyla her iki takım tarafından kazanılan toplam yarda miktarını tahmin etmeniz gerekir

Toplam tackle ve asist sayısı: Bir maç boyunca savunma oyuncuları tarafından yapılan toplam tackle (hem solo hem de asistli) sayısını tahmin etmeniz gerekir

Toplam başarılı 2 puan: Bir maç boyunca her iki takımın başarılı 2 puanlık ekstra dönüşüm denemelerinin toplam sayısını tahmin etmeniz gerekir

Toplam 2 puan denemesi: Bir maç boyunca bir touchdown'dan sonra her iki takımın 2 puanlık dönüşüm sağlamak amacıyla yaptığı toplam deneme sayısını tahmin etmeniz gerekir

Toplam fumble sayısı: Bir maç boyunca her iki takım tarafından yapılan toplam fumble (hem kaybedilen hem de geri kazanılan) sayısını tahmin etmeniz gerekir

Toplam brüt pas yardası: Bir maç boyunca bir takımın pas oyunları aracılığıyla kazandığı toplam yarda miktarını tahmin etmeniz gerekir

Ev Sahibi Takım - Z Touchdown Golcüsü: Ev Sahibi Takımdan hangi oyuncunun maçta belirli bir numaralı touchdown'ı yapacağını tahmin etmeniz gerekir

Deplasman Takımı - Z Touchdown Golcüsü: Deplasman Takımından hangi oyuncunun maçta belirli bir numaralı touchdown'ı yapacağını tahmin etmeniz gerekir

Ev Sahibi Takım - Son Touchdown Golcüsü: Ev Sahibi Takımdan hangi oyuncunun maçtaki son touchdown'ı yapacağını tahmin etmeniz gerekir

Deplasman Takımı - Son Touchdown Golcüsü: Deplasman Takımından hangi oyuncunun maçtaki son touchdown'ı yapacağını tahmin etmeniz gerekir

1. Yarı Marketleri

1. yarı - 1x2: İlk yarının sonucunu tahmin etmeniz gerekir, seçenekler 1-ev sahibi takım, 2-deplasman takımı ve X-beraberliktir. Eğer yarı tamamlanmazsa bu market geçersiz sayılacaktır.

1. yarı - handikap: Belirtilen handikap değerini yarının sonucuna ekleyerek veya çıkararak 1. yarının kazananını tahmin etmeniz gerekir, eğer yarı tamamlanmazsa bu market geçersiz sayılacaktır.

1. yarı - toplam: 1. yarı boyunca atılan toplam sayı miktarının belirtilen çizginin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir, eğer yarı tamamlanmazsa bu market geçersiz sayılacaktır.

1. yarı - beraberlikte iade: 1. yarının kazananını tahmin etmeniz gerekir, eğer yarı beraberlikle biterse bu market için tüm bahisler geçersiz sayılacaktır, eğer yarı tamamlanmazsa bu market geçersiz sayılacaktır.

1. yarı - tek/çift: Maçın 1. yarısı boyunca atılan sayı miktarının tek mi çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. yarı - Ev sahibi takım tek/çift: Maçın 1. yarısı boyunca ev sahibi takım tarafından atılan sayı miktarının tek mi çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. yarı - Deplasman takımı tek/çift: Maçın 1. yarısı boyunca deplasman takımı tarafından atılan sayı miktarının tek mi çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. yarı - sonraki skor: 1. yarı boyunca sonraki golü hangi Takımın atacağını tahmin etmeniz gerekir. 3 olası sonuç vardır: 1 (ev sahibi takım gol atar), X (takımlar berabere kalır), 2 (deplasman takımı gol atar).

1. yarı 1x2 & 1. yarı toplamı: 1. yarı için hem sonucu hem de toplam gol sayısını (alt/üst) tahmin etmeniz gerekir.

1. yarı handikap & 1. yarı toplamı: 1. yarı için hem sonucu (parantez içindeki handikapı dikkate alarak) hem de toplam gol sayısını (alt/üst) tahmin etmeniz gerekir.

1. yarı - Herhangi bir zamanda touchdown yapacak oyuncu: Maçın ilk yarısı boyunca hangi oyuncunun touchdown yapacağını tahmin etmeniz gerekir

1. Yarı - Başarılı field goal sayısı: Maçın 1. yarısı boyunca her iki takım tarafından başarıyla yapılan toplam field goal sayısını tahmin etmeniz gerekir.

1. yarı - Oyuncu pas yardası Alt / Üst: Oyuncunun ilk yarıdaki pas yardasının belirtilen bir sayının altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. yarı - Oyuncu pas touchdown sayısı Alt / Üst: Oyuncunun ilk yarıdaki pas touchdown sayısının belirtilen bir sayının altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. yarı - Oyuncu reception yardası Alt / Üst: Oyuncunun ilk yarıdaki reception yarasının belirtilen bir sayının altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. yarı - Oyuncu reception touchdown sayısı Alt / Üst: Oyuncunun ilk yarıdaki reception touchdown sayısının belirtilen bir sayının altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. yarı - Oyuncu koşu (rushing) yardası Alt / Üst: Oyuncunun ilk yarıdaki koşu yarasının belirtilen bir sayının altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. yarı - Oyuncu koşu (rushing) touchdown sayısı Alt / Üst: Oyuncunun ilk yarıdaki koşu touchdown sayısının belirtilen bir sayının altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. yarı - Oyuncu interception sayısı Alt / Üst: Oyuncunun ilk yarıdaki interception sayısının belirtilen bir sayının altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. yarı - Oyuncu Pas Denemesi Alt / Üst: Oyuncunun ilk yarıdaki pas denemelerinin belirtilen bir sayının altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. yarı - Oyuncu koşu (rushing) denemesi Alt / Üst: Oyuncunun ilk yarıdaki koşu denemelerinin belirtilen bir sayının altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. yarı - Oyuncu reception sayısı Alt / Üst: Oyuncunun ilk yarıdaki reception sayısının belirtilen bir sayının altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. yarı - Oyuncu toplam koşu ve reception yardası Alt / Üst: Oyuncunun ilk yarıdaki toplam koşu ve reception yarasının belirtilen bir sayının altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. yarı - Oyuncu başarılı pas (completion) sayısı Alt / Üst: Oyuncunun ilk yarıdaki başarılı pas sayısının belirtilen bir sayının altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. yarı - Herhangi bir zamanda touchdown yapacak oyuncu: Oyuncunun ilk yarıda herhangi bir zamanda touchdown yapıp yapmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

2. Yarı Marketleri

2. yarı - 1x2: İkinci yarının sonucunu tahmin etmeniz gerekir, seçenekler 1-ev sahibi takım, 2-deplasman takımı ve X-beraberektir. Eğer yarı tamamlanmazsa bu market geçersiz sayılacaktır.

2. yarı - handicap: Belirtilen handicap değerini yarının sonucuna ekleyerek veya çıkararak 2. yarının kazananını tahmin etmeniz gerekir, eğer yarı tamamlanmazsa bu market geçersiz sayılacaktır.

2. yarı - toplam (Alt/Üst): 2. yarı boyunca atılan toplam sayı miktarının belirtilen handicap çizgisinin (spread) altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir, eğer yarı tamamlanmazsa bu market geçersiz sayılacaktır.

2. yarı - beraberlikte iade: 2. yarının kazananını tahmin etmeniz gerekir, eğer yarı beraberlikle biterse bu market için tüm bahisler geçersiz sayılacaktır, eğer yarı tamamlanmazsa bu market geçersiz sayılacaktır.

2. yarı - Herhangi bir zamanda touchdown yapacak oyuncu: Maçın ikinci yarısı boyunca hangi oyuncunun touchdown yapacağını tahmin etmeniz gerekir

2. yarı - Oyuncu pas yardası Alt / Üst: Oyuncunun ikinci yarıdaki pas yardasının belirtilen bir sayının altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

2. yarı - Oyuncu pas touchdown sayısı Alt / Üst: Oyuncunun ikinci yarıdaki pas touchdown sayısının belirtilen bir sayının altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

2. yarı - Oyuncu reception yardası Alt / Üst: Oyuncunun ikinci yarıdaki reception yardasının belirtilen bir sayının altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

2. yarı - Oyuncu reception touchdown sayısı Alt / Üst: Oyuncunun ikinci yarıdaki reception touchdown sayısının belirtilen bir sayının altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

2. yarı - Oyuncu koşu (rushing) yardası Alt / Üst: Oyuncunun ikinci yarıdaki koşu yardasının belirtilen bir sayının altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

2. yarı - Oyuncu koşu (rushing) touchdown sayısı Alt / Üst: Oyuncunun ikinci yarıdaki koşu touchdown sayısının belirtilen bir sayının altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

2. yarı - Oyuncu interception sayısı Alt / Üst: Oyuncunun ikinci yarıdaki interception sayısının belirtilen bir sayının altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

2. yarı - Oyuncu Pas Denemesi Alt / Üst: Oyuncunun ikinci yarıdaki pas denemelerinin belirtilen bir sayının altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

2. yarı - Oyuncu koşu (rushing) denemesi Alt / Üst: Oyuncunun ikinci yarıdaki koşu denemelerinin belirtilen bir sayının altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

2. yarı - Oyuncu reception sayısı Alt / Üst: Oyuncunun ikinci yarıdaki reception sayısının belirtilen bir sayının altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

2. yarı - Oyuncu toplam koşu ve reception yarası Alt / Üst: Oyuncunun ikinci yarıdaki toplam koşu ve reception yarasının belirtilen bir sayının altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

2. yarı - Oyuncu başarılı pas (completion) sayısı Alt / Üst: Oyuncunun ikinci yarıdaki başarılı pas sayısının belirtilen bir sayının altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

2. yarı - Herhangi bir zamanda touchdown yapacak oyuncu: Oyuncunun ikinci yarıda herhangi bir zamanda touchdown yapıp yapmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

2. yarı - Toplam field goal sayısı: İkinci yarıda atılan toplam field goal sayısını tahmin etmeniz gerekir.

2. yarı - Toplam Touchdown sayısı: İkinci yarıda atılan toplam touchdown sayısını tahmin etmeniz gerekir.

2. yarı - Ev Sahibi Takım toplam touchdown sayısı: İkinci yarıda Ev Sahibi Takım tarafından atılan toplam touchdown sayısını tahmin etmeniz gerekir.

2. yarı - Deplasman Takımı toplam touchdown sayısı: İkinci yarıda Deplasman Takımı tarafından atılan toplam touchdown sayısını tahmin etmeniz gerekir.

2. yarı - Ev Sahibi Takım field goal sayısı: İkinci yarıda Ev Sahibi Takım tarafından atılan toplam field goal sayısını tahmin etmeniz gerekir.

2. yarı - Deplasman Takımı field goal sayısı: İkinci yarıda Deplasman Takımı tarafından atılan toplam field goal sayısını tahmin etmeniz gerekir.

2. yarı - 1x2: 2. Yarıyı hangi takımın kazanacağını tahmin etmeniz gerekir

2. yarı - beraberlik iade: İkinci yarının sonucunu tahmin edin. Kesin sonuç beraberlik olursa, bahis geçersiz olarak sonuçlandırılacaktır.

Çeyrek Marketleri

Çeyrek - 1X2: Seçilen çeyreğin sonucunu tahmin etmeniz gerekir; seçenekler 1-ev sahibi takım, 2-deplasman takımı ve X-beraberlik şeklindedir. Eğer çeyrek tamamlanmazsa bu market geçersiz sayılacaktır.

Çeyrek - Toplam (Alt/Üst): Seçilen çeyrek boyunca atılan toplam sayı miktarının belirtilen handikap çizgisinin (baremin) altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir; eğer çeyrek tamamlanmazsa bu market geçersiz sayılacaktır.

Çeyrek - Beraberlikte İade: Seçilen çeyreğin kazananını tahmin etmeniz gerekir; eğer çeyrek beraberlikle biterse bu market için tüm bahisler geçersiz sayılır, eğer çeyrek tamamlanmazsa bu market geçersiz sayılacaktır.

Çeyrek - Handikap: Belirtilen handikap değerini ilgili çeyreğin sonucuna ekleyerek veya çıkararak seçilen çeyreğin kazananını tahmin etmeniz gerekir; eğer çeyrek tamamlanmazsa bu market geçersiz sayılacaktır.

1. Çeyrek 1X2 & 1. Çeyrek Toplam: 1. çeyrek için hem maç sonucunu hem de toplam gol/sayı miktarını (alt/üst) aynı anda tahmin etmeniz gerekir.

1. Çeyrek Handikap & 1. Çeyrek Toplam: 1. çeyrek için hem sonucu (parantez içindeki handikapı dikkate alarak) hem de toplam gol/sayı miktarını (alt/üst) aynı anda tahmin etmeniz gerekir.

X. Çeyrek - İki Takım da Skor Üretir mi: Maçın X. çeyreği boyunca her iki takımın da skor üretilip üretilmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

X. Çeyrek - Oyuncu Pas Yardası Alt / Üst: Oyuncunun belirtilen çeyrekteki pas yarasının belirtilen bir baremin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. Çeyrek - Oyuncu Pas Touchdown Sayısı Alt / Üst: Oyuncunun belirtilen çeyrekteki pas touchdown sayısının belirtilen bir baremin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. Çeyrek - Oyuncu Pas Yakalama (Receiving) Yardası Alt / Üst: Oyuncunun belirtilen çeyrekteki pas yakalama yarasının belirtilen bir baremin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. Çeyrek - Oyuncu Pas Yakalama (Receiving) Touchdown Sayısı Alt / Üst: Oyuncunun belirtilen çeyrekteki pas yakalama touchdown sayısının belirtilen bir baremin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. Çeyrek - Oyuncu Koşu (Rushing) Yardası Alt / Üst: Oyuncunun belirtilen çeyrekteki koşu yarasının belirtilen bir baremin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. Çeyrek - Oyuncu Koşu (Rushing) Touchdown Sayısı Alt / Üst: Oyuncunun belirtilen çeyrekteki koşu touchdown sayısının belirtilen bir baremin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. Çeyrek - Oyuncu Interception Sayısı Alt / Üst: Oyuncunun belirtilen çeyrekteki interception sayısının belirtilen bir baremin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. Çeyrek - Oyuncu Pas Denemesi Alt / Üst: Oyuncunun belirtilen çeyrekteki pas denemelerinin belirtilen bir baremin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. Çeyrek - Oyuncu Koşu (Rushing) Denemesi Alt / Üst: Oyuncunun belirtilen çeyrekteki koşu denemelerinin belirtilen bir baremin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. Çeyrek - Oyuncu Pas Yakalama (Reception) Sayısı Alt / Üst: Oyuncunun belirtilen çeyrekteki pas yakalama sayısının belirtilen bir baremin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. Çeyrek - Oyuncu Koşu ve Pas Yakalama Yardası Alt / Üst: Oyuncunun belirtilen çeyrekteki toplam koşu ve pas yakalama yarasının belirtilen bir baremin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. Çeyrek - Oyuncu Başarılı Pas (Completion) Sayısı Alt / Üst: Oyuncunun belirtilen çeyrekteki başarılı pas sayısının belirtilen bir baremin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. Çeyrek - Herhangi bir Zamanda Touchdown Yapacak Oyuncu: Oyuncunun belirtilen çeyrekte herhangi bir zamanda touchdown yapıp yapmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. Çeyrek - Ev Sahibi Takım Toplam Touchdown Sayısı: Belirtilen çeyrekte Ev Sahibi Takım tarafından atılan toplam touchdown sayısını tahmin etmeniz gerekir.

X. Çeyrek - Field Goal Sayısı: Belirtilen çeyrekte atılan toplam başarılı field goal sayısını tahmin etmeniz gerekir.

X. Çeyrek - Ev Sahibi Takım Field Goal Sayısı: Belirtilen çeyrekte Ev Sahibi Takım tarafından atılan toplam field goal sayısını tahmin etmeniz gerekir.

X. Çeyrek - Deplasman Takımı Field Goal Sayısı: Belirtilen çeyrekte Deplasman Takımı tarafından atılan toplam field goal sayısını tahmin etmeniz gerekir.

X. Çeyrek - Tek/Çift: Belirtilen çeyrekteki toplam sayının tek mi çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. Çeyrek - Toplam: Belirtilen çeyrekteki toplam sayının belirtilen bir baremin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. Çeyrek - 1X2: Belirtilen çeyrek için maç sonucunu (ev sahibi galibiyeti, beraberlik veya deplasman galibiyeti) tahmin etmeniz gerekir.

X. Çeyrek - Deplasman Takımı Toplam Touchdown Sayısı: Belirtilen çeyrekte Deplasman Takımı tarafından atılan toplam touchdown sayısını tahmin etmeniz gerekir.

X. Çeyrek - Toplam Touchdown Sayısı: Belirtilen çeyrekte atılan toplam touchdown sayısını tahmin etmeniz gerekir.

X. Çeyrek - Deplasman Takımı Toplam Skor: Belirtilen çeyrekte Deplasman Takımı tarafından atılan toplam sayının belirtilen bir baremin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. Çeyrek - Ev Sahibi Takım Toplam Skor: Belirtilen çeyrekte Ev Sahibi Takım tarafından atılan toplam sayının belirtilen bir baremin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Hücum Serisi (Drive) Marketleri

X. Hücum Serisi X. Oyun - Yarışmacı Oyun Türü: Oyun türünün koşu (rush) mu yoksa pas mı olacağını tahmin edin. Tanım gereği yalnızca ileriye doğru atılan bir pas, pas oyunu olarak sayılır. Bir sack (oyun kurucu düşürme) de pas oyunu olarak kabul edilir.

X. Hücum Serisi X. Oyun - Yarışmacı Başarılı Pas: Belirtilen oyun sırasında başarılı bir pas (completed pass) olup olmayacağını tahmin edin. Tanım gereği pas oyunu için yalnızca ileriye doğru atılan bir pas dikkate alınacaktır.

X. Hücum Serisi X. Oyun - Yarışmacı Toplam Kazanılan Yarda: Belirtilen oyun sırasında kazanılan toplam yardayı tahmin edin. Oyun cezaları (penalties) yoluyla kazanılan yardalar dikkate alınmayacaktır.

X. Hücum Serisi X. Oyun - Yarışmacı Yeni First Down: Yarışmacının belirtilen oyun sırasında yeni bir first down (hücum tazeleme hakkı) kazanıp kazanmayacağını tahmin edin. Bir touchdown, yalnızca hücum takımı tarafından yapıldığında yeni bir first down olarak kaydedilir. Oyun cezaları yoluyla kazanılan first down'lar ve yardalar sonuçlandırmada dikkate alınmayacaktır.

X. Hücum Serisi X. Oyun - Yarışmacı Sack: Belirtilen oyunda bir sack (oyun kurucu düşürme) olup olmayacağını tahmin edin.

X. Hücum Serisi - Yarışmacı Sonucu: Yarışmacının belirtilen hücum serisinin sonucunu (punt/degaj, touchdown, field goal denemesi vb.) tahmin edin. Farklı sonuçlar "diğer" (other) seçeneği altında sonuçlandırılacaktır.

* Oyun oynanmaması durumunda, tüm marketler bir sonraki oyunla sonuçlandırılacak veya ilgili oyuna ulaşılmadan önce hücum serisi sona ererse geçersiz sayılacaktır.

İlgili oyun numarasına ulaşılmadan önce hücum serisinin sona ermesi durumunda, o oyun için açılan tüm marketler geçersiz sayılacaktır. Buna punt'lar ve field goal'ler dahildir.

*** Field goal yardası (mesafesi), bir oyunda kazanılan toplam yarda miktarının hesaplanmasında dikkate alınmayacaktır.

Oyuncu Özel Bahisleri

Tüm Amerikan futbolu oyuncu özel marketleri, ilgili resmi kaynağa göre sonuçlandırılır.

Oyuncu H2H (Karşı Karşıya) Marketleri

Listelenen oyuncu maçta hiç süre almazsa (oynamazsa), bahisler geçersiz sayılır (iade edilir). Oyuncular arasında beraberlik olması durumunda bahisler geçersiz sayılır.

Oyuncu pas yardası: Belirtilen oyuncunun kaydedeceği pas yardası miktarını tahmin etmekten oluşur.

Oyuncu pas yardası (en az): Belirtilen oyuncunun en az kaç pas yardası kaydedeceğini tahmin etmekten oluşur.

Oyuncu başarılı pas sayısı (completion): Belirtilen oyuncunun kaydedeceği başarılı pas miktarını tahmin etmekten oluşur.

Oyuncu başarılı pas sayısı (en az): Belirtilen oyuncunun en az kaç başarılı pas kaydedeceğini tahmin etmekten oluşur.

Oyuncu pas touchdown sayısı: Belirtilen oyuncunun kaydedeceği pas touchdown miktarını tahmin etmekten oluşur.

Oyuncu pas touchdown sayısı (en az): Belirtilen oyuncunun en az kaç pas touchdown'ı kaydedeceğini tahmin etmekten oluşur.

Oyuncu koşu (rushing) denemesi: Belirtilen oyuncunun kaydedeceği koşu denemesi miktarını tahmin etmekten oluşur.

Oyuncu koşu (rushing) denemesi (en az): Belirtilen oyuncunun en az kaç koşu denemesi kaydedeceğini tahmin etmekten oluşur.

Oyuncu koşu (rushing) yardası: Belirtilen oyuncunun kaydedeceği koşu yardası miktarını tahmin etmekten oluşur.

Oyuncu koşu (rushing) yardası (en az): Belirtilen oyuncunun en az kaç koşu yardası kaydedeceğini tahmin etmekten oluşur.

Oyuncu koşu (rushing) touchdown sayısı: Belirtilen oyuncunun kaydedeceği koşu touchdown miktarını tahmin etmekten oluşur.

Oyuncu koşu (rushing) touchdown sayısı (en az): Belirtilen oyuncunun en az kaç koşu touchdown'ı kaydedeceğini tahmin etmekten oluşur.

Oyuncu pas yakalama (reception) sayısı: Belirtilen oyuncunun kaydedeceği pas yakalama miktarını tahmin etmekten oluşur.

Oyuncu pas yakalama (reception) sayısı (en az): Belirtilen oyuncunun en az kaç pas yakalama kaydedeceğini tahmin etmekten oluşur.

Oyuncu pas yakalama (receiving) yardası: Belirtilen oyuncunun kaydedeceği pas yakalama yardası miktarını tahmin etmekten oluşur.

Oyuncu pas yakalama (receiving) yardası (en az): Belirtilen oyuncunun en az kaç pas yakalama yardası kaydedeceğini tahmin etmekten oluşur.

Oyuncu pas yakalama (receiving) touchdown sayısı: Belirtilen oyuncunun kaydedeceği pas yakalama touchdown miktarını tahmin etmekten oluşur.

Oyuncu pas yakalama (receiving) touchdown sayısı (en az): Belirtilen oyuncunun en az kaç pas yakalama touchdown'ı kaydedeceğini tahmin etmekten oluşur.

İlk touchdown'ı yapacak oyuncu: Maçın ilk touchdown'ını hangi oyuncunun yapacağını tahmin edin.

QB tarafından atılan toplam interception sayısı: Belirtilen oyuncunun (Oyun Kurucu) kaydedeceği toplam interception (rakibe atılan pas arası) miktarını tahmin etmekten oluşur.

QB tarafından yapılan en uzun başarılı pas: Belirtilen oyuncunun (Oyun Kurucu) kaydedeceği en uzun başarılı pası (completion) tahmin etmekten oluşur.

Oyuncu sack sayısı: Belirtilen oyuncunun kaydedeceği sack (oyun kurucu düşürme) miktarını tahmin etmekten oluşur.

Oyuncu en uzun koşusu: Belirtilen oyuncunun kaydedeceği en uzun koşuyu (rush) tahmin etmekten oluşur.

OYUNCU tarafından yapılan ilk koşu denemesi: Maçın ilk koşu denemesini hangi oyuncunun kaydedeceğini tahmin edin.

OYUNCU tarafından yapılan ilk pas yakalama: Maçın ilk pas yakalamasını (reception) hangi oyuncunun kaydedeceğini tahmin edin.

QB tarafından yapılan ilk başarılı pas: Maçın ilk başarılı pasını (completion) hangi oyun kurucunun (QB) kaydedeceğini tahmin edin.

Maçtaki en uzun koşu oyunu: Maçın en uzun koşu oyununu hangi oyuncunun kaydedeceğini tahmin edin.

Maçtaki en uzun pas yakalama: Maçın en uzun pas yakalamasını (reception) hangi oyuncunun kaydedeceğini tahmin edin.

Oyuncu karşı karşıya (H2H) pas yardası: Belirtilen oyuncuların hangisinin maçta en fazla pas yardası kaydedeceğini tahmin etmekten oluşur.

Oyuncu karşı karşıya (H2H) başarılı pas sayısı: Belirtilen oyuncuların hangisinin maçta en fazla başarılı pas (completion) kaydedeceğini tahmin etmekten oluşur.

Oyuncu karşı karşıya (H2H) koşu yardası: Belirtilen oyunculardan hangisinin maçta en fazla koşu (rush) yardası kaydedeceğini tahmin etmekten oluşur.

Oyuncu karşı karşıya (H2H) pas yakalama yardası: Belirtilen oyunculardan hangisinin maçta en fazla pas yakalama (receiving) yardası kaydedeceğini tahmin etmekten oluşur.

Oyuncu karşı karşıya (H2H) pas yakalama sayısı: Belirtilen oyunculardan hangisinin maçta en fazla pas yakalama (reception) kaydedeceğini tahmin etmekten oluşur.

Oyuncu en az top taşıma (carry) sayısı: Listelenen oyuncunun en az kaç top taşıma (carry) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Interception yapacak (savunma) oyuncusu: Listelenen oyuncunun bir interception (pas arası) kaydedip kaydetmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu ilk koşusu: Listelenen oyunculardan hangisinin ilk koşuyu (rush) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu en az koşu denemesi sayısı: Listelenen oyuncunun en az kaç koşu denemesi kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu en az koşu yardası: Listelenen oyuncunun en az kaç koşu yardası kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu en az koşu touchdown'ı sayısı: Listelenen oyuncunun en az kaç koşu touchdown'ı (td) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu en az pas yakalama sayısı: Listelenen oyuncunun en az kaç pas yakalama (reception) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu en az pas yakalama yardası: Listelenen oyuncunun en az kaç pas yakalama (receiving) yardası kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu en az pas yakalama touchdown'ı sayısı: Listelenen oyuncunun en az kaç pas yakalama (receiving) touchdown'ı (td) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu en az toplam touchdown sayısı: Listelenen oyuncunun en az kaç touchdown kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Pas Denemeleri: Listelenen oyuncunun kaç pas denemesi (alt/üst) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu En Uzun Başarılı Pasi: Hangi oyuncunun en uzun başarılı pası (completion) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Koşu ve Pas Yakalama Yardası: Listelenen oyuncunun kaç koşu ve pas yakalama yardası (alt/üst) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Vuruş (Kicking) Puanları: Listelenen oyuncunun vuruş oyunlarından kaç puan (alt/üst) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Atılan Interception Sayısı: Listelenen oyuncunun kaç interception (alt/üst) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu En Uzun Pas Yakalaması: Hangi oyuncunun en uzun pas yakalamayı (reception) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Toplam Tackle Sayısı: Listelenen oyuncunun kaç tackle (alt/üst) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Toplam Sack Sayısı: Listelenen oyuncunun kaç sack (alt/üst) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu 1. Yarı Pas Yardası: Listelenen oyuncunun 1. yarıda kaç pas yardası (alt/üst) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu 1. Yarı Pas Touchdown Sayısı: Listelenen oyuncunun 1. yarıda kaç pas touchdown'ı (TD) (alt/üst) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu ilk koşusu: Hangi oyuncunun ilk koşuyu (rush) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncunun İlk TD'ındaki Pozisyonu: Listelenen oyuncunun ilk touchdown'ındaki (TD) saha içi pozisyonunu tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncunun Son TD'ındaki Pozisyonu: Listelenen oyuncunun son touchdown'ındaki (TD) saha içi pozisyonunu tahmin etmeniz gerekir.

Interception yapacak QB: Listelenen oyun kurucunun (QB) bir interception kaydedip kaydetmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

QB En Uzun Başarılı Pası: Hangi oyun kurucunun (QB) en uzun başarılı pası (completion) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

QB İlk Başarılı Pası: Hangi oyun kurucunun (QB) ilk başarılı pası (completion) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

300+ Yarda Pas Atacak Herhangi Bir QB: Listelenen oyun kuruculardan (QB) herhangi birinin toplamda 300 veya daha fazla yardalık pas oyunu kaydedip kaydetmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

350+ Yarda Pas Atacak Herhangi Bir QB: Listelenen oyun kuruculardan (QB) herhangi birinin toplamda 350 veya daha fazla yardalık pas oyunu kaydedip kaydetmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

400+ Yarda Pas Atacak Herhangi Bir QB: Listelenen oyun kuruculardan (QB) herhangi birinin toplamda 400 veya daha fazla yardalık pas oyunu kaydedip kaydetmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

100+ Koşu Yardasına Ulaşacak Herhangi Bir Oyuncu: Listelenen oyunculardan herhangi birinin 100 veya daha fazla koşu (rushing) yardası kaydedip kaydetmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

150+ Koşu Yardasına Ulaşacak Herhangi Bir Oyuncu: Listelenen oyunculardan herhangi birinin 150 veya daha fazla koşu (rushing) yardası kaydedip kaydetmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

100+ Pas Yakalama Yardasına Ulaşacak Herhangi Bir Oyuncu: Listelenen oyunculardan herhangi birinin 100 veya daha fazla pas yakalama (receiving) yardası kaydedip kaydetmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

150+ Pas Yakalama Yardasına Ulaşacak Herhangi Bir Oyuncu: Listelenen oyunculardan herhangi birinin 150 veya daha fazla pas yakalama (receiving) yardası kaydedip kaydetmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

En Fazla Pas Yakalama Yardası: Listelenen oyunculardan hangisinin en fazla pas yakalama (receiving) yardası kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

En Fazla Pas Yardası Oyuncu 1 vs Oyuncu 2: Listelenen oyunculardan hangisinin en fazla pas yardası kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

En Fazla Başarılı Pas Oyuncu 1 vs Oyuncu 2: Listelenen oyunculardan hangisinin en fazla başarılı pas (completion) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

En Fazla Koşu Yardası Oyuncu 1 vs Oyuncu 2: Listelenen oyunculardan hangisinin en fazla koşu (rushing) yardası kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

En Fazla Pas Yakalama Yardası Oyuncu 1 vs Oyuncu 2: Listelenen oyunculardan hangisinin en fazla pas yakalama (receiving) yardası kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

En Fazla Pas Yakalama Sayısı Oyuncu 1 vs Oyuncu 2: Listelenen oyunculardan hangisinin en fazla pas yakalama (reception) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

En Fazla Top Uzaklaştırma (Disposal) Oyuncu 1 vs Oyuncu 2: Listelenen oyunculardan hangisinin en fazla top uzaklaştırma (disposal) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

En Fazla Gol Oyuncu 1 vs Oyuncu 2: Listelenen oyunculardan hangisinin en fazla gol kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

En Fazla Mark Oyuncu 1 vs Oyuncu 2: Listelenen oyunculardan hangisinin en fazla mark (hava topu yakalama) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

En Fazla Pas Touchdown'ı Oyuncu 1 vs Oyuncu 2: Listelenen oyunculardan hangisinin en fazla pas touchdown'ı kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

En Fazla Koşu Yardası: Listelenen oyunculardan hangisinin en fazla koşu (rushing) yardası kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

En Fazla Pas Yakalama Yardası: Listelenen oyuncuların hangisinin en fazla pas yakalama (receiving) yardası kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

En Fazla First Down: Listelenen oyuncuların hangisinin en fazla first down (hücum tazeleme hakkı) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

En Fazla Sack: Listelenen oyuncuların hangisinin en fazla sack kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Toplam Pas Denemesi: Listelenen oyuncunun en az kaç pas denemesi kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Pas Denemeleri Alt/Üst: Belirtilen oyuncuların pas denemelerinin verilen baremlerin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Toplam Pas Interception Sayısı: Listelenen oyuncunun en az kaç pas interception'ı (rakibe atılan pas arası) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Pas Interception Sayısı Alt/Üst: Belirtilen oyuncuların pas interception sayılarının verilen baremlerin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Toplam Tackle Sayısı: Listelenen oyuncunun en az kaç tackle (rakibi yere indirme) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Tackle Sayısı Alt/Üst: Belirtilen oyuncuların tackle sayılarının verilen baremlerin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Toplam Sack Sayısı: Listelenen oyuncunun en az kaç sack (oyun kurucu düşürme) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Sack Sayısı Alt/Üst: Belirtilen oyuncuların sack sayılarının verilen baremlerin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Toplam Interception Sayısı: Listelenen oyuncunun en az kaç interception kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Interception Sayısı Alt/Üst: Belirtilen oyuncuların interception sayılarının verilen baremlerin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Pas Yardası Alt / Üst: Belirtilen bir oyuncunun bir maç sırasında önceden belirlenmiş bir yarda sayısından daha fazla mı yoksa daha az mı pas yardası atacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Başarılı Pas Sayısı (Completion) Alt / Üst: Oyun kurucunun (quarterback) önceden belirlenmiş bir sayıdan daha fazla (Üst) mü yoksa daha az (Alt) mı başarılı pas atacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Pas Touchdown Sayısı Alt / Üst: Belirtilen oyuncunun belirlenen sayıdan daha fazla (Üst) mü yoksa daha az (Alt) mı pas touchdown'ı atacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Koşu (Rushing) Yardası Alt / Üst: Belirtilen bir oyuncunun bir maç sırasında önceden belirlenmiş bir miktardan daha fazla mı yoksa daha az mı koşu yardası kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Pas Yakalama (Receiving) Yardası Alt / Üst: Belirtilen bir oyuncunun bir maç sırasında belirlenen bir miktardan daha fazla mı yoksa daha az mı pas yakalama yardası biriktireceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Pas Yakalama (Receiving) Touchdown Sayısı Alt / Üst: Belirtilen bir oyuncunun bir maç sırasında önceden belirlenmiş bir sayıdan daha fazla mı yoksa daha az mı touchdown yapacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Pas Yakalama Sayısı (Receptions) Alt / Üst: Belirtilen bir oyuncunun (genellikle bir vuruşçu/kicker) bir maç sırasında belirlenen bir sayıdan daha fazla mı yoksa daha az mı field goal (alan golü) yapacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Field Goal Sayısı Alt / Üst: Belirtilen bir vuruşçunun (kicker) bir maç sırasında önceden belirlenmiş bir sayıdan daha fazla mı yoksa daha az mı başarılı field goal yapacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Asist Sayısı Alt / Üst: Belirtilen oyuncunun, bahis şirketi (sportsbook) tarafından belirlenen sayıdan daha fazla (Üst) mü yoksa daha az (Alt) mı asistli tackle (assisted tackle) yapacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu En Uzun Başarılı Pas Alt / Üst: Belirtilen bir oyun kurucunun (quarterback) yaptığı en uzun başarılı pasın bir maç sırasında belirlenen bir mesafenin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu En Uzun Başarılı Pas Alt / Üst: Belirtilen bir oyun kurucunun (quarterback) yaptığı en uzun başarılı pasın bir maç sırasında belirlenen bir mesafenin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu En Uzun Pas Yakalama (Reception) Alt / Üst: Belirtilen bir oyuncu tarafından yapılan en uzun başarılı pas yakalamasının bir maç sırasında belirlenen bir mesafenin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Koşu Denemesi (Rushing Attempts) Alt / Üst: Belirtilen bir oyuncunun bir maç sırasında topu belirlenen bir sayıdan daha fazla mı yoksa daha az mı taşıyacağını (koşu denemesi yapacağını) tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi/Deplasman Takımı - Toplam Sack Sayısı: Ev Sahibi veya Deplasman takımı tarafından bir maç sırasında kaydedilen toplam sack sayısının önceden belirlenmiş bir sayıdan daha fazla mı yoksa daha az mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu En Uzun Koşu Alt / Üst: Belirtilen bir oyuncu tarafından yapılan en uzun koşu denemesinin bir maç sırasında belirlenen bir mesafenin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Savunma Interception Sayısı Alt/Üst: Belirtilen bir savunma oyuncusunun bir maç sırasında belirlenen bir sayıdan daha fazla mı yoksa daha az mı interception kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Savunma Tackle ve Asist Sayısı Alt/Üst: Belirtilen bir savunma oyuncusunun bir maç sırasında belirlenen bir sayıdan daha fazla mı yoksa daha az mı kombine tackle ve asist kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

İlk Touchdown'ı Yapacak Oyuncu: Maçın ilk touchdown'ını hangi oyuncunun yapacağını tahmin etmeniz gerekir.

Son Touchdown'ı Yapacak Oyuncu: Maçın son touchdown'ını hangi oyuncunun yapacağını tahmin etmeniz gerekir.

Herhangi Bir Zamanda Touchdown Yapacak Oyuncu: Belirtilen bir oyuncunun maç sırasında herhangi bir anda touchdown yapıp yapmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Pas ve Koşu Yardası Alt / Üst: Belirtilen bir oyuncunun toplam pas veya koşu yarasının bir maç sırasında belirlenen bir çizginin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Fumbles Alt / Üst: Belirtilen bir oyuncunun maç sırasında topu belirli bir sayıda fumble yapıp yapmayacağını (elinden kaçırp kaçırmayacağını) tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Kaybedilen Fumble Alt / Üst: Belirtilen bir oyuncunun maç sırasında fumble nedeniyle topu belirli bir sayıda rakibe kaptırıp kaptırmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Başarılı Ekstra Sayı Vuruşu: Bir takımın touchdown'ın ardından ekstra sayı vuruşunu (extra point) başarıyla gole çevirip çeviremeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Toplam Koşu Denemesi Kilometre Taşları (Milestones): Oyuncunun koşu denemeleri için belirlenen belirli bir kilometre taşına (hedefe) ulaşp ulaşamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Toplam Pas Denemesi Kilometre Taşları (Milestones): Oyuncunun pas denemeleri için belirlenen belirli bir kilometre taşına (hedefe) ulaşp ulaşamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Toplam Pas Yakalama Denemesi Kilometre Taşları (Milestones): Oyuncunun pas yakalama denemeleri (receiving attempts) için belirlenen belirli bir kilometre taşına (hedefe) ulaşp ulaşamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Toplam Pas Yarası Kilometre Taşları (Milestones): Oyuncunun pas yarası için belirlenen belirli bir kilometre taşına (hedefe) ulaşp ulaşamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Toplam Pas Touchdown Kilometre Taşları (Milestones): Oyuncunun pas touchdown'ları için belirlenen belirli bir kilometre taşına (hedefe) ulaşım ulaşamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Toplam Pas Yakalama Yardası Kilometre Taşları (Milestones): Oyuncunun pas yakalama yarası (receiving yards) için belirlenen belirli bir kilometre taşına (hedefe) ulaşım ulaşamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Toplam Koşu Yardası Kilometre Taşları (Milestones): Oyuncunun koşu yarası için belirlenen belirli bir kilometre taşına (hedefe) ulaşım ulaşamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Toplam Pas Yakalama Sayısı Kilometre Taşları (Milestones): Oyuncunun pas yakalama sayısı (receptions) için belirlenen belirli bir kilometre taşına (hedefe) ulaşım ulaşamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Toplam Touchdown Kilometre Taşları (Milestones): Oyuncunun touchdown'lar için belirlenen belirli bir kilometre taşına (hedefe) ulaşım ulaşamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Herhangi Bir Zamanda Touchdown Yapacak Oyuncu: Bir oyuncunun maçta herhangi bir zamanda touchdown yapıp yapmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Koşu Denemesi Alt / Üst: Oyuncunun koşu denemelerinin belirtilen bir sayının altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

* Bir oyuncu maçta yer almazsa (oynamazsa), o oyuncu için açılan tüm bahisler geçersiz sayılır (iade edilir).

Takım Özel Bahisleri

Ev Sahibi Takım/Deplasman Takımı Degajları (Punt): Ev Sahibi Takım veya Deplasman Takımı'nın kaç degaj (alt/üst) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım/Deplasman Takımı 2 Sack: Ev Sahibi Takım veya Deplasman Takımı'nın kaç sack (alt/üst) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım/Deplasman Takımı Toplam Field Goal Sayısı: Ev Sahibi Takım veya Deplasman Takımı'nın kaç field goal (alt/üst) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım/Deplasman Takımı Toplam Field Goal Sayısı (2 İhtimalli): Ev Sahibi Takım veya Deplasman Takımı'nın kaç field goal (alt/üst) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım/Deplasman Takımı Toplam Top Kaybı (Turnover): Ev Sahibi Takım veya Deplasman Takımı'nın toplamda kaç top kaybı (alt/üst) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım/Deplasman Takımı İlk Hücüm Serisinde Skor Üretir mi: Ev Sahibi Takım veya Deplasman Takımı'nın kendi ilk hücüm serisinde (drive) skor üretip üretmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım/Deplasman Takımı Toplam Touchdown Sayısı: Ev Sahibi Takım veya Deplasman Takımı 2'nin kaç touchdown (alt/üst) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım/Deplasman Takımı En Uzun Degaj (Punt): Ev Sahibi Takım veya Deplasman Takımı'nın kaydedeceği en uzun degajın hangisi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım/Deplasman Takımı En Kısa Degaj (Punt): Ev Sahibi Takım veya Deplasman Takımı'nın kaydedeceği en kısa degajın hangisi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım/Deplasman Takımı Brüt Degaj Yardası: Ev Sahibi Takım veya Deplasman Takımı'nın kaç brüt degaj yardası (alt/üst) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım/Deplasman Takımı Net Hücüm Yardası: Ev Sahibi Takım veya Deplasman Takımı'nın kaç net hücüm yardası (alt/üst) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım/Deplasman Takımı Koşu Yardası: Ev Sahibi Takım veya Deplasman Takımı'nın kaç koşu yardası (alt/üst) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım/Deplasman Takımı Toplam 4. Hak (4th Down) Dönüşümü: Ev Sahibi Takım veya Deplasman Takımı'nın kaç kez 4. hakkı başarıyla dönüştüreğini (alt/üst) tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım/Deplasman Takımı Koşu Touchdown Sayısı: Ev Sahibi Takım veya Deplasman Takımı'nın kaç koşu touchdown'ı (alt/üst) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım/Deplasman Takımı İlk Yarı Toplam Sayı: Ev Sahibi Takım veya Deplasman Takımı'nın ilk yarıda kaç sayı (alt/üst) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım/Deplasman Takımı Toplam Field Goal Yardası: Ev Sahibi Takım veya Deplasman Takımı'nın toplamda kaç field goal yardası (alt/üst) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım/Deplasman Takımı Toplam Koşu Touchdown Sayısı: Ev Sahibi Takım veya Deplasman Takımı'nın kaç koşu touchdown'ı (alt/üst) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım/Deplasman Takımı Toplam First Down Sayısı: Ev Sahibi Takım veya Deplasman Takımı'nın kaç first down (alt/üst) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım/Deplasman Takımı Toplam 3. Hak (3rd Down) Dönüşümü: Ev Sahibi Takım veya Deplasman Takımı'nın kaç kez 3. hakkı başarıyla dönüştüreceğini (alt/üst) tahmin etmeniz gerekir.

İlk Ev Sahibi Takım/Deplasman Takımı Hücum Serisi Sonucu: Ev Sahibi Takım veya Deplasman Takımı'nın ilk hücum serisi (drive) sonucunun ne olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım/Deplasman Takımı İlk Skor Oyunu: Ev Sahibi Takım veya Deplasman Takımı'nın ilk skor üreten oyununun hangisi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım/Deplasman Takımı Kazanılan Yarılar: Ev Sahibi Takım veya Deplasman Takımı'nın hangi yarıları kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım/Deplasman Takımı Kazanılan Çeyrekler: Ev Sahibi Takım veya Deplasman Takımı'nın hangi çeyrekleri kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım/Deplasman Takımı Hangi Zaman Diliminde Daha Fazla Sayı Atar: Ev Sahibi Takım veya Deplasman Takımı'nın verilen zaman dilimlerinin hangisinde daha fazla sayı atacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - Ev Sahibi Takım/Deplasman Takımı Toplam Touchdown Sayısı: Ev Sahibi Takım veya Deplasman Takımı'nın ilk yarıda kaç touchdown (alt/üst) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

2. Yarı - Ev Sahibi Takım/Deplasman Takımı Toplam Touchdown Sayısı: Ev Sahibi Takım veya Deplasman Takımı'nın ikinci yarıda kaç touchdown (alt/üst) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - Ev Sahibi Takım/Deplasman Takımı Field Goal Sayısı: Ev Sahibi Takım veya Deplasman Takımı'nın ilk yarıda kaç field goal (alt/üst) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

2. Yarı - Ev Sahibi Takım/Deplasman Takımı Field Goal Sayısı: Ev Sahibi Takım veya Deplasman Takımı'nın ikinci yarıda kaç field goal (alt/üst) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım/Deplasman Takımı İlk Skoru Üretir ve Maçı Kazanır: Ev Sahibi Takım veya Deplasman Takımı'nın ilk skoru üretilip maçı kazanıp kazanamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım/Deplasman Takımı İlk Skoru Üretir ve Maçı Kaybeder: Ev Sahibi Takım veya Deplasman Takımı'nın ilk skoru üretilip maçı kaybedip kaydemeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım/Deplasman Takımı Her Çeyrekte Skor Üretir mi: Ev Sahibi Takım veya Deplasman Takımı'nın her çeyrekte skor üretip üretmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım/Deplasman Takımı Her İki Yarıda da Skor Üretir mi: Ev Sahibi Takım veya Deplasman Takımı'nın her iki yarıda da skor üretip üretmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım/Deplasman Takımı Tüm Çeyrekleri Kazanır mı: Ev Sahibi Takım veya Deplasman Takımı'nın tüm çeyrekleri kazanıp kazanamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım/Deplasman Takımı Her İki Yarıyı da Kazanır mı: Yarışmacı 1 veya Yarışmacı 2'nin her iki yarıyı da kazanıp kazanamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım/Deplasman Takımı First Down Alır mı: Yarışmacı 1 veya Yarışmacı 2'nin first down alıp alamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

En Uzun Field Goal Atacak Takım: Hangi takımın en uzun field goal'ü atacağını tahmin etmeniz gerekir.

Maçtaki En Uzun Kickoff Geri Dönüşünü (Return) Yapacak Takım: Hangi takımın maçtaki en uzun kickoff geri dönüşünü kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Scrimmage Çizgisinden En Uzun Oyunu Yapacak Takım: Hangi takımın maçta scrimmage çizgisinden (başlangıç çizgisi) en uzun oyunu kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Maçta Daha Fazla 3. Hak (3rd Down) Dönüşümü Yapacak Takım: Hangi takımın maçta en fazla 3. hak dönüşümü kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Maçta Daha Fazla Hücum Oyunu Yapacak Takım: Hangi takımın maçta en fazla hücum oyunu kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Maçta En Fazla Kabul Edilen Ceza Yarası Alan Takım: Hangi takımın maçta en fazla kabul edilen ceza yarası kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

En Fazla Degaj (Punt) Yapacak Takım: Hangi takımın maçta en fazla degaj kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

En Yüksek Skorlu Çeyreğe Sahip Takım: Hangi takımın maçta en yüksek skorlu çeyreği kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Bir Takım Üst Üste 3 Kez Skor Üretir mi: En az bir takımın üst üste 3 kez skor üretip üretmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Red Zone'a (Kırmızı Bölge) Girecek İlk Takım: Hangi takımın red zone'a ilk önce gireceğini tahmin etmeniz gerekir.

Red Zone İçinden İlk Skor Üretecek Takım: Hangi takımın red zone içinden ilk önce skor üreteceğini tahmin etmeniz gerekir.

Topa Sahip Olma Süresi En Fazla Olan Takım: Hangi takımın maçta en fazla topa sahip olma süresi kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

En Uzun Touchdown'ı Yapacak Takım: Hangi takımın maçtaki en uzun touchdown'ı yapacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Touchdown'ı Yapacak Takım: Hangi takımın maçtaki ilk touchdown'ı yapacağını tahmin etmeniz gerekir.

Son Touchdown'ı Yapacak Takım: Hangi takımın maçtaki son touchdown'ı yapacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Top Kaybını (Turnover) Yapacak Takım: Hangi takımın maçtaki ilk top kaybını yapacağını tahmin etmeniz gerekir.

Hiç Top Kaybı (Turnover) Yapmayacak Takım: Hangi takımın maçta hiç top kaybı yapmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Para Atışını (Coin Toss) Kazanacak Takım: Hangi takımın para atışını kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Degaj (Punt) Yapacak Takım: Hangi takımın ilk önce degaj yapacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk 3 Kez Degaj (Punt) Yapacak Takım: Hangi takımın ilk önce 3 kez degaj yapacağını tahmin etmeniz gerekir.

En Uzun Brüt Degaja (Gross Punt) Sahip Olacak Takım: Hangi takımın maçta en uzun brüt degajı kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Maçtaki En Uzun Degaj Geri Dönüşünü (Punt Return) Yapacak Takım: Hangi takımın maçtaki en uzun degaj geri dönüşünü kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

En Kısa Touchdown'ı Yapacak Takım: Hangi takımın maçtaki en kısa touchdown'ı kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Touchdown ile Sonuçlanan En Uzun Hücum Serisine (Yarda Olarak) Sahip Olacak Takım: Hangi takımın touchdown ile sonuçlanan en uzun hücum serisini (yarda cinsinden) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Başarılı Field Goal ile Sonuçlanan En Uzun Hücum Serisine (Yarda Olarak) Sahip Olacak Takım: Hangi takımın başarılı bir field goal ile sonuçlanan en uzun hücum serisini (yarda cinsinden) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Son Field Goal'ü Atacak Takım: Hangi takımın son field goal'ü atacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk First Down Alacak Takım: Hangi takımın ilk önce bir first down alacağını tahmin etmeniz gerekir.

Maçın İlk Top Kaybını (Turnover) Yapacak Takım: Maçın ilk top kaybını hangi takımın yapacağını tahmin etmeniz gerekir.

En Uzun Field Goal'e Sahip Olacak Takım: Hangi takımın en uzun field goal'e sahip olacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Kabul Edilen Cezayı Alacak Takım: İlk kabul edilen cezayı hangi takımın yapacağını tahmin etmeniz gerekir.

En Uzun Field Goal'e Sahip Olacak Takım: Hangi takımın en uzun field goal'e sahip olacağını tahmin etmeniz gerekir.

En Çok Pas Yardası Kazanacak Takım: Hangi takımın en çok pas yardası kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

En Çok Koşu Yardası Kazanacak Takım: Hangi takımın en çok koşu yardası kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

En Çok Top Kaybı (Turnover) Yapacak Takım: Hangi takımın en çok top kaybı yapacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarıda Son Skoru Üretecek Takım: 1. yarıda en son hangi takımın skor üreteceğini tahmin etmeniz gerekir.

X. Touchdown'ı Yapacak Takım: X. touchdown'ı hangi takımın yapacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım/Deplasman Takımı İlk Hücum Serisinde Skor Üretir mi: Ev Sahibi Takım veya Deplasman Takımı'nın ilk hücum serisinde skor üretip üretmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

X. Çeyrek - Ev Sahibi Takım/Deplasman Takımı Toplam Touchdown Sayısı: Ev Sahibi Takım veya Deplasman Takımı'nın X. çeyrekte kaç touchdown (alt/üst) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

X. Çeyrek - Ev Sahibi Takım/Deplasman Takımı Field Goal Sayısı: Ev Sahibi Takım veya Deplasman Takımı'nın X. çeyrekte kaç field goal (alt/üst) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

50 Yarda Çizgisini Geçecek İlk Takım Hücumu: Hangi takımın hücumunun 50 yarda çizgisini ilk önce geçeceğini tahmin etmeniz gerekir.

En Kısa Field Goal'e Sahip Olacak Takım: Hangi takımın en kısa field goal'e sahip olacağını tahmin etmeniz gerekir.

En Yüksek Skorlu Çeyreğe Sahip Takım: Hangi takımın en yüksek skorlu çeyreğe sahip olacağını tahmin etmeniz gerekir.

En Düşük Skorlu Çeyreğe Sahip Takım: Hangi takımın en düşük skorlu çeyreğe sahip olacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Antrenör İtirazına (Coach's Challenge) Başvuracak Takım: İlk antrenör itirazını hangi takımın yapacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Molayı Alacak Takım: İlk molayı hangi takımın isteyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

İlk Sack Kaydedecek Takım: İlk sack'i hangi takımın kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

İlk Molayı Alacak Takım: İlk molayı hangi takımın isteyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

En Büyük Fark (Her İki Takım İçin) Alt/Üst: Herhangi bir takım tarafından maç içinde yakalanacak en büyük sayı farkının (alt/üst) ne olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Para Atışını Kazanan Takım Maçı da Kazanır mı: Para atışını kazanan takımın maçı da kazanıp kazanamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım/Deplasman Takımı Para Atışını ve Maçı Kazanır mı: Ev Sahibi Takım veya Deplasman Takımı'nın hem para atışını hem de maçı kazanıp kazanamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Her İki Takım da 1. Yarıda Öne Geçer mi: Her iki takımın da 1. yarıda liderliği (üstünlüğü) ele geçirip geçirmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Her İki Takım da 2. Yarıda Öne Geçer mi: Her iki takımın da 2. yarıda liderliği (üstünlüğü) ele geçirip geçirmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Her İki Takım da 4. Çeyrekte Öne Geçer mi: Her iki takımın da 4. çeyrekte liderliği (üstünlüğü) ele geçirip geçirmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

İlk Skoru Üreten Takım Maçı Kazanır mı: İlk skoru üreten takımın maçı da kazanıp kazanamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Son Skoru Üreten Takım Maçı Kazanır mı: Son skoru üreten takımın maçı da kazanıp kazanamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Herhangi Bir Takım Üst Üste 4 Kez Skor Üretir mi: Takımlardan herhangi birinin üst üste 4 kez skor üretip üretmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Her İki Takım da Her Yarıda Birer Touchdown Yapar mı: Her iki takımın da her yarıda en az birer touchdown yapıp yapmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Her İki Takım da Her Yarıda İkişer Touchdown Yapar mı: Her iki takımın da her yarıda en az ikişer touchdown yapıp yapmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Herhangi Bir Takım 40+ Sayı Atar mı: Herhangi bir takımın 40 veya daha fazla sayı atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Herhangi Bir Takımdan Üst Üste 3 Skor: Takımlardan herhangi birinin maçta üst üste 3 kez skor üretip üretmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi/Deplasman Takımı İlk Hücum Serisinde Skor Üretir mi: Ev Sahibi veya Deplasman Takımı'nın ilk hücum serisinde (drive) skor üretip üretmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Her İki Takım da 19.5 / 24.5 / 29.5 Sayı Barajını Geçer mi: Her iki takımın da maçta 19.5, 24.5 veya 29.5 sayı barajlarını geçip geçemeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi/Deplasman Takımı Toplam Sayı: Ev Sahibi veya Deplasman Takımı'nın bir maçta atacağı toplam sayı miktarını tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi/Deplasman Takımı - Toplam Hücum Yardası: Ev Sahibi veya Deplasman Takımı'nın maç boyunca kazandığı toplam (kümülatif) hücum yardasını tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi/Deplasman Takımı - Toplam Koşu Touchdown Sayısı: Ev Sahibi veya Deplasman Takımı tarafından bir maç sırasında atılan toplam koşu (rushing) touchdown sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi/Deplasman Takımı Toplam Pas Yakalama Sayısı: Bir maç sırasında her iki takımın oyuncularından tarafından yapılan toplam başarılı pas yakalama (reception) sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi/Deplasman Takımı - Toplam Kaybedilen Fumble Sayısı: Ev Sahibi veya Deplasman Takımı'nın bir maç sırasında fumble nedeniyle rakibe kaptırdığı toplam top sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam Kaybedilen Fumble Sayısı: Her iki takımın bir maç sırasında fumble nedeniyle kaybettiği toplam top sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi/Deplasman Takımı - Savunma veya Özel Takımın Touchdown Yapması: Ev Sahibi veya Deplasman Takımı'nın savunma ünitesinin ya da özel takımının (vuruş geri dönüş takımları gibi) maç sırasında bir touchdown yapayıp yapmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi/Deplasman Takımı - Toplam Pas Yakalama Yardası: Ev Sahibi veya Deplasman Takımı'nın bir maç sırasında başarılı paslar aracılığıyla kazandığı toplam (kümülatif) pas yakalama (receiving) yardasını tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi/Deplasman Takımı - Toplam Pas Yakalama Touchdown Sayısı: Ev Sahibi veya Deplasman Takımı'nın bir maç sırasında başarılı paslar aracılığıyla attığı toplam touchdown sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi/Deplasman Takımı - Toplam Pas Touchdown Sayısı: Ev Sahibi veya Deplasman Takımı'nın oyun kurucuları (quarterback) tarafından bir maç sırasında atılan toplam pas touchdown sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi/Deplasman Takımı - Toplam Pas Yardası: Ev Sahibi veya Deplasman Takımı'nın oyun kurucuları tarafından başarılı paslar aracılığıyla kazandığı toplam (kümülatif) yardayı tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi/Deplasman Takımı - Toplam Hücüm Touchdown Sayısı: Ev Sahibi veya Deplasman Takımı tarafından bir maç sırasında atılan toplam hücum touchdown sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi/Deplasman Takımı - Toplam Koşu ve Pas Yakalama Yardası: Ev Sahibi veya Deplasman Takımı'nın bir maç sırasında koşu (rushing) ve pas yakalama (receiving) oyunları aracılığıyla kazandığı toplam kombine yardayı tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi/Deplasman Takımı - Toplam Savunma Tackle Sayısı: Ev Sahibi veya Deplasman takımı savunması tarafından bir maç sırasında yapılan toplam (kümülatif) tackle (rakibi indirme) sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi/Deplasman Takımı - Toplam Savunma Tackle ve Asist Sayısı: Ev Sahibi veya Deplasman Takımı savunması tarafından bir maç sırasında yapılan toplam (hem tek başına hem de asistli) tackle sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi/Deplasman Takımı - Toplam Koşu Denemesi: Ev Sahibi veya Deplasman Takımı tarafından bir maç sırasında yapılan toplam (kümülatif) koşu oyunu (rushing attempts) sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi/Deplasman Takımı - Toplam Brüt Pas Yardası: Ev Sahibi veya Deplasman Takımı'nın bir maç sırasında pas oyunları aracılığıyla kazandığı toplam brüt pas yarasını tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi/Deplasman Takımı - Toplam Başarılı 2 Sayılık Ekstra Deneme: Ev Sahibi veya Deplasman Takımı'nın bir maç sırasında yaptığı toplam başarılı 2 sayılık ekstra sayı denemesi (2-point conversion) sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi/Deplasman Takımı - Toplam 2 Sayılık Ekstra Girişimi: Ev Sahibi veya Deplasman Takımı'nın bir maç sırasında touchdown sonrasında 2 sayılık ekstra sayı kazanmak için yaptığı toplam girişim sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi/Deplasman Takımı - Toplam Fumble Sayısı (Uzatma Dahil): Ev Sahibi veya Deplasman Takımı tarafından bir maç sırasında (hem kaybedilen hem de geri kazanılanlar dahil) yapılan toplam fumble (topu elden kaçırma) sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Diğer İstatistiki Bahis Seçenekleri

Atılan En Uzun Field Goal: Maçta kaydedilecek en uzun alan golünün (field goal) verilen baremin altında mı üstünde mi (alt/üst) olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Atılan En Kısa Field Goal: Maçta kaydedilecek en kısa alan golünün (field goal) verilen baremin altında mı üstünde mi (alt/üst) olacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Hücum Serisi Sonucu: Maçtaki ilk hücum serisinin (drive) nasıl sonuçlanacağını tahmin etmeniz gerekir.

Maçın İlk Hücum Oyunu: Maçın ilk hücum oyununun (pas oyunu mu, koşu oyunu mu vb.) ne olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Kabul Edilen Toplam Cezalar: Maçta hakemler tarafından onaylanan ve kabul edilen toplam ceza sayısının verilen baremin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam Pas Denemesi: Maç boyunca yapılacak toplam pas denemesi sayısının verilen baremin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam Başarılı Pas: Maç boyunca yapılacak toplam başarılı pas (completion) sayısının verilen baremin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam Pas Yardası: Maç boyunca pas oyunlarıyla kazanılacak toplam yarda miktarının verilen baremin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam First Down Sayısı: Maç boyunca elde edilecek toplam first down (birinci hak kazanma) sayısının verilen baremin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam Degaj (Punt) Sayısı: Maç boyunca yapılacak toplam degaj vuruşu sayısının verilen baremin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam Touchdown Sayısı (2 İhtimalli): Maçta atılacak toplam touchdown sayısının verilen baremin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam Interception Sayısı: Maç boyunca savunma oyuncularından yapılacak toplam pas arası (interception) sayısının verilen baremin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam Savunma Tackle Sayısı: Maç boyunca yapılacak toplam savunma tackle (rakibi indirme) sayısının verilen baremin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Atılan En Uzun Touchdown: Maçta kaydedilecek en uzun touchdown oyununun mesafesinin (yarda olarak alt/üst) ne olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Atılan En Kısa Touchdown: Maçta kaydedilecek en kısa touchdown oyununun mesafesinin (yarda olarak alt/üst) ne olacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. Çeyrek - Toplam Touchdown Sayısı: Belirtilen X. çeyrekte atılacak toplam touchdown sayısının verilen baremin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - Field Goal Sayısı: İlk yarıda atılacak toplam alan golü (field goal) sayısının verilen baremin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. Çeyrek - Field Goal Sayısı: Belirtilen X. çeyrekte atılacak toplam alan golü (field goal) sayısının verilen baremin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Touchdown Yapan Oyuncuların Forma Numaraları Toplamı (2 Sayılık Ekstra Sayılar Sayılmaz): Maçta touchdown kaydeden oyuncuların forma numaralarının toplamının verilen baremin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Touchdown Sonrası Ekstra Sayı Vuruşu Kaçacak mı? (Sadece Vuruş): Bir touchdown'un ardından yapılan ekstra sayı vuruşunun (kick) kaçırılıp kaçırılmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Maç Tam Olarak 3 Sayı Farkla mı Bitecek: Karşılaşmanın tam olarak 3 sayı farkla bitip bitmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

2 Sayılık Ekstra Sayı Dönüşümü Olacak mı: Maçta herhangi bir takımın 2 sayılık ekstra sayı dönüşümü (2-point conversion) yapıp yapmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Maç 0-0'dan Sonra Beraberliğe Gelecek mi: Karşılaşmada 0-0'lık başlangıç skoru haricinde, ilerleyen dakikalarda skorun tekrar berabere olacağı bir an yaşanıp yaşanmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam Touchdown Sayısı (3 İhtimalli): Maçtaki toplam touchdown sayısının belirlenen baremin altında mı, üstünde mi yoksa tam o sayıda mı kalacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Skor Yöntemi (3 İhtimalli): Maçtaki ilk skorun hangi yöntemle (Touchdown, Field Goal veya Safety) geleceğini tahmin etmeniz gerekir.

İlk Skor Yöntemi (6 İhtimalli): Maçtaki ilk skorun hangi detaylı yöntemle (Ev sahibi touchdown, deplasman field goal vb.) geleceğini tahmin etmeniz gerekir.

İlk Top Kaybı Türü (3 İhtimalli): Maçtaki ilk top kaybının (turnover) hangi türde (Interception, Fumble veya Diğer) gerçekleşeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Maçın İlk Hücum Oyunu: Maçın ilk hücum oyununun (pas mı koşu mu vb.) ne olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Son Skor Yöntemi: Maçtaki en son skorun hangi yöntemle (Touchdown, Field Goal vb.) kaydedileceğini tahmin etmeniz gerekir.

1. Antrenör İtirazı (Coaches Challenge) Sonucu: Maçtaki ilk antrenör itirazı (hakem kararı inceleme talebi) sonucunun ne olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Kaç Farklı Oyuncu Pas Denemesi Yapacak: Maçta en az bir pas atma girişiminde bulunacak toplam oyuncu sayısının verilen baremin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Kimin Daha Fazla First Down'ı Olacak: Maçta hangi tarafın daha fazla first down hakkı elde edeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Safety (Savunma Sayısı) Olacak mı: Maçta bir safety (savunmanın rakip hücumcuyu kendi sayı alanında indirmesiyle kazanılan 2 sayı) kaydedilip kaydedilmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Başarılı 2 Sayılık Ekstra Sayı: Maçta başarılı bir 2 sayılık ekstra sayı dönüşümü yapıp yapılmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Devre Arası Şovundaki Toplam Şarkı Sayısı: Devre arasında (Halftime Show) toplam kaç adet şarkının çalınacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Touchdown'ı Yapan Oyuncunun Forma Numarası: Maçın ilk touchdown'unı kaydedecek oyuncunun forma numarasını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam Brüt Degaj (Punt) Yardası: Maçtaki toplam brüt degaj mesafesinin (alt/üst yarda) kaç olacağını tahmin etmeniz gerekir.

En Uzun Hücum Serisinin Uzunluğu (Yarda): Maçtaki en uzun hücum serisinin (drive) toplam kaç yarda (alt/üst) ilerleyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Maçın Açılış Hücum Serisinde Kazanılan Net Yarda: Maçın ilk hücum serisinde (opening drive) elde edilen net yarda miktarının (alt/üst) kaç olacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Skorun Mesafesi (Yarda): Maçtaki ilk skor oyununun kaç yardalık bir mesafeden (alt/üst) gerçekleşeceğini tahmin etmeniz gerekir.

İlk Touchdown'ın Mesafesi (Yarda): Maçtaki ilk touchdown oyununun kaç yardalık bir mesafeden (alt/üst) gerçekleşeceğini tahmin etmeniz gerekir.

İlk Başarılı Field Goal'ün Mesafesi: Maçtaki ilk başarılı alan golünün (field goal) kaç yarda (alt/üst) mesafeden atılacağını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam Field Goal Yardası: Maçta isabet bulan tüm field goal'lerin toplam mesafesinin (alt/üst yarda) kaç olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam 3. Hak (3rd Down) Dönüşümü: Maç boyunca her iki takımın toplamda kaç kez 3. hakkı başarıyla dönüştüreceğini (alt/üst) tahmin etmeniz gerekir.

Toplam 4. Hak (4th Down) Dönüşümü: Maç boyunca her iki takımın toplamda kaç kez 4. hakkı başarıyla dönüştüreceğini (alt/üst) tahmin etmeniz gerekir.

Toplam Başlama Vuruşu (Kickoff): Maçta toplam kaç kez başlama vuruşu (kickoff) yapılacağını (alt/üst) tahmin etmeniz gerekir.

Toplam Net Hücüm Yardası: Maçta her iki takımın elde edeceği toplam net hücüm yardasının (alt/üst) kaç olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Pas Denemesi Yapacak Toplam Oyuncu Sayısı: Maçta pas atma girişiminde bulunacak toplam oyuncu sayısının (alt/üst) kaç olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Pas Yakalayacak Toplam Oyuncu Sayısı: Maçta en az bir başarılı pas yakalaması (reception) yapacak toplam oyuncu sayısının (alt/üst) kaç olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Koşu Denemesi Yapacak Toplam Oyuncu Sayısı: Maçta topu eline alıp koşu denemesi (rush attempt) yapacak toplam oyuncu sayısının (alt/üst) kaç olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam Koşu Denemesi Sayısı: Maçtaki toplam koşu oyunu denemesi sayısının (alt/üst) kaç olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam Touchdown Yardası: Maçta atılan tüm touchdown'ların yapıldığı mesafelerin toplamının (alt/üst yarda) kaç olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam Touchdown Pası Sayısı: Maçta pas oyunları ile atılan toplam touchdown sayısının (alt/üst) kaç olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Maçtaki En Büyük Sayı Farkı: Maç boyunca herhangi bir anda iki takım arasında oluşacak en büyük skor farkının (alt/üst) kaç sayı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Başlangıç Oyun Kurucularından Birinin Üst Üste En Çok Başarılı Pası: Maça ilk 11'de başlayan oyun kuruculardan (starting QB) herhangi birinin üst üste en fazla kaç başarılı pas (completion) isabeti bulacağını tahmin etmeniz gerekir.

Başarılı İki Sayılık Ekstra Sayı: Maçta başarılı bir 2 sayılık ekstra sayı denemesi yapıp yapılmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Para Atışı Tahmini Doğru Yapılacak mı: Kaptanların para atışı (coin toss) sırasındaki yazı/tura tahmininin doğru çıkıp çıkmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Açılış Vuruşu (Kickoff) Touchback mi Olacak: Maçın ilk başlama vuruşunun touchback (topun doğrudan sayı alanının dışına çıkması veya orada yakalanıp diz çökülmesi) ile sonuçlanıp sonuçlanmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Herhangi Bir Vuruş Kale Direklerine Çarpacak mı: Maçtaki herhangi bir field goal veya ekstra sayı vuruşunun kale direklerine (uprights) çarpıp çarpmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

"Octopus" Olacak mı: Bir oyuncunun aynı hücüm serisinde hem touchdown yapıp hem de hemen ardından gelen 2 sayılık ekstra sayıyı bizzat kendisinin kaydedip kaydetmeyeceğini (octopus başarısı) tahmin etmeniz gerekir.

Herhangi Bir Degaj (Punt) Touchback ile Sonuçlanacak mı: Maçtaki degaj vuruşlarından herhangi birinin touchback ile bitip bitmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Bloke Edilen Degaj (Blocked Punt) Olacak mı: Maçta savunma tarafından engellenen/bloke edilen bir degaj vuruşu olup olmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Yalancı Degaj veya Yalancı Field Goal Olacak mı: Maçta şaşırtmaca amaçlı yalancı degaj (fake punt) veya yalancı alan golü (fake field goal) oyunu denenip denenmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Touchdown ile Sonuçlanan Degaj Geri Dönüşü Olacak mı: Maçta bir degaj vuruşunun yakalanıp doğrudan rakip sayı alanına kadar taşınmasıyla (punt return touchdown) gol olup olmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. Hücum Serisi - Başarılı Field Goal: İlk hücum serisinde bir field goal atılıp atılmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Herhangi Bir Takım Açılış Hücum Serisinde Touchdown Yapacak mı: Takımlardan herhangi birinin kendi ilk hücum serisinde (opening drive) touchdown yapıp yapmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Maçın İlk Hücum Serisinde Hücum Skoru Olacak mı: Maçın ilk hücum serisinde herhangi bir hücum skoru (touchdown veya field goal) üretilip üretilmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

1. Field Goal - 14:00 Dakika Elendikten Sonra mı Atılacak: Maçın ilk field goal'ünün, maç süresinde en az 14 dakika geride kaldıktan sonra mı (veya o anda mı) atılacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Skor - 7:00 Dakika Elendikten Sonra mı Atılacak: Maçın ilk skorunun, maç süresinde en az 7 dakika geride kaldıktan sonra mı (veya o anda mı) atılacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Touchdown - 10:00 Dakika Elendikten Sonra mı Atılacak: Maçın ilk touchdown'ının, maç süresinde en az 10 dakika geride kaldıktan sonra mı (veya o anda mı) atılacağını tahmin etmeniz gerekir.

Dört Çeyreğin Hepsinde de Başarılı Field Goal Atılacak mı: Maçın her bir çeyreğinde (toplam 4 çeyrekte de) en az birer tane başarılı field goal atılıp atılmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Maçın İlk Skoru Touchdown mı Olacak: Maçtaki ilk skurun bir touchdown olup olmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Skorsuz Çeyrek Olacak mı: Maçta her iki takımın da hiç skor üretmediği boş bir çeyrek yaşanıp yaşanmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Açılış Vuruşu (Kickoff) Touchback mi Olacak: Maçın ilk başlama vuruşunun touchback ile sonuçlanıp sonuçlanmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Kaçan Field Goal veya Ekstra Sayı Vuruşu Olacak mı: Maçta kaçırılan bir alan golü (field goal) veya ekstra sayı vuruşu (extra point) olup olmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

"Pick 6" Olacak mı: Savunmanın yaptığı bir interception'ı doğrudan rakip sayı alanına taşıyarak touchdown yapması (pick 6) durumunun yaşanıp yaşanmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Özel Takım veya Savunma Touchdown'ı Atılacak mı: Maçta özel takımların (kick return/punt return) veya savunma takımının bir touchdown kaydedip kaydetmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Herhangi Bir "Long Snapper" Tackle veya Asist Kaydedecek mi: Takımlardaki long snapper pozisyonundaki oyuncuların herhangi birinin tackle veya asist yapıp yapmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyundan İhraç (Ejection) Olacak mı: Maçta herhangi bir oyuncu veya antrenörün hakem tarafından oyundan ihraç edilip edilmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

"Flea-Flicker" Oyunu Denenecek mi: Şaşırtmaca amaçlı "flea-flicker" pas oyununun (koşucuya verilen topun tekrar oyun kurucuya atılması ve onun uzun pas atması) en az bir kez denenip denenmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Touchdown ile Sonuçlanan Başlama Vuruşu Geri Dönüşü Olacak mı: Başlama vuruşu (kick-off) sonrası topu yakalayan oyuncunun bunu doğrudan rakip sayı alanına kadar taşıp touchdown (kick-off return TD) yapıp yapmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarının Son 2 Dakikasında Skor Olacak mı: İlk yarının bitimine kalan son 2 dakika (two-minute warning ve sonrası) içinde herhangi bir skor üretilip üretilmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

4. Çeyrek Geri Dönüşü (Comeback) Olacak mı: Son çeyreğe geride giren bir takımın maçı çevirip galibiyete ulaşıp ulaşamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Maçın Son Oyunu Oyun Kurucunun Diz Çökmesi mi Olacak: Maçın bitiş düdüğünden hemen önceki son aksiyonun, süreyi eritmek için oyun kurucunun diz çökmesi (QB kneel) şeklinde olup olmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Maçın Son Oyununda Skor Olacak mı: Maçın oynanan en son oyununda/saniyesinde bir skor üretilip üretilmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Maçın Son Oyunu Oyun Kurucu Koşusu mu Olacak: Maçın en son oyununun bir oyun kurucu koşusu (QB rush) olup olmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

En Çok First Down: Maçta en fazla first down hakkını hangi takımın elde edeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Milli Marş Süresi: Maç öncesi okunacak ulusal marşın ne kadar süreceğini (saniye cinsinden alt/üst) tahmin etmeniz gerekir.

Para Atışı Sonucu: Para atışının (coin toss) yazı mı tura mı geleceğini tahmin etmeniz gerekir.

Kazanan Başantrenörün Başına Dökülen Gatorade Rengi: Maçı kazanan takımın başantrenörünün başından aşağı dökülen enerji içeceğinin (Gatorade) hangi renk olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Super Bowl MVP'si İlk Kime Teşekkür Edecek: Super Bowl maçının En Değerli Oyuncusu (MVP) seçilen kişinin ödül konuşmasında ilk olarak kime/neye (Tanrı, aile, takım arkadaşları vb.) teşekkür edeceğini tahmin etmeniz gerekir.

MVP Seçilen Oyuncunun Pozisyonu: En Değerli Oyuncu (MVP) seçilecek sporcunun hangi mevkide/pozisyonda oynayacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. Skor Oyunu: Maçtaki ilk skor getiren oyunun ne olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Açılış Vuruşunun Doğrudan Touchdown Olması: Maçın ilk açılış vuruşunda (opening kickoff) topu yakalayan oyuncunun doğrudan touchdown yapıp yapmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Touchdown'ın Atıldığı Çeyrek: Karşılaşmadaki ilk touchdown'ın hangi çeyrekte gerçekleşeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Maçın 1. Top Kaybı Ne Olacak: Maçtaki ilk top kaybının (turnover) hangi türde (fumble, interception vb.) gerçekleşeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Toplam Touchdown Sayısı - Tam Sayı: Maçta atılacak toplam touchdown sayısını tam olarak (kesin sayı) tahmin etmeniz gerekir.

Amerikan Futbolu Uzun Vadeli (Outright) Bahis Seçenekleri

Kazanan: Turnuvanın resmi sıralamasına göre belirtilen turnuvanın şampiyonunu/kazananını tahmin etmeniz gerekir.

Grup (Division) / Konferans Kazananı: Turnuvanın resmi sıralamasına göre belirtilen grubun veya konferansın kazananını tahmin etmeniz gerekir.

Normal Sezon Galibiyet Sayısı - Takım: Belirtilen takımın, turnuvanın resmi sıralamasına göre ilgili normal sezonda toplam kaç galibiyet (alt/üst) alacağını tahmin etmeniz gerekir.

Playoff'lara Kalır mı? - Takım: Belirtilen takımın, turnuvanın resmi sıralamasına göre play-off aşamasına ulaşp ulaşamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk 4, İlk 6, İlk 8, İlk 10: Seçilen takımın turnuva sona erdiğinde ilgili ilk sıra pozisyonlarında (ilk 4, ilk 6, ilk 8 veya ilk 10) bitirip bitiremeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Draft X. Sıra Seçimi: Belirtilen draft organizasyonunda X. sırada hangi oyuncunun seçileceğini tahmin etmeniz gerekir.

Draft Sırası - Oyuncu: Belirtilen oyuncunun, ilgili draft organizasyonunda kaçınıcı sıradan seçileceğini tahmin etmeniz gerekir.

H2H (Kafaya Kafaya) - Seri Skor Doğru Tahmini: Belirtilen iki takım arasında oynanacak maç serisinin tam skor sonucunu tahmin etmeniz gerekir. Sonuçların değerlendirilmesinde yalnızca ilgili turnuvanın resmi web siteleri geçerli kabul edilecektir.

H2H (Kafaya Kafaya) - Seri Ne Zaman Biter?: Belirtilen iki takım arasındaki maç serisinin toplam kaç maçta sonuçlanacağını tahmin etmeniz gerekir. Sonuçların değerlendirilmesinde yalnızca ilgili turnuvanın resmi web siteleri geçerli kabul edilecektir.

H2H (Kafaya Kafaya) - Kazanan: Belirtilen iki takımdan hangisinin ilgili eleme aşamasında veya play-off turunda bir üst tura yükseleceğini/tur atlayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Playoff'lara Kalır: Seçilen takımın, turnuvanın resmi sıralamasına göre play-off aşamasına kalıp kalamayacağını (Evet/Hayır) tahmin etmeniz gerekir.

Ödüller - En Değerli Oyuncu (MVP): İlgili sezonun (yalnızca normal sezon için geçerlidir) En Değerli Oyuncu Ödülü'nü (MVP) kimin kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ödüller - Yılın En İyi Hücum Çaylağı (Offensive Rookie of the Year): İlgili sezonun (yalnızca normal sezon için geçerlidir) Yılın En İyi Hücum Çaylağı Ödülü'nü kimin kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ödüller - Yılın En İyi Savunma Çaylağı (Defensive Rookie of the Year): İlgili sezonun (yalnızca normal sezon için geçerlidir) Yılın En İyi Savunma Çaylağı Ödülü'nü kimin kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

Super Bowl'a Kalır: Seçilen takımın, turnuvanın resmi sıralamasına göre Super Bowl finaline ulaşp ulaşamayacağını (Evet/Hayır) tahmin etmeniz gerekir.

Takım - Draft Sırası: Belirtilen takımın, ilgili draft organizasyonunda kaçınıcı sıra seçimine sahip olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Super Bowl - Kazanan Konferans: Super Bowl'u kazanan takımın hangi konferanstan (AFC veya NFC) çıkacağını tahmin etmeniz gerekir.

Super Bowl - Kazanan Grup (Division): Super Bowl'u kazanan takımın hangi gruptan çıkacağını tahmin etmeniz gerekir.

Super Bowl - Para Atışını Kazanacak Takım: Super Bowl maçında para atışını (coin toss) hangi takımın kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

Super Bowl - MVP: Super Bowl final maçının En Değerli Oyuncusu (MVP) kimin seçileceğini tahmin etmeniz gerekir.

İlk Skorun Zamanı (Dakika): Maçtaki ilk sayının/skorun hangi dakikada kaydedileceğini tahmin etmeniz gerekir.

Toplam First Down Sayısı (Uzatma Dahil): Maç boyunca toplam kaç adet first down (birinci hak) elde edileceğini (uzatmalar dahil) tahmin etmeniz gerekir.

Safety - Savunma Sayısı (Uzatma Dahil): Maçta bir safety (savunma sayısı) olup olmayacağını (uzatmalar dahil) tahmin etmeniz gerekir.

Savunma veya Özel Takım Touchdown'ı (Uzatma Dahil): Maçta savunma takımı veya özel takımlar (başlama vuruşu geri dönüş takımları gibi) tarafından herhangi bir touchdown kaydedilip kaydedilmeyeceğini (uzatmalar dahil) tahmin etmeniz gerekir.

En Çok First Down Alacak Takım (Uzatma Dahil): Maçta en fazla first down hakkını hangi takımın elde edeceğini (uzatmalar dahil) tahmin etmeniz gerekir.

Büyük Galibiyet / Küçük Galibiyet: Ev sahibi veya deplasman takımının maçı 14 veya daha fazla sayı farkla mı (büyük galibiyet) yoksa 1-13 arası bir sayı farkıyla mı (küçük galibiyet) kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

Beyzbol Kuralları

MLB (veya diğer Beyzbol ligleri) Maç Sonucu / Kazanan (Moneyline): Moneyline (Maç Sonucu/Kazanan) bahisleri, lig yetkilileri tarafından maçın tamamlandığı kabul edildiğinde ve şu şartlar sağlandığında sonuçlanmış sayılır:

1.

En az 5 inning (devre) tamamlanmışsa VEYA

2.

3.

4.5 inning tamamlanmışsa ve ev sahibi takım (veya ikinci sırada vuruş yapan takım) öndeysen. Diğer tüm durumlarda Moneyline bahisleri geçersiz (void/iade) sayılır.

4.

Herhangi bir şüpheye mahal vermemek adına, diğer tüm bahis pazarları (örneğin Toplam Sayı/Totals, Handikap/Spread vb.), halihazırda sonuçlanmış olanlar hariç olmak üzere, şu şartlar sağlandığında geçerli kalacaktır:

1.

En az 9 inning tamamlanmışsa VEYA

2.

3.

8.5 inning tamamlanmışsa ve ev sahibi takım (veya ikinci sırada vuruş yapan takım) öndeyse. Diğer tüm durumlarda bahisler geçersiz sayılır. Maçta Mercy Rule (Merhamet Kuralı - Sayı farkı nedeniyle maçın erken bitirilmesi) uygulanması durumunda, tüm bahisler kuralın uygulandığı andaki skora göre geçerli kabul edilir ve sonuçlandırılır.

4.

MLB (veya diğer Beyzbol ligleri) Fırlatıcı Bahisleri (Pitcher Lines): Listelenen başlangıç fırlatıcısının (starting pitcher) değişmesi durumunda, tüm Fırlatıcı Bahisleri (Moneyline, Handikap ve Toplamlar için PL Pazarları) geçersiz sayılır. Fırlatıcı bahsi pazarlarına oynanan bahisler, kuponun içinde ve bahis geçmişi sayfalarında (PL) göstergesini içerecektir. Kupon içinde (PL) göstergesi görünmüyorsa, bahis Aksiyon Bahsi (Action Line) olarak oynanmış demektir ve buna göre sonuçlandırılır. Aksiyon bahisleri, herhangi bir fırlatıcı değişikliğine bakılmaksızın karşılaşmanın resmi sonucuna göre sonuçlandırılır. Yeni sunulan fırlatıcı bahisleri de yukarıdaki kurallara tabi olacaktır. Aksiyon bahisleri, yukarıda belirtilen MLB (veya diğer Beyzbol ligleri) istisnaları hariç olmak üzere genel kuralları takip eder.

7 İninglik Maçlarda Geçerlilik Kuralları: Beyzbolda ve 7 ininglik bir oyun söz konusu olduğunda, diğer tüm bahis pazarları (örneğin Toplam Sayı, Handikap vb.), halihazırda sonuçlanmış olanlar hariç olmak üzere, şu şartlar altında geçerli sayılır:

1.

En az 7 inning tamamlanmışsa VEYA

2.

3.

6.5 inning tamamlanmışsa ve ev sahibi takım (veya ikinci sırada vuruş yapan takım) öndeyse. Bu kuralın istisnası Moneyline (Maç Kazananı) bahsidir; şu durumlarda sonuçlanmış kabul edilir:

4.

5.

En az 5 inning tamamlanmışsa VEYA

6.

7.

4.5 inning tamamlanmışsa ve ev sahibi takım (veya ikinci sırada vuruş yapan takım) öndeysse. Diğer tüm durumlarda Moneyline bahisleri geçersiz sayılır.

8.

Toplam Kale Sayısı (Total Bases): Kesinlikle vurucunun (batting) yaptığı single (tek kalelik vuruş), double (çift kalelik vuruş), triple (üç kalelik vuruş) veya home run (sayı turu) gibi vuruşlardan elde edilen kaleleri ifade eder. Toplam Kale hesaplamasında; bir home run 4 kale, bir triple 3 kale, bir double 2 kale ve bir single 1 kale olarak sayılır. Walks (yürüyüşle kale alma), fırlatıcının topunun oyuncuya çarpması (HBP), kale çalma (stolen base), hata (error) veya savunma oyuncusunun tercihi (fielder's choice) ile bir kaleye ulaşma durumları Toplam Kale (Total Bases) özel bahislerinde hesaba katılmaz; yalnızca başarılı vuruşlar (hits) sayılır. *Toplam Kale, bir oyuncunun yaptığı tüm vuruşların şu şekilde toplanmasıyla hesaplanır: Single = 1 Kale, Double = 2, Triple = 3, Home Run = 4. Yalnızca bu vuruşlar geçerlidir.

Normal Süre Kuralı: Aksi bahis adında veya pazar detayında belirtilmedikçe tüm Beyzbol bahisleri normal süreye (ekstra inningler/uzatmalar dahil olacak şekilde) dayanmaktadır.

Ana Bahis Pazarları

Money Line (1/2) - Maç Sonucu: Başlangıç fırlatıcısına bakılmaksızın maçı kazanacak takımı tahmin etmeniz gerekir.

Handicap (Handikap): Maç sonucuna belirtilen handikap değerini (spread) ekleyerek veya çıkararak maçın kazananını tahmin etmeniz gerekir.

Total (Toplam Koşu / Sayı): Bu bahiste her iki takım tarafından maç boyunca elde edilen toplam koşu (run/sayı) sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Home Team Total Runs (Ev Sahibi Takım Toplam Koşu Sayısı): Bu bahiste ev sahibi takım tarafından elde edilen toplam koşu (run) sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Away Team Total Runs (Deplasman Takımı Toplam Koşu Sayısı): Bu bahiste deplasman takımı tarafından elde edilen toplam koşu (run) sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Total Hits (Toplam Başarılı Vuruş): Bu bahiste her iki takım tarafından maç boyunca elde edilen toplam başarılı vuruş (hit) sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Home Team Total Hits (Ev Sahibi Takım Toplam Başarılı Vuruş): Bu bahiste ev sahibi takım tarafından elde edilen toplam başarılı vuruş (hit) sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Away Team Total Hits (Deplasman Takımı Toplam Başarılı Vuruş): Bu bahiste deplasman takımı tarafından elde edilen toplam başarılı vuruş (hit) sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Win Current Inning or Next Inning (Mevcut İningi veya Sonraki İningi Kazanır):

Ev sahibi veya deplasman takımının mevcut veya bir sonraki inningi kazanıp kazanamayacağını tahmin etmeniz gerekir. İkinci sırada vuruş yapan takım oyun durdurulduğunda veya iptal edildiğinde zaten önde olmadığı sürece, belirtilen inningin birinci ve ikinci bölümlerinin (üst ve alt yarıları) tamamlanmış olması şarttır.

Total Runs in X Inning (X. İningdeki Toplam Koşu Sayısı): Bu bahiste X. inningde her iki takım tarafından elde edilen toplam koşu (run) sayısını tahmin etmeniz gerekir. Bahis pazarı halihazırda belirlenmiş olmadıkça, ilgili inningin birinci ve ikinci bölümünün (üst ve alt yarı) tamamlanmış olması şarttır.

Score of the Current Inning or the Next Inning (Mevcut veya Sonraki İningin Skoru): Mevcut veya bir sonraki inningin skorunu tahmin etmeniz gerekir. Bahis halihazırda netleşip belirlenmiş olmadıkça, ilgili inningin birinci ve ikinci bölümünün tamamlanmış olması gerekir.

Marker of Current Inning / Hit in ½ Inning or Next Inning (Mevcut İningin İşaretçisi / Yarım İningde veya Sonraki İningde Başarılı Vuruş): Oyun durdurulduğunda veya iptal edildiğinde bir koşu (run) çoktan tamamlanmadığı ya da bir başarılı vuruş (hit) yapılmadığı sürece, ilgili inningin birinci ve ikinci bölümünün tamamlanması gerekir.

Team to Get the Most Hits in the Current Inning or Next Inning (Mevcut veya Sonraki İningde En Çok Başarılı Vuruş Yapan Takım): Bahsin geçerli sayılması için, bahis halihazırda belirlenmiş olmadıkça, ilgili inningin birinci ve ikinci bölümlerinin tamamlanması gerekir.

Total Hits in Current Inning or Next Inning or Total Runs in Current Inning or Next Inning (Mevcut/Sonraki İningdeki Toplam Başarılı Vuruş veya Toplam Koşu): Bahis halihazırda sonuçlandırılmadığı sürece, ilgili inningin birinci ve ikinci bölümünün tamamlanmış olması gerekir.

Leader After XX Innings (XX İning Sonra Lider): Bahsin geçerli sayılması için, bahis halihazırda sonuçlandırılmadığı sürece, ilgili inningin birinci ve ikinci bölümlerinin tamamlanması gerekir.

'Race to XX' Markets / Team Totals / Total Hits (XX Sayıya/Vuruşa İlk Ulaşan / Takım Toplamları / Toplam Başarılı Vuruşlar): Bahisler halihazırda sonuçlandırılmadığı veya maçın doğal bitişi (maç durdurulmadan tamamlanması) bahisleri netleştirmede sürece 8½ inning kuralı geçerli olacaktır. Eğer bir maç berabere biterse ve maçın doğal bitişi bir kazanan gerektiriyorsa, 'XX Sayıya İlk Ulaşan' pazarlarındaki bahisler geçersiz sayılır. Örneğin, bir MLB maçı durdurulursa, iptal edilirse veya 10 inning sonunda 3-3'lük skorla askıya alınırsa, 4 sayıya ilk ulaşan pazarlarındaki tüm bahisler geçersiz sayılacaktır. 5, 6 veya 7 sayıya ilk ulaşan pazarlarındaki bahisler de Geçersiz (Void) olarak sonuçlandırılacaktır.

Next Team to Score (Sonraki Skoru Yapacak Takım): Maçın askıya alınması durumunda, halihazırda kaydedilmiş olan koşulara (run) yapılan tüm bahisler geçerli sayılır. Askıya alınma veya iptal edilme anında henüz gerçekleşmemiş olan "bir sonraki koşu" bahisleri ise geçersiz sayılacaktır.

Winning Margin (Kazanma Marjı): Bir takımın maç sonunda rakibine ne kadar fark atacağını tahmin eden bahis pazarıdır; örneğin ev sahibi takım 1-3 koşu farkla kazanır gibi. 8½ inning kuralı geçerli olacaktır. MLB maçları için ekstra inningler (uzatmalar) dahildir. MLB için berabere biten bir maçta, beraberlik seçeneği sunmayan kazanma marjı bahisleri geçersiz sayılır; maçın berabere bitebildiği MLB dışındaki etkinliklerde ise beraberlik seçeneği mevcut olacaktır.

ÖNEMLİ: Canlı oyun modumuzdaki Kazanma Marjı (Winning Margin) pazarında şu örneği göz önünde bulundurmanızı öneririz. Platformumuz pazarı şu şekilde gösterebilir: +3 (koşu), -3 (koşu). Burada (+) işareti ev sahibi takımı, (-) işareti ise deplasman takımını temsil eder. $\geq +3$ ifadesi ev sahibi takımın 3 veya daha fazla koşu farkla kazanacağını, ≤ -3 ifadesi ise deplasman takımının 3 veya daha fazla koşu farkla kazanacağını ifade eder.

When Will the First Run be Scored (İlk Koşu Ne Zaman Yapılacak): Karşılaşmadaki ilk koşunun (sayının) hangi inningde kaydedileceğini tahmin etmeniz gerekir.

Winner & Total (Kazanan & Toplam Sayı): İki ana bahis pazarını birleştiren bu seçenekte, maçı kimin kazanacağını ve maçta toplam kaç koşu (alt/üst) kaydedileceğini kombine olarak tahmin etmeniz gerekir.

Maximum Consecutive Runs by Either Team (Herhangi Bir Takımın Üst Üste Yapacağı Maksimum Koşu Sayısı): Herhangi bir takım tarafından maç boyunca üst üste (kesintisiz) kaydedilecek maksimum koşu (run) sayısının kaç olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Exact Runs in Highest Scoring Inning (En Yüksek Skorlu İningdeki Tam Koşu Sayısı): En yüksek skorun üretildiği tek bir inningde atılan tam koşu (sayı) miktarını kesin olarak tahmin etmeniz gerekir.

Run Range (Koşu Aralığı): Etkinlikteki toplam koşu sayısının hangi sayı aralığında kalacağını tahmin etmeniz gerekir.

Result of Xth Pitch (X. Atışın Sonucu): Belirtilen fırlatıcı atışının (pitch) sonucunun (strike, ball, hit vb.) ne olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Hit on Xth Pitch (X. Atışta Başarılı Vuruş): Belirtilen fırlatıcı atışında bir başarılı vuruş (hit) yapıp yapılmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Home Run on Xth Pitch (X. Atışta Home Run): Belirtilen fırlatıcı atışında bir home run yapıp yapılmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Bases O/U (Toplam Kale Sayısı Alt/Üst): Maç sırasında vuruşlardan kazanılan toplam kale (base) sayısının belirlenen çizginin Altında mı Üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Home Runs O/U (Toplam Home Run Sayısı Alt/Üst): Her iki takım tarafından kaydedilen toplam home run sayısının belirlenen çizginin Altında mı Üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Home Team Home Runs O/U (Ev Sahibi Takım Home Run Sayısı Alt/Üst): Ev sahibi takım tarafından elde edilen toplam home run sayısının belirlenen çizginin Altında mı Üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Away Team Home Runs O/U (Deplasman Takımı Home Run Sayısı Alt/Üst): Deplasman takımı tarafından elde edilen toplam home run sayısının belirlenen çizginin Altında mı Üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Home Team Singles O/U (Ev Sahibi Takım Single Vuruş Sayısı Alt/Üst): Ev sahibi takımın kaydedeceği Single vuruşların (tek kalelik vuruş) belirlenen çizginin Altında mı Üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Away Team Singles O/U (Deplasman Takımı Single Vuruş Sayısı Alt/Üst): Deplasman takımının kaydedeceği Single vuruşların (tek kalelik vuruş) belirlenen çizginin Altında mı Üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Home Team Doubles O/U (Ev Sahibi Takım Double Vuruş Sayısı Alt/Üst): Ev sahibi takımın kaydedeceği Double vuruşların (çift kalelik vuruş) belirlenen çizginin Altında mı Üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Away Team Doubles O/U (Deplasman Takımı Double Vuruş Sayısı Alt/Üst): Deplasman takımının kaydedeceği Double vuruşların (çift kalelik vuruş) belirlenen çizginin Altında mı Üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Home Team Triples O/U (Ev Sahibi Takım Triple Vuruş Sayısı Alt/Üst): Ev sahibi takımın kaydedeceği Triple vuruşların (üç kalelik vuruş) belirlenen çizginin Altında mı Üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Away Team Triples O/U (Deplasman Takımı Triple Vuruş Sayısı Alt/Üst): Deplasman takımının kaydedeceği Triple vuruşların (üç kalelik vuruş) belirlenen çizginin Altında mı Üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Home Team Bases O/U (Ev Sahibi Takım Toplam Kale Alt/Üst): Ev sahibi takımın vuruşlardan elde edeceği toplam kale (total bases) sayısının belirlenen çizginin Altında mı Üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Away Team Bases O/U (Deplasman Takımı Toplam Kale Alt/Üst): Deplasman takımının vuruşlardan elde edeceği toplam kale (total bases) sayısının belirlenen çizginin Altında mı Üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Home Team Strikeouts by Pitchers O/U (Ev Sahibi Takım Fırlatıcılarının Strikeout Sayısı Alt/Üst): Ev sahibi takımın fırlatıcıları (pitchers) tarafından kaydedilen toplam strikeout (vurucuyu doğrudan oyun dışı bırakma) sayısının belirlenen çizginin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Away Team Strikeouts by Pitchers O/U (Deplasman Takımı Fırlatıcılarının Strikeout Sayısı Alt/Üst): Deplasman takımının fırlatıcıları (pitchers) tarafından kaydedilen toplam strikeout sayısının belirlenen çizginin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Home Team Stolen Bases O/U (Ev Sahibi Takım Çalınan Kale Sayısı Alt/Üst): Ev sahibi takım oyuncularını tarafından kaydedilen toplam çalınan kale (stolen bases) sayısının belirlenen çizginin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Away Team Stolen Bases O/U (Deplasman Takımı Çalınan Kale Sayısı Alt/Üst): Deplasman takımını oyuncularını tarafından kaydedilen toplam çalınan kale (stolen bases) sayısının belirlenen çizginin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Home Team RBI O/U (Ev Sahibi Takım RBI Sayısı Alt/Üst): Ev sahibi takım tarafından kaydedilen toplam RBI (koşu yaptırılan vuruş / runs batted in) sayısının belirlenen çizginin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Away Team RBI O/U (Deplasman Takımı RBI Sayısı Alt/Üst): Deplasman takımını tarafından kaydedilen toplam RBI (koşu yaptırılan vuruş / runs batted in) sayısının belirlenen çizginin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Home Team Batter Walks O/U (Ev Sahibi Takım Vurucu Yürüyüş Sayısı Alt/Üst): Ev sahibi takım vurucularının kazandığı toplam yürüyüş (walks / base on balls) sayısının belirlenen çizginin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Away Team Batter Walks O/U (Deplasman Takımı Vurucu Yürüyüş Sayısı Alt/Üst): Deplasman takımını vurucularının kazandığı toplam yürüyüş (walks / base on balls) sayısının belirlenen çizginin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Will Home Team Record the First Hit of the Game?: Maçın ilk başarılı vuruşunu (hit) Ev sahibi takımını mı yapacağını tahmin etmeniz gerekir.

Will Away Team Record the First Hit of the Game?: Maçın ilk başarılı vuruşunu (hit) Deplasman takımını mı yapacağını tahmin etmeniz gerekir.

Will Home Team Record the First Run of the Game?: Maçın ilk koşusunu (sayısını) Ev sahibi takımını mı kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Will Away Team Record the First Run of the Game?: Maçın ilk koşusunu (sayısını) Deplasman takımını mı kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Will Home Team Record the First RBI of the Game?: Maçın ilk RBI'ını (koşu yaptırılan vuruş) Ev sahibi takımını mı kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Will Away Team Record the First RBI of the Game?: Maçın ilk RBI'ını (koşu yaptırılan vuruş) Deplasman takımını mı kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Will Home Team Record the First Home Run of the Game?: Maçın ilk Home Run'ını Ev sahibi takımın mı kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Will Away Team Record the First Home Run of the Game?: Maçın ilk Home Run'ını Deplasman takımının mı kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Strikeouts by Pitchers O/U (Fırlatıcıların Toplam Strikeout Sayısı Alt/Üst): Maçtaki tüm fırlatıcılar tarafından kaydedilen toplam strikeout sayısının belirlenen çizginin Üstünde mi Altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

RBI's O/U (Toplam RBI Sayısı Alt/Üst): Maç boyunca kaydedilen toplam kombine RBI (koşu yaptırılan vuruş) sayısının belirlenen çizginin Üstünde mi Altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Batter Walks O/U (Toplam Vurucu Yürüyüş Sayısı Alt/Üst): Maç boyunca kaydedilen toplam vurucu yürüyüş (walks) sayısının belirlenen çizginin Üstünde mi Altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Stolen Bases O/U (Toplam Çalınan Kale Sayısı Alt/Üst): Maç boyunca kaydedilen toplam çalınan kale sayısının belirlenen çizginin Üstünde mi Altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Home/Away Team Singles O/U (Ev Sahibi/Deplasman Takımı Single Vuruş Sayısı Alt/Üst): Belirtilen Ev Sahibi veya Deplasman Takımı tarafından elde edilen toplam Single (tek kalelik vuruş) sayısının belirlenen çizginin Üstünde mi Altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Home/Away Team Doubles O/U (Ev Sahibi/Deplasman Takımı Double Vuruş Sayısı Alt/Üst): Belirtilen Ev Sahibi veya Deplasman Takımı tarafından elde edilen toplam Double (çift kalelik vuruş) sayısının belirlenen çizginin Üstünde mi Altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Home/Away Team Triples O/U (Ev Sahibi/Deplasman Takımı Triple Vuruş Sayısı Alt/Üst): Belirtilen Ev Sahibi veya Deplasman Takımı tarafından elde edilen toplam Triple (üç kalelik vuruş) sayısının belirlenen çizginin Üstünde mi Altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

1st Half - Handicap (İlk Yarı Handikap): Maçın ilk yarısının (ilk 5 inning) resmi sonucuna belirtilen handikap değerini ekleyerek veya çıkararak ilk yarının kazananını tahmin etmeniz gerekir.

Total (Over-Exact-Under) [Toplam - Üst-Tam Sayı-Alt]: Maçın final skorunun; belirlenen koşu sayısının Üstünde mi, Tam o sayıda mı, yoksa Altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım - Tek/Çift: Ev Sahibi Takım'ın maç boyunca (ekstra inningler dahil) kaydedeceği toplam koşu sayısının tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman Takımı - Tek/Çift: Deplasman Takımı'nın maç boyunca (ekstra iningler dahil) kaydedeceği toplam koşu sayısının tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Yarı / Maç Sonucu: Maçın ilk yarısını (genellikle ilk 5 ining) ve maç sonucunu hangi takımın kazanacağını kombine olarak tahmin etmeniz gerekir.

İning Bahis Pazarları

X. İning - 1X2: Belirtilen iningin (devrenin) sonucunu (1: Ev sahibi galibiyeti, X: Beraberlik, 2: Deplasman galibiyeti) tahmin etmeniz gerekir.

X. İning - Toplam Koşu Sayısı: Bu bahiste, her iki takımın belirtilen iningde elde edeceği toplam koşu (run/sayı) miktarını tahmin etmeniz gerekir.

X. İning - Skor Üretecek Takım: Belirtilen iningde hangi takımın veya takımların koşu (sayı) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

X. İning - Handikap: Belirtilen iningin sonucuna, gösterilen handikap değerini (spread) ekleyerek veya çıkararak o iningin kazananını tahmin etmeniz gerekir.

X. İning - Toplam Başarılı Vuruş Sayısı: Belirtilen iningde her iki takım tarafından yapılacak toplam başarılı vuruş (hit) sayısını tahmin etmeniz gerekir.

X. İning - Takım Toplam Başarılı Vuruş Sayısı: Belirtilen iningde ev sahibi veya deplasman takımının yapacağı toplam başarılı vuruş (hit) sayısını tahmin etmeniz gerekir.

1. ile 5. İningler Arası - 1X2: İlk 5 iningin (maçın ilk yarısı) kombine sonucunu (Ev sahibi galibiyeti, Beraberlik veya Deplasman galibiyeti) tahmin etmeniz gerekir.

1. ile 5. İningler Arası - Toplam Koşu Sayısı: Her iki takımın ilk 5 ining boyunca kaydedeceği toplam koşu (run) sayısını tahmin etmeniz gerekir.

1. ile 5. İningler Arası - Handikap: İlk 5 ininglik sürenin sonucuna belirtilen handikap değerini ekleyerek veya çıkararak bu periyodun kazananını tahmin etmeniz gerekir.

1. ile 5. İningler Arası - Toplam Başarılı Vuruş Sayısı: İlk 5 ining boyunca her iki takım tarafından yapılacak toplam başarılı vuruş (hit) sayısını tahmin etmeniz gerekir.

1. ile 5. İningler Arası - Takım Toplam Başarılı Vuruş Sayısı: İlk 5 ining boyunca ev sahibi veya deplasman takımının ayrı ayrı yapacağı toplam başarılı vuruş (hit) sayısını tahmin etmeniz gerekir.

En Çok İning Kazanan Takım: Maç boyunca oynanan bağımsız ininglerden (devrelerden) daha fazlasını hangi takımın kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

En Yüksek Skorlu İninge Sahip Takım: Tek bir ining içinde en yüksek koşu sayısına ulaşacak takımı (veya eşitlik durumunu/beraberliği) tahmin etmeniz gerekir.

Ekstra İning (Uzatma) Olacak mı: Karşılaşmanın normal süresinin beraberlikle bitip ekstra ininglere (uzatmalara) gidip gitmeyeceğini (Evet/Hayır) tahmin etmeniz gerekir.

İlk X İning Sonucu & Maç Sonucu: Hem ilk X iningin sonucunu hem de maçın genel/final sonucunu kombine olarak tahmin etmeniz gerekir.

Her İki Takım da X.5 Barajını Aşar mı: Maçta her iki takımın da ayrı ayrı X.5 koşu barajından daha fazla sayı üretilip üretilmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

X Koşuya İlk Ulaşan Takım: Maçta belirtilen X koşu sayısına (örneğin 3 veya 5 sayıya) ilk ulaşacak takımı tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım 9. İningde Vuruş Yapacak mı: Ev sahibi takımın 9. iningin alt yarısında vuruş sırasına (batting) gelip gelmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir. *(Eğer deplasman takımı öndeyse veya maç beraberceyse ev sahibi vurur; ev sahibi zaten öndeyse maç bittiği için 9. iningin alt yarısı oynanmaz).*

Toplam Skorsuz İning Sayısı: Maçta her iki takımın da sayı üretilmediği ve 0-0 biten toplam ining (devre) sayısını tahmin etmeniz gerekir.

En Yüksek Skorlu İning: Maç boyunca her iki takımın toplamda en fazla koşu (sayı) ürettiği iningin hangisi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Maç Hangi İningde Netleşecek/Bitecek: Karşılaşmanın kesin sonucunun (veya galibinin) hangi iningde belirleneceğini veya maçın hangi iningde sonlanacağını tahmin etmeniz gerekir.

Bir Sonraki İningde Başarılı Vuruş (Evet/Hayır): Hemen bir sonraki ining içinde en az bir başarılı vuruş (hit) yapıp yapılmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. İningde Başarılı Vuruş (Evet/Hayır): Belirtilen X. ining içinde en az bir başarılı vuruş (hit) yapıp yapılmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Z. İning - Tek/Çift: Belirtilen Z. iningde her iki takımın attığı toplam koşu sayısının tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

{Sayı} ile {Sayı} İningleri Arası - Kazanan: Belirtilen ining aralığında (örneğin 4. ile 6. iningler arası) hangi takımın daha fazla koşu (sayı) yapacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. İning - Ev Sahibi Takım Skor Üretir mi: Ev sahibi takımın belirtilen X. iningde koşu (sayı) kaydedip kaydedemeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

X. İning - Deplasman Takımı Skor Üretir mi: Deplasman takımının belirtilen X. iningde koşu (sayı) kaydedip kaydedemeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

X Sayıya İlk Ulaşan: Belirtilen koşu sayısına ilk ulaşacak takımı tahmin etmeniz gerekir.

İlk Skoru Atacak Takım: Karşılaşmada ilk koşuyu (sayıyı) hangi takımın yapacağını tahmin etmeniz gerekir.

En Yüksek Skorlu İninge Sahip Takım: Maçta tek bir iningde en yüksek skoru üreten takımın hangisi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

{Sayı} ile {Sayı} İningleri Arası - Handikap: Belirtilen ining aralığındaki skorlara eldeki handikap değeri uygulandıktan sonra hangi takımın üstün geleceğini tahmin etmeniz gerekir.

X. İningdeki Toplam Strikeout Sayısı Alt/Üst: Belirtilen X. ining içinde her iki takımın fırlatıcıları tarafından yapılacak toplam strikeout (vurucuyu oyun dışı bırakma) sayısının verilen barajın altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. İningdeki Toplam Vurucu Sayısı Alt/Üst: Belirtilen X. iningde vuruş alanına (batter's box) çıkan toplam vurucu (batter) sayısının verilen barajın altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım Fırlatıcısı 3+ Strikeout Yapar mı - X. İning: Ev sahibi takımın fırlatıcısının belirtilen X. ining içinde 3 veya daha fazla strikeout kaydedip kaydedemeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman Takımı Fırlatıcısı 3+ Strikeout Yapar mı - X. İning: Deplasman takımının fırlatıcısının belirtilen X. ining içinde 3 veya daha fazla strikeout kaydedip kaydedemeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım Koşu Yapar mı - X. İning: Ev sahibi takımın X. iningde en az bir koşu (sayı) üretilip üretilmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman Takımı Koşu Yapar mı - X. İning: Deplasman takımının X. iningde en az bir koşu (sayı) üretilip üretilmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım Tam Vurucu Sayısı - X. İning: Ev sahibi takımdan X. iningde vuruş alanına çıkacak vurucu sayısını tam/kesin olarak tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman Takımı Tam Vurucu Sayısı - X. İning: Deplasman takımından X. iningde vuruş alanına çıkacak vurucu sayısını tam/kesin olarak tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım Tam Başarılı Vuruş Sayısı - X. İning: Ev sahibi takımın X. iningde yapacağı başarılı vuruş (hit) sayısını tam/kesin olarak tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman Takımı Tam Başarılı Vuruş Sayısı - X. İning: Deplasman takımının X. iningde yapacağı başarılı vuruş (hit) sayısını tam/kesin olarak tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım Başarılı Vuruş Sayısı Alt/Üst - X. İning: Ev sahibi takımın X. iningde yapacağı başarılı vuruş (hit) sayısının belirtilen barajın altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman Takımı Başarılı Vuruş Sayısı Alt/Üst - X. İning: Deplasman takımının X. iningde yapacağı başarılı vuruş (hit) sayısının belirtilen barajın altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım Atılan Top Sayısı Aralığı - X. İning: Ev sahibi takım fırlatıcılarının X. ining boyunca atacağı toplam fırlatış (pitch) sayısının hangi sayı aralığında kalacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman Takımı Atılan Top Sayısı Aralığı - X. İning: Deplasman takımının fırlatıcılarının X. ining boyunca atacağı toplam fırlatış (pitch) sayısının hangi sayı aralığında kalacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım Atılan Top Sayısı Alt/Üst - X. İning: Ev sahibi takım fırlatıcılarının X. iningde yapacağı toplam atış sayısının belirtilen barajın altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman Takımı Atılan Top Sayısı Alt/Üst - X. İning: Deplasman takımı fırlatıcılarının X. iningde yapacağı toplam atış sayısının belirtilen barajın altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım Tam Strikeout Sayısı - X. İning: Ev sahibi takım fırlatıcılarının X. iningde yapacağı strikeout sayısını tam/kesin olarak tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman Takımı Tam Strikeout Sayısı - X. İning: Deplasman takımı fırlatıcılarının X. iningde yapacağı strikeout sayısını tam/kesin olarak tahmin etmeniz gerekir.

Beyzbol Oyuncu Özel Bahis Pazarları

Genel Kurallar:

Tüm beyzbol oyuncu özel bahisleri, ilgili resmi kaynağa göre sonuçlandırılır. Oynanan olası ekstra ining(ler) (uzatmalar), mevcut tüm bahis pazarlarının sonuçlandırılmasına dahildir.

"Oyuncu Özel Bahisleri" bölümünün altındaki tüm pazarlar şu kurala tabidir: Eğer adı geçen oyuncu maçın **ilk 11'inde (başlangıç kadrosunda)** yer almazsa, ilgili bahisler geçersiz (iade) sayılır.

Oyuncu H2H (Kafaya Kafaya) Pazarları: Adı geçen oyuncu maçta hiç oynamazsa bahisler geçersiz sayılır. Oyuncular arasında beraberlik (eşitlik) olması durumunda da bahisler geçersiz (void) kabul edilir.

Oyuncu Performans ve Bareme Dayalı Pazarlar

Oyuncu Strikeout Sayısı: Belirli bir oyuncunun (fırlatıcının) maç boyunca kaydedeceği toplam strikeout (vurucuyu doğrudan oyun dışı bırakma) sayısını tahmin etmenizi gerektirir.

Oyuncu Strikeout Sayısı (En Az): Belirli bir oyuncunun maç boyunca **en az** kaç tane strikeout kaydedeceğini tahmin etmenizi gerektirir.

Oyuncu Başarılı Vuruş Sayısı (En Az): Belirli bir oyuncunun maç boyunca **en az** kaç tane başarılı vuruş (hit) kaydedeceğini tahmin etmenizi gerektirir.

Oyuncu Toplam Kale Sayısı (En Az): Belirli bir oyuncunun maç boyunca vuruşlarıyla **en az** kaç toplam kale (total bases) elde edeceğini tahmin etmenizi gerektirir.

Oyuncu Başarılı Vuruş + Koşu + RBI Toplamı: Belirli bir oyuncunun maç boyunca kaydedeceği başarılı vuruş (hit), koşu (run) ve RBI (koşu yaptırılan vuruş) sayılarının kombine toplamını tahmin etmenizi gerektirir.

Oyuncu Başarılı Vuruş + Koşu + RBI Toplamı (En Az): Belirli bir oyuncunun maç boyunca **en az** kaç adet kombine başarılı vuruş, koşu ve RBI kaydedeceğini tahmin etmenizi gerektirir.

Oyuncu Home Run Sayısı (En Az): Belirli bir oyuncunun maç boyunca **en az** kaç tane home run kaydedeceğini tahmin etmenizi gerektirir.

Kafaya Kafaya (H2H) Toplam Kale Sayısı: Bahiste adı geçen iki oyuncudan hangisinin maç boyunca daha fazla toplam kale (total bases) elde edeceğini tahmin etmenizi gerektirir.

Kafaya Kafaya (H2H) Strikeout Sayısı: Bahiste adı geçen iki oyuncudan hangisinin maç boyunca daha fazla strikeout kaydedeceğini tahmin etmenizi gerektirir.

Oyuncu Başarılı Vuruş + Toplam Kale Sayısı: Belirli bir oyuncunun kaydedeceği başarılı vuruş (hit) ve toplam kale (total bases) sayılarının kombine toplamını tahmin etmenizi gerektirir.

Oyuncu Toplam Kale + Koşu + RBI Toplamı: Belirli bir oyuncunun kaydedeceği toplam kale, koşu ve RBI sayılarının kombine toplamını tahmin etmenizi gerektirir.

Vurucu Başarılı Vuruşları (Batter Hits): Belirli bir vurucunun (batter) maç boyunca kaydedeceği net başarılı vuruş (hit) sayısını tahmin etmenizi gerektirir.

Vurucu Toplam Kale Sayısı (Batter Total Bases): Belirli bir vurucunun vuruşlarından elde edeceği toplam kale (total bases) sayısını tahmin etmenizi gerektirir.

Fırlatıcı Strikeout Sayısı (Pitcher Strikeouts): Belirli bir fırlatıcının (pitcher) maç boyunca kaydedeceği toplam strikeout sayısını tahmin etmenizi gerektirir.

Sıralı ve Oyun İçi Oyuncu Aksiyonları

X. Oyuncunun N. Vuruş Sırasındaki Sonucu: X. sıradaki oyuncunun vuruş alanına (box) N. kez çıktığındaki (at bat) net sonucunu tahmin etmeniz gerekir.

X. Oyuncu N. Vuruş Sırasında Strikeout Olur mu: X. sıradaki oyuncunun vuruş alanına N. kez çıktığında strikeout (üç vuruşta elenme) olup olmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

En Çok Toplam Kale: Hangi takımın maç boyunca vuruşlardan daha fazla toplam kale (total bases) kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

En Çok Toplam Strikeout: Hangi takımın fırlatıcılarının maç boyunca daha fazla toplam strikeout kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Koşuları (Player Runs): Belirli bir oyuncunun maç boyunca takımı adına kaç koşu (run/sayı) kaydedeceğini tahmin etmenizi gerektirir.

Fırlatıcı (Pitcher) Özel İstatistikleri

Fırlatıcı İzin Verilen Toplam Başarılı Vuruş Sayısı (Pitcher Total Hits Allowed): Fırlatıcının tümsekte (plate) olduğu süre boyunca rakip vurucuların yapmasına izin verdiği toplam başarılı vuruş (hit) miktarını tahmin etmeniz gerekir.

Fırlatıcı İzin Verilen Earned Run Alt/Üst: Belirli bir fırlatıcının maç boyunca rakip takıma izin vereceği toplam "earned run" (fırlatıcı hatası dışındaki temiz sayı/koşu) sayısının belirlenen çizginin Altında mı Üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Fırlatıcı İzin Verilen Vuruş Alt/Üst (Pitcher Hits Allowed O/U): Belirli bir fırlatıcının rakip vuruculara izin vereceği başarılı vuruş (hit) sayısının belirlenen çizginin Altında mı Üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Fırlatıcı Outs Alt/Üst: Bir fırlatıcının oyundan/sahadan alınmadan önce toplamda kaydedeceği "out" (rakibi oyun dışı bırakma) sayısının belirlenen çizginin Altında mı Üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Fırlatıcı Z İlk Strikeout'u Kaydeder mi: Fırlatıcı Z'nin maçtaki ilk strikeout'u gerçekleştiren oyuncu olup olmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Fırlatıcı Z İlk Earned Run'a Sebep Olur mu: Fırlatıcı Z'nin maçtaki ilk "earned run" sayısına (rakibin kazandığı temiz sayıya) sebebiyet verip vermeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Detaylı Alt/Üst (Over/Under) Pazarları

Home Run Alt/Üst: Belirli bir oyuncu tarafından maç boyunca elde edilen toplam Home Run sayısının belirlenen çizginin Altında mı Üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

RBI Alt/Üst: Belirli bir oyuncu tarafından elde edilen toplam RBI (koşu yaptırılan vuruş) sayısının belirlenen çizginin Altında mı Üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Walks / Hit By Pitch Alt/Üst: Belirli bir oyuncunun maç boyunca elde edeceği toplam yürüyüş (walks) veya fırlatışın vücuda çarpması (hit by pitch) sayısının belirlenen çizginin Altında mı Üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Başarılı Vuruş + Koşu + RBI Alt/Üst: Belirli bir vurucunun maç boyunca kaydedeceği toplam başarılı vuruş (hit), koşu (run) ve RBI kombinasyonunun belirlenen çizginin Altında mı Üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Vuruş Var / Vuruş Yok (Hits/No Hits O/U): Belirli bir vurucunun maç boyunca elde edeceği toplam başarılı vuruş (hit) veya vuruş yapamama (no hit) durumunun belirlenen limitlerin altında mı üstünde mi kalacağını tahmin etmeniz gerekir.

Singles Alt/Üst: Bir oyuncu tarafından elde edilen toplam Single (tek kalelik vuruş) sayısının belirlenen çizginin Altında mı Üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Doubles Alt/Üst: Bir oyuncu tarafından elde edilen toplam Double (çift kalelik vuruş) sayısının belirlenen çizginin Altında mı Üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Triples Alt/Üst: Bir oyuncu tarafından elde edilen toplam Triple (üç kalelik vuruş) sayısının belirlenen çizginin Altında mı Üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Bases Alt/Üst: Bir oyuncu tarafından elde edilen toplam kale (total bases) sayısının belirlenen çizginin Altında mı Üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Vurucu Koşuları (Batter Runs): Belirli bir vurucu tarafından bizzat kaydedilen koşu (run) sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Singles (Tek Kalelik Vuruşlar): Belirli bir vurucu tarafından yapılan net single vuruş sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Vurucu Çalınan Kale Alt/Üst (Batter Stolen Bases O/U): Bir vurucunun maç boyunca çalacağı toplam kale (stolen bases) sayısının belirtilen değerin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Doubles (Çift Kalelik Vuruşlar): Belirli bir vurucu tarafından yapılan net double vuruş sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Fırlatıcı Earned Run Sayısı: Belirli bir fırlatıcı tarafından rakibe verilen/kaptırılan "earned run" (temiz sayı) miktarını tahmin etmeniz gerekir.

Fırlatıcı İzin Verilen Vuruş Alt/Üst: Fırlatıcı tarafından vuruculara izin verilen başarılı vuruş (hit) sayısının belirtilen değerin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Fırlatıcı Strikeout Sayısı: Belirli bir fırlatıcı tarafından kaydedilen toplam strikeout sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Fırlatıcı Outs Alt/Üst: Fırlatıcı tarafından savunmada kaydedilen toplam "out" sayısının belirtilen değerin altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Vurucu Başarılı Vuruş + Koşu + RBI Alt/Üst: Bir vurucunun toplam başarılı vuruş, koşu ve RBI kombinasyonunun belirtilen barajın altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ekstra Bahis Pazarları

Bir Sonraki Atış Hızı Ne Olacak?

Fırlatıcının (pitcher) ilgili atışta topu hangi hız aralığında fırlatacağını tahmin etmeniz gerekir. Bu bahis pazarı için beş olası sonuç mevcuttur: **80 mph'den az, 80-89 mph arası, 90-95 mph arası, 96-99 mph arası veya 99 mph'den büyük.**

Yakalayıcı Müdahalesi: Yakalayıcı müdahalesi (catcher interference) gerçekleşmesi durumunda tüm atış sonucu pazarları geçersiz (void/iade) sayılır.

Atış Süresi İhlali: Fırlatıcı veya vurucu tarafından yapılan atış süresi ihlalleri (pitch clock violation) tüm atış sonucu pazarlarını geçersiz kılar.

Resmi Veriler: Atış hızı ve atış türü sonuçları, ilgili ligin yönetim organı tarafından sağlanan resmi istatistiklere dayandırılır.

Bir Sonraki Atış Türü Ne Olacak?

Fırlatıcının ilgili atışta ne tür bir fırlatış tekniği kullanacağını tahmin etmeniz gerekir. Bu bahis pazarı için yedi olası sonuç mevcuttur: **Fastball, Cutter, Sinkers, Curve, Slider, Changeup veya Diğer.**

İptal Durumları: Yakalayıcı müdahalesi veya fırlatıcı/vurucu kaynaklı atış süresi ihlalleri gerçekleşirse tüm atış sonucu pazarları geçersiz sayılır. Atış türü sonuçları, ilgili ligin yönetim organı tarafından sağlanan resmi istatistiklere dayandırılır.

Özel Tanımlamalar: Sweeper ve slurve tarzı atışlar sonuçlandırılırken **Slider** olarak kabul edilir. Bahis seçeneklerinde açıkça adı geçmeyen diğer tüm atış türleri ise **Diğer (Other)** sınıfına dahil edilir.

Vuruş Sırası (At-Bat) Sonucu Ne Olacak?

Adı geçen vurucunun (batter), belirtilen vuruş sırasında (plate appearance) elde edeceği net sonucu tahmin etmeniz gerekir. Bu bahis pazarı için dokuz olası sonuç mevcuttur: **Home run, Bakarak strikeout, Single, Triple, Fly out, Walk, Sallayarak strikeout, Double** veya **Ground out**.

Doğru Eşleşme Şartı: Vuruş sırasının mutlaka belirtilen iningde ve belirtilen fırlatıcıya karşı gerçekleşmesi gerekir, aksi takdirde bahisler geçersiz sayılır.

Yarıda Kalan Sıra: Vuruş sırası henüz tamamlanmadan ining sona ererse (örneğin bir kale koşucusunun kale çalarken yakalanması veya kaleden uzakta avlanması nedeniyle iningin bitmesi), bahisler geçersiz kabul edilir.

İstisnai Durumlar: Otomatik kasıtlı yürüyüş (automatic intentional walk) kararı verilmesi durumunda bahisler geçersiz olur. Yakalayıcı müdahalesi yaşanması durumunda ise bahis, vurucunun "savunma hatasıyla kaleye ulaşması" şeklinde sonuçlandırılır.

Bir Sonraki Atış Ne Olacak?

Yapılacak spesifik fırlatışın doğrudan sonucunu tahmin etmeniz gerekir. Bu bahis pazarı için dört olası sonuç mevcuttur: **Strike, Ball, Inplay hit** (oyun içi başarılı vuruş) veya **Inplay out** (oyun içi oyun dışı kalma).

Geçerlilik Koşulları: Yakalayıcı müdahalesi ya da fırlatıcı/vurucu tarafından yapılan atış süresi ihlalleri tüm atış sonucu pazarlarını geçersiz kılar. Sonuçların doğrulanmasında lig yönetiminin resmi verileri esas alınır.

Vurucu X - Vuruş Sırası Z - Kaleye Ulaşır mı?

Belirtilen Vurucu X'in, kendisine ait olan Z numaralı vuruş sırasında (plate appearance) veya belirli bir vuruş serisinde kaleye başarıyla ulaşıp ulaşamayacağını (Evet/Hayır) tahmin etmeniz gerekir.

Vuruş Sırası Sonucu Ne Olacak (4 Seçenekli)? Vurucu X - Vuruş Sırası Z

Belirtilen vurucu ve vuruş sırası için karşılaşma sonucunun aşağıdaki dört ana seçenekten hangisi olacağını tahmin etmeniz gerekir:

Hit (Başarılı Vuruş): Vurucu topa başarılı bir şekilde temas eder ve savunmanın herhangi bir hatası olmaksızın en azından birinci kaleye güvenli bir şekilde ulaşır.

Walk (Yürüyüş): Fırlatıcının strike bölgesi dışına attığı ve vurucunun sopasını sallamadığı 4 adet geçersiz atış (ball) yapması sonucunda, vurucunun ücretsiz olarak birinci kaleye gitme hakkı kazanması durumudur.

Strike / Strikeout: Atışın vurucu aleyhine sayılması ve vurucunun strikeout (üç vuruş hakkını kaybederek) ile oyun dışı kalması durumudur.

Inplay Out (Oyun İçi Oyun Dışı): Vurucu topu oyun alanının içine doğru vurur ancak bir kaleye güvenli bir şekilde ulaşmadan önce savunma tarafından top fırlatılarak veya etiketlenerek oyun dışı bırakılır.

Beyzbol Uzun Vadeli (Outright) Bahis Pazarları

Kazanan: Turnuvanın resmi sıralamasına göre, belirtilen lig veya turnuvanın şampiyonunu tahmin etmeniz gerekir.

Grup / Konferans Kazananı: Turnuvanın resmi sıralamasına göre, belirtilen grubun (division) veya konferansın kazananını tahmin etmeniz gerekir.

Normal Sezon Puanları - Takım: Belirtilen takımın normal sezon boyunca toplayacağı toplam puanın (veya galibiyet sayısının) resmi sıralamalara göre belirlenen barajın altında mı üstünde mi (alt/üst) olacağını tahmin etmeniz gerekir.

H2H (Kafaya Kafaya) - Seri Skor Doğru Tahmini: Belirtilen iki takım arasında oynanacak maç serisinin (play-off serisi gibi) tam ve kesin final skorunu tahmin etmeniz gerekir. Değerlendirmelerde yalnızca her turnuvanın resmi web siteleri geçerli kabul edilecektir.

H2H (Kafaya Kafaya) - Seri Ne Zaman Biter?: Belirtilen iki takım arasındaki maç serisinin toplam kaçınıcı maçta sona ereceğini tahmin etmeniz gerekir. Değerlendirmelerde yalnızca her turnuvanın resmi web siteleri geçerli kabul edilecektir.

H2H (Kafaya Kafaya) - Kazanan: Belirtilen iki takımdan hangisinin ilgili eleme aşamasında veya play-off turunda bir üst tura yükseleceğini tahmin etmeniz gerekir.

Playoff'lara Kalır mı? - Takım: Belirtilen takımın, turnuvanın resmi sıralamasına göre play-off aşamasına kalmayı başarıp başaramayacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk 4, İlk 6, İlk 8, İlk 10: Seçilen takımın turnuva sona erdiğinde ilgili ilk sıra pozisyonlarında (ilk 4, ilk 6, ilk 8 veya ilk 10) yer alıp almayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ragbi / Ragbi Ligi Kuralları

Aksi açıkça belirtilmedikçe, Ragbi ve Ragbi Ligi maçlarına yapılan tüm bahisler, hakem tarafından eklenen duraklama ve sakatlık süreleri de dahil olmak üzere 80 dakikalık normal oyun süresi üzerinden hesaplanır.

Bir karşılaşma normal sürenin bitiminden önce askıya alınır, ertelenir veya iptal edilirse, durdurulma anına kadar halihazırda sonuçlanmış olan bahis pazarları hariç, o maça yapılan diğer tüm bahisler geçersiz sayılır ve iade edilir.

Ragbi / Ragbi Ligi Ana Bahis Pazarları

1X2 (Maç Sonucu): Karşılaşmanın 80 dakikalık normal süre sonucunu tahmin etmeniz gerekir. Bu pazarda üç olası sonuç vardır; 1 ev sahibi takımın galibiyetini, X takımların berabere kalacağını, 2 ise deplasman takımının galibiyetini temsil eder.

Çifte Şans: Maçın sonucuna dair iki ihtimali tek bahiste birleştirerek tahmin etmeniz gerekir. Üç olası seçenek sunulur; 1X seçeneği maç sonunda ev sahibinin kazanması veya berabere bitmesi, X2 seçeneği deplasmanın kazanması veya berabere bitmesi, 12 seçeneği ise maç sonunda ya ev sahibinin ya da deplasmanın kazanması anlamına gelir.

Beraberlikte İade (Draw no Bet): Bu bahis pazarında, tahmininizin kazanması için mutlaka bir takımın maçı galip bitirmesi gerekir. Eğer karşılaşma berabere sonuçlanırsa, yatırılan bahis miktarı iade edilir ve bahis geçersiz sayılır.

Handikap: Maçı kazanacak takımın belirli bir sayı/gol marjı dikkate alınarak tahmin edildiği bahis türüdür. Maçın gerçek skoruna sunulan handikap puanları eklenir veya çıkarılır; bu işlem yapıldıktan sonra ev sahibi takımın mı, beraberliğin mi yoksa deplasman takımının mı kazandığı belirlenir.

Handikap (3 İhtimali): Parantez içinde belirtilen handikap değerini göz önünde bulundurarak maçın nihai sonucunu tahmin etmeniz gerekir. Örneğin, (0:1) ifadesi deplasman takımının maça 1 sayı avantajla başladığını gösterirken, (1:0) ifadesi ev sahibi takımın maça 1 sayı avantajla başladığını gösterir.

Toplam Sayı: Maç boyunca her iki takım tarafından atılacak toplam puanın/sayının belirtilen barajın altında mı üstünde mi (alt/üst) olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Takım Toplam Sayısı: Ev sahibi veya deplasman takımının maç boyunca tek başına atacağı toplam puanın belirtilen barajın altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Kazanma Marjı: Ev sahibi veya deplasman takımının maçı tam olarak kaç sayı farkla kazanacağını ya da maçın beraberlikle mi sonuçlanacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Yarı / Maç Sonucu: Karşılaşmanın ilk yarı sonucu ile maç sonucunu kombine olarak aynı anda tahmin etmeniz gerekir. Olası sonuç kombinasyonları şu şekildedir: 1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X ve 2/2.

En Çok Sayı Atılan Yarı: Maçın hangi yarısında (ilk yarı mı yoksa ikinci yarı mı) daha fazla toplam sayı üretileceğini tahmin etmeniz gerekir.

Tek / Çift: Maç sonucundaki toplam sayının tek bir sayı mı yoksa çift bir sayı mı olacağını tahmin etmeniz gerekir. Eğer maç sonucu "0:0" biterse, bahisler "çift" olarak değerlendirilir.

Toplam Sayı Aralığı: Maç boyunca kaydedilecek toplam sayının hangi belirlenmiş sayı aralığında kalacağını tahmin etmeniz gerekir.

Tur Atlar (To Qualify): Belirtilen takımın turnuvada bir sonraki aşamaya veya finale yükselip yükselemeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Finali Hangi Takım Kazanır: Seçilen turnuvanın final maçını hangi takımın kazanacağını ve şampiyon olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Üçüncülük Maçını Hangi Takım Kazanır: Seçilen turnuvada hangi takımın üçüncü sırada yer alacağını tahmin etmeniz gerekir.

Maçın Kalanını Hangi Takım Kazanır: Maçın geri kalan süresini hangi takımın kazanacağını dair oynanan canlı bahis türüdür. Bahis yapıldığı andan itibaren, maçın o anki skoru ne olursa olsun mevcut skor 0:0 olarak kabul edilir ve değerlendirme bu andan itibaren atılan sayılara göre yapılır.

Uzatmalarda 1X2: Karşılaşmadaki uzatma periyodunu hangi takımın kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Skor Oyunu (Maç Öncesi): Maçtaki ilk puanların tam olarak nasıl kazanılacağını tahmin etmeniz gerekir. Bu pazarda altı olası sonuç vardır: Ev Sahibi Takım try ile, Ev Sahibi Takım penaltı vuruşu ile, Ev Sahibi Takım drop gol ile, Deplasman Takımı try ile, Deplasman Takımı penaltı vuruşu ile veya Deplasman Takımı drop gol ile.

X Puana İlk Ulaşan Takım: Maç sırasında belirtilen X puan sayısına ilk hangi takımın ulaşacağını tahmin etmeniz gerekir.

Bir Sonraki Skor Oyunu (Canlı): Maçtaki bir sonraki X puanın tam olarak nasıl kazanılacağını tahmin etmeniz gerekir. Bu pazarda altı olası sonuç vardır: Ev Sahibi Takım try ile, Ev Sahibi Takım penaltı vuruşu ile, Ev Sahibi Takım drop gol ile, Deplasman Takımı try ile, Deplasman Takımı penaltı vuruşu ile veya Deplasman Takımı drop gol ile.

İlk Skor Türü: Maçtaki ilk puanların hangi yöntemle kazanılacağını tahmin etmeniz gerekir. Üç olası sonuç mevcuttur: Try ile, penaltı vuruşu ile veya drop gol ile.

Maçın Son Skor Türü: Maçtaki son puanların hangi yöntemle kazanılacağını tahmin etmeniz gerekir. Dört olası sonuç mevcuttur: Try ile, penaltı vuruşu ile, drop gol ile veya ek sayı vuruşu (conversion) ile.

Son Skor Oyunu: Maçtaki son puanların tam olarak nasıl ve hangi takım tarafından kazanılacağını tahmin etmeniz gerekir. On olası sonuç mevcuttur: Ev Sahibi Takım try ile, Ev Sahibi Takım penaltı vuruşu ile, Ev Sahibi Takım drop gol ile, Ev Sahibi Takım ek sayı vuruşu ile, Ev Sahibi Takım kaçırılan ek sayı vuruşu ile, Deplasman Takımı try ile, Deplasman Takımı penaltı vuruşu ile, Deplasman Takımı drop gol ile,

Deplasman Takımı ek sayı vuruşu ile veya Deplasman Takımı kaçırılan ek sayı vuruşu ile.

İlk Skor Üreten Takım: Maç boyunca ilk puanı veya skoru hangi takımın elde edeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Son Skor Üreten Takım: Maç boyunca son puanı veya skoru hangi takımın elde edeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Beraberlik İhtimali İlk Yarı / Maç Sonucu: Karşılaşmanın ilk yarı sonucunu ve ikinci yarı/maç sonucunu beraberlik ihtimallerini de dahil ederek tahmin etmeniz gerekir.

Her İki Yarı - İlk Skor Oyunu: Hem ilk yarıda hem de ikinci yarıda ilk puanların tam olarak nasıl kazanılacağını tahmin etmeniz gerekir. Bu pazarda altı olası sonuç vardır: Ev Sahibi Takım try ile, Ev Sahibi Takım penaltı vuruşu ile, Ev Sahibi Takım drop gol ile, Deplasman Takımı try ile, Deplasman Takımı penaltı vuruşu ile veya Deplasman Takımı drop gol ile.

Herhangi Bir Yarı - İlk Skor Oyunu: Karşılaşmanın herhangi bir yarısında (ilk yarıda veya ikinci yarıda) ilk puanların tam olarak nasıl kazanılacağını tahmin etmeniz gerekir. Bu pazarda altı olası sonuç vardır: Ev Sahibi Takım try ile, Ev Sahibi Takım penaltı vuruşu ile, Ev Sahibi Takım drop gol ile, Deplasman Takımı try ile, Deplasman Takımı penaltı vuruşu ile veya Deplasman Takımı drop gol ile.

Her İki Yarı - İlk Skor Türü: Hem ilk yarıda hem de ikinci yarıda üretilecek ilk skorların yöntemini tahmin etmeniz gerekir. Üç olası sonuç mevcuttur: Try ile, penaltı vuruşu ile veya drop gol ile.

Herhangi Bir Yarı - İlk Skor Türü: Karşılaşmanın herhangi bir yarısında (ilk yarıda veya ikinci yarıda) üretilecek ilk skorun yöntemini tahmin etmeniz gerekir. Üç olası sonuç mevcuttur: Try ile, penaltı vuruşu ile veya drop gol ile.

Her İki Yarı - Handikap: Hem ilk yarının hem de ikinci yarının kazananının, belirtilen sayı veya gol marjı dikkate alınarak ayrı ayrı belirlendiği bahis türüdür. Doğru skor değerine handikapta önerilen puanlar eklenir veya çıkarılır ve bu işlemten sonra her iki yarı için kimin kazandığı belirlenir: Ev sahibi takım, beraberlik veya deplasman takımı.

Herhangi Bir Yarı - Handikap: Karşılaşmanın ilk veya ikinci yarısından herhangi birinin kazananının, belirtilen sayı marjı dikkate alınarak belirlendiği bahis türüdür. Doğru skor değerine handikapta önerilen puanlar eklenir veya çıkarılır ve bu işlemten sonra ilgili yarı için kimin kazandığı belirlenir: Ev sahibi takım, beraberlik veya deplasman takımı.

Her İki Yarı - Maçın Son Skor Türü: Hem ilk yarıda hem de ikinci yarıda son puanların hangi yöntemle kazanılacağını tahmin etmeniz gerekir. Dört olası sonuç mevcuttur: Try ile, penaltı vuruşu ile, drop gol ile veya ek sayı vuruşu (conversion) ile.

Herhangi Bir Yarı - Maçın Son Skor Türü: Karşılaşmanın herhangi bir yarısında (ilk veya ikinci yarıda) son puanların hangi yöntemle kazanılacağını tahmin etmeniz gerekir. Dört olası sonuç mevcuttur: Try ile, penaltı vuruşu ile, drop gol ile veya ek sayı vuruşu (conversion) ile.

Her İki Yarı - Son Skor Oyunu: Hem ilk yarıda hem de ikinci yarıda son puanların tam olarak nasıl ve hangi takım tarafından kazanılacağını tahmin etmeniz gerekir. On olası sonuç mevcuttur: Ev Sahibi Takım try ile, Ev Sahibi Takım penaltı vuruşu ile, Ev Sahibi Takım drop gol ile, Ev Sahibi Takım ek sayı vuruşu ile, Ev Sahibi Takım kaçırılan ek sayı vuruşu ile, Deplasman Takımı try ile, Deplasman Takımı penaltı vuruşu ile, Deplasman Takımı drop gol ile, Deplasman Takımı ek sayı vuruşu ile veya Deplasman Takımı kaçırılan ek sayı vuruşu ile.

Herhangi Bir Yarı - Son Skor Oyunu: Karşılaşmanın herhangi bir yarısında (ilk veya ikinci yarıda) son puanların tam olarak nasıl ve hangi takım tarafından kazanılacağını tahmin etmeniz gerekir. On olası sonuç mevcuttur: Ev Sahibi Takım try ile, Ev Sahibi Takım penaltı vuruşu ile, Ev Sahibi Takım drop gol ile, Ev Sahibi Takım ek sayı vuruşu ile, Ev Sahibi Takım kaçırılan ek sayı vuruşu ile, Deplasman Takımı try ile, Deplasman Takımı penaltı vuruşu ile, Deplasman Takımı drop gol ile, Deplasman Takımı ek sayı vuruşu ile veya Deplasman Takımı kaçırılan ek sayı vuruşu ile.

Her İki Yarı - Maç Sonucu: Hem ilk yarının hem de ikinci yarının sonucunu (kazananını) ayrı ayrı tahmin etmeniz gerekir.

Herhangi Bir Yarı - Maç Sonucu: Karşılaşmanın ilk yarısının veya ikinci yarısının sonucunu (kazananını) tahmin etmeniz gerekir.

Her İki Yarı - X Puana İlk Ulaşan Takım: Hem ilk yarıda hem de ikinci yarıda belirtilen X puan sayısına ilk hangi takımın ulaşacağını tahmin etmeniz gerekir.

Herhangi Bir Yarı - X Puana İlk Ulaşan Takım: Karşılaşmanın herhangi bir yarısında (ilk veya ikinci yarıda) belirtilen X puan sayısına ilk hangi takımın ulaşacağını tahmin etmeniz gerekir.

Her İki Yarı - İlk Skor Üreten Takım: Hem ilk yarıda hem de ikinci yarıda ilk skoru veya puanı hangi takımın elde edeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Herhangi Bir Yarı - İlk Skor Üreten Takım: Karşılaşmanın herhangi bir yarısında (ilk veya ikinci yarıda) ilk skoru veya puanı hangi takımın elde edeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Her İki Yarı - Son Skor Üreten Takım: Hem ilk yarıda hem de ikinci yarıda son skoru veya puanı hangi takımın elde edeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Herhangi Bir Yarı - Son Skor Üreten Takım: Karşılaşmanın herhangi bir yarısında (ilk veya ikinci yarıda) son skoru veya puanı hangi takımın elde edeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Toplam Drop Gol Sayısı - Ev Sahibi / Deplasman Takımı: Maç boyunca Ev Sahibi veya Deplasman Takımı tarafından toplam kaç adet drop gol atılacağını tahmin etmeniz gerekir.

Her İki Yarı - Ev Sahibi / Deplasman Takımı Toplam Sayı: Ev sahibi veya deplasman takımının hem ilk yarıda hem de ikinci yarıda atacağı toplam puanın belirtilen barajın altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Herhangi Bir Yarı - Toplam Sayı: Karşılaşmanın herhangi bir yarısında (ilk veya ikinci yarıda) her iki takım tarafından atılacak toplam puanın belirtilen barajın altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Herhangi Bir Yarı - Ev Sahibi / Deplasman Takımı Toplam Sayı: Ev sahibi veya deplasman takımının karşılaşmanın herhangi bir yarısında (ilk veya ikinci yarıda) atacağı toplam puanın belirtilen barajın altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Her İki Yarı - Tek / Çift: Hem ilk yarıda hem de ikinci yarıda her iki takımın attığı toplam puanların tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir. Eğer yarı skoru "0:0" biterse, bahisler "çift" olarak değerlendirilir.

Her İki Yarı - Toplam Sayı: Hem ilk yarıda hem de ikinci yarıda atılacak toplam puanların belirtilen barajın altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Herhangi Bir Yarı - Tek / Çift: Karşılaşmanın herhangi bir yarısında (ilk yarı veya ikinci yarı sonucuna göre) her iki takımın attığı toplam puanların tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir. Eğer ilgili yarı sonucu "0:0" biterse, bahisler "çift" olarak değerlendirilir.

Her İki Yarı - Ev Sahibi / Deplasman Takımı - Toplam Drop Gol Sayısı: Hem ilk yarıda hem de ikinci yarıda Ev Sahibi veya Deplasman Takımı tarafından kaç adet drop gol atılacağını tahmin etmeniz gerekir.

Herhangi Bir Yarı - Ev Sahibi / Deplasman Takımı - Toplam Drop Gol Sayısı: Karşılaşmanın herhangi bir yarısında (ilk veya ikinci yarıda) Ev Sahibi veya Deplasman Takımı tarafından kaç adet drop gol atılacağını tahmin etmeniz gerekir.

Her İki Yarı - Ev Sahibi / Deplasman Takımı - Tek / Çift: Hem ilk yarıda hem de ikinci yarıda ev sahibi veya deplasman takımının atacağı toplam puanların tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir. Eğer ilgili yarıdaki takım skoru "0:0" biterse, bahisler "çift" olarak değerlendirilir.

Herhangi Bir Yarı - Ev Sahibi / Deplasman Takımı - Tek / Çift: Karşılaşmanın herhangi bir yarısında (ilk yarı veya ikinci yarı sonucuna göre) ev sahibi veya deplasman takımının atacağı toplam puanların tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir. Eğer ilgili yarıdaki takım skoru "0:0" biterse, bahisler "çift" olarak değerlendirilir.

Her İki Yarıyı da Kazanır: Ev sahibi veya deplasman takımının karşılaşmanın her iki yarısını da (hem ilk yarıyı hem de ikinci yarıyı diğerinden bağımsız olarak) kazanıp kazanamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - Herhangi Bir Zamanda Try Yapacak Oyuncu: İlk yarı boyunca hangi oyuncunun try sayısını kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

2. Yarı - Herhangi Bir Zamanda Try Yapacak Oyuncu: İkinci yarı boyunca hangi oyuncunun try sayısını kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Her İki Yarıda da - Herhangi Bir Zamanda Try Yapacak Oyuncu: Belirtilen oyuncunun maçın her iki yarısında da (hem ilk yarıda hem ikinci yarıda) en az birer try sayısı kaydedip kaydedemeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Tur Atlar: Belirtilen takımın bir sonraki tura veya turnuva aşamasına yükseleceğini ya da turnuvanın belirli bir aşamasını kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

Finali Hangi Takım Kazanır: Turnuvanın veya yarışmanın final maçını hangi takımın kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

Üçüncülük Maçını Hangi Takım Kazanır: Turnuva genelinde iki takımdan hangisinin üçüncü sırada tamamlayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Maçın Kalanını Hangi Takım Kazanır: Maç içerisinde belirli bir olay veya andan itibaren maçın geri kalan süresini hangi takımın kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

Kazanma Marjı: Bir takımın maçı tam olarak kaç sayı farkla kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

Sayı Aralığı: Maç boyunca bir takımın karşılaşmayı hangi sayı farkı aralığıyla kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

Uzatmalarda 1X2: Normal süre sonunda skorun eşit olması durumunda oynanabilecek ekstra uzatma süreleri de dahil olmak üzere, uzatma periyodu sonucunda maçın nihai kazananını tahmin etmeniz gerekir.

2 İhtimalli Handikap: Belirtilen handikap sınırının (spread) maç sonucuna eklenmesi veya çıkarılmasından sonra hangi takımın kazanacağını tahmin etmeniz gerekir. Bu pazarda sadece iki olası sonuç vardır ve beraberlik seçeneği dahil değildir.

Ev Sahibi Takım - Toplam Sayı: Ev sahibi takımın maç boyunca atacağı toplam puanın belirtilen sınırın altında mı üstünde mi (alt/üst) olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman Takımı - Toplam Sayı: Deplasman takımının maç boyunca atacağı toplam puanın belirtilen sınırın altında mı üstünde mi (alt/üst) olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım - Kazanma Marjı: Maç sonunda ev sahibi takımın deplasman takımından tam olarak kaç sayı daha fazla üretmiş olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman Takımı - Kazanma Marjı: Maç sonunda deplasman takımının ev sahibi takımdan tam olarak kaç sayı daha fazla üretmiş olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Her İki Takımın Toplam Sayısı: Maç boyunca hem ev sahibi hem de deplasman takımının atacağı toplam puanların kombine olarak belirtilen sınırın altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

En Çok Sayı Atılan Yarı: Maçın hangi yarısında daha fazla toplam sayı üretileceğini tahmin etmeniz gerekir.

Her İki Yarıda da Sayı Atacak Takım: Belirli bir takımın maçın hem ilk yarısında hem de ikinci yarısında sayı üretilip üretilmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Herhangi Bir Yarıyı Kazanacak Takım: Bir takımın karşılaşmanın ilk yarısını veya ikinci yarısını (en az birini) kazanıp kazanamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman Takımı - Toplam Sayı (Üst-Tam Sayı-Alt): Deplasman takımının maç boyunca atacağı toplam sayı miktarının belirlenen barajın üstünde mi, tam olarak o sayıda mı, yoksa altında mı kalacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım - Toplam Sayı (Üst-Tam Sayı-Alt): Ev sahibi takımın maç boyunca atacağı toplam sayı miktarının belirlenen barajın üstünde mi, tam olarak o sayıda mı, yoksa altında mı kalacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyundan İhraç: Maç sırasında herhangi bir oyuncunun kırmızı kart veya diskalifiye ile oyundan ihraç edilip edilmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu En Az 2 Try Yapar: Bir oyuncunun maçta 2 veya daha fazla try sayısı kaydedip kaydedemeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Kazanma Marjı (4 Seçenekli): Sabitlenmiş dört seçenek arasından maçın tam kazanma marjı aralığını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam Sayı (Üst-Alt-Tam Sayı): Karşılaşmada atılan toplam puanların belirtilen sayının üstünde mi, altında mı yoksa tam olarak o sayıda mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Sayı Vermeden Kazanır: Bir takımın rakibine hiçbir sayı veya puan kaptırmadan maçı kazanıp kazanamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Maç Sonucu & Toplam Sayı (1X2 & Total): Hem maç sonucunu (1X2) hem de toplam puanların belirtilen sınırın altında mı üstünde mi olacağını kombine olarak tahmin etmeniz gerekir.

Kazanma Marjı: Bir takımın maçı hangi net sayı farkı aralığıyla kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

Uzatma Olur mu: Maçın normal süresinin berabere biterek uzatma sürelerine gidip gitmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu En Az 3 Try Yapar: Belirli bir oyuncunun maçta üç veya daha fazla try sayısı kaydedip kaydedemeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu En Az 2 Try Yapar: Belirli bir oyuncunun maçta iki veya daha fazla try sayısı kaydedip kaydedemeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

İlk Sayıyı Atan Takım: Maçtaki ilk sayıları veya puanları hangi takımın elde edeceğini tahmin etmeniz gerekir.

2 İhtimalli Handikap: Belirlenen handikap değeri uygulandıktan sonra, iki olası sonuç arasından maçı hangi takımın kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

Handikap 1X2: Takımlardan birine belirtilen handikap değeri uygulandıktan sonra oluşacak üç ihtimalli maç sonucunu (1X2) tahmin etmeniz gerekir.

Tek / Çift: Uzatma süreleri de dahil olmak üzere maçta atılan toplam puan sayısının tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Sayı Aralığı: Maçta atılan toplam puanların önceden belirlenmiş belirli bir aralığa denk gelip gelmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Her İki Yarıyı da Kazanır: Bir takımın maçın her iki yarısını da diğerinden bağımsız olarak kazanıp kazanamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Sayı Vermeden Kazanır: Bir takımın rakibine hiçbir puan vermeden maçı kazanıp kazanamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Kazanma Marjı: Bir takımın maçı hangi net sayı farkı aralığıyla kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

Kazanma Marjı (4 Seçenekli): Belirlenmiş dört sabit seçenek arasından maçın kazanma marjı aralığını tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı Pazarları

1. Yarı - 1X2: İlk yarının sonucunu tahmin etmeniz gerekir. Üç olası sonuç vardır; 1 ev sahibi takımın ilk yarıyı önde bitireceğini, X ilk yarının berabere biteceğini, 2 ise deplasman takımının ilk yarıyı önde bitireceğini temsil eder.

1. Yarı - Çifte Şans: İlk yarının sonucuna dair iki ihtimali tek bahiste birleştirerek tahmin etmeniz gerekir. Üç olası seçenek sunulur; 1X seçeneği ilk yarıyı ev sahibinin kazanması veya berabere bitmesi, X2 seçeneği deplasmanın kazanması veya berabere bitmesi, 12 seçeneği ise ilk yarının ya ev sahibi ya da deplasman takımı tarafından kazanılması anlamına gelir.

1. Yarı - Beraberlikte İade: Bu bahis pazarında, tahmininizin kazanması için ilk yarının mutlaka bir takımın üstünlüğüyle bitmesi gerekir. Eğer ilk yarı berabere sonuçlanırsa, yatırılan bahis miktarı iade edilir ve bahis geçersiz sayılır.

1. Yarı - Handikap: İlk yarının kazananının belirli bir sayı veya gol marjı dikkate alınarak belirlendiği bahis türüdür. İlk yarı skoruna sunulan handikap puanları eklenir veya çıkarılır; bu işlemten sonra ev sahibi takımın mı, beraberliğin mi yoksa deplasman takımının mı kazandığı belirlenir.

1. Yarı - Handikap (3 İhtimalli): Parantez içindeki handikap değerini dikkate alarak ilk yarının nihai sonucunu tahmin etmeniz gerekir. Örneğin, (0:1) ifadesi deplasman takımının ilk yarıya 1 sayı avantajla başladığını gösterirken, (1:0) ifadesi ev sahibi takımın ilk yarıya 1 sayı avantajla başladığını gösterir.

1. Yarı - Toplam Sayı: İlk yarı boyunca her iki takım tarafından atılacak toplam puanın/sayının belirtilen barajın altında mı üstünde mi (alt/üst) olacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - Takım Toplam Sayısı: Ev sahibi veya deplasman takımının ilk yarı boyunca tek başına atacağı toplam puanın belirtilen barajın altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - Toplam Try Sayısı: İlk yarı boyunca her iki takım tarafından kaydedilecek toplam try sayısının belirtilen barajın altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - Takım Toplam Try Sayısı: Ev sahibi veya deplasman takımının ilk yarı boyunca tek başına yapacağı toplam try sayısının belirtilen barajın altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - Tek / Çift: İlk yarı sonucundaki toplam puanların tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir. Eğer ilk yarı skoru "0:0" biterse, bahisler "çift" olarak değerlendirilir.

1. Yarı - Kalan Süreyi Hangi Takım Kazanır: İlk yarının geri kalan süresini hangi takımın kazanacağına dair oynanan canlı bahis türüdür. Bahis yapıldığı andan itibaren, ilk yarının o anki skoru ne olursa olsun mevcut skor 0:0 olarak kabul edilir.

1. Yarı - Kazanma Marjı: Ev sahibi veya deplasman takımının ilk yarıyı tam olarak kaç sayı farkla önde bitireceğini ya da ilk yarının beraberlikle mi sonuçlanacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - Sayı Aralığı: Karşılaşmanın ilk yarısı boyunca üretilecek toplam sayının hangi belirlenmiş sayı aralığında kalacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - X Puana İlk Ulaşan Takım: İlk yarı süresi içinde belirtilen X puan sayısına ilk hangi takımın ulaşacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - Try Bazında Maç Sonucu (1X2): İlk yarıda takımların elde ettiği try sayılarına göre ilk yarının sonucunu tahmin etmeniz gerekir. Üç olası sonuç vardır; 1 ev sahibi takımın daha fazla try yapacağını, X try sayılarının eşit olacağını, 2 ise deplasman takımının daha fazla try yapacağını temsil eder.

1. Yarı - Try Bazında Çifte Şans: İlk yarıda elde edilen try sayılarına göre iki ihtimali tek bahiste birleştirerek tahmin etmeniz gerekir; 1X seçeneği ev sahibinin try sayısında üstün olmasını veya eşitliği, X2 seçeneği deplasmanın try sayısında üstün olmasını veya eşitliği, 12 seçeneği ise takımlardan birinin try sayısında üstün gelmesini ifade eder.

1. Yarı - Try Bazında Beraberlikte İade: Yapılan try sayılarına göre ilk yarıda mutlaka bir takımın üstün olması gerekir. Eğer ilk yarıda her iki takımın yaptığı try sayıları eşit çıkarsa, yatırılan bahis miktarı iade edilir ve bahis geçersiz sayılır.

1. Yarı - Try Bazında Handikap: İlk yarıda takımların yaptığı try sayılarına göre kazananın belirlenmesi için uygulanan handikap bahis türüdür. İlk yarıda elde edilen try skoruna handikap değerleri eklenir veya çıkarılır, ardından ev sahibi takımın mı, beraberliğin mi yoksa deplasman takımının mı kazandığı belirlenir.

1. Yarı - Try Bazında Handikap (3 İhtimalli): İlk yarıda takımların yaptığı try sayılarına göre kazananın belirlenmesi için uygulanan üç ihtimalli handikap bahis türüdür. İlk yarıda elde edilen try skoruna handikap değerleri eklenir veya çıkarılır, ardından ev sahibi takımın mı, beraberliğin mi yoksa deplasman takımının mı kazandığı belirlenir.

1. Yarı - Try Bazında Tek / Çift: İlk yarıda her iki takımın elde ettiği toplam try sayısının tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir. Eğer yapılan toplam try sayısı "0:0" çıkarsa, bahisler "çift" olarak değerlendirilir.

1. Yarı - İlk Skor Oyunu: İlk yarı boyunca ilk puanların tam olarak nasıl kazanılacağını tahmin etmeniz gerekir. Bu pazarda altı olası sonuç vardır: Ev Sahibi Takım try ile, Ev Sahibi Takım penaltı vuruşu ile, Ev Sahibi Takım drop gol ile, Deplasman Takımı (Rakip 2) try ile, Deplasman Takımı (Rakip 2) penaltı vuruşu ile veya Deplasman Takımı (Rakip 2) drop gol ile.

1. Yarı - İlk Skor Türü: İlk yarı boyunca üretilecek ilk puanların hangi yöntemle kazanılacağını tahmin etmeniz gerekir. Üç olası sonuç mevcuttur: Try ile, penaltı vuruşu ile veya drop gol ile.

1. Yarı - Maçın Son Skor Türü: İlk yarıda son puanların hangi yöntemle kazanılacağını tahmin etmeniz gerekir. Dört olası sonuç mevcuttur: Try ile, penaltı vuruşu ile, drop gol ile veya ek sayı vuruşu (conversion) ile.

1. Yarı - Son Skor Oyunu: İlk yarıdaki son puanların tam olarak nasıl ve hangi takım tarafından kazanılacağını tahmin etmeniz gerekir. On olası sonuç mevcuttur: Ev Sahibi Takım try ile, Ev Sahibi Takım penaltı vuruşu ile, Ev Sahibi Takım drop gol ile, Ev Sahibi Takım ek sayı vuruşu ile, Ev Sahibi Takım kaçırılan ek sayı vuruşu ile, Deplasman Takımı try ile, Deplasman Takımı penaltı vuruşu ile, Deplasman Takımı drop gol ile, Deplasman Takımı ek sayı vuruşu ile veya Deplasman Takımı kaçırılan ek sayı vuruşu ile.

1. Yarı - X Try Sayısına İlk Ulaşan Takım: Maçın ilk yarısı boyunca belirtilen X try sayısına ilk hangi takımın ulaşacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - İlk Skor Üreten Takım: İlk yarı boyunca ilk skoru veya puanı hangi takımın elde edeceğini tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - İlk Try Yapan Takım: İlk yarı boyunca ilk try sayısını hangi takımın kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - Son Skor Üreten Takım: İlk yarı boyunca son skoru veya puanı hangi takımın elde edeceğini tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - Son Try Yapan Takım: İlk yarı boyunca son try sayısını hangi takımın kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - Ev Sahibi / Deplasman Takımı - Tek / Çift Try Sayısı: İlk yarı sonucunda Ev Sahibi veya Deplasman Takımı tarafından elde edilen toplam try sayısının tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir. Eğer karşılaşma sonucu "0:0" biterse, bahisler "çift" olarak değerlendirilir.

1. Yarı - En Çok Try Yapan Takım: İlk yarı boyunca ev sahibi takımın mı yoksa deplasman takımının mı daha fazla try sayısı kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - İlk Try Yapacak Oyuncu: İlk yarı boyunca ilk try sayısını hangi oyuncunun kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - Ev Sahibi / Deplasman Takımı - İlk Try Yapacak Oyuncu: İlk yarı boyunca Ev Sahibi veya Deplasman Takımından ilk try sayısını hangi oyuncunun kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - Son Try Yapacak Oyuncu: İlk yarı boyunca son try sayısını hangi oyuncunun kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - Ev Sahibi / Deplasman Takımı - Son Try Yapacak Oyuncu: İlk yarı boyunca Ev Sahibi veya Deplasman Takımından son try sayısını hangi oyuncunun kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - Ev Sahibi / Deplasman Takımı - Toplam Drop Gol Sayısı: İlk yarı boyunca Ev Sahibi veya Deplasman Takımı tarafından toplam kaç adet drop gol atılacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - Kazanma Marjı: İlk yarının sonundaki galibiyet marjını (sayı farkını) tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - Toplam Sayı Aralığı: Karşılaşmanın ilk yarısında atılacak toplam puanların hangi belirlenmiş sayı aralığında kalacağını tahmin etmeniz gerekir.

Kazanma Marjı (x): Kazanan takımın galibiyet marjının tam olarak x sayı farkla olacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - Handikap: Belirtilen handikap sınırının (spread) ilk yarı sonucuna eklenmesi veya çıkarılmasından sonra ilk yarıyı hangi takımın kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - Ev Sahibi Takım - Kazanma Marjı: İlk yarının sonunda ev sahibi takımın deplasman takımından tam olarak kaç sayı daha fazla üretmiş olacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - Deplasman Takımı - Kazanma Marjı: İlk yarının sonunda deplasman takımının ev sahibi takımdan tam olarak kaç sayı daha fazla üretmiş olacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - Her İki Takımın Toplam Sayısı: İlk yarı boyunca hem ev sahibi hem de deplasman takımının atacağı toplam puanların kombine olarak belirtilen sınırın altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - En Çok Try Yapan Takım: Maçın ilk yarısı boyunca hangi takımın daha fazla try sayısı elde edeceğini tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - Toplam Try Sayısı: İlk yarı boyunca her iki takım tarafından kaydedilecek toplam try sayısının belirtilen barajın altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - Deplasman Takımı - Toplam Try Sayısı: Deplasman takımının ilk yarı boyunca tek başına yapacağı toplam try sayısının belirtilen barajın altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - Ev Sahibi Takım - Toplam Try Sayısı: Ev sahibi takımın ilk yarı boyunca tek başına yapacağı toplam try sayısının belirtilen barajın altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - Tek / Çift Try Sayısı: İlk yarı boyunca elde edilen toplam try sayısının tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - Deplasman Takımı Tek / Çift Try Sayısı: Deplasman takımının ilk yarı boyunca tek başına yapacağı toplam try sayısının tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - Ev Sahibi Takım Tek / Çift Try Sayısı: Ev sahibi takımın ilk yarı boyunca tek başına yapacağı toplam try sayısının tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - Handikap: Belirtilen handikap değeri takımlardan birine uygulandıktan sonra ilk yarının kazananını tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - Çifte Şans: İlk yarıda takımlardan birinin kazanacağını veya beraberlik olacağını, yani üç olası sonuçtan ikisini kapsayacak şekilde tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - Toplam Try Sayısı: İlk yarıda atılan toplam try sayısını tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - Handikap: Handikap değeri takımlardan birine uygulandıktan sonra ilk yarının kazananını tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - Toplam Sayı Aralığı: İlk yarıda atılan toplam puanların önceden belirlenmiş belirli bir aralığa denk gelip gelmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

2. Yarı Pazarları

2. Yarı - İlk Skor Oyunu: İkinci yarı boyunca ilk puanların tam olarak nasıl kazanılacağını tahmin etmeniz gerekir. Bu pazarda altı olası sonuç vardır: Ev Sahibi Takım try ile, Ev Sahibi Takım penaltı vuruşu ile, Ev Sahibi Takım drop gol ile, Deplasman Takımı try ile, Deplasman Takımı penaltı vuruşu ile veya Deplasman Takımı drop gol ile.

2. Yarı - İlk Skor Türü: İkinci yarı boyunca üretilecek ilk puanların hangi yöntemle kazanılacağını tahmin etmeniz gerekir. Üç olası sonuç mevcuttur: Try ile, penaltı vuruşu ile veya drop gol ile.

2. Yarı - Handikap: İkinci yarının kazananının belirli bir sayı marjı dikkate alınarak belirlendiği bahis türüdür. Doğru skor değerine handikapta önerilen puanlar eklenir veya çıkarılır ve bu işlemten sonra ikinci yarı için kimin kazandığı belirlenir: Ev sahibi takım, beraberlik veya deplasman takımı.

2. Yarı - Maçın Son Skor Türü: İkinci yarıda son puanların hangi yöntemle kazanılacağını tahmin etmeniz gerekir. Dört olası sonuç mevcuttur: Try ile, penaltı vuruşu ile, drop gol ile veya ek sayı vuruşu (conversion) ile.

2. Yarı - Son Skor Oyunu: İkinci yarıdaki son puanların tam olarak nasıl ve hangi takım tarafından kazanılacağını tahmin etmeniz gerekir. On olası sonuç mevcuttur: Ev Sahibi Takım try ile, Ev Sahibi Takım penaltı vuruşu ile, Ev Sahibi Takım drop gol ile, Ev Sahibi Takım ek sayı vuruşu ile, Ev Sahibi Takım kaçırılan ek sayı vuruşu ile, Deplasman Takımı try ile, Deplasman Takımı penaltı vuruşu ile, Deplasman Takımı drop gol ile, Deplasman Takımı ek sayı vuruşu ile veya Deplasman Takımı kaçırılan ek sayı vuruşu ile.

2. Yarı - X Puana İlk Ulaşan Takım: İkinci yarı süresi içinde belirtilen X puan sayısına ilk hangi takımın ulaşacağını tahmin etmeniz gerekir.

2. Yarı - X Try Sayısına İlk Ulaşan Takım: İkinci yarı süresi içinde belirtilen X try sayısına ilk hangi takımın ulaşacağını tahmin etmeniz gerekir.

2. Yarı - İlk Skor Üreten Takım: İkinci yarı boyunca ilk skoru veya puanı hangi takımın elde edeceğini tahmin etmeniz gerekir.

2. Yarı - İlk Try Yapan Takım: İkinci yarı boyunca ilk try sayısını hangi takımın kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

2. Yarı - Son Skor Üreten Takım: İkinci yarı boyunca son skoru veya puanı hangi takımın elde edeceğini tahmin etmeniz gerekir.

2. Yarı - Son Try Yapan Takım: İkinci yarı boyunca son try sayısını hangi takımın kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

2. Yarı - Toplam Try Sayısı: İkinci yarı boyunca her iki takım tarafından kaydedilecek toplam try sayısının belirtilen barajın altında mı üstünde mi (alt/üst) olacağını tahmin etmeniz gerekir.

2. Yarı - En Çok Try Yapan Takım: İkinci yarı boyunca ev sahibi takımın mı yoksa deplasman takımının mı daha fazla try sayısı kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

2. Yarı - İlk Try Yapacak Oyuncu: İkinci yarı boyunca ilk try sayısını hangi oyuncunun kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

2. Yarı - Son Try Yapacak Oyuncu: İkinci yarı boyunca son try sayısını hangi oyuncunun kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

2. Yarı - Ev Sahibi / Deplasman Takımı - Toplam Drop Gol Sayısı: İkinci yarı boyunca Ev Sahibi veya Deplasman Takımı tarafından toplam kaç adet drop gol atılacağını tahmin etmeniz gerekir.

2. Yarı - Ev Sahibi / Deplasman Takımı - Toplam Try Sayısı: Ev sahibi veya deplasman takımının ikinci yarı boyunca tek başına yapacağı toplam try sayısının belirtilen barajın altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

2. Yarı - Try Bazında Tek / Çift: İkinci yarıda elde edilen toplam try sayısının tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir. Eğer ilgili yarı sonucu "0:0" biterse, bahisler "çift" olarak değerlendirilir.

2. Yarı - Ev Sahibi / Deplasman Takımı - Tek / Çift Try Sayısı: İkinci yarı sonucunda Ev Sahibi veya Deplasman Takımı tarafından elde edilen toplam try sayısının tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir. Eğer ilgili yarı sonucu "0:0" biterse, bahisler "çift" olarak değerlendirilir.

2. Yarı - Ev Sahibi / Deplasman Takımı - İlk Try Yapacak Oyuncu: İkinci yarı boyunca Ev Sahibi veya Deplasman Takımından ilk try sayısını hangi oyuncunun kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

2. Yarı - Ev Sahibi / Deplasman Takımı - Son Try Yapacak Oyuncu: İkinci yarı boyunca Ev Sahibi veya Deplasman Takımından son try sayısını hangi oyuncunun kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

2. Yarı - Handikap: Belirtilen handikap sınırının (spread) ikinci yarı sonucuna eklenmesi veya çıkarılmasından sonra ikinci yarıyı hangi takımın kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

2. Yarı - 1X2: İkinci yarıyı hangi takımın kazanacağını veya ikinci yarının berabere mi biteceğini tahmin etmeniz gerekir.

2. Yarı - Ev Sahibi Takım - Kazanma Marjı: İkinci yarının sonunda ev sahibi takımın deplasman takımından tam olarak kaç sayı daha fazla üretmiş olacağını tahmin etmeniz gerekir.

2. Yarı - Deplasman Takımı - Kazanma Marjı: İkinci yarının sonunda deplasman takımının ev sahibi takımdan tam olarak kaç sayı daha fazla üretmiş olacağını tahmin etmeniz gerekir.

2. Yarı - Toplam Sayı: İkinci yarı boyunca atılacak toplam puanların belirtilen sınırın altında mı üstünde mi (alt/üst) olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Kombine Pazarlar

Maç Sonucu & Toplam Sayı (1X2 & Total): Bu bahis pazarı iki ana bahis türünü birleştirir; maçın kazananını (veya beraberliği) ve maçta atılacak toplam puanların belirlenen barajın altında mı üstünde mi (alt/üst) olacağını aynı anda tahmin etmeniz gerekir.

İlk Skoru Atan Takım / Maç Sonucu: Maçta ilk sayıları elde edecek takımı ve karşılaşmanın genel kazananını aynı anda tahmin etmeniz gerekir.

İlk Skoru Atan / İlk Yarı Sonucu / Maç Sonucu: Bu bahis türünde ilk skoru üreten takımı, ilk yarı sonucunu (hangi takımın önde olacağını veya beraberliği) ve karşılaşmanın nihai maç sonucunu kombine olarak tahmin etmeniz gerekir.

Try Pazarları

Try Bazında Maç Sonucu (1X2): Takımların maç boyunca elde ettiği try sayılarına göre karşılaşmanın sonucunu tahmin etmeniz gerekir. Üç olası sonuç vardır; 1 ev sahibi takımın daha fazla try yapacağını, X try sayılarının eşit olacağını, 2 ise deplasman takımının daha fazla try yapacağını temsil eder.

Try Bazında Çifte Şans: Karşılaşmada elde edilen try sayılarına göre iki ihtimali tek bahiste birleştirerek tahmin etmeniz gerekir. Üç olası seçenek sunulur; 1X seçeneği ev sahibinin try sayısında üstün olmasını veya beraberliği, X2 seçeneği deplasmanın try sayısında üstün olmasını veya beraberliği, 12 seçeneği ise takımlardan birinin try sayısında üstün gelmesini ifade eder.

Try Bazında Beraberlikte İade: Maç boyunca yapılan try sayılarına göre mutlaka bir takımın üstün olması gerekir. Eğer karşılaşma try sayılarında beraberlikle sonuçlanırsa, yatırılan bahis miktarı iade edilir ve bahis geçersiz sayılır.

Try Bazında Handikap: Maçta takımların yaptığı try sayılarına göre kazananın belirlenmesi için uygulanan handikap bahis türüdür. Karşılaşmada elde edilen try skoruna handikap değerleri eklenir veya çıkarılır, ardından ev sahibi takımın mı, beraberliğin mi yoksa deplasman takımının mı kazandığı belirlenir.

Try Bazında Handikap (3 İhtimalli): Maçta takımların yaptığı try sayılarına göre kazananın belirlenmesi için uygulanan üç ihtimalli handikap bahis türüdür. Karşılaşmada elde edilen try skoruna handikap değerleri eklenir veya çıkarılır, ardından ev sahibi takımın mı, beraberliğin mi yoksa deplasman takımının mı kazandığı belirlenir.

Toplam Try Sayısı: Maç boyunca her iki takım tarafından kaydedilecek toplam try sayısının belirtilen barajın altında mı üstünde mi (alt/üst) olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Takım Toplam Try Sayısı: Maç boyunca ev sahibi veya deplasman takımının tek başına yapacağı toplam try sayısının belirtilen barajın altında mı üstünde mi (alt/üst) olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Try Bazında Tek / Çift: Maç sonucunda her iki takımın elde ettiği toplam try sayısının tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir. Eğer toplam try sayısı "0:0" çıkarsa, bahisler "çift" olarak değerlendirilir.

İlk Try Yapan Takım: Karşılaşma boyunca ilk try sayısını hangi takımın kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Son Try Yapan Takım: Karşılaşma boyunca son try sayısını hangi takımın kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

En Çok Try Yapan Takım (Uzatma Dahil): Uzatma süreleri de dahil olmak üzere maç boyunca ev sahibi takımın mı yoksa deplasman takımının mı daha fazla try sayısı kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

İlk Try Yapacak Oyuncu: Maçtaki ilk try sayısını hangi oyuncunun kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Son Try Yapacak Oyuncu: Maçtaki son try sayısını hangi oyuncunun kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Herhangi Bir Zamanda Try Yapacak Oyuncu: Maç boyunca hangi oyuncunun try sayısını kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Her İki Yarı - İlk Try Yapan Takım: Hem ilk yarıda hem de ikinci yarıda ilk try sayısını hangi takımın kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Herhangi Bir Yarı - İlk Try Yapan Takım: Karşılaşmanın herhangi bir yarısında (ilk veya ikinci yarıda) ilk try sayısını hangi takımın kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Her İki Yarı - Son Try Yapan Takım: Hem ilk yarıda hem de ikinci yarıda son try sayısını hangi takımın kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Herhangi Bir Yarı - Son Try Yapan Takım: Karşılaşmanın herhangi bir yarısında (ilk veya ikinci yarıda) son try sayısını hangi takımın kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Her İki Yarı - Ev Sahibi / Deplasman Takımı - Toplam Try Sayısı: Ev sahibi veya deplasman takımının hem ilk yarıda hem de ikinci yarıda yapacağı toplam try sayısının belirtilen barajın altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Herhangi Bir Yarı - Ev Sahibi / Deplasman Takımı - Toplam Try Sayısı: Ev sahibi veya deplasman takımının karşılaşmanın herhangi bir yarısında (ilk veya ikinci yarıda) yapacağı toplam try sayısının belirtilen barajın altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi / Deplasman Takımı - Tek / Çift Try Sayısı: Karşılaşma sonucunda Ev Sahibi veya Deplasman Takımı tarafından elde edilen toplam try sayısının tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir. Eğer sonuç "0:0" çıkarsa, bahisler "çift" olarak değerlendirilir.

Her İki Yarı - En Çok Try Yapan Takım: Hem ilk yarıda hem de ikinci yarıda ev sahibi takımın mı yoksa deplasman takımının mı daha fazla try sayısı kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Herhangi Bir Yarı - En Çok Try Yapan Takım: Karşılaşmanın herhangi bir yarısında (ilk veya ikinci yarıda) ev sahibi takımın mı yoksa deplasman takımının mı daha fazla try sayısı kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Her İki Yarı - X Try Sayısına İlk Ulaşan Takım: Hem ilk yarıda hem de ikinci yarıda belirtilen X try sayısına ilk hangi takımın ulaşacağını tahmin etmeniz gerekir.

Herhangi Bir Yarı - X Try Sayısına İlk Ulaşan Takım: Karşılaşmanın herhangi bir yarısında (ilk veya ikinci yarıda) belirtilen X try sayısına ilk hangi takımın ulaşacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi / Deplasman Takımı - İlk Try Yapacak Oyuncu: Maç boyunca Ev Sahibi veya Deplasman Takımından ilk try sayısını hangi oyuncunun kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Her İki Yarı - İlk Try Yapacak Oyuncu: Hem ilk yarıda hem de ikinci yarıda ilk try sayısını hangi oyuncunun kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi / Deplasman Takımı - Son Try Yapacak Oyuncu: Maç boyunca Ev Sahibi veya Deplasman Takımından son try sayısını hangi oyuncunun kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Her İki Yarı - Son Try Yapacak Oyuncu: Hem ilk yarıda hem de ikinci yarıda son try sayısını hangi oyuncunun kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

İlk Try Yapan Takım / Maç Sonucu: Maçtaki ilk try sayısını hangi takımın kaydedeceğini ve karşılaşmanın genel kazananını aynı anda doğru tahmin etmeniz gerekir. Bahisin kazanması için her iki tahmini de doğru yapmalısınız.

İlk Try Yapan Takım / 1. Yarı Sonucu: Maçtaki ilk try sayısını hangi takımın kaydedeceğini ve ilk yarı sonucunu (ilk yarıyı hangi takımın önde kapatacağını) aynı anda doğru tahmin etmeniz gerekir. Bahisin kazanması için her iki tahmini de doğru yapmalısınız.

İlk Try Yapan Takım: Maçı hangi takımın kazanacağına bakılmaksızın, karşılaşmadaki ilk try sayısını hangi takımın kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Son Try Yapan Takım: Karşılaşmadaki son try sayısını hangi takımın kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

İlk Try Sonrası Ek Sayı Olur mu: Maçtaki ilk try sayısından sonra yapılacak olan ek sayı vuruşunun (conversion) vurucu tarafından başarıyla gole çevrilip çevrilemeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

En Çok Try Yapan Takım: Karşılaşma boyunca hangi takımın daha fazla try sayısı elde edeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman Takımı - Toplam Try Sayısı: Deplasman takımının maç boyunca yapacağı toplam try sayısının belirtilen barajın altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım - Toplam Try Sayısı: Ev sahibi takımın maç boyunca yapacağı toplam try sayısının belirtilen barajın altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Tek / Çift Try Sayısı: Karşılaşma boyunca elde edilen toplam try sayısının tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman Takımı - Tek / Çift Try Sayısı: Deplasman takımının maç boyunca yapacağı toplam try sayısının tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım - Tek / Çift Try Sayısı: Ev sahibi takımın maç boyunca yapacağı toplam try sayısının tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam Try Sayısı: Karşılaşma boyunca her iki takım tarafından elde edilecek toplam try sayısının belirtilen barajın altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman Takımı - Son Try Yapacak Oyuncu: Maçın son try sayısını Deplasman Takımından hangi oyuncunun kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Ragbi / Ragbi Ligi Uzun Vadeli Pazarlar

Kazanan: Turnuvanın resmi sıralamasına göre turnuvayı şampiyon olarak tamamlayacak takımı tahmin etmeniz gerekir.

Normal Sezon Galibiyet Sayısı - Takım: Belirtilen takımın normal sezonda elde edeceği toplam galibiyet sayısının resmi turnuva sıralamasına göre belirlenen barajın altında mı üstünde mi (alt/üst) olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Normal Sezon Mağlubiyet Sayısı - Takım: Belirtilen takımın normal sezonda alacağı toplam mağlubiyet sayısının resmi turnuva sıralamasına göre belirlenen barajın altında mı üstünde mi (alt/üst) olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Karşı Karşıya (H2H) - Kazanan: Belirtilen iki takımdan hangisinin ilgili eleme aşamasında veya play-off turunda rakibini eleyerek bir üst tura yükseleceğini tahmin etmeniz gerekir.

Büyük Finale Yükselir (Grand Final): Seçilen takımın turnuva resmi sıralamasına göre Büyük Final'e (Grand Final) kalıp kalamayacağını (Evet/Hayır) tahmin etmeniz gerekir.

Play-off'lara Kalır: Seçilen takımın resmi turnuva sıralamasına göre play-off aşamasına ulaşp ulaşamayacağını (Evet/Hayır) tahmin etmeniz gerekir.

İlk 4 / İlk 6 / İlk 8 (Top 4, Top 6, Top 8): Seçilen takımın turnuva sona erdiğinde ilgili derece aralıklarında (ilk 4, ilk 6 veya ilk 8) yer alıp alamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Motor Sporları Genel Kuralları

Formula 1, Nascar, Indy Car ve Ralli etkinliklerine yapılan bahislerin sonuçları, ilan edilen ilk resmi sonuçlara göre belirlenir. Resmi federasyonlar (FIA dahil ancak bunlarla sınırlı olmamak üzere) tarafından alınan ve yarış alanında elde edilen sonuçları etkileyen veya değiştiren sonraki kararlar/cezalar dikkate alınmaz.

Her yarış ısınma turu (warm-up lap) ile başlar. Kullanıcının seçtiği pilot, ısınma turu başlamadan önce başlangıç ızgarasında (grid) yer almıyorsa veya yarışa pit alanından başlamak için hazır değilse, bahis geçersiz sayılır ve bahis miktarı iade edilir. Bir yarış ertelenir/durdurulur ve resmi bir kazanan ilan edilmezse, o yarışa yapılan tüm bahisler geçersiz sayılır.

Motor Sporları Pazarları

Yarış Kazananı: Seçilen pilotun yarışı birinci sırada (kazanan olarak) tamamlayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Kazanan Takım / Marka (Yarış): Yarışı kazanan pilotun hangi takıma (markaya/üreticiye) ait olduğunu tahmin etmeniz gerekir.

Galibiyet Marjı (Yarış): Belirtilen zaman farkı marjı uygulandıktan sonra hangi takımın veya pilotun yarışı kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

Grup Kazananı (Yarış): Seçilen pilotun, yarış için belirlenmiş sürücü grubu içinde en iyi dereceyi elde edeceğini tahmin etmeniz gerekir.

İlk 3 (Yarış): Seçilen pilotun podyuma çıkacağını (yarışı ilk 3 sırada bitireceğini) tahmin etmeniz gerekir.

İlk 6 (Yarış): Seçilen pilotun yarışı ilk altı sırada tamamlayacağını tahmin etmeniz gerekir. Pilotun klasmanda başarılı sayılması için, yarışı kazanan pilotun tamamladığı toplam tur sayısının en az %90'ını tamamlamış olması gerekir (en yakın tam tur sayısına aşağı yuvarlanır).

İlk 10 (Yarış): Seçilen pilotun yarışı ilk on sırada tamamlayacağını tahmin etmeniz gerekir. Pilotun klasmanda başarılı sayılması için, yarışı kazanan pilotun tamamladığı toplam tur sayısının en az %90'ını tamamlamış olması gerekir (en yakın tam tur sayısına aşağı yuvarlanır).

Karşı Karşıya / H2H (Yarış): Bahiste belirtilen iki pilottan hangisinin yarışı daha iyi bir pozisyonda tamamlayacağını tahmin etmeniz gerekir. Eğer bu iki pilot aynı turda yarış dışı kalır veya diskalifiye edilirse bahis geçersiz sayılır. Bahiste adı geçen pilotlardan biri veya birkaçı yarışa katılamazsa bahis geçersiz kabul edilir.

Her İki Araç da Puan Alır: Seçilen takımın her iki aracının da yarışı ilk on pozisyon (puan barajı) içinde bitirip bitiremeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Her İki Araç da Klasmana Girer: Seçilen takımın her iki aracının da resmi federasyon raporuna (FIA dahil ancak bunlarla sınırlı olmamak üzere) göre klasmana dahil edilip edilmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Hat-Trick (Yarış Galibiyeti, Pole Pozisyonu ve En Hızlı Tur): Aynı pilotun yarışı kazanacağını, pole pozisyonunu elde edeceğini ve yarışın en hızlı turunu atacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Pit Stop Yapan Pilot: Yarış boyunca ilk pit stopu hangi pilotun yapacağını tahmin etmeniz gerekir.

Kazananın Izgara (Grid) Pozisyonu: Yarışı kazanan pilotun yarışa başlangıç çizgisinde (grid) kaçınıcı sıradan başlayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Kazananın Uyuğu: Yarışı kazanan pilotun milliyetini tahmin etmeniz gerekir.

Pilot Klasmana Girer / Giremez: Ana yarıştan sonra yayınlanan resmi federasyon raporuna (FIA dahil ancak bunlarla sınırlı olmamak üzere) göre pilotun klasmana dahil edilip edilmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir. Bir pilotun klasmana dahil edilmiş sayılması için, yarışı kazanan pilotun tamamladığı tur sayısının en az %90'ını tamamlamış olması gerekir (en yakın tam tur sayısına aşağı yuvarlanır).

Klasmana Giren Pilot Sayısı: Ana yarışın ardından yayınlanan resmi federasyon raporuna (FIA dahil ancak bunlarla sınırlı olmamak üzere) göre toplam kaç aracın/pilotun klasmana dahil edileceğini tahmin etmeniz gerekir.

En Hızlı Tur: Grand Prix ana yarışı sırasında en hızlı tur zamanını hangi pilotun kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

İlk Yarış Dışı Kalan Pilot: Grand Prix ana yarışında ilk olarak hangi pilotun yarış dışı kalacağını (retire) tahmin etmeniz gerekir. Diskalifiye edilen veya kaza yapan bir pilot yarış dışı kalmış sayılır. İki veya daha fazla pilot aynı turda yarış dışı kalırsa, yarış dışı kalma sıralarına bakılmaksızın eşit sayılırlar.

İlk Yarış Dışı Kalan Takım / Marka: Grand Prix ana yarışında ilk olarak hangi takımın (araçlarından birinin) yarış dışı kalacağını tahmin etmeniz gerekir. Diskalifiye edilen veya kaza yapan bir pilot yarış dışı kalmış sayılır. İki veya daha fazla araç aynı turda yarış dışı kalırsa eşit sayılırlar.

Güvenlik Aracı (Safety Car): Yarış sırasında piste güvenlik aracının (Safety Car) girip girmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Sanal Güvenlik Aracı (Virtual Safety Car): Yarış sırasında Sanal Güvenlik Aracı (VSC) uygulamasının devreye girip girmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Pole Pozisyonu Kazananı: Seçilen pilotun sıralama turlarında (qualifying session) en iyi dereceyi elde ederek yarışa ilk sıradan başlama hakkı kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

Podyum (Sıralama Turları): Seçilen pilotun sıralama turlarını birinci, ikinci veya üçüncü sırada tamamlayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Karşı Karşıya / H2H (Sıralama Turları): Bahiste belirtilen iki pilottan hangisinin sıralama turlarında daha iyi bir pozisyon elde edeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Galibiyet Marjı (Sıralama Turları): Belirtilen zaman farkı marjı uygulandığında hangi takımın/pilotun pole pozisyonunu kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

Grup Kazananı (Sıralama Turları): Sıralama turları seansı sırasında seçilen pilotun, belirlenen sürücü grubu içinde en iyi dereceyi elde edeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Antrenman Turları Kazananı: Seçilen pilotun resmi antrenman turlarında (Practice session) en iyi dereceyi elde edeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Podyum (Antrenman Turları): Seçilen pilotun antrenman turlarını birinci, ikinci veya üçüncü sırada tamamlayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Karşı Karşıya / H2H (Antrenman Turları): Bahiste belirtilen iki pilottan hangisinin antrenman turlarında daha iyi bir pozisyon elde edeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Galibiyet Marjı (Antrenman Turları): Belirtilen zaman farkı marjı uygulandığında hangi takımın/pilotun antrenman turlarını önde bitireceğini tahmin etmeniz gerekir.

Şampiyonluk Kazananı (Pilotlar ve Markalar): Bu pazar türü, sezonun son Grand Prix'sinin podyum töreninin hemen ardından pilotların veya markaların elde ettiği toplam puanlara göre sonuçlandırılır.

Şampiyona Pilot / Takım Karşı Karşıya (Genel): Mevcut Pilotlar veya Takımlar Şampiyonası'nda hangi pilotun veya takımın sezonu daha üst sırada bitireceğini tahmin etmeniz gerekir. Eğer her iki pilot/takım sezon sonunda aynı puana sahip olursa, kazanan resmi federasyonun (FIA dahil ancak bunlarla sınırlı olmamak üzere) kullandığı kriterlere göre belirlenir; yani kazananı belirlemek için sezon içindeki en iyi dereceler (birincilikler, ikincilikler vb.) dikkate alınır.

Kazanan Aracın Numarası Tek / Çift: Yarışı kazanan aracın numarasının tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Kazanan Takım: Yarışı hangi takımın (marka veya üretici) kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

En İyi Chevrolet Pilotu: Belirtilen üreticiye (Chevrolet) ait araçları kullanan pilotlar arasından yarışı en iyi pozisyonda bitirecek pilotu tahmin etmeniz gerekir.

En İyi Chevrolet Takımı: Belirtilen üreticiye (Chevrolet) ait takımlar arasından hangi takımın yarışı en iyi pozisyonda tamamlayacağını tahmin etmeniz gerekir.

En İyi Ford Pilotu: Belirtilen üreticiye (Ford) ait araçları kullanan pilotlar arasından yarışı en iyi pozisyonda bitirecek pilotu tahmin etmeniz gerekir.

En İyi Ford Takımı: Belirtilen üreticiye (Ford) ait takımlar arasından hangi takımın yarışı en iyi pozisyonda tamamlayacağını tahmin etmeniz gerekir.

En İyi Toyota Takımı: Belirtilen üreticiye (Toyota) ait takımlar arasından hangi takımın yarışı en iyi pozisyonda tamamlayacağını tahmin etmeniz gerekir.

En İyi Toyota Pilotu: Belirtilen üreticiye (Toyota) ait araçları kullanan pilotlar arasından yarışı en iyi pozisyonda bitirecek pilotu tahmin etmeniz gerekir.

Karşı Karşıya (Head2head): Belirtilen iki pilottan hangisinin daha üst sırada bitireceğini tahmin etmeniz gerekir. Yarışı daha üst sırada bitiren kazanır; her iki pilot da yarışı tamamlayamazsa daha fazla tur atan pilot kazanmış sayılır, turlar da eşitse bahis geçersiz sayılır.

Kazanan: Resmi podyum sonucuna göre yarışı kazanan sürücüyü tahmin etmeniz gerekir.

Dereceye Girer (Top X): Bir pilotun yarışı belirlenen X pozisyonu içerisinde (örneğin İlk 3, İlk 6, İlk 10) bitirip bitiremeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Yarış Kazananı: Yarışı hangi pilotun kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk 3 - Yarış: Bir pilotun yarışı ilk 3 sırada (podyumda) bitirip bitiremeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

İlk 5 - Yarış: Bir pilotun yarışı ilk 5 sırada bitirip bitiremeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

İlk 10 - Yarış: Bir pilotun yarışı ilk 10 sırada bitirip bitiremeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Etap N - Kazananı: Yarış içerisindeki belirli bir etabı (Stage N) hangi pilotun kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk 3 - Etap N: Bir pilotun belirli bir etabın (Stage N) sonucunda ilk 3 sırada yer alıp alamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk 5 - Etap N: Bir pilotun belirli bir etabın (Stage N) sonucunda ilk 5 sırada yer alıp alamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk 10 - Etap N: Bir pilotun belirli bir etabın (Stage N) sonucunda ilk 10 sırada yer alıp alamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Z Üreticisi Yarışı Kazanır mı?: Belirtilen Z üreticisine ait herhangi bir aracın yarışı kazanıp kazanamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Z Üreticisi - Etap N'yi Kazanır mı?: Belirtilen Z üreticisine ait herhangi bir aracın yarış içindeki belirli bir etabı (Stage N) kazanıp kazanamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Y Takımı Yarışı Kazanır mı?: Belirli bir Y takımının yarışı kazanıp kazanamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Y Takımı Etap N'yi Kazanır mı?: Belirli bir Y takımının yarış içindeki belirli bir etabı (Stage N) kazanıp kazanamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Motosiklet Genel Kuralları

MotoGP, Moto2, Moto3, Superbike ve Speedway etkinliklerine yapılan bahislerin sonuçları, ilan edilen ilk resmi sonuçlara göre belirlenir. Resmi federasyonlar (FIM dahil ancak bununla sınırlı olmamak üzere) tarafından alınan ve yarış alanında elde edilen sonuçları etkileyen veya değiştiren sonraki kararlar dikkate alınmaz.

Bir yarış resmi olarak ertelendiğinde veya askıya alındığında, etkinlik orijinal olarak belirlenen tarihten bir sonraki günün gece yarısından (00:00) önce gerçekleşirse ilgili tüm bahisler geçerliliğini korur. Eğer yarış belirtilen bu zaman dilimi içinde yeniden başlatılmazsa veya tamamlanmazsa, o etkinlikle ilgili tüm bahisler geçersiz sayılacaktır.

Motosiklet Pazarları

Yarış Kazananı: Seçilen sürücünün yarışı birinci sırada tamamlayacağını (kazanacağını) tahmin etmeniz gerekir.

Podium (Yarış): Seçilen sürücünün podiuma çıkacağını (yarışı birinci, ikinci veya üçüncü sırada bitireceğini) tahmin etmeniz gerekir.

Karşı Karşıya / H2H (Yarış): Bahiste belirtilen iki sürücünden hangisinin yarışta daha iyi bir pozisyon elde edeceğini tahmin etmeniz gerekir. Her iki sürücünün de aynı turda yarış dışı kalması veya diskalifiye edilmesi durumunda bu bahis türü geçersiz sayılacaktır.

Pole Pozisyonu Kazananı: Seçilen sürücünün sıralama turlarında (qualifying session) en iyi dereceyi elde edeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Podium (Sıralama Turları): Seçilen sürücünün sıralama turlarını birinci, ikinci veya üçüncü sırada tamamlayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Karşı Karşıya / H2H (Sıralama Turları): Bahiste belirtilen iki sürücünden hangisinin sıralama turlarında daha iyi bir pozisyon elde edeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Grup Birincisi (Yarış / Sıralama Turları): Seçilen grup içindeki sürücülerden hangisinin en yüksek pozisyonu elde edeceğini tahmin etmeniz gerekir. Gruptaki

sürücülerden birinin seçilen müsabakaya katılmaması durumunda bahis geçersiz sayılacaktır.

Bisiklet Genel Kuralları

Bir bisiklet müsabakasına yapılan bahsin sonucu, yayınlanan ilk resmi sonuçlara dayanır. Bir yarışın kısaltılması veya hava koşullarından başka bir şekilde etkilenmesi durumunda, bahisler turnuva yetkilileri tarafından alınan kararlara göre sonuçlandırılır.

Bir yarış resmi olarak iptal edilirse ilgili tüm bahisler geçersiz sayılır. Bir etap yarışı ertelendiğinde veya askıya alındığında, yarış tamamlanana veya iptal edilene kadar ilgili tüm bahisler geçerliliğini korur. Yarışın kazananı, podyumda ilk sırayı alan kişi olacaktır. Yarıştan sonra verilen herhangi bir diskalifiye kararı, bahisler sonuçlandırılırken dikkate alınmayacaktır.

Bisiklet Pazarları

Kazanan: Yarışın veya müsabakanın genel kazananını tahmin etmeniz gerekir.

Grup Kazananı: Bahiste adı geçen ve listelenen bisikletçilerden hangisinin grup içinde en iyi dereceye ulaşacağını tahmin etmeniz gerekir. Gruptaki bir veya daha fazla bisikletçi yarış başlamadan önce çekilirse, o gruba yapılan tüm bahisler geçersiz sayılacaktır.

Podyum: Seçilen bisikletçinin podyuma çıkacağını (birinci, ikinci veya üçüncü pozisyona ulaşacağını) tahmin etmeniz gerekir.

İlk 6: Seçilen bisikletçinin yarışı ilk altı pozisyon içinde tamamlayacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk 10: Seçilen bisikletçinin yarışı ilk on pozisyon içinde tamamlayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Karşı Karşıya / H2H: Bahiste belirtilen iki bisikletçiden hangisinin genel etkinlikte daha iyi bir pozisyon elde edeceğini tahmin etmeniz gerekir. Çok etaplı bir yarışta, bisikletçilerden biri rakibinin henüz ulaşmadığı daha ileri bir etap aşamasında diskalifiye edilirse, diskalifiye edilen katılımcı kazanan olarak kabul edilir. Sürücülerden biri yarış etaplarından birinde çekilir veya diskalifiye edilirse, yarışta aktif olarak kalan sürücü kazanan kabul edilir. Her iki yarışmacı da bir sonraki etaba ulaşamazsa bahis geçersiz sayılır. Tüm sonuçlar yayınlanan ilk orijinal sonuçlara dayanır.

Etap Kazananı: İlgili etabın kazananı, podyumda ilk sırayı alan kişi olacaktır. Yarış sonrasında gerçekleşen diskalifiyeler bahislerin sonuçlandırılmasında dikkate alınmaz.

Katılmayanlar / Yarıştan Çekilenler: Yarış veya etap zaten başlamışken bir yarışçı müsabakadan kendi isteğiyle çekilir veya diskalifiye edilirse, bu yarışçı üzerine yapılan bahisler doğrudan "Kaybetti" olarak sonuçlandırılır.

Eşleştirme Bahisleri - Etap ve Genel Klasmana Göre: Eşleştirme bahsinin geçerli sayılabilmesi için sürücülerden veya takımlardan en az birinin ilgili etabı veya yarışı tamamlaması gerekir. Eğer her iki taraf da etabı veya yarışı bitiremezse yapılan tüm bahisler geçersiz olacaktır.

Körling (Curling) Genel Kuralları

Bir maç resmi olarak tamamlandığında veya mağlup olan takım tarafından maç pes edildiğinde (conceded) bahis pazarları karara bağlanmış ve sonuçlanmış sayılır.

Bahislerin sonuçlandırılması amacıyla ekstra end'ler (uzatma oyunları) sonuçlara dahil edilir ve hesaba katılır.

Bir maçın ertelenmesi veya 48 saat içinde yeniden başlatılmadan yarıda bırakılması durumunda, henüz netleşmemiş ve sonuçlanmamış tüm pazarlar geçersiz sayılır.

Körling Ana Pazarları

Kazanan (Ekstra End'ler Dahil): Sayı farkı marjına bakılmaksızın maçın nihai kazananını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam Sayı (Ekstra End'ler Dahil): Her iki takımın attığı toplam puanların kombine olarak belirlenen sayının altında mı üstünde mi (alt/üst) olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Handikap (Ekstra End'ler Dahil): Belirtilen handikap değerinin maç sonucuna eklenmesi veya çıkarılmasıyla maçın kazananını tahmin etmeniz gerekir.

1X2: Maçın normal süresindeki sonucunu (Ev sahibi galibiyeti, Beraberlik veya Deplasman galibiyeti) tahmin etmeniz gerekir.

Tek / Çift: Maçta atılan toplam puan sayısının tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Kazanan: Maçın kazananını tahmin etmeniz gerekir.

Handikap: Belirtilen handikap sınırının maç sonucuna eklenmesi veya çıkarılmasıyla karşılaşmanın kazananını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam: Maç boyunca (uzatmalar/ekstra end'ler dahil) her iki takım tarafından atılan toplam puan sayısının belirtilen handikap barajının altında mı üstünde mi (alt/üst) olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Körling Uzun Vadeli Pazarlar

Kazanan: Müsabakanın resmi sıralamasına göre belirtilen turnuvayı şampiyon olarak tamamlayacak takımı tahmin etmeniz gerekir.

Kış Sporları (Winter Sports) Genel Kuralları

Kros kayak (kayaklı koşu), alp disiplini, kayakla atlama, biatlon, bobsled, serbest stil kayak, artistik buz pateni, snowboard, skeleton, sürat pateni, kısa mesafe sürat pateni (short track), kızak (luge), kuzey kombine vb. kış sporlarını ifade eder. Daha sonra gerçekleşebilecek herhangi bir diskalifiye kararına bakılmaksızın, podyum sıralamaları resmi sonuç olarak kabul edilir. Eğer podyum töreni yapılmazsa, sonuç, düzenleyici organizasyon tarafından yarışmanın sonunda ilan edilen resmi sonuca göre belirlenir.

Ertelenen veya İptal Edilen Etkinlikler: Herhangi bir nedenle, bir etkinlik (Olimpiyat Oyunları veya Dünya Şampiyonaları hariç) ertelenir veya iptal edilirse, o etkinliğe yapılan tüm bahisler geçersiz (void) sayılır. Ancak, yarışmanın orijinal olarak planlanan başlangıç saatinden itibaren 48 saat içinde gerçekleşmesi veya düzenleyici bir organizasyon tarafından 48 saat içinde resmi bir sonucun ilan edilmesi durumu bu kuralın istisnasıdır. Herhangi bir nedenle bir Olimpiyat veya Dünya Şampiyonası müsabakası ertelenir veya iptal edilirse, etkinlik oyunların kapanış töreninden önce gerçekleşmediği sürece o etkinliğe yapılan tüm bahisler geçersiz sayılır.

Kış Sporları Pazarları

Kazanan: Yarışmanın/müsabakanın kazananını tahmin etmeniz gerekir.

Podyum: Seçilen yarışmacının podyuma çıkacağını (birinci, ikinci veya üçüncü sırayı alacağını) tahmin etmeniz gerekir.

Karşı Karşıya (H2H): İki katılımcıdan biri yarışa başlamazsa bahisler geçersiz sayılır. Yarışmacıların ikisi de yarışı bitiremezse bahisler geçersiz kabul edilir. Katılımcılardan biri yarışı bitirmeyi başarır ve diğeri bitiremezse, yarışı bitiren katılımcı kazanan olur.

Yarışmacılardan biri ana yarışı bitiremezse ve diğeri de eleme turlarından (ön eleme) sonra üst tura kalmayı başaramazsa, eleme turlarında daha yüksek sırada yer alan yarışmacı kazanan kabul edilir.

Katılımcıların hiçbirisi eleme turlarından sonra üst tura kalmayı başaramazsa, eleme turlarında en iyi dereceyi elde eden yarışmacı kazanan olur.

Katılımcılardan biri eleme turlarını geçtikten sonra yarışı tamamlayamazsa ve diğeri eleme turlarını dahi geçmeyi başaramazsa, eleme turlarını geçen ilk katılımcı kazanan kabul edilir.

Grup Kazananı: Bu bahis türü için belirlenen yarışmacılar arasından hangisinin etkinlikte en iyi dereceyi/bitirışı elde edeceğini tahmin etmeniz gerekir. Yarışmacıların hiçbirisi müsabakayı tamamlayamazsa kazanan, bir önceki aşamada (önceki fazda) en iyi dereceyi/zamanlamayı elde eden kişi olur. İki ayaktan (iki koşudan) oluşan müsabakalarda, her iki yarışmacı da ilk ayakta yarıştan çekilirse bahis geçersiz ilan edilir.

Boks / MMA Genel Kuralları

Bahis deęerlendirmeleri aısından, zil sesi ilk raundun bařladıęının iřareti olarak kabul edilir. Dövüřülerden biri bir sonraki raunt iin alan zilde ringe/oktagona ıkamazsa (yanıt veremezse), dięer dövüřü bir önceki raundun kazananı olarak kabul edilir.

•

Boksta, bir raundun tamamen oynanmıř sayılması iin o raundun en az 1 dakika 30 saniyesinin (1:30) tamamlanmıř olması gerekir.

•

•

MMA'de, bir raundun tamamen oynanmıř sayılması iin o raundun en az 2 dakika 30 saniyesinin (2:30) tamamlanmıř olması gerekir.

•

Bir dövüř "No contest" (Sonuçsuz / Kararsız Dövüř) olarak ilan edilirse, etkinlięin o ana kadarki akıřına göre halihazırda sonuçlandırılmıř olan bahisler hari, tüm bahisler geçersiz sayılır.

Beraberlik veya Teknik Beraberlik: Beraberlik, puan bazında bir eřitlik durumudur. Teknik beraberlik ise, hakemin dövüřü beřinci raunt bařlamadan önce nakavt, teknik nakavt veya diskalifiye dıřındaki herhangi bir nedenle durdurması durumunda gerekleřir.

Nakavt (KO): Nakavt, bir dövüřünün 10'a kadar sayılmasının ardından ayaęa kalkamaması durumudur. Teknik nakavt (TKO), 3 kez yere serilme (knockdown) kuralı geçerli olduęunda veya hakem bu yönde karar verdięinde gerekleřir. Köředen ekilme/havlu atma durumları, dövüř hakemlerin puan kararına kalmadıęı veya "No contest" ilan edilmedięi sürece teknik nakavt olarak deęerlendirilir.

Teknik Karar: Dövüřün normal bitiř süresinden önce, herhangi bir anda yan hakemlerin puan kartlarındaki skora göre kazananın belirlenmesidir.

Etkili Vuruřlar (Significant Strikes): Resmi istatistikiler tarafından "Gülü Vuruřlar" (Power Strikes) olarak kabul edilen her türlü uzaktan vuruř, klinik (clinch) veya yerde (ground) yapılan vuruřlardır. Bir etkili vuruř, hem normal bir vuruř hem de etkili vuruř olarak sayılır ve toplamda 0.4 puan deęerindedir.

Yere Serilme (Knockdown): Resmi görevlilerin kayda deęer bir süre olduęunu düřündüęü řekilde, bir dövüřünün rakibini sarsarak/halsiz bırakarak yere düřürmesi durumunda verilir.

MMA ve UFC'de Vuruř Türleri

MMA ve UFC'de **normal vuruşlar (regular strikes)**, bir dövüşçünün rakibine saldırmak için kullandığı yumruklar, tekmeler, dirsekler ve dizler dahil olmak üzere her türlü yasal vuruş tekniğini ifade eder. Bu vuruşlar dövüşçünün genel vuruş istatistiklerine dahil edilir.

Öte yandan, **etkili vuruşlar (significant strikes)** ise normal vuruşların bir alt kümesidir; rakibe bariz bir güçle isabet eden veya rakibi gözle görülür şekilde etkileyen vuruşlar olarak tanımlanır. Etkili vuruşlar, bir dövüşçünün maç sırasındaki efektif vuruş performansını ölçmek için kullanılır ve genellikle dövüşün sonucuna karar verilmesinde (puanlamada) kilit bir faktördür.

Özetle, normal vuruşlar tüm yasal vuruş tekniklerini kapsarken; etkili vuruşlar özellikle rakip üzerinde net ve belirgin bir etki bırakan vuruşları ifade eder.

Boks / MMA Pazarları

Kazanan (1,2): Bir dövüşçünün diğerine karşı yarıştığı ve maç sonucunda beraberlik seçeneği olmaksızın kazananın seçilmesi gereken bahis türüdür.

Maç Sonucu / Kazanan (1X2): Maçın nihai sonucunu tahmin etmeniz gerekir. Üç olası sonuç vardır: 1 (1. dövüşçü kazanır), X (beraberlik), 2 (2. dövüşçü kazanır).

Toplam Raunt Sayısı: Dövüşte ulaşılan veya oynanan toplam raunt sayısının belirtilen barajın altında mı üstünde mi olacağının tahmin edildiği bahis türüdür.

Kazanma Yöntemi: Hangi dövüşçünün maçı kazanacağını ve bunun hangi yöntemle gerçekleşeceğini (Nakavt/KO, hakem kararı) ya da maçın berabere mi biteceğini tahmin etmeniz gerekir.

Dövüş Sonuna Kadar Sürer mi (Evet/Hayır) / Go the Distance: Dövüşün belirlenen tüm rauntlar boyunca sonuna kadar sürüp sürmeyeceğini (herhangi bir nakavt, teknik nakavt veya diskalifiye ile erken sonlanma olmaksızın maçın hakem kararına kalıp kalmayacağını) tahmin etmeniz gerekir.

Kazanan & Tam Raunt Sayısı: Maçı kimin kazanacağını ve bunun tam olarak kaçınıcı rauntta gerçekleşeceğini (veya hakem kararıyla mı sonuçlanacağını) ya da maçın berabere mi biteceğini tahmin etmeniz gerekir.

Kazanan & Raunt Aralığı: Maçı kimin kazanacağını ve galibiyetin tam olarak hangi raunt aralığında gerçekleşeceğini (veya hakem kararıyla mı olacağını) ya da maçın berabere mi biteceğini tahmin etmeniz gerekir.

Raunt Grubu Bahisleri: Belirli bir rauntta veya raunt grubunda bir dövüşçünün nakavt (KO), teknik nakavt (TKO) veya diskalifiye yoluyla kazanacağını tahmin etmeye dayalı bahis türüdür. Dövüşün normal süresinden önce bir "Teknik Karar" (Technical Decision) çıkması durumunda tüm bahisler "Hakem Kararı ile Galibiyet" olarak sonuçlandırılır. Beraberlik (Draw), puan kartlarındaki eşitliği ifade eder. "Teknik Beraberlik" (Technical Draw), hakemin dövüşü 5. raunt başlamadan önce nakavt, teknik nakavt veya diskalifiye dışındaki herhangi bir nedenle durdurması durumudur. Dövüşün "No Contest" (Sonuçsuz) ilan edilmesi durumunda tüm bahisler

geçersiz sayılır ve bahis miktarları iade edilir. Bir dövüşçünün iki raunt arasında (örneğin 9. ve 10. rauntlar arasında) köşesinde otururken pes etmesi/havlu atması durumunda, bahis sonuçlandırması açısından bu durum son tamamen tamamlanan raunt olan 9. Raunt olarak kabul edilir.

Raunt Grubu ve Kazanan (Dövüşçü X): Maçı hangi dövüşçünün kazanacağını ve galibiyetin hangi raunt grubunda gerçekleşeceğini tahmin etmeniz gerekir. Bahislerin sonuçlandırılması amacıyla, belirli bir rauntta veya raunt grubunda bir dövüşçünün nakavt (KO), teknik nakavt (TKO) veya diskalifiye yoluyla kazanacağını tahmin etmeye dayalıdır. Dövüşün normal süresinden önce bir "Teknik Karar" çıkması durumunda tüm bahisler "Hakem Kararı ile Galibiyet" olarak sonuçlandırılır. Beraberlik, puan kartlarındaki eşitliği ifade eder. "Teknik Beraberlik", hakemin dövüşü 5. raunt başlamadan önce nakavt, teknik nakavt veya diskalifiye dışındaki herhangi bir nedenle durdurması durumudur. Dövüşün "No Contest" (Sonuçsuz) ilan edilmesi durumunda tüm bahisler geçersiz sayılır ve bahis miktarları iade edilir. Bir dövüşçünün iki raunt arasında (örneğin 9. ve 10. rauntlar arasında) köşesinde otururken pes etmesi/havlu atması durumunda, bahis sonuçlandırması açısından bu durum son tamamen tamamlanan raunt olan 9. Raunt olarak kabul edilir.

Dövüşçü X Yere Serer mi (Knockdown): Dövüşçü X'in maç boyunca rakibini en az bir kez yere serip sermeyeceğini (knockdown) tahmin etmeniz gerekir. Bahislerin sonuçlandırılması açısından, bir yere serilmenin geçerli sayılması için dövüşçünün hakem tarafından zorunlu 8'e kadar sayılması gerekir (hakem tarafından ayağın kayması veya düşme olarak değerlendirilen durumlar hesaba katılmaz).

Her İki Dövüşçü de Yere Serer mi (Knockdown): Dövüş boyunca her iki dövüşçünün de birbirini en az birer kez yere serip sermeyeceğini tahmin etmeniz gerekir. Bahislerin sonuçlandırılması açısından, bir yere serilmenin geçerli sayılması için dövüşçünün hakem tarafından zorunlu 8'e kadar sayılması gerekir (hakem tarafından ayağın kayması veya düşme olarak değerlendirilen durumlar hesaba katılmaz).

Herhangi Bir Dövüşçü Yere Serer mi (Knockdown): Dövüş boyunca iki dövüşçüden en az birinin rakibini yere serip sermeyeceğini tahmin etmeniz gerekir. Bahislerin sonuçlandırılması açısından, bir yere serilmenin geçerli sayılması için dövüşçünün hakem tarafından zorunlu 8'e kadar sayılması gerekir (hakem tarafından ayağın kayması veya düşme olarak değerlendirilen durumlar hesaba katılmaz).

Raunt Bazında Yere Serilme (Dövüşçü X): Belirtilen rauntta Dövüşçü X'in rakibini yere serip sermeyeceğini tahmin etmeniz gerekir. Bahislerin sonuçlandırılması açısından, bir yere serilmenin geçerli sayılması için dövüşçünün hakem tarafından zorunlu 8'e kadar sayılması gerekir (hakem tarafından ayağın kayması veya düşme olarak değerlendirilen durumlar hesaba katılmaz).

Raunt Bazında Yere Serilme (Herhangi Bir Dövüşçü): Belirtilen rauntta herhangi bir dövüşçü tarafından bir yere serilme (knockdown) gerçekleştirilip gerçekleştirilmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir. Bahislerin sonuçlandırılması açısından, bir yere serilmenin geçerli sayılması için dövüşçünün hakem tarafından zorunlu 8'e kadar sayılması gerekir (hakem tarafından ayağın kayması veya düşme olarak değerlendirilen durumlar hesaba katılmaz).

Toplam Yere Serilme Sayısı (Alt/Üst): Dövüşün tamamı boyunca gerçekleşecek toplam yere serilme (knockdown) sayısının belirtilen sınırın altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir. Bahislerin sonuçlandırılması açısından, bir yere serilmenin geçerli sayılması için dövüşçünün hakem tarafından zorunlu 8'e kadar sayılması gerekir (hakem tarafından ayağın kayması veya düşme olarak değerlendirilen durumlar hesaba katılmaz).

Dövüşçü X Toplam Yere Serilme Sayısı: Dövüşçü X tarafından dövüş boyunca gerçekleştirilecek toplam yere serilme sayısının belirtilen sınırın altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir. Bahislerin sonuçlandırılması açısından, bir yere serilmenin geçerli sayılması için dövüşçünün hakem tarafından zorunlu 8'e kadar sayılması gerekir (hakem tarafından ayağın kayması veya düşme olarak değerlendirilen durumlar hesaba katılmaz).

Yere Serilip Maçı Kazanır mı (Dövüşçü X, Evet/Hayır): Dövüşçü X'in maç sırasında en az bir kez yere serilip (knockdown) yine de maçı kazanıp kazanamayacağını tahmin etmeniz gerekir. Bahislerin sonuçlandırılması açısından, bir yere serilmenin geçerli sayılması için dövüşçünün hakem tarafından zorunlu 8'e kadar sayılması gerekir (hakem tarafından ayağın kayması veya düşme olarak değerlendirilen durumlar hesaba katılmaz).

Dövüşçü İsaletli Vuruş Sayısı: 1. Dövüşçünün, 2. Dövüşçünün veya her ikisinin birden ayrı ayrı (kombine/toplam değil, her birinin kendi adına örneğin 200 isabetli vuruş yapması) maç boyunca kaç adet isabetli vuruş (strikes landed) gerçekleştireceğini tahmin etmeniz gerekir (300 veya daha fazla gibi).

Her İki Dövüşçünün Toplam İsaletli Vuruş Sayısı: 1. Dövüşçü ve 2. Dövüşçünün maç boyunca kombine olarak toplamda kaç adet isabetli vuruş gerçekleştireceğini tahmin etmeniz gerekir (250 veya daha fazla gibi).

Dövüşçü İsaletli Etkili Vuruş Sayısı: 1. Dövüşçünün, 2. Dövüşçünün veya her ikisinin birden ayrı ayrı (kombine/toplam değil, her birinin kendi başına örneğin 200 etkili vuruş yapması) maç boyunca kaç adet isabetli etkili vuruş (significant strikes) gerçekleştireceğini tahmin etmeniz gerekir (30 veya daha fazla gibi).

Dövüşçü Takedown (Yere Yıkma) Sayısı: 1. Dövüşçünün, 2. Dövüşçünün veya her ikisinin birden ayrı ayrı (kombine/toplam değil, her birinin kendi başına örneğin 8 yere yıkma yapması) maç boyunca kaç adet başarılı yere yıkma (takedown) gerçekleştireceğini tahmin etmeniz gerekir (10 veya daha fazla gibi).

Toplam İsaletli Etkili Vuruş Sayısı: 1. Dövüşçü ve 2. Dövüşçünün maç boyunca kombine olarak toplamda kaç adet isabetli etkili vuruş (significant strikes) gerçekleştireceğini tahmin etmeniz gerekir (30 veya daha fazla gibi).

Dövüşçü X Toplam İsaletli Etkili Vuruş Sayısı: Dövüşçü X'in maç boyunca kaç adet isabetli etkili vuruş (significant strikes) gerçekleştireceğini tahmin etmeniz gerekir (10 veya daha fazla gibi).

Toplam İsaletli Vuruş Sayısı (Alt/Üst): İki dövüşçünün maç boyunca kombine olarak gerçekleştireceği toplam isabetli vuruş sayısını tahmin etmeniz gerekir (Örneğin Alt/Üst 220.5).

Dövüşçü X Toplam İsaletli Vuruş Sayısı (Alt/Üst): Dövüşçü X'in maç boyunca gerçekleştireceği toplam isabetli vuruş sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam Takedown / Yere Yıkma Sayısı (Alt/Üst): İki dövüşçünün maç boyunca kombine olarak gerçekleştireceği toplam yere yıkma (takedown) sayısını tahmin etmeniz gerekir (Örneğin Alt/Üst 12.5).

Dövüşçü X Toplam Takedown / Yere Yıkma Sayısı (Alt/Üst): Dövüşçü X'in maç boyunca kaç adet başarılı yere yıkma (takedown) yapacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. Raunt Toplam İsaletli Vuruş Sayısı (Alt/Üst): 1. Dövüşçü ve 2. Dövüşçünün 1. Raunt boyunca kombine olarak toplamda kaç adet isabetli vuruş gerçekleştireceğini tahmin etmeniz gerekir (Örneğin Alt/Üst 30.5).

1. Raunt Dövüşçü X İsaletli Vuruş Sayısı (Alt/Üst): Dövüşçü X'in sadece 1. Raunt boyunca gerçekleştireceği toplam isabetli vuruş sayısını tahmin etmeniz gerekir.

1. Raunt Toplam İsaletli Etkili Vuruş Sayısı (Alt/Üst): 1. Dövüşçü ve 2. Dövüşçünün 1. Raunt boyunca kombine olarak toplamda kaç adet isabetli etkili vuruş (significant strikes) gerçekleştireceğini tahmin etmeniz gerekir (Örneğin Alt/Üst 10.5).

1. Raunt Dövüşçü X Toplam İsaletli Etkili Vuruş Sayısı (Alt/Üst): Dövüşçü X'in sadece 1. Raunt boyunca gerçekleştireceği toplam isabetli etkili vuruş sayısını tahmin etmeniz gerekir.

1. Raunt Dövüşçü İsaletli Vuruş Sayısı: 1. Dövüşçünün, 2. Dövüşçünün veya her ikisinin birden ayrı ayrı (kombine/toplam değil, her birinin kendi başına örneğin 50 isabetli vuruş yapması) 1. Raunt içinde kaç adet isabetli vuruş gerçekleştireceğini tahmin etmeniz gerekir (30 veya daha fazla gibi).

1. Raunt Her İki Dövüşçünün Toplam İsaletli Vuruş Sayısı: 1. Dövüşçü ve 2. Dövüşçünün 1. Raunt içinde kombine olarak toplamda kaç adet isabetli vuruş gerçekleştireceğini tahmin etmeniz gerekir (20 veya daha fazla gibi).

1. Raunt Dövüşçü İsaletli Etkili Vuruş Sayısı: 1. Dövüşçü ve 2. Dövüşçünün 1. Raunt içinde kombine olarak toplamda kaç adet isabetli etkili vuruş gerçekleştireceğini tahmin etmeniz gerekir (10 veya daha fazla gibi).

1. Raunt Her İki Dövüşçünün Toplam İsaletli Etkili Vuruş Sayısı: 1. Dövüşçü ve 2. Dövüşçünün 1. Raunt içinde kombine olarak toplamda kaç adet isabetli etkili vuruş gerçekleştireceğini tahmin etmeniz gerekir (30 veya daha fazla gibi).

En Çok İsaletli Vuruş Yapan (1X2): Maç boyunca en çok isabetli vuruşu hangi dövüşçünün yapacağını tahmin etmeniz gerekir.

En Çok İsaletli Etkili Vuruş Yapan (1X2): Maç boyunca en çok isabetli etkili vuruşu (significant strikes) hangi dövüşçünün yapacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. Rauntta En Çok İsaletli Vuruş Yapan (1X2): 1. Raunt içinde en çok isabetli vuruşu hangi dövüşçünün yapacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. Rauntta En Çok İsaletli Etkili Vuruş Yapan (1X2): 1. Raunt içinde en çok isabetli etkili vuruşu hangi dövüşçünün yapacağını tahmin etmeniz gerekir.

Dövüşçü Atılan Yumruk Sayısı: 1. Dövüşçünün veya 2. Dövüşçünün dövüş boyunca toplamda kaç adet yumruk atacağını (isabet şartı aranmaksızın fırlatacağını) tahmin etmeniz gerekir (Örneğin 150, 200, 250 veya daha fazla gibi).

Toplam Atılan Yumruk Sayısı (Kombine): Dövüş boyunca her iki dövüşçü tarafından kombine olarak toplamda kaç adet yumruk atılacağını tahmin etmeniz gerekir (Örneğin 500, 600 veya daha fazla gibi).

Dövüşçü İsaletli Yumruk Sayısı: Birinci veya ikinci dövüşçünün müsabaka boyunca kaç adet isabetli yumruk kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir (1. dövüşçü/2. dövüşçü 50, 75, 100 veya daha fazla vb.).

Toplam İsaletli Yumruk Sayısı (Kombine): Her iki dövüşçünün dövüş boyunca kombine olarak toplamda kaç adet isabetli yumruk kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir (200, 250 veya daha fazla vb.).

En Çok Yumruk Atan: Dövüş boyunca hangi dövüşçünün daha fazla yumruk atacağını tahmin etmeniz gerekir.

En Çok İsaletli Yumruk Atan: Dövüş boyunca hangi dövüşçünün daha fazla isabetli yumruk kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Toplam Yere Serilme Barajları (Milestones): Dövüşteki toplam yere serilme sayısının belirli bir hedef baraj sayısının altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Dövüşçü X - Toplam Yere Serilme Barajları: Belirtilen dövüşçünün maç boyunca gerçekleştireceği toplam yere serilme sayısının belirli bir hedef baraj sayısının altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

En Çok Güçlü Yumruk Atan (Power Punches): Maç boyunca en çok güçlü yumruk atan dövüşçüyü tahmin etmeniz gerekir.

En Çok İsaletli Güçlü Yumruk Atan: Maç boyunca en çok isabetli güçlü yumruk kaydeden dövüşçüyü tahmin etmeniz gerekir.

En Çok Direk Yumruk (Jab) Atan: Maç boyunca en çok direk yumruk atan dövüşçüyü tahmin etmeniz gerekir.

En Çok İsaletli Direk Yumruk (Jab) Atan: Maç boyunca en çok isabetli direk yumruk kaydeden dövüşçüyü tahmin etmeniz gerekir.

Gövdeye En Çok İsaletli Yumruk Atan: Maç boyunca rakibin gövdesine en çok isabetli yumruk atan dövüşçüyü tahmin etmeniz gerekir.

Toplam Atılan Güçlü Yumruk Sayısı (Kombine): Her iki dövüşçü tarafından toplamda atılan güçlü yumruk sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Dövüşçü Atılan Güçlü Yumruk Sayısı: Belirli bir dövüşçü tarafından atılan toplam güçlü yumruk sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam İsaletli Güçlü Yumruk Sayısı (Kombine): Her iki dövüşçü tarafından toplamda kaydedilen isabetli güçlü yumruk sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Dövüşçü İsaletli Güçlü Yumruk Sayısı: Belirli bir dövüşçü tarafından kaydedilen toplam isabetli güçlü yumruk sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam Atılan Direk Yumruk (Jab) Sayısı (Kombine): Her iki dövüşçü tarafından toplamda atılan direk yumruk sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Dövüşçü Atılan Direk Yumruk (Jab) Sayısı: Belirli bir dövüşçü tarafından atılan toplam direk yumruk sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam İsaletli Direk Yumruk (Jab) Sayısı (Kombine): Her iki dövüşçü tarafından toplamda kaydedilen isabetli direk yumruk sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Dövüşçü İsaletli Direk Yumruk (Jab) Sayısı: Belirli bir dövüşçü tarafından kaydedilen toplam isabetli direk yumruk sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Gövdeye Toplam İsaletli Yumruk Sayısı (Kombine): Her iki dövüşçü tarafından rakip gövdesine kaydedilen toplam isabetli yumruk sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Dövüşçü Gövdeye İsaletli Yumruk Sayısı: Belirli bir dövüşçü tarafından rakip gövdesine kaydedilen toplam isabetli yumruk sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Dövüşçü Toplam İsaletli Yumruk Sayısı: Belirli bir dövüşçü tarafından maç boyunca kaydedilen toplam isabetli yumruk sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Dövüş Ne Zaman Bitecek: Dövüşün tam olarak kaçınıcı rauntta sona ereceğini tahmin etmeniz gerekir.

Çifte Şans: Dövüşün sonucunu tahmin etmeniz gerekir. Üç olası sonuç vardır: 1X (maç sonunda 1. oyuncu kazanır veya berabere kalır), X2 (maç sonunda 2. oyuncu kazanır veya berabere kalır), 12 (maç sonunda ya 1. oyuncu kazanır ya da 2. oyuncu kazanır).

Raunt Grubunda Yere Serilme (X): Belirli bir raunt grubunda bir yere serilme durumunun gerçekleşip gerçekleşmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Kazanan & Tam Raunt Sayısı: Dövüşün kazananını ve dövüşün tam olarak kaçınıcı rauntta sona ereceğini tahmin etmeniz gerekir.

Kazanma Yöntemi: Dövüşün hangi yöntemle kazanılacağını (örneğin nakavt, hakem kararı) tahmin etmeniz gerekir.

Raunt Grubu ve Kazanan (1): Dövüşün kazananını ve dövüşün hangi raunt grubunda sona ereceğini tahmin etmeniz gerekir.

Dövüş Ne Zaman Bitecek: Dövüşün biteceği spesifik raundu veya zaman aralığını tahmin etmeniz gerekir.

Voleybol Genel Kuralları

Voleybol maçlarının belirli bir süresi yoktur; maçın gidişatı her takımın kazandığı setlere bağlıdır. Toplamda en fazla 5 set üzerinden oynanan maçta, bir takım 3 set kazandığında müsabaka sona erer.

Eğer bir maç tamamlanmazsa, maç sonuna yönelik yapılan bahisler geçersiz sayılır ve bahis miktarı iade edilir. Ancak, bahis pazarlarının sonucu halihazırda belirlenmiş ve kesinleşmişse, bu durum canlı oyun dengesi gereği geçerli sayılacaktır.

Aşağıda listelenen pazarların bazıları E-Voleybol (E-Volleyball) altında da görünebilir ve bu durumlarda da aynı kurallar geçerlidir.

Voleybol Ana Pazarları

Kazanan: Maçta kazananın ev sahibi takım mı (1) yoksa deplasman takımı mı (2) olacağını tahmin edin.

Sayı Handikapı: Belirtilen handikap sınırını maç sonucuna ekleyerek veya çıkararak maçın kazananını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam Sayı: Her iki takım tarafından atılan toplam sayıların, seçilen bahis pazarında verilen sayıdan daha fazla mı yoksa daha az mı olacağını tahmin etmekten ibarettir.

Net Set Sayısı: Maçta oynanan toplam set sayısının, seçilen bahis pazarında verilen sayıdan daha fazla mı yoksa daha az mı olacağını tahmin etmekten ibarettir.

4. Set Oynanır mı?: Maçta 4. setin oynanmasının gerekip gerekmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

5. Set Oynanır mı?: Kazanan takımı belirlemek için maçta 5. setin oynanmasının gerekip gerekmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Doğru Skor: Her takım tarafından kazanılan set sayılarına göre maçın tam skorunu tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım Set Kazanır mı?: Ev sahibi takımın en az bir set kazanıp kazanamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman Takımı Set Kazanır mı?: Deplasman takımının en az bir set kazanıp kazanamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım Tam Olarak Bir Set Kazanır mı?: Ev sahibi takımın tam olarak bir set kazanıp kazanamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman Takımı Tam Olarak Bir Set Kazanır mı?: Deplasman takımının tam olarak bir set kazanıp kazanamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım Tam Olarak İki Set Kazanır mı?: Ev sahibi takımın tam olarak iki set kazanıp kazanamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman Takımı Tam Olarak İki Set Kazanır mı?: Deplasman takımının tam olarak iki set kazanıp kazanamayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Kaç Set Uzatma Sayılarına Gider?: Kaç setin uzatma sayılarına ulaşacağını tahmin edin.

X. Set - N. Sayı: X setindeki N. sayıyı hangi takımın kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Sayısı (En Az): Belirtilen oyuncunun en az o sayıda puan veya sayı üretip üretemeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Toplam Sayısı: Belirli bir oyuncu tarafından kaydedilen toplam sayı miktarını tahmin etmeniz gerekir.

Set Pazarları

1./2./3./4./5. Set - Kazanan: Belirtilen sette kazananın ev sahibi takım mı (1) yoksa deplasman takımı mı (2) olacağını tahmin edin.

1./2./3./4./5. Set - Toplam Sayı: Belirli bir sette her iki takımın topladığı toplam sayıların pazarda verilen sayının altında mı üstünde mi olacağını tahmin edin.

1./2./3./4./5. Set - Sayı Handikapı: Belirtilen handikap sınırı o setin sonucuna eklendikten veya çıkarıldıktan sonra ilgili setin kazananını tahmin etmeniz gerekir.

1./2./3./4./5. Set - Tek / Çift: İlgili maçta veya sette her iki takımın topladığı toplam sayıların tek mi yoksa çift mi sayı olacağını tahmin edin.

1./2./3./4./5. Set - X Sayıya İlk Kim Ulaşır: Belirtilen sette X sayıya ilk olarak hangi takımın ulaşacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. Set - Doğru Skor: Belirtilen X setinin tam bitiş skorunu tahmin etmeniz gerekir.

X. Set - Z. Sayı: Belirli bir set içindeki spesifik Z sayısını kimin kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

Voleybol Uzun Vadeli Pazarlar

Kazanan: Müsabakanın resmi sıralamasına göre verilen turnuvanın şampiyonunu tahmin etmeniz gerekir.

İlk 4 / İlk 6 / İlk 8 / İlk 10: Seçilen takımın turnuva sona erdiğinde ilgili en iyi derece pozisyonlarında bitirip bitiremeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Plaj Voleybolu (Beach Volley) Genel Kuralları

Plaj Voleybolu maçlarının belirli bir süresi yoktur; maçın gidişatı her takımın kazandığı setlere bağlıdır. Maç başlamadan önce herhangi bir oyuncu başka bir oyuncuyla değiştirilirse, o maça ait tüm bahisler geçersiz sayılır. Bir maç başlar ancak tamamlanmadan yarıda kalırsa, sonucun halihazırda belirlenmiş olduğu pazarlar hariç, nihai sonuca dayalı tüm bahisler geçersiz sayılacaktır.

Plaj Voleybolu Ana Pazarları

Kazanan: Maçta kazananın ev sahibi takım mı (1) yoksa deplasman takımı mı (2) olacağını tahmin edin.

Net Set Sayısı: Maçta oynanan toplam set sayısının, seçilen bahis pazarında verilen sayıdan daha fazla mı yoksa daha az mı olacağını tahmin etmekten ibarettir.

Doğru Skor: Her takım tarafından kazanılan set sayılarına göre maçın tam skorunu tahmin etmeniz gerekir.

Sayı Handikapı: Belirtilen handikap sınırı maç sonucuna eklendikten veya çıkarıldıktan sonra maçın kazananını toplam sayı bazında tahmin etmeniz gerekir.

Toplam Sayı: Her iki takım tarafından atılan toplam sayıların, seçilen bahis pazarında verilen sayıdan daha fazla mı yoksa daha az mı olacağını tahmin etmekten ibarettir.

Kaç Set Uzatma Sayılarına Gider?: Kaç setin uzatma sayılarına ulaşacağını tahmin edin.

Set Pazarları

1./2./3./4./5. Set - Kazanan: Belirtilen sette kazananın ev sahibi takım mı (1) yoksa deplasman takımı mı (2) olacağını tahmin edin.

1./2./3./4./5. Set - Toplam Sayı: Belirli bir sette her iki takımın topladığı toplam sayıların pazarda verilen sayının altında mı üstünde mi olacağını tahmin edin.

1./2./3./4./5. Set - Sayı Handikapı: Belirtilen handikap sınırı o setin sonucuna eklendikten veya çıkarıldıktan sonra ilgili setin kazananını tahmin etmeniz gerekir.

1./2./3./4./5. Set - Tek / Çift: İlgili maçta veya sette her iki takımın topladığı toplam sayıların tek mi yoksa çift mi sayı olacağını tahmin edin.

1./2./3./4./5. Set - X Sayıya İlk Kim Ulaşır: Belirtilen sette X sayıya ilk olarak hangi takımın ulaşacağını tahmin etmeniz gerekir.

1./2./3./4./5. Set - X. Sayı: Belirtilen sette X. sayıyı hangi takımın kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. Set - Doğru Skor: Belirtilen X setinin tam bitiş skorunu tahmin etmeniz gerekir.

X. Set - Z. Sayı: Belirli bir set içindeki spesifik Z sayısını kimin kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. Set Uzatma Sayıları: Belirtilen sette normal sayı eşiğinin ötesine geçen uzatma sayılarını tahmin etmeniz gerekir.

Uzun Vadeli Pazarlar

Kazanan: Müsabakanın resmi sıralamasına göre verilen turnuvanın şampiyonunu tahmin etmeniz gerekir.

Dart (Darts) Genel Kuralları

Bir Dart Maçı, ilk setin ilk raundunda ilk dart atıldığında başlamış kabul edilir. Belirtilen set sayısı tamamlanmazsa, doğru skor bahisleri geçersiz sayılır. Üç dart ile elde edilebilecek en yüksek skor 180'dir ve bu, her üç dartın da üçlü 20 alanına isabet etmesiyle elde edilir. Bu terim birçok bahis pazarında yer almaktadır.

Dart Ana Pazarları

1X2: Maçın nihai sonucunu tahmin etmeniz gerekir. Üç olası sonuç vardır: 1 (ev sahibi takım kazanır), X (takımlar berabere kalır), 2 (deplasman takımı kazanır).

Set Handikapı: Belirtilen handikap sınırının nihai sonuca eklenmesi veya çıkarılmasıyla her bir oyuncu tarafından kazanılan set sayısına göre sonucu tahmin etmeniz gerekir.

Toplam 180 Sayısı: Maç boyunca her iki oyuncu tarafından atılan toplam 180 sayısının belirtilen barajın altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

En Çok 180 Atan: Maç boyunca en çok 180 skorunu hangi oyuncunun elde edeceğini (veya beraberlik mi olacağını) tahmin etmeniz gerekir.

180 Handikapı: Belirtilen handikap sınırının nihai sonuca eklenmesi veya çıkarılmasıyla her bir oyuncu tarafından elde edilen 180 sayılarına göre sonucu tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım Toplam 180 Sayısı: 1. oyuncu tarafından maç boyunca elde edilen toplam 180 sayısının belirtilen barajın altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman Takımı Toplam 180 Sayısı: 2. oyuncu tarafından maç boyunca elde edilen toplam 180 sayısının belirtilen barajın altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Set Handikapı (3 İhtimalli): Belirtilen handikap sınırının nihai sonuca eklenmesi veya çıkarılmasıyla her bir oyuncu tarafından kazanılan set sayılarına göre sonucu tahmin etmeniz gerekir.

Doğru Skor (Set Bazında): Maçın set bazındaki tam skorunu tahmin etmeniz gerekir.

180 Atacak Oyuncu: Seçilen 180 skorunu maçta hangi oyuncunun elde edeceğini (veya hiç 180 atılamayacağını) tahmin etmeniz gerekir.

King of the Oche (Maç Üçlüsü): King of the oche, maçı kazanan, rakibinden daha fazla 180 atan ve maçın en yüksek bitiriş skorunu elde eden oyuncuyu ifade eder.

En Yüksek Bitiriş Yapan Oyuncu: Tek bir leg içinde en yüksek bitiriş skorunu hangi oyuncunun elde edeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Maçın En Yüksek Bitirişi: Herhangi bir oyuncu tarafından maç boyunca yapılacak en yüksek bitiriş skorunun ne olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam X+ Bitiriş: Bitiriş skorunun belirli bir sayı ve üzerinde olup olmayacağını tahmin etmeniz gerekir. Örneğin, 100+ bitiriş alt/üst gibi.

Maç Kazananı & En Yüksek Bitiriş: Maçı hangi oyuncunun kazanacağını ve en yüksek bitirişi hangi oyuncunun yapacağını tahmin etmeniz gerekir. En yüksek bitiriş skorları eşit olabilir.

Maç Kazananı & En Çok 180 Atan: Maçı hangi oyuncunun kazanacağını ve hangi oyuncunun daha fazla 180 atacağını tahmin etmeniz gerekir. 180 sayıları eşit olabilir.

En Yüksek Bitiriş & En Çok 180 Atan: Hangi oyuncunun en yüksek bitirişi yapacağını ve hangi oyuncunun daha fazla 180 atacağını tahmin etmeniz gerekir. Hem en yüksek bitiriş hem de 180 sayıları eşit olabilir.

X. Leg Sonunda Kim Önde Olur: X. leg tamamlandıktan sonra oyunu hangi oyuncunun önde götüreceğini tahmin etmeniz gerekir. Üç olası sonuç vardır: 1. oyuncu, beraberlik, 2. oyuncu.

X. Leg Bitiriş Toplamı: Belirli bir legin bitiriş skorunun ne olacağını tahmin etmeniz gerekir; bu pazarda genellikle Alt/Üst 40.5 barajı sunulur.

X Leg Sonunda Skor: Oyunda X kadar leg oynandıktan sonra skorun ne olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Maçta 170 Bitiriş: Herhangi bir oyuncunun oyundaki en yüksek bitiriş skoruna (170) ulaşip ulaşamayacağını {T20, T20, BULL} tahmin etmeniz gerekir.

Son 180 Atan: Maçtaki son 180 skorunu hangi oyuncunun kaydedeceğini tahmin etmeniz gerekir.

En Çok Bitiriş Yapan (Checkouts): Final çiftlisini vurarak en çok leg bitiren oyuncuyu tahmin etmeniz gerekir.

Leg Handikapı: Handikap uygulandıktan sonra legin kazananını tahmin etmeniz gerekir.

X. Set - Toplam Leg Sayısı: Belirtilen set numarasında oynanan toplam leg sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Y Oyuncusu 180 Atar mı: Belirtilen oyuncunun maçta bir 180 atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Dart Hızlı Pazarlar (Fast Markets)

X. Set - N. Leg Kazananı: X setindeki N. legi hangi oyuncunun kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. Set - Doğru Skor (Leg Bazında): Bahsi geçen setin leg bazındaki tam skorunu tahmin etmeniz gerekir.

X. Set - Leg Handikapı: Belirtilen handikap sınırı maç sonucuna eklendikten veya çıkarıldıktan sonra bahsi geçen setin kazananını leg bazında tahmin etmeniz gerekir.

X. Set - Toplam Leg Sayısı: Belirli bir sette oynanan toplam leg sayısının pazarda verilen sayının altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. Set - Tek / Çift Leg Sayısı: Belirli bir sette oynanan toplam leg sayısının tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. Set X. Leg - Toplam Dart Sayısı: Belirli bir legi kazanmak için bir oyuncu tarafından atılan toplam dart sayısının belirtilen barajın altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. Set X. Leg - X. Atış Sırasında En Yüksek Skoru Yapan Oyuncu: Belirli bir atış sırasında hangi oyuncunun daha fazla puan toplayacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. Set X. Leg - X. Atış Sırasındaki Puan Aralığı: Bir oyuncunun belirli bir atış sırasındaki puan aralığının ne olacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. Set X. Leg - Bitiriş Skoru Eşiği: Belirli bir legin bitiriş skorunun 40.5 barajının altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. Set X. Leg - Bitiriş Rengi: Belirli bir legin bitiriş renginin kırmızı mı yoksa yeşil mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. Set - En Çok 180 Atan: Bahsi geçen sette en çok 180 skorunu hangi oyuncunun elde edeceğini (veya beraberlik mi olacağını) tahmin etmeniz gerekir.

X. Set - Toplam 180 Sayısı: Bahsi geçen sette her iki oyuncu tarafından elde edilen toplam 180 sayısının belirtilen barajın altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. Set - Ev Sahibi Takım Toplam 180 Sayısı: Bahsi geçen sette 1. oyuncu tarafından elde edilen toplam 180 sayısının belirtilen barajın altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. Set - Deplasman Takımı Toplam 180 Sayısı: Bahsi geçen sette 2. oyuncu tarafından elde edilen toplam 180 sayısının belirtilen barajın altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. Set X. Leg - Herhangi Bir Oyuncu 180 Atar mı: Bahsi geçen set ve leg içinde herhangi bir oyuncunun 180 elde edip edemeyeceğini (veya hiç atılamayacağını) tahmin etmeniz gerekir.

X. Set X. Leg - Ev Sahibi Takım 180 Atar mı: Bahsi geçen set ve leg içinde 1. oyuncunun 180 elde edip edemeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

X. Set X. Leg - Deplasman Takımı 180 Atar mı: Bahsi geçen set ve leg içinde 2. oyuncunun 180 elde edip edemeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Uzun Vadeli Pazarlar

Kazanan: Turnuvanın resmi sıralamasına göre verilen turnuvanın şampiyonunu tahmin etmeniz gerekir.

İlk 2: Turnuvanın resmi sıralamasına göre verilen turnuvada finale yükselecek oyuncularını veya takımlarını tahmin etmeniz gerekir.

Kim Daha Uzağa Gider: Bahsi geçen oyuncuların hangisinin daha ileri bir aşamaya ulaşacağını veya aynı aşamada eleneceğini tahmin etmeniz gerekir.

Elenme Aşaması: Seçilen oyuncunun turnuvanın hangi turunda veya aşamasında eleneceğini tahmin etmeniz gerekir. Uzatmalar bu kapsama dahil edilebilir.

Kazananın Uyuşuğu: Turnuva kazananının hangi ülkenin vatandaşı ya da uyruklu olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Kazanan Yarı: Turnuva şampiyonunun kura tablosunun üst yarısından mı (Top Half) yoksa alt yarısından mı (Bottom Half) çıkacağını tahmin etmeniz gerekir.

Kazanan Çeyrek: Turnuva şampiyonunun kura tablosundaki birinci, ikinci, üçüncü veya dördüncü çeyrekte hangisinden çıkacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Kez Kazanan Olur mu?: Turnuvayı kariyerinde ilk kez kazanacak yeni bir şampiyon çıkıp çıkmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. Çeyrek Kazananı: Bahsi geçen çeyreğin (1., 2., 3. veya 4. çeyrek) kazananını tahmin etmeniz gerekir.

Futsal Genel Kuralları

Bir Futsal (Salon Futbolu) karşılaşmasının resmi süresi 40 dakika oyun süresi olarak kabul edilir. Aksi belirtilmedikçe, tüm maçlar normal sürenin nihai skoruna göre belirlenir. Aksi belirtilmedikçe, bahislerin geçerli sayılması için normal sürenin tamamlanması gerekir.

Bahisler resmi normal süre içinde geçerli olacaktır; buna sakatlıklar ve oyuncu değişiklikleri nedeniyle kaybedilen zaman sebebiyle hakem tarafından eklenen uzatma süreleri (kayıp zaman) de dahildir. Uzatma devreleri, altın gol ve maçın penaltı atışlarıyla belirlenmesi gibi durumlar bu spor dalında bahislerin sonuçlandırılmasında geçerli sayılmaz.

Futsal Pazarları

Kazanan - 1X2: Bu pazar için üç olasılık vardır: Ev sahibi takımın kazanması (1), nihai skorun berabere bitmesi (X) veya deplasman takımının kazanması (2).

Çifte Şans (1X-12-X2): Oyuncunun kendisini iki olası sonuçla güvenceye alarak kazanma şansını en üst düzeye çıkarabileceği bahis pazarıdır: 1X (ev sahibi kazanır veya berabere), 12 (ev sahibi kazanır veya deplasman kazanır) ve X2 (beraberlik veya deplasman kazanır). Eğer bir maç tarafsız sahada oynanıyorsa, adı ilk yazılan takım ev sahibi olarak kabul edilir.

Sıra Gol: İki takımdan hangisinin bir sonraki golü atacağını tahmin etmeye yönelik bahistir. Ayrıca "gol olmaz" (hiç gol atılmayacak) seçeneğine de bahis oynanabilir.

Karşılıklı Gol Var/Yok: Her iki takımın da karşılıklı olarak en az birer gol atacağına dair iki olasılık (evet-hayır) mevcuttur.

Ev Sahibi Takım, Deplasman Takımı ve Toplam Gol Sayısı Tek/Çift: Bahis, bir maçtaki toplam gol sayısının tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmekten ibarettir. Maç 0-0 berabere biterse çift sayı olarak sonuçlandırılır. Maç yarıda kalırsa, maça ait tüm bahisler geçersiz sayılır.

Toplam Gol (Toplam Ev Sahibi - Toplam Deplasman): Bir maçta her iki takım tarafından veya her bir takım tarafından bireysel olarak atılan gollerin sayısına bahis oynamaktan ibarettir. Örneğin, bir "Üst" bahsi oynamaya karar vererseniz, bu belirli bir gol sayısından daha fazlasına bahis yaptığınız anlamına gelir. Aksine, bir "Alt" bahsi oynarsanız, o zaman belirli bir gol sayısından daha azına bahis yapmış olursunuz.

Maçın Geri Kalanını Kim Kazanır? (Canlı bahisler için geçerlidir): Bu bir canlı bahis pazarıdır, maçın geri kalan kısmını kimin kazanacağına bahis oynarsınız. Bahsin yapıldığı andan itibaren, maçın gerçek skoruna bakılmaksızın skor 0:0 olarak sayılmaya başlar.

Beraberlikte İade: Bu bahis pazarı şundan ibarettir; bir bahsin kazanan olarak tanımlanması için mutlaka kazanan bir takım olmalıdır, bu da maçın berabere bitmesi durumunda yatırılan paranın iade edileceği anlamına gelir. Örneğin, nihai skor berabere sonuçlanırsa, bahis geçersiz sayılarak iade edilir.

Handikap: Maçın kazananının ilgili bir gol marjı ile belirlenmesi gereken bahistir. Doğru skor, handikapta önerilen gol sayısına eklenir veya çıkarılır ve bu işlem sona kimin kazanacağı belirlenir: ev sahibi takım, beraberlik veya deplasman takımı.

Doğru Skor veya Kesin Sonuç: Bir maçın tam sonucuna, yani 40 dakikalık normal sürenin sonundaki tam skora yönelik bahistir.

Kazanma Marjı: Bu bahis türünde, hangi takımın kazanacağını ve rakibine ne kadar fark atarak kazanacağını tahmin edersiniz.

Ev Sahibi Takım Gol Aralığı: Seçilen bir aralıkta, ev sahibi takımın toplamda kaç gol atacağını tahmin edin.

Deplasman Takımı Gol Aralığı: Seçilen bir aralıkta, deplasman takımının toplamda kaç gol atacağını tahmin edin.

Futsal İlk Yarı Pazarları

1. Yarı - 1X2: İlk yarının nihai sonucunu tahmin etmeniz gerekir. Üç olası sonuç vardır: 1 (ev sahibi takım kazanır), X (takımlar berabere kalır), 2 (deplasman takımı kazanır).

1. Yarı - Geri Kalanını Hangi Takım Kazanır: İlk yarının gerçek skoruna bakılmaksızın, bahsin oynandığı anda etkinliğin skoru 0-0 olarak kabul edilecektir.

1. Yarı - X. Gol: İlk yarıda bir sonraki golü hangi takımın atacağını tahmin etmeniz gerekir. Üç olası sonuç vardır: 1 (ev sahibi takım atar), hiçbirisi, 2 (deplasman takımı atar).

1. Yarı - Handikap: Parantez içindeki handikapı dikkate alarak ilk yarının nihai sonucunu tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - Toplam: İlk yarı boyunca atılan toplam gol sayısının belirtilen baraj hattının altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Futsal Diğer Pazarlar

Uzatmalar - 1X2: Uzatma devrelerinin sonucunu tahmin etmeniz gerekir. Üç olası sonuç vardır: 1 (ev sahibi takım kazanır), X (takımlar berabere kalır), 2 (deplasman takımı kazanır).

Uzatmalar - Geri Kalanını Hangi Takım Kazanır: Uzatma devrelerinin gerçek skoruna bakılmaksızın, bahsin oynandığı anda etkinliğin skoru 0-0 olarak kabul edilecektir.

Uzatmalar - X. Gol: Uzatma devrelerinde bir sonraki golü hangi takımın atacağını tahmin etmeniz gerekir. Üç olası sonuç vardır: 1 (ev sahibi takım atar), hiçbirisi, 2 (deplasman takımı atar).

Uzatmalar - Toplam: Uzatma devreleri boyunca atılan toplam gol sayısının belirtilen baraj hattının altında mı üstünde mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Seri Penaltı Atışları - Kazanan: Seri penaltı atışlarının kazananını tahmin etmeniz gerekir.

Seri Penaltı Atışları - X. Gol: Seri penaltı atışlarında X. golü hangi takımın atacağını tahmin etmeniz gerekir.

Snooker Genel Kuralları

Bir snooker maçı başlar ancak herhangi bir nedenle tamamlanmazsa, maçın nihai sonucuna yönelik sunulan tüm bahisler geçersiz sayılır. Bahis amaçları doğrultusunda, yalnızca kurallara uygun şekilde "nizami" olarak cebe giren toplar sayılacaktır; örneğin bir "faul" (foul ball) durumu söz konusu olduğunda, cebe giren toplar dikkate alınmayacaktır. Bahisler buna göre sonuçlandırılacaktır.

Snooker Pazarları

Herhangi bir framede oyunun kilitlenip yeniden kurulması (re-rack) durumunda aşağıdaki kurallar geçerli olacaktır:

Frame Kazananı: Tüm bahisler geçerlidir ve framenin resmi kazananına göre sonuçlandırılacaktır.

Karara Bağlanmış Bahisler: Sonucu oyunun yeniden kurulmasından (re-rack) önce kesinleşmiş olan tüm bahisler geçerli kalacaktır. Yeniden kurulumdan sonraki hiçbir olay bu bahisler için önem teşkil etmeyecektir.

Karara Bağlanmamış Bahisler: Sonucu oyunun yeniden kurulmasından (re-rack) önce belirlenmemiş olan tüm bahisler, yalnızca yeniden kurulumdan sonra meydana gelen olaylara göre sonuçlandırılacaktır. Yeniden kurulumdan önceki hiçbir olay bu bahisler için önem teşkil etmeyecektir.

Framenin nihai sonucuna atıfta bulunan tüm bahisler (örneğin: toplam sayı bahisleri, tek/çift bahisleri) framenin resmi nihai sonucuyla sonuçlandırılacaktır.

Frame Bahsi (Kesin Sonuç): Bahis, oynanan toplam framelerdeki kesin nihai skora ve set dağılımına atıfta bulunur.

Frame Kazananı: Bu bahis, belirli bir framenin kazananına atıfta bulunur. Bahislerin geçerli olması için ilgili framenin tamamen tamamlanması gerekir.

Toplam: Maçta kazanılacak toplam puan sayısını tahmin edin.

3 Frame'e İlk Ulaşan: 3 frame'e ilk kimin ulaşacağını tahmin etmeniz gerekir. Bahislerin geçerli sayılması için oyuncuların birinin mutlaka 3 frame'e ulaşması şarttır.

Toplam Frame: Maçta oynanacak toplam frame sayısını tahmin etmeniz gerekir.

X. Frame - Toplam Puan: Belirtilen frame numarasında toplanan toplam puanı tahmin etmeniz gerekir.

X. Frame - Puan Handikapı: Puan handikapı uygulandıktan sonra belirtilen framenin kazananını tahmin etmeniz gerekir.

X. Frame - Tek/Çift: Belirtilen framede toplanan toplam puanların tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. Frame - Kazanan: Belirtilen frame numarasının kazananını tahmin etmeniz gerekir.

X Frame'e İlk Ulaşan: Belirtilen sayıda frame'i ilk olarak hangi oyuncunun kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

Uzun Vadeli Pazarlar - Kazanan: Müsabakanın resmi sıralamasına göre verilen turnuvanın şampiyonunu tahmin etmeniz gerekir.

Golf Genel Kuralları

Berberlik (Dead Heat) kuralı, 2ball ve 3ball pazarları gibi beraberlik seçeneğinin açıkça sunulmadığı pazarlar için geçerlidir. Bir dead heat durumu, iki veya daha fazla ortak kazanan tarafın bulunduğu bir etkinlik olarak tanımlanır. Dead heat kuralları, bahis miktarının bu beraberliğe dahil olan yarışmacı sayısına bölünmesi ve ardından normal oranlar üzerinden sonuçlandırılması gerektiğini belirtir. Dead heat kuralı ile potansiyel kazançlar, aynı performansı gösteren yarışmacı sayısına göre yeniden hesaplanır.

Bir oyuncu, ilk atışını (tee off) yaptıktan sonra oynamış sayılır. Bir oyuncunun ilk vuruşunu yaptıktan sonra turnuvadan çekilmesi durumunda uzun vadeli, grup, maç veya 18 delik bahislerinde yatırılan miktarlar kaybedilmiş sayılacaktır.

Bir turnuvanın herhangi bir nedenle (örneğin olumsuz hava koşulları) planlanan delik sayısından daha az oynatılması durumunda, turnuvanın en az 36 deliği tamamlanmışsa, son tamamlanan raunttan önce oynanan uzun vadeli bahisler kupayı alan oyuncu üzerinden sonuçlandırılır. Eğer 36 delikten daha azı tamamlanmışsa veya uzun vadeli bahisler son tamamlanan raunttan sonra oynanmışsa bahisler geçersiz sayılır.

Eleme turnuvasına katılan ancak daha sonra ana turnuvaya katılmaya hak kazanamayan herhangi bir oyuncu üzerine yapılan uzun vadeli veya antepost bahisler, kaybeden olarak sınıflandırılacaktır.

Skins Turnuvaları, belirtilen müsabakanın sonunda oyuncuların eşit miktarda ödül parası kazanması durumunda Dead-Heat kurallarına tabi olacaktır. Tek bir kazananı ilan etmek için ek uzatma delikleri (play-off) oynanırsa, bu durum sonuçlandırma amaçları doğrultusunda baz alınacaktır.

Golf Pazarları

Turnuva Kazananı: Turnuvanın şampiyonunu tahmin etmeniz gerekir.

Grup Kazananı: Bahiste adı geçen oyuncuların hangisinin turnuvayı en iyi sırada tamamlayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Podyum: Seçtiğiniz oyuncunun, beraberlikler de dahil olmak üzere turnuvayı ilk 3 sırada bitirip bitiremeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

İlk 6: Seçtiğiniz oyuncunun, beraberlikler de dahil olmak üzere turnuvayı ilk 6 sırada bitirip bitiremeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

İlk 10: Seçtiğiniz oyuncunun, beraberlikler de dahil olmak üzere turnuvayı ilk 10 sırada bitirip bitiremeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

İlk 20: Seçtiğiniz oyuncunun, beraberlikler de dahil olmak üzere turnuvayı ilk 20 sırada bitirip bitiremeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

En İyi Uyrıklı Kazanan: Seçilen uyrığa mensup ve bahiste adı geçen oyuncuların hangisinin turnuvada en iyi dereceyi elde edeceğini tahmin etmeniz gerekir.

En İyi Kıtalı Oyuncu: Seçilen kıtaya mensup ve bahiste adı geçen oyuncuların hangisinin turnuvada en iyi dereceyi elde edeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Kazanma Marjı: Kazanan oyuncu ile ikinci sıradaki oyuncu veya oyuncular arasındaki vuruş farkı sayısına dayanan tahmindir; bu pazarda turnuvanın uzatma deliklerine (play-off) gitme ihtimaline de bir oran sunulur. Olumsuz hava koşullarının turnuvayı etkilemesi durumunda, turnuvanın en az 36 deliği oynandığı sürece sonuçlandırma geçerli kabul edilir.

Uzatma (Play-off) Olur mu?: Bahsi geçen turnuvada bir play-off (ekstra delik) oynanıp oynanmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Hole in One (Tek Vuruşta İsabet) Olur mu?: Belirtilen bir turnuvanın tasarlanmış rauntlarında bir "hole in one" (bir oyuncunun tek bir vuruşla topu deliğe sokması) kaydedilmesiyle ilgilidir. Olumsuz hava koşullarının turnuvayı etkilemesi durumunda, turnuvanın en az 36 deliği oynandığı sürece bahisler geçerli kalır. Bir "hole in one" kaydedilmesi ancak 36 deliğin tamamlanamaması durumunda, "evet" seçeneği (hole in one yapılır) kazanan olarak kabul edilir.

En İyi Solak Oyuncu: Bahiste adı geçen solak oyuncuların hangisinin turnuvayı en iyi sırada tamamlayacağını tahmin etmeniz gerekir.

En İyi Eski Şampiyon: Bahsi geçen unvanı geçmişte kazanmış ve bahiste adı geçen oyuncuların hangisinin turnuvayı en iyi sırada tamamlayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Cut'ı Geçecek Oyuncu (Elemeyi Geçer/Geçemez): Bahislerin geçerli olması için turnuvada resmi bir eleme (cut) sisteminin uygulanması gerekir. Birden fazla eleme sisteminin yürürlükte olduğu bir turnuvada sonuçlandırma, bir oyuncunun ilk resmi eleme ardından bir sonraki rauntta oynayıp oynamadığına göre belirlenir.

1. Raunt Lideri: Bahiste adı geçen oyuncuların hangisinin birinci raundu en iyi sırada tamamlayacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. Raunt İlk X (5, 10, 20): Bahiste adı geçen oyuncuların birinci rauntta ilk X derece içinde yer alıp almayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Diğerleri (Field) Dahil Uzun Vadeli Bahisler: Yarışmaya katılmayan oyuncular için "The Field" seçeneği hariç bahisler iade edilir. "The Field" seçeneğinin oranı, bu pazarda adı açıkça belirtilmeyen tüm diğer oyuncuları kapsar. Bahisler yalnızca kazanan üzerine kabul edilir ve yukarıdaki uzun vadeli bahis kuralları geçerlidir.

Belirlenen Oyuncu(lar) Olmadan Bahis Yapma: Hariç tutulan oyuncu veya oyuncular turnuvayı kazanmadığı sürece, kazanma bahisleri için Beraberlik (Dead-Heat) kuralları geçerlidir. Beraberlik kuralları ayrıca Each-Way bahislerinin derece (place) kısmı için de geçerlidir.

Grup Bahisleri: Turnuva sonunda en yüksek dereceyi elde eden oyuncu kazanan olur. Elemeyi (cut) geçemeyen her oyuncu kaybeden olarak kabul edilir. Eğer tüm oyuncular elemeyi geçemezse, eleme yapıldıktan sonraki en düşük skor sonuçlandırmayı belirler. Yarışmaya katılmayan oyuncular olması durumunda, Tattersalls Kural 4(c) uyarınca bahis oranlarından kesinti yapılır. Kazananın bir play-off ile belirlendiği durumlar hariç Beraberlik (Dead-Heat) kuralları geçerlidir.

Hava Koşulları ve Derece Esasları

Bir turnuva olumsuz hava koşullarından etkilendiğinde, resmi bir turnuva kazananı ilan edilmesi ve en az 36 deliğin tamamlanmış olması şartıyla bahisler sonuçlandırılır. Kazanan, tamamlanan son raundun sonunda lider durumda olan oyuncudur.

Bir oyuncunun bitiş pozisyonu belirlenirken, bir derece için eşitlik olması durumunda bu paylaşılan pozisyon geçerli sayılır. Örneğin, 8. sıra için diğer 5 oyuncuyla berabere kalma durumu, bitiş pozisyonu olarak 8. sıra olarak kabul edilir.

Raunt ve Eşleşme Bahisleri

54, 72 ve 90 Delikli Eşleşme Bahisleri: Bir turnuva olumsuz hava koşullarından etkilendiğinde, resmi bir turnuva kazananı ilan edilmesi ve en az 36 deliğin tamamlanmış olması şartıyla bahisler sonuçlandırılır. Kazanan, tamamlanan son raundun sonunda lider durumda olan oyuncudur.

Eğer oyunculardan biri elemeyi (cut) geçemezse, diğer oyuncu kazanan kabul edilir. Her iki oyuncu da elemeyi geçemezse, eleme yapıldıktan sonraki en düşük skor sonuçlandırmayı belirler.

Bir oyuncu başladıktan sonra, iki raunt tamamlanmadan önce veya her iki oyuncu da elemeyi geçtikten sonra diskalifiye edilir veya turnuvadan çekilirse, diğer oyuncu kazanan kabul edilir.

Eşleşme bahsindeki diğer oyuncu zaten elemeyi geçememişken, bir oyuncu 3. veya 4. rauntlar sırasında diskalifiye edilirse, diskalifiye edilen oyuncu kazanan kabul edilir.

Beraberlik seçeneği için bir oran sunulacaktır ve beraberlik durumunda her iki oyuncunun kazanacağına dair bahisler kaybedilmiş sayılacaktır.

Turnuva Eşleşmeleri (Tournament Match-ups): Yukarıdaki kurallarla aynıdır ancak beraberlik durumunda bahisler geçersiz sayılır ve iade edilir.

Six Shooter (6'lı Grup): Beraberlik (Dead-Heat) kuralları geçerlidir. Yarışmaya katılmayan bir oyuncu olması durumunda Kural 4 kesintileri uygulanabilir. Raunduna başlayan ancak tamamlamayan oyuncular kaybeden olarak kabul edilir.

Five Shooter (5'li Grup): Beş golfçünün bir araya getirilmesi dışında yukarıdaki kurallarla aynıdır.

18 Delik Bahisleri: Kazanan, 18 delik boyunca en düşük skoru elde eden oyuncu olacaktır. Oyuncular eşleştirilir; birlikte oynuyor olabilirler veya olmayabilirler.

18 Delik - İkili ve Üçlü Grup Bahisleri (2 and 3-ball): Oyuncular ilk delikten çıkış vuruşunu (tee off) yaptıktan sonra bahisler geçerlilik kazanır. Bir raunt iptal edilirse, o raunt üzerine yapılan bahisler geçersiz sayılır.

Gerçek eşleşmelerin veya grupların farklılık göstermesine bakılmaksızın 2'li veya 3'lü grup bahisleri geçerli kalır. Stableford puanlama sistemini kullanan turnuvalar için raunt boyunca en yüksek puanı toplayan oyuncu kazanan kabul edilir. Yarışmaya katılmayan oyuncular olması durumunda 2'li ve 3'lü grup bahisleri geçersiz kılınır. Beraberlik için bir oran sunulmayan 2'li grup bahislerinde, beraberlik durumunda bahisler geçersiz sayılır. Beraberlik için bir oran sunulmuşsa, sonuçlandırmayı bu oran belirler. 3'lü grup bahislerinde Beraberlik (Dead-Heat) kuralları geçerlidir.

18 delik üzerinden 3'ten fazla oyuncunun bir arada bulunduğu grupları içeren tüm diğer bahisler için (örneğin 7'li grup, 9'lu grup vb.) Beraberlik kuralları geçerlidir. Katılmayan oyuncu için bahisler geçersizdir ve Tattersalls Kural 4(c) uyarınca kesintiler uygulanır.

Fourballs (Dörtlü Maçlar): Her iki çift de ilk delikten çıkış vuruşunu yaptıktan sonra bahisler geçerli sayılır.

Handikap Bahisleri: Kazananı belirlemek için nihai toplam skordan handikap düşülür. Turnuvanın tamamlanması gerekir, aksi takdirde bahisler geçersiz sayılır. Elemeyi geçemeyen her oyuncu kaybeden olarak kabul edilir. Yarışmaya katılmayan oyuncu olması durumunda Kural 4 ve SP derece şartları uygulanır. Beraberlik kuralları geçerlidir.

Hayali Eşleşmeler (Mythical Match-ups): Kazanan, 18 delik boyunca en düşük skoru elde eden oyuncu olacaktır. 18 delik sonunda skorlar eşitse bahisler geçersiz sayılır.

En Düşük Raundu Oynayacak Oyuncu: Beraberlik (Dead-Heat) kuralları geçerlidir.

Canlı ve Canlı Olmayan Delik Bahisleri

Bireysel Oyuncunun Raunt Skoru: Belirlenen barem hattı oyun içinde (In-Play) ayarlanabilir. Oyuncu raundu tamamlamazsa tüm bahisler geçersiz sayılır.

Sonraki Delik Handikapı - 3'lü Gruplar: Uygun olan yerlerde Beraberlik (Dead-Heat) kuralları geçerlidir. Her 3 oyuncu da belirlenen delikte çıkış vuruşu yapmazsa tüm bahisler geçersiz sayılır. Bahislerin sonuçlandırılması oyuncular green alanını terk ettiğinde belirlenir.

Sonraki Delik Kazananı - 2'li Gruplar: Her iki oyuncu da belirlenen delikte çıkış vuruşu yapmazsa tüm bahisler geçersiz sayılır. Bahislerin sonuçlandırılması oyuncular green alanını terk ettiğinde belirlenir.

Sonraki Delik Toplamı: Bahisler, adı geçen oyuncuların belirtilen delikteki kombine skorları üzerinden sonuçlandırılır. Tüm oyuncular belirlenen deliği tamamlamazsa tüm bahisler geçersiz sayılır. Bahislerin sonuçlandırılması oyuncular green alanını terk ettiğinde belirlenir.

Seçilen Oyuncunun Bir Sonraki Delikteki Skoru: Oyuncu belirlenen deliği tamamlamazsa tüm bahisler geçersiz sayılır. Bahislerin sonuçlandırılması oyuncu green alanını terk ettiğinde belirlenir.

Raunt Sonu Lideri: Belirtilen raundun sonunda kimin lider olacağını tahmin etmeniz gerekir. Beraberlik kuralları geçerlidir.

Matchplay ve Uluslararası Turnuvalar

Matchplay Pazarları: Bir maç başlamazsa (örneğin bir oyuncunun maç başlamadan önce sakatlanması veya diskalifiye edilmesi) o maça ait tüm bahisler geçersiz sayılır.

Resmi turnuva ve maç sonuçları kullanılarak sonuçlandırılacak pazarlardaki bahisler (final maç doğru skoru ve bireysel maç bahisleri dahil) bu sonuçlar kullanılarak karara bağlanacaktır. Bu kural, bir maçın oyuncuların anlaşmasıyla veya sakatlık nedeniyle erken bitmesi durumlarını da kapsar.

Bir maçın 18 delik tamamlanmadan önce sona erdiği diğer tüm pazarlarda (örneğin anlaşma yoluyla), maç skoru gibi durumlar, kalan tamamlanmamış delikler berabere bitmiş gibi sonuçlandırılacaktır. Örneğin, maç bittiğinde 13. delikte 2 önde olan bir oyuncu, maçı 17. delikte 2'ye 1 kazanmış sayılacaktır. Tamamlanmamış tek delik bahisleri geçersiz sayılacaktır.

Greensomes: Bahisler resmi tur sonucuna göre sonuçlandırılır.

Foursomes: Her iki çift de ilk delikten çıkış vuruşunu yaptıktan sonra bahisler geçerli kalır.

36 Delikli Eşleşme Bahisleri: Sonuçlandırma, 36 deliğin sonunda en yüksek dereceyi elde eden oyuncuya göre yapılacaktır. Oynanan raunt sayısı örneğin kötü hava nedeniyle azaltılırsa, bir oyuncunun kupayı kazanmış olması şartıyla bahisler sonuçlandırılır (belli bir kazanan olduğu ve en az 18 delik tamamlandığı sürece bahisler geçerli kalır). Bir oyuncu başladıktan sonra ve iki raunt tamamlanmadan önce diskalifiye edilir veya çekilirse, diğer oyuncu kazanan kabul edilir. Beraberlik seçeneği için bir oran sunulacaktır ve beraberlik durumunda oyuncuların kazanmasına yönelik bahisler kaybedilmiş sayılacaktır.

Ryder Cup / Solheim Cup / Walker Cup / Warburg Cup / Presidents Cup ve Diğer Tüm Uluslararası Maçlar: Turnuva Kazananı, Beraberlikte İade, Handikap, En Çok Puan Kazanan Oyuncu, Doğru Skor pazarları dahil tüm pazarlar, aksi belirtilmedikçe resmi sonuca göre sonuçlandırılacaktır. Presidents Cup'ta beraberlik seçeneği olmaksızın sunulan "Kupayı Kaldırır" (To Lift Trophy) pazarında beraberlik kuralları geçerlidir.

Tekli Maçlar (Singles): Bireysel bir eşleşme beraberlikle biterse bahisler geçersiz sayılır.

Doğru Skor Pazarları: Maçların sonraki bir güne sarkıp sarkmadığına bakılmaksızın, bahislerin geçerli olması için planlanan tüm maçların eksiksiz olarak tamamlanması gerekir.

Günlük Lider Pazarları: Maçların sonraki bir güne sarkıp sarkmadığına bakılmaksızın sonuçlandırma, planlanan maç sayısının ardından oluşan skora göre yapılacaktır.

Günlük Format Lideri Pazarları: Maçların sonraki bir güne sarkıp sarkmadığına bakılmaksızın sonuçlandırma, belirtilen formattaki planlanan maç sayısının ardından oluşan skora göre yapılacaktır.

En Çok Puan Alınan Maçlar: Pazarlar tüm turnuva üzerinden sonuçlandırılacaktır. Bireysel bir eşleşme beraberlikle biterse bahisler geçersiz sayılır. Oyuncu çıkış vuruşunu yaptığı andan itibaren bahisler geçerlidir.

Kazanan Skor: Sonuçlandırma 72 deliğin (veya uygulanabilir turnuvalarda 90 deliğin) tamamlanmasıyla yapılır, aksi takdirde bahisler geçersiz sayılır.

Major Turnuva Kazanır / Kazanamaz: Bahsi geçen 4 büyük major turnuva; US Open, US Masters, USPGA ve British Open turnuvalarıdır.

Geliştirilmiş Galibiyet (Enhanced Win): Turnuvanın uzun vadeli birincilik bahislerini ifade eder.

18. Deliğe Gidecek Maçlar: Bahislerin geçerli olması için planlanan maç sayısının başlaması gerekir. Her iki takımın da 18. delikte çıkış vuruşu yaptığı maçların sayısı sonuçlandırma amacıyla kullanılacaktır.

Takım İlk Tam Puan Skoru: Sonuçlandırma amaçları doğrultusunda kazanan, planlanan bir maçı kazanan ve bunun sonucunda tam bir puan elde eden ilk takım olacaktır. Planlanan her maçın beraberlikle sonuçlanması durumunda bahisler geçersiz sayılacaktır.

Kriket Genel Kuralları

Tüm bahisler resmi sonuçlara göre karara bağlanır.

Kriket maçları bir veya iki devreden (innings) oluşur. Tek devreli maçlarda (örneğin T10, T20 etkinlikleri) oynanan 1. devre pazarları, sonuçlandırma amaçları

doğrultusunda tam zamanlı (maç sonu) pazarlar olarak kabul edilir. İki devreli maçlarda (örneğin Test Serileri) 1. devre ve 2. devre pazarları, sonuçlandırma açısından her bir devreye ayrı ayrı karşılık gelir; tam zamanlı birikimli pazarların açıklamasında ise herhangi bir devre ifadesi yer almaz.

Bir maç herhangi bir oyun gerçekleşmeden önce iptal edilirse, maçın ilk başlangıç saatinden itibaren 40 saat içinde yeniden oynanmaması durumunda tüm pazarlar geçersiz sayılır. Bir over'ın (6 top atışı) tamamlanmaması durumunda, devre doğal sonucuna ulaşmadığı sürece (örneğin deklare etme, takımın tamamen elenmesi vb.) bu spesifik over üzerindeki karara bağlanmamış tüm bahisler geçersiz kabul edilir.

Bazı turnuvalar 5 güne kadar sürebilir (örneğin Test Serileri). Sonucu kesinleşmiş pazarlar anında karara bağlanır; bir etkinliğin tamamen bitmesini gerektiren pazarlar (örneğin Kazanan, Handikap) ise etkinliklerin tamamlandığı resmi olarak duyurulduktan sonra sonuçlandırılır.

Bazı etkinliklerde kazananı belirlemek için yetkililer tarafından Duckworth-Lewis yöntemi uygulanabilir. Duckworth-Lewis-Stern yöntemi (DL), hava koşulları veya diğer koşullar nedeniyle kesintiye uğrayan bir maçta ikinci olarak vuruş (batting) yapan takımın hedef skorunu hesaplamak için tasarlanmış matematiksel bir formülasyondur.

Pazarların, fiyatlar üzerinde önemli bir etkisi olan yanlış bir skorla açık kalması durumunda bahisleri geçersiz kılma hakkı saklı tutulur.

Bir veya her iki takım için maçın over sayısının azaltılması durumunda (örneğin kötü hava koşulları nedeniyle 50 over'dan 35 over'a düşürülmesi), ilk formata göre oynanan karara bağlanmamış tüm bahisleri geçersiz kılma ve yeni formata göre tekrar sunulmak üzere oranları ve pazarları/çizgileri buna göre ayarlama hakkı saklı tutulur.

Süper over (Super over) sonucu yalnızca adında "(süper over dahil)" göstergesi bulunan pazarlara dahil edilir.

Bir maç yanlış formatta oluşturulursa (örneğin T20 yerine T10), bahisler geçersiz sayılır ve yeni bir maç oluşturulur. Pazar adında aksi belirtilmedikçe tüm kriket bahisleri normal süreye dayanır.

Sınırlı over maçlarında, sonuç halihazırda belirlenmediyse veya devreler başlangıçta tahsis edilen over sayısının yüzde 80'inden daha azına kısaltılmadan doğal sonucuna ulaşmadıysa, her devrede başlangıçta tahsis edilen overların en az yüzde 80'i atılmalıdır. Birinci sınıf veya Test maçlarında maçın tamamı hesaba katılır, ancak berabere biten (drawn) bir maçta maç boyunca en az 200 over atılmış olmalıdır.

Kriket Pazarları

Kazanan (Süper Over Dahil): Maçın kazananını tahmin edin (sonuca süper over dahildir).

Toplam Alt/Üst: Tüm etkinlik boyunca atılan koşuların (runs) verilen bir sayının altında mı üstünde mi olacağını tahmin edin.

Asya Handikapı: Handikap avantajı dahilinde maçı kimin kazanacağını tahmin edin (beraberlik seçeneği yoktur).

1X2: Maçın kazananını tahmin edin (sonuca süper over dahil değildir). Mevcut seçenekler: Ev Sahibi, Beraberlik, Deplasman.

Doğru Skor: Maçın sonunda skorun tam olarak ne olacağını tahmin edin.

Çifte Şans: Maçın sonucunu tahmin etmeniz gerekir. Üç olası sonuç vardır: 1X (maç sonunda ev sahibi takım kazanır veya berabere kalır), X2 (maç sonunda deplasman takımı kazanır veya berabere kalır), 12 (maç sonunda ev sahibi takım kazanır veya deplasman takımı kazanır).

Beraberlikte İade: Maçın berabere bitmesi durumunda tüm bahislerin geçersiz sayılacağı varsayımıyla hangi takımın maçı kazanacağını tahmin edin. Eşitlik durumu beraberlik (dead heat) olarak sonuçlandırılır.

En Çok Dörtlük (Fours) Atacak Takım: Hangi takımın daha fazla dörtlük sayı kaydedeceğini tahmin edin. Top alanın sınır çizgisine dokunmadan veya dışına çıkmadan önce yerde seker veya yuvarlanırsa dört koşu (runs) kazanılır. Sınır çizgisine dokunmazsa, sınırın ötesinde yere temas etmelidir.

En Çok Altılık (Sixes) Atacak Takım: Hangi takımın daha fazla altılık sayı kaydedeceğini tahmin edin. Altılık, krikette topun saha içindeki zemine değmeden sınır çizgisinin dışına uçuşması anlamına gelen bir terimdir ve vurucuya 4 yerine 6 koşu kazandırır.

Toplam Alt/Üst - Maçın Altılıkları: Maçta kaydedilen toplam altılık sayısının belirli bir baraj hattının altında mı üstünde mi olacağını tahmin edin.

Toplam Alt/Üst - Ev Sahibi / Deplasman Takımı: Tüm etkinlik boyunca ev sahibi veya deplasman takımı için koşu sayısının verilen bir sayıdan fazla mı yoksa az mı olacağını tahmin edin. Sonuca süper over dahildir.

Tek/Çift: Belirtilen bir zaman dilimi veya aşamada elde edilen toplam koşu sayısının tek mi yoksa çift mi sayı olacağını tahmin edin.

Tek/Çift Ev Sahibi / Deplasman Takımı: Belirtilen bir zaman dilimi veya aşamada ev sahibi veya deplasman takımı için elde edilen toplam koşu sayısının tek mi yoksa çift mi sayı olacağını tahmin edin.

En Yüksek Açılış Ortaklığı (Opening Partnership): İlk kalelerini (wicket) kaybetmeden önce hangi takımın daha fazla koşu yapacağını tahmin edin.

1. Kalenin (Wicket) Düşüş Yöntemi: İlk kalenin hangi yöntemle düşeceğini tahmin edin. Mevcut seçenekler: Yakalama (Caught), Atışla Devirme (Bowled), Bacak Topun Önünde (LBW), Koşarken Vurulma (Run Out), Kaleci Tarafından Vurulma (Stumped) veya Diğer (Oyundan Atılma/Emeklilik Dahil).

6 İhtimalli Oyun Dışı Kalma Yöntemi: Oyun dışı kalma yönteminin ne olacağını tahmin edin. Mevcut seçenekler: Yakalama, Atışla Devirme, LBW, Koşarken Vurulma, Kaleci Tarafından Vurulma veya Diğer. Daha fazla kale düşmezse tüm bahisler geçersiz sayılır.

Oyun Dışı Kalma Yöntemi (Dismissal Method): Bir sonraki oyun dışı kalmanın bir yakalama (catch) olup olmayacağını tahmin edin. Mevcut seçenekler: Yakalandı, Yakalanmadı.

Ev Sahibi / Deplasman Takımı Kale Düşüşündeki Koşular: Diğer takımın kalesini vurduktan sonra ev sahibi veya deplasman takımının ulaştığı toplam koşu sayısıdır.

Ev Sahibi / Deplasman Takımı Kale Düşüş Over'ı: Ev sahibi veya deplasman takımının bir sonraki kalesinin kaçınıcı over içinde düşeceğini tahmin edin. Örneğin, bir kale 6.2 over'dan sonra düşerse, sonuçlandırma 7. over üzerinden yapılır. Bahislerin sonucu belirlenebiliyorsa buna göre sonuçlandırılır. Örneğin, bir takım 15. over sırasındaki bir kesinti nedeniyle sahayı terk ederse, bundan önceki overlar sonuçlandırılır, ancak bundan daha yüksek olan overlar geçersiz sayılır.

Over İçindeki Toplam Koşu Tek/Çift: Belirtilen bir over boyunca elde edilen toplam koşu sayısının tek mi yoksa çift mi sayı olacağını tahmin edin.

Ev Sahibi / Deplasman Takımı İçin Over İçindeki Toplam Koşu Tek/Çift: Belirtilen bir over boyunca ev sahibi veya deplasman takımı için elde edilen toplam koşu sayısının tek mi yoksa çift mi sayı olacağını tahmin edin.

Over İçindeki Toplam Koşu: Belirtilen bir over'da atılan koşuların verilen bir sayının altında mı üstünde mi olacağını tahmin edin. Sonuç halihazırda belirlenmediği sürece bahislerin geçerli olması için over'ın tamamlanması gerekir.

Ev Sahibi / Deplasman Takımı İçin Over İçindeki Toplam Koşu: Belirtilen bir over'da ev sahibi veya deplasman takımı için atılan koşuların verilen bir sayının altında mı üstünde mi olacağını tahmin edin. Sonuç halihazırda belirlenmediği sürece bahislerin geçerli olması için over'ın tamamlanması gerekir.

Ev Sahibi / Deplasman Takımı 1. Devre Over İçindeki Toplam Koşu: 1. devrede belirtilen bir over'da ev sahibi veya deplasman takımı için atılan koşuların verilen bir sayının altında mı üstünde mi olacağını tahmin edin. Sonuç halihazırda belirlenmediği sürece bahislerin geçerli olması için over'ın tamamlanması gerekir.

Ev Sahibi / Deplasman Takımı 2. Devre Over İçindeki Toplam Koşu: 2. devrede belirtilen bir over'da ev sahibi veya deplasman takımı için atılan koşuların verilen bir sayının altında mı üstünde mi olacağını tahmin edin. Sonuç halihazırda belirlenmediği sürece bahislerin geçerli olması için over'ın tamamlanması gerekir.

Ev Sahibi / Deplasman Takımı İçin Over İçinde Kale (Wicket): Ev sahibi veya deplasman takımı için belirtilen bir over içinde kale düşüp düşmeyeceğini tahmin edin. Bir devre bir over sırasında sona ererse, devrenin olumsuz hava koşulları nedeniyle sona ermesi durumu hariç, o over tamamlanmış sayılır; hava durumu nedeniyle kesintilerde karara bağlanmamış tüm bahisler geçersiz kalır.

Ev Sahibi / Deplasman Takımı İçin X. Atıştan (Delivery) Gelen Koşular: Ev sahibi veya deplasman takımı için X. atıştaki koşu sayısının belirli bir baraj hattının altında mı üstünde mi olacağını tahmin edin.

Yazı Turayı Kim Kazanır: Maçın başında yapılacak olan para atışını hangi takımın kazanacağını tahmin edin.

Maçta Elli (50) Koşu Yapılır mı: En az bir vurucunun 50 ve üzeri koşu yapip yapamayacağını tahmin edin. Bir maçın over sayısı azaltılırsa ve resmi bir maç sonucu mevcutsa tüm bahisler geçerli kalır. Maçın kesintiye uğraması ve 48 saat içinde yeniden başlamaması durumunda karara bağlanmamış tüm bahisler geçersiz sayılır.

Maçta Yüz (100) Koşu Yapılır mı: En az bir vurucunun 100 ve üzeri koşu yapip yapamayacağını tahmin edin. Bir maçın over sayısı azaltılırsa ve resmi bir maç sonucu mevcutsa tüm bahisler geçerli kalır. Maçın kesintiye uğraması ve 48 saat içinde yeniden başlamaması durumunda karara bağlanmamış tüm bahisler geçersiz sayılır.

En Çok Koşarken Vuran (Run Outs): Hangi takımın daha fazla "Run Out" gerçekleştireceğini tahmin edin. Bir run out genellikle vurucular kaleler arasında koşmaya çalışırken, savunma takımının vurucu o uçtaki alanına ulaşmadan önce topu kalelerden birine ulaştırmayı başararak gerçekleşir. Bir maç herhangi bir nedenle yarıda kalırsa, sonuç halihazırda belirlenmediği sürece karara bağlanmamış tüm bahisler geçersiz sayılır. Maçın over sayısı azaltılır ve bir maç sonucuna ulaşırsa, atılan over miktarına bakılmaksızın sahada savunma yaparken en çok run-out elde eden takım kazanan olur.

Maçın En İyi Vurucusu (Top Batsman): Maçın en iyi vurucusunu tahmin edin. En çok koşu yapan oyuncu kazanan olur. Maça başlayan ancak vuruş yapmayanlar kaybeden olarak sonuçlandırılır. Maça katılmayan herhangi bir oyuncu üzerine yapılan bahisler geçersiz sayılır. İki veya daha fazla oyuncu aynı sayıda koşu yaptığında beraberlik (dead-heat) kuralları geçerli olur.

Maçın En İyi Atıcısı (Top Bowler): Maçın en iyi atıcısını tahmin edin. En çok kale alan atıcı kazanan olur. Tüm atıcılar 0 kaleye sahipse tüm bahisler geçersiz sayılır. Maça katılmayan herhangi bir oyuncu üzerine yapılan bahisler geçersiz sayılır. İki veya daha fazla atıcı aynı sayıda kale almışsa, en az koşu veren atıcı kazanan olur. Aynı sayıda kale alan ve aynı sayıda koşu veren iki veya daha fazla atıcı varsa beraberlik kuralları uygulanır.

Maçın Adamı (Man Of The Match): Hangi oyuncunun maçın resmi olarak en iyi oyuncusu seçileceğini tahmin edin. Bahisler, resmi olarak ilan edilen maçın adamı ödülünü alan oyuncuya göre sonuçlandırılır.

Maçta Elli Koşu Yapacak Vurucu: Maçta hangi oyuncunun elli (50) koşu skoruna ulaşacağını tahmin edin.

Vurucunun Oyun Dışı Kalma Yöntemi: Adı geçen vurucunun oyundan nasıl çıkacağını tahmin edin. Belirtilen vurucu oyun dışı kalmazsa (not out) tüm bahisler

geçersiz sayılır. Belirtilen vurucu oyundan çekilir (retires) ve daha sonra vuruş yapmak için geri dönmezse tüm bahisler geçersiz sayılır. Vurucu daha sonra vuruş yapmak için geri döner ve oyun dışı kalırsa bahisler geçerli olur. Yakalanarak oyun dışı kalma (caught and bowled) durumu, alan savunması yakalamasına (fielder catch) dahil edilir.

En Yüksek İlk 6 Over Skoru: Her iki takım için ilk 6 over karşılaştırıldığında hangi takımın daha fazla toplam koşuya sahip olduğunu tahmin edin. Her iki takım için aynı sayıda koşu olması durumunda bahisler geçersiz sayılır.

En Çok Altılık Atacak Oyuncu: Maçta en çok altılık sayıyı hangi oyuncunun kaydedeceğini tahmin edin. İki veya daha fazla oyuncu aynı sayıda altılık attığında beraberlik (dead-heat) kuralları geçerli olur.

1. / 2. Devrede Yakalanarak Oyun Dışı Kalacak Oyuncu: Bireysel bir oyuncunun birinci veya ikinci devre sırasında yakalanarak (caught out) oyun dışı kalıp kalmayacağını tahmin edin. Mevcut sonuçlar: Evet / Hayır.

1. / 2. Devrede Oyuncu Toplam Koşu Sayısı Tek/Çift: Bireysel bir oyuncunun birinci veya ikinci devre sırasında elde ettiği koşu skorunun tek mi yoksa çift mi sayı olacağını tahmin edin.

En Yüksek Bireysel Skor: Herhangi bir oyuncu tarafından elde edilen en yüksek bireysel koşu skorunun belirli bir baraj hattının altında mı üstünde mi olacağını tahmin edin.

Toplam Alt/Üst Hatalı Atış (Wides): Maçta atılan hatalı atışların (wides) sayısının belirli bir baraj hattının altında mı üstünde mi olacağını tahmin edin.

Toplam Alt/Üst Ördek (Ducks): Maçta sıfır çekerek (duck) oyun dışı kalan vurucu sayısının belirli bir baraj hattının altında mı üstünde mi olacağını tahmin edin.

Toplam Alt/Üst Kale (Wickets): Maç boyunca düşen toplam kale sayısının belirli bir baraj hattının altında mı üstünde mi olacağını tahmin edin.

Toplam Alt/Üst Ekstra Sayılar (Extras): Maçta atılan hatalı atışlar veya ihlaller sebebiyle kazanılan ekstra puanların (wides, no-balls vb.) toplam sayısının belirli bir baraj hattının altında mı üstünde mi olacağını tahmin edin.

1. Kalenin (Wicket) Düşüşündeki Koşu Sayısı: Maçta ilk kale düştüğü anda ulaşılan toplam koşu sayısının kaç olacağını tahmin edin.

Ev Sahibi / Deplasman Takımı 1. Kalenin Düşüşündeki Koşu Sayısı: Ev sahibi veya deplasman takımının ilk kalesi düştüğü anda takımın ulaştığı toplam koşu sayısının kaç olacağını tahmin edin.

En İyi Vurucunun Takımı: Maçın en çok koşu yapan en iyi vurucusunun hangi takımda yer alacağını tahmin edin.

En İyi Atıcının Takımı: Maçın en çok kale alan en iyi atıcısının hangi takımda yer alacağını tahmin edin.

Toplam Alt/Üst En İyi Vurucu Skoru: Maçın en iyi vurucusunun elde edeceği koşu skorunun belirli bir baraj hattının altında mı üstünde mi olacağını tahmin edin.

1. Devre X. Over Oyun Dışı Kalma - Ev Sahibi / Deplasman Takımı: 1. devrede ev sahibi veya deplasman takımı için X. over içinde bir oyun dışı kalma (dismissal) durumunun meydana gelip gelmeyeceğini tahmin edin.

En Yüksek Skorlu Over - Toplam Alt/Üst: Maçta en fazla koşu yapılan over'daki toplam skoru belirli bir baraj hattının altında mı üstünde mi olacağını tahmin edin.

Toplam Alt/Üst Koşarken Vurulanlar (Run Outs): Maçta koşarken vurularak oyun dışı kalanların sayısının belirli bir baraj hattının altında mı üstünde mi olacağını tahmin edin.

Maç Handikapı: Kaleler ve koşular için uygulanan handikap avantajları dahilinde maç hangi takımın kazanacağını tahmin edin.

Yazı Turayı ve Maçı Kim Kazanır: Hem para atışını hem de maçın kendisini hangi takımın kazanacağını tahmin edin.

1. Over Toplam Alt/Üst: Maçın ilk over'ı (1st over) içinde atılan toplam koşu sayısının belirli bir baraj hattının altında mı üstünde mi olacağını tahmin edin.

Maç Süper Over'a Gider mi?: Maçın sonucunda bir Süper Over (Super Over) oynanıp oynanmayacağını tahmin edin.

Maç Kilometre Taşları (Match Milestones): Maçta toplamda kaç adet belirtilen kilometre taşı skoruna (50/100) ulaşılacağını tahmin edin. Bu durum, bireysel olarak 50+ veya 100+ üzeri yapılan koşu sayısına göre belirlenir. 100'ün üzerindeki bir skor hem 50 hem de 100 barajını geçmiş sayılır.

Beraberlik (Tied Match): Maçın beraberlikle bitip bitmeyeceğini tahmin edin. Krikette beraberlik (tie), oyunun sonunda her iki takımın da devrelerini tamamlaması ve skorlarının tamamen eşit olması durumudur.

Tamamlanan Maç: Maçın kurallara göre tamamlanıp tamamlanmayacağını tahmin edin. Resmi bir sonucun ilan edildiği maçlar tamamlanmış kabul edilir.

İlk X Over Sonucu: İlk X over sonunda elde edilen koşulara göre sonucun ne olacağını tahmin edin. Mevcut sonuçlar: Ev Sahibi, Beraberlik, Deplasman.

Oyuncu X Koşu Sayısına Ulaşır mı Evet/Hayır: Belirli bir oyuncunun maçta hedeflenen koşu sayısına ulaşip ulaşamayacağını tahmin edin.

Toplam Maç Dörtlükleri Tek mi Çift mi: Maç boyunca vurulan toplam dörtlük sınır sayısının tek mi yoksa çift mi sayı olacağını tahmin edin.

Toplam Maç Altılıkları Tek mi Çift mi: Maç boyunca vurulan toplam altılık sınır sayısının tek mi yoksa çift mi sayı olacağını tahmin edin.

Ev Sahibi / Deplasman Takımı İlk X Over Toplam Koşu Alt/Üst: Ev sahibi veya deplasman takımının ilk X over içinde atacağı toplam koşu sayısının belirli bir baraj hattının altında mı üstünde mi olacağını tahmin edin.

Ev Sahibi / Deplasman Takımı İlk X Over Toplam Koşu Tek mi Çift mi: Ev sahibi veya deplasman takımının ilk X over içinde atacağı toplam koşu sayısının tek mi yoksa çift mi sayı olacağını tahmin edin.

Ev Sahibi / Deplasman Takımı İlk Over Ekstra Sayı Evet/Hayır: Ev sahibi veya deplasman takımı için atılan ilk over içinde herhangi bir ekstra sayı (wides, no-balls, byes veya leg-byes gibi) gelip gelmeyeceğini tahmin edin.

Ev Sahibi / Deplasman Takımı 1. Over Dörtlük Vurulur mu Evet/Hayır: Ev sahibi veya deplasman takımı tarafından ilk over içinde bir dörtlük (boundary four) sayı vurulup vurulmayacağını tahmin edin.

Ev Sahibi / Deplasman Takımı 1. Over Altılık Vurulur mu Evet/Hayır: Ev sahibi veya deplasman takımı tarafından ilk over içinde bir altılık (boundary six) sayı vurulup vurulmayacağını tahmin edin.

Ev Sahibi / Deplasman Takımı 1. Kale Düşüşündeki Toplam Koşu Tek mi Çift mi: Ev sahibi veya deplasman takımının ilk kalesi düştüğü anda elde ettiği toplam koşu sayısının tek mi yoksa çift mi sayı olacağını tahmin edin.

Ev Sahibi / Deplasman Takımı İlk Atış (Delivery) Toplam Koşu: Ev sahibi veya deplasman takımı için yapılacak olan en ilk atışta kaç koşu kazanılacağını tahmin edin.

Ev Sahibi / Deplasman Takımı İlk Top Toplam Koşu Alt/Üst: Ev sahibi veya deplasman takımının karşılayacağı ilk topta elde edilen toplam koşu sayısının belirli bir baraj hattının altında mı üstünde mi olacağını tahmin edin.

Ev Sahibi / Deplasman Takımı Toplam Dörtlük Tek mi Çift mi: Ev sahibi veya deplasman takımı tarafından vurulan toplam dörtlük sayısının tek mi yoksa çift mi sayı olacağını tahmin edin.

X. Devre X. Over'ın X. Atışındaki Tam Koşu Sayısı: "1. devrenin 5. over'ındaki 3. atıştan elde edilecek tam koşu sayısı" gibi son derece spesifik bir atış anına yönelik tahmindir.

X. Devre - X Koşu Sayısına İlk Kim Ulaşır: Belirtilen devrede hedeflenen belirli bir koşu sayısına ilk olarak hangi takımın ulaşacağını tahmin edin.

X. Devre - Oyuncunun Karşıladığı Toplam Atış Sayısı: Bir oyuncunun karşıladığı toplam atış sayısının belirli bir sayının altında mı üstünde mi olacağını tahmin edin. Karşılanan toplam atış sayısı, bir vurucunun kale önünde kaldığı süre boyunca karşı karşıya kaldığı nizami topların sayısını ifade eder.

X. Devre - Oyuncunun Verdirdiği Koşu Sayısı: Bir oyuncunun atıcı olarak verdirdiği koşu sayısının belirli bir sayının altında mı üstünde mi olacağını tahmin edin. Verdirdi koşu sayısı, bir atıcının kendi over'larını atarken rakip takıma verdiği toplam koşu sayısını ifade eder.

X. Devre Ev Sahibi / Deplasman Takımı Sopadan Çıkan X. Sınır Sayısı Dörtlük mü Altılık mı: Belirtilen devrede ev sahibi veya deplasman takımının vurucusu tarafından sopayla vurulan X. sınır sayısının bir dörtlük (4 koşu) mü yoksa altılık (6 koşu) mı olacağını tahmin edin.

Toplam Vurucu Kilometre Taşları (50'ler/100'ler): Bir maç sırasında vurucular tarafından elde edilen toplam ellilik (50 koşu) ve yüzlük (100 koşu) sayısını tahmin edin.

X. Devrenin X. Over'ında Ev Sahibi / Deplasman Takımı Toplam Koşu Aralığı: Ev sahibi veya deplasman takımının belirli bir devre ve over içindeki toplam koşu aralığını tahmin edin. Örneğin bir takım, birinci devrenin 5. over'ında 6 ile 15 arasında bir koşu sayısı elde edebilir.

X. Devrede Ev Sahibi / Deplasman Takımı Koşu Aralığı: Ev sahibi veya deplasman takımının belirli bir devredeki toplam koşu aralığını tahmin edin. Örneğin bir takım, birinci devrede toplamda 229 ile 310+ arasında bir koşu aralığına ulaşabilir.

X. Devre Bireysel Oyuncu Toplam Sınır Sayısı Alt/Üst: Belirli bir oyuncunun vuruş sırası boyunca kaç tane dörtlük ve/veya altılık vuracağını tahmin edin.

X. Devre Bireysel Oyuncu Karşıladığı Top Sayısı Alt/Üst: Belirli bir oyuncunun kendi devresi boyunca kaç adet topa karşı duracağını tahmin edin.

X. Devre Bireysel Oyuncu Toplam Koşu (Aralık): Belirli bir oyuncunun 0-24, 25-30 gibi verilen hangi koşu aralığında skor üreteceğini tahmin edin.

Uzun Vadeli Pazarlar

Kazanan: Müsabakanın resmi sıralamasına göre verilen turnuvanın şampiyonunu tahmin etmeniz gerekir.

Seri Kazananı: Birkaç maçtan oluşan seriyi (couple of games) hangi takımın kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

E-Spor Genel Kuralları

Tüm e-spor bahis pazarları, oyun içi skor etkinliklerine veya planlanan bir maçın ya da haritanın (map) sonundaki sonuçlara dayanır. Tüm sonuçlandırmalar, ilgili maçların resmi video yayınında veya oyun içi akışında ilan edilen resmi skor ve sonuçlar kullanılarak gerçekleştirilir.

E-spor maçları için görüntülenen tüm maç başlangıç tarihleri ve saatleri yalnızca gösterge amaçlıdır ve doğru oldukları garanti edilmez. Bir maç yanlış tarih ve/veya saatle sunulsa bile bahisler geçerli kalır.

Bir ma duraklatılırsa veya ertelenirse ve asıl planlanan başlangı saatinden itibaren 48 saat içinde daha sonraki bir zamana yeniden planlanmazsa, o maa yapılan tüm bahisler geçersiz sayılır.

Bir oyuncunun, takımın veya turnuvanın adı yanlış yazılmışsa, yanlış yazılan adın farklı bir kuruluşa ait olduėu bariz olmadığı sürece tüm bahisler geçerli kalır.

Bir takımın organizasyondan ayrılması, başka bir organizasyona katılması veya resmi bir takım adı değışikliėi nedeniyle takım adının değışmesi durumunda tüm bahisler geçerli kalır.

Etkinlik organizatörü yedek oyuncu (stand-in) kullanımına izin veriyorsa ve resmi bir sonuç varsa, tüm bahisler normal şekilde sonuçlandırılır.

Hile gibi öngörülemeyen durumlar nedeniyle ma sonucunun organizatör tarafından iptal edilmesi veya değıştirilmesi (overruling) durumunda, o maa yapılan tüm bahisler geçersiz sayılır.

Bir ma turnuva organizatörü tarafından hükmen galibiyet (walkover) olarak ilan edilmişse tüm bahisler geçersiz sayılır.

Ma sırasında bir takımın turnuvadan çekilmesi veya pes etmesi durumunda, yalnızca tamamlanmış olan bağımsız haritalar üzerine yapılan bahisler sonuçlandırılır. Ma sonucu pazarı, ma yan pazarları ve diėer tüm karara bağlanmamış harita pazarları geçersiz sayılır.

Ma formatı değıştirilirse veya sunulandan farklı olursa, tüm bahisleri geçersiz kılma hakkı saklı tutulur.

Fikstür listesi yanlış verilmişse, tüm bahisleri geçersiz kılma hakkı saklı tutulur.

Bir ma planlanan başlangı tarihinden veya saatinden önce oynanırsa, maın asıl başlangıcından sonra oynanan tüm bahisler iade edilir. Maın asıl başlangıcından önce oynanan tüm bahisler geçerli kalır.

Bir ma veya harita, organizatör kaynaklı ya da teknik sorunlar nedeniyle yeniden oynanırsa, karara bağlanmamış tüm pazarlar geçersiz sayılır; yeniden oynanan malar veya haritalar yeni bir ma olarak ayrı ayrı ele alınır.

Nihai oyun oynanma süresi veya süresi belirli bir eşikle tamamen aynıysa, bu durum "ÜST" olarak çözümlenir.

Bir etkinliėin "en iyi 3 ma" (best of 3) gibi aynı iki oyuncu veya takımın birden fazla oyun veya harita oynamasını içerdii ve etkinliėin sonucu zaten belirlendiėi için bir veya daha fazla oyunun veya haritanın oynanmadıėı durumlarda, oynanmamış oyunlar veya haritalar üzerindeki bahisler geçersiz sayılır ve bahis miktarları iade edilir. Tarihler ve başlangı saatleri yalnızca bilgilendirme amaçlı gösterilir ve doğru olmayabilir.

Bir etkinliğin iptal edilmesi, ertelenmesi veya yarıda kesilmesi ve orijinal olarak planlanan başlangıç saatinden itibaren 48 saat içinde tamamlanmaması durumunda, o etkinliğe yapılan bahisler geçersiz sayılır ve bahis miktarları iade edilir. Ancak, 48 saat içinde tamamlanan oyunlar veya haritalar, aynı eşleşmenin parçası olması gereken ek oyunlar veya haritalar iptal edilse veya daha fazla ertelense bile normal şekilde sonuçlandırılır.

Bahisler, oyun yayıncısı veya etkinlik organizatörü tarafından yapılan resmi oyun yayınına göre sonuçlandırılır. Yayının kazanılan rauntları, öldürmeleri (kills), ejderhaları, kuleleri vb. gösteren bir sayaç içerdiği durumlarda, ilgili bahisleri sonuçlandırmak için genellikle bu sayaç kullanılır. Bahis sonucu yayından net olarak anlaşılamıyorsa veya yayın yoksa, mevcut olduğu durumlarda oyunun resmi istatistik API'si kullanılır.

Endeksli veya numaralandırılmış pazarlarda (Counter Strike oyununda belirli bir raundun kazananı veya League of Legends ya da DOTA2 oyununda belirli bir numaraya sahip öldürmeyi gerçekleştiren takım gibi), endeks sayısının kendisi hangi hedefin sayılacağını belirler. Yayınlar gecikmeli olabileceğinden ve bir hedef her vurulduğunda veya bir raunt tamamlandığında endeksi her zaman tam zamanında ilerletemeyebileceğimizden, pazar adındaki "sonraki" gibi kelimelerin doğru olduğu garanti edilmez. Bu nedenle tüm bahisler, pazar adındaki diğer ifadelerle veya bahsin oynandığı zamana bakılmaksızın, belirtilen numaralı raunt veya hedef üzerinden sonuçlandırılır.

Planlanan raunt veya harita sayısı değiştirilirse veya pazarlar yanlışlıkla asıl planlanan raunt veya harita sayısından farklı bir sayıya göre sunulursa; kazanma marjı (handikap dahil), toplam raunt/harita, doğru skorlar vb. üzerindeki bahisler geçersiz sayılır ve bahis miktarları iade edilir.

Harita kazananı ve eşleşme kazananı bahisleri geçerlidir. Herhangi bir harita oynanmazsa veya oyun başlamadan hükmen ya da varsayılan olarak bir oyuncuya veya takıma verilirse, o haritaya ve bir bütün olarak eşleşmeye yapılan tüm bahisler geçersiz sayılır ve bahis miktarları iade edilir. Yalnızca oynanan haritalara ilişkin bahisler geçerli kalır. Oyun saati başlar başlamaz veya takımlardan ya da oyuncularından biri o haritayla ilgili karakter seçimi (picks), yasaklama (bans) ve silah satın alma dahil olmak üzere herhangi bir oyun içi eylem gerçekleştirdiği an o harita başlamış kabul edilir.

Bu kural, bir yarışmacının bağlantısının kesilmesi veya teknik bir sorun yaşaması durumunda oynanan maçlara yapılan tüm bahisler için geçerlidir. Bir yarışmacının bir haritanın başlangıcından itibaren oyunun 10. dakikasından sonra bağlantısı kesilir veya oyundan çıkarsa, bahisler Dotabuff maç sayfası ve ilgili Twitch klipleri dahil olmak üzere çeşitli kaynakların kombinasyonu tarafından sağlanan resmi sonuca göre işleme alınır. Bir yarışmacının ilk 10 dakika içinde bağlantısı kesilir ve haritanın geri kalanı için yeniden bağlanabilir veya yerine başka biri geçebilirse, o harita ve maçtaki etkilenen tüm bahisler geçerli kalır. Bu kural, CS hariç tüm e-sporlar için geçerlidir.

Counter Strike 2 oyununda bir oyuncunun bağlantısı kesilir ve kimse onun yerine geçmezse, maçı 4'e 5 oynamaya karar verirlerse ve bağlantı kesilme anından sonra EN

AZ 3 raunt oynarlarsa, maın kazananı (moneyline) ve karara baėlanmamıř ma yan pazarları dahil olmak zere karara baėlanmamıř tm harita pazarları geersiz sayılır.

Bazı pazarlarda bir harita, oyun (game) olarak da adlandırılabilir.

Counter Strike Kuralları

Uzatma devrelerinin (overtime) oynanabileceėi durumlarda, pazar iin beraberlik seeneėi aıka belirtilmediėi srece bu uzatmalar pazarların sonulandırılmasına dahil edilir; beraberlik seeneėi sunulmuřsa sonulandırma yasal normal raunt sayısına gre yapılır.

oėu harita bahsi, beraberlik durumunda oynanan ekstra rauntlar hari olmak zere, planlanan normal raunt sayısına dayanır. Bununla birlikte, bir harita kazananı pazarı bir "beraberlik" seeneėi olmaksızın sunuluyorsa, bu pazar oynandıėı takdirde uzatma sreleri de dahil olmak zere haritanın genel kazananı lehine sonulandırılır.

Unvan ve oyuna zg terimler řu řekildedir:

T / CT (Terrorists / Counter-terrorists): Karanlık / Aydınlık takımın oyuna zg adıdır.

Round (Raunt): Takım, haritayı kazanmak iin rauntlar kazanır. Bir raunt řu durumlarda kazanılır: 1) Bir takım diėerini tamamen elediėinde, 2) Terristler bombayı bařarıyla patlattıėında, 3) Anti-terristler bombanın raunt bařlangıcından itibaren 120 saniye iinde patlamasını engellediėinde. 13 raunda ilk ulařan takım haritayı kazanır.

Overtime (Uzatma): Harita skorunun berabere bitmesi durumunda, ilk uzatma en iyi 6 raunt (Bo6) formatında oynanır. Bařka bir beraberlik durumunda, aynı kurallarla bir sonraki uzatma oynanır. Bu sre bir takım uzatmayı kazanana kadar tekrarlanır. Uzatma kuralları turnuvaya zg olabilir.

Pistol round (Tabanca raundu): Belirli bir haritadaki 1. ve 13. rauntlardır.

Dota2 Kuralları

Kuleleri ieren bahislerde, son vuruř bir minyondan (minion) gelmiř olsa bile, yıkılan tm kuleler rakip takım tarafından yıkılmıř sayılır.

Kıřlıları (barracks) ieren bahislerde, son vuruř bir minyondan gelmiř olsa bile, yıkılan tm kıřlılar rakip takım tarafından yıkılmıř sayılır. Her iftteki menzilli (ranged) ve yakın dvř (melee) kıřlıları ayrı kıřlılar olarak sayılır, bylece her takımın toplam altı kıřlısı olur.

İlk Kan (First Blood) dıřındaki ldrmeleri ieren bahislerde, bir řampiyonun lmnn ldrme (kill) olarak sayılıp sayılmayacaėını belirlemede resmi yayın veya varsa oyun API'si kesin kanıttır. rneėin, bir řampiyonun bir dřman řampiyonunun mdahalesi olmadan kule veya minyon hasarıyla ldrlmesi yayında bir ldrme olarak kaydedilmeyebilir, bu durumda bahis sonulandırma amaları doėrultusunda bir ldrme olarak sayılmaz.

İlk Kan (First Blood) üzerine yapılan bahislerde, yayının veya resmi API skorunun öldürmeyi İlk Kan olarak kaydetmesi gerekir. Örneğin, bir öldürmenin bir takım arkadaşı tarafından engellendiği (deny) durumlarda, bu durum yayındaki öldürme sayacına bir öldürme olarak kaydedilse bile İlk Kan olarak sayılmayabilir; bu durumda bahis sonuçlandırma amaçları doğrultusunda İlk Kan olarak kabul edilmeyecektir. Şüpheye mahal vermemek adına, "İlk Kan" dışındaki tüm öldürme pazarları öldürme sayacına göre sonuçlandırılır, ancak öldürme sayacına kaydedilen bir öldürme yalnızca bu şekilde anons edilirse İlk Kan olarak sayılır.

Roshan üzerine yapılan bahislerde, ölümsüzlük kalkanını (aegis of the immortal) alan oyuncuya bakılmaksızın, yayına veya varsa oyun API'sine göre Roshan'a son vuruşu yapan takım Roshan'ı katletmiş sayılır.

Belirli bir hedefi vuracak bir sonraki takımı veya belirli bir hedeften en çok sayı yapacak takımı içeren bahislerde, "hiçbiri" veya "beraberlik" seçeneğinin sunulduğu ve kazanan sonuç olduğu durumlarda, her iki takıma yapılan bahisler de kaybeden sayılır. Böyle bir seçim sunulmadığında ve her iki takım da kazanan olmadığında, pazardaki tüm bahisler geçersiz sayılır ve bahis miktarları iade edilir.

Bir takımın teslim olduğu (surrender) durumlarda bahisler geçerli kalır ve şu şekilde sonuçlandırılır. Harita kazananını içeren bahislerde, kazanan takım teslim olmayan takımdır. Roshanları, kışlaları ve öldürmeleri içeren bahisler, teslim olmanın gerçekleştiği andaki duruma göre sonuçlandırılır. Kuleleri içeren bahisler, kazanan takımın, teslim olmanın gerçekleştiği pozisyonundan itibaren oyunu normal şekilde kazanması için teorik olarak gereken minimum sayıda ek kuleyi daha yıkmış olduğu varsayılarak sonuçlandırılır. Örneğin, kazanan takım tüm aşama 1 (tier 1) kulelerini ve bir aşama 2 (tier 2) kulesini yıkmışsa, o pozisyonundan itibaren oyunu normal şekilde kazanmak için en az bir aşama 3 (tier 3) kulesini ve iki kadim (ancient) kuleyi yıkması gerekeceğinden, üç kule daha yıkmış (toplamda yedi kule) sayılacaktır.

Dota 2 Terimleri ve Tanımları

Ancient: Haritanın birincil hedefidir. Rakip takımın Ancient yapısını yok eden ilk takım haritayı kazanır.

GG: İlgili takımın genel sohbet kısmına yazması durumunda haritayı terk etmesine (pes etmesine) olanak tanıyan komuttur.

Dire / Radiant: Karanlık ve Aydınlık takımlarının oyuna özgü isimleridir.

Kill (Öldürme): Rakip takım üyelerinin toplamda kaç kez öldürüldüğünü temsil eden, Aydınlık veya Karanlık takımının skorudur.

Aegis: Oyun hedefi olan Roshan öldürüldükten sonra beliren bir öğedir. Bir oyuncu tarafından yerden alınabilir.

Tower (Kule): Rakip takım tarafından yok edilebilen, takıma özgü bir oyun hedefidir.

Barracks (Kışla): Rakip takım tarafından yok edilebilen, takıma özgü bir oyun hedefidir.

League of Legends (LoL) Kuralları

Kuleleri içeren bahislerde, son vuruş bir minyondan gelmiş olsa bile, yıkılan tüm kuleler rakip takım tarafından yıkılmış sayılır.

Inhibitörleri (durdurucuları) içeren bahislerde, son vuruş bir minyondan gelmiş olsa bile, yıkılan tüm inhibitörler rakip takım tarafından yıkılmış sayılır. Yıkılan inhibitör sayısı ile ilgili bahislerde, her biri yıkılıp yeniden doğsa ve tekrar yıkılsa bile, altı inhibitörün her biri yalnızca bir kez sayılır. Bir sonraki yıkılan inhibitörle ilgili bahislerde ise, yeniden doğmuş ve ikinci veya sonraki kez yıkılıyor olsa bile, her bir inhibitör yıkımı ayrı ayrı sayılır.

Öldürmeleri (League of Legends oyununda haritadaki ilk öldürmeyle eşanlamli olan "İlk Kan" dahil) içeren bahislerde, bir şampiyonun ölümünün öldürme olarak sayılıp sayılmayacağını belirlemede resmi yayın veya varsa oyun API'si kesin kanıttır. Örneğin, bir şampiyon düşman şampiyonunun müdahalesi olmadan kule veya minyon hasarıyla öldürülürse, bu yayında öldürme olarak kaydedilmeyebilir; bu durumda bahis sonuçlandırma amaçları doğrultusunda bir öldürme olarak sayılmaz.

Belirli bir hedefi vuracak bir sonraki takımı veya belirli bir hedeften en çok sayı yapacak takımı içeren bahislerde, "hiçbiri" veya "beraberlik" seçeneğinin sunulduğu ve kazanan sonuç olduğu durumlarda, her iki takıma yapılan bahisler de kaybeden sayılır. Böyle bir seçim sunulmadığında ve her iki takım da kazanan olmadığında, pazardaki tüm bahisler geçersiz sayılır ve bahis miktarları iade edilir.

Bir takımın teslim olduğu durumlarda bahisler geçerli kalır ve şu şekilde sonuçlandırılır. Harita kazananını içeren bahislerde, kazanan takım teslim olmayan takımdır. Ejderhaları, baronları ve öldürmeleri içeren bahisler, teslim olmanın gerçekleştiği andaki duruma göre sonuçlandırılır. Kuleleri ve inhibitörleri içeren bahisler, kazanan takımın, teslim olmanın gerçekleştiği pozisyondan itibaren oyunu normal şekilde kazanması için teorik olarak gereken minimum sayıda ek kuleyi ve/veya inhibitörü daha yıkmış olduğu varsayılarak sonuçlandırılır. Örneğin, teslim olma anında kaybeden takımın herhangi bir inhibitörü yıkılmışsa, başka hiçbir inhibitör yıkılmış sayılmaz. Kaybeden takımın yıkılmış bir inhibitörü yoksa, kazanan takımın bir ek inhibitör daha yıkmış olduğu varsayılır; öncelik zaten yıkılmış ancak yeniden doğmuş bir inhibitöre verilir. Kazanan takım tüm aşama 1 kulelerini ve bir aşama 2 kulesini yıkılmışsa, o pozisyondan itibaren oyunu normal şekilde kazanmak için en az bir aşama 3 kulesini ve iki Nexus kulesini yıkması gerekeceğinden, üç kule daha yıkmış (toplamda yedi kule) sayılacaktır.

League of Legends oyununa özgü terimler şu şekildedir:

Nexus: Haritanın birincil hedefidir. Rakip takımın Nexus yapısını yok eden ilk takım haritayı kazanır.

Kill (Öldürme): Rakip takım üyelerinin toplamda kaç kez öldürüldüğünü temsil eden, Mavi veya Kırmızı takımın skorudur.

Turret (Taret): Rakip takım tarafından yok edilebilen, takıma özgü bir oyun hedefidir.

Inhibitor (İnhibitör): Rakip takım tarafından yok edilebilen, takıma özgü bir oyun hedefidir.

Dragon (Ejderha): Oyuncular tarafından öldürülebilen bir oyun hedefidir.

Baron: Oyuncular tarafından öldürülebilen bir oyun hedefidir.

Genel E-Spor Pazarları

Bu bölümdeki bir veya daha fazla pazar, bahis platformumuzda sunulan farklı e-spor oyunlarında bulunabilir. Bu oyunlardan bazıları şunlardır: KoG (Kings of Glory), Rainbow Six, Starcraft, WoW (World of Warcraft), VALORANT, GoW (God of War), HALO, HOTS (Heroes of the Storm), Rocket League, SMITE.

Kazanan (1,2): Etkinlikte sunulan harita sayısına göre oyunun kazananını belirleyin.

Kazanan (1X2): Etkinlikte sunulan harita sayısına göre oyunun kazananını belirleyin veya maçın berabere bitip bitmeyeceğini tahmin edin.

Harita Handikapı: Maçın kazananının ilgili bir harita marjı ile belirlendiği bahistir. Doğru skor, handikaptaki önerilen haritalara eklenir veya çıkarılır ve bu işlemten sonra kazanan taraf (ev sahibi veya deplasman takımı) belirlenir. Örneğin NomGaming ile Team Spotnet maçında; Nom-Gaming (-1.5) pazarı, Nom takımının 1.5 harita dezavantajı ile kazanması anlamına gelir; etkinlik Nom lehine 3-0 biterse bahis hattını kazanmış olur, çünkü seçilen handikap 1.5 olduğunda Nom 1.5 - 0 skoruyla skor tablosunun başında kalmaya devam eder. Team Spotnet (+1.5) pazarı ise Team Spotnet takımına tüm haritalarda 1.5'lik bir avantaj sağlamaktır; etkinlik 2-1 biterse Team Spotnet kazanan olur, çünkü 1.5'lik avantaj ona 2.5'lik bir skor avantajı sağlar ve sonuç 2-2.5 lehine biter.

Toplam Haritalar: Bu pazar, oyunun kaç haritadan oluşacağı ile ilgilidir.

Tam Skor (Haritalar üzerinde): Bu pazar, 0:2 - 1:2 veya 2:0 - 2:1 gibi seçenekler sunarak maçın tam ve nihai skorunu belirtir.

Birinci Harita Kazananı - İkinci Harita Kazananı: Bu pazar yalnızca etkinliğin birinci veya ikinci haritasının kazananını tanımlar.

Birinci Harita Kazananı 1x2: Bu pazarda, o an oynanmakta olan haritaya göre tanımlanan 3 normal seçenek (Ev Sahibi - Deplasman - Beraberlik) sunulur.

Doğru Maç Skoru: İki takım arasındaki maçın tam final skorunu tahmin etmeniz gerekir.

Extra E-spor Pazarları

Harita X - Takımın İlk Kanı (First Blood) Alması: Belirli haritada maç sırasında ilk öldürmeyi hangi takımın gerçekleştireceğini tahmin etmeniz gerekir. Kuleler veya canavarlar tarafından gerçekleştirilen infazlar sayılmaz. İlk öldürme bir oyuncu tarafından gerçekleştirilmelidir.

Harita X - Takımın Z'inci Roshan'ı Kesmesi: Harita X üzerindeki maç sırasında Z'inci Roshan'ı ilk öldürecek takımı tahmin etmeniz gerekir.

X - Takımın Rift Herald'ı Kesmesi: Harita X üzerindeki maç sırasında Rift Herald'ı ilk öldürecek takımı tahmin etmeniz gerekir.

Round (Raunt) Handikapı: Bu bahis pazarında, maçta kazanılan toplam round sayısı üzerinden X takımına avantaj veya dezavantaj verebilirsiniz.

Toplam Skorlanan Kill Sayısı Alt/Üst: Bir maçta skorlanan toplam kill sayısının belirlenen sayıdan fazla mı yoksa az mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam Round Sayısı: Maçta oynanan toplam round sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Harita X - Toplam Kesilen Baron Alt/Üst: Harita X üzerindeki maçta kesilen toplam Baron sayısının belirlenen sayıdan fazla mı yoksa az mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Harita X - Toplam Kesilen Dragon Alt/Üst: Harita X üzerindeki maçta kesilen toplam Dragon sayısının belirlenen sayıdan fazla mı yoksa az mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Harita X - Toplam Yıkılan Inhibitor Alt/Üst: Harita X üzerindeki maçta yıkılan toplam inhibitor sayısının belirlenen sayıdan fazla mı yoksa az mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Harita X - Toplam Kesilen Roshan Alt/Üst: Harita X üzerindeki maçta kesilen toplam Roshan sayısının belirlenen sayıdan fazla mı yoksa az mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Harita X - Pistol Round Z - Kazanan: Maçın Harita X üzerindeki seçilen Z pistol round'unu hangi takımın kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

Harita X - Knife Kill?: Maç sırasında Harita X üzerinde en az bir oyuncunun bıçak ile kill alıp almayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Harita X - Z'inci Dakikada Hangi Takım Daha Yüksek Net Worth'a Sahip Olacak?: Harita X üzerindeki maçta belirtilen dakikada hangi takımın daha yüksek toplam altına (gold) veya net worth'e sahip olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Harita X - Takım N - Toplam Kuleler: Maç sırasında Harita X üzerinde Takım N tarafından yıkılan toplam kule sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Tek/Çift Harita Sayısı: Maçta oynanacak toplam harita sayısının tek mi çift mi olacağı üzerine yapılan bahis.

Harita X - Oyuncu Z - Toplam Kill: Belirtilen haritada Oyuncu Z'nin toplam kill sayısı üzerine yapılan bahis.

Toplam Round: Belirtilen haritada rakip x tarafından oynanan toplam round sayısı. Bahis sonucu, sonucun belirlenen toplam çizginin üstünde veya altında olmasına göre belirlenir.

Harita X - Harita Süresi: Harita X üzerindeki maçın toplam süresini tahmin etmeniz gerekir. Belirtilen harita süresi için dakika bazında (alt/üst) bahis yapılır. Oyun içi zamanlayıcıya göre hesaplanır. Örneğin, 40.5 üst süresine bahis için: Bahsin kazanması için harita süresinin 40 dakika 30 saniye veya daha fazla olması gerekir. Bahsin kaybetmesi için süre 40 dakika 29 saniye veya daha az olmalıdır.

Harita X - CT Toplam Round: Harita X üzerindeki maç sırasında Counter-Terrorist (CT) tarafının kazandığı toplam round sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Harita X - Terrorist Toplam Round: Harita X üzerindeki maç sırasında Terrorist tarafının kazandığı toplam round sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Oyuncu Z - Toplam Round: Oyuncu Z tarafından oynanan toplam round sayısı. Bahis sonucu, sonucun belirlenen toplam çizginin üstünde veya altında olmasına göre belirlenir.

Harita X - İlk Yarı - Round Handikapı: Belirtilen haritada ilk yarı boyunca takımlardan biri için, kazanılan veya kaybedilen round sayısı üzerinden ifade edilen avantaj veya dezavantaj.

Harita X - İlk Yarı - Takım N Toplam Round: Belirtilen haritada ilk yarı boyunca Takım N'nin belirtilen round sayısından daha fazla mı yoksa daha az mı round kazanacağı üzerine bahis.

Harita X - İkinci Yarı - Kazanan 1x2: Belirtilen haritada ikinci yarının kazananına yönelik bahis.

Harita X - İkinci Yarı - Toplam Round: Belirtilen haritada ikinci yarı boyunca oynanacak toplam round sayısı üzerine bahis. Örneğin, bir oyuncu 22 üstüne bahis yaparsa ve haritada toplam 20 round oynanırsa bahis kaybeder çünkü oynanan toplam round sayısı belirlenen değerden azdır. Eğer 22 altına bahis yapılmışsa ve 22 round oynanmışsa bahis kazanır. MR12 formatı maçlarda maksimum round sayısı 24'tür.

X - Takım N Toplam Round: Harita X üzerinde Takım N'nin belirtilen round sayısından daha fazla mı yoksa daha az mı round kazanacağı üzerine bahis.

Harita X - İlk Courier Kill: Harita X üzerinde hangi takımın rakip courier'ı ilk öldüreceğine bahis. Takımlardan biri rakip courier'ı öldürdüğünde bahis sonuçlanmış kabul edilir. Harita boyunca hiç courier kill gerçekleşmezse bahis "1" oranıyla sonuçlandırılır.

Harita X - Divine Rapier: Harita X üzerindeki maç sırasında herhangi bir oyuncunun bir Divine Rapier ediniş edinemeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Maç Kill Handikapı: Belirtilen sayıda kill handikapı eklenerek veya çıkarılarak bir takımın toplam kill sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Takım N - Maç Toplam Kill: Takım N'nin bir maç boyunca gerçekleştireceği toplam kill sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Harita X - Doğru Pistol Round Skoru: Harita X üzerinde pistol round skorunun tam sonucunu tahmin etmeniz gerekir; genellikle her takımın kaç pistol round kazanacağını ifade eder.

Harita X - Takım N Toplam Kill: Belirtilen haritada Takım N'nin toplam kill sayısı üzerine bahis.

Harita X - HE Grenade Kill Olacak mı: Harita X üzerindeki maç sırasında en az bir oyuncunun HE Grenade ile kill alıp almayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Harita X - Molotov (Incendiary Grenade) Kill Olacak mı?: Harita X üzerindeki maç sırasında en az bir oyuncunun Molotov ile kill alıp almayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Harita X - Zeus X27 Kill Olacak mı: Harita X üzerindeki maç sırasında en az bir oyuncunun Zeus X27 silahı ile kill alıp almayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Harita X - Overtime Z - 1x2: Harita X üzerindeki maçta Overtime Z sonucunu tahmin etmeniz gerekir.

Harita X - Overtime Z - Round Handikapı: Harita X üzerindeki Overtime Z sonucunu, bir takıma avantaj veya dezavantaj sağlayan handikap faktörü ile birlikte tahmin etmeniz gerekir.

Harita X - Overtime Z - Toplam Round: Harita X üzerindeki maçta Overtime Z sırasında oynanacak toplam round sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Harita X - Takım Z - Haritayı Kazan + Harita Süresi: Takım Z'nin Harita X'i kazanacağını ve aynı zamanda Harita X üzerindeki maç süresinin belirlenen aralıkta olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Harita X - Z Yarıyı Kazan + Haritayı Kazan: Harita X üzerinde ilk veya ikinci yarıyı hangi takımın kazanacağını ve aynı zamanda hangi takımın haritayı kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

Harita X - İlk Pistol Round'u Kazan + Harita: Harita X üzerinde İlk Pistol Round'u hangi takımın kazanacağını ve aynı zamanda haritayı hangi takımın kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

Harita X - İkinci Pistol Round'u Kazan + Haritayı Kazan: Harita X üzerinde İkinci Pistol Round'u hangi takımın kazanacağını ve aynı zamanda haritayı hangi takımın kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

Harita X - İlk Pistol Round'u Kazan + İlk Yarıyı Kazan: Harita X üzerinde İlk Pistol Round'u hangi takımın kazanacağını ve aynı zamanda İlk Yarıyı hangi takımın kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

Harita X - Toplam Barracks: Harita X üzerinde yıkılan toplam barracks sayısı üzerine bahis.

Maç Toplam Barracks: Maç boyunca her iki takım tarafından yıkılan toplam barracks sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Harita X - Roshan Kill Sayısına Göre Kazanan: Harita X üzerindeki maçta en fazla Roshan kill gerçekleştirecek takımı tahmin etmeniz gerekir. Roshan kill sayısında beraberlik olması durumunda bahis geçersiz (void) sayılır.

Harita X - Roshan Kill Sayısına Göre 1X2: Harita X üzerindeki maçta en fazla Roshan kill gerçekleştirecek takımı tahmin etmeniz gerekir. Beraberlik seçeneği dahildir.

Harita X - Triple Kill: Belirtilen haritada bir oyuncunun triple kill yapması üzerine bahis.

Harita X - Her İki Takım da İlk 2 Rift Scuttler'ı Kesti mi: Harita X üzerindeki maçta her iki takımın da ilk iki Rift Scuttler kill'ini gerçekleştirip gerçekleştirmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

X - Rift Herald 10 Dakika İçinde Kesilecek mi: Harita X üzerindeki maçta Rift Herald'ın ilk 10 dakika içinde (00:00 - 09:59) herhangi bir takım tarafından kesilip kesilmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Harita X - Her İki Takım da Rift Herald Kesecek mi: Harita X üzerindeki maçta her iki takımın da Rift Herald kill'i gerçekleştirip gerçekleştirmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Harita X - Her İki Takım da İlk İki Dragon'u Kesecek mi: Belirtilen haritada her iki takımın da ilk iki dragon kill'ini gerçekleştirip gerçekleştirmeyeceğine bahis.

Harita X - Drake Çalınacak mı: Harita X üzerindeki maçta Dragon'un (genellikle "Drake" olarak adlandırılır), onu almaya çalışan takım dışında başka bir takım tarafından çalınıp çalınmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Harita X - Dragon Soul: Belirtilen haritada Dragon Soul'un alınıp alınmayacağı üzerine bahis (bir takımın 4 Dragon kesmesi Dragon Soul kazandırır).

Harita X - Baron Çalma: Belirtilen haritada takımlardan birinin, rakip takımın öldüremediği Baron'u çalıp çalınmayacağı üzerine bahis.

Harita X - 10 Dakikadan Önce Toplam Kill: Oyun içi zamanlayıcıya göre ilk 10 dakika içinde (00:00 - 09:59) yapılan toplam kill sayısı.

Harita X - Bireysel En Yüksek Toplam Kill: Harita X üzerinde bir oyuncu tarafından elde edilen en yüksek kill sayısının belirlenen çizginin üstünde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Harita X - Toplam Ace Sayısı: Belirtilen haritadaki toplam ace sayısı (Ace - bir takım oyuncusunun beş rakip karakteri öldürmesi).

Harita X - İlk Üst Nehir Rift Scuttler'ını Öldür: Harita X üzerindeki maçta üst nehir bölgesinde bulunan ilk Rift Scuttler'ı hangi takımın başarıyla öldüreceğini tahmin etmeniz gerekir.

Harita X - İlk Alt Nehir Rift Scuttler'ını Öldür: Harita X üzerindeki maçta alt nehir bölgesinde bulunan ilk Rift Scuttler'ı hangi takımın başarıyla öldüreceğini tahmin etmeniz gerekir.

Harita X - İlk Baron Kesildiğinde Baron Buff'ını Kazanan Toplam Üye Sayısı: Harita X üzerinde ilk Baron kesildikten sonra Baron buff'ını elde eden şampiyon sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Harita X - Inhibitor Yeniden Doğacak mı: Belirtilen haritada yıkılan bir inhibitor'ün yeniden doğup doğmayacağı üzerine bahis.

Harita X - İlk Kule 13 Dakikadan Önce Yıkılacak mı: Oyun içi zamanlayıcıya göre ilk kulenin 13 dakikadan önce (00:00 - 12:59) yıkılıp yıkılmayacağı üzerine bahis.

Harita X - Elder Dragon Kesilecek mi: Harita X üzerindeki maçta Elder Dragon'un öldürülüp öldürülmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Harita X - First Blood'daki Toplam Assist Sayısı: Harita X üzerinde gerçekleşen First Blood için kaç oyuncunun assist alacağı üzerine bahis.

Harita X - Dragon Kesme Handikapı: Harita X üzerinde her takımın öldürdüğü toplam Dragon sayısını, takımlardan birine uygulanan handikap ile tahmin etmeniz gerekir. Handikap, bir takımın toplam kill sayısına eklenen veya çıkarılan önceden belirlenmiş bir sayıdır.

Harita X - Toplam Yıkılan Kule Sayısı: Harita X üzerinde her iki takım tarafından yıkılan toplam kule sayısı üzerine bahis.

Harita X - Toplam High Ground Kule Sayısı: Harita X üzerindeki maç sırasında her iki takım tarafından birlikte yıkılan toplam high ground kule sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Harita X - İlk Kan (First Blood) 6 Dakika İçinde Olacak mı: Harita X üzerinde maçın ilk kill'inin (First Blood olarak adlandırılır) ilk 6 dakika içinde (00:00 - 05:59) gerçekleşip gerçekleşmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Harita X - Yıkılan Kule Sayısına Göre Kazanan: Harita X üzerinde daha fazla kule yıkacak takımı tahmin etmeniz gerekir. Sonuç beraberlik olursa bahis geçersiz (void) sayılır.

Harita X - Yıkılan Kule Sayısına Göre 1X2: Harita X üzerinde daha fazla kule yıkacak takımı tahmin etmeniz gerekir. Beraberlik seçeneği dahildir.

Harita X - Toplam Kill: Belirtilen haritada toplam kill sayısı üzerine bahis. Maçın bitiminden önce yapılan tüm kill'ler sayılır; genel sohbette "GG" yazıldıktan sonra yapılan kill'ler de dahildir. Hesaplama, maç sonrası istatistiklerdeki nihai takım skoruna göre yapılır; bu nedenle rakip takım hanesine yazılmayan ölümler bahis hesaplamasına dahil edilmez.

Harita X - Toplam Ölüm Sayısı: Belirtilen haritadaki toplam ölüm sayısı üzerine bahis. Maç bitmeden önce gerçekleşen tüm kill'ler sayılır; genel sohbette "GG" yazıldıktan sonra gerçekleşen ölümler de dahildir. Hesaplama, maç sonrası istatistiklerdeki nihai takım skoruna göre yapılır; bu nedenle rakip takıma yazılmayan ölümler bahis hesaplamasına dahil edilmez.

Harita X - Her İki Takım da Barracks Yıkacak: Belirtilen haritada oyun süresi içinde her iki takımın da tüm barracks'ları yıkacağı üzerine bahis.

Harita X - Her İki Takım da Roshan Kesecek: Belirtilen haritada oyun süresi içinde her iki takımın da Roshan keseceği üzerine bahis.

Harita X - Toplam Round: Harita X üzerindeki maç sırasında oynanacak toplam round sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Harita X - Tek/Çift Round: Harita X üzerindeki maç sırasında oynanacak toplam round sayısının tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Harita X - Toplam Kill: Harita X üzerindeki maç sırasında gerçekleşecek toplam kill sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Harita X - Ace Olacak mı: Harita X üzerindeki maç sırasında bir takımın "ace" yapıp yapmayacağını tahmin etmeniz gerekir. Ace, bir takımın karşılaşma sırasında kendi oyuncularından hiçbiri ölmeden rakip takımın beş oyuncusunun tamamını ortadan kaldırmasıdır.

Harita X - Kazanan: Harita X üzerindeki maçı hangi takımın kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

Harita X - Round Handikapı: Harita X üzerindeki maç sonucunu, takımlardan birinin kazandığı round sayısına handikap uygulanarak tahmin etmeniz gerekir.

Harita X - Toplam Assist: Harita X üzerinde gerçekleşecek toplam assist sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Harita X - Oyuncu Assist Yapacak mı: Belirli bir oyuncunun Harita X üzerinde assist alıp almayacağı üzerine bahis.

Harita X - Squad Top Alacak mı: Belirli bir takımın (veya squad'ın) o haritada belirli bir hedefe ulaşp ulaşmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Harita X - Kill Farkına Göre Kazanma Marjı: Belirli bir haritanın sonunda iki takım arasındaki kill farkını tahmin etmeniz gerekir.

Harita X - Toplam Kill Tek/Çift: X'inci haritadaki toplam kill sayısının tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyun X - Toplam Kill: Oyun X sırasında gerçekleşen toplam kill sayısının belirlenen sayıdan fazla mı yoksa az mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyun X - Toplam Kill Tek/Çift: Oyun X sırasında gerçekleşen toplam kill sayısının tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyun X - Oyuncu Kill Alacak mı: Belirli bir oyuncunun Oyun X sırasında en az bir kill alıp almayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyun X - Toplam Assist: Oyun X sırasında kaydedilen toplam assist sayısının belirlenen sayıdan fazla mı yoksa az mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyun X - Oyuncu Assist Yapacak mı: Belirli bir oyuncunun Oyun X sırasında en az bir assist yapıp yapmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyun X - Squad Top Alacak mı: Belirli bir squad'ın Oyun X sonunda ilk X sıra içinde (örneğin ilk 3, ilk 5, ilk 8) yer alıp almayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyun X - Kill Farkına Göre Kazanma Marjı: Oyun X sonunda kazanan takımın rakibine göre kaç kill fazla elde edeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Oyun X - Oyuncu Top Alacak mı: Belirli bir oyuncunun Oyun X sonunda ilk X sıra içinde (örneğin ilk 3, ilk 5, ilk 8) yer alıp almayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyun X - Kazanan: Oyun X'in kazananını tahmin etmeniz gerekir.

Oyun X - Asya Handikapı: Oyun X sonucuna belirtilen kill farkı eklenerek veya çıkarılarak Oyun X'in kazananını tahmin etmeniz gerekir.

Oyun X - Toplam Puan Alt/Üst: Oyun X sırasında kazanılan toplam puanın belirlenen sayıdan fazla mı yoksa az mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyun X - Tek/Çift: Oyun sırasında kaydedilen toplam kill sayısının tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyun X - Doğru Round Skoru: Oyun X sırasında doğru round skorunu tahmin etmeniz gerekir.

Oyun X - Fatality: Oyun X sırasında herhangi bir oyuncunun Fatality kullanıp kullanmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyun X - Brutality: Oyun X sırasında herhangi bir oyuncunun Brutality kullanıp kullanmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyun X - Ev Sahibi Takım - Fatal Blow: Ev sahibi takımın Oyun X sırasında Fatal Blow kullanıp kullanmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyun X - Deplasman Takımı - Fatal Blow: Deplasman takımının Oyun X sırasında Fatal Blow kullanıp kullanmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyun X - Round Z - Kazanan: Oyun X'in Z'inci round'unun kazananını tahmin etmeniz gerekir.

Round Z - Kazanan: Z'inci round'un kazananını tahmin etmeniz gerekir.

Oyun X - En Fazla Kill: Oyun X sırasında en yüksek kill sayısına ulaşacak takımı tahmin etmeniz gerekir.

Oyun X - Top Sayısına Göre Kazanma Marjı: Oyun X sonunda kazanan takımın rakibine göre kaç top daha fazla elde edeceğini tahmin etmeniz gerekir.

İlk Y Oyun İçin Toplam Kill: İlk Y oyun sırasında elde edilen toplam kill sayısının belirlenen sayıdan fazla mı yoksa az mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

CS:GO Pazarları

Kazanan: Etkinlikte sunulan harita sayısına göre oyunun (x harita) kazananını belirleyin.

İlk Harita - Toplam Round: Bu bahis pazarı, mevcut haritanın 26.5 round üstü mü yoksa 26.5 round altı mı olacağını belirler.

İlk Harita - Round Handikapı: Bu bahis pazarında seçilen haritadaki toplam round sayısı üzerinden X takımına avantaj veya dezavantaj verebilirsiniz. Örnek maç: Ffamix vs Exdt:

Ffamix (-2.5) → Bu pazar, Ffamix'in -2.5 puan dezavantajına rağmen ilk harita round'unu kazanacağını ifade eder (harita Ffamix avantajıyla 20-10 biterse, bahis çizgisini yine kazanır çünkü lehine skor (17.5-10) olur).

Exdt (+2.5) → Bu pazar, Exdt oyuncusunun +2.5 puan avantajıyla round kazanacağını ifade eder. Final skor 15-15 olursa, bu round'ların kazananı 17.5 puanla Exdt olur.

X'inci Harita Uzatma (Evet/Hayır): X'inci haritada uzatma olup olmayacağını tahmin edin.

X'inci Harita - 1. Pistol Round Kazananı: X'inci haritadaki 1. pistol round'u kimin kazanacağını tahmin edin.

X'inci Harita - 2. Pistol Round Kazananı: X'inci haritadaki 2. pistol round'u kimin kazanacağını tahmin edin.

X'inci Harita - N'inci Round'u Kazanan Takım: X'inci haritanın N'inci round'unu hangi takımın kazanacağını tahmin edin.

X'inci Harita - 3/6/9/12 Round'a İlk Ulaşan: X'inci haritada hangi takımın ilk olarak 3/6/9/12 round'a ulaşacağını tahmin edin.

Extra CS:GO Pazarları

Takım En Az 1 Harita Kazanır mı (Evet/Hayır): Belirli bir takımın ilgili maçta en az bir harita kazanıp kazanmayacağı.

Uzatma Evet/Hayır: Uzatma oynanıp oynanmayacağı.

Pistol Round Kazananı (İlk, İkinci Pistol Round): Belirtilen pistol round'u (1./16.) hangi takımın (Terrorist / Counter Terrorist) kazanacağı.

İlk Yarı Kazananı: İlk 12 round sonunda hangi takımın (Terrorist / Counter Terrorist) daha fazla round kazandığı.

İkinci Yarı Kazananı: İlk 12 round sonrasında harita beraberlik veya bir takım galibiyetiyle sonuçlanana kadar hangi takımın (Terrorist / Counter Terrorist) daha fazla round kazandığı.

Dota2 Pazarları

Kazanan: Etkinlikte sunulan harita sayısına göre oyunun (x harita) kazananını belirleyin.

X Harita - 1. Aegis: Bahsin sonucu, Immortal's Aegis'i hangi takımın topladığına göre belirlenir; Roshan'ı kimin öldürdüğüne göre değil.

X Harita - İlk Kule: Bu bahis pazarında iki takımdan hangisinin ilk kuleyi yıkacağını seçebilirsiniz.

X Harita - İlk Barracks: Bu bahis pazarında iki takımdan hangisinin ilk barracks'ı yıkacağını seçebilirsiniz.

İlk Harita - Kazanan: Bu pazar ilk haritanın kazananını belirler.

İkinci Harita - Kazanan: Bu pazar ikinci haritanın kazananını belirler.

İlk Harita - Kill Sayısı, Beraberlikte Bahis Yok: Bu pazar ilk haritada kill sayısına göre kazananı belirler; etkinlik beraberlikle sonuçlanırsa bahis geçersiz (void) sayılır.

İlk Harita - Ölüm Handikapı: Bu pazarda seçilen X takımına ilk haritada daha fazla kill alacak takım olması açısından avantaj veya dezavantaj verebiliriz.

Toplam Haritalar: Bu pazar, oyunun sahip olacağı harita sayısını ifade eder.

Harita Handikapı: Maç kazananının ilgili harita farkına göre belirlenmesi gereken bahis. Doğru skor, handikapta önerilen haritalara eklenir veya çıkarılır ve bu işlem sonrasında kazananın ev sahibi takım mı yoksa deplasman takımı mı olduğu belirlenir.

X'inci Harita - Sonraki Kuleyi Yıkacak Takım: Belirli haritada bir sonraki kuleyi hangi takımın yıkacağını tahmin edin.

X'inci Harita - İlk Kanı (First Blood) Alacak Takım: Belirli haritada ilk kill'i hangi takımın yapacağını tahmin edin.

X'inci Harita - En Fazla Kill Yapacak Takım: Belirli haritada hangi takımın en fazla kill yapacağını (veya beraberlik olacağını) tahmin edin.

X'inci Harita - Sonraki Kill'i Yapacak Takım: Sonraki kill'i (#) hangi takımın yapacağını tahmin edin.

X'inci Harita - Sonraki Roshan'ı Kesecek Takım: Sonraki Roshan'ı (#) hangi takımın öldüreceğini tahmin edin.

X'inci Harita - Toplam Kill Tek/Çift: X'inci haritadaki toplam kill sayısının tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

X'inci Harita - Toplam Kill Alt/Üst: Bu pazar, belirli haritada gerçekleşecek toplam kill sayısını ifade eder.

X'inci Harita - Toplam Roshan Kesimi: Bu pazar, belirli haritada gerçekleşecek tam Roshan kill sayısını ifade eder.

X'inci Harita - Toplam Roshan Kesimi Alt/Üst: Bu pazar, belirli haritada gerçekleşecek Roshan kill sayısını (alt/üst) ifade eder.

X'inci Harita - Toplam Yıkılan Kule Sayısı: Bu pazar, belirli haritada yıkılan tam kule sayısını ifade eder.

X'inci Harita - Toplam Yıkılan Kule Sayısı Alt/Üst: Bu pazar, belirli haritada yıkılan kule sayısını (alt/üst) ifade eder.

Rampage Yapacak Takım: Hangi takımın (veya hiçbir takımın) rampage yapacağını tahmin etmeniz gerekir. Rampage, tek bir oyuncunun kısa sürede 5 rakip şampiyonu öldürmesiyle elde edilen özel bir başarıdır - Takım A/Takım B. Haritada Rampage Kill gerçekleşmezse bahis kaybedilmiş sayılır.

Ultra Kill Yapacak Takım: Hangi takımın (veya hiçbir takımın) ultra kill yapacağını tahmin etmeniz gerekir. Ultra kill, tek bir oyuncunun kısa sürede 4 rakip şampiyonu öldürmesiyle elde edilen özel bir başarıdır - Takım A/Takım B. Haritada Ultra Kill gerçekleşmezse bahis kaybedilmiş sayılır.

X'inci Harita - Oyun Süresi Alt/Üst: X'inci haritanın kaç dakika oynanacağını tahmin etmeniz gerekir - Alt/Üst.

X'inci Harita - En Fazla Kill Yapacak Takım Handikapı: Maç kazananının ilgili kill farkına göre belirlenmesi gereken bahis. Doğru skor, handikapta belirtilen kill sayısına eklenir veya çıkarılır ve bu işlem sonrasında kazananın ev sahibi takım mı yoksa deplasman takımı mı olduğu belirlenir.

X'inci Harita - 5/10/15/20 Kill'e İlk Ulaşan: X'inci haritada hangi takımın ilk olarak 5/10/15/20 kill'e ulaşacağını tahmin edin.

Extra Dota2 Pazarları

Takım En Az 1 Harita Kazanır mı (Evet/Hayır): Belirli bir takımın ilgili maçta en az bir harita kazanıp kazanmayacağı.

Harita Süresi: Bir haritanın nihai oynanış süresinin belirli bir değerin üstünde mi yoksa altında mı olacağı. Sonuçlandırma: Süre eşik değeriyle aynıysa **ÜST (OVER)** seçeneği kazanmış sayılır. Süre, harita sona erdiğinde resmi Steam API'sinden erişilebilen nihai skor ekranına göre belirlenir.

Harita X'inci Kill: Bu pazarın kazananı, her iki takımın toplam kill sayısının toplamını N değerine eşitleyen kill'i yapan takımdır.

Harita Rampage: Dark veya Light takımlarından en az bir oyuncunun kısa sürede 5 veya daha fazla kill yapıp yapmadığı ve bu olayın oyun içinde duyurulup duyurulmadığı.

Harita Ultrakill: Dark veya Light takımlarından en az bir oyuncunun kısa sürede 4 veya daha fazla kill yapıp yapmadığı ve bu olayın oyun içinde duyurulup duyurulmadığı.

Harita Beyond Godlike: Dark veya Light takımlarından en az bir oyuncunun ölmeden 10 veya daha fazla kill yapıp yapmadığı ve bu olayın oyun içinde duyurulup duyurulmadığı.

Harita Megacreeps: Dark veya Light takımının tüm barracks'larının yok edilip edilmediği ve bu olayın oyun içinde duyurulup duyurulmadığı.

Harita Belirli Sürede Aktifleşen Rune Türü: Belirli oyun zamanında (eşiklerde) ortaya çıkan ve oyunculardan biri tarafından etkinleştirilen (veya bottle'a alınıp daha sonra etkinleştirilen) rune türü.

League of Legends Pazarları

Kazanan: Etkinlikte sunulan harita sayısına göre oyunun (x harita) kazananını belirleyin.

Harita Handikapı: Maç kazananının ilgili harita farkına göre belirlenmesi gereken bahis. Doğru skor, handikapta önerilen haritalara eklenir veya çıkarılır ve bu işlem sonrasında kazananın ev sahibi takım mı yoksa deplasman takımı mı olduğu belirlenir.

Toplam Harita: Bu pazar, oyunun sahip olacağı harita sayısını ifade eder.

Doğru Skor (Haritalarda): Bu pazar, maçın tam ve nihai skorunu ifade eder ve şu seçenekleri sunar:

0:2 - 1:2

2:0 - 2:1

İlk Harita - İlk Inhibitor: Bu bahis pazarında iki takımdan hangisinin ilk haritada bir inhibitor'ü ilk yıkacağını seçebilirsiniz.

İlk Harita - İlk Kule: Bu bahis pazarında iki takımdan hangisinin ilk haritada bir kuleyi ilk yıkacağını seçebilirsiniz.

İlk Harita - İlk Dragon: Bu bahis pazarında iki takımdan hangisinin ilk haritada ilk dragon'u keseceğini seçebilirsiniz.

İlk Harita - İlk Baron: Bu bahis pazarında iki takımdan hangisinin ilk haritada ilk baron'u keseceğini seçebilirsiniz.

İlk Harita - İlk Kill: Bu bahis pazarında iki takımdan hangisinin ilk haritada ilk kill'i gerçekleştireceğini seçebilirsiniz.

X'inci Harita - Sonraki Kuleyi Yıkacak Takım: Belirli haritada sonraki kuleyi hangi takımın yıkacağını tahmin edin.

X'inci Harita - İlk Kanı (First Blood) Alacak Takım: Belirli haritada ilk kill'i hangi takımın yapacağını tahmin edin.

X'inci Harita - En Fazla Kill Yapacak Takım: Belirli haritada hangi takımın en fazla kill yapacağını (veya beraberlik olacağını) tahmin edin.

X'inci Harita - Sonraki Kill'i Yapacak Takım: Sonraki kill'i (#) hangi takımın yapacağını tahmin edin.

X'inci Harita - Toplam Kill Tek/Çift: X'inci haritadaki toplam kill sayısının tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

X'inci Harita - Toplam Kill Alt/Üst: Bu pazar, belirli haritada gerçekleşecek toplam kill sayısını ifade eder.

X'inci Harita - Toplam Yıkılan Kule Sayısı Alt/Üst: Bu pazar, belirli haritada yıkılan kule sayısını ifade eder.

X'inci Harita - Oyun Süresi Alt/Üst: X'inci haritanın kaç dakika oynanacağını tahmin etmeniz gerekir - Alt/Üst.

X'inci Harita - En Fazla Kill Yapacak Takım Handikapı: Maç kazananının ilgili kill farkına göre belirlenmesi gereken bahis. Doğru skor, handikapta belirtilen kill sayısına eklenir veya çıkarılır ve bu işlem sonrasında kazananın ev sahibi takım mı yoksa deplasman takımı mı olduğu belirlenir.

X'inci Harita - 5/10/15/20 Kill'e İlk Ulaşan: X'inci haritada hangi takımın ilk olarak 5/10/15/20 kill'e ulaşacağını tahmin edin.

X'inci Harita - Her İki Takım da Bir Inhibitor Yıkacak mı: Belirli haritada her iki takımın da bir inhibitor yıkıp yıkmayacağını tahmin edin.

X'inci Harita - Her İki Takım da Baron Kesecek mi: Belirli haritada her iki takımın da bir baron kesip kesmeyeceğini tahmin edin.

X'inci Harita - Her İki Takım da Dragon Kesecek mi: Belirli haritada her iki takımın da bir dragon kesip kesmeyeceğini tahmin edin.

X'inci Harita - Sonraki Inhibitor'ü Yıkacak Takım: Belirli haritada sonraki inhibitor'ü hangi takımın yıkacağını tahmin edin.

X'inci Harita - Sonraki Baron'u Kesecek Takım: Belirli haritada sonraki baron'u hangi takımın keseceğini tahmin edin.

X'inci Harita - Sonraki Dragon'u Kesecek Takım: Belirli haritada sonraki dragon'u hangi takımın keseceğini tahmin edin.

X'inci Harita - Toplam Kesilen Baron Sayısı: Bu pazar, belirli haritada gerçekleşecek tam Baron kill sayısını ifade eder.

X'inci Harita - Toplam Kesilen Baron Sayısı Alt/Üst: Bu pazar, belirli haritada gerçekleşecek Baron kill sayısını (alt/üst) ifade eder.

Harita - Toplam Kesilen Dragon Sayısı: Bu pazar, belirli haritada gerçekleşecek tam Dragon kill sayısını ifade eder.

X'inci Harita - Toplam Kesilen Dragon Sayısı Alt/Üst: Bu pazar, belirli haritada gerçekleşecek Dragon kill sayısını (alt/üst) ifade eder.

X'inci Harita - Toplam Yıkılan Inhibitor Sayısı: Bu pazar, belirli haritada yıkılan tam inhibitor sayısını ifade eder.

X'inci Harita - Toplam Yıkılan Inhibitor Sayısı Alt/Üst: Bu pazar, belirli haritada yıkılan inhibitor sayısını (alt/üst) ifade eder.

Penta Kill Yapacak Takım: Hangi takımın (veya hiçbir takımın) penta kill yapacağını tahmin etmeniz gerekir. Penta kill, tek bir oyuncunun kısa süre içinde 5 rakip şampiyonu öldürmesiyle elde edilen özel bir başarıdır - Takım A/Takım B. Haritada Penta Kill gerçekleşmezse bahis kaybedilmiş sayılır.

Quadra Kill Yapacak Takım: Hangi takımın (veya hiçbir takımın) quadra kill yapacağını tahmin etmeniz gerekir. Quadra kill, tek bir oyuncunun kısa süre içinde 4 rakip şampiyonu öldürmesiyle elde edilen özel bir başarıdır - Takım A/Takım B. Haritada Quadra Kill gerçekleşmezse bahis kaybedilmiş sayılır.

X'inci Harita - Rift Herald'ı Kесеcek Takım: Belirli haritada Rift Herald'ı hangi takımın kесеceğini tahmin edin.

Extra League of Legends Pazarları

Takım En Az 1 Harita Kazanır mı (Evet/Hayır): Belirli bir takımın ilgili maçta en az bir harita kazanıp kazanmayacağı.

Harita Süresi: Bir haritanın nihai oynanış süresinin belirli bir değerin üstünde mi yoksa altında mı olacağı. Sonuçlandırma: Süre eşik değeriyle aynıysa **ÜST (OVER)** seçeneği kazanmış sayılır. Süre, harita sona erdiğinde resmi Steam API'sinden erişilebilen nihai skor ekranına göre belirlenir.

Harita X'inci Kill: Bu pazarın kazananı, her iki takımın toplam kill sayısının toplamını N değerine eşitleyen kill'i yapan takımdır.

Harita Toplam Taret Sayısı: Belirli bir haritada yıkılan kulelerin nihai sayısının (oyun içindeki görünür skor baz alınır; Kırmızı + Mavi takımın yıktığı kulelerin toplamı) belirli bir değerin üstünde mi yoksa altında mı olacağı.

Harita QuadraKill: Kırmızı veya Mavi takımlardan en az bir oyuncunun kısa süre içinde 4 veya daha fazla kill yapıp yapmadığı ve bu olayın oyun içinde duyurulup duyurulmadığı.

Harita PentaKill: Kırmızı veya Mavi takımlardan en az bir oyuncunun kısa süre içinde 5 veya daha fazla kill yapıp yapmadığı ve bu olayın oyun içinde duyurulup duyurulmadığı.

Harita X'inci Dragon Türü: Harita başlangıcından itibaren ortaya çıkan ilk / ikinci dragon'un türü.

Harita Dragon Soul Türü: Harita başlangıcından itibaren ortaya çıkan üçüncü dragon'un türü.

Haritada Belirli Türde Dragon Kesimi: Belirli türde bir dragon'un belirli bir haritada en az bir kez kesilip kesilmeyeceği.

Harita X - İkinci Rift Herald'ı Kesmek: Belirli bir haritada (örneğin Summoner's Rift), bir takımın maç sırasında İkinci Rift Herald'ı başarıyla kesip kesmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Call of Duty Pazarları

Kazanan: Etkinlikte sunulan harita sayısına göre oyunun (x harita) kazananını belirleyin.

Harita Handikapı: Maç kazananının ilgili harita farkına göre belirlenmesi gereken bahis. Doğru skor, handikapta önerilen haritalara eklenir veya çıkarılır ve bu işlem sonrasında kazananın ev sahibi takım mı yoksa deplasman takımı mı olduğu belirlenir.

Toplam Harita: Bu pazar, oyunun sahip olacağı harita sayısını ifade eder.

Doğru Skor (Haritalarda): Bu pazar, maçın tam ve nihai skorunu ifade eder ve şu seçenekleri sunar:

0:2 - 1:2

2:0 - 2:1

X'inci Harita - N'inci Round'u Kazanan Takım: X'inci haritanın N'inci round'unu hangi takımın kazanacağını tahmin edin.

X'inci Harita - 3/6/9/12 Round'a İlk Ulaşan: X'inci haritada hangi takımın ilk olarak 3/6/9/12 round'a ulaşacağını tahmin edin.

X'inci Harita - Toplam Round: Bu bahis pazarı, mevcut haritanın 26.5 round üstü mü yoksa 26.5 round altı mı olacağını belirler.

X'inci Harita - Round Handikapı: Bu bahis pazarında seçilen haritadaki toplam round sayısı üzerinden X takımına avantaj veya dezavantaj verebilirsiniz. Örnek maç: Ffamix vs Exdt:

Ffamix (-2.5) → Bu pazar, Ffamix'in -2.5 puan dezavantajına rağmen ilk harita round'unu kazanacağını ifade eder (harita Ffamix avantajıyla 20-10 biterse, bahis çizgisini yine kazanır çünkü lehine skor (17.5-10) olur).

Exdt (+2.5) → Bu pazar, Exdt oyuncusunun +2.5 puan avantajıyla round kazanacağını ifade eder. Final skor 15-15 olursa, bu round'ların kazananı 17.5 puanla Exdt olur.

X'inci Harita Uzatma (Evet/Hayır): X'inci haritada uzatma olup olmayacağını tahmin edin.

X'inci Harita Toplam Skorlanan Puan Alt/Üst: Bu pazar, belirli haritada skorlanan puan sayısını ifade eder.

Overwatch Pazarları

Kazanan: Etkinlikte sunulan harita sayısına göre oyunun (x harita) kazananını belirleyin.

Harita Handikapı: Maç kazananının ilgili harita farkına göre belirlenmesi gereken bahis. Doğru skor, handikapta önerilen haritalara eklenir veya çıkarılır ve bu işlem sonrasında kazananın ev sahibi takım mı yoksa deplasman takımı mı olduğu belirlenir.

Toplam Harita: Bu pazar, oyunun sahip olacağı harita sayısını ifade eder.

Doğru Skor (Haritalarda): Bu pazar, maçın tam ve nihai skorunu ifade eder ve şu seçenekleri sunar:

0:2 - 1:2

2:0 - 2:1

X'inci Harita - N'inci Round'u Kazanan Takım: X'inci haritanın N'inci round'unu hangi takımın kazanacağını tahmin edin.

X'inci Harita - 3/6/9/12 Round'a İlk Ulaşan: X'inci haritada hangi takımın ilk olarak 3/6/9/12 round'a ulaşacağını tahmin edin.

Harita - Toplam Round: Bu bahis pazarı, mevcut haritanın 26.5 round üstü mü yoksa 26.5 round altı mı olacağını belirler.

X'inci Harita - Round Handikapı: Bu bahis pazarında seçilen haritadaki toplam round sayısı üzerinden X takımına avantaj veya dezavantaj verebilirsiniz. Örnek maç: Ffamix vs Exdt:

Ffamix (-2.5) → Bu pazar, Ffamix'in -2.5 puan dezavantajına rağmen ilk harita round'unu kazanacağını ifade eder (harita Ffamix avantajıyla 20-10 biterse, bahis çizgisini yine kazanır çünkü lehine skor (17.5-10) olur).

Exdt (+2.5) → Bu pazar, Exdt oyuncusunun +2.5 puan avantajıyla round kazanacağını ifade eder. Final skor 15-15 olursa, bu round'ların kazananı 17.5 puanla Exdt olur.

X'inci Harita Uzatma (Evet/Hayır): X'inci haritada uzatma olup olmayacağını tahmin edin.

X'inci Harita Toplam Skorlanan Puan Alt/Üst: Bu pazar, belirli haritada skorlanan puan sayısını ifade eder.

FIFA Pazarları

1X2: Maç sonucunu tahmin etmeniz gerekir. 3 olası sonuç vardır: 1 (ev sahibi takım kazanır), X (takımlar berabere kalır), 2 (deplasman takımı kazanır).

Beraberlikte Bahis Yok (DNB): Bu bahis pazarı şu şekilde işler: Bahsin kazanmış sayılması için mutlaka bir kazanan takım olmalıdır. Bu, maç berabere biterse yatırılan paranın iade edileceği anlamına gelir. Örneğin, final skor beraberlikle sonuçlanırsa bahis geçersiz (void) olarak sonuçlandırılır.

Toplam (Alt/Üst): Maç sırasında atılan toplam gol sayısının belirtilen çizginin üstünde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

NBA 2K Pazarları

Maç Kazanarı 1X2: Kazananın ev sahibi takım mı yoksa deplasman takımı mı olacağını tahmin edin; beraberlik seçeneđi de mevcuttur.

Money Line (Kazanan 1,2): Puan farkına bakılmaksızın maç kazananını tahmin edin.

Toplam (Alt/Üst): Her iki takımın attığı toplam puanın, seçilen bahis pazarındaki verilen çizgiden fazla mı yoksa az mı olacağını tahmin etmekten oluşur. Örneđin: Üst 215.5 - Alt 215.5.

Handikap (Spread): Belirtilen puan farkı maç sonucuna eklenerek veya çıkarılarak maç kazananını tahmin etmeniz gerekir.

E-Basketbol

İlk Yarı - Beraberlikte Bahis Yok: İlk yarının kazananını tahmin etmeniz gerekir. Eğer yarı beraberlikle sonuçlanırsa tüm bahisler geçersiz (void) olur. Yarı tamamlanmazsa bu pazar geçersiz sayılır.

Kazanan: Maç sonucunu tahmin etmeniz gerekir.

Toplam: Her iki takım tarafından atılan toplam puanı tahmin etmekten oluşur.

Tek/Çift: Maç sonucunun tek mi yoksa çift sayı mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

PLAJ FUTBOLU (BEACH SOCCER)

Aksi pazar isminde belirtilmedikçe, tüm Plaj Futbolu bahisleri normal süre üzerinden değerlendirilir.

Ana Pazarlar

1X2: Maç sonucunu (3 adet 12 dakikalık periyot) tahmin etmeniz gerekir. 3 olası sonuç vardır: 1 (ev sahibi takım kazanır), X (takımlar berabere kalır), 2 (deplasman takımı kazanır).

Outright Bahisleri

Kazanan: Resmi turnuva sıralamasına göre ilgili turnuvanın kazananını tahmin etmeniz gerekir.

Grup Kazanarı: Grubunda en yüksek puanı toplayarak bitirecek takıma bahis yaparsınız.

BADMINTON

Bir maın tamamlanmaması durumunda, karara baėlanmamıř tm pazarlar geersiz (void) sayılır. Bir oyuncu/takım matan ekilirse karara baėlanmamıř tm pazarlar geersiz sayılır.

Ana Pazarlar

Kazanan (1,2): Puan farkına bakılmaksızın maın kazananını tahmin etmekten oluřan bahis pazarı.

Doėru Skor: Her oyuncunun kazandıėı set sayısına gre maın doėru skorunu tahmin etmeniz gerekir. Bir oyuncu ma sırasında ekilirse, sonulanmamıř tm bahisler geersiz sayılır.

Puan Handikapı: Ma sonucuna belirtilen puan farkını ekleyerek veya ıkararak maın kazananını (kazanılan puan bazında) tahmin etmeniz gerekir.

Toplam Puan: Her iki takımın topladıėı toplam puanın, seilen bahis pazarındaki verilen sayıdan fazla mı yoksa az mı olacaėını tahmin etmekten oluřur.

Oyun - Kazanan: Belirtilen oyunun kazananını tahmin edin.

X'inci Oyun - Toplam Puan: Belirli bir oyunda her iki takım tarafından toplanan toplam puanın pazardaki verilen sayıdan fazla mı yoksa az mı olacaėını tahmin edin.

X'inci Oyun - Puan Handikapı: Belirtilen oyunun kazananını (kazanılan puan bazında), ma sonucuna belirtilen puan farkını ekleyerek veya ıkararak tahmin etmeniz gerekir.

X'inci Oyun - Tek/ift: İlgili oyunda her iki takım tarafından toplanan toplam puanın tek mi yoksa ift mi olacaėını tahmin edin.

X'inci Oyun - X Puana İlk Ulařan: Belirtilen oyunda hangi takımın ilk olarak X puana ulařacaėını tahmin etmeniz gerekir.

X'inci Oyun - N'inci Puan: Belirtilen oyunda N'inci puanı hangi takımın kazanacaėını tahmin etmeniz gerekir.

Outright Pazarları

Kazanan: Resmi turnuva sıralamasına gre ilgili turnuvanın kazananını tahmin etmeniz gerekir.

BIATLON / ATLETİZM

Outright Bahisleri

Kazanan: Seilen sporcunun turnuva/etkinliėin kazananı olacaėını tahmin edersiniz.

H2H: Bahiste belirtilen iki sporcudan hangisinin turnuva/etkinlikte daha iyi bir derece elde edeceğini tahmin etmeniz gerekir. Her iki sporcu da yarışmadan çekilir veya aynı aşamada diskalifiye edilirse bu bahis türü geçersiz (void) sayılır.

PESAPALLO

Pazar adında aksi belirtilmedikçe, tüm Pesapallo bahisleri normal süre üzerinden değerlendirilir.

Üç Yollu (Threeway), Çifte Şans (Double Chance), Handikap (Run line 2-Way) ve Toplam Koşu Sonuçları (Alt/Üst) iki periyot (her biri dört inning) sonunda hesaplanır. Aksi belirtilmedikçe, bahisler olası ekstra inning veya skor yarışmasını kapsamaz.

Kazanan: Ekstra inning ve skor yarışması dahil olmak üzere **Money Line** olarak da adlandırılır.

Ana Pazarlar

1X2: Maç sonucunu tahmin etmeniz gerekir. 3 olası sonuç vardır: 1 (ev sahibi takım kazanır), X (takımlar berabere kalır), 2 (deplasman takımı kazanır).

Outright Bahisleri

Kazanan: Resmi turnuva sıralamasına göre ilgili turnuvanın kazananını tahmin etmeniz gerekir.

SQUASH

Bir oyuncu maçtan çekilir, hükmen mağlup olur veya diskalifiye edilirse, sonuçlanmamış tüm pazarlar geçersiz (void) sayılır. Hakem tarafından ceza puanı verilirse, o oyuna ilişkin tüm bahisler geçerli sayılır.

Ana Pazarlar

Kazanan (1,2): Puan farkına bakılmaksızın maçın kazananını tahmin etmekten oluşan bahis pazarı.

Doğru Skor: Her oyuncunun kazandığı set sayısına göre maçın doğru skorunu tahmin etmeniz gerekir. Bir oyuncu maç sırasında çekilirse, sonuçlanmamış tüm bahisler geçersiz sayılır.

X'inci Oyun - Kazanan: Belirtilen oyunun kazananını tahmin edin.

X'inci Oyun - Toplam Puan: Belirli bir oyunda her iki takım tarafından toplanan toplam puanın pazardaki verilen sayıdan fazla mı yoksa az mı olacağını tahmin edin.

X'inci Oyun - Puan Handikapı: Belirtilen oyunun kazananını (kazanılan puan bazında), maç sonucuna belirtilen puan farkını ekleyerek veya çıkararak tahmin etmeniz gerekir.

X'inci Oyun - Tek/Çift: İlgili oyunda her iki takım tarafından toplanan toplam puanın tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin edin.

X'inci Oyun - X Puana İlk Ulaşan: Belirtilen oyunda hangi takımın ilk olarak X puana ulaşacağını tahmin etmeniz gerekir.

X'inci Oyun - N'inci Puan: Belirtilen oyunda N'inci puanı hangi takımın kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

Outright Bahisleri

Kazanan: Resmi turnuva sıralamasına göre ilgili turnuvanın kazananını tahmin etmeniz gerekir.

KAYAKLA ATLAMA (SKI JUMPING)

Kazanan: Turnuvanın kazananını tahmin etmeniz gerekir.

İlk 3: Seçtiğiniz sporcunun turnuvayı ilk 3 içinde bitirip bitirmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir (beraberlikler dahil).

H2H: Bahiste belirtilen iki sporcudan hangisinin turnuvada daha iyi bir derece elde edeceğini tahmin etmeniz gerekir. Her iki sporcu da yarışmadan çekilir veya aynı aşamada diskalifiye edilirse bu bahis türü geçersiz (void) sayılır.

GAELIC HURLING

Pazar adında aksi belirtilmedikçe, tüm Gaelic Hurling bahisleri normal süre üzerinden değerlendirilir.

Ana Pazarlar

1X2: Maç sonucunu tahmin etmeniz gerekir. 3 olası sonuç vardır: 1 (ev sahibi takım kazanır), X (takımlar berabere kalır), 2 (deplasman takımı kazanır).

Outright Bahisleri

Kazanan: Resmi turnuva sıralamasına göre ilgili turnuvanın kazananını tahmin etmeniz gerekir.

AUSSIE RULES

Aksi belirtilmedikçe tüm marketler uzatmaları kapsamaz. Marketler, aksi belirtilmedikçe maçın planlanan 80 dakikalık süresinin sonundaki sonuca göre belirlenir. Buna eklenen sakatlık veya duraklama süreleri dahildir ancak uzatma süreleri dahil değildir.

Ana Marketler

1X2: Maçın sonucunu tahmin etmeniz gerekir. 3 olası sonuç vardır: 1 (ev sahibi takım kazanır), X (takımlar berabere kalır), 2 (deplasman takımı kazanır).

Berberlikte İade (DNB): Bu bahis marketinde, bir bahsin kazanan sayılabilmesi için mutlaka bir kazanan takım olması gerekir; yani maç berabere biterse yatırılan bahis tutarı iade edilir. Örneğin, nihai skor beraberlikle sonuçlanırsa bahis geçersiz sayılır.

Handikap: Maç sonucuna belirtilen fark eklenerek veya çıkarılarak maçın kazananını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam (Alt/Üst): Maç sırasında atılan toplam gol sayısının belirtilen sınırın üstünde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım Toplamı: Maç sırasında ev sahibi takım tarafından atılan toplam gol sayısının belirtilen sınırın üstünde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman Takımı Toplamı: Maç sırasında deplasman takımı tarafından atılan toplam gol sayısının belirtilen sınırın üstünde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Tek/Çift: Maç sonucunun tek mi yoksa çift sayı mı olacağını tahmin etmeniz gerekir. Maç sonucu "0:0" ise bahisler "çift" olarak değerlendirilir.

Ev Sahibi Tek/Çift: Ev sahibi takımın maç sırasında atacağı gol sayısının tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir. Ev sahibi takım gol atmazsa kazanan seçim çift olur.

Deplasman Tek/Çift: Deplasman takımının maç sırasında atacağı gol sayısının tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir. Deplasman takımı gol atmazsa kazanan seçim çift olur.

1X2 & Toplam: Maç sonucunu ve maç sırasında atılan toplam gol sayısını belirtilen sınırı dikkate alarak birlikte tahmin etmeniz gerekir. Altı olası sonuç vardır: 1&Üst "X", X&Üst "X", 2&Üst "X", 1&Alt "X", X&Alt "X", 2&Alt "X"

İlk Golü Atan Takım: Maç sırasında ilk golü hangi takımın atacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Skor Türü: Maç sırasında gerçekleşecek ilk skor türünü tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı Handikap: İlk yarı sonucuna belirtilen fark eklenerek veya çıkarılarak 1. yarının kazananını tahmin etmeniz gerekir. Eğer ilk yarı tamamlanmazsa bu market geçersiz sayılır.

Devre Sonucu (Beraberlik Dahil): Devre sonucunu tahmin etmeniz gerekir. Seçenekler: 1-ev sahibi takım, 2-deplasman takımı ve X-beraberliktir. Devre tamamlanmazsa bu market geçersiz sayılır.

İlk Yarı/Maç Sonucu: Maçın ilk yarı sonucunu ve normal sürenin sonucunu birlikte tahmin etmeniz gerekir. Olası sonuçlar şunlardır: (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X ve 2/2).

En Yüksek Skorlu Yarı: Maçın hangi yarısında iki takımın toplam skorunun daha yüksek olacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Golü Atan Oyuncu: Seçilen oyuncunun maçın ilk golünü atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir. Eğer oyuncu hiç oynamazsa veya maçın ilk golünden sonra oyuna girerse bahis geçersiz sayılır.

Son Golü Atan Oyuncu: Seçilen oyuncunun maçın son golünü atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir. Eğer oyuncu hiç oynamazsa veya maçın ilk golünden sonra oyuna girerse bahis geçersiz sayılır.

Devre Sonucu: Devre sonucunu tahmin etmeniz gerekir. Seçenekler: 1-ev sahibi takım, 2-deplasman takımıdır. Devre tamamlanmazsa bu market geçersiz sayılır.

İlk 20 Sayıya Ulaşan Takım: Maç sırasında 20 sayıya ilk ulaşacak takımı tahmin etmeniz gerekir.

İlk 15 Sayıya Ulaşan Takım: Maç sırasında 15 sayıya ilk ulaşacak takımı tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı Toplam Alt/Üst: İlk yarıda atılan toplam gol sayısının belirtilen sınırın üstünde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir. Eğer ilk yarı tamamlanmazsa bu market geçersiz sayılır.

Son Skor Türü: Maç sırasında gerçekleşecek son skor türünü tahmin etmeniz gerekir.

Maç İçinde Herhangi Bir Anda Gol Atar: Seçilen oyuncunun maç sırasında en az bir gol atacağını tahmin etmeniz gerekir. Eğer seçilen oyuncu maçta yer almazsa bahis geçersiz sayılır.

30 Top Kullanımı Yapacak: Seçilen oyuncunun maç sırasında 30 veya daha fazla top kullanımı (disposal) yapacağını tahmin etmeniz gerekir. Eğer seçilen oyuncu maçta yer almazsa bahis geçersiz sayılır.

20 veya Daha Fazla Top Kullanımı Yapacak: Seçilen oyuncunun maç sırasında 20 veya daha fazla top kullanımı yapacağını tahmin etmeniz gerekir. Eğer seçilen oyuncu maçta yer almazsa bahis geçersiz sayılır.

25 veya Daha Fazla Top Kullanımı Yapacak: Seçilen oyuncunun maç sırasında 25 veya daha fazla top kullanımı yapacağını tahmin etmeniz gerekir. Eğer seçilen oyuncu maçta yer almazsa bahis geçersiz sayılır.

35 veya Daha Fazla Top Kullanımı Yapacak: Seçilen oyuncunun maç sırasında 35 veya daha fazla top kullanımı yapacağını tahmin etmeniz gerekir. Eğer seçilen oyuncu maçta yer almazsa bahis geçersiz sayılır.

40 veya Daha Fazla Top Kullanımı Yapacak: Seçilen oyuncunun maç sırasında 40 veya daha fazla top kullanımı yapacağını tahmin etmeniz gerekir. Eğer seçilen oyuncu maçta yer almazsa bahis geçersiz sayılır.

Maçın En Golcü Oyuncusu: Maç sırasında en fazla golü hangi oyuncunun atacağını tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım Son Golü Atan Oyuncu: Ev sahibi takım oyuncularından hangisinin maçın son golünü atacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman Takımı Son Golü Atan Oyuncu: Deplasman takımı oyuncularından hangisinin maçın son golünü atacağını tahmin etmeniz gerekir.

Çeyrek Marketleri

Çeyrek 1X2: Belirtilen çeyreğin sonucunu tahmin etmeniz gerekir. Seçenekler: 1-ev sahibi takım, 2-deplasman takımı ve X-beraberliktir. Eğer çeyrek tamamlanmazsa bu market geçersiz sayılır.

Çeyrek Beraberlikte İade: Belirtilen çeyreğin kazananını tahmin etmeniz gerekir. Eğer çeyrek beraberlikle biterse bu marketteki tüm bahisler geçersiz sayılır. Eğer çeyrek tamamlanmazsa bu market geçersiz sayılır.

Çeyrek Handikap: Çeyrek sonucuna belirtilen fark eklenerek veya çıkarılarak belirtilen çeyreğin kazananını tahmin etmeniz gerekir. Eğer çeyrek tamamlanmazsa bu market geçersiz sayılır.

Çeyrek Toplam: Belirtilen çeyrekte atılan toplam gol sayısının belirtilen sınırın üstünde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir. Eğer çeyrek tamamlanmazsa bu market geçersiz sayılır.

Çeyrek Ev Sahibi/Deplasman Toplamı: Belirtilen takımın (Ev Sahibi veya Deplasman) ilgili çeyrekte attığı toplam gol sayısının belirtilen sınırın üstünde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir. Eğer çeyrek tamamlanmazsa bu market geçersiz sayılır.

Çeyrek Kazanma Farkı: Seçilen çeyreğin sonunda bir takımın rakibine karşı elde edeceği sayı farkını tahmin etmeye yönelik bahis marketidir.

Çeyrek Tek/Çift: Çeyrek sonucunun tek mi yoksa çift sayı mı olacağını tahmin etmeniz gerekir. Sonuç “0:0” ise bahisler “çift” olarak değerlendirilir.

1. Çeyrek İlk Skor Türü: Maçın belirtilen çeyreğinde gerçekleşecek ilk skor türünü tahmin etmeniz gerekir.
2. Çeyrek İlk Skor Türü: Maçın belirtilen çeyreğinde gerçekleşecek ilk skor türünü tahmin etmeniz gerekir.
3. Çeyrek İlk Skor Türü: Maçın belirtilen çeyreğinde gerçekleşecek ilk skor türünü tahmin etmeniz gerekir.

En Yüksek Skorlu Çeyrek: Maçın hangi çeyreğinde iki takımın toplam skorunun en yüksek olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Uzun Vadeli Bahisler

Kazanan: Resmi turnuva sıralamasına göre belirtilen turnuvanın kazananını tahmin etmeniz gerekir.

İlk 4, İlk 8: Seçilen takımın yarışma sona erdiğinde ilgili üst sıralarda yer alıp almayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Finale Kalır: Seçilen takımın finale çıkıp çıkmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Normal Sezon En Fazla Galibiyet/Mağlubiyet: Resmi sıralamaya göre belirtilen turnuvada hangi takımın en fazla galibiyet/mağlubiyet alacağını tahmin etmeniz gerekir.

TABLE TENNIS

Ana Marketler

Aşağıda listelenen marketlerin bazıları E-Masa Tenisi altında da görünebilir (aynı kurallar geçerlidir).

Ancak, bir oyuncunun maçtan çekilmesi durumunda, sahada sonucu belirlenmiş olan tüm marketler buna göre sonuçlandırılır ve geri kalan tüm marketler geçersiz ve hükümsüz sayılır. Açıklık getirmek adına; bir masa tenisi oyuncusu son sayı tamamlanmadan maçtan çekilirse, maç kazananı marketi geçersiz sayılır, ancak belirlenmiş olan belirli oyun veya sayılarla ilgili tüm marketler buna göre sonuçlandırılır.

Kazanan (1,2): Puan farkına bakılmaksızın maçın kazananını tahmin etmeye dayalı bahis marketidir.

Oyun Handikapı (spread): Maç sonucuna belirtilen fark eklenerek veya çıkarılarak maçın kazananını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam Oyun (Alt/Üst): Maçta oynanan toplam oyun sayısının belirtilen sınırın üstünde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Doğru Skor: Her oyuncunun kazandığı oyun sayısına göre maçın doğru skorunu tahmin etmeniz gerekir. Eğer oyuncuların biri maç sırasında çekilirse, sonuçlanmamış tüm bahisler geçersiz sayılır.

Sayı Handikapı: Maç sonucuna (kazanılan sayılar bazında) belirtilen fark eklenerek veya çıkarılarak maçın kazananını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam Sayılar: Her iki takım tarafından kazanılan toplam sayıların, seçilen bahis marketinde belirtilen sayıdan fazla mı yoksa az mı olacağını tahmin etmeye dayanır.

Kaç oyun uzatma sayılarıyla sonuçlanacak?: Kaç oyunun uzatma sayılarına ulaşacağını tahmin edin (set kazananının 11'den fazla sayı aldığı durumlar).

Tam Oyun Sayısı: Maç sırasında oynanacak tam oyun sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Tek/Çift: Bir oyunda atılan toplam sayıların tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyun Marketleri

X. Oyun - Kazanan: Belirtilen oyunun kazananının ev sahibi takım (1) mı yoksa deplasman takımı (2) mı olacağını tahmin edin.

X. Oyun - Toplam Sayılar: Belirli bir oyunda her iki takım tarafından kazanılan toplam sayıların markette belirtilen sayının üstünde mi yoksa altında mı olacağını tahmin edin.

X. Oyun - Sayı Handikapı: Belirtilen oyunun sonucuna (kazanılan sayılar bazında) belirtilen fark eklenerek veya çıkarılarak kazananı tahmin etmeniz gerekir.

X. Oyun - Tek/Çift: İlgili oyunda her iki takımın topladığı toplam sayıların tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin edin.

X. Oyun - X sayısına ilk ulaşan: Belirtilen oyunda hangi takımın X sayısına önce ulaşacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyun Handikapı: Oyunun sonucuna belirtilen fark eklenerek veya çıkarılarak oyunun kazananını tahmin etmeniz gerekir.

X. Oyun - Oyuncu N toplamı: "X" oyununda Oyuncu N tarafından kazanılan toplam sayıların belirtilen sınırın üstünde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. Oyun - Kazanma Farkı: X oyununun sonunda bir oyuncunun rakibine karşı elde edeceği farkı tahmin etmeniz gerekir; örneğin Oyuncu N'nin 1-5 sayı farkla kazanması gibi.

Oyun Handikapı: Maç sonucuna belirtilen fark eklenerek veya çıkarılarak maçın kazananını tahmin etmeniz gerekir.

X. Oyun - Kazanan: Maçtaki belirtilen X oyununun kazananını tahmin etmeniz gerekir.

X. Oyun - Sayı Handikapı: X oyununun sonucuna belirtilen fark eklenerek veya çıkarılarak kazananı tahmin etmeniz gerekir.

X. Oyun - Toplam Sayılar: Maçın belirli oyununda kazanılacak toplam sayı sayısını tahmin etmeniz gerekir.

X. Oyun - Tek/Çift: Belirli bir oyundaki toplam sayıların tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. Oyun - Sayıya Yarış: Belirli bir oyunda hangi oyuncunun belirli bir sayıya ilk ulaşacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. Oyun Doğru Skor: Belirtilen oyunun tam final skorunu tahmin etmeniz gerekir.

X. Oyun - Kazanma Farkı: Bir oyuncunun belirli bir oyunu hangi farkla kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. Oyun - Sayı Bahsi: Maçın X oyununda N. sayıyı hangi oyuncunun kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

BASKETBALL 3x3

Tüm Basketball 3X3 bahisleri, market adında aksi belirtilmedikçe normal süreye dayanmaktadır.

Ana Marketler

Money Line (Kazanan): Puan farkına bakılmaksızın maçın kazananını tahmin edin.

Toplam (Alt/Üst): Her iki takım tarafından kazanılan toplam sayıların, seçilen bahis marketinde belirtilen sınırın üstünde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeye dayanır. Örneğin: Üst 215.5 - Alt 215.5.

Handikap (spread): Maç sonucuna belirtilen fark eklenerek veya çıkarılarak maçın kazananını tahmin etmeniz gerekir.

Maç Kazananı 1X2: Kazananın ev sahibi takım mı, deplasman takımı mı olacağını veya beraberlik seçeneğini tahmin edin.

Tek/Çift: Maç sonucunun tek mi yoksa çift sayı mı olacağını tahmin edersiniz.

Takım Başına Toplam Sayı (ev sahibi - deplasman): Ev sahibi veya deplasman takımının kazandığı toplam sayıların, seçilen bahis marketindeki sınırın üstünde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeye dayanır. Örneğin: Üst 215.5 - Alt 215.5.

BANDY

Tüm Bandy bahisleri, market adında aksi belirtilmedikçe normal süreye dayanmaktadır.

Ana Marketler

1X2: Maçın sonucunu tahmin etmeniz gerekir. 3 olası sonuç vardır: 1 (ev sahibi takım kazanır), X (takımlar berabere kalır), 2 (deplasman takımı kazanır).

Toplam (Alt/Üst): Maç sırasında atılan toplam gol sayısının belirtilen sınırın üstünde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. Gol: X'inci golü hangi takımın atacağını tahmin etmeniz gerekir.

Çifte Şans: Maçın sonucunu tahmin etmeniz gerekir. 3 olası sonuç vardır: 1X (maç sonunda ev sahibi takım kazanır veya berabere kalır), X2 (maç sonunda deplasman takımı kazanır veya berabere kalır), 12 (maç sonunda ev sahibi takım veya deplasman takımı kazanır).

Handikap 1X2: Maç sonucuna belirtilen fark eklenerek veya çıkarılarak maçın kazananını tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım Toplamı: Ev sahibi takımın maç sırasında attığı toplam gol sayısının belirtilen sayının üstünde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman Takımı Toplamı: Deplasman takımının maç sırasında attığı toplam gol sayısının belirtilen sayının üstünde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Tek/Çift: Maçta atılan toplam gol sayısının tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Her İki Takım da Gol Atar: Her iki takımın da maç sırasında en az bir gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

İlk Yarı/Maç Sonucu: Maçın ilk yarısını ve maç sonunda hangi takımın kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - Çifte Şans: Maçın 1. yarısının sonucunu tahmin etmeniz gerekir. 3 olası sonuç vardır: 1X (ilk yarı sonunda ev sahibi takım kazanır veya berabere

- kalır), X2 (ilk yarı sonunda deplasman takımı kazanır veya berabere kalır), 12 (ilk yarı sonunda ev sahibi takım veya deplasman takımı kazanır).
2. Yarı - Beraberlikte İade: İlk yarıyı hangi takımın kazanacağını tahmin etmeniz gerekir. Devre arasında skor berabereyse, bahis tutarınız iade edilir.
 3. Yarı - 1X2: Maçın 2. yarısını hangi takımın kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.
 4. Yarı - Çifte Şans: Maçın 2. yarısının sonucunu tahmin etmeniz gerekir. 3 olası sonuç vardır: 1X (ev sahibi takım kazanır veya berabere kalır), X2 (deplasman takımı kazanır veya berabere kalır), 12 (ev sahibi takım veya deplasman takımı kazanır).
 5. Yarı - Handikap: 2. yarı sonucuna belirtilen fark eklenerek veya çıkarılarak kazananı tahmin etmeniz gerekir.
 6. Yarı - Toplam: İkinci yarıda atılan toplam gol sayısının belirtilen sayının üstünde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Son Golü Atan Takım: Maçın son golünü hangi takımın atacağını tahmin etmeniz gerekir.

N Gole İlk Ulaşan: Maçta belirli bir gol sayısına ilk ulaşacak takımın hangisi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Kazanan: Maçı hangi takımın kazanacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı – 1X2: İlk yarı sonucunun ev sahibi galibiyeti, beraberlik veya deplasman galibiyeti olacağını tahmin etmeniz gerekir.
2. Yarı – Handikap: Belirtilen handikap uygulandıktan sonra ilk yarının kazananını tahmin etmeniz gerekir.
3. Yarı – Toplam: İlk yarıda atılan toplam gol sayısının belirtilen sayının üstünde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Bandy Uzun Vadeli Bahisler

Kazanan: Resmi turnuva sıralamasına göre belirtilen turnuvanın kazananını tahmin etmeniz gerekir.

FLOORBALL

Tüm Floorball bahisleri, market adında aksi belirtilmedikçe normal süreye dayanmaktadır.

Ana Marketler

1X2: Maçın sonucunu tahmin etmeniz gerekir. 3 olası sonuç vardır: 1 (ev sahibi takım kazanır), X (takımlar berabere kalır), 2 (deplasman takımı kazanır).

Handikap: Maç sonucuna belirtilen fark eklenerek veya çıkarılarak maçın kazananını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam (Alt/Üst): Maç sırasında atılan toplam gol sayısının belirtilen sınırın üstünde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Handikap 1X2: Maç sonucuna belirtilen fark eklenerek veya çıkarılarak maçın kazananını tahmin etmeniz gerekir.

Ev Sahibi Takım Toplamı: Ev sahibi takımın maç sırasında attığı toplam gol sayısının belirtilen sayının üstünde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman Takımı Toplamı: Deplasman takımının maç sırasında attığı toplam gol sayısının belirtilen sayının üstünde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Tek/Çift: Maçta atılan toplam gol sayısının tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Her İki Takım da Gol Atar: Her iki takımın da maç sırasında en az bir gol atıp atmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Uzatma Olacak mı: Maçın uzatmaya gidip gitmeyeceğini tahmin etmeniz gerekir.

Toplam (Üst-Tam-Alt): Final skorunun belirtilen sayının üstünde mi, tam olarak belirtilen sayı mı yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

En Yüksek Skorlu Periyot: Üç periyottan hangisinde toplam en fazla gol atılacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. Periyot - 1X2: X'inci periyottaki maç sonucunu tahmin etmeniz gerekir.

X. Periyot - Toplam: Belirli bir periyotta atılan toplam gol sayısının belirtilen sayının üstünde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

X. Periyot - Beraberlikte İade: Belirli periyodu hangi takımın kazanacağını tahmin etmeniz gerekir. Eğer sonuç berabere olursa bahis tutarınız iade edilir.

X. Periyot - Handikap: X periyodunun sonucuna belirtilen fark eklenerek veya çıkarılarak kazananı tahmin etmeniz gerekir.

X. Periyot - Çifte Şans: Maçın belirli periyodunun sonucunu tahmin etmeniz gerekir. 3 olası sonuç vardır: 1X (Ev sahibi takım kazanır veya berabere kalır), X2 (Deplasman takımı kazanır veya berabere kalır) veya 12 (takımlardan biri kazanır).

Z Gole İlk Ulaşan: Belirli sayıda gole ilk ulaşacak takımın hangisi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Floorball Uzun Vadeli Bahisler

Kazanan: Resmi turnuva sıralamasına göre belirtilen turnuvanın kazananını tahmin etmeniz gerekir.

WATERPOLO

Tüm Waterpolo bahisleri, market adında aksi belirtilmedikçe normal süreye dayanmaktadır.

Ana Marketler

1X2: Maçın sonucunu tahmin etmeniz gerekir. 3 olası sonuç vardır: 1 (ev sahibi takım kazanır), X (takımlar berabere kalır), 2 (deplasman takımı kazanır).

Toplam (Alt/Üst): Maç sırasında atılan toplam gol sayısının belirtilen sınırın üstünde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Waterpolo Uzun Vadeli Bahisler

Kazanan: Resmi turnuva sıralamasına göre belirtilen turnuvanın kazananını tahmin etmeniz gerekir.

KABADDI

Tüm Kabaddi bahisleri, market adında aksi belirtilmedikçe normal süreye dayanmaktadır.

Ana Marketler

1X2: Maçın sonucunu tahmin etmeniz gerekir. 3 olası sonuç vardır: 1 (ev sahibi takım kazanır), X (takımlar berabere kalır), 2 (deplasman takımı kazanır).

Toplam (Alt/Üst): Maç sırasında kazanılan toplam puan sayısının belirtilen sınırın üstünde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Çifte Şans: Maçın sonucunu tahmin etmeniz gerekir. 3 olası sonuç vardır: 1X (maç sonunda ev sahibi takım kazanır veya berabere kalır), X2 (maç sonunda deplasman takımı kazanır veya berabere kalır), 12 (maç sonunda ev sahibi takım veya deplasman takımı kazanır).

Beraberlikte İade (DNB): Bu bahis marketinde, bir bahsin kazanan sayılabilmesi için mutlaka bir kazanan takım olması gerekir; yani maç berabere biterse yatırılan bahis tutarı iade edilir. Örneğin, nihai skor beraberlikle sonuçlanırsa bahis geçersiz sayılır.

Handikap: Maç sonucuna belirtilen handikap eklenerek veya çıkarılarak maçın kazananını tahmin etmeniz gerekir.

Kazanma Farkı: Bir takımın maç sonunda rakibine karşı elde edeceği farkı tahmin etmeye dayalı bahis marketidir; örneğin ev sahibi takımın 1-5 sayı farkla kazanması gibi.

İlk Yarı / Maç Sonucu: Maçın ilk yarı sonucunu ve maç sonucunu birlikte tahmin etmeniz gerekir. Olası sonuçlar şunlardır: (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X ve 2/2).

Ev Sahibi Takım Toplamı: Ev sahibi takımın maç sırasında kazandığı toplam puan sayısının belirtilen sınırın üstünde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Deplasman Takımı Toplamı: Deplasman takımının maç sırasında kazandığı toplam puan sayısının belirtilen sınırın üstünde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

En Yüksek Skorlu Yarı: Hangi yarıda daha fazla puan kazanılacağını tahmin etmeniz gerekir.

Tek/Çift: Maç sonucunun tek mi yoksa çift sayı mı olacağını tahmin etmeniz gerekir. Eğer maç sonucu "0:0" ise bahisler "çift" olarak değerlendirilir.

İlk Yarı Marketleri

1. Yarı - Beraberlikte İade: İlk yarının kazananını tahmin etmeniz gerekir. Eğer yarı berabere biterse tüm bahisler geçersiz sayılır. Eğer yarı tamamlanmazsa bu market geçersiz sayılır.

1. Yarı - Çifte Şans: İlk yarının sonucunu tahmin etmeniz gerekir. 3 olası sonuç vardır: 1X (ilk yarı sonunda ev sahibi takım kazanır veya berabere kalır), X2 (ilk yarı sonunda deplasman takımı kazanır veya berabere kalır), 12 (ilk yarı sonunda ev sahibi takım veya deplasman takımı kazanır).

1. Yarı - Handikap: İlk yarı sonucuna belirtilen fark eklenerek veya çıkarılarak kazananı tahmin etmeniz gerekir. Eğer yarı tamamlanmazsa bu market geçersiz sayılır.

1. Yarı - Toplam (Alt/Üst): İlk yarıda kazanılan toplam puan sayısının belirtilen sınırın üstünde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir. Eğer yarı tamamlanmazsa bu market geçersiz sayılır.

1. Yarı - Ev Sahibi/Deplasman Toplamı (Alt/Üst): Belirtilen takımın (Ev Sahibi veya Deplasman) ilk yarıda kazandığı toplam puan sayısının belirtilen sınırın üstünde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir. Eğer yarı tamamlanmazsa bu market geçersiz sayılır.

1. Yarı - Tek/Çift: İlk yarıda kazanılan toplam puan sayısının tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir. Eğer yarı tamamlanmazsa bu market geçersiz sayılır.

BOWLS

Ana Marketler

Kazanan (1,2): Puan farkına bakılmaksızın maçın kazananını tahmin etmeye dayalı bahis marketidir.

Set Handikapı: Her oyuncunun kazandığı set sayısına göre, bahiste belirtilen handikapın nihai sonuca eklenmesi veya çıkarılmasıyla sonucu tahmin etmeniz gerekir.

Doğru Skor: Her oyuncunun kazandığı set sayısına göre maçın doğru skorunu tahmin etmeniz gerekir. Eğer oyunculardan biri maç sırasında çekilirse, sonuçlanmamış tüm bahisler geçersiz sayılır.

Toplam Set (Alt/Üst): Maçta oynanan toplam set sayısının belirtilen sınırın üstünde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

X'inci Set - 1X2: X'inci setin sonucunu tahmin etmeniz gerekir. 3 olası sonuç vardır: 1 (oyuncu 1 kazanır), X (oyuncular berabere kalır), 2 (oyuncu 2 kazanır).

X'inci Set - Beraberlikte İade: İlk yarının kazananını tahmin etmeniz gerekir. Eğer yarı berabere biterse tüm bahisler geçersiz sayılır, yarı tamamlanmazsa bu market geçersiz sayılır.

X'inci Set - Handikap: Belirtilen setin sonucuna (kazanılan puanlar bazında) belirtilen fark eklenerek veya çıkarılarak kazananı tahmin etmeniz gerekir.

X'inci Set - Toplam: Belirtilen sette her iki oyuncunun topladığı toplam puanların belirtilen sınırın üstünde mi yoksa altında mı olacağını tahmin edin.

X'inci Set - Oyuncu 1/2 Toplamı: Belirtilen oyuncunun ilgili sette topladığı toplam puan sayısının belirtilen sınırın üstünde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir. Eğer set tamamlanmazsa bu market geçersiz sayılır.

Bowls Uzun Vadeli Bahisler

Kazanan: Resmi turnuva sıralamasına göre belirtilen turnuvanın kazananını tahmin etmeniz gerekir.

PADEL TENNIS

Ana Marketler

Kazanan (1,2): Puan farkına bakılmaksızın maçın kazananını tahmin etmeye dayalı bahis marketidir.

Oyun Handikapı (spread): Maç sonucuna belirtilen fark eklenerek veya çıkarılarak maçın kazananını tahmin etmeniz gerekir.

Set Handikapı: Her oyuncunun kazandığı set sayısına göre, bahiste belirtilen handikapın nihai sonuca eklenmesi veya çıkarılmasıyla sonucu tahmin etmeniz gerekir.

Doğru Skor: Her oyuncunun kazandığı set sayısına göre maçın doğru skorunu tahmin etmeniz gerekir. Eğer oyuncuların biri maç sırasında çekilirse, sonuçlanmamış tüm bahisler geçersiz sayılır.

Toplam Oyun (Alt/Üst): Maçta oynanan toplam oyun sayısının belirtilen sınırın üstünde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyunlarda Tek/Çift: Maç sonunda toplam oyun sayısının tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin edin.

Toplam Oyun (Alt/Üst) Oyuncu 1: Oyuncu 1'in toplam oyun sayısının belirtilen sınırın üstünde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir. Tie-break bir oyun olarak kabul edilir. Oynanan oyun sayısı, bahis sonuçlandırmasında parantez içindeki ikinci sayı ile belirtilir. Maç tamamlanmazsa, sonuçlanmamış tüm bahisler geçersiz sayılır.

Toplam Oyun (Alt/Üst) Oyuncu 2: Oyuncu 2'nin toplam oyun sayısının belirtilen sınırın üstünde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir. Tie-break bir oyun olarak kabul edilir. Oynanan oyun sayısı, bahis sonuçlandırmasında parantez içindeki ikinci sayı ile belirtilir. Maç tamamlanmazsa, sonuçlanmamış tüm bahisler geçersiz sayılır.

Kazanan & Toplam: Maçın kazananını ve oynanan oyun sayısının belirtilen sınırın üstünde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Tie-break (evet / hayır): Maçta Tie-break olup olmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

Oyunda Deuce (Evet/Hayır): "Oyunda Deuce", skorun 40-40'a ulaşacağı anlamına gelir.

1. Set Kazananı: İlk setin kazananını tahmin etmeniz gerekir. İlk set tamamlanmazsa bahis “geçersiz” sayılır.

2. Set Kazananı: İkinci setin kazananını tahmin etmeniz gerekir. Bu set tamamlanmazsa bahis “geçersiz” sayılır.

“X” Seti Kazananı: “X” setinin kazananını tahmin etmeniz gerekir. Bu set tamamlanmazsa bahis “geçersiz” sayılır.

Çifte Sonuç (İlk set/maç): İlk setin kazananını ve maç sonu sonucunu tek bir bahis marketinde tahmin edin.

Oyuncu 1 Tam Olarak 1 Set Kazanır: Ev sahibi oyuncunun maç boyunca tam olarak 1 set kazanıp kazanmayacağını tahmin edin.

Oyuncu 2 Tam Olarak 1 Set Kazanır: Deplasman oyuncusunun maç boyunca tam olarak 1 set kazanıp kazanmayacağını tahmin edin.

Tam Set Sayısı: Maç sırasında oynanacak tam set sayısını tahmin etmeniz gerekir.

Toplam Set: Maçta oynanan toplam set sayısının belirtilen sınırın üstünde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

Herhangi Bir Set Sıfıra Biter mi: Maçtaki setlerden en az birinin 6-0 / 0-6 tam skoruyla bitip bitmeyeceğini tahmin edin.

“X” Seti Oyun Handikapı: “X” setinin sonucuna belirtilen fark eklenerek veya çıkarılarak kazananı tahmin etmeniz gerekir. Maç tamamlanmazsa sonuçlanmamış tüm bahisler geçersiz sayılır.

“X” Seti Toplam Oyun: Maç sırasında “X” setinde oynanan toplam oyun sayısının belirtilen sınırın üstünde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

“X” Seti Doğru Skor: “X” setinin tam doğru skorunu tahmin etmeniz gerekir. Belirtilen set tamamlanmazsa sonuçlanmamış tüm bahisler geçersiz sayılır.

Oyuncu 1 Bir Set Kazanır: Oyuncu 1’in maçta en az bir set kazanıp kazanmayacağını tahmin etmeniz gerekir. İki olası sonuç vardır: EVET ve HAYIR.

Oyuncu 2 Bir Set Kazanır: Oyuncu 2’nin maçta en az bir set kazanıp kazanmayacağını tahmin etmeniz gerekir. İki olası sonuç vardır: EVET ve HAYIR.

“X” Seti Tek/Çift: Maç sırasında “X” setinde oynanan toplam oyun sayısının tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

“X” Setinde Tie-break Olacak mı: “X” setinde Tie-break olup olmayacağını tahmin etmeniz gerekir.

“N” Seti - X Oyuna Yarış: Belirli sette hangi oyuncunun “X” oyuna ilk ulaşacağını tahmin etmeniz gerekir.

N Setindeki (X ve Y) Oyunlarını Kim Kazanır: N setindeki X ve Y oyunlarını hangi oyuncunun kazanacağını tahmin etmeye dayalı bahis marketidir. Örneğin: 1 (6 ve 7. oyunlar) 2. set (bahis ev sahibi oyuncu için) - X (6 ve 7. oyunlar) 2. set (beraberlik bahsi) - 2 (6 ve 7. oyunlar) 2. set (deplasman oyuncusu için bahis).

N setindeki Y oyununda X sayısını kim kazanır? (Canlı bahisler dahil): N setindeki Y oyununun X sayısını hangi oyuncunun kazanacağını tahmin edin. Örneğin, oyuncu Wawrinka maçın 3. setindeki 10. oyunun 1. sayısını kazanacaktır.

Setin X oyununu kim kazanır (1,2,3,4,5)? (Canlı bahisler dahil): Bahis marketinde belirtilen setin X oyununu hangi oyuncunun kazanacağını tahmin edin. Örneğin: 1 (10. oyun) 2. set - 2 (10. oyun) 2. set.

X oyunundaki tam sayı sayısı (1. set): (Canlı bahisler dahil): İlk set bahis marketinde seçilen oyunda oynanan tam sayı sayısını tahmin eder.

Oyunda Deuce evet-hayır (Canlı bahisler dahil): “Oyunda Deuce”, skorun 40-40’a ulaşacağı anlamına gelir.

X Oyununun Sonucu (N Seti) Oyuncu 1 veya 2 (0-15-30-40): Bir oyunun kazananını ve rakip oyuncunun kaç sayı alacağını (0-15-30-40) tahmin etmeye dayanır. Örneğin, oyuncu 1’e 30 seçerseniz, oyun oyuncu 1 tarafından kazanılır ancak oyuncu 2 30 sayı alır.

“N” Seti X Oyunu - Tek/Çift Sayılar: Bir setteki oyunda oynanan sayıların tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeye dayanır.

“N” Seti X Oyunu - Doğru Skor veya Break: Bir oyunun kazananını ve rakip oyuncunun kaç sayı alacağını (0-15-30-40) veya belirtilen oyunda servis kırılması olup olmayacağını tahmin etmeye dayanır.

“N” Seti Y Oyunu - X Sayısına Yarış: Belirli oyunda X sayısına ilk ulaşacak oyuncuyu tahmin edin.

“N” Seti Y Oyunu - İlk X Sayıyı Kazanan: Belirli oyunda ilk X sayıyı hangi oyuncunun kazanacağını tahmin edin.

X Seti Z Oyunu - Kazanan: Belirli bir setteki belirli bir oyunun kazananını tahmin etmeniz gerekir.

X Seti Z Oyunu - Sayı Bahsi: Belirli bir oyundaki belirli bir sayının sonucunu tahmin etmeniz gerekir.

SHORT FOOTBALL

Tüm Short Football bahisleri, market adında aksi belirtilmedikçe normal süreye dayanmaktadır.

Ana Marketler

1. Yarı - Tek/Çift: Bir futbol maçının ilk yarısında atılan toplam gol sayısının tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin etmeniz gerekir.

1X2: Maçın sonucunu tahmin etmeniz gerekir. 3 olası sonuç vardır: 1 (ev sahibi takım kazanır), X (takımlar berabere kalır), 2 (deplasman takımı kazanır).

1. Yarı - Çifte Şans: İlk yarının sonucunu tahmin etmeniz gerekir. 3 olası sonuç vardır: 1X (ilk yarı sonunda ev sahibi takım kazanır veya berabere kalır), X2 (ilk yarı sonunda deplasman takımı kazanır veya berabere kalır), 12 (ilk yarı sonunda ev sahibi takım veya deplasman takımı kazanır).

Toplam (Alt/Üst): Maç sırasında atılan toplam gol sayısının belirtilen sınırın üstünde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - Toplam: Yalnızca ilk yarıda atılan toplam gol sayısının belirtilen sınırın üstünde mi yoksa altında mı olacağını tahmin etmeniz gerekir.

1. Yarı - 1X2: Yalnızca maçın ilk yarısının sonucunu tahmin etmeniz gerekir.

Tek/Çift: Maçta atılan toplam gol sayısının tek mi yoksa çift mi olacağını tahmin edersiniz.