

# SABİT İHTİMALLİ BAHİS OYUNLARI (İDDAA) OYUN PLANI

## BİRİNCİ BÖLÜM

### Amaç, Kapsam, Dayanak ve Tanımlar

#### Amaç

**MADDE 1 –** (1) Bu Oyun Planının amacı, Spor Toto Teşkilat Başkanlığınca düzenlenen spor müsabakalarına dayalı sabit ihtimalli bahis oyunlarının oynanmasına ilişkin usul ve esasları düzenlemektir.

#### Kapsam

**MADDE 2 –** (1) Bu Oyun Planı, Spor Toto Teşkilat Başkanlığınca düzenlenen sabit ihtimalli bahis oyunlarının oynanmasına ilişkin usul ve esasları, kupon kabul ve değerlendirme işlemlerini, ikramiye dağıtılmasına ilişkin esasları ve oyunlara ilişkin diğer tüm hususları kapsar.

#### Dayanak

**MADDE 3 –** (1) Bu Oyun Planı, 28/2/2009 tarihli ve 27155 sayılı Resmi Gazete’de yayımlanan Spor Müsabakalarına Dayalı Sabit İhtimalli ve Müşterek Bahis Oyunları Uygulama Yönetmeliğinin 5 inci maddesine dayanılarak hazırlanmıştır.

#### Tanımlar

**MADDE 4 –** (1) Bu Oyun Planında geçen;

a) Bahis Oluşturucu (Bet Builder&Sportcast): Risk Yönetim Merkezinin belirlediği birden fazla spor çeşidi içeren müsabakalara veya aynı müsabakaya özgü bahis seçeneklerini iştirakçinin dilediği gibi birleştirdiği, bu birleşim için Risk Yönetim Merkezi tarafından manuel veya otomatik şekilde oluşturulan oranın kabul edildiği, bahis bileşenlerindeki her bir bahis türü için bu Oyun Planında yer alan kuralların geçerli olduğu ve bahisi kazanabilmek için bahis bileşenlerinin tümünün doğru tahmin edilmiş olmasını gerektiren seçeneği,

b) Başbayi: 21/02/2008 tarihli ve 5738 sayılı Spor Müsabakalarına Dayalı Sabit İhtimalli ve Müşterek Bahis Oyunlarının Özel Hukuk Tüzel Kişilerine Yaptırılması Hakkında Kanun’un 3 üncü maddesinin birinci fıkrasının (c) bendinde belirtilen iş ve hizmetleri yapmak üzere Teşkilat ile sözleşme imzalayan yükleniciyi,

c) Bayi: Sabit ihtimalli ve müşterek bahis oyunlarını oynatmak üzere Teşkilat tarafından ruhsat ve yetki verilenleri,

ç) Bilet: Kuponun işleme tabi tutulmasından sonra alınan ve oynanan müsabakalara ilişkin isim ve kodların yer aldığı basılı kağıdı veya sair bilişim ürünlerini ya da iştirakçilerin işaretledikleri elektronik kupon karşılığında iştirakçilere gönderilen ve oynanan elektronik kuponun onayı olarak saklanması gereken numarayı da ihtiva eden elektronik bilgiyi,

d) Bilet Bozdurma (Cash Out): Canlı, müsabaka öncesi, tek müsabakadan oluşan veya kombine biletlerde yer alan tüm müsabakalar sonuçlanmadan Merkezi Bahis Sisteminin onay verdiği durumlarda, bilet oranı, bilette yer alan müsabaka sayısı, henüz sonuçlanmamış müsabaka sayısı gibi parametrelerle, Risk Yönetim Merkezi tarafından değeri belirlenecek oranda bileti sonuçlandırma seçeneğini,

e) Bileti Düzenle (Edit My Bet): Canlı, müsabaka öncesi, tek müsabakadan oluşan veya kombine biletlerde yer alan tüm müsabakalar sonuçlanmadan Merkezi Bahis Sisteminin onay verdiği durumlarda, Risk Yönetim Merkezi tarafından değeri belirlenecek oranda, oyuncuların istedikleri seçimleri ekleme, takas etme, kaldırma, bahis türlerini değiştirme, bahis oranlarını artırmalarını ya da oynanan bilet tutarını değiştirmelerini sağlayacak şekilde biletin güncellenmesini,

f) Bonus: Bir kupon veya kolona, Risk Yönetim Merkezi tarafından belirlenen sayıdan fazla müsabaka/etkinlik yazılması durumunda; kupon veya kolonda yer alan müsabakaların

oranlarının çarpılmasıyla elde edilen ikramiye oranının, Risk Yönetim Merkezi tarafından belirlenen ek katsayı kadar artırılmasını sağlayan çarpanı,

g) Canlı Bahis: Müsabaka/etkinlik/maç/karşılaşma başladıktan sonra tamamlanana kadar bahis yapabilme imkanı sunan bahis türünü,

ğ) Handikap: Herhangi bir takım veya sporcu lehine verilen gol, sayı, set vb. farkın, o ekip için verilen handikapa eşit olan kazanma durumuna beraberlik adı verildiği, bir tam sayı veya ondalıklı sayı olarak açılabilen (bu durumda eşitlik mümkün değildir) ve iki takımdan veya sporcudan birinin lehine verilen gol, sayı, set, vb. avantajı,

h) İkramiye: Sabit ihtimalli bahis oyununda kazananlara dağıtılacak değerleri,

ı) İştirakçi: Bayiler aracılığı ile sabit ihtimalli ve müşterek bahis oyunlarını oynayan kişileri,

i) Kolon: İştirakçiye oyuna katılma hakkı veren her bir sütunu,

j) Kombo: Aynı veya farklı müsabakaları içerecek şekilde Risk Yönetim Merkezi tarafından belirlenecek en az iki bahis oyununun kombine edilmesiyle açılacak olan ve kombinasyondaki her bir bahis türü için kendi kurallarının geçerli olduğu oyunu,

k) Kupon: Üzerine müsabaka kod numaraları ve tahminlerin işlenebileceği sabit ihtimalli bahis oyunlarına ait basılı kağıdı veya sair bilişim ürünlerini ya da sabit ihtimalli bahis oyunlarının oynanabilmesi için iştirakçilere sunulan elektronik bilgiyi,

l) Merkezi Bahis Sistemi: Ana sistem ve kurtarma sistemi olmak üzere iki bölümden meydana gelen, tüm bayilerden gelen bilgilerin toplandığı, işlendiği ve depolandığı, yüksek kapasite ve işlem gücüne sahip yedekleme özelliği bulunan donanımların bütününe oluşturduğu sistemi,

m) Misli: Kolon değerini artıran bir çarpanı,

n) Oyun Dönemi: Teşkilat tarafından belirlenmiş ve her bir oyun için farklılık gösterme özelliği olan sabit ihtimalli ve müşterek bahis oyunlarının oynatıldığı dönemi,

o) Oyun Programı/Program: Sabit ihtimalli ve müşterek bahis oyunlarının oynanabildiği spor müsabakalarını, müsabakaların tarih ve saatlerini, başlangıç bahis oranlarını, ilgili bahis talimatlarını, belli bir program için geçerli olabilecek özel koşulları ve müsabakalara ilişkin diğer bilgileri içeren programı,

ö) Risk Yönetim Merkezi: Başbayı tarafından sabit ihtimalli bahis oyun programlarında yer alan etkinliklere ilişkin bahis oranlarının belirlenmesi, güncellenmesi ve bahis işlemlerinin takibi gibi faaliyetlerin yürütüldüğü merkezi,

p) Sabit İhtimalli Bahis Oyunları: Yurt içinde ve yurt dışında tertiplenen spor müsabakalarına ait sonuçların veya etkinliklerin tahmin edilmesi esasına göre oynatılan ve iştirak edenler arasından doğru tahmin edenlere, önceden belirlenen bahis oranlarıyla ikramiye kazandıran oyunları,

r) Seçim: İştirakçinin üzerine bahis yapacağı özel tercihi,

s) Sistem: İştirakçinin bir kupon üzerinde değişik kombinasyonlar yaparak birden çok kolon yaratmasını sağlayan oynama şeklini,

ş) Spor Müsabakası/Müsabaka/Maç/Etkinlik: Yurt içinde ve yurt dışında ilgili kurum ve kuruluşlarca tertiplenen resmi, özel, temsili, ulusal veya uluslararası spor karşılaşmalarını,

t) Teşkilat: Spor Toto Teşkilat Başkanlığını,

u) VAR: Video yardımcı hakemi (Video Assistant Referee),

ifade eder.

## İKİNCİ BÖLÜM Genel Kurallar

### **Bahis oyunlarının düzenlenmesi**

**MADDE 5 – (1)** Sabit ihtimalli bahis oyunları, programın yayınlanmasından sonra işleme konulur. Bu programın içeriğinde, sabit ihtimalli bahis oyunlarının oynanacağı spor müsabakaları, söz konusu müsabakaların tarih ve saatleri, herhangi bir özel program için yürürlükte olabilecek özel koşullar, bu oyunlara ilişkin talimatlar ve söz konusu müsabakalara ilişkin diğer konular yer alır.

(2) Teşkilat tarafından her bir oyun dönemi için oluşturulan oyun programları, Başbaya tarafından Merkezi Bahis Sistemi ve diğer gerekli ortamlara yüklenir. Oyun programlarında yer alan müsabakalara ilişkin bilgilerin yer aldığı oyun bültenleri, Başbaya tarafından Merkezi Bahis Sistemi aracılığıyla bayilere iletilir ve gerekli hallerde güncellemeler yapılır.

(3) Sabit ihtimalli bahis oyunları sadece Merkezi Bahis Sistemi tarafından onaylanmış ve iştirakçi tarafından seçilmiş olan ilk bahis etkinliğinin başlama tarihi ve zamanına kadar kabul edilir. Canlı bahis için oyun sonuçlanana kadar bahis kabulüne izin verilir.

(4) Sabit ihtimalli bahis oyunlarının geçerliliğine ve tüm diğer konular ve koşullara ilişkin olarak Merkezi Bahis Sistemi kayıtları esastır.

(5) Sabit ihtimalli bahis oyunlarına ilişkin kolon fiyatı Teşkilat tarafından belirlenir.

(6) Sabit ihtimalli bahis oyunları, her bir seçim için ve iştirakçi tarafından ayrı olarak seçilen bir kombinasyon için sabit ihtimaller altında bir bütün olarak sunulur. Oranlar, iki ondalık basamak olacak şekilde ondalık olarak sunulur. Risk Yönetim Merkezi, herhangi bir zamanda oranları değiştirme yetkisine sahiptir.

(7) Aksi belirtilmediği sürece, minimum bahis sayısı dördür. Bir kolonda daha düşük bir sayıda dahil edilen asgari sayıdaki seçimi belirleme yetkisi Başbaya aittir. Bir kolona dörtten fazla dahil edilecek seçimlerin asgari sayısını belirleme yetkisi Teşkilata aittir. Minimum Bahis Sayısı (MBS) oyun programında belirtilir.

(8) Oyun programlarında yer alan tüm etkinliklerin nihai sonuçları Başbaya tarafından Merkezi Bahis Sistemine yüklenir ve bu bilgiler Merkezi Bahis Sistemi aracılığıyla bayilere iletilir.

### **İştirakçilerin bahis oyunlarına katılımı**

**MADDE 6 – (1)** İştirakçilerin bu Oyun Planında yer alan düzenlemeleri tamamen ve koşulsuz bir şekilde kabul etmesi ve zaman zaman Teşkilat tarafından belirlenecek ve programda yayınlanacak özel kural ve koşulları kabul etmesi şartıyla, sabit ihtimalli bahis oyunlarına katılım 18 yaşından büyük herkese açıktır.

(2) Bir iştirakçinin sabit ihtimalli bahis oyunlarına katılabilmesi için, en az Teşkilatça belirlenen sayıda kolon oluşturması, oluşturulan kolon ya da kolonların bedelini ödemesi veya isterse bu bedeli misliyle çarpması gerekir.

(3) Sabit ihtimalli bahis oyunlarına katılmak için geçerli kombinasyonları belirlemek ve bunları tüm iştirakçilere bildirmek Başbayının sorumluluğundadır.

(4) Sabit ihtimalli bahis oyunlarında, "Sistem" özelliği seçilebilir. Seçilecek olan bu "Sistem", yapılan tahminlere ve aynı zamanda minimum bahis sayısına göre değişebilir.

(5) Teşkilat şüpheli bulunduğu durumlarda, oyuncu hesabını veya bayinin faaliyetlerini durdurma yetkisine sahiptir. Bu gibi durumlarda Teşkilattan herhangi bir hak talebinde bulunulamaz.

(6) Risk Yönetim Merkezi, kötü niyetli oyun oynadığı fark edilen veya risk yönetimini olumsuz etkileyen iştirakçilere kalıcı olarak oyun oynama kısıtı getirebilir veya belirli limitler dahilinde oyun oynayabilecekleri şekilde sınırlandırma yapabilir.

### **Bahislerin kabul edilmesi**

**MADDE 7 –** (1) Risk Yönetim Merkezi, herhangi bir gerekçe göstermeksizin bir bahisi kabul etme ya da reddetme yetkisine sahiptir.

(2) Ertelenen ya da iptal edilen müsabaka veya müsabakaları içeren bir kolon, sadece bu Oyun Planında belirtilen koşullar altında kabul edilebilir.

### **Bahis biletlerinin iptal edilmesi**

**MADDE 8 –** (1) Bilet iptali için bilette bulunan müsabakalardan hiçbirinin başlamamış olması gerekir. Belirlenen süreden sonra yapılacak herhangi bir iptal ancak Teşkilatın onayı ile mümkündür.

(2) Herhangi bir nedenle, Merkezi Bahis Sisteminin, iptal edilmesi gereken bahisi otomatik olarak tanımaması, dolayısıyla bahis iptalinin gerçekleşmemesi durumunda, iptal gerçekleşmez ve bundan Teşkilat sorumlu değildir.

(3) Bir bahis iptal edildiğinde, bahise dahil tüm kombinasyonlar da iptal olur ve bahis karşılığında yapılan ödeme iştirakçilere iade edilir.

(4) Canlı bahis içeren biletin hiç yazdırılmadığı veya barkod kısmının terminal tarafından okunmasına mani olacak şekilde yazdırıldığı durumlar hariç olmak üzere, canlı bahis içeren biletler iptal edilemez. Bu istisnai durumlarla ilgili olarak Teşkilat farklı iptal yöntemleri kullanabilir.

### **Müsabakaların sonuçları**

**MADDE 9 –** (1) Oyun programı kapsamındaki tüm müsabakalarda/etkinliklerde iştirakçinin yaptığı tahminler, Merkezi Bahis Sistemi tarafından duyurulan sonuçlara dayanılarak belirlenir.

(2) Kabul edilen bahislerde seçilen müsabakaların/etkinliklerin bir veya daha fazlasının ertelenmesi veya iptal edilmesi durumunda, bu Oyun Planında yer alan iptal/erteleme kuralları geçerli olacaktır.

(3) Sonuçlandırılmış olan bir müsabakaya/etkinliğe/seçime ait bahislerde Merkezi Bahis Sistemi tarafından doğru sonuca yönelik bir değişiklik yapılması durumunda, ilgili biletler tekrar değerlendirilip sonuçlandırılabilir.

### **Kazanan bahisler ve ikramiyenin dağıtılması**

**MADDE 10 –** (1) Seçilen tüm sonuçlar başarılı şekilde tahmin edildiğinde, Merkezi Bahis Sistemine girilen her bir kolon ikramiye hakkı kazandırır. Bu durumda, kazanan kolonun değeri bahisin onaylandığı saatte geçerli olan oranların çarpımına eşittir. Bu oranın kolon fiyatı ile çarpılması sonucu kazanılan İkramiye tutarı hesaplanır ve bu tutar iştirakçiye ödenir. Misli oynanan kuponlarda, ikramiye kazanan her bir kolon ayrıca misli değeri ile çarpılır. Sistemli oynanan kuponlarda, birden fazla kazanan kolon olması durumunda kazanan kolonların ikramiye toplamları iştirakçiye ikramiye olarak ödenir. Oranların iştirakçi tarafından seçilen bir kombinasyon için bir bütün halinde sunulması durumunda, kazanılan ikramiye, kolonun değeri, onay saatinde geçerli olan bu kombinasyona ait oranların çarpımına eşittir. Teşkilatın onayıyla, Risk Yönetim Merkezi tarafından belirlenen sayıda müsabakaya/etkinliğe yer verilen kuponların ya da kolonların muhtemel ikramiyeleri ya da muhtemel ikramiyelerinin hesabına baz teşkil eden oranların belirli bir yüzdesi ya da oran, ilave olarak hesaplanıp ikramiye bonusla birlikte ödenebilir.

(2) İkramiye ödemeleri, ilgili bahisin sonucunun Merkezi Bahis Sistemi tarafından tespit edilmesinden sonra yapılır. İştirakçi tarafından seçilen tüm müsabakalar için ödenmesi gereken tutar ondalıklı olması durumunda, virgülden sonra iki basamak olacak şekilde yuvarlanır.

(3) Müsabakaların oranlarında hayatın olağan akışına aykırı olarak gerçekleşen ve açıkça hata olduğu anlaşılan işlemlerden doğan bariz bir hata olması durumunda Başbaya o müsabakaya ilişkin bariz hata olan bahislerin oranını bir (1.00) kabul edebilir.

(4) Herhangi bir nedenle, kazanan bahislerin otomatik olarak tanınmaması durumunda, Teşkilat ve Başbayı, Merkezi Bahis Sisteminin bu kazanan bahisleri bir şekilde tanıyabileceğini varsayarak özel işlemler uygulayabilir.

(5) Bahis biletinin kaybedilmesi, tamamen veya kısmen tahrip olması halinde veya genel olarak kazanan bahisin geri döndürülmesinin imkansız olduğu durumlarda, Teşkilat, ikramiye dağıtma veya diğer her türlü tazmin sorumluluğundan muafır.

(6) İkramiyeler bir yıllık zaman aşımı süresine tabi olup tertip tarihinden itibaren bir yıl içerisinde ibraz edilmeyen biletlerin ikramiyeleri zaman aşımına uğrar ve bu biletlere ikramiye ödemesi yapılmaz.

(7) Teşkilat tarafından düzenlenen sabit ihtimalli bahis oyunları için bir takvim yılı içerisinde ödenecek ikramiyelerin toplamı, sabit ihtimalli bahis oyunlarının oynatılması karşılığında iştirakçilerden tahsil edilen tutardan Katma Değer Vergisi düşüldükten sonra kalan tutarın, 14/3/2007 tarihli ve 5602 sayılı Şans Oyunları Hasılatından Alınan Vergi, Fon ve Payların Düzenlenmesi Hakkında Kanununun 4 üncü maddesinin ikinci fıkrasında belirtilen oranın üst sınırına tekabül eden bedelidir. Söz konusu oranın üzerindeki ikramiyeler Başbayı tarafından karşılanır. Teşkilat, yıllık ikramiye ortalaması 5602 sayılı Kanunda belirtilen sınırlar içerisinde kalmak kaydıyla, farklı ikramiye oranı belirleyebilir.

(8) Bir bilet karşılığında iştirakçiye ödenecek olan maksimum ikramiye tutarı Teşkilat tarafından belirlenir.

(9) Risk Yönetim Merkezi, bahis başına veya bahis tipi başına maksimum ikramiyeyi belirler. İştirakçilerin Risk Yönetim Merkezi limitlerinden kaçınmak için aynı veya benzer bahisleri oynaması durumunda, Teşkilat söz konusu bahislerin toplamına, sekizinci fıkrada belirtilmiş olan maksimum ikramiyeleri uygulayabilir.

(10) Bir müsabakanın sonucunun hileli olduğuna ve dolayısıyla bu tür müsabakalara yönelik kural ve resmi düzenlemelerin ihlal edildiğine dair makul şüphenin var olduğunun belirlenmesi halinde veya bir müsabakanın güvenilirliğini şüpheye sokacak kanıtlar mevcut olduğunda, Risk Yönetim Merkezinin talebi üzerine Teşkilat ikramiyelerin dağıtımını erteleyebilir veya iptal edebilir.

### **Bahis kuralları**

**MADDE 11** – (1) Programda belirtilen olası her bir sonuç için iştirakçilerin ikramiyelerini hesaplayabileceği oranlar sunulur. Programda yayımlanan oranlar veya olası herhangi bir yolla ilan edilen oranlar başlangıç oranlarıdır ve Risk Yönetim Merkezi gerekli görmesi halinde bunları değiştirebilir.

(2) Teşkilat farklı bahis türlerine ilişkin kurallara karar verir ve bunları programda yayımlar. Risk Yönetim Merkezinin bir iştirakçinin bir kolon için seçebileceği minimum müsabaka sayısına yönelik kararına bağlı olarak, bir kolon aynı müsabakayla ilgili olmayan, çok sayıda müsabaka sonuç tahmini içerebilir. Bu bilgiler programda yayımlanır.

(3) İştirakçiler bahislerini Teşkilat tarafından verilen talimatlar doğrultusunda yapar. Bu talimatlar her türlü yolla ilan edilir.

(4) İlgili bahislerin aynı müsabaka üzerine oynanmaması koşuluyla, aynı kolondaki bir bahis türünü, başka bahis türleri ile birleştirebilme olasılığı ve yöntemleri programda yayımlanır.

(5) İlk Golü Atan, Son Golü Atan ve Herhangi Bir Golü Atan bahisleri, eğer aynı müsabakaya ait ise aynı bahis kolonunda birleştirilemez.

(6) İştirakçiler tarafından seçilen müsabakalar, sistemli oynama seçenekleri içerisinde birleştirilebilir (bir kolondaki müsabaka sonucu sayısına bağlıdır). İştirakçilere sunulan sistemli oynama seçenekleri her türlü yolla ilan edilir. İştirakçiler sistem kullanmayı tercih ettiğinde, tüm kolonlarda yer alan bir tahmin olan bir banko (standart bir organizasyon sonucu) veya bankoların belirtilmesi mümkündür.

(7) Müsabaka verileri (örneğin goller, kartlar, penaltı atışları vs.) muhtemel VAR müdahalesini içerecektir.

(8) Müsabaka hakemi tarafından VAR'a danışılan olay (gol, penaltı, kırmızı kart vs.) ilgili hakem kararının verilme zamanında değil, fiili gerçekleşme zamanında gerçekleşmiş sayılır.

(9) Canlı bahis sırasında, müsabaka hakemi tarafından bir karar verilir ve daha sonra VAR kararına bağlı olarak bu kararın doğru olmadığı kanıtlanırsa, Risk Yönetim Merkezi, söz konusu kararı tersine çevirebilir. Bu karar ancak VAR kararının müsabakanın tamamlanmasından önce veya bahise ilişkin diğer zaman dilimi içinde gerçekleşmiş olması kaydıyla terse çevrilebilir.

(10) Canlı bahis sırasında, bir VAR değerlendirmesine neden olan bir olayın meydana gelmesi ve olayın gerçekleştiği zaman ile VAR kararı arasında oynanmış olan bahisler, bu fıkarda belirtilen durumlar olmadığı sürece Risk Yönetim Merkezinin takdirine bağlı olarak geçersiz kabul edilebilir. Söz konusu bahisler; VAR değerlendirmesi sonucundaki karar nihai olarak müsabaka hakemi tarafından verilen kararı değiştirmedikçe veya VAR değerlendirmesi sonucundaki karar müsabaka hakemi tarafından verilen kararı değiştirip söz konusu bahisler üzerinde herhangi bir önemli etkiye neden olmadıkça (örneğin, eğer VAR ile değerlendirilen olay o bahisin sonucu ile ilişkili değilse) geçerli olacaktır.

(11) Uzatma devrelerindeki canlı bahis oyunlarında, bahisler, uzatma devreleri içinde olan resmi verilere dayalı olarak tespit edilecektir. Normal süredeki her türlü gol, köşe vuruşu veya diğer veriler dikkate alınmaz.

(12) Risk Yönetim Merkezi, tüm bahislerde, bir etkinliğin/müsabakanın/seçimin sonucunun bilinmesine rağmen o sonuçla ilgili bahis alınmaya devam edildiği veya herhangi bir maddi avantaj sağlayan durumun varlığı ya da herhangi bir güncelleme yapılmadan bahis alınımına devam edildiği hallerde bahislerin kazanılıp kaybedildiğine bakılmaksızın bahisleri geçersiz kılarak bahislere bir (1.00) oranı verebilir.

(13) Takım sporlarında, Teşkilat tarafından belirlenen programın müsabakaları gösteren bölümünün sol tarafında ev sahibi olarak belirlenen takım, sağ tarafında ise deplasman takımı yer alır. Söz konusu takım sporlarında, program yayımlandıktan sonra hangi takımın ev sahibi, hangisinin deplasman takımı olduğuyula ilgili olarak değişiklik yapılırsa veya rakiplerde değişiklik yapılırsa oynanan bu bahislere bir (1.00) oranı verilir.

(14) Müsabakanın tarafsız sahada oynandığı belirtilsin veya belirtilmesin, tarafsız sahada oynanan müsabakalar için ev sahibi ve deplasman takımının sırası programda yazıldığı gibi kabul edilecektir.

(15) Eğer bir takım, bir ligden/turnuvadan oyundan önce diskalifiye olursa ve rakip takım oynamadan tur atlarsa, bu durumda tüm eleme bahisleri bu eşleşme için geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(16) Aksi programda belirtilmedikçe, müsabakanın formatı ilgili müsabakanın standart formatından farklı ise, bu durumda tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(17) Programda yayınlanan müsabaka saat ve tarihleri, programın yayınlandığı ülkede/yerde geçerli olan saat ve tarihlerdir.

(18) Müsabakanın iptali, ertelenmesi gibi tüm durumlarda, programın yayınlandığı ülkede/yerde geçerli olan saat ve tarihler dikkate alınır.

(19) Bir müsabaka kesintiye uğrar ve daha sonra baştan yeniden oynatılırsa, bahisler müsabakanın kesintiye uğradığı andaki skora göre değerlendirilir ve söz konusu bahisler yeniden başlayan müsabaka için geçerliliğini yitirir.

(20) Programın yayınlanmasından sonra bir müsabaka iptal edilir veya ertelenirse ve müsabaka programda resmi olarak belirtilen günü takip eden takvim günü içinde oynanmazsa iştirakçilerin bahisleri geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır. Özel etkinlik ya da uzun vadeli

olarak açılan bahislerde müsabakaların ertelenmesi durumunda bahisler, ilgili organizasyon tarafından ilan edilen sonuca dayalı olarak belirlenir.

(21) Bir müsabaka başladıktan sonra kesintiye uğrarsa ve programda resmi olarak belirtilen günü takip eden takvim günü içinde oynanmazsa, kesinti zamanında sonucu tespit edilmiş olan bahisler hariç olmak üzere tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır. Tespit edilmiş ifadesi, müsabakaya geri dönülmesi ve müsabakanın bitirilmesi durumunda bile sonucun değişmesinin mümkün olmayacağını ifade eder.

(22) Müsabakalara/etkinliklere ilişkin doğrulanamayan bahislerin oranı bir (1.00) kabul edilir.

(23) Oyun programında belirtilen saatten önce başlayan müsabakaların/etkinliklerin başladığı saatle oyun programında belirtilen saat arasında geçen zamanda oynanan müsabakalara/etkinliklere ilişkin bahislerin oranı bir (1.00) kabul edilir.

(24) Berabere Biten Yarış Kuralı: Bazı oyun türlerinde birden fazla kazananın olması durumunda, kazanan seçimin oranları, beklenen kazananlar sayısı ile çarpılarak fiili kazananların sayısına bölünür. Bu kural uygulandığı zaman, kazanan oranlar bir (1.00)'den az olamaz. Kazanan oranların bir (1.00)'den az olması durumunda oran bir (1.00) olarak kabul edilir.

(25) Risk Yönetim Merkezinin tamamen kendi takdirinde olmak üzere özel sebepler olduğu durumlarda bahislere bir (1.00) oranı verebilir.

(26) Bu Oyun Planında bahis tahminlerinin geçersiz kabul edildiği durumlarda, bahislere bir (1.00) oranı verilir. Bir kolonda yer alan bahislerin tamamına bir (1.00) oranı verilmesi halinde, kolonun bedeli iştirakçiye iade edilir. Kolondaki tüm bahislerin oranı bir (1.00) olmadığı müddetçe, Minimum Bahis Sayısı'na bakılmaksızın bu Oyun Planında belirtilen değerlendirme koşulları geçerlidir.

(27) Nihai veya Kesin Sonuç: İştirakçiden, bir spor müsabakasının nihai veya kesin sonucunu tahmin etmesi istenir. Bu kural aksi belirtilmedikçe Risk Yönetim Merkezi tarafından belirlenmiş veya belirlenecek tüm diğer sporları ve bahis seçimlerini kapsar. Risk Yönetim Merkezi tarafından resmi olarak ilan edilen sonuçlar nihai sonuçlar olarak kabul edilecektir. Bu sonuçlar müsabakanın normal süresi içerisinde ortaya çıkan nihai sonuçlardır. Nihai sonucun, uzatma devreleri bitimindeki sonuç veya "Altın Gol" atıldığındaki sonuç veya bir penaltı atışlarından sonraki sonuç olma ihtimali vardır. Böyle bir durumun söz konusu olması halinde, bu programda belirtilecektir.

(28) Risk Yönetim Merkezi kararı ile oyun programında yer alan tüm müsabakalar/etkinlikler canlı bahis olarak oynatılabilir. Risk Yönetim Merkezi, Teşkilatın onayıyla, bu Oyun Planında yer alan spor müsabakalarına/etkinliklerine ilişkin bu Oyun Planında yer almayan bahis türlerini oyun programında sunabilir. Bu bahislere uygulanacak usul ve esaslar Teşkilat tarafından düzenlenerek Teşkilatın sitesinde ve ilgili tüm mecralarda duyurulur.

(29) Risk Yönetim Merkezi, bu Oyun Planında yer alan bahis türlerini, müsabakanın/etkinliğin herhangi bir devre/yarı/periyot, uzatma devreleri, seri penaltı atışları veya belirli bir zaman dilimine ya da ev sahibi veya deplasman takımına ya da oyuncuya yönelik ve oyun programında yer alan müsabakalar/etkinlikler içinden Risk Yönetim Merkezi ya da iştirakçi tarafından seçilerek eşleştirilen takımlara/oyunculara yönelik sunabilir.

(30) Risk Yönetim Merkezi, her bir spor dalı için farklı Kombo ve Handikap bahislerini, Bilet Bozdurma (Cash Out), Bileti Düzenle (Edit My Bet) ve Bahis Oluşturucu (Bet Builder&Sportcast) seçeneklerini oyun programında sunabilir.

(31) Bir kombo bahisi, farklı müsabakalardan bahis oyunlarının kombine edilmesi ile oluşturulduysa ve kombine edilmiş olan bir müsabaka iptal edilir veya ertelenirse ve müsabaka programda resmi olarak belirtilen günü takip eden takvim günü içinde oynanmazsa, kalan müsabakalar doğru tahmin edilmiş olsa dahi ilgili kombo bahisinin oranı bir (1.00), kalan

müسابakalardan en az bir tanesinin yanlış tahmin edildiği durumda ise ilgili kombo bahisi kaybedilmiş olarak değerlendirilir.

#### **Anlaşmazlıklar**

**MADDE 12 –** (1) Onaylanmış bir kazanan bahisin Merkezi Bahis Sistemi tarafından kazandığının kabul edilmemesi veya olması gerekenden daha düşük bir miktarda kazandığının belirtilmesi durumunda iştirakçinin, müsabakaların sonuçlarının Merkezi Bahis Sistemine girilmesini müteakip 7 (yedi) gün içerisinde Teşkilata şikayetini iletme hakkı vardır.

#### **Mücbir sebepler, Teşkilatın ve Başbayının sorumlulukları**

**MADDE 13 –** (1) Sabit ihtimalli bahis oyunlarının organizasyonunu ve kazananlara ikramiyelerin dağıtılmasını imkansız hale getiren herhangi bir mücbir sebebinin ortaya çıkması durumunda, bahislerin otomatik olarak tanındığı, kabul edildiği ve iştirakçiler tarafından ödenen miktarların iade edildiği durumlar hariç olmak üzere, Teşkilat, iştirakçilere yönelik herhangi bir sorumluluk taşımaz. Mücbir sebepler, tahmin edilemeyen veya kaçınılamayan, Teşkilatın ve Başbayının kontrolünün ötesinde olan olayları ve koşulları içermektedir. Teşkilat ve Başbayı tarafından alınan veya planlanan koruyucu tedbirlerin hiçbirinin bu olayları önleme kapasitesine sahip olmaması önemlidir. Sınırlama olmaksızın doğal afetler (tabiat olayları, sel, deprem), yangın, savaş olayları, grev, ambargo, terör eylemleri ve benzer olaylar mücbir sebep olayları olarak değerlendirilmektedir.

(2) Teşkilat veya Başbayı bahis biletinin herhangi bir şekilde kaybolması, kısmen veya tamamen zarara uğraması veya bahis verilerine erişilememesi veya onların geri getirilememesinin neden olduğu zararlardan sorumlu olmayacaktır.

## **ÜÇÜNCÜ BÖLÜM**

### **Spor Dallarına İlişkin Bahis Kuralları**

#### **Futbola İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 14 –** (1) Bir futbol müsabakasının ikinci yarısına yönelik bahislerde, ilk yarıdaki sonuçlar dikkate alınmaz.

(2) Maç Sonucu: İştirakçiden, müsabakanın nihai sonucunu tahmin etmesi istenir. Risk Yönetim Merkezi tarafından resmi olarak ilan edilen maç sonuçları nihai sonuçlar olarak kabul edilir. Müsabakanın nihai sonucu, müsabakanın normal süresi içerisinde ortaya çıkan nihai sonucudur. Müsabakanın uzatma devreleri veya seri penaltı atışlarındaki sonucu dikkate alınmaz.

(3) İlk Yarı Sonucu: İştirakçiden, müsabakanın ilk yarı sonucunu tahmin etmesi istenir. Sakatlanma ve diğer duraklamalar nedeniyle hakem tarafından ilave edilen zaman dahil olmak üzere, müsabakanın ilk yarısının sonunda elde edilen ve Risk Yönetim Merkezi tarafından resmi olarak ilan edilen ilk yarı sonuçları dikkate alınır.

(4) İkinci Yarı Sonucu: İştirakçiden, müsabakanın ilk yarı sonucu dikkate alınmaksızın ikinci yarı nihai sonucunu tahmin etmesi istenir. Sakatlanma ve diğer duraklamalar nedeniyle hakem tarafından ilave edilen zaman dahil olmak üzere, müsabakanın ikinci yarısının sonunda elde edilen ve Risk Yönetim Merkezi tarafından resmi olarak ilan edilen ikinci yarı sonuçları dikkate alınır.

(5) İlk Yarı / Maç Sonucu: İştirakçiden, müsabakanın hem ilk yarı sonucunu hem de maç sonucunu tahmin etmesi istenir.

a) Risk Yönetim Merkezi tarafından resmi olarak ilan edilen ilk yarı ve maç sonuçları nihai sonuçlar olarak kabul edilir. Bu sonuçlar, müsabakanın normal süresinde ortaya çıkan ilk yarı sonucu ve maç sonucu için nihai sonuçlardır. Nihai sonucun, uzatma devreleri bitimindeki sonuç veya bir "Altın Gol" atıldığı zamanki sonuç veya seri penaltı atışları sonrasındaki sonuç olma ihtimali vardır. Böyle bir durum söz konusu olması halinde, bu programda belirtilecektir.

b) Bu bahis sadece uzatma devreleri için de sunulabilir.



(6) Çifte Şans: İştirakçiden, müsabakanın ilk yarı, ikinci yarı veya maç sonucunda aşağıda yer alan seçeneklerden birini tahmin etmesi istenir:

- 1 veya 0: Sonuç; ev sahibi ekibin galibiyeti veya beraberlik ise bu seçeneğe yönelik bahisler kazanır.

- 0 veya 2: Sonuç; beraberlik veya deplasman ekibinin galibiyeti ise bu seçeneğe yönelik bahisler kazanır.

- 1 veya 2: Sonuç; ev sahibi veya deplasman galibiyeti ise, bu seçenekteki bahisler kazanır.

(7) Beraberlikte Bahis Yok (Beraberlikte İade): İştirakçiden, müsabakanın nihai sonucunu veya her bir yarısı ya da belirli bir zaman diliminin nihai sonucunu beraberlik seçeneğini yok sayarak tahmin etmesi istenir.

a) Müsabakanın veya ilgili yarının ya da belirli bir zaman diliminin sonucu beraberlik ile sonuçlanırsa bu bahislerin oranları bir (1.00) olarak değerlendirilir.

b) Her bir yarı veya belli bir zaman dilimi için oynanan bahislerde sadece müsabakanın belirtilen zaman dilimindeki sonuç dikkate alınır.

(8) Ev Sahibi / Deplasman Takımının Sıfır (0)'a Karşı Kazanması: İştirakçiden, “Evet” veya “Hayır” şeklinde belirtmek suretiyle, ev sahibi veya deplasman takımının ilk yarıyı, ikinci yarıyı veya karşılaşmayı kazanırken diğer takımın gol atmayacağı durumu tahmin etmesi istenir. Kazanan takım tarafından atılan gollerin sayısı önemli değildir.

(9) Ev Sahibi / Deplasman Takımının Her İki Yarıyı Kazanması / En Az Bir Yarıyı Kazanması: İştirakçiden, ev sahibi veya deplasman takımının her iki yarıyı veya en az bir yarıyı kazanıp kazanmayacağını tahmin etmesi istenir. Bir takımın müsabakanın her iki yarısını da kazanması için, söz konusu takımın müsabakanın her iki yarısında da rakibinden daha fazla gol atması gerekir.

(10) En Yüksek Skorlu Yarı: İştirakçiden, yarılarından hangisinde daha fazla gol olacağını veya ev sahibi ya da deplasman takımının en fazla golü atacağını tahmin etmesi istenir. Eğer bir beraberlik seçeneği varsa, bu eşit olanı temsil eder.

(11) Maç Skoru: İştirakçiden, müsabakanın skorunu tahmin etmesi istenir.

a) Maç skoru, müsabakanın normal süresinin bitiminde alınan sonuca dayandırmak suretiyle Risk Yönetim Merkezi tarafından resmi olarak ilan edilen sonuçtur.

b) Bu bahis sadece ilk yarı veya sadece uzatma devreleri için de sunulabilir.

(12) Kazanma Farkı: İştirakçiden, müsabakanın nihai sonucuna ilişkin olarak kazanan takımın kaç farkla kazanacağını tahmin etmesi istenir. Müsabakanın uzatma devreleri veya seri penaltı atışlarındaki sonucu dikkate alınmaz.

(13) Handikaplı Sonuç: İştirakçiden, müsabakanın ilk yarı, ikinci yarı veya maç sonucu skoruna handikap uyguladıktan sonra kazanan takımı tahmin etmesi istenir.

a) Risk Yönetim Merkezi, iki takımdan herhangi biri için handikap ilan edebilir. Bu durumlarda, bir takımın galibiyeti, kendisi veya rakip takım için verilen handikapın geçilmesiyle sağlanır. Handikap, bir tam sayı veya ondalıklı sayı olarak açılabilir. Herhangi bir takım lehine gol farkının, o ekip için verilen handikapa eşit olduğu durumlardaki kazanma durumuna eşitlik adı verilir. Handikapın ondalıklı sayı olarak açıldığı durumlarda eşitlik mümkün değildir. Risk Yönetim Merkezi, istediği zaman handikapı değiştirebilir. Bir bahisi kazanan olarak kabul etmek için dikkate alınan handikap, Merkezi Bahis Sistemi tarafından onaylandığı anda geçerli olan handikaptır.

b) Bu bahis sadece uzatma devreleri için de sunulabilir.

(14) Futbol Müsabakalarında Canlı Bahis:

a) Canlı Bahis, başlama oranlarının ilan edilmesi ile müsabakanın başlangıcından birkaç dakika önce başlayabilir ve normal sürenin dolması üzerine sona erer. Uzatma devreleri ve seri penaltı atışları dikkate alınmaz. Bu hususlara bakılmaksızın, eğer bu oyun için bahisin geçerli

olacağı ve göz önüne alınıp değerlendirileceği diğer bir zaman dilimi belirlenirse, bu Risk Yönetim Merkezi tarafından belirtilecek ve oyun programında tarif edilecektir.

b) Bu bahise ilişkin tahminlerle, aksi belirtilmediği sürece diğer müsabakalar/etkinlikler veya bahis türlerinin birleştirilmesi mümkündür.

c) Müsabakanın normal süresinde ortaya çıkan nihai sonuca dayalı olarak, Risk Yönetim Merkezi tarafından resmi olarak ilan edilen sonuç nihai sonuç olarak değerlendirilecek ve kabul edilecektir.

(15) Maçın Geri Kalanını Kim Kazanır: İştirakçiden, müsabakanın belli bir zamanında, mevcut skor dikkate alınmadan (yapılan bahis öncesinde atılan goller dikkate alınmaksızın) kalan sürenin kazananını tahmin etmesi istenir.

a) Bir futbol müsabakasının kalan kısmına ilişkin kazanan sonuç, müsabakayı organize eden kurum tarafından resmi olarak ilan edilen nihai maç sonucuna dayalı olarak Risk Yönetim Merkezi tarafından tespit edilecektir. Uzatma devreleri ve seri penaltı atışları bu bahiste dikkate alınmaz.

b) Bu bahis sadece ilk yarı veya sadece uzatma devreleri için de sunulabilir.

(16) İlk / Sonraki Gol: İştirakçiden, iki takımdan hangisinin birinci golü veya canlı bahis sırasında bir sonraki golü atacağını ya da herhangi bir gol atılıp atılmayacağını tahmin etmesi istenir. Kendi kalesine atılan goller, golün yazılacağı tarafça atılmış kabul edilir.

(17) Golün/Kornerin/Kartın Zamanı: İştirakçiden, müsabakada belirtilen golün veya kornerin atılacağı veya kartın görüleceği zaman aralığını tahmin etmesi istenir.

a) Atılan gol, korner veya görülen kart sakatlanma ve diğer duraklamalar nedeniyle hakem tarafından ilave edilen süre dahil olmak üzere, 90 dakikalık oyun süresi içinde atılan gol, korner veya görülen kart olup Risk Yönetim Merkezi tarafından yayınlanan sonuç esas alınacaktır. Uzatma devreleri ve seri penaltı atışları bu bahislerde dikkate alınmaz.

b) Bir müsabaka belirtilen golün, kornerin atılmasından veya kartın görülmesinden sonra ertelenir ve erteleme anından müsabakanın normal süresinin bitimine kadar olan bölümü programda resmi olarak belirtilen günü takip eden takvim günü içinde oynanmazsa, atılan golün, kornerin veya görülen kartın zamanının bahisleri geçerlidir.

c) Bir müsabaka belirtilen gol, korner atılmadan veya kart görülmeden önce ertelenir ve erteleme anından müsabakanın normal süresinin bitimine kadar olan bölümü programda resmi olarak belirtilen günü takip eden takvim günü içinde oynanmazsa, atılan golün, kornerin veya görülen kartın zamanına yönelik bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(18) Golü Atacak Takım: İştirakçiden, müsabakada hangi takımın gol atacağını tahmin etmesi istenir.

a) Golü atan takım, Risk Yönetim Merkezi tarafından müsabakanın normal süresinin bitiminde elde edilen sonuca dayanılarak resmi olarak ilan edilen sonuçtur. Normal sürede 90 dakika dikkate alınacak ve uzatma devreleri ve seri penaltı atışları bu bahislerde dikkate alınmayacaktır.

b) Bir müsabaka, ertelenir ve erteleme anından müsabakanın normal süresinin bitimine kadar olan bölümü programda resmi olarak belirtilen günü takip eden takvim günü içinde oynanmazsa, eğer her iki takım bir gol atmışsa, golü atacak takımla ilgili yapılan bahisler ikramiyeye hak kazanırken, gol olmaz yönünde yapılan bahisler kaybeder. Diğer durumlarda tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(19) Ev Sahibi / Deplasman Takımının Gol Yememesi: İştirakçiden, müsabakada ev sahibi veya deplasman takımının hiç gol yememe durumunu tahmin etmesi istenir.

(20) 1. Yarı / 2. Yarı – X. Gol: İştirakçiden, müsabakanın ilk yarı veya ikinci yarısında oyun programında belirtilen golü hangi takımın atacağını ya da gol atılıp atılmayacağını tahmin etmesi istenir. Kendi kalesine atılan goller, hanesine gol yazılan takım adına sayılır. Bu bahisler sadece uzatma devreleri için de sunulabilir.

(21) Karşılıklı Gol: İştirakçiden, müsabakanın ilk yarı, ikinci yarı veya maç sonucunda her iki takımın gol atıp atmayacağını tahmin etmesi istenir.

a) Kendi kalesine atılan goller bu bahiste geçerli sayılır.

b) Bu bahisler sadece uzatma devreleri için de sunulabilir.

(22) Toplam Gol: İştirakçiden, müsabakanın ilk yarı, ikinci yarı veya maç sonucunda her iki takım tarafından atılan toplam gol sayısının ya da ilk yarı, ikinci yarı veya maç sonucunda ev sahibi ya da deplasman takımı tarafından atılan gol sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu veya belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

a) Bir müsabaka ertelenir ve erteleme anından müsabakanın normal süresinin bitimine kadar olan bölümü programda resmi olarak belirtilen günü takip eden takvim günü içinde oynanmazsa ve erteleme anında her iki takım veya ev sahibi ya da deplasman takımı tarafından atılmış olan gol sayısı; alt/üst tahminine yönelik bahislerde, programda yayınlanan limitin üzerindeyse limitin "Üstündeki" sonucun kazanan sonuç olduğu, diğer yandan limitin "Altındaki" sonucun kaybeden sonuç olduğu kabul edilir, programda yayınlanan limitin altındaysa her iki sonuç geçersiz olup bu bahislere bir (1.00) oranı verilir, belirli bir aralık tahminine yönelik bahislerde, en yüksek aralıktaysa, bu aralığa ait bahisler ikramiyeye hak kazanırken, diğer aralıklara ait tüm bahisler kaybeder, hali hazırda sonucu kesinleşmiş olanlar haricindeki bahisler geçersiz olup bir (1.00) oranı verilir.

(23) Toplam Gol Tek/Çift: İştirakçiden, müsabakanın ilk yarı, ikinci yarı veya maç sonucunda her iki takım tarafından atılan toplam gol sayısının ya da ilk yarı, ikinci yarı veya maç sonucunda ev sahibi ya da deplasman takımı tarafından atılan gol sayısının tek veya çift mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

a) Bahisler müsabakanın ilk yarı, ikinci yarı veya normal süresinin tamamlanmasıyla karara bağlanır. Uzatma devreleri ve seri penaltı atışları dikkate alınmaz.

b) 0 - 0 sonuçlanan bir müsabaka çift gol sayısı olarak değerlendirmeye alınır.

c) Ev sahibi ya da deplasman takımına yönelik bahislerde takımların gol atmaması durumunda bahisler çift gol sayısı olarak değerlendirmeye alınır.

ç) Bu bahisler sadece uzatma devreleri için de sunulabilir.

(24) Golün Türü: İştirakçiden, müsabakanın normal süresi içerisinde programda belirtilen golün atılış şeklini tahmin etmesi istenir. Olası sonuçlar şunlardır:

- Serbest Vuruş: Atılan golün, serbest vuruş ile atılan bir gol olarak nitelendirilebilmesi için doğrudan doğruya serbest vuruştan veya kornerden atılmalıdır. Topun çarparak gol olduğu durumlarda, golü atan olarak serbest vuruşu ya da korner kullanan oyuncu kayda girerse, serbest vuruş ile atılan bir gol olarak nitelendirilir.

- Penaltı: Gol doğrudan penaltıdan atılmalıdır. Kaçırılan penaltıdan geri gelen top gol olarak değerlendirilse bile bu bahiste geçerli olmaz.

- Kendi Kalesine: Gol kendi kalesine atılan gol olarak ilan edilirse geçerli olur.

- Kafa: Oyuncunun son vuruşu kafa ile yapılmış olmalıdır.

- Şut: Gol, vücudun kafadan başka bir kısmı ile atılmış olmalıdır ve diğer türler bu bahiste geçerli değildir.

- Hiçbiri.

(25) İlk Golü Atan Oyuncu: İştirakçiden, müsabakada ilk golü atan futbolcuyu tahmin etmesi istenir.

a) Atılan ilk gol, sakatlanma ve diğer duraklamalar nedeniyle hakem tarafından ilave edilen süre dahil olmak üzere, 90 dakikalık oyun süresi içinde atılan ilk goldür. Uzatma devreleri ve seri penaltı atışları bu bahislerde dikkate alınmaz.

b) Müsabakaya çıkmayan veya ilk gol atıldıktan sonra oyuna giren oyuncuya yapılan ilk gol bahisleri geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

c) İlk golün kendi kalesine atılan gol olması halinde, atılan ilk gol değerlendirmelerinde bu gol dikkate alınmaz. İlk golün kendi kalesine atılan gol olarak bahise açıldığı durumlar bu kurala istisna teşkil eder. İlk golü kimin attığıyla ilgili anlaşmazlık durumunda, ilk golün kendi kalesine atılan gol olması halinde ve söz konusu gol ile ilgili bir kanıt olmaması durumunda müsabakayı düzenleyen kuruluşun resmi kararı esas alınır.

(26) Son Golü Atan Oyuncu: İştirakçiden, müsabakada son golü hangi futbolcunun atacağını tahmin etmesi istenir.

a) Atılan son gol, sakatlanma ve diğer duraklamalar nedeniyle hakem tarafından ilave edilen süre dahil olmak üzere, 90 dakikalık oyun süresi içinde atılan son goldür. Uzatma devreleri ve seri penaltı atışları bu bahislerde dikkate alınmaz.

b) Müsabakaya çıkmayan veya son gol atılmadan önce oyundan çıkan oyunculara yapılan son gol bahislerine bir (1.00) oranı verilir.

c) Son gol kendi kalesine atılırsa, atılan son gol değerlendirmelerinde bu gol dikkate alınmaz. Son golün kendi kalesine atılan gol olarak bahise açıldığı durumlar bu kurala istisna teşkil eder. Son golü kimin attığıyla ilgili anlaşmazlık durumunda, bu son golün kendi kalesine atılan gol olması halinde ve söz konusu gol ile ilgili bir kanıt olmaması durumunda müsabakayı düzenleyen kuruluşun resmi kararı esas alınır.

(27) Sıradaki Golü Atan Oyuncu: İştirakçiden, müsabakada sıradaki golü hangi futbolcunun atacağını tahmin etmesi istenir.

a) Atılan sıradaki gol, sakatlanma ve diğer duraklamalar nedeniyle hakem tarafından ilave edilen süre dahil olmak üzere, 90 dakikalık oyun süresi içinde atılan sıradaki goldür. Uzatma devreleri ve seri penaltı atışları bu bahislerde dikkate alınmaz.

b) Müsabakaya çıkmayan veya sıradaki gol atılmadan önce oyundan çıkan oyunculara yapılan sıradaki gol bahislerine bir (1.00) oranı verilir.

c) Sıradaki gol kendi kalesine atılırsa, atılan sıradaki gol değerlendirmelerinde bu gol dikkate alınmaz. Sıradaki golün kendi kalesine atılan gol olarak bahise açıldığı durumlar bu kurala istisna teşkil eder. Sıradaki golü kimin attığıyla ilgili anlaşmazlık durumunda, bu sıradaki golün kendi kalesine atılan gol olması halinde ve söz konusu gol ile ilgili bir kanıt olmaması durumunda müsabakayı düzenleyen kuruluşun resmi kararı esas alınır.

(28) Herhangi Bir Gol Atan Oyuncu: İştirakçiden, müsabakada hangi futbolcunun gol atacağını tahmin etmesi istenir.

a) Atılan gol, sakatlanma ve diğer duraklamalar nedeniyle hakem tarafından ilave edilen süre dahil olmak üzere, 90 dakikalık oyun süresi içinde atılan goldür. Uzatma devreleri ve seri penaltı atışları bu bahislerde dikkate alınmaz.

b) Müsabakaya çıkmayan oyuncular üzerine oynanan gol bahisleri geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

c) Bir müsabaka, bir ya da birkaç gol kaydedildikten sonra ertelenir ve erteleme anından müsabakanın normal süresinin bitimine kadar olan bölümü programda resmi olarak belirtilen günü takip eden takvim günü içinde oynanmazsa, atılmış olan golleri atana veya atanlara yönelik bahisler ikramiye almaya hak kazanacak, öte yandan diğer futbolculara yönelik bahislere bir (1.00) oranı verilecektir.

ç) Bir müsabaka gol atılmadan önce ertelenir ve erteleme anından müsabakanın normal süresinin bitimine kadar olan bölümü programda resmi olarak belirtilen günü takip eden takvim günü içinde oynanmazsa, herhangi bir gol atana yönelik bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

d) Eğer atılan herhangi bir gol kendi kalesine atılan gol ise, bu gol, herhangi bir gol atan oyuncu bahisi için atılan gol olarak değerlendirmeye alınmaz. Herhangi bir golün kendi kalesine atılan gol olarak bahise açıldığı durumlar bu kurala istisna teşkil eder. Herhangi bir golü kimin attığıyla ilgili anlaşmazlık durumunda, bu herhangi bir golün kendi kalesine atılan

gol olması halinde ve söz konusu gol ile ilgili bir kanıt olmaması durumunda müsabakayı düzenleyen kuruluşun resmi kararı esas alınır.

(29) Maç Günü Toplam Gol: İştirakçiden, belli bir maç grubunda kaydedilen toplam gollerin programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

a) Özel maç grubu Risk Yönetim Merkezi tarafından tanımlanır ve programda veya diğer kanallarla ilan edilir.

b) Uzatma devreleri veya seri penaltı atışlarında atılan goller sayılmaz.

c) Maçlardan bir veya daha fazlasının ertelenmesi ve programda resmi olarak belirtilen günü takip eden takvim günü içinde oynanmaması/bitirilememesi durumunda, bu oyundaki tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır; ancak atılmış olan toplam gol sayısı (ertelenenler dahil sayılır) programda yayınlanan limitin üzerinde ise, limitin 'Üstündeki' sonucun tespit edilmiş kazanan sonuç olduğu ve bu durumda limitin 'Altındaki' sonucun kaybeden sonuç olduğu kabul edilir.

(30) Müsabakaya Hangi Takım Başlayacak (Santra): İştirakçiden, müsabakaya hangi takımın başlayacağını tahmin etmesi istenir.

(31) Tabelada Gösterilen Süre: İştirakçiden, müsabakada dördüncü hakemin tabelada gösterdiği (son gösterilen dikkate alınır) ilk yarı veya ikinci yarının sonuna eklenen sürenin kaç dakika olduğunu veya bu sürenin programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu ya da belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

(32) VAR Kullanımı: İştirakçiden, müsabakanın ilk yarı, ikinci yarı ya da maç sonucunda müsabaka hakeminin VAR ekranını izlemeye gitme sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu veya belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

(33) Direktten Dönen Top Sayısı: İştirakçiden ilk yarı, ikinci yarı ya da maç sonucunda ya da belirli bir zaman diliminde ya da ev sahibi veya deplasman takımına ya da oyuncuya yönelik topun kaç kez direğe çarpıp oyun alanına döneceğini veya bu sayının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu veya belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

(34) Toplam Kart (Sarı veya Kırmızı) Sayısı / Toplam Penaltı Sayısı: İştirakçiden, müsabakanın ilk yarı, ikinci yarı ya da maç sonucunda her iki takıma gösterilen toplam kart sayısının veya ilk yarı, ikinci yarı ya da maç sonucunda ev sahibi veya deplasman takıma gösterilen kart sayısının ya da müsabakadaki toplam penaltı sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi veya belirli bir aralıkta olup olmadığını ya da müsabakada en fazla kart gören takımın hangisinin olacağını tahmin etmesi istenir.

a) Uzatma devreleri ve seri penaltı atışları bu bahislerde dikkate alınmaz.

b) Oyunda olmayanlar için gösterilen kartlar (oyundan çıkan oyuncular, teknik direktörler, yedek oyuncular, diğer teknik ekip) değerlendirmeye alınmaz.

c) Sarı kart 1 kart olarak ve kırmızı veya çift sarıdan kırmızı kart 2 kart olarak sayılır. Bir oyuncu için kırmızı karta neden olan ikinci sarı kart değerlendirmeye alınmaz.

ç) Tespit, 90 dakikalık normal sürede gösterilen tüm mevcut kart kanıtına göre yapılacaktır. Maçtan sonra gösterilen kartlar değerlendirmeye alınmaz.

d) En fazla kart gören takıma yönelik bahislerde, eğer eşitlik varsa, bu eşit sayıda kartı temsil eder.

e) Bu bahisler sadece uzatma devreleri için de sunulabilir.

f) Kart bahisleri sadece teknik direktörler için de sunulabilir.

(35) Oyuncu Atılması (Kırmızı Kart): İştirakçiden, müsabakada kırmızı kart gösterilip gösterilmeyeceğini tahmin etmesi istenir.

a) 90 dakikalık müsabaka sırasında gösterilen kırmızı kart dikkate alınır. Bitiş düdüğünün çalınmasından sonra gösterilen kırmızı kart dikkate alınmaz.

b) Oyunda olmayanlara (ör. teknik direktörler, yedekler veya oyundan çıkan oyuncular) gösterilen kırmızı kart dikkate alınmaz.

(36) Penaltı Var / Yok: İştirakçiden, müsabakanın normal süresi içerisinde penaltı olup olmayacağını tahmin etmesi istenir.

a) Uzatma devreleri ve seri penaltı atışları dikkate alınmaz.

b) Eğer bir penaltı verilmiş ancak kullanılmamışsa, değerlendirmeye alınmaz.

(37) Toplam Korner: İştirakçiden, müsabakanın ilk yarı, ikinci yarı veya maç sonucunda her iki takım tarafından kullanılan toplam korner sayısının ya da ilk yarı, ikinci yarı veya maç sonucunda ev sahibi ya da deplasman takımı tarafından kullanılan korner sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu veya belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

a) Verilen ancak kullanılmayan kornerler sayılmaz.

b) Bir kornerin tekrar kullanılması durumunda, sadece bir korner sayılır.

c) Bahisler müsabakanın ilk yarı, ikinci yarı veya normal süresinin tamamlanmasıyla karara bağlanır. Uzatma devreleri ve seri penaltı atışları dikkate alınmaz.

ç) Bu bahisler sadece uzatma devreleri için de sunulabilir.

(38) Toplam Korner Tek/Çift: İştirakçiden, müsabakanın ilk yarı, ikinci yarı veya maç sonucunda her iki takım tarafından kullanılan toplam korner sayısının ya da ilk yarı, ikinci yarı veya maç sonucunda ev sahibi ya da deplasman takımı tarafından kullanılan korner sayısının tek veya çift mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

a) Verilen ancak kullanılmayan kornerler sayılmaz.

b) Bir kornerin tekrar kullanılması durumunda, sadece bir korner sayılır.

c) Müsabakada korner kullanılmaması durumunda bahisler çift korner sayısı olarak değerlendirmeye alınır.

ç) Bahisler müsabakanın ilk yarı, ikinci yarı veya normal süresinin tamamlanmasıyla karara bağlanır. Uzatma devreleri ve seri penaltı atışları dikkate alınmaz.

d) Bu bahisler sadece uzatma devreleri için de sunulabilir.

(39) En Çok Korner: İştirakçiden, müsabakanın ilk yarı, ikinci yarı veya maç sonucunda en çok korneri hangi takımın kullanacağını tahmin etmesi istenir.

a) Eğer eşitlik varsa, bu eşit sayıda korneri temsil eder.

b) Verilen ancak kullanılmayan kornerler sayılmaz.

c) Bir kornerin tekrar kullanılması durumunda, sadece bir korner sayılır.

ç) Bahisler müsabakanın ilk yarı, ikinci yarı veya normal süresinin tamamlanmasıyla karara bağlanır. Uzatma devreleri ve seri penaltı atışları dikkate alınmaz.

d) Bu bahisler sadece uzatma devreleri için de sunulabilir.

(40) Maç Sonucuna Nasıl Ulaşılır: İştirakçiden, maçın nihai sonucuna nasıl ulaşılacağı tahmin etmesi istenir. Bu bahis, sadece rövanş olmayan ve normal sürenin beraberlikle tamamlanması durumunda uzatmalara ve ardından gerekirse seri penaltı atışlarına gidilme ihtimali olan müsabakalar için sunulur. Olası sonuçlar: Ev sahibi normal süreyle, Ev sahibi uzatmalarla, Ev sahibi penaltılarla, Deplasman normal süreyle, Deplasman uzatmalarla, Deplasman penaltılarla.

(41) Uzatma Devreleri Var/Yok: İştirakçiden, normal maç süresinin ardından uzatma devreleri oynanıp oynanmayacağını tahmin etmesi istenir.

a) Uzatma devreleri, normal sürenin bitişi (90 dakikalık süre artı üzerine eklenen ilave süre) ve oyunun bitişi arasındaki oynanan süre olarak tanımlanmaktadır. Uzatma devreleri, seri penaltı atışlarını içermemektedir.

(42) Uzatma Devrelerinin Sonucu: İştirakçiden, uzatmalara giden müsabakanın normal süresinin sonucu dikkate alınmaksızın uzatma devrelerinin ilk yarı, ikinci yarı veya uzatmaların nihai sonucunu tahmin etmesi istenir. Sadece uzatma devrelerinde atılan goller sayılır.

(43) Uzatma Devreleri Toplam Gol: İştirakçiden, uzatmalara giden müsabakanın normal süresinde atılan goller dikkate alınmaksızın uzatma devrelerinin ilk yarı, ikinci yarı veya uzatmaların nihai sonucunda her iki takım tarafından atılan toplam gol sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu veya belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir. Sadece uzatma devrelerinde atılan goller sayılır.

(44) Seri Penaltı Atışları Var/Yok: İştirakçiden, müsabakada seri penaltı atışlarının olup olmayacağını tahmin etmesi istenir.

(45) Seri Penaltı Atışları – Kazanan Takım / Kullanılan X Penaltı / Skor / Gol Sayısı / Gol Sayısı Tek/Çift: İştirakçiden, müsabakadaki seri penaltı atışlarında; kazanan takımı, oyun programında belirtilen penaltının gol olup olmayacağını, seri penaltı atışlarının skorunu, her iki takım tarafından atılan toplam gol sayısını veya ev sahibi takım/deplasman takım tarafından atılan gol sayısını, her iki takım tarafından atılan toplam gol sayısının ya da ev sahibi takım/deplasman takım tarafından atılan gol sayısının tek veya çift mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

(46) Turnuvanın/Ligin Kazananı / Turnuvada/Ligde Yarı Finallerin/Çeyrek Finallerin Oynayanı/Kazananı / Finale Çıkacak Takımlar / Grup Aşamasının Oynayanı/Kazananı / Elemelerin Oynayanı/Kazananı: İştirakçiden, bir turnuvada/ligde hangi takımın ya da hangi ülke takımının şampiyon olacağını veya hangi grubun takımının şampiyon olacağını ya da ilk kez şampiyon bitirecek takımı veya hangi takımların yarı final ya da çeyrek final karşılaşmalarını oynayacağını veya kazanacağını ya da finale çıkacak takımları veya hangi takımın belli bir eleme grubunda oynayacağını ya da grup kazananı olacağını veya hangi takımın bir eleme ya da play - off turunu oynayacağını veya kazanacağını tahmin etmesi istenir.

a) Yukarıda belirtilmiş olan kazananlar, turnuvayı/ligi organize eden idari organ tarafından belirlenen turnuva/lig kuralları ile uyumlu olarak tespit edilir.

b) Aksi belirtilmediği sürece, turnuva/lig başladıktan sonra herhangi bir nedenle turnuvadan/ligden diskalifiye edilen veya çekilen bir takıma oynanan bahisler kaybetmiş sayılır.

c) Herhangi bir nedenle turnuvada/ligde yer almayan bir takıma oynanan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

ç) Herhangi bir nedenle bir turnuvanın/ligin iptal edilmesi durumunda, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(47) Turnuvanın Grup Aşamasından Çıkacak Ekipler: İştirakçiden, hangi takımların grup aşamasının sonraki aşamasına geçebileceğini tahmin etmesi istenir.

a) Belirtilen elemeyi geçen takımlar, turnuvayı organize eden idari organ tarafından belirlenen turnuva kuralları ile uyumlu olarak tespit edilir.

b) Aksi belirtilmediği sürece, herhangi bir nedenle turnuvanın başlamasından sonra turnuvadan diskalifiye olan veya çekilen bir takıma oynanan bahisler kaybetmiş sayılır.

c) Herhangi bir nedenle turnuvada yer almayan bir takıma oynanan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

ç) Bir turnuvanın herhangi bir nedenle iptal edilmesi durumunda, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(48) En Son Bitirecek Takım: İştirakçiden, bir turnuva veya eleme grubu sınıflandırmasında hangi takımın en son sırada bitireceğini tahmin etmesi istenir.

a) Aksi belirtilmediği sürece, herhangi bir nedenle turnuvanın başlamasından sonra turnuvadan diskalifiye olan veya çekilen bir takıma oynanan bahisler kaybetmiş sayılır.

b) Herhangi bir nedenle turnuvada yer almayan bir takıma oynanan bahislere bir (1.00) oranı verilecektir.

c) Bir turnuvanın herhangi bir nedenle iptal edilmesi durumunda, tüm bahis oranları bir (1.00) olarak değerlendirilecektir.

ç) Yukarıda belirtilmiş olan takım, turnuvayı organize eden idari organ tarafından belirlenen turnuva kuralları ile uyumlu olarak tespit edilir.

(49) Küme Düşecek / Küme Düşmeden Kurtulacak Takımlar: İştirakçiden, hangi takımların küme düşeceği veya küme düşmekten kurtulacağını tahmin etmesi istenir.

a) Eğer sezon başlamadan önce bir takım ligden alınırsa/çekilirse, bu durumda o oyundaki tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır ve yeni bir küme düşme bahisi açılacaktır.

b) Yukarıda belirtilmiş olan ekipler, ligi organize eden idari organ tarafından belirlenen lig kuralları ile uyumlu olarak tespit edilir.

c) Aksi belirtilmediği sürece, herhangi bir nedenle ligin başlamasından sonra ligden diskalifiye olan veya çekilen bir takıma oynanan bahisler kaybetmiş sayılır.

ç) Herhangi bir nedenle ligde yer almayan bir takıma oynanan bahislere bir (1.00) oranı verilecektir.

d) Bir ligin herhangi bir nedenle iptal edilmesi durumunda, tüm bahis oranları bir (1.00) olarak değerlendirilecektir.

e) Müsabaka sırasında müsabakanın resmi kurallarında bir değişiklik olması, örneğin küme düşen takımların sayısında bir değişiklik durumunda bahisler geçerli olmayacaktır. Bu durumda, oyundaki tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(50) Head to Head (Başa Baş) Sezon: İştirakçiden, belirlenen takımlardan hangisinin en yüksek sıralamada bitireceğini tahmin etmesi istenir.

a) Play - offlar aksi belirtilmediği sürece dahil edilmemektedir.

b) Oyun, yönetim organının resmi verilerine göre tespit edilecektir.

c) İki takımın aynı pozisyonunda bitirmesi durumunda, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

ç) İki takımın bir müsabakanın aynı devresinde elenmesi durumunda, gruptaki bitirme pozisyonlarına bakılmaksızın tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(51) En Çok / En Az Gol Atacak Takım: İştirakçiden, bir turnuvada/ligde hangi takımın en fazla ya da en az sayıda gol atacağını tahmin etmesi istenir.

a) Turnuva/lig, Risk Yönetim Merkezi tarafından belirlenir ve programda veya diğer kanallarla ilan edilir.

b) Uzatma devreleri veya seri penaltı atışlarında atılan goller sayılmaz.

c) Özel bir maç gününde en fazla ya da en az gol atacak takıma yapılan tüm bahisler kazanılmış olarak kabul edilir.

ç) İki veya daha fazla takımın aynı sayıda gol atması durumunda, berabere biten yarış kuralı uygulanacaktır.

d) Maçlardan bir veya daha fazlasının ertelenmesi programda resmi olarak belirtilen günü takip eden takvim günü içinde oynanmaması/bitirilememesi durumunda, bu oyundaki tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(52) En Çok Gol Atacak Oyuncu: İştirakçiden, bir turnuvada/ligde hangi futbolcunun en fazla sayıda gol atacağını tahmin etmesi istenir.

a) Aksi programda belirtilmedikçe, belirli bir turnuvadaki/ligdeki gol kralı, turnuvayı/ligi düzenleyen idari organ tarafından öngörülen ve belirlenen kurallara uygun şekilde belirlenir.

b) Bir turnuvada/ligde en çok gol atan belirtilirken, uzatma devrelerinde atılan goller dahil edilir; ancak seri penaltı atışlarının sonucu olarak atılan goller dahil edilmez. Kendi kalesine atılan goller sayılmaz.

c) Turnuvada/ligde yer almak üzere oyuncular listesine dahil edilmiş olmasına rağmen herhangi bir nedenle turnuvada/ligde yer almayan bir oyuncu için yapılan bahisler kaybedecektir.



ç) Turnuvada/ligde yer alacak olan oyuncuların listesine dahil edilmemiş olan bir oyuncu için yapılacak bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

d) Takımı turnuvadan/ligden diskalifiye olmuş olan oyuncular üzerine oynanan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

e) Turnuvanın/ligin iptal edilmesi durumunda, en çok gol atan oyuncuya yapılan tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

f) Aynı sayıda gol atan ve turnuvanın/ligin en çok gol atanları olarak belirlenen iki veya daha fazla oyuncunun olması durumunda, berabere biten yarış kuralı uygulanacaktır. Bu kuralı uygulayarak iştirakçilere ödenecek oranlar bir (1.00)'den az olamaz. Kazanan oranların bir (1.00)'den az olması durumunda oran bir (1.00) olarak kabul edilir.

(53) Bir Müsabakanın/Turnuvanın/Ligin En Değerli Oyuncusu (M.V.P. / M.O.M): İştirakçiden, bir müsabakanın, turnuvanın veya ligin ya da bir bölümünün en değerli oyuncusunu (müsabakanın oyuncusu) tahmin etmesi istenir.

a) Bahisler, ilgili organizasyon mercii tarafından ilan edilen sonuca dayalı olarak belirlenir.

b) Müsabakada veya turnuvada ya da belirtilen bir bölümünde yer almayan oyunculara yapılan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

c) Ödülün birden fazla oyuncuya verilmesi durumunda, berabere biten yarış kuralları uygulanır.

(54) Turnuvaya Yönelik Canlı Bahis: İştirakçiden, bir sonraki tura hangi ekibin kalacağı veya bir futbol turnuvasını kazananının hangi takım olacağını tahmin etmesi ve bahislerini sadece uzatma devrelerinde veya seri penaltı atışları sırasında oynanması istenir.

a) Bu bahis, başlama oranlarının ilan edilmesi ile müsabakanın normal süresinin bitiminden sonra başlar ve bir sonraki tura kalan takımın veya futbol turnuvasını kazanan takımın belirlenmesi ile sona erer.

b) Bu bahise ilişkin tahminlerle, aksi belirtilmediği sürece diğer müsabakalar/etkinlikler veya bahis türlerinin birleştirilmesi mümkündür.

(55) Oyuncu Şut / Kaleyi Bulan Şut / Faul / Asist / İsabetli Pas / Ofsayt / Top Çalma / Kurtariş: İştirakçiden, müsabakada yer alan oyuncu/oyuncuların oyun programında belirtilen miktar kadar, şut, kaleyi bulan şut, faul, asist, isabetli pas veya kurtariş yapıp yapamayacağını veya faul alıp alamayacağı, top çalıp çalamayacağını, ofsayta düşüp düşmeyeceği veya oyuncu/oyuncuların şut, kaleyi bulan şut, faul, asist, isabetli pas, ofsayt, top çalma, kurtariş sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu ya da belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

(56) Takım veya Müsabaka Şut / Kaleyi Bulan Şut / Faul / İsabetli Pas / Ofsayt / Top Çalma / Kurtariş / Taç / Topla Oynama Yüzdesi: İştirakçiden, müsabakada yer alan takım/takımların oyun programında belirtilen miktar kadar, şut, kaleyi bulan şut, faul, isabetli pas veya kurtariş yapıp yapamayacağını veya faul alıp alamayacağı, top çalıp çalamayacağını, ofsayta düşüp düşmeyeceği, taç atıp atmayacağını, belirtilen oran kadar topla oynayıp oynamayacağını veya takım/takımların şut, kaleyi bulan şut, faul, isabetli pas, ofsayt, top çalma, kurtariş, taç, toplama oynama yüzdesi sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu ya da belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

(57) Takım Her İki Yarıda da Gol Atar: İştirakçiden, ev sahibi veya deplasman takımının her iki yarıda da gol atıp atamayacağını tahmin etmesi istenir. Kendi kalesine atılan goller, golün yazılacağı tarafça atılmış kabul edilir.

a) Golü atan takım, Risk Yönetim Merkezi tarafından müsabakanın normal süresinin bitiminde elde edilen sonuca dayanılarak resmi olarak ilan edilen sonuçtur. Normal sürede 90 dakika dikkate alınacak ve uzatma devreleri ve seri penaltı atışları bu bahislerde dikkate alınmayacaktır.

b) Bir müsabaka, ertelenir ve erteleme anından müsabakanın normal süresinin bitimine kadar olan bölümü programda resmi olarak belirtilen günü takip eden takvim günü içinde oynanmazsa, eğer takım her iki yarıda da gol atmışsa, bu takımla ilgili yapılan bahisler ikramiyeye hak kazanırken, diğer durumlarda tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(58) Takım Geriden Gelip Kazanır: İştirakçiden bir takımın maç içerisinde skor anlamında geriye düştükten sonra öne geçerek maçı kazanıp kazanamayacağını tahmin etmesi istenir.

a) Kazanan takım, Risk Yönetim Merkezi tarafından müsabakanın normal süresinin bitiminde elde edilen sonuca dayanılarak resmi olarak ilan edilen sonuçtur. Normal sürede 90 dakika dikkate alınacak ve uzatma devreleri ve seri penaltı atışları bu bahislerde dikkate alınmayacaktır.

b) Bir müsabaka, ertelenir ve erteleme anından müsabakanın normal süresinin bitimine kadar olan bölümü programda resmi olarak belirtilen günü takip eden takvim günü içinde oynanmazsa, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(59) Takım Art Arda Gol Atar: İştirakçiden bir takımın gol yemeden arka arkaya programda belirtilen sayıda gol atıp atamayacağını tahmin edilmesi istenir.

a) Art arda gol atan takım, Risk Yönetim Merkezi tarafından müsabakanın normal süresinin bitiminde elde edilen sonuca dayanılarak resmi olarak ilan edilen sonuçtur. Normal sürede 90 dakika dikkate alınacak ve uzatma devreleri ve seri penaltı atışları bu bahislerde dikkate alınmayacaktır.

b) Bir müsabaka, ertelenir ve erteleme anından müsabakanın normal süresinin bitimine kadar olan bölümü programda resmi olarak belirtilen günü takip eden takvim günü içinde oynanmazsa, eğer takım programda belirtilen sayıda art arda gol atmışsa, bu takımla ilgili yapılan bahisler ikramiyeye hak kazanırken, diğer durumlarda tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(60) Yedekten Giren Oyuncu Gol Atar: İştirakçiden herhangi bir oyuncunun veya programda belirtilen bir oyuncunun maçın normal süresi içerisinde yedeklerden oyuna girdikten sonra gol atıp atamayacağını tahmin edilmesi istenir.

a) Gol atan oyuncu, Risk Yönetim Merkezi tarafından müsabakanın normal süresinin bitiminde elde edilen sonuca dayanılarak resmi olarak ilan edilen sonuçtur. Normal sürede 90 dakika dikkate alınacak ve uzatma devreleri ve seri penaltı atışları bu bahislerde dikkate alınmayacaktır.

b) Bir müsabaka, ertelenir ve erteleme anından müsabakanın normal süresinin bitimine kadar olan bölümü programda resmi olarak belirtilen günü takip eden takvim günü içinde oynanmazsa, eğer oyuncu yedekten girdikten sonra gol atmışsa, bu oyuncuyla ilgili yapılan bahisler ikramiyeye hak kazanırken, diğer durumlarda tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(61) Toplam Oyuncu Değişikliği: İştirakçiden, müsabakanın ilk yarı, ikinci yarı veya maç sonucunda her iki takım tarafından yapılan toplam oyuncu değişikliği sayısının ya da ilk yarı, ikinci yarı veya maç sonucunda ev sahibi ya da deplasman takımı tarafından yapılan oyuncu değişikliği sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu veya belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

a) Toplam oyuncu değişikliği, Risk Yönetim Merkezi tarafından müsabakanın normal süresinin bitiminde elde edilen sonuca dayanılarak resmi olarak ilan edilen sonuçtur. Normal sürede 90 dakika dikkate alınacak ve uzatma devreleri ve seri penaltı atışları bu bahislerde dikkate alınmayacaktır.

b) Bir müsabaka, ertelenir ve erteleme anından müsabakanın normal süresinin bitimine kadar olan bölümü programda resmi olarak belirtilen günü takip eden takvim günü içinde oynanmazsa, eğer programda belirtilen sayı kadar oyuncu değişikliği yapıldıysa, bu bahisler

ikramiyeye hak kazanırken, diğer durumlarda tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(62) Hangisi Önce Olur: İştirakçiden maçın normal süresi içerisinde atılan gol; kullanılan korner, taç, kale vuruşu, faul; görülen sarı veya kırmızı kart; düşülen ofsayt veya yapılan oyuncu değişikliklerinden ilk önce hangisinin gerçekleşeceğini veya bunlardan ilkinin hangi takımın gerçekleştireceğini tahmin etmesi istenir. (Örneğin; Kornerden Önce Kale Vuruşu Olur, Faulden Önce Taç Atışı Olur, İlk Kartı Ev Sahibi Görür gibi.)

a) Bahis sonuçlandırması yapılırken normal sürede 90 dakika dikkate alınacak ve uzatma devreleri ve seri penaltı atışları bu bahislerde dikkate alınmayacaktır.

b) Bir müsabaka, ertelenir ve erteleme anından müsabakanın normal süresinin bitimine kadar olan bölümü programda resmi olarak belirtilen günü takip eden takvim günü içinde oynanmazsa, o ana kadar bahiste belirtilen seçenekler belirtilen sıra ile gerçekleşmiş ise bahisler ikramiyeye hak kazanırken, diğer durumlarda tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(63) Maçta Kendi Kalesine Atılan Gol Olur: İştirakçiden müsabakanın ilk yarı, ikinci yarı veya maç sonucunda her iki takım tarafından; ya da ilk yarı, ikinci yarı veya maç sonucunda ev sahibi ya da deplasman takımı tarafından kendi kalesine atılan gol olup olmayacağını tahmin etmesi istenir.

a) Kendi kalesine atılan gol, Risk Yönetim Merkezi tarafından müsabakanın normal süresinin bitiminde elde edilen sonuca dayanılarak resmi olarak ilan edilen sonuçtur. Normal sürede 90 dakika dikkate alınacak ve uzatma devreleri ve seri penaltı atışları bu bahislerde dikkate alınmayacaktır.

b) Bir müsabaka, ertelenir ve erteleme anından müsabakanın normal süresinin bitimine kadar olan bölümü programda resmi olarak belirtilen günü takip eden takvim günü içinde oynanmazsa, kendi kalesine gol atılmışsa, bu bahisler ikramiyeye hak kazanırken, diğer durumlarda tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(64) Toplam Uzatma Süresi: İştirakçiden ilk yarı, ikinci yarı veya her iki yarı sonunda toplam olarak hakemin ne kadarlık uzatma süresi oynatacağını tahmin etmesi istenir.

a) Toplam uzatma süresi, Risk Yönetim Merkezi tarafından müsabakanın normal süresinin bitiminde elde edilen sonuca dayanılarak resmi olarak ilan edilen sonuçtur. Normal sürede 90 dakika dikkate alınacak ve uzatma devreleri ve seri penaltı atışları bu bahislerde dikkate alınmayacaktır.

b) Bir müsabaka, ertelenir ve erteleme anından müsabakanın normal süresinin bitimine kadar olan bölümü programda resmi olarak belirtilen günü takip eden takvim günü içinde oynanmazsa, bahis seçeneğinde belirtilen zaman aralığında geçerli uzatma süresi oynatılmışsa, bu bahisler ikramiyeye hak kazanırken, diğer durumlarda tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(65) Sağlık Ekiplerinin Toplam Sahaya Girme Sayısı: İştirakçiden müsabakanın ilk yarı, ikinci yarı veya maç sonucunda sağlık ekiplerinin sahaya kaç kez gireceğini tahmin etmesi istenir.

a) Sağlık ekiplerinin sahaya girme sayısı, Risk Yönetim Merkezi tarafından müsabakanın normal süresinin bitiminde elde edilen sonuca dayanılarak resmi olarak ilan edilen sonuçtur. Normal sürede 90 dakika dikkate alınacak ve uzatma devreleri ve seri penaltı atışları bu bahislerde dikkate alınmayacaktır.

b) Bir müsabaka, ertelenir ve erteleme anından müsabakanın normal süresinin bitimine kadar olan bölümü programda resmi olarak belirtilen günü takip eden takvim günü içinde oynanmazsa, sağlık ekipleri bahis seçeneğinde belirtilen sayı kadar sahaya girmiş ise, bu bahisler ikramiyeye hak kazanırken, diğer durumlarda tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(66) Her İki Kaleye de Gol Olur: İştirakçiden müsabakanın ilk yarı, ikinci yarı veya maç sonucunda her iki yarı sahada bulunan kaleye de gol atılmış olup olmayacağını tahmin etmesi istenir.

a) Her iki kaleye de gol olması, Risk Yönetim Merkezi tarafından müsabakanın normal süresinin bitiminde elde edilen sonuca dayanılarak resmi olarak ilan edilen sonuçtur. Normal sürede 90 dakika dikkate alınacak ve uzatma devreleri ve seri penaltı atışları bu bahislerde dikkate alınmayacaktır.

b) Bir müsabaka, ertelenir ve erteleme anından müsabakanın normal süresinin bitimine kadar olan bölümü programda resmi olarak belirtilen günü takip eden takvim günü içinde oynanmazsa, o ana kadar her iki kaleye de gol olmuş ise, bu bahisler ikramiyeye hak kazanırken, diğer durumlarda tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(67) Futbol Ödülleri Kazananı: İştirakçiden UEFA, FIFA veya farklı futbol kuruluşları tarafından yıllık olarak belirli kategorilerde verilen ödüllerin kazananını tahmin etmesi istenir. Bu ödüller için açıklanan aday listesine giremeyen oyuncular için oynanmış olan bahisler kaybetmiş olarak değerlendirilecektir.

### **Basketbola İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 15 – (1)** Risk Yönetim Merkezi tarafından ilan edilen sonuçlar, nihai sonuçlar olarak kabul edilecektir. Bu sonuçlar, muhtemel uzatma devreleri dahil olmak üzere nihai sonuçlardır. Bu kuralda herhangi bir istisnanın olması durumunda, bu durum kurallarda veya programda tarif edilecektir.

(2) Bir basketbol müsabakasının ikinci yarısına yönelik bahislerde, ilk yarıdaki sonuçlar dikkate alınmaz. Periyotlara yönelik bahislerde ise, her bir periyot kendi içindeki sonuçlara göre değerlendirilir ve diğer periyotların sonucu dikkate alınmaz.

(3) Maç Sonucu (Moneyline): İştirakçiden, müsabakanın nihai sonucunu tahmin etmesi istenir.

(4) Periyot / Yarı / Maç Sonucu (3 Sonuçlu): İştirakçiden, müsabakanın normal süresinin sonucunu, ilk yarı, ikinci yarı veya herhangi bir periyot sonucunu tahmin etmesi istenir. Bu bahislerde beraberlik seçeneği de sunulmaktadır. Bu bahislerde uzatma devreleri dahil edilmez.

(5) İlk Yarı / Maç Sonucu: İştirakçiden, ilk yarının sonucu ile birlikte müsabakanın dördüncü periyotun sonundaki sonucu tahmin etmesi istenir. Bu bahiste uzatma devreleri dahil edilmez.

(6) En Yüksek Skorlu Periyot/Yarı: İştirakçiden, hangi periyot veya yarıda en fazla sayının atılacağını tahmin etmesi istenir. Olası sonuçlar şunlardır: Birinci Periyot, İkinci Periyot, Üçüncü Periyot, Dördüncü Periyot, Eşit; Birinci Yarı, İkinci Yarı ve Eşit.

a) Eğer bir eşitlik seçeneği varsa, bu eşit olanı temsil eder.

b) Dördüncü periyottaki veya ikinci yarıdaki herhangi bir bahisin değerlendirilmesinde uzatma devreleri dikkate alınmaz.

c) Eğer eşitlik seçeneği yoksa ve her iki yarı veya en az iki periyotta aynı miktarda sayı varsa, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

ç) Tüm ilgili periyotlar/yarılar tamamlanmalıdır, aksi takdirde bahisler geçersiz olacaktır.

(7) Handikaplı Sonuç: İştirakçiden, müsabakanın ilk yarı, ikinci yarı, herhangi bir periyot veya müsabakanın nihai skoruna handikap uyguladıktan sonra müsabakanın kazanan takımını tahmin etmesi istenir. Risk Yönetim Merkezi, iki takımdan herhangi biri için handikap ilan edebilir. Bu durumlarda, bir takımın galibiyeti, kendisi veya rakip takım için verilen handikapın geçilmesiyle sağlanır. Handikap bir tam sayı veya ondalıklı sayı olarak açılabilir. Handikapın ondalıklı sayı olarak açıldığı durumlarda eşitlik mümkün değildir. Risk Yönetim Merkezi, handikapı istediği zaman değiştirebilir. Bir bahisi kazanan olarak kabul etmek için dikkate alınan handikap, Merkezi Bahis Sistemi tarafından onaylandığı anda geçerli olan handikaptır.

(8) Beraberlikte Bahis Yok (Beraberlikte İade): İştirakçiden, müsabakanın normal süresinin sonucunu, ilk yarı, ikinci yarı ya da herhangi bir periyot sonucunu beraberlik seçeneğini yok sayarak tahmin etmesi istenir. Bu bahisler için beraberlik seçeneği sunulmamaktadır. Bu bahislerde uzatma devreleri dahil edilmez. Eğer müsabaka uzatmalara gider veya ilk yarı, ikinci yarı ya da herhangi bir periyot sonucu beraberlikle sonuçlanırsa bu bahislerin oranları bir (1.00) olarak değerlendirilir.

(9) Toplam Sayı (Uzatmalar Dahil): İştirakçiden, müsabakada normal süre üzerine oynanan uzatma devreleri de dahil olmak üzere her iki takım tarafından atılan toplam sayının veya bir basketbol oyuncusu/oyuncuları tarafından atılan toplam sayının ya da ev sahibi veya deplasman takımı tarafından atılan sayının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu ya da belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

(10) Toplam Sayı: İştirakçiden, müsabakanın normal süresi sonunda veya ilk yarı, ikinci yarı ya da herhangi bir periyotta her iki takım tarafından atılan toplam sayının veya bir basketbol oyuncusu/oyuncuları tarafından atılan toplam sayının ya da ev sahibi veya deplasman takımı tarafından atılan sayının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu veya belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir. Bu bahislerde uzatma devreleri dahil edilmez.

(11) Toplam Sayı Tek/Çift (Uzatmalar Dahil): İştirakçiden, müsabakada normal süre üzerine oynanan uzatma devreleri de dahil olmak üzere her iki takım tarafından atılan toplam sayının ya da ev sahibi veya deplasman takımı tarafından atılan sayının tek veya çift mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

(12) Toplam Sayı Tek/Çift: İştirakçiden, müsabakanın normal süresindeki sonucunda, ilk yarı, ikinci yarı veya herhangi bir periyot sonucunda her iki takım tarafından atılan toplam sayının ya da ev sahibi veya deplasman takımı tarafından atılan sayının tek veya çift mi olduğunu tahmin etmesi istenir. Bu bahislerde uzatma devreleri dahil edilmez.

(13) Sayı Farkı: İştirakçiden, müsabakanın nihai sonucundaki veya ilk yarı, ikinci yarı ya da herhangi bir periyot sonucundaki sayı farkını tahmin etmesi istenir.

(14) X Sayıya İlk Hangi Takım Ulaşacak: İştirakçiden, müsabakada oyun programında belirtilen sayıya ilk ulaşacak takımı tahmin etmesi istenir. Belirtilen skora her iki takım da ulaşamaz ise tüm bahisler bir (1.00) olarak değerlendirilir.

(15) Hava Atışını Kazanan: İştirakçiden, hava atışından sonra hangi takımın ilk olarak topa sahip olacağını tahmin etmesi istenir.

(16) Head to Head (Başa Baş) Oyuncu: İştirakçiden, müsabakada herhangi iki basketbol oyuncusundan hangisinin diğerine göre daha fazla sayı atacağını tahmin etmesi istenir.

a) Herhangi bir nedenle müsabakada yer almayan bir basketbol oyuncusuna oynanan bahisler için her iki oyuncuya bir (1.00) oranı verilir.

b) Her iki basketbol oyuncusunun aynı miktarda sayı atması durumunda, her iki basketbol oyuncusuna da bir (1.00) oranı verilir.

(17) Oyuncu Toplam Sayı: İştirakçiden, müsabakada yer alan oyuncu/oyuncuların oyun programında belirtilen miktar kadar sayı atıp atamayacağını tahmin etmesi istenir.

(18) Oyuncu Asist / Blok / Ribaunt / Top Çalma / Başarılı Üçlük Atış Sayısı / Başarılı Serbest Atış Sayısı: İştirakçiden, müsabakada yer alan oyuncu/oyuncuların oyun programında belirtilen miktar kadar, asist, blok, ribaunt yapıp yapamayacağını veya top çalıp çalamayacağını ya da üçlük sayı veya serbest atış atıp atamayacağını veya oyuncu/oyuncuların asist, blok, ribaunt, top çalma, üçlük veya serbest atış sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu ya da belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

(19) Takım veya Karşılaşma Asist / Blok / Ribaunt / Top Çalma / Başarılı Serbest Atış Sayısı / Başarılı Üçlük Atış Sayısı: İştirakçiden, müsabakada yer alan takım/takımların oyun programında belirtilen miktar kadar, asist, blok, ribaunt yapıp yapamayacağını veya top çalıp

çalamayacağını ya da üçlük veya serbest atış sayısı atıp atamayacağını veya takım/takımların asist, blok, ribaunt, top çalma, üçlük, serbest atış sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu ya da belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

(20) Uzatma Devresi Var/Yok: İştirakçiden, normal sürenin bitiminde herhangi bir uzatma devresi olup olmayacağını tahmin etmesi istenir.

(21) Turnuvada/Ligde Seriyi Kim Kazanır / Seri Skoru / Seri Kaçınıcı Oyunda Biter: İştirakçiden, bir turnuvada/ligde seriyi kimin kazanacağını veya seri skorunun kaç kaç olacağını ya da serinin kaçınıcı oyunda biteceğini tahmin etmesi istenir.

a) Aksi belirtilmediği sürece, herhangi bir nedenle serinin başlangıcından sonra turnuvadan/ligden diskalifiye olan veya çekilen bir takıma yapılan bahisler kaybedecektir.

b) Herhangi bir nedenle seride yer almayan bir takıma oynanan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

c) Herhangi bir nedenle serinin iptal edilmesi durumunda, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(22) Turnuvanın/Ligin veya Bir Bölümünün Oynayanı/Kazananı / Turnuvada/Ligde Yarı Finallerin/Çeyrek Finallerin Oynayanı/Kazananı / Grup Aşamasının Oynayanı/Kazananı / Elemelerin Oynayanı/Kazananı: İştirakçiden, bir turnuvada/ligde (veya bir bölümünde, ör. bölüm, konferans vs.) hangi takımın oynayacağını ya da birinci veya şampiyon olacağını ya da hangi ülke takımının şampiyon olacağını veya hangi grubun takımının şampiyon olacağını ya da ilk kez şampiyon bitirecek takımı veya hangi takımların yarı final ya da çeyrek final maçlarını oynayacağını veya kazanacağını ya da hangi takımın belli bir eleme grubunda oynayacağını veya grup kazananı olacağını ya da bir eleme veya play - off turunu oynayacağını ya da kazanacağını tahmin etmesi istenir.

a) Yukarıda belirtilmiş olan kazananlar, turnuvayı/ligi organize eden idari organ tarafından belirlenen turnuva/lig kuralları ile uyumlu olarak tespit edilir.

b) Aksi belirtilmediği sürece, turnuva/lig başladıktan sonra herhangi bir nedenle turnuvadan/ligden diskalifiye edilen veya çekilen bir takıma oynanan bahisler kaybetmiş sayılır.

c) Herhangi bir nedenle turnuvada/ligde yer almayan bir takıma oynanan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

ç) Herhangi bir nedenle bir turnuvanın/ligin iptal edilmesi durumunda, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(23) Turnuvanın/Ligin Finalinde Yarışan Takımlar: İştirakçiden, turnuvadaki/ligdeki final müsabakasında oynayacak olan takımları tahmin etmesi istenir.

a) Finalerde yer alma yeterliliğine sahip takım çifti, idare organı tarafından tespit edilen turnuva/lig kuralları ile uyumlu olarak belirlenir ve belirtilir.

b) Aksi belirtilmediği sürece, herhangi bir nedenle turnuvanın/ligin başlamasından sonra turnuvadan/ligden diskalifiye olan veya çekilen bir takıma oynanan bahisler kaybetmiş sayılır.

c) Herhangi bir nedenle turnuvada/ligde yer almayan bir takıma oynanan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

ç) Bir turnuvanın/ligin herhangi bir nedene bağlı olarak iptal edilmesi durumunda, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(24) Müsabakanın/Turnuvanın/Ligin En Skorer Oyuncusu: İştirakçiden, bir müsabakada/turnuvada/ligde hangi basketbol oyuncusunun en fazla skor yapacağını tahmin etmesi istenir.

a) Aksi programda belirtilmedikçe, belirli bir müsabakadaki/turnuvadaki/ligdeki sayı kralı, müsabakayı/turnuvayı/ligi düzenleyen idari organ tarafından öngörülen ve belirlenen kurallara uygun şekilde belirlenir.

b) Bir müsabakanın/turnuvanın/ligin sayı kralı belirlenirken, olası uzatma devreleri içinde atılan sayılar değerlendirmeye dahil edilir.

c) Müsabakaya/turnuvaya/lige katılmak üzere oyuncular listesine dahil edilmiş olmasına rağmen herhangi bir nedenle müsabakada/turnuvada/ligde yer almayan bir basketbol oyuncusu için yapılan bahisler kaybetmiş sayılır.

ç) Takımı müsabakadan/turnuvadan/ligden diskalifiye olmuş olan basketbol oyuncularına üzerine oynanan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

d) Müsabakanın/turnuvanın/ligin iptal edilmesi halinde, sayı kralı üzerine yapılan tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

e) Aynı sayıda skor üreten ve müsabakanın/turnuvanın/ligin en skoreri olarak değerlendirilen iki veya daha fazla oyuncunun bulunması durumunda, berabere biten yarış kuralları uygulanacaktır. Bu kuralı uygulayarak iştirakçilere ödenecek oranlar bir (1.00)'den az olamaz. Kazanan oranların bir (1.00)'den az olması durumunda oran bir (1.00) olarak kabul edilir.

(25) Müsabakanın/Turnuvanın/Ligin En Değerli Oyuncusu (M.V.P / M.O.M): İştirakçiden, bir müsabaka, turnuva veya ligin ya da bir bölümünün en değerli oyuncusunu tahmin etmesi istenir.

a) Risk Yönetim Merkezi tarafından ilan edilen sonuçlar müsabaka, turnuva veya ligin yönetim organı veya resmi organizatörünün resmi sonuçları ve kuralları ile uyumlu-olarak belirlenir.

b) Müsabaka, turnuva veya ligden (veya ilgili kısmından) diskalifiye edilen veya çekilen oyunculara yapılan bahisler kaybetmiş sayılır.

c) Müsabakaya/turnuvaya/lige katılacak oyuncu listesine dahil edilmiş olmasına rağmen bir müsabaka, turnuva veya ligde (veya bunun ilgili kısmında) herhangi bir nedenle yer almayan bir oyuncu için bahisler kaybetmiş sayılır.

ç) Müsabakada/turnuvada/ligde yer alacak oyuncular listesine dahil edilmemiş olan herhangi bir oyuncu için bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

d) Birden fazla oyuncuya ödül verilmesi durumunda, berabere biten yarış kuralları geçerli olacaktır.

#### **Voleybola İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 16** – (1) Aksi programda belirtilmedikçe, oynanacak toplam set sayısında bir değişiklik olursa, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(2) Eğer herhangi bir set tamamlanamazsa, söz konusu setteki bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(3) Hakemin sayı kesintilerine hükmetmesi durumunda, tüm oyunlarda tespit amacıyla resmi sonuçlar kullanılacaktır.

(4) Rövanşlı müsabakalarda beraberliklerin olduğu müsabakalar için "Altın Set" sırasında alınan sayılar, turnuvada ilerleme ve turnuvadaki toplam sayılara yönelik bahisler hariç olmak üzere, o özel maç ile ilgili oyunların tespiti için dikkate alınmayacaktır.

(5) Tur atlama, belirtilen müsabakanın bir sonraki oyununa ilerleyen ekip üzerinden belirlenir ve oynanıyorsa bir altın setin sonucunu içermektedir.

(6) Tüm listelenen sporcuların maçta / etkinlikte / turnuvada bir aşamada yer alması koşulu ile, maçta / etkinlikte / turnuvada bir veya daha fazla sporcunun performansını içeren "Başa Baş" ve "Altında / Üstünde" bahisleri geçerli olarak değerlendirilecektir.

(7) Maç Sonucu (Müsabakanın Kazananı): İştirakçiden, müsabakanın maç sonucunu tahmin etmesi istenir.

(8) Maç Skoru: İştirakçiden, müsabakanın skorunu setler halinde tahmin etmesi istenir.

(9) Set Sonucu: İştirakçiden, programda belirtilen bir setin sonucunu tahmin etmesi istenir.

(10) Ev Sahibi / Deplasman Takımının Set Kazanması / Kazanamaması: İştirakçiden, ev sahibi veya deplasman takımının müsabakada set kazanıp kazanamayacağını ya da belirli bir seti kazanıp kazanmayacağını tahmin etmesi istenir.

(11) Handikaplı Maç Sonucu (2 Seçenekli Set/Sayı Handikapı): İştirakçiden, müsabakanın sonucuna handikap uyguladıktan sonra müsabakanın kazanan takımını tahmin etmesi istenir. Bu bahis müsabakanın set veya sayı sonucuna yönelik olarak da sunulabilir. Risk Yönetim Merkezi, iki takımdan herhangi biri için handikap ilan edebilir. Bu durumlarda, bir takımın galibiyeti, kendisi veya rakip takım için verilen handikapın geçilmesiyle sağlanır. Handikap, bir tam sayı veya ondalıklı sayı olarak açılabilir. Handikapın ondalıklı sayı olarak açıldığı durumlarda eşitlik mümkün değildir. Risk Yönetim Merkezi, istediği zaman handikapı değiştirebilir. Bir bahisi kazanan olarak kabul etmek için dikkate alınan handikap Merkezi Bahis Sistemi tarafından onaylandığı anda geçerli olan handikaptır.

(12) Toplam Sayı: İştirakçiden, müsabakanın sonucunda veya herhangi bir sette her iki takım tarafından kaydedilen toplam sayının ya da müsabaka sonucunda veya herhangi bir sette ev sahibi ya da deplasman takımı tarafından kaydedilen sayının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu veya belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

(13) Toplam Sayı Tek/Çift: İştirakçiden, müsabakada kaydedilen toplam sayının tek veya çift mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

(14) Sayı Farkı: İştirakçiden, maç sonucunda veya herhangi bir sette sayı farkını ya da sayı farkının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu ya da belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

(15) Turnuvanın/Ligin Kazananı / Turnuvada/Ligde Yarı Finallerin/Çeyrek Finallerin Oynayanı/Kazananı / Finale Çıkacak Takımlar / Grup Aşamasının Oynayanı/Kazananı / Elemelerin Oynayanı/Kazananı: İştirakçiden, bir turnuvada/ligde hangi takımın ya da hangi ülke takımının şampiyon olacağını veya hangi grubun takımının şampiyon olacağını ya da ilk kez şampiyon bitirecek takımı veya hangi takımların yarı final ya da çeyrek final maçlarını oynayacağını veya kazanacağını ya da finale çıkacak takımları veya hangi takımın belli bir eleme grubunda oynayacağını ya da grup kazananı olacağını veya bir eleme ya da play-off turunu oynayacağını veya kazanacağını tahmin etmesi istenir.

a) Yukarıda belirtilmiş olan kazananlar, turnuvayı/ligi organize eden idari organ tarafından belirlenen turnuva/lig kuralları ile uyumlu olarak tespit edilir.

b) Aksi belirtilmediği sürece, turnuva/lig başladıktan sonra herhangi bir nedenle turnuvadan/ligden diskalifiye edilen veya çekilen bir takıma oynanan bahisler kaybetmiş sayılır.

c) Herhangi bir nedenle turnuvada/ligde yer almayan bir takıma oynanan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

ç) Herhangi bir nedenle bir turnuvanın/ligin iptal edilmesi durumunda, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

### **Hentbola İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 17** – (1) Aksi belirtilmediği sürece, tüm bahisler müsabakanın normal süresinin sonundaki skora dayanacak ve uzatma devreleri hariç tutulacaktır.

(2) Turnuva kazananı bahislerine yönelik ikramiyelerin belirlenmesi için uzatma devreleri / maç sonu atışları da değerlendirmeye alınır.

(3) Özel olarak bir "Mercy" kuralı kullanılan herhangi bir müsabakada bu tür bir kuralın devreye sokulması durumunda, kuralın uygulanma zamanında skor üzerindeki tüm bahisler geçerli olacaktır.

(4) Yarı bahislerinde, belirlenmiş bir oyunun, önceden neticelenmiş sonucu olmadıkça, bahislerin geçerli olması için belirlenmiş olan yarının tamamlanması gerekir. Bu bahis uzatma devrelerini içermemektedir.



(5) En çok gol atan takım bahislerinde, 60 dakikada ve uzatma devrelerinde atılan goller sayılır, ancak penaltı atışları sayılmaz. Eşitlik olması durumunda berabere biten yarış kuralı geçerlidir.

(6) Head to Head (Başa Baş) turnuvada, takımların aynı aşamada elenmesi ve tespit sağlamak için herhangi bir sıralamanın bulunmaması durumu hariç olmak üzere, bu durumda bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır. Sonucu tespit etmek için en yüksek resmi sıralama (turnuva yönetim organı tarafından verilen) kullanılacaktır.

(7) Skorların sağlayıcısı veya ilgili yarışma ya da fikstürün resmi web sitesi tarafından sağlanan istatistikler, bahisleri belirlemek için kullanılacaktır.

(8) Maç Sonucu (3 İhtimalli Sonuç): İştirakçiden, müsabakanın nihai sonucunu tahmin etmesi istenir.

(9) Çifte Şans: İştirakçiden, aşağıdaki üç seçeneğin birini tahmin etmesi istenir:

- 1 veya 0: Sonuç; ev sahibi takımın galibiyeti veya beraberlik ise bu seçeneğe yönelik bahisler kazanır.

- 0 veya 2: Sonuç; beraberlik veya deplasman takımının galibiyeti ise bu seçeneğe yönelik bahisler kazanır.

- 1 veya 2: Sonuç; ev sahibi veya deplasman takımının galibiyeti ise, bu seçenekteki bahisler kazanır.

(10) Toplam Gol Alt/Üst: İştirakçiden, müsabakada her iki takım tarafından atılan toplam golün programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

(11) Toplam Gol Tek/Çift: İştirakçiden, müsabakada her iki takım tarafından atılan toplam golün tek veya çift mi olduğunu tahmin etmesi istenir. 0 - 0 sonuçlanan bir müsabaka çift olarak kabul edilir.

(12) Handikaplı Sonuç: İştirakçiden, maç sonucuna handikap uygulandıktan sonra müsabakanın kazananını tahmin etmesi istenir. Risk Yönetim Merkezi, iki takımdan herhangi biri için handikap ilan edebilir. Bu durumlarda, bir takımın galibiyeti, kendisi veya rakip takım için verilen handikapın geçilmesiyle sağlanır. Handikap, bir tam sayı veya ondalıklı sayı olarak açılabilir. Herhangi bir takım lehine gol farkının, o ekip için verilen handikapa eşit olduğu durumlardaki kazanma durumuna eşitlik adı verilir. Handikapın ondalıklı sayı olarak açıldığı durumlarda eşitlik mümkün değildir. Risk Yönetim Merkezi, istediği zaman handikapı değiştirebilir. Bir bahisi kazanan olarak kabul etmek için dikkate alınan handikap Merkezi Bahis Sistemi tarafından onaylandığı anda geçerli olan handikaptır.

(13) Müsabakanın Kazananı (2 İhtimalli Sonuç): İştirakçiden, müsabakanın nihai sonucunu tahmin etmesi istenir. Bahis sonuçlarının belirlenmesine yönelik olarak bu oyun üzerine yapılan bahisler muhtemel uzatma devrelerini içerir.

(14) Sayı Farkı: İştirakçiden, müsabakada oluşan sayı farkını tahmin etmesi istenir.

(15) En Yüksek Skorlu Yarı: İştirakçiden, müsabakanın hangi yarısında en yüksek sayıda golün atılacağını tahmin etmesi istenir. İkinci yarı bahislerinin tespitinde uzatma devreleri dikkate alınmaz.

(16) Turnuvanın/Ligin Kazananı / Turnuvada/Ligde Yarı Finallerin/Çeyrek Finallerin Oynayanı/Kazananı / Finale Çıkacak Takımlar / Grup Aşamasının Oynayanı/Kazananı / Elemelerin Oynayanı/Kazananı: İştirakçiden, bir turnuvada/ligde hangi takımın ya da hangi ülke takımının şampiyon olacağını veya hangi grubun takımının şampiyon olacağını ya da ilk kez şampiyon bitirecek takımı veya hangi takımların yarı final ya da çeyrek final maçlarını oynayacağını veya kazanacağını ya da finale çıkacak takımları veya hangi takımın belli bir eleme grubunda oynayacağını ya da grup kazananı olacağını veya bir eleme ya da play-off turunu oynayacağını veya kazanacağını tahmin etmesi istenir.

a) Yukarıda belirtilmiş olan kazananlar, turnuvayı/ligi organize eden idari organ tarafından belirlenen turnuva/lig kuralları ile uyumlu olarak tespit edilir.

b) Aksi belirtilmediği sürece, turnuva/lig başladıktan sonra herhangi bir nedenle turnuvadan/ligden diskalifiye edilen veya çekilen bir takıma oynanan bahisler kaybetmiş sayılır.

c) Herhangi bir nedenle turnuvada/ligde yer almayan bir takıma oynanan tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

ç) Herhangi bir nedenle bir turnuvanın/ligin iptal edilmesi durumunda, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(17) Turnuvanın/Ligin En Skorlu Oyuncusu: İştirakçiden, bir turnuvada/ligde hangi hentbol oyuncusunun en fazla skor yapacağını tahmin etmesi istenir.

a) Aksi programda belirtilmedikçe, belirli bir turnuvadaki/ligdeki gol kralı, turnuva/lig organizatörü tarafından belirlenen kurallara uygun şekilde belirlenir.

b) Bir turnuvanın/ligin gol kralı belirlenirken, olası uzatma devreleri içinde atılan goller değerlendirilmeye dahil edilir.

c) Turnuvaya/lige katılmak üzere oyuncular listesine dahil edilmiş olmasına rağmen herhangi bir nedenle turnuvada/ligde yer almayan bir hentbol oyuncusu için yapılan bahisler kaybetmiş sayılır.

ç) Takımı turnuvadan/ligden diskalifiye olmuş olan hentbol oyuncuları üzerine oynanan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

d) Turnuvanın/ligin iptal edilmesi halinde, gol kralı üzerine yapılan tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

e) Aynı sayıda puan alan ve turnuvanın/ligin en skorlu olarak değerlendirilen iki veya daha fazla oyuncunun bulunması durumunda, berabere biten yarış kuralları uygulanacaktır. Bu kuralı uygulayarak iştirakçilere ödenecek oranlar bir (1.00)'den az olamaz. Kazanan oranların bir (1.00)'den az olması durumunda oran bir (1.00) olarak kabul edilir.

#### **Tenise İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 18** – (1) Her tie-break seti veya maç tie-break (süper tie-break) seti bir oyun olarak değerlendirilmektedir. Eğer bir maç eşitlik bozma (tie-break) seti Bo3 (iki set alan kazanır) veya Bo5 (üç set alan kazanır) formatında belirleyici set olarak oynanırsa, bu üçüncü veya beşinci set olarak değerlendirilecektir.

(2) Bir maç iptal edilir veya ertelenirse ve turnuvanın zaman çerçevesi dahilinde tamamlanmazsa veya maç kesintiye uğrar ve turnuvanın zaman çerçevesi dahilinde tamamlanamazsa ya da oynanan toplam set ve/veya oyun sayısı ilk olarak belirlenen formatın dışındaysa, bu durumlarda bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(3) Maç Sonucu: İştirakçiden, tenis müsabakasının kazananını tahmin etmesi istenir.

(4) Set Bahisi: İştirakçiden, müsabakanın setler halinde kesin skorunu tahmin etmesi istenir.

(5) Oyuncunun Set Kazanması/Kazanmaması: İştirakçiden, bir tenis oyuncusunun (oyuncu 1 ve oyuncu 2) müsabakanın belirli bir setini kazanıp kazanmayacağını tahmin etmesi istenir.

(6) Handikaplı Maç Sonucu: İştirakçiden, setlerdeki nihai skora oyun handikap değeri uygulandıktan sonra müsabakanın kazananını tahmin etmesi istenir.

(7) Toplam Oyun Alt/ Üst: İştirakçiden, müsabakada oynanan toplam oyun sayısının veya herhangi bir sette oynanan toplam oyun sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

(8) Toplam Oyun Tek/Çift: İştirakçiden, müsabakada oynanan toplam oyun sayısının veya herhangi bir sette oynanan toplam oyun sayısının tek veya çift mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

(9) Handikaplı Oyun: İştirakçiden, müsabakanın sonunda her oyuncunun toplam kazandığı oyun sayısına handikap uygulandıktan sonra daha fazla oyun kazanan oyuncuyu tahmin etmesi istenir.

(10) Oyuncunun Aldığı Toplam Oyun Alt/Üst: İştirakçiden, müsabakada bir oyuncunun aldığı toplam oyun sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

(11) Toplam Set Sayısı: İştirakçiden, müsabakanın toplam set sayısını veya toplam set sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

(12) Set Sonucu: İştirakçiden, müsabakanın oyun programında belirtilen setinin kazananını tahmin etmesi istenir.

(13) Herhangi Set – Sıfır Oyun Kazanma: İştirakçiden, herhangi bir setin, bir oyuncunun sıfır (0) oyun kazanmış şekilde bitip bitmeyeceğini tahmin etmesi istenir. Olası sonuçlar, Evet ve Hayır'dır.

(14) X. Set – Oyun Handikap: İştirakçiden, oyun programında belirtilen setin sonucuna handikap uyguladıktan sonra bu seti kazanan oyuncuyu tahmin etmesi istenir.

(15) X. Set – Skor: İştirakçiden, oyun programında belirtilen setteki skoru (kazanılan oyunlar) tahmin etmesi istenir.

(16) X. Set Oyun X – Hiç Beraberlik Yaşanacak Mı: İştirakçiden, oyun programında belirtilen setin belirtilen oyununda en azından bir kez beraberlik durumu (40:40) oluşup oluşmayacağını tahmin etmesi istenir. Olası sonuçlar, Evet ve Hayır'dır.

(17) X. Set Oyun X – Sayı Tek/Çift: İştirakçiden, oyun programında belirtilen setin belirtilen oyununda her iki oyuncu tarafından alınan toplam sayının tek veya çift mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

(18) X. Set Oyun X – Skor: İştirakçiden, oyun programında belirtilen setin belirtilen oyununun skorunu (kazanılan puanlar) tahmin etmesi istenir.

(19) X. Set Oyun X – Skor veya Servisin Kırılması: İştirakçiden, oyun programında belirtilen setin belirtilen oyununda, servis atan oyuncunun oyunu 0'a karşı, 15'e karşı, 30'a karşı veya 40'a karşı kazanacağını ya da servisinin kırılacağını tahmin etmesi istenir.

(20) Tie-Break Seti: İştirakçiden, müsabakada tie-break setinin oynanıp oynanmayacağını tahmin etmesi istenir.

(21) X. Set – Tie-Break Olacak Mı: İştirakçiden, oyun programında belirtilen sette tie-break olup olmayacağını tahmin etmesi istenir. Olası sonuçlar, Evet ve Hayır'dır.

(22) Turnuva Kazananı: İştirakçiden, bir turnuvada hangi oyuncunun birinci olacağını tahmin etmesi istenir.

a) Bir turnuvanın kazananı, turnuva organizatörü tarafından belirlenen turnuva kuralları ile uyumlu olarak tespit edilir.

b) Aksi belirtilmediği sürece, herhangi bir nedenle turnuvanın başlangıcından sonra turnuvadan diskalifiye olan veya diğer şekilde çekilen bir oyuncuya yapılan bahisler kaybedecektir.

c) Herhangi bir nedenle turnuvada yer almayan bir oyuncuya oynanan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

ç) Bir turnuvanın herhangi bir nedenle iptal edilmesi durumunda, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

### **Masa Tenisine İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 19** – (1) Uygulanabildiği yerde, bahislerin sonucunu podyumdaki sıralama belirler. Daha sonraki diskalifiye ve/veya itirazlar bahis sonucunu etkilemez.

(2) Maç başlamadan önce adı ilan edilen oyuncuların herhangi birinin değişmesi durumunda tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(3) Bir müsabakanın başlaması fakat tamamlanmaması durumunda, halihazırda müsabakanın durakladığı andaki skora göre (müsabakanın doğal bitiş sayısı dikkate alınarak) kazanmış/kaybetmiş olan bahisler dışında, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır. (Örneğin, 9-7 iken terkedilen bir müsabakada, 16,5 alt/üst tahminlerinde; kazanan/kaybedenler,

o andaki skora göre belirlenir. Bu oyunda en az 18 sayı olması doğal bir sonuç olduğundan 16,5 üstünü tahmin edenler kazanır, altı diyenler kaybeder.)

(4) Yarış bahislerinin sonucu ilgili müsabakada tayin edilen sayıya ilk ulaşan oyuncuya bağlı olarak belirlenir. Hiçbir oyuncunun sayıya ulaşamadığı (terk etme nedeniyle) durumda söz konusu oyundaki bahisler geçersiz olur. Söz konusu oyun oynanmazsa oyuna yönelik tüm yarış bahisleri geçersiz olur.

(5) Sayı bahisleri, tayin edilen sayıyı kazanacak sporcu için yapılır. Oyun veya maç sonu itibarıyla sayının oynanmıyor olması durumunda, o sayı üzerine yapılan tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır. Özellikle Masa Tenisi Dünya Şampiyonları için, bir 'Çifte Sayı' topundan kazanılan tüm sayılar bahisin belirlenmesinde geçerlidir.

(6) Toplam sayı bahisi (maçlar ve sporcular - alternatifler dahil) oyunları, oynanan resmi oyun sayısına dayanır. Resmi oyun sayısının değişmesi veya farklı olması durumunda, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(7) Handikaplı bahis (maçlar ve sporcular - alternatifler dahil) oyunları, oynanan resmi oyun sayısına dayanır. Resmi oyun sayısının değişmesi veya farklı olması durumunda, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(8) Resmi oyun sayısı tamamlanmazsa veya değiştirilirse tespit edilmiş olanlar hariç bahisler geçersiz olacaktır.

(9) X oyun sonrasında maç skoru bahislerinde, sonuç halihazırda belirlenmedikçe, resmi oyun sayısı tamamlanmazsa veya değiştirilirse bahisler geçersiz olacaktır.

(10) Resmi skorların sağlayıcısı veya ilgili yarışma ya da fikstürün resmi web sitesi tarafından sağlanan istatistikler, bahisleri belirlemek için kullanılacaktır. Bir resmi skorların sağlayıcı veya resmi web sitesinden elde edilen istatistikler mevcut değilse ya da resmi skorun sağlayıcısı veya resmi web sitesinin yanlış olduğuna dair önemli kanıtlar varsa, bahis çözümünü desteklemek için bağımsız kanıtlar kullanılır. Tutarlı, bağımsız kanıtların bulunmaması ya da önemli çelişkili kanıtların varlığında, bahisler Risk Yönetim Merkezi istatistiklerine dayanarak belirlenecektir.

(11) Müsabakanın / Setin Galibi: İştirakçiden, müsabakanın veya oyun programında belirtilen setin kazananını tahmin etmesi istenir.

(12) Maç Oyun Handikapı: İştirakçiden, nihai skora handikap uygulandıktan sonra müsabakanın kazananını tahmin etmesi istenir.

(13) Toplam Sayı: İştirakçiden, müsabakanın nihai sonucunda veya oyun programında belirtilen sette kaydedilen toplam sayının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu ya da belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

(14) Toplam Set: İştirakçiden, müsabakada oynanan toplam set sayısını veya toplam set sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu ya da belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

(15) Maç Skoru: İştirakçiden, müsabakanın nihai skorunu tahmin etmesi istenir.

(16) Set Skoru: İştirakçiden, oyun programında belirtilen setin skorunu tahmin etmesi istenir.

(17) Set Handikapı: İştirakçiden, oyun programında belirtilen setin nihai skoruna handikap uygulandıktan sonra söz konusu setin kazananını tahmin etmesi istenir.

(18) Sonraki Sayı Kazanan: İştirakçiden, oyun programında belirtilen sette bir sonraki sayıyı alan sporcu tahmin etmesi istenir.

(19) X Sayıya Ulaşan: İştirakçiden, oyun programında belirtilen sette belirtilen sayıya ulaşacak sporcu tahmin etmesi istenir.

(20) Ekstra Sayılar: İştirakçiden, oyun programında belirtilen sette ekstra sayıların oynanıp oynanmayacağını tahmin etmesi istenir.

(21) Toplam Sayı Tek/Çift: İştirakçiden, oyun programında belirtilen setteki toplam sayının tek veya çift mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

(22) Altın Madalya Kazanan: İştirakçiden, belirli bir turnuvada altın madalyayı kimin kazanacağını tahmin etmesi istenir. Bahislerin sonucu resmi podyum sonucuna göre belirlenir. Birden fazla kazanan olması durumunda berabere biten yarış kuralı uygulanır.

a) Olimpiyat Oyunları, Avrupa Şampiyonası ve Dünya Şampiyonası için, tüm sporculara oynanan bahisler finallere katılım hakkı elde etme durumuna bakılmaksızın geçerli sayılır.

### **Buz Hokeyine İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 20** – (1) Aksi belirtilmedikçe, bahisler 3x20 dakikalık periyot ve ardından gerekirse uzatmalara/maç sonu atışlarına dayanır. Bu planlanmış format oynanmadığında bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(2) Handikap veya toplam gol bahislerinde beraberlik meydana geldiğinde, bir handikap beraberliği seçimi sunulmadığı müddetçe yapılan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(3) Periyota özel oyunlar uzatma devreleri veya maç sonu atışlarını kapsamaz.

(4) Maç sonucu (uzatma devreleri/maç sonu atışları dahil), kupayı kazanan, tur atlamaya hak kazanan, penaltı atışı kazananı oyunları, bahislere ilişkin sonuçların belirlenmesi amacıyla yönelik olarak uzatma devreleri / maç sonu atışlarını içerir.

(5) IIHF Dünya Şampiyonaları ve Olimpiyat Oyunlarında, eşleşme bahislerinin belirlenmesi, belirtilen turnuvanın bitiminde resmi final sıralamasındaki pozisyonlara göre kararlaştırılır. Takımlar aynı seviyede sıralanıyorsa bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(6) Sezon/şampiyonluk bahislerinde, NHL Normal sezon puanları/eşleşmeleri, belli bir bahise ait tahminlerin sonucu belli olmadığı durumlar haricinde, bahislerin geçerlilik kazanması için takım en az 80 normal sezon maçını tamamlamalıdır.

(7) NHL Ligi (Konferans) kazanında, Stanley Cup Finaline yükselen takım, konferansı kazanmış sayılır.

(8) Şampiyonluk / Konferans Şampiyonluğu / Bölgesel Şampiyonluk bahislerinde, takım konum değişikliği, ad değişikliği ve sezon süresine bakılmaksızın tüm bahisler geçerlidir.

(9) Resmi skorların sağlayıcısı veya ilgili yarışma ya da fikstürün resmi web sitesi tarafından sağlanan istatistikler, bahisleri belirlemek için kullanılacaktır. Bir resmi skorlar sağlayıcı veya resmi web sitesinden elde edilen istatistikler mevcut değilse ya da resmi skorun sağlayıcısı veya resmi web sitesinin yanlış olduğuna dair önemli kanıtlar varsa, bahis çözümünü desteklemek için bağımsız kanıtlar kullanılır.

(10) Maç Sonucu (3 İhtimalli Sonuç): İştirakçiden, müsabakanın nihai sonucunu tahmin etmesi istenir.

(11) Maç Sonucu (2 İhtimalli Sonuç, Uzatma Devreleri ve Maç Sonu Atışları Dahil): İştirakçiden, müsabakanın herhangi bir uzatma devreleri veya maç sonu atışları sonrasında belirlenecek olan sonucunu tahmin etmesi istenir. Kazanan takım, şu şekillerde belirlenebilir; normal maç süresinde müsabaka kazanıldığında, normal maç süresinde beraberlik bozulmazsa uzatma devreleri kazanıldığında, uzatma devrelerinde gol olmadığında maç sonu atışları kazanıldıktan sonra.

(12) Çifte Şans: İştirakçiden, müsabaka sonunda veya birinci, ikinci veya üçüncü periyotlarda aşağıda yer alan seçeneklerden birini tahmin etmesi istenir:

- 1 veya 0: Sonuç; ev sahibi takımın galibiyeti veya beraberlik ise bu seçeneğe yönelik bahisler kazanır.

- 0 veya 2: Sonuç; beraberlik veya deplasman takımının galibiyeti ise bu seçeneğe yönelik bahisler kazanır.

- 1 veya 2: Sonuç; ev sahibi veya deplasman galibiyeti ise, bu seçenekteki bahisler kazanır.

a) Uzatma devreleri veya maç sonu atışlarında atılan goller bu oyuna dahil edilmez.

b) Her periyodun kendi süresinde atılan goller değerlendirmeye alınır.

(13) Birinci/İkinci/Üçüncü Periyot Sonucu: İştirakçiden, birinci, ikinci veya üçüncü periyot sonuçlarını tahmin etmesi istenir. Her periyodun kendi süresinde atılan goller değerlendirmeye alınır.

(14) Handikaplı Sonuç: İştirakçiden, müsabakanın maç sonu skoruna handikap uyguladıktan sonra müsabakanın kazanan takımını tahmin etmesi istenir. Beraberliğin seçenek olarak sunulmadığı handikap oyunlarında handikap uygulandıktan sonra skorlar berabere olursa, bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(15) Birinci/İkinci/Üçüncü Periyot Handikaplı Sonuç: İştirakçiden, müsabakanın birinci, ikinci veya üçüncü periyot skoruna handikap uyguladıktan sonra kazanan takımını tahmin etmesi istenir.

a) Beraberliğin seçenek olarak sunulmadığı durumlarda handikap oyunlarında handikap uygulandıktan sonra skorlar berabere olursa, bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

b) Uzatma devreleri veya maç sonu atışlarında atılan goller bu oyuna dahil edilmez.

c) Her periyodun kendi süresinde atılan goller değerlendirmeye alınır.

(16) Beraberlikte Bahis Yok (Beraberlikte İade): İştirakçiden, müsabakanın nihai sonucunu veya birinci, ikinci veya üçüncü periyot sonucunu beraberlik seçeneğini yok sayarak tahmin etmesi istenir.

a) Maçın veya birinci, ikinci veya üçüncü periyot sonucu beraberlik ile sonuçlanmışsa bu bahislerin oranları bir (1.00) olarak değerlendirilir.

b) Uzatma devreleri veya maç sonu atışlarında atılan goller bu oyuna dahil edilmez.

c) Her periyodun kendi süresinde atılan goller değerlendirmeye alınır.

(17) Maçın Geri Kalanını Kim Kazanır: İştirakçiden, maçın veya birinci, ikinci veya üçüncü periyotların belli bir zamanında, mevcut skor dikkate alınmadan (yapılan bahis öncesinde atılan goller dikkate alınmaksızın) kalan sürenin kazananı tahmin etmesi istenir.

a) Bir buz hokeyi müsabakasının kalan kısmına ilişkin kazanan sonuç, müsabakayı organize eden kurum tarafından resmi olarak ilan edilen nihai maç sonucuna dayalı olarak Risk Yönetimi tarafından tespit edilecektir.

b) Uzatma devreleri ve maç sonu atışları bu bahiste dikkate alınmaz.

(18) En Yüksek Skorlu Periyot: İştirakçiden, en yüksek toplam skora sahip olacak periyodu tahmin etmesi istenir. İki veya daha fazla periyot en yüksek gol miktarını paylaşırsa "Eşit" tahmini kazanmış olarak belirlenir.

(19) Maç Skoru: İştirakçiden, müsabakanın skorunu tahmin etmesi istenir. Uzatma devreleri veya maç sonu atışları bu oyuna dahil edilmez.

(20) Kazanma Farkı: İştirakçiden, normal maç süresi sonu itibariyle kazanma farkını tahmin etmesi istenir. Uzatma devreleri veya maç sonu atışları bu oyuna dahil edilmez.

(21) Seri Bahisi: İştirakçiden, bir takımın üst üste kaç müsabakayı kazanacağını tahmin etmesi istenir. Resmi müsabaka sayısı (ilgili yönetim organına göre) tamamlanmadığında veya değiştirildiğinde bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(22) İlk Golü / Son Golü Atan Takım: İştirakçiden, maçta veya birinci, ikinci veya üçüncü periyotlarda ilk golü veya son golü atan takımını tahmin etmesi istenir.

a) Uzatma devreleri veya maç sonu atışlarında atılan goller bu oyuna dahil edilmez.

b) Her periyodun kendi süresinde atılan goller değerlendirmeye alınır.

c) Eğer ev sahibi veya deplasman takım gol atmazsa, yani maç sonunda veya ilgili periyotlarda skor 0-0 olarak sonuçlanmışsa, "Gol Olmaz" kazanan tercihtir.

(23) Sonraki Gol: İştirakçiden, canlı bahis sırasında iki takımdan hangisinin bir sonraki golü atacağını ya da herhangi bir gol atılıp atılmayacağını tahmin etmesi istenir. Kendi kalesine atılan goller, golün yazılacağı tarafça atılmış kabul edilir.

(24) Karşılıklı Gol: İştirakçiden, müsabakanın sonucunda veya birinci, ikinci veya üçüncü periyotlarda her iki takımın gol atıp atmayacağını tahmin etmesi istenir.

a) Kendi kalesine atılan goller bu oyunda geçerli sayılır.

b) Uzatma devreleri veya maç sonu penaltı atışları bu oyuna dahil edilmez.

c) Her periyodun kendi süresinde atılan goller değerlendirmeye alınır.

(25) Golü Atacak Takım: İştirakçiden, müsabakada golü atacak takımı tahmin etmesi istenir. Tahminler şunlardır: Sadece ev sahibi, Sadece deplasman takımı, Her ikisi de, Gol olmaz. Uzatma devreleri veya maç sonu atışlarında atılan goller bu oyuna dahil edilmez.

(26) Golü Atacak Takım (Uzatma Devreleri ve Maç Sonu Atışları Dahil): İştirakçiden, müsabakada golü atacak takımı tahmin etmesi istenir. Tahminler şunlardır: Sadece ev sahibi, Sadece deplasman takımı, Her ikisi de.

a) Uzatma devreleri veya maç sonu atışlarında atılan goller bu oyunda değerlendirmeye alınır.

b) Oyun bir maç sonu atışına kalırsa, maç sonu atışlarını kazanan takımın hanesine +1 gol olarak yansıtılır ve halihazırda atılmış olan toplam gole eklenir. (Örneğin; maçın normal süresi ve ardından geçilen uzatma devrelerinde hiç gol atılmayıp skor 0-0 olarak devam ettiğinde, maç sonu atışlarını ise ev sahibi takım 2-1 kazanırsa, bu 2-1'lik galibiyet ev sahibi takımın hanesine +1 gol olarak eklenir ve nihai skor 1-0 olarak kabul edilir ve sadece ev sahibi takım gol atar tahmini kazanan tercihtir.)

(27) Ev Sahibi / Deplasman Takımının Gol Yememesi: İştirakçiden, maç sonunda veya birinci, ikinci veya üçüncü periyotlarda ev sahibi takımın veya deplasman takımının hiç gol yememe durumunu tahmin etmesi istenir.

a) Kendi kalesine atılan goller, golün yazılacağı tarafça atılmış kabul edilir.

b) Uzatma devreleri veya maç sonu atışlarında atılan goller bu oyuna dahil edilmez.

c) Her periyodun kendi süresinde atılan goller değerlendirmeye alınır.

ç) Uzatma devreleri veya maç sonu atışlarında atılan gollerin değerlendirmeye alınacağı durumlarda, bu durum programda belirtilir. Böyle bir durumda, oyun bir maç sonu atışına kalırsa, maç sonu atışını kazanan takımın hanesine +1 gol olarak yansıtılır ve halihazırda atılmış olan toplam gole eklenir.

(28) Toplam Gol: İştirakçiden, müsabaka sonunda veya birinci, ikinci veya üçüncü periyotlarda her iki takım tarafından atılan toplam gol sayısının ya da müsabaka sonunda veya birinci, ikinci veya üçüncü periyotlarda ev sahibi ya da deplasman takımı tarafından atılan gol sayısının programda yayımlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi veya belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

a) Uzatma devreleri veya maç sonu atışlarında atılan goller bu oyuna dahil edilmez.

b) Her periyodun kendi süresinde atılan goller değerlendirmeye alınır.

c) Uzatma devreleri veya maç sonu atışlarında atılan gollerin değerlendirmeye alınacağı durumlarda, bu durum programda belirtilir. Böyle bir durumda, oyun bir maç sonu atışına kalırsa, maç sonu atışını kazanan takımın hanesine +1 gol olarak yansıtılır ve halihazırda atılmış olan toplam gole eklenir. (Örneğin; maçın normal süresi 1-1 biter ve uzatmalarda ise iki takım da 1'er gol atarsa ve uzatmalar da 1-1 sonuçlanır, toplam skor 2-2 olur. Maç sonu atışlarını ise ev sahibi takım 2-1 kazandığında, bu 2-1'lik galibiyet ev sahibi takımın hanesine +1 gol olarak eklenir ve nihai skor 3-2 olarak kabul edilir.)

(29) Toplam Gol Tek/Çift: İştirakçiden, müsabaka sonunda veya birinci, ikinci veya üçüncü periyotlarda her iki takım tarafından atılan toplam gol sayısının tek veya çift mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

a) Eğer ev sahibi veya deplasman takımı maç sonunda veya ilgili periyotlarda gol atmaz ise, yani maç sonu skoru veya ilgili periyot 0-0 olarak sonuçlanmışsa, "Çift" kazanan tercihtir.

b) Uzatma devreleri veya maç sonu atışlarında atılan goller bu oyuna dahil edilmez.

c) Her periyodun kendi süresinde atılan goller değerlendirmeye alınır.

ç) Uzatma devreleri veya maç sonu atışlarında atılan gollerin değerlendirmeye alınacağı durumlarda, bu durum programda belirtilir. Böyle bir durumda, oyun bir maç sonu atışına kalırsa, maç sonu atışını kazanan takımın hanesine +1 gol olarak yansıtılır ve halihazırda atılmış olan toplam gole eklenir.

(30) Uzatma Devreleri Var/Yok: İştirakçiden, normal müsabaka süresinin ardından uzatma devreleri oynanıp oynanmayacağını tahmin etmesi istenir.

a) Bu bahis, yalnızca uzatmalara gitme potansiyeli olan müsabakalarda sunulacaktır.

b) Bu bahisin uzatma devrelerine gitme potansiyeli olmayan bir müsabakada sunulması durumunda, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(31) Uzatma Devreleri Sonucu: İştirakçiden, uzatmalara giden müsabakanın normal süresinin sonucu dikkate alınmaksızın uzatmaların nihai sonucunu tahmin etmesi istenir. Sadece uzatma devrelerinde atılan goller sayılır, maç sonu atışları değerlendirmeye alınmaz.

(32) Uzatma Devreleri Toplam Gol: İştirakçiden, uzatmalara giden müsabakanın normal süresinde atılan goller dikkate alınmaksızın uzatmaların nihai sonucunda her iki takım tarafından atılan toplam gol sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu veya belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir. Sadece uzatma devrelerinde atılan goller sayılır, maç sonu atışları değerlendirmeye alınmaz.

(33) Uzatmalar Çifte Şans: İştirakçiden, uzatmalarda aşağıda yer alan seçeneklerden birini tahmin etmesi istenir:

- 1 veya 0: Sonuç; ev sahibi ekibin galibiyeti veya beraberlik ise bu seçeneğe yönelik bahisler kazanır.

- 0 veya 2: Sonuç; beraberlik veya deplasman ekibinin galibiyeti ise bu seçeneğe yönelik bahisler kazanır.

- 1 veya 2: Sonuç; ev sahibi veya deplasman galibiyeti ise, bu seçenekteki bahisler kazanır.

a) Sadece uzatma devrelerinde atılan goller sayılır, maç sonu atışları değerlendirmeye alınmaz.

(34) Turnuvanın/Ligin veya Bir Bölümünün Oynayanı/Kazananı / Turnuvada/Ligde Yarı Finallerin/Çeyrek Finallerin Oynayanı/Kazananı / Finale Çıkacak Takımlar / Grup Aşamasının Oynayanı/Kazananı / Elemelerin Oynayanı/Kazananı: İştirakçiden, bir turnuvada/ligde (veya klasman, konferans, lig vs. gibi herhangi bir bölümü) hangi takımın oynayacağını ya da birinci veya şampiyon olacağını ya da hangi ülke takımının şampiyon olacağını veya hangi grubun takımının şampiyon olacağını ya da ilk kez şampiyon bitirecek takımı veya hangi takımların yarı final ya da çeyrek final maçlarını oynayacağını veya kazanacağını ya da finale çıkacak takımları veya hangi takımın belli bir eleme grubunda oynayacağını ya da grup kazananı olacağını veya bir eleme ya da play - off turunu oynayacağını veya kazanacağını tahmin etmesi istenir.

a) Yukarıda belirtilmiş olan kazananlar, turnuvayı/ligi organize eden idari organ tarafından belirlenen turnuva/lig kuralları ile uyumlu olarak tespit edilir.

b) Aksi belirtilmediği sürece, turnuva/lig başladıktan sonra herhangi bir nedenle turnuvadan/ligden diskalifiye edilen veya çekilen bir takıma oynanan bahisler kaybetmiş sayılır.

c) Herhangi bir sebeple turnuvanın/ligin başından itibaren yer almayan bir takıma oynanan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

ç) Herhangi bir nedenle bir turnuvanın/ligin iptal edilmesi durumunda, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

d) Bahisler, turnuvadaki/ligdeki son müsabaka yapıldıktan hemen sonra resmi sonuçlara göre karara bağlanır ve bundan sonraki değişiklikler bahisleri etkilemez.

(35) Turnuvanın/Ligin Gol Kralı: İştirakçiden, turnuvada/ligde hangi buz hokeyi sporcusunun en çok golü atacağını tahmin etmesi istenir.



a) Aksi programda belirtilmedikçe, belirli bir turnuvadaki/ligdeki gol kralı, turnuvayı/ligi düzenleyen organizatör tarafından belirlenen kurallara uygun şekilde belirlenir.

b) Bir turnuvanın/ligin gol kralı belirlenirken, olası uzatma devreleri içinde atılan goller değerlendirmeye dahil edilir.

c) Turnuvada/ligde yer almayan sporcular üzerine oynanan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

ç) Takımı turnuvadan/ligden diskalifiye edilen buz hokeyi sporcuları üzerine oynanan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

d) Turnuvanın/ligin iptal edilmesi halinde, gol kralı üzerine yapılan tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

e) Aynı sayıda gol atan ve turnuvanın/ligin gol kralları olarak kabul edilen iki veya daha fazla sporcu olması halinde, berabere biten yarış kuralı uygulanır. Bu kural uygulandığı zaman, kazanan oranlar bir (1.00)'den az olamaz. Kazanan oranların bir (1.00)'den az olması durumunda oran bir (1.00) olarak kabul edilir.

### **E-Spora İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 21** – (1) E-Spora ilişkin genel bahis kuralları şunlardır:

a) Bahisler, ayrıntıları verilen yarışmanın ilgili yönetim organı tarafından beyan edilen resmi sonucu temel alınarak karara bağlanır.

b) Herhangi bir nedenle turnuvaya katılmayan bir oyuncuya veya takıma oynanan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

c) Fikstür yanlış bir şekilde listelenmiş ise bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

ç) Bir takımın bir sponsorluktan ayrılması, başka bir sponsora katılması veya resmi olarak isminin değiştirilmesi sonucu bir takım adı değişikliği olması durumunda, tüm bahisler geçerli olacaktır.

d) Bir müsabaka programda belirlenmiş başlangıç tarihinden/saatinden önce oynanırsa, müsabakanın başladığı saatten sonra oynanan tüm bahisler geçersiz sayılır. Müsabakanın başladığı saatten önce oynanan tüm bahisler geçerli olacaktır. İlan edilen başlangıç saatleri ve tarihleri sadece bilgilendirme amaçlıdır ve hatasız oldukları garanti edilmemektedir.

e) Maç bahislerinde, beraberlik nedeniyle bir müsabaka veya harita tekrar oynanırsa, tekrarlanan müsabaka veya harita ayrı bir oyun olarak değerlendirilir. Bir müsabakanın veya haritanın başlaması ancak tamamlanamaması durumunda, maçın başlamasından sonra bir oyuncu diskalifiye edilmedikçe tüm bahisler geçersiz sayılır. Bir oyuncunun diskalifiye edildiği durumda ise, bir sonraki tura geçen veya belirtilen yarışmanın ilgili yönetim organı tarafından galip ilan edilen oyuncu/takım kazanan taraf sayılır.

1) Resmi olarak belirtilmiş harita sayısı değiştirilirse veya sunulmuş olanlardan farklıysa bahisler geçersiz sayılır. Bir fikstürün başlaması, ancak tamamlanamaması durumunda, sonucu belli olmuş bahisler haricindeki tüm bahisler geçersiz sayılır.

2) Bir müsabaka, bir takımın teslim olması ile kazanılırsa, maç tamamlanmış sayılır ve tüm bahisler geçerli olur.

3) Bir oyuncu veya takım, müsabaka başlamadan önce en az bir haritada (karşı tarafın müsabakaya gelmemesi, diskalifiye edilmesi, geri çekilmesi vb.) kolay galibiyet elde ederse, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

4) Bir takım belirli turnuva formatı ve kurallarına uygun olarak bir harita avantajı elde etmişse, harita avantajı alan takım, harita galibi olarak kabul edilecektir.

5) Ağ bağlantısının kesilmesi veya oyuncu/oyuncular ile ilgili olmayan teknik bir sorun nedeniyle bir müsabaka veya harita tekrar oynanırsa, tekrarlanan maç veya haritanın resmi sonucuna göre oyun öncesi bahisler geçerli sayılır. Sonucu belli olmuş bahisler haricinde, ilgili maç veya haritadaki tüm canlı bahisler ise geçersiz sayılır ve tekrarlanan maç veya harita ayrı bir oyun olarak değerlendirilir.

f) Aşağıdaki genel bahis kurallarından bazıları farklı oyunlar için geçerli olabilir. (Örneğin, "Bir Sonraki Düşmanı Etkisiz Hale Getirecek Takım" hem LOL (League of Legends) hem de DOTA2 (Defence of the Ancients) oyunları için geçerlidir. Yalnızca bir oyun türü için geçerli olacak olan ek özel kurallar ilgili oyunun açıklamasında belirtilmiştir.)

1) Maç Sonucu (Maçı Hangi Oyuncu/Takım Kazanacak): İştirakçiden, müsabakanın nihai sonucunu tahmin etmesi istenir. Beraberlik tahmini sunulmazsa ve maç berabere biterse, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

2) Toplam Harita Alt/Üst: İştirakçiden, müsabakada oynanacak toplam harita sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu tahmin etmesi istenir. Resmi olarak belirtilmiş harita sayısı değiştirilirse veya sunulmuş olanlardan farklıysa, bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır. Bir harita veya haritalar tamamlanmazsa (yani 5 maç üzerinden oynanan bir bahiste 4 harita oynatılırsa), tüm sonucu belli olmamış bahisler geçersiz sayılır.

3) Harita Galibi: İştirakçiden, hangi oyuncunun/takımın haritayı/turu kazanacağını tahmin etmesi istenir. Bir oyuncu/takım kolay galibiyet elde ederse veya herhangi bir harita oynanmazsa (karşı tarafın müsabakaya gelmemesi, diskalifiye edilmesi, geri çekilmesi vb.) o haritadaki tüm bahisler geçersiz sayılır. Bir oyuncu/takım teslim olursa, harita teslim olmayan takım tarafından kazanılmış olur. Bir oyuncu veya takım, müsabaka başlamadan önce bir harita avantajı elde etmişse, tüm bahisler geçersiz sayılır.

4) İlk Harita/Tur Kazananı: İştirakçiden, hangi oyuncunun/takımın ilk haritayı/turu kazanacağını tahmin etmesi istenir. Beraberlik tahmini sunulmadığı durumlarda maç berabere bittiği takdirde, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

5) İlk Skoru Kim Alır: İştirakçiden, haritadaki düşmanı ilk hangi oyuncunun/takımın etkisiz hale getireceğini tahmin etmesi istenir. Bir oyuncunun/takımın bir düşman (rakip oyuncu/takım) müdahalesi olmadan etkisiz hale gelmesi (yani kule veya minyon hasarı ile etkisiz hale gelmesi) durumunda, bu, ayrıntıları verilen yarışmanın ilgili yönetim organı tarafından etkisiz hale getirme olarak sayılmayabilir ve bir etkisiz hale getirme sayısı olarak değerlendirilmeyebilir.

6) Bir Sonraki Düşmanı Etkisiz Hale Getirecek Takım: İştirakçiden, haritada bir sonraki düşmanı hangi oyuncunun/takımın etkisiz hale getireceğini tahmin etmesi istenir. Bir oyuncunun/takımın bir düşman (rakip oyuncu/takım) müdahalesi olmadan etkisiz hale gelmesi (yani kule veya minyon hasarı ile etkisiz hale gelmesi) durumunda, bu, ayrıntıları verilen yarışmanın ilgili yönetim organı tarafından etkisiz hale getirme olarak sayılmayabilir ve bir etkisiz hale getirme sayısı olarak değerlendirilmeyebilir.

7) En Çok Düşmanı Etkisiz Hale Getirecek Takım: İştirakçiden, haritada en çok düşmanı hangi oyuncunun/takımın etkisiz hale getireceğini tahmin etmesi istenir. Bir oyuncunun/takımın bir düşman (rakip oyuncu/takım) müdahalesi olmadan etkisiz hale gelmesi (yani kule veya minyon hasarı ile etkisiz hale gelmesi) durumunda, bu, ayrıntıları verilen yarışmanın ilgili yönetim organı tarafından etkisiz hale getirme olarak sayılmayabilir ve bir etkisiz hale getirme sayısı olarak değerlendirilmeyebilir.

8) Etkisiz Hale Getirilen Toplam Düşman Sayısı Alt/Üst: İştirakçiden, haritada etkisiz hale getirilen toplam düşman sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu tahmin etmesi istenir. Bir oyuncunun/takımın bir düşman (rakip oyuncu/takım) müdahalesi olmadan etkisiz hale gelmesi (yani kule veya minyon hasarı ile etkisiz hale gelmesi) durumunda, bu, ayrıntıları verilen yarışmanın ilgili yönetim organı tarafından etkisiz hale getirme olarak sayılmayabilir ve bir etkisiz hale getirme sayısı olarak değerlendirilmeyebilir.

9) Bir Sonraki Kuleyi Yok Edecek Takım: İştirakçiden, bir sonraki kuleyi hangi oyuncunun/takımın etkisiz hale getireceğini tahmin etmesi istenir. Yok edilen tüm kuleler, son

vuruş bir minyondan gelmiş olsa bile, rakip oyuncu/takım tarafından yok edilmiş sayılır. Takımların/oyuncuların karşılıklı anlaşma yoluyla birbirlerinin kulelerini imha etmelerine izin verdiği durumlarda bahisler geçersiz sayılır.

10) Maç Skoru: İştirakçiden, müsabakanın skorunu tahmin etmesi istenir. (Örneğin, A takımının Üç Maç Üzerinden En Çok Kazananı bahsinde 2-1 kazanması veya B takımının Beş Maç Üzerinden En Çok Kazananı bahsinde 3-1 kazanması vb.) Eğer bir oyuncu/takım kolay galibiyet elde ederse veya herhangi bir harita oynanmazsa (karşı tarafın müsabakaya gelmemesi, diskalifiye edilmesi, geri çekilmesi vb.) o haritadaki tüm bahisler geçersiz sayılır. Resmi olarak belirtilmiş harita veya maç sayısı değiştirilirse bahisler geçersiz sayılır.

(2) E-Spora ilişkin özel bahis kuralları şunlardır:

a) LOL (League of Legends): Bir fikstürün başlaması, ancak tamamlanamaması durumunda, sonucu belli olmuş bahisler haricindeki tüm bahisler geçersiz sayılır. Bir haritayı önceki bir duruma geri döndürmek için 'Chronobreak' özelliği kullanıldığı takdirde, tüm bahis oyunlarında, harita saatinin geri döndürüldüğü noktadan sonraki aktivitelere göre karar verilir. Eğer "Chronobreak" özelliği oyun içi aktiviteleri göz ardı etmek için kullanılırsa, bu durum bahislere karar verme aşamasında kullanılmaz.

1) X. Harita - 1. Inhibitor: İştirakçiden, oyun programında belirtilen haritadaki ilk Inhibitor'ü hangi takım/oyuncunun imha edeceğini tahmin etmesi istenir. Bahislere karar verilmesi aşamasında tüm imha etme yöntemleri dikkate alınacaktır.

2) X. Harita - 1. Kule: İştirakçiden, oyun programında belirtilen haritadaki ilk Kule'yi hangi takım/oyuncunun imha edeceğini tahmin etmesi istenir. Bahislere karar verilmesi aşamasında tüm imha etme yöntemleri dikkate alınacaktır. Takımların/oyuncuların karşılıklı anlaşma yoluyla birbirlerinin kulelerini imha etmelerine izin verdiği durumlarda bahisler geçersiz sayılır.

3) X. Harita - 1. Ejderha: İştirakçiden, oyun programında belirtilen haritadaki ilk Ejderha'yı hangi takım/oyuncunun etkisiz hale getireceğini tahmin etmesi istenir. Oyuncuların/takımların hiçbirinin ilk Ejderha'yı etkisiz hale getirememesi durumunda, tüm bahisler geçersiz sayılır.

4) X. Harita - 1. Baron: İştirakçiden, oyun programında belirtilen haritadaki ilk Baron'u hangi takım/oyuncunun etkisiz hale getireceğini tahmin etmesi istenir. Oyuncuların/takımların hiçbirinin ilk Baron'u etkisiz hale getirememesi durumunda, tüm bahisler geçersiz sayılır.

b) DOTA2 (Defence of the Ancients):

1) Bir oyuncunun veya takımın teslim olması durumunda, aksi belirtilmedikçe tüm bahis oyunlarında belirtilen müsabakada ilgili yönetim organı tarafından beyan edilen sonucuna göre karar verilir.

2) Harita kazananında beraberlik durumu söz konusu olamaz.

3) X. Harita - 1. Aegis: İştirakçiden, oyun programında belirtilen haritadaki ilk Aegis'i hangi takım/oyuncunun elde edeceğini tahmin etmesi istenir. Bahislere karar verilmesi aşamasında, Roshan'ı etkisiz hale getiren değil, Ölümsüz Aegis'i elde eden ekip haritayı kazanmış sayılır.

4) X. Harita - 1. Kule: İştirakçiden, oyun programında belirtilen haritadaki ilk Kule'yi hangi takım/oyuncunun imha edeceğini tahmin etmesi istenir. Bahislere karar verilmesi aşamasında tüm kule imha etme yöntemleri dikkate alınacaktır. (Opponent ve Creep ile imha; Deny ile imha gibi) Takımların/oyuncuların karşılıklı anlaşma yoluyla birbirlerinin kulelerini imha etmelerine izin verdiği durumlarda bahisler geçersiz sayılır.

5) X. Harita - 1. Kışla: İştirakçiden, oyun programında belirtilen haritadaki ilk Kışla'yı hangi takım/oyuncunun imha edeceğini tahmin etmesi istenir. Kışladaki tek bir barakayı yok etmek halihazırda bu bahsin sonucunu belirlemektedir.

c) CS:GO (Counter Strike: Global Offensive):

1) Müsabakada uzatmaların oynanabileceği durumlarda, bu durum bahis oyunlarının nihai karar verme sürecine dahil edilecektir; belirli bir oyun için “Beraberlik” seçimi sunulmamışsa, bu durumda nihai karar resmi tur sayısına göre verilecektir.

2) Harita/Tur bahislerinde, resmi olarak belirlenen harita/tur sayısı değiştirilirse veya sunulanlardan farklıysa bahisler geçersiz sayılır.

3) Oyuncu eşleşmelerinde, belirli bir oyuncunun haritanın tamamını oynamaması durumunda, sonucu belli olmuş bahisler haricindeki tüm bahisler geçersiz sayılır.

4) Bahis sonuçları, HLTV tarafından sağlanan resmi sonuca göre karara bağlanacaktır. Müsabakayı daha önceki bir duruma geri döndürmek için 'Match Medic' (veya benzeri) bir özellik kullanılırsa, tüm bahis oyunlarında, harita saatinin geri döndürüldüğü noktadan sonraki aktivitelere göre karar verilir. 'Match Medic' (veya benzeri) bir özellik, Kazanılan Turlar, Bir Turdaki Etkisiz Hale Getirilen Düşman Sayısı gibi, oyun içi etkinlikleri göz ardı etmek için kullanılıyorsa, bu durum bahislere karar verme aşamasında kullanılmaz.

5) Harita Raundu - Patlayıcının Etkisiz Hale Getirilmesi: İştirakçiden, patlayıcının etkisiz hale getirilip getirilmeyeceğini tahmin etmesi istenir. Herhangi bir patlayıcının yerleştirilmediği bir durum veya maçta, bu bahis sonucunda 'Hayır' tahmini doğru olarak kabul edilecektir.

6) Harita Raundu - İlk Skoru Kim Alır: İştirakçiden, harita raundunda düşmanı ilk hangi takımın etkisiz hale getireceğini tahmin etmesi istenir. Resmi karara göre, takım arkadaşı tarafından etkisiz hale getirilme ve kendi kendini etkisiz hale getirme, takımın toplam etkisiz hale getirilen düşman sayısı için "-1" olarak sayılır.

7) Harita Raundu - Etkisiz Hale Getirilen Düşman Sayısı: İştirakçiden, harita raundunda; her iki takım tarafından etkisiz hale getirilen toplam düşman sayısını veya ev sahibi ya da deplasman takımı tarafından etkisiz hale getirilen düşman sayısını tahmin etmesi istenir. Resmi karara göre, takım arkadaşı tarafından etkisiz hale getirilme ve kendi kendini etkisiz hale getirme, takımın toplam etkisiz hale getirilen düşman sayısı için "-1" olarak sayılır.

(3) E-Spor kapsamında oynatılan ve içeriğini bir spor müsabakasının oluşturduğu oyunlara dayalı bahis oyunlarında, oyunun niteliğine uygun düşen her bir spor dalı için bu Oyun Planında yer alan bahis kuralları uygulanır. (Örneğin, eFIFA gibi futbol içerikli spor müsabakalarının oynatıldığı E-Spor müsabakaları olarak sunulan oyunlara dayalı bahis oyunları, 14 üncü maddede yer alan “Futbola İlişkin Bahis Kuralları” kapsamına göre oynatılır.) Oyun formatı gereğince niteliği uygun düşmeyen hallerde uygulanacak usul ve esaslar Teşkilat tarafından düzenlenerek Teşkilatın sitesinde ve ilgili tüm mecralarda duyurulur.

### **Amerikan Futboluna İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 22** – (1) Aksi belirtilmediği takdirde tüm bahislerde uzatma sürelerinde kaydedilen skorlar hariç tutulur.

(2) Bahislerin geçerli olabilmesi için tüm müsabakaların planlanan tarihte başlaması gerekmektedir. Herhangi bir gecikme durumunda tüm bahisler geçersiz kabul edilir.

(3) İptal edilmiş veya ertelenmiş müsabakalar geçersizdir. Müsabaka tarihi yeniden düzenlenir ve müsabaka aynı NFL haftalık programında (perşembe-çarşamba arası) oynanırsa bahisler geçerli sayılır.

(4) Bahisler, müsabakanın normal süresinin sonucuna göre neticelendirilir. Eğer normal sürenin tamamlanmasından önce müsabaka iptal edilirse, önceden belirlenmiş bahisler haricindeki tüm bahisler geçersiz sayılır.

(5) Bir müsabakanın oynanacağı yer değiştirilirse bahisler geçersiz sayılır.

(6) Kadroda listelenen tüm oyuncular koşucu olarak kabul edilir.

(7) Kadroda listelenmeyen oyuncular, bahis neticelendirme amacı ile “Takım1 Diğer Oyuncu” veya “Takım2 Diğer Oyuncu” olarak kabul edilir.

(8) Savunma veya özel takımın oyuncuları, oyuncu özel olarak listelenmiş olsa bile, bahis neticelendirme amacı ile "Takım1 d/h Oyuncusu" veya "Takım2 d/h Oyuncusu" olarak kabul edilir.

(9) Oyuncu bahislerinde, bahisler çeşitli kategorilerde listesi verilen oyuncuların performansları üzerinde oynanabilir; Geçilen Toplam Yard, Toplam Rushing Yard, Toplam Receiving Yard. bahisleri oynanabilmesi için oyuncular formalarını giymiş ve aktif olmalıdırlar. Yalnızca NFL.com üzerinde bir oyuncu o maç için "Aktif Değil" olarak listelendiğinde, oynanan bahis geçersiz sayılır.

(10) Maç Sonucu: İştirakçiden, müsabakanın sonucunu tahmin etmesi istenir. Bu bahis uzatma devresi dahil olarak da açılabilir. Bu bahis ilk yarı, ikinci yarı veya herhangi bir çeyrek için de açılabilir. İkinci yarı, maç sonucu veya herhangi bir çeyrek sonucu bahislerinde uzatmalar dahil edilebilir.

(11) Maç Sonucu (Uzatmalar Dahil): İştirakçiden, müsabakanın kazanan takımını tahmin etmesi istenir. Bu bahiste uzatma devresi de dahil edilir.

(12) Toplam Skor: İştirakçiden, müsabakanın sonucunda, ilk yarıda, sadece ikinci yarıda veya herhangi bir çeyrekte her iki takım tarafından kaydedilen toplam skorun ya da müsabaka sonucunda, ilk yarıda, sadece ikinci yarıda veya herhangi bir çeyrekte ev sahibi ya da deplasman takımı tarafından kaydedilen skorun programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu veya belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir. İkinci yarı ve herhangi bir çeyrek bahislerinde uzatma devresi de dahil edilebilir.

(13) Çifte Şans: İştirakçiden, üç olası varyasyondan müsabaka süresinin sonunda, ilk yarı, sadece ikinci yarı veya herhangi bir çeyrek sonunda oluşacak iki olası sonucun kombinasyonunu tahmin etmesi istenir.

(14) Beraberlikte İade: İştirakçiden, müsabakanın normal süresi sonunda ya da ilk yarıda, ikinci yarıda veya herhangi bir çeyrekte beraberlik seçeneğini yok sayarak hangi takımın kazanacağını tahmin etmesi istenir. Eğer normal süre berabere biterse, oynanan bu bahislerin oranları bir (1.00) olarak değerlendirilir. Bu oyun uzatmalar dahil olarak da açılabilir. Bu durumda beraberliğe oynanan bahisler geçersiz sayılır. İkinci yarı beraberlikte iade bahisinde uzatma süreleri de dahildir.

(15) İlk Yarı/Maç Sonucu: İştirakçiden, müsabakanın hem ilk yarı hem maç sonucunu tahmin etmesi istenir.

(16) Handikaplı Sonuç: İştirakçiden, müsabakanın sonunda, ilk yarı sonunda, sadece ikinci yarı sonunda veya herhangi bir çeyrek sonunda oluşan skora handikap uyguladıktan sonra kazanan takımı tahmin etmesi istenir. İkinci yarı ve herhangi bir çeyrek handikap bahislerinde uzatma devresi de dahil edilebilir.

(17) En Fazla Skor Gerçekleşen Devre: İştirakçiden, müsabakanın en fazla skor gerçekleşen devresini ya da çeyreğini tahmin etmesi istenir.

(18) Bir Sonraki Sayı: İştirakçiden, müsabakada bir sonraki sayıyı ya da ilk yarıda bir sonraki sayıyı hangi takımın gerçekleştireceğini tahmin etmesi istenir. Gol (Touchdown) sonrası kazanılan puanlar sayı olarak kabul edilmez. Eğer müsabaka iptal edilirse, önceden belirlenmiş bahisler haricindeki tüm bahisler geçersiz sayılır. Bu bahiste uzatma devresi de dahil edilir.

(19) Bir Sonraki Sayı Türü (Uzatmalar Dahil): İştirakçiden, müsabakada gerçekleşecek bir sonraki sayı türünü tahmin etmesi istenir. Gol (Touchdown) sonrası kazanılan puanlar sayı olarak kabul edilmez. Eğer müsabaka iptal edilirse, önceden belirlenmiş bahisler haricindeki tüm bahisler geçersiz sayılır. Bu bahiste uzatma devresi de dahil edilir. Oynanabilecek bahis türleri: Gol (Touchdown), Alan Golü, Savunma Sayısı, Hiçbiri.

(20) X Sayıya İlk Hangi Takım Ulaşacak (Uzatmalar Dahil): İştirakçiden, oyun programında belirtilen belirli bir sayıya ilk ulaşacak takımı tahmin etmesi istenir. Bu bahiste

uzatma devresi de dahil edilir. Eđer mäsabaka iptal edilir ya da takımlar oyun programında belirtilen sayıya ulaşmadan mäsabaka sona ererse tüm bahisler geçersiz sayılır.

(21) Uzatma Olacak Mı: İştirakçiden, müsabakada normal süre sonunda uzatma olup olmayacağını tahmin etmesi istenir.

(22) En Yüksek Skorlu Çeyrek: İştirakçiden, müsabakanın en fazla skor gerçekleřen çeyređi tahmin etmesi istenir. Eđer bir beraberlik seçeneđi varsa, bu eşit olanı temsil eder.

(23) Tek/Çift Skor: İştirakçiden, müsabakanın sonucunda, ilk yarıda, sadece ikinci yarıda veya herhangi bir çeyrekte her iki takım tarafından kaydedilen toplam skorun ya da müsabaka sonucunda, ilk yarıda, sadece ikinci yarıda veya herhangi bir çeyrekte ev sahibi ya da deplasman takımı tarafından kaydedilen skorun tek veya çift mi olduğunu tahmin etmesi istenir. Bu bahis uzatmalar dahil olarak da açılabilir.

(24) Oyuncu Top Taşıma Sayısı: İştirakçiden, oyuncunun/oyuncuların müsabaka içerisinde oyun programında belirtilen miktar kadar top taşıma gerçekleştirip gerçekleştiremeyeceđini veya toplam top taşıma sayısını ya da toplam top taşıma sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu ya da belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir. Bu bahiste uzatma devresi de dahil edilir.

(25) Oyuncu Tamamladıđı Pas Sayısı: İştirakçiden, oyuncunun/oyuncuların müsabaka içerisinde oyun programında belirtilen miktar kadar tamamladıđı pas sayısı gerçekleştirip gerçekleştiremeyeceđini veya toplam pas sayısını ya da toplam pas sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu ya da belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir. Bu bahiste uzatma devresi de dahil edilir.

(26) Oyuncu Verdiđi Gol Pası Sayısı: İştirakçiden, oyuncunun/oyuncuların müsabaka içerisinde oyun programında belirtilen miktar kadar verdiđi gol pası sayısını gerçekleştirip gerçekleştiremeyeceđini veya toplam gol pası sayısını ya da toplam gol pası sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu ya da belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir. Bu bahiste uzatma devresi de dahil edilir.

(27) Oyuncu Pas İle İlerlediđi Yard: İştirakçiden oyuncunun/oyuncuların müsabaka içerisinde oyun programında belirtilen miktar kadar verdiđi paslar ile topu ileriye taşıdıđı yard miktarını gerçekleştirip gerçekleştiremeyeceđini veya pas ile ilerlediđi toplam yard miktarını ya da pas ile ilerlediđi toplam yard miktarının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu ya da belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir. Bu bahiste uzatma devresi de dahil edilir.

(28) Oyuncu Pas İle Gol Atma Sayısı: İştirakçiden, oyuncunun/oyuncuların müsabaka içerisinde oyun programında belirtilen miktar kadar pas olarak attıđı gol sayısını gerçekleştirip gerçekleştiremeyeceđini veya pas olarak gol atma sayısını ya da pas olarak gol atma sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu ya da belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir. Bu bahiste uzatma devresi de dahil edilir.

(29) Oyuncu Receiving Yard Sayısı: İştirakçiden, oyuncunun/oyuncuların müsabaka içerisinde oyun programında belirtilen miktar kadar aldıđı paslar ile topun ileriye taşıdıđı toplam yard miktarını gerçekleştirip gerçekleştiremeyeceđini veya toplam receiving yard sayısını ya da toplam receiving yard sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu ya da belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir. Bu bahiste uzatma devresi de dahil edilir.

(30) Oyuncu Topu Yakalama Sayısı: İştirakçiden, oyuncunun/oyuncuların müsabaka içerisinde oyun programında belirtilen miktar kadar topu yakalama sayısını gerçekleřmeyeceđini veya toplam topu yakalama sayısını ya da toplam topu yakalama sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu ya da belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir. Bu bahiste uzatma devresi de dahil edilir.

(31) Oyuncu Koşu ile Gol Atma Sayısı: İştirakçiden, oyuncunun/oyuncuların müsabaka içerisinde oyun programında belirtilen miktar kadar depar atılarak gol sayısını gerçekleştirip

gerçekleştiremeyeceğini veya depar ile atılan toplam gol sayısını ya da depar ile atılan toplam gol sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu ya da belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir. Bu bahiste uzatma devresi de dahil edilir.

(32) Oyuncu Koşu ile Geçtiği Yard Miktarı: İştirakçiden, oyuncunun/oyuncuların müsabaka içerisinde oyun programında belirtilen miktar kadar depar atarak topu ileriye taşıdığı toplam yard miktarını gerçekleştirip gerçekleştiremeyeceğini veya depar atarak topu ileriye taşıdığı toplam yard miktarını ya da depar atarak topu ileriye taşıdığı toplam yard miktarının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu ya da belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir. Bu bahiste uzatma devresi de dahil edilir.

(33) X. Golü (Touchdown) Atan Oyuncu (Uzatmalar Dahil): İştirakçiden, müsabaka içerisinde oyun programında belirtilen golü (touchdown) hangi oyuncunun atacağını tahmin etmesi istenir. Eğer müsabaka iptal edilirse, önceden belirlenmiş bahisler haricindeki tüm bahisler geçersiz sayılır. Bu bahiste uzatma devresi de dahil edilir.

(34) Toplam Gol (Touchdown) Sayısı (Uzatmalar Dahil): İştirakçiden, müsabakada her iki takım tarafından atılan toplam gol (touchdown) sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu ya da belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir. Bu bahiste uzatma devresi de dahil edilir.

(35) Toplam Alan Golü Sayısı (Uzatmalar Dahil): İştirakçiden, müsabakada her iki takım tarafından atılan toplam alan golü sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu ya da belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir. Bu bahiste uzatma devresi de dahil edilir.

(36) Toplam Top Kaybı Sayısı (Uzatmalar Dahil): İştirakçiden, müsabakada her iki takım tarafından yaşanan toplam top kaybı sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu ya da belirli bir aralıkta olmadığını tahmin etmesi istenir. Bu bahiste uzatma devresi de dahil edilir.

(37) Toplam Top Çalma Sayısı (Uzatmalar Dahil): İştirakçiden, müsabakada her iki takım tarafından gerçekleştirilen toplam top çalma sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu ya da belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir. Bu bahiste uzatma devresi de dahil edilir.

(38) X. Alan Golünü Hangi Takım Atacak (Uzatmalar Dahil): İştirakçiden, oyun programında belirtilen alan golünü hangi takımın atacağını tahmin etmesi istenir. Bahis oynanan alan golü gerçekleşmez ise bahis geçersiz sayılır. Eğer müsabaka iptal edilirse, önceden belirlenmiş bahisler haricindeki tüm bahisler geçersiz sayılır. Bu bahiste uzatma devresi de dahil edilir.

(39) X. Hücumun Sonucu: İştirakçiden, oyun programında belirtilen hücumun sonucunu tahmin etmesi istenir. Olası sonuçlar: Alan Golü Teşebbüsü, Hücum Golü (touchdown), Degaj, Top Kaybı, Savunma Sayısı.

(40) X Hücumu Y Oyunu Türü: İştirakçiden, oyun programında belirtilen hücumun bir pas ile mi yoksa koşu ile mi oynanacağını tahmin etmesi istenir. Top kaybı yaşandığı takdirde pas oyunu oynandığı kabul edilir. Sadece ileri yönde atılan bir pas, pas oyunu olarak kabul edilecektir.

(41) X Hücumu Y Oyununda Pas Tamamlanması: İştirakçiden, oyun programında belirtilen hücumda başarılı bir pasın atılıp atılmayacağını tahmin etmesi istenir. Sadece ileri yönde atılan bir pas, pas oyunu olarak kabul edilecektir.

(42) X Hücumu Y Oyununda İlerlenen Toplam Yard: İştirakçiden, oyun programında belirtilen hücumda ilerlenen toplam yard miktarının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu ya da belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

(43) X Hücumu Y Oyununda Yeni Bir First Down Olur Mu: İştirakçiden, oyun programında belirtilen hücumda yeni bir First Down olup olmayacağını tahmin etmesi istenir.

(44) X Hücumu Y Oyununda Top Kaybı Yaşanır mı: İştirakçiden, oyun programında belirtilen hücumda bir top kaybı yaşanıp yaşanmayacağını tahmin etmesi istenir.

(45) X Hücumu Y Oyunu Sonucu: İştirakçiden, oyun programında belirtilen hücumun sonucunu tahmin etmesi istenir. Bahis neticelendirilmesi amacı ile sadece hücum oyunları dikkate alınacaktır. Savunma takımı tarafından araya girilerek çalınan top ile gol atılması (touchdown), yarı devrenin ya da müsabakanın süresinin bitmesi gibi durumlarda bahis neticesi "Diğer" olur. Olası sonuçlar: Alan golü teşebbüsü, Degaj, Gol (touchdown), Diğer.

### **Avustralya Futboluna İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 23** – (1) Tüm bahislere 80 dakikalık müsabakanın sonundaki neticeye göre karar verilir. Bu süreye sakatlanma veya duraklama için eklenmiş süreler de dahildir. Aksi belirtilmediği takdirde tüm bahislerde uzatma devreleri hariç tutulur.

(2) Maç Sonucu: İştirakçiden, müsabakanın sonucunu tahmin etmesi istenir.

(3) Kazanan Takım: İştirakçiden, müsabakanın kazananını tahmin etmesi istenir.

(4) Maçın Geri Kalanını Hangi Takım Kazanır: İştirakçiden, maçın halihazırdaki skorunu dikkate almadan maçın belirli bir noktasından itibaren müsabakanın geri kalanının galibini tahmin etmesi istenir.

(5) Çifte Şans: İştirakçiden, üç olası varyasyondan müsabaka süresinin sonunda, ilk yarı sonunda veya herhangi bir çeyrek sonunda oluşacak iki olası sonucun kombinasyonunu tahmin etmesi istenir:

- 1 veya X : Sonuç ev sahibi takımın galibiyeti ya da beraberlik ise bu seçeneğe oynanan bahisler kazanır.

- X veya 2 : Sonuç beraberlik ya da deplasman takımının galibiyeti ise bu seçeneğe oynanan bahisler kazanır.

- 1 veya 2 : Sonuç ev sahibi takımın veya deplasman takımının galibiyeti ise bu seçeneğe oynanan bahisler kazanır.

(6) Beraberlikte İade: İştirakçiden, müsabakanın normal süresi sonunda, ilk yarı sonunda veya herhangi bir çeyrek sonunda beraberlik seçeneğini yok sayarak hangi takımın kazanacağını tahmin etmesi istenir. Eğer normal süre veya ilk yarı berabere biterse bu bahislerin oranları bir (1.00) olarak değerlendirilir.

(7) Kaç Farkla Kazanır: İştirakçiden, müsabakanın normal süresi sonunda, ilk yarı sonunda veya herhangi bir çeyrek sonunda kazanan takımın elde ettiği skor farkının ne olacağını tahmin etmesi istenir. Olası sonuçlara örnekler: Ev sahibi takım 11 ya da daha fazla farkla kazanır, Ev sahibi takım 6 ila 10 puan arası farkla kazanır, Ev sahibi takım 1 ila 5 puan arası farkla kazanır, Berabere biter, Deplasman takımı 1 ila 5 puan arası farkla kazanır, Deplasman takımı 6 ila 10 puan arası farkla kazanır, Deplasman takımı 11 ya da daha fazla farkla kazanır.

(8) Handikaplı Sonuç: İştirakçiden, müsabakanın sonunda, ilk yarı sonunda veya herhangi bir çeyrek sonunda oluşan skora handikap uyguladıktan sonra kazanan takımı tahmin etmesi istenir. Olası sonuçlar şunlardır: Ev Sahibi Takım (+/- handikap), Deplasman Takımı (-/+ handikap).

(9) Toplam Skor: İştirakçiden, müsabakanın sonunda, ilk yarı sonunda veya herhangi bir çeyrek sonunda her iki takım tarafından kaydedilen toplam skorun ya da müsabaka sonunda, ilk yarı sonunda veya herhangi bir çeyrek sonunda ev sahibi ya da deplasman takımı tarafından kaydedilen skorun programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu veya belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

(10) Gol Sayısı Tek/Çift: İştirakçiden, müsabakanın ilk yarı, ikinci yarı, herhangi bir çeyrek veya maç sonucunda her iki takım tarafından atılan toplam gol sayısının ya da ilk yarı,



ikinci yarı, herhangi bir çeyrek veya maç sonucunda ev sahibi ya da deplasman takımı tarafından atılan gol sayısının tek veya çift mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

(11) 1. Yarı Sonucu: İştirakçiden, müsabakanın ilk yarısının sonucunu tahmin etmesi istenir.

(12) 1. Yarı – Devrenin Geri Kalanını Hangi Takım Kazanır: İştirakçiden, müsabakanın halihazırdaki skorunu dikkate almadan maçın belirli bir noktasından itibaren müsabakanın ilk yarısının geri kalanının galibini tahmin etmesi istenir.

(13) X Çeyrek Sonucu: İştirakçiden, oyun programında belirtilen çeyreğin sonucunu tahmin etmesi istenir.

(14) X Çeyrek – Çeyreğin Geri Kalanını Hangi Takım Kazanır: İştirakçiden, oyun programında belirtilen çeyreğin geri kalanının galibini, müsabakanın halihazırdaki skorunu dikkate almadan maçın belirli bir noktasından itibaren tahmin etmesi istenir.

(15) Oyuncu Atış Sayısı: İştirakçiden, belirli bir oyuncunun/oyuncuların oyun programında belirtilen miktar kadar atış yapıp yapamayacağını veya yaptığı atış sayısını ya da yaptığı atış sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu ya da belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

(16) Oyuncu Fantasy Skoru: İştirakçiden, belirli bir oyuncunun/oyuncuların oyun programında belirtilen miktar kadar Fantasy skoru (resmi AFL Fantasy oyunu kurallarına göre) gerçekleştirip gerçekleştiremeyeceğini veya gerçekleştirdiği Fantasy skoru sayısını ya da gerçekleştirdiği Fantasy skoru sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu ya da belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

(17) Oyuncu Gol Sayısı: İştirakçiden, belirli bir oyuncunun/oyuncuların oyun programında belirtilen miktar kadar gol atıp atamayacağını veya attığı gol sayısını ya da attığı gol sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu ya da belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

(18) Oyuncu El Pası Sayısı: İştirakçiden, belirli bir oyuncunun/oyuncuların oyun programında belirtilen miktar kadar el pası yapıp yapamayacağını veya yaptığı el pası sayısını ya da yaptığı el pası sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu ya da belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

(19) Oyuncu Şut Sayısı: İştirakçiden, belirli bir oyuncunun/oyuncuların oyun programında belirtilen miktar kadar şut atıp atamayacağını veya attığı şut sayısını ya da attığı şut sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu ya da belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

(20) Oyuncu İşaret Sayısı: İştirakçiden, belirli bir oyuncunun/oyuncuların oyun programında belirtilen miktar kadar işaret gerçekleştirip gerçekleştiremeyeceğini veya gerçekleştirdiği işaret sayısını ya da gerçekleştirdiği işaret sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu ya da belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

(21) Oyuncu Engelleme Sayısı: İştirakçiden, belirli bir oyuncunun/oyuncuların oyun programında belirtilen miktar kadar engelleme gerçekleştirip gerçekleştiremeyeceğini veya gerçekleştirdiği engelleme sayısını ya da gerçekleştirdiği engelleme sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu ya da belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

### **Golfe İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 24** – (1) Bir oyuncunun oyuna başlamış olması için tee vuruşu yapması gerekmektedir. Eğer oyuncu tee vuruşu yaptıktan sonra müsabakadan çekilir veya diskalifiye edilirse, tüm bahisler geçerli sayılır. Turnuvada yer almayan oyuncu üzerine oynanan bahisler geçersiz sayılır.

(2) Bahisler, resmi organın ilan ettiği sonuçlara göre neticelendirilir.

(3) Müsabaka bittikten sonra resmi organ tarafından yapılan değişiklikler, neticesi önceden belirlenmiş bahisleri etkilemez.

(4) Head to Head (Başa Baş) oyunlarda, her iki oyuncunun da başlama vuruşu yapması durumunda bahisler geçerli sayılır. Turnuvada en düşük puana sahip olan oyuncu kazanan olarak kabul edilir. Bir oyuncunun skoru müsabakaya devam etmesi için gereken standart skorun altında ise (miss the cut), diğer oyuncu kazanan olarak kabul edilir. Tüm oyuncular standart skorun altında kalırsa, genel skoru en düşük olan oyuncu kazanan olarak kabul edilir.

(5) Uzun vadeli oyunlarda, bahisler kupayı kazanan oyuncuya göre neticelendirilir. Play-off'ların sonucu da değerlendirmeye alınır.

a) Beraberlik söz konusu olursa berabere biten yarış kuralı uygulanacaktır.

b) Bir turnuvada programda belirtilen sayıda delik tamamlanmazsa ve resmi yetkililerin kararı ile delik sayısı azaltılırsa;

- Turnuvanın 36 deliği tamamlanırsa ve uzun vadeli oyunlara ilişkin bahisler son tamamlanan turdan önce oynanmışsa, bahisler kupayı kazanan oyuncuya göre neticelendirilir.

- Turnuvada 36'dan daha az sayıda delik tamamlanmışsa tüm bahisler geçersiz sayılır.

- Bir önceki tamamlanan turun son vuruşundan sonra oynanan uzun vadeli oyunlara ilişkin bahisler geçersiz sayılır.

c) İki ya da daha fazla yarışmacı müsabakanın normal süresi sonunda berabere kaldıklarında ve kazananı belirlemek için bir play-off turu oynandığında, play-off turu kazananı kazanan ve diğerleri de müsabaka ikincisi olarak kabul edilir.

ç) İki ya da daha fazla yarışmacı arasında müsabaka bitirme sıralamasında bir beraberlik söz konusu olduğunda, her yarışmacı için beraberlikte elde ettiği konum bitiş sırası olarak kabul edilir.

d) Bir yarışmacı, turnuva başlamadan önce veya ilk turda başlama vuruşunu yapmadan önce müsabakadan çekilirse veya diskalifiye edilirse, bu oyuncu üzerine oynanan bahisler Kural 4 kesintisine tabi olabilir.

(6) Müsabakayı En Üst 2/3/4/5/6/10 Sıralama İçinde Bitirme: İştirakçiden, turnuvadaki sıralamaları tahmin etmesi istenir. Bahisler turnuva sonundaki duruma göre neticelendirilir.

a) Turnuva sıralamaları, resmi organın kuralları ile belirlenecektir. Buna bir play-off, ek tur, FedEx Kupası Başlangıç Vuruşları veya sıralamaları belirlemek için kullanılan herhangi bir yöntem de dahildir.

b) Turnuvada oynanması planlanan tur veya delik sayısında bir değişiklik veya azalma varsa, bahisler geçerli sayılır. Ancak, bir önceki tamamlanmış turun son vuruşundan sonra oynanan bahisler, oynanan tur sayısının planlanan tur sayısından daha az olması durumunda geçersiz sayılır.

c) Turnuva tamamlanmadan önce iptal edilirse, tüm bahisler geçersiz sayılır.

ç) Bir oyuncu ilk turda başlangıç vuruşunu yaptıktan sonra müsabakadan çekilir veya diskalifiye edilirse bahisler geçerli sayılır. Ancak, bir oyuncu turnuva başlamadan önce diskalifiye edilir veya müsabakadan çekilirse, bahisler geçersiz sayılır.

d) Bir oyuncunun skoru müsabakaya devam etmesi için gereken standart skorun altında ise (miss the cut), bahisler geçerli sayılır.

e) Oyuncular müsabakayı belirtilen sıralama içerisinde aynı sayıyla bitirdikleri takdirde, berabere biten yarış kuralı uygulanacaktır.

f) Müsabaka bittikten sonra resmi organ tarafından yapılan herhangi bir değişiklik, neticesi önceden belirlenmiş bahisleri etkilemez.

(7) Ball Bahisler: İştirakçiden, oyun programında belirtilen turda en düşük puana ulaşan oyuncuyu tahmin etmesi istenir. Bahisler turun sonundaki duruma göre neticelendirilir. Oyun programında belirtilen turda en düşük puan sıralamasında beraberlik durumu oluşursa, berabere biten yarış kuralı uygulanacaktır. Tur tamamlanmadan önce iptal edilirse, tüm bahisler geçersiz

sayılır. Oyun programında belirtilen turda en düşük puan sıralamasında beraberlik durumu oluşursa, oynanan bahisler şu şekilde neticelendirilecektir:

a) Beraberlik seçeneği sunulmuşsa, beraberlik üzerine oynanan bahisler kazanır.

b) Bir oyuncu başlangıç vuruşunu yaptıktan sonra 2-Ball turunda oynamış kabul edilir. Oyuncu ilk turda başlangıç vuruşunu yaptıktan sonra müsabakadan çekilir veya diskalifiye edilirse 2-Ball turu için oynanan bahisler geçersiz sayılır.

c) Eğer bir oyuncu turdaki başlangıç vuruşunu yaptıktan sonra ve tur tamamlanmadan önce müsabakadan çekilirse veya diskalifiye edilirse, bahisler geçerli olur ve oyuncunun rakibi kazanan olarak kabul edilir.

ç) Her iki oyuncu da aynı delikte müsabakadan çekilir veya diskalifiye edilirse, bahisler geçersiz sayılır.

(8) Ball Müsabakalarında, her iki eşleşmede de ilk delikte başlangıç vuruşlarını yaptıklarında bahisler geçerli sayılır. Beraberlik seçeneği de sunulmuşsa, bahisler planlanan delik sayısına göre neticelendirilecektir. 4-ball müsabakaları 18 delik üzerinden oynanır.

a) Head to Head (Başa Baş) bahislerinde beraberlik ihtimali yoksa, kaç delik oynandığına bakılmaksızın kazanan belirlenecektir.

b) Eğer bir oyuncu ya da takım turdaki başlangıç vuruşunu yapmadan önce müsabakadan çekilirse veya diskalifiye edilirse, bahisler geçersiz sayılır.

(9) Tur sonu lideri, turun sonunda oluşan duruma göre belli olur. Tur tamamlanmadan önce iptal edilirse, bahisler geçersiz sayılır. Turun sonunda iki veya daha fazla oyuncunun berabere kalması durumunda, berabere biten yarış kuralı uygulanır.

(10) Dörtlü turnuvada bahisler turun sonunda oluşan duruma göre neticelendirilir. Tur tamamlanmadan önce iptal edilirse, bahisler geçersiz sayılır. Her iki eşleşmede de ilk delikte başlangıç vuruşu yapıldığında bahisler geçerli sayılır.

(11) Matchplay turnuvasında bahisler turun sonunda oluşan duruma göre neticelendirilir. Tur tamamlanmadan önce iptal edilirse, bahisler geçersiz sayılır.

(12) Miss the Cut bahisleri ikinci turun sonunda oluşan duruma göre neticelendirilir.

İkinci tur tamamlanmadan önce iptal edilirse, bahisler geçersiz sayılır.

(13) Maç Sonucu: İştirakçiden, eşleşmenin kazananını tahmin etmesi istenir.

(14) Maç Sonucu (3-ball): İştirakçiden, eşleşmenin kazananını tahmin etmesi istenir.

### **Beyzbola İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 25** – (1) Bir müsabaka programda yayınlanan saatte başlamazsa, iştirakçilerin bahisleri geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(2) Programın yayınlanmasından sonra bir müsabaka iptal edilirse ya da ertelenirse, programda resmi olarak belirtilmiş olan tarihe göre aynı gün içinde oynanmazsa, sonucu kesinti zamanında tespit edilmiş olan bahisler hariç olmak üzere tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır. Tespit edilmiş ifadesi, maça geri dönülmesi ve müsabakanın bitirilmesi durumunda bile sonucun değişmesinin mümkün olmayacağını ifade eder.

(3) Merhamet kuralı, oyun tamamlanmadan önce ertelendiğinde uygulanır. Merhamet Kuralı, diğer takıma karşı çok büyük ve muhtemelen eşitlik sağlanamayacak bir şekilde skor üstünlüğü gösteren takımı ifade eder. Oyunlar, tüm bahislerin, merhamet kuralları ilan edildiği sıradaki resmi maç sonu skoruna göre sonuçlandırılacaktır.

(4) Tüm bahisler 9. devre sonundaki neticeye göre sonuçlandırılır (eğer ev sahibi takım maçı önde götürüyorsa 8.5 devre sonucuna göre sonuçlandırılır).

(5) Aksi belirtilmedikçe, ekstra devreler bahis sonuçlandırma kapsamında değildir.

(6) İkramiyeler üzerinde gözle görülür bir etki yaratan hatalı skor veya hatalı maç durumuyla sunulan bahisler varsa, Risk Yönetim Merkezi ilgili bahisleri geçersiz sayma hakkına sahiptir.

(7) Kombo oyunlarında, müsabakanın normal süresinden sonra geçilecek uzatma devreleri değerlendirmeye alınır.

(8) Beyzbol maçlarına ait tüm bahisler, oyuna başlayan her iki takımın atıcıları temelinde liste halinde sunulur. Listelenen her iki takımın atıcıları da oyuna başlamalı ve bahislerin değerlendirilmeye başlanması için en az bir atış yapmalıdır. Her iki atıcıdan biri herhangi bir sebeple oyuna başlamazsa, iştirakçilerin bahisleri geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(9) Bir aksiyon bahisi sunulması durumunda (başlangıç atıcılarına bakılmaksızın, takımlar arası karşılaşma), herhangi bir atıcı değişikliği halihazırda oynanmış bahisleri etkilemez.

(10) Oyuncu bazlı özel oyunlarda bahsin geçerli olabilmesi için oyuncular maçta oynamalıdır. Bahise konu oyuncu tarafından gerekli sonucun elde edilmesi ile ya da bahise konu oyuncu bunu yapamadan oyundan çıkartılmışsa ve önceden böyle bir durum için bir uzlaşma üzerinde anlaşılmamışsa 8,5 Devre Kuralı uygulanır.

(11) Oyunların isimleri halihazırda beyzbolda kullanılan terimleri birebir yansıtmayabilir. Kullanılan terimler şunlardır: Periyot=Devre, Uzatma=Uzatma Devresi, Sayı=Koşu, Devre arası=9. yarı devre sonundaki sonuçlar.

(12) Maç Sonucu (3 İhtimalli Sonuç): İştirakçiden, müsabakanın nihai sonucunu tahmin etmesi istenir ve uzatmalar dikkate alınmaz. Bu bahis 2 ihtimalli (uzatmalar dahil) olarak da sunulabilir.

(13) Maçın Geri Kalanını Kim Kazanır (Uzatmalar Dahil): İştirakçiden, müsabakanın belli bir zamanında, mevcut skor dikkate alınmadan (yapılan bahis öncesindeki skor dikkate alınmaksızın), kalan sürenin kazananı tahmin etmesi istenir.

(14) Handikaplı Maç Sonucu: İştirakçiden, müsabakanın normal süre sonrasındaki nihai skoruna handikap uyguladıktan sonra beyzbol müsabakasının kazanan takımını tahmin etmesi istenir. Handikap bir ondalık olacağı için bu durumda sonuç olarak beraberlik mümkün değildir ve uzatmalar dikkate alınmaz. Bu bahis uzatmalar dahil olarak da sunulabilir, bu durumda beraberlikte mümkündür.

(15) Kazanma Farkı (Uzatmalar Dahil): İştirakçiden, müsabakanın uzatmalar sonrasındaki kazanma farkını tahmin etmesi istenir.

(16) Toplam Skor Alt/Üst (Uzatmalar Dahil): İştirakçiden, müsabakanın uzatmalar sonrasındaki toplam skorun programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

(17) Toplam Sayı Alt/Üst: İştirakçiden, müsabakanın normal süresinin sonunda, 4.5 ya da 5. devre sonunda, oyun programında belirtilen devrenin sonunda veya oyun programında belirtilen periyotlar arasında her iki takım tarafından yapılan toplam koşu sayısının ya da müsabakanın normal süresinin sonunda, 4.5 ya da 5. devre sonunda, belirtilen devrenin sonunda veya belirtilen periyotlar arasında ev sahibi ya da deplasman takımı tarafından yapılan toplam koşu sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu tahmin etmesi istenir. Bu bahis uzatmalar dahil olarak da sunulabilir.

(18) Tek/Çift Toplam Sayı: İştirakçiden, müsabakanın normal süresinde veya oyun programında belirtilen periyotlar arasında her iki takım tarafından yapılan toplam koşu sayısının tek veya çift mi olduğunu tahmin etmesi istenir. Bu bahis uzatmalar dahil olarak da sunulabilir.

(19) X. Sayıyı Alacak Takım (Uzatmalar Dahil): İştirakçiden, oyun programında belirlenen sayı turu koşusunu hangi takımın gerçekleştireceğini tahmin etmesi istenir. Eğer oynanan maçın bir devresi X. sayı koşusu turuna ulaşmadan önce sona ererse (uzatmalar dahil), bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(20) X. Sayı Turuna Ulaşacak Takım (Uzatmalar Dahil): İştirakçiden, oyun programında belirlenen sayı turu sayısına ilk hangi takımın ulaşacağını tahmin etmesi istenir.

Herhangi bir takım belirtilen sayı turu sayısına ulaşmadan önce maç iptal edilir veya biterse, bahisler geçersiz sayılır.

(21) Uzatma Devresi Olacak Mı: İştirakçiden, bir beyzbol müsabakasında fazladan bir devre oynanıp oynanmayacağını tahmin etmesi istenir. Eğer müsabaka normal süre sonunda (9 tam devre oynandıktan sonra) berabere biterse, uzatma devresinin oynanıp oynanmadığına bakılmaksızın, "Evet" tercihi kazanan olarak değerlendirilecektir.

(22) Ev Sahibi veya Deplasman 9. Devrede Vuruş Yapabilecek Mi: İştirakçiden, ev sahibi veya deplasman takımının 9. devre oynandığı sırada vuruş yapıp yapamayacağını tahmin etmesi istenir.

(23) Daha Çok Devre Kazanan Takım: İştirakçiden, hangi takımın daha fazla devre kazanacağını tahmin etmesi istenir.

(24) Bir Devrede En Yüksek Skoru Yapan Takım: İştirakçiden, bir devrede en çok koşu sayısını hangi takımın gerçekleştireceğini tahmin etmesi istenir.

(25) En Yüksek Skorlu Devre: İştirakçiden, devrelerin hangisinde daha fazla koşu sayısı olacağını tahmin etmesi istenir.

(26) En Yüksek Skorlu Devrede Gerçekleşen Sayı Turu Miktarı: İştirakçiden, en yüksek skorlu devrede her iki takım tarafından gerçekleşen toplam koşu sayısını kesin olarak tahmin etmesi istenir.

(27) 5. Devre Sonunda Önde Olacak Takım: İştirakçiden, ilk 5 devrenin oynanmasından sonra önde olacak olan takımı tahmin etmesi istenir. Bu bahis handikaplı olarak da açılabilir.

(28) 4.5 Devre Oynandıktan Sonra Önde Olacak Takım: İştirakçiden, ilk 4.5 devrenin oynanmasından sonra önde olacak olan takımı tahmin etmesi istenir. Bu bahis handikaplı olarak da açılabilir.

(29) Devre A'dan B'ye Önde Olacak Takım: İştirakçiden, oyun programında belirtilen süreyi hangi takımın önde tamamlayacağını tahmin etmesi istenir. Tüm bahisler, belirtilen A devresinin başlangıç zamanındaki mevcut sonuç dikkate alınmaksızın, oyun 0:0'dan tekrar başlamış gibi kabul edilerek değerlendirilir. Örneğin; Devre 2'den 6'ya oyunu için 1. devrenin sonundaki skor 1-0, 6. devrenin sonunda ise 1-1 ise, 2. ila 6. devre arasında kabul edilecek maç skoru 0-1 olur.

(30) Handikaplı Devre A'dan B'ye Önde Olacak Takım: İştirakçiden, oyun programında belirtilen süreyi hangi takımın önde tamamlayacağını iki devre arasında oluşan skora handikap uygulandıktan sonra tahmin etmesi istenir.

(31) X. Devreyi Kazanacak Takım: İştirakçiden, oyun programında belirtilen devrenin sonucunu tahmin etmesi istenir. Bu bahis handikaplı olarak da açılabilir.

(32) X. Devre Karşılıklı Sayı Vuruşu: İştirakçiden, oyun programında belirtilen devrede her iki takımın sayı vuruşu yapıp yapmayacağını tahmin etmesi istenir.

(33) Bir Takımın Arka Arkaya Yapacağı En Fazla Sayı Turu: İştirakçiden, bir takımın üst üste gerçekleştireceği maksimum sayı turu sayısını tahmin etmesi istenir.

(34) Maç Sonucuna Nasıl Ulaşılır: İştirakçiden, maç sonucuna 9. devrenin başında mı, 9. devrenin sonunda mı yoksa uzatma devresinde mi ulaşılabileceğini tahmin etmesi istenir.

(35) X. Sayı Turu Ne Zaman Gerçekleşecek (Uzatmalar Dahil): İştirakçiden, oyun programında belirtilen sayı turunun ne zaman gerçekleşeceğini tahmin edilmesi istenir.

(36) Sayı Turu Gerçekleşmeyen Toplam Devre Sayısı Alt/Üst: İştirakçiden, sayı turu gerçekleşmeyen toplam devre sayısının (0-0 skorlu devreler) programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

(37) Her İki Takımın X Sayı Turu Gerçekleştirmesi (Uzatmalar Dahil): İştirakçiden, her iki takımın da oyun programında belirtilen sayı turu miktarı üzerinde skor gerçekleştirip gerçekleştiremeyeceğini tahmin etmesi istenir.

(38) Vurucunun Gerçekleştirdiği Vuruşlar (Uzatmalar Dahil): İştirakçiden, oyun programında belirtilen vurucunun belirtilen vuruş sayısına ulaşip ulaşamayacağını tahmin etmesi istenir.

(39) Vurucunun Gerçekleştirdiği Sayı Turları (Uzatmalar Dahil): İştirakçiden, oyun programında belirtilen vurucunun belirtilen sayı turu sayısına ulaşip ulaşamayacağını tahmin etmesi istenir. Uzatma devreleri de bahsin değerlendirilmesine dahildir.

(40) Vurucunun Vurduğu Koşu Sayısı (Uzatmalar Dahil): İştirakçiden, oyun programında belirtilen vurucunun belirtilen koşu sayısında vuruş yapıp yapmadığı tahmin etmesi istenir.

(41) Atıcının Oyun Dışı Bırakma Sayısı (Uzatmalar Dahil): İştirakçiden, oyun programında belirtilen atıcının belirtilen oyun dışı bırakma sayısına ulaşip ulaşamayacağını veya atıcının elde ettiği oyun dışı bırakma sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

(42) Atıcının Kazandığı Koşu Sayısı (Uzatmalar Dahil): İştirakçiden, oyun programında belirtilen atıcının kazanılan koşu sayısına ulaşip ulaşamayacağını tahmin etmesi istenir.

(43) Vurucunun Elde Ettiği Toplam Base Sayısı (Uzatmalar Dahil): İştirakçiden, oyun programında belirtilen vurucunun belirtilen toplam base sayısını elde edip edemeyeceğini veya vurucunun elde ettiği toplam base sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

(44) Atıcının Elde Ettiği Toplam Koşu Sayısı Alt/Üst (Uzatmalar Dahil): İştirakçiden, belirtilen atıcının elde ettiği toplam koşu sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

(45) Toplam Vuruş Alt/Üst (Uzatmalar Dahil): İştirakçiden, müsabakanın uzatma süresinin sonunda, herhangi bir devrenin sonunda veya 5. devresinin sonunda her iki takım tarafından yapılan toplam vuruş sayısının ya da müsabakanın uzatma süresinin sonunda, herhangi bir devrenin sonunda veya 5. devresinin sonunda ev sahibi veya deplasman takımı tarafından yapılan vuruş sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

(46) X. Atış Durumu: İştirakçiden, oyun programında belirtilen atıştan sonra oluşacak durumun (strike, ball, hit veya başka bir sonuç) tahmin etmesi istenir. Bu çok hızlı ilerleyen bir oyun türü olduğundan, bahsin değerlendirilmesi aşamasında faul olan bir atış her zaman strike olarak değerlendirilir. Aynı oyun içerisinde hem hit hem de error durumları oluşursa bahsin değerlendirilmesi aşamasında hit olarak değerlendirilir.

(47) X. Atışta Vuruş: İştirakçiden, oyun programında belirtilen atışta bir vuruşun yapıp yapılamayacağını tahmin etmesi istenir.

(48) X. Atışta Sayı Turu: İştirakçiden, oyun programında belirtilen atışta bir sayı turunun yapıp yapılamayacağını tahmin etmesi istenir.

(49) X. Atış Sonucu: İştirakçiden, oyun programında belirtilen atışın sonucunu tahmin etmesi istenir.

(50) Oyuncunun X. Vuruş Hakkı Sonucu: İştirakçiden, oyun programında belirtilen oyuncunun vuruş hakkı geldiğinde vuruşunun sonucunu tahmin etmesi istenir. Bu çok hızlı ilerleyen bir canlı oyun türü olduğundan kasıtlı bir ıska yapıldığının belirlenmesi durumunda, bahisler geçersiz sayılır.

(51) Oyuncunun X. Vuruşunda Oyun Dışı Kalması: İştirakçiden, oyun programında belirtilen oyuncunun vuruş hakkında oyun dışı kalıp kalmayacağını tahmin etmesi istenir. Bu çok hızlı ilerleyen bir canlı oyun türü olduğundan kasıtlı bir ıska yapıldığının belirlenmesi durumunda, bahisler geçersiz sayılır.

### **Rugby İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 26** – (1) Tüm Rugby Union ve Rugby League maçlarına ait bahisler müsabakanın 80 dakika sonundaki sonuç ile neticelendirilir (daha az süre ile oynanan sezon

öncesi maçları hariç); bu süre müsabaka içerisindeki duraklamalar nedeni ile eklenen süreleri içerir; ancak uzatma devresi, penaltı atışları veya "sudden death" devresini içermez.

(2) Bahisler, aksi belirtilmediği sürece planlanan 14/20 dakikalık müsabakanın sonunda alınan sonuç ile neticelendirilir. Bu süre müsabaka içerisindeki sakatlıklar veya duraklamalar nedeni ile eklenen süreleri içerir; ancak uzatma devresi, penaltı atışları için ayrılan süre veya "sudden death" devresini içermez.

(3) Müsabaka bir takvim gününden daha ileri bir tarihe ertelenirse, yarıda kalan veya ertelenen müsabakadaki tüm bahisler geçersiz sayılır. Bir müsabaka başladıktan sonra yarıda kesilir ve aynı takvim günü içinde kaldığı yerden devam ederse, neticelenmemiş tüm bahisler müsabakanın nihai sonucu ile neticelendirilir. Aksi takdirde, neticelenmemiş tüm bahisler geçersiz sayılır.

(4) Maç Sonucu: İştirakçiden, müsabakanın sonucunu, ilk yarı sonucunu, try sonucunu veya ilk yarı try sonucunu tahmin etmesi istenir.

(5) Toplam Gol: İştirakçiden, müsabakanın ilk yarı, ikinci yarı, maç sonucu veya herhangi bir çeyreğinde her iki takım tarafından atılan toplam gol sayısının veya müsabakanın ilk yarı, ikinci yarı, maç sonucu veya herhangi bir çeyreğinde ev sahibi ya da deplasman takımı tarafından atılan gol sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu veya belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

(6) Çifte Şans: İştirakçiden, müsabakanın ilk yarı sonucu, try sonucu, birinci yarı try sonucu veya maç sonunda aşağıda yer alan seçeneklerden birini tahmin etmesi istenir:

- 1 veya 0: Sonuç; ev sahibi ekibin galibiyeti veya beraberlik ise bu seçeneğe yönelik bahisler kazanır.

- 0 veya 2: Sonuç; beraberlik veya deplasman ekibinin galibiyeti ise bu seçeneğe yönelik bahisler kazanır.

- 1 veya 2: Sonuç; ev sahibi veya deplasman galibiyeti ise, bu seçenekteki bahisler kazanır.

(7) İlk Yarı / Maç Sonucu: İştirakçiden, müsabakanın hem ilk yarı sonucunu hem de maç sonucunu tahmin etmesi istenir.

(8) Handikaplı Sonuç: İştirakçiden, müsabakanın ilk yarı sonunda, try sonunda, ilk yarı try sonunda veya maç sonundaki skora handikap uygulandıktan sonra kazanan takımı tahmin etmesi istenir.

(9) Beraberlikte Bahis Yok (Beraberlikte İade): İştirakçiden, ilk yarı sonucunu, try sonucunu, ilk yarı try sonucunu veya maç sonucunu beraberlik seçeneğini yok sayarak tahmin etmesi istenir. Maçın veya ilgili yarının ya da belirli bir çeyreğin sonucu beraberlik ile sonuçlanırsa bu bahislerin oranları bir (1.00) olarak değerlendirilir.

(10) X Gole İlk Hangi Takım Ulaşacak: İştirakçiden, müsabakada oyun programında belirtilen gole ilk ulaşacak takımı tahmin etmesi istenir. Eğer takımlar oyun programında belirtilen gole ulaşmadan müsabaka iptal edilirse tüm bahisler geçersiz sayılır.

(11) Gol Sayısı Tek/Çift: İştirakçiden, müsabakanın ilk yarısında veya maç sonunda her iki takım tarafından atılan toplam gollerin tek veya çift mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

(12) Bir Sonraki veya X. Gol Türü: İştirakçiden, müsabakada bir sonraki golün veya oyun programında belirtilen golün ne şekilde gerçekleşeceğini tahmin etmesi istenir. Olası sonuçlar: Takım 1 try ile, Takım 1 penaltı ile, Takım 1 şut (drop goal) ile, Takım 2 try ile, Takım 2 penaltı ile, Takım 2 şut (drop goal) ile.

(13) En Yüksek Skorlu Yarı: İştirakçiden, hangi yarıda en fazla gol atılacağını tahmin etmesi istenir. Olası sonuçlar: 1. Devre, 2. Devre ve Eşit. Eğer eşitlik seçeneği yoksa ve her iki yarı veya iki (veya daha fazla) çeyrekte aynı miktarda gol varsa, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(14) Hangi Takım Kaç Farkla Kazanır: İştirakçiden, müsabakanın normal süresi sonunda veya ilk yarı sonundaki kazanma farkını tahmin etmesi istenir. Olası sonuçlar: Ev

sahibi takım 15 ya da daha fazla farkla kazanır, Ev sahibi takım 8 ila 14 puan arası farkla kazanır, Ev sahibi takım 1 ila 7 puan arası farkla kazanır, Berabere biter, Deplasman takımı 1 ila 7 puan arası farkla kazanır, Deplasman takımı 8 ila 14 puan arası farkla kazanır, Deplasman takımı 15 ya da daha fazla farkla kazanır.

(15) Maçın Geri Kalanını Kim Kazanır: İştirakçiden, maçın belli bir zamanında, mevcut skor dikkate alınmadan (yapılan bahis öncesinde atılan goller dikkate alınmaksızın) kalan sürenin kazananı tahmin etmesi istenir.

(16) Toplam Try Sayısı: İştirakçiden, müsabakanın ilk yarı sonunda veya maç sonunda her iki takım tarafından yapılan toplam try sayısının ya da müsabakanın ilk yarı sonunda veya maç sonunda ev sahibi ya da deplasman takımı tarafından yapılan try sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu veya belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

(17) Finali Hangi Takım Kazanacak: İştirakçiden, final müsabakasını hangi takımın kazanacağını tahmin etmesi istenir.

(18) Finallerde Üçüncülüğü Hangi Takım Kazanacak: İştirakçiden, finallerde üçüncülüğü hangi takımın kazanacağını tahmin etmesi istenir.

(19) Hangi Takım Eleme Turunu Gececek: İştirakçiden, eleme turunu hangi takımın geçeceğini tahmin etmesi istenir.

a) Aksi belirtilmediği sürece, herhangi bir nedenle turnuvanın başlangıcından sonra turnuvadan diskalifiye olan veya diğer şekilde çekilen bir takıma yapılan bahisler kaybedecektir.

b) Herhangi bir nedenle turnuvada yer almayan bir takıma oynanan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

c) Herhangi bir nedenle turnuvanın iptal edilmesi durumunda, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

ç) Turu kim geçer oyununda yer alan maçların ertelenip daha sonra oynanması durumunda serinin bitiminde resmi organizatörün verdiği karar geçerli olacaktır.

### **Krikete İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 27** – (1) Müsabaka bir takvim gününden daha ileri bir tarihe ertelenirse, yarıda kalan veya ertelenen müsabakadaki tüm bahisler geçersiz sayılır.

(2) Bir müsabaka dış etkenlerden (kötü hava vb. gibi) etkilenirse ve 'sonuçsuz' olarak ilan edilmezse, bahisler, resmi organların düzenlediği rekabet kurallarına göre neticelendirilecektir. Bu uygulama, sonucun Duckworth-Lewis yöntemi veya Jayadevan sistemi tarafından belirlendiği ve önceden belirlenen over sayısının düşüldüğü müsabakalar için geçerlidir.

(3) Bir over'ın tamamlanmaması durumunda, inning declaration, team all out vb. gibi doğal neticesine ulaşmadıkça, bu over ile ilişkili tüm neticelenmemiş bahisler geçersiz sayılır.

(4) 2 sonuçlu maç sonucu oyunu haricinde, bir inning için ayrılmış olan tüm over'ların en az %90'ının, inning doğal neticesine ulaşmadıkça, bahsin yapıldığı anda oynanmış olması gerekmektedir.

(5) Maçın berabere kalma veya iptal edilme durumlarında resmi müsabaka kuralları kazananı belirlemezse, müsabaka kazananı kura çekme ile belirlenirse, ev sahibi ve deplasman takımları yer değiştirirse, gereken sayıda (tüm over'ların en az %90'ı) over tamamlanmazsa ilgili müsabakaya oynanan tüm bahisler geçersiz sayılır.

(6) Aksi belirtilmediği müddetçe bahisler super over durumunu içermezler. Sonuçları önceden belirlenmiş bahisler buna göre neticelendirilecektir.

(7) Maç Sonucu: İştirakçiden, müsabakanın sonucunu tahmin etmesi istenir. Bu bahis için super over oyunu da dahil edilebilir.

(8) Beraberlik Olacak Mı: İştirakçiden, bir müsabakanın sonunda, her iki takımın da vuruşlarını tamamladığında puanlarının eşit olup olmayacağını tahmin etmesi istenir. Test



müsabakalarında, her iki takım da eşit sayıda koşu yaparsa (her iki inning birlikte düşünüldüğünde) ve vurucu oyuncuların on tanesi birden oyun dışı kalmış ya da vuruş yapamaz durumda ise beraberlik olur. One Day International müsabakalarında, her iki takım da oyunun sonunda aynı koşu sayısını gerçekleştirmiş olursa veya her iki takım da oyunun sonunda aynı D/L par skoruna (Duckworth Lewis Metodu) sahipse beraberlik oluşur. T20 müsabakalarında beraberlik yoktur.

(9) Super Over Olacak Mı: İştirakçiden, bir müsabakanın beraberlik ile bitip bitmeyeceğini tahmin etmesi istenir. Müsabaka beraberlik ile bittiğinde, maçın kazanımı super over ile belirlenecektir.

(10) 1. Over – Toplam Run Sayısı: İştirakçiden, müsabakanın ilk over'ı içerisinde her iki takım tarafından kaydedilen toplam run sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

(11) 1. Over – Tek/Çift Run Sayısı: İştirakçiden, müsabakanın ilk over'ı içerisinde kaydedilen run toplamının tek veya çift mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

(12) X. inning 0 – Y Arası Over'ları Hangi Takım Kazanacak: İştirakçiden, müsabakanın oyun programında belirtilen bir inning'i içerisinde belirtilen ilk over'mı kazanan takımı tahmin etmesi istenir.

(13) X. inning 0 – Y Arası Over'lar – Ev Sahibi/Deplasman Takım Toplam Run Sayısı: İştirakçiden, müsabakanın oyun programında belirtilen inning'i ve belirtilen ilk over'ı içerisinde ev sahibi veya deplasman takım tarafından kaydedilen toplam run sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

(14) X. inning 0 – Y Arası Over'lar – Ev Sahibi/Deplasman Takımın Gerçekleştireceği Run Aralığı: İştirakçiden, müsabakanın oyun programında belirtilen inning'i ve belirtilen ilk over'ı içerisinde ev sahibi veya deplasman takım tarafından gerçekleştirilecek run aralığını tahmin etmesi istenir.

(15) X. inning Y. Over – Ev Sahibi/Deplasman Takım Toplam Run Sayısı: İştirakçiden, müsabakanın oyun programında belirtilen inning'i ve belirtilen over'ı içerisinde ev sahibi veya deplasman takım tarafından kaydedilen toplam run sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

(16) X. inning Y. Over – Ev Sahibi/Deplasman Takım Tek/Çift Run Sayısı: İştirakçiden, müsabakanın oyun programında belirtilen inning'i ve belirtilen over'ı içerisinde ev sahibi veya deplasman takım tarafından kaydedilen run toplamının tek veya çift mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

(17) X. inning – Toplam Run Sayısı: İştirakçiden, müsabakanın oyun programında belirtilen inning'i içerisinde her iki takım tarafından kaydedilen toplam run sayısının veya ev sahibi veya deplasman takım tarafından kaydedilen toplam run sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

(18) X. inning – Hangi Takımın Over Skoru En Yüksek Olur: İştirakçiden, müsabakanın oyun programında belirtilen inning'i içerisinde over skoru en yüksek olan takımı tahmin etmesi istenir.

(19) X. inning – En Yüksek Skorlu Over'daki Run Aralığı: İştirakçiden, müsabakanın oyun programında belirtilen inning'i içerisinde en yüksek skorlu over'da gerçekleşen run sayısını önceden belirlenmiş run aralığı içinden tahmin etmesi istenir.

(20) X. inning – Tek/Çift Run Sayısı: İştirakçiden, müsabakanın oyun programında belirtilen inning'i içerisinde kaydedilen run toplamının tek veya çift mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

(21) X. inning Y. Vurucu Oyun Dışı Kalması – Ev Sahibi/Deplasman Takım Toplam Run Sayısı: İştirakçiden, müsabakanın oyun programında belirtilen inning'i ve belirtilen sayıda oyun dışı kalan vurucuya kadar ev sahibi/deplasman takım tarafından kaydedilen toplam run

sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

(22) X. inning – Ev Sahibi/Deplasman Takımın Gerçekleştireceği Run Aralığı: İştirakçiden, müsabakanın oyun programında belirtilen inning'i içerisinde ev sahibi veya deplasman takım tarafından gerçekleştirilecek run aralığını tahmin etmesi istenir.

(23) X. inning Y. Vurucu Oyun Dışı Kalma Metodu (Sınırlı): İştirakçiden, müsabakanın oyun programında belirtilen inning'i içerisinde belirtilen vurucunun oyun dışı kalma metodunu tahmin etmesi istenir. Olası sonuçlar: Caught Olacak (Vurucunun sopası veya eldiveniyle savuşturulan topun, atıcı takım oyuncularından tarafından yere değmeden yakalanması durumu), Caught Olmayacak.

(24) X. inning Y. Vurucu Oyun Dışı Kalma Metodu (Genişletilmiş): İştirakçiden, müsabakanın oyun programında belirtilen inning'i içerisinde belirtilen vurucunun oyun dışı kalma metodunu tahmin etmesi istenir. Olası sonuçlar: Caught – Vurucunun sopası veya eldiveniyle savuşturulan topun, atıcı takım oyuncularından tarafından yere değmeden yakalanması durumu, Bowled – Atıcı tarafından atılan topun, vurucu tarafından etkili bir biçimde karşılanamaması sonucu wicketi yıkması durumu, LBW (leg before wicket) – Wicketa çarpmak üzere gelen topun, sopaya temas etmeden vurucunun bacağına çarpması durumu, Run Out – Bir vurucunun kendisine belirlenen sınırlar dahilinde olmaması ve sopasını yere koymasıyla oyun dışında kalması durumu, Stumped – Topu yakalayan wicket-keeperın attığı topun, yerinde kalarak wicketi savunmaya çalışan vurucuyu geçip wicketi yıkması sonrasında vurucunun oyun dışında kalması durumu.

#### **Pesapalloya İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 28** – (1) Müsabaka bir takvim gününden daha ileri bir tarihe ertelenirse, yarıda kalan veya ertelenen müsabakadaki tüm bahisler geçersiz sayılır.

(2) İptal edilen veya yarıda kalan bir müsabakada, neticesi önceden belirlenmiş bahisler haricinde tüm bahisler geçersiz sayılır.

(3) Yarışmacılar üzerine oynanan bahisler, yalnızca ismi müsabaka listesinde verilen yarışmacılar başlangıç çizgisini/kapısını geçerek yarışmaya başladığı durumlarda geçerli sayılır.

(4) Maç Sonucu: İştirakçiden, müsabakanın galibini tahmin etmesi istenir.

#### **Snookera İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 29** – (1) Turnuva Kazananı: İştirakçiden, turnuvanın kazananını tahmin etmesi istenir. Bahisler, belli bir turnuvada elemelere katılan ancak ana turnuvaya geçemeyen bir oyuncu üzerine yapılan bahisler hariç olmak üzere, turnuvada yer almayan oyunculara yapılan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(2) Müsabakanın Galibi: İştirakçiden, müsabakanın kazananını tahmin etmesi istenir. Bir müsabakanın başlaması ancak tamamlanamaması durumunda, bir sonraki tura geçen veya kazanan oyuncu, kazanan olarak değerlendirilecektir.

(3) Handikaplı Maç Sonucu (2 Seçenekli): İştirakçiden, müsabakaba sonucuna handikap sayısı eklendikten sonra müsabakanın kazananını tahmin etmesi istenir.

a) Eğer bir müsabakadaki zorunlu oyun sayısı tamamlanamazsa, sunulanlara göre değiştirilir veya farklı olursa, sonuç tespit edilmemiş olduğu sürece bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır. Bir sonuç, müsabakabaya geri dönülmesi ve müsabakanın normal bitirilmesi halinde sonuçların tersine çevrilmeyeceği durumlarda tespit edilmiş sayılır.

b) Bir diskalifiye veya çekilme durumunda, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(4) Toplam Oyunun (Frames) Alt/Üst: İştirakçiden, müsabakabada oynanacak toplam oyun (Frame) sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

a) Eğer bir müsabakadaki zorunlu oyun (Frame) sayısı tamamlanamazsa, sunulanlara göre değiştirilir veya farklı olursa, sonuç tespit edilmemiş olduğu sürece bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır. Bir sonuç, müsabakaya geri dönülmesi ve müsabakanın normal bitirilmesi halinde sonuçların tersine çevrilmeyeceği durumlarda tespit edilmiş sayılır.

b) Bir diskalifiye veya çekilme durumunda, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

### **Formula 1'e İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 30** – (1) Tüm yarış bahisleri, podyum sunumu zamanında spor organizasyonu organının resmi sınıflandırması üzerinden yapılır. Daha sonraki diskalifiyeler ve değiştirilen sonuçlar dikkate alınmaz.

(2) Sürücüler ve takımların şampiyonluk dereceleri Uluslararası Otomobil Federasyonu (FIA) tarafından belirtilen kurallara göre belirlenir.

(3) Yarışa pit çizgisinden başlayan araçlar istisna olmak üzere, ısınma turuna başlamayan araçlar için yapılan bahisler geçersiz olup oranlar bir (1.00) olacaktır.

(4) Yarış ve grup bahislerinde, iki sürücü veya takımlar bahis amacıyla eşleştirilerek / bir gruba konularak ve hangisinin FIA tarafından belirtildiği şekilde ve resmi kuralları ile uyumlu olarak sürücüler / takımlar şampiyonluğunda daha yüksek bir pozisyonda bitirecekleri bahise sunulur. Bahislerin geçerli olması için en az 16 yarış gerçekleşmelidir.

(5) En çok yarış kazananlar / sıralama pozisyonları / en hızlı turlar / podyum sıralamasında oyunlar, bütün sezon üzerindeki sonuçlara dayalı olarak belirlenir. Tespit amaçlarına yönelik olarak FIA sayımından gelen resmi sonuçlar geçerli olacaktır (sezonun son yarışı için podyum sunumu zamanında FIA tarafından getirilen sonuç değişiklikleri dahil). Birden fazla kazanan olması durumunda berabere biten yarış kuralı geçerlidir.

(6) Sıralama (eleme) oyunlarında, FIA tarafından kaydedilen zamanlar resmi değerlendirme için kullanılır. En iyi sıralamayı elde eden ve üçüncü seansı kazanan araçlar için, sadece üçüncü seansta elde edilen dereceler hesaba katılır. Eğer herhangi bir nedene bağlı olarak üçüncü seansın gerçekleşmemesi durumunda, FIA tarafından açıklanan resmi sıralamalar üzerinden değerlendirilecektir.

a) Grid sıralama cezaları / daha sonraki diskalifiyeler, değerlendirme için geçerli değildir. Fakat sıralama süresi cezaları (FIA tarafından belirtildiği şekilde) uygulanacaktır. Bahisin geçerli olabilmesi için sürücüler, sıralamanın ilk turuna başlamalıdır. Birinci ve ikinci sıralama turundaki en hızlı seans belirlenirken, bahislerin geçerli olması için sürücülerin sıralamanın belirtilen turuna başlamalıdır.

(7) Üçüncü sıralama turuna yapılan bahislerde, FIA tarafından kaydedildiği şekilde resmi eleme zamanları tespit için kullanılacaktır. Bahisin geçerli olabilmesi için sürücüler birinci sıralama turuna başlamalıdır.

(8) Puanla bitirme / podyum bitirmelerinde, sonuç değerlendirmesi ödül töreni zamanındadır. Daha sonraki diskalifiye ve / veya itirazlar bahis sonucunu etkilemez.

(9) En yüksek bitirme pozisyonu bahislerinde, eğer her iki sürücü yarışı tamamlamayı başaramaz ise, bu durumda en çok turu tamamlayan sürücü kazanan olarak kabul edilecektir. Eğer her iki sürücü aynı turda çekilirse, bu durumda bahisler ödül töreni zamanındaki resmi sınıflandırma üzerinden tespit edilecektir.

(10) Yarıştan çekilen ilk sürücü (ısınma turu dahil) bahislerinde, sürücünün birinci ısınma turuna başlamış olması gerekmektedir. Bahis tespiti bir aracın kaçınıcı turda çekildiğine göre değerlendirilir. Aynı turda birden fazla aracın çekilmesi durumunda, berabere biten yarış kuralı geçerlidir.

(11) En hızlı tur bahislerinde, yarış için ödül töreni zamanındaki resmi FIA sonucu kullanılacaktır.

(12) Takım head to head (başa baş) bahislerinde, tespit, belirtilen bir yarışın sonunda en fazla puanı toplayan takıma dayalı olacaktır.

(13) Yarışta en yüksek skoru alan takım, bir takımın içindeki her iki sürücünün aldığı puanın toplamı ile tespit edilecektir. Eşitlik olması durumunda, berabere biten yarış kuralı geçerlidir.

(14) Sıralamalarda(qualifying) iki sürücünün aynı zamanı belirlemesi durumunda FIA sınıflandırmaları geçerli olacaktır ve ilk olarak süreyi belirleyen sürücü kazanan sayılır.

(15) İptal edilen / ertelenen yarışlarda, iki veya daha fazla turun tamamlanması durumunda resmi sonuçlara göre değerlendirme yapılır.

a) Eğer iki turdan daha az tur tamamlanmışsa zaman diliminde, halihazırda sonucu tespit edilmiş olan bahislerin dışında kalan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır. Tespit edilmiş ifadesi, yarışa geri dönülmesi ve yarışın bitirilmesi durumunda bile bu özel bahisin sonucunun değiştirilmesinin mümkün olmaması anlamına gelmektedir. (Örneğin, güvenlik aracı yarışlarında, eğer güvenlik aracı halihazırda gözükmüş ise, bu durumda "Evet" ve "Hayır" üzerine olan tüm bahisler "Evet" kazanır şeklinde tespit edilecektir. Zira sonuç değişmeyecektir. Eğer güvenlik aracı zamanında gözükmemiş ise, bu durumda tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.)

b) Bir yarış, FIA ilanlarına dayalı olarak iptal edilmiş sayılır.

c) Eğer bir yarışta, resmi başlangıcın geçersiz olmasına neden olacak "Kırmızı Bayrak" kaldırılırsa, bu durum bahislerin iptaline neden olmaz. Bahisler, yeniden başlayan ve resmi olarak tamamlanan mevcut yarış için geçerli olacaktır (halihazırda belirlenmiş ve tespit edilmiş oyunlar hariç olmak üzere).

(16) GP Yarış Kazananı / Podyum / En İyi 6 / Puanlar: İştirakçiden, şunları tahmin etmesi istenir: yarışı kazanan, podyumda bitiren, en iyi altıda bitiren ve yarışta puan kazanan.

(17) Her İki Sürücüsünün Podyumda Bitirmesi: İştirakçiden, belirtilen takımdan her iki sürücünün podyumda bitirip bitirmeyeceğini tahmin etmesi istenir.

(18) Her İki Sürücüsünün Puanla Bitirmesi: İştirakçiden, belirtilen takımdan her iki sürücünün de puanla bitirip bitirmeyeceğini tahmin etmesi istenir.

(19) Head to Head (Başa Baş) Yarış: İştirakçiden, yarışta belli bir rakibi hangi yarışçının geçeceğini tahmin etmesi istenir.

a) Belirtilen iki sürücü arasında head to head (başa baş) olacaktır. Bahisler, en yüksek yarış yerleştirmesine ulaşan sürücü üzerinden tespit edilecektir.

b) Eğer her iki sürücü yarışı tamamlayamazsa, en çok turu tamamlayan sürücü kazanan sayılır.

c) Eğer her iki sürücü aynı turda çekilirse, sürücülerden her ikisi başlamazsa veya sürücüler diskalifiye olursa, her iki sürücü üzerinde bahisler geçersiz olacaktır.

ç) Eğer yarıştan sonra herhangi bir diskalifiye olursa, bu durum değerlendirmede dikkate alınmayacaktır.

(20) Yarış Hat - Trick'i (3'lü Kazanan): İştirakçiden, belirtilen bir sürücünün başlangıç (pole) pozisyonundan başlayarak yarışın en hızlı turunu tamamlayarak, yarışı kazandığı durumu tahmin etmesi istenir (her üçü de geçerli olmalıdır).

(21) Kazanan Takım: İştirakçiden, kazanan sürücünün hangi takımdan olduğunu tahmin etmesi istenir. Bahisler, yarışı kazanan sürücünün takımı üzerinden belirlenir.

(22) 1. ve 2. Tahmin Bahisi (Sıralı): İştirakçiden, belli sırada yarışı kimin birinci ve ikinci bitireceğini tahmin etmesi istenir. Sürücü, sınıflandırılan yarış sonuçlarında ilk iki pozisyonda bitirmelidir. Diğer herhangi bir pozisyon geçerli değildir.

(23) 1. ve 2. Yer Bahisi (Sırasız): İştirakçiden, sıradan bağımsız olarak yarışta kimin birinci ve ikinci olarak bitireceğini tahmin etmesi istenir. Sürücü, sınıflandırılan yarış sonuçlarında ilk iki pozisyonda bitirmelidir, diğer herhangi bir pozisyon geçerli değildir.

(24) Yarışın En Hızlı Turu: İştirakçiden, hangi sürücünün yarışın en hızlı turunu atacağını tahmin etmesi istenir.

a) Bu oyun, yarışın en hızlı turunu atan sürücü üzerinden tespit edilecektir.

b) Yarışı kazanan lideri takiben, son turda en hızlı turlarını atan sürücüler de en hızlı turla bu oyunda kazanma yeterliliğine sahip olacaktır.

(25) Yarıştan Çekilecek İlk Sürücü: İştirakçiden, yarıştan çekilecek ilk sürücünün kim olduğunu tahmin etmesi istenir.

a) Bahisler, yarıştan çekilecek ilk sürücü üzerine oynanır.

b) Aynı turda birden fazla aracın çekilmesi durumunda, berabere biten yarış kuralları uygulanır.

c) Yarışın başlangıcını göstermek için ışıklar söndüğünde, sadece çizgide sıralanan araçlar ve pit çizgisinden başlayan araçlar yarışacak araçlar olarak kabul edilecek ve ilk çekilecek sürücü olarak değerlendirilecektir. Isınma turunu tamamlayamayan veya başlama çizgisine ulaşamayan araçlar üzerindeki bahisler geçersiz olacaktır.

(26) Güvenlik Aracı: İştirakçiden, yarışta bir güvenlik aracının kullanılıp kullanılmayacağını tahmin etmesi istenir.

a) Bahisler, yarışta güvenlik aracının kullanılıp kullanılmadığına dayalı olarak tespit edilecektir. Eğer kontrollü yarış sinyali verilirse, güvenlik aracının piste girmesiyle birlikte güvenlik aracı kullanılmış sayılır.

b) Güvenlik aracına oynanan bahisler ancak yarış sırasında herhangi bir noktada piste fiziksel bir güvenlik aracı girerse geçerli olacaktır. Sanal güvenlik aracının kullanılması sayılmayacaktır ve değerlendirilmeye alınmaz.

c) Yarışın güvenlik aracı ile başlaması durumunda, bu oyundaki bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(27) En Hızlı Sıralamalar: İştirakçiden, hangi sürücünün son sıralamada en hızlı zamana ulaşacağını tahmin etmesi istenir.

a) Son sıralama turunda en hızlı resmi sıralama zamanını yapan sürücü, uygulanan seviye indirme veya cezaya bakılmaksızın kazanan olarak değerlendirilecektir.

b) Eğer süreler aynı olarak kaydedilirse resmi FIA sıralamaları geçerli olacaktır.

c) Birinci ve ikinci çeyrekte belirlenen süreler, planlanan sıralama takviminde bir değişiklik olmadığı sürece değerlendirmeye alınmayacaktır.

ç) Sıralamanın herhangi bir kısmının gerçekleşmemesi durumunda, çizgi sırasını belirten son zamanlı turda belirlenen zamanlar tespit için hesaba katılacaktır.

(28) Head to Head (Başa Baş) Sıralama: İştirakçiden, son sıralamada sıralama performanslarında iki sürücü arasından hangisinin en hızlı sıralama süresini yapacağını tahmin etmesi istenir.

a) Kazanan, belirlenen iki sürücü arasından, son sıralama turunda en hızlı sıralama süresini elde eden sürücü olacaktır.

b) Eğer her iki sürücü de sıralama turuna başlayamazsa, bu durumda head to head (başa baş)'deki tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

c) Daha sonraki çizgi cezaları veya diskalifiyeler dikkate alınmayacaktır.

(29) 3. Sıralama Turunda Yer Alma: İştirakçiden, üçüncü sıralama turunda yer alacak sürücüyü tahmin etmesi istenir.

a) Bir sürücü, üçüncü sıralama turunda yarışmak için hak kazandıysa, ancak herhangi bir nedenle üçüncü sıralama turunda yarışmasa dahi kazanan olarak değerlendirilecektir.

b) Eğer zamanlar aynı ise resmi FIA sonuçları geçerlidir.

c) Normal sıralama turu programında bir değişiklik olması durumunda (birinci sıralama turu, ikinci sıralama turu, onun arkasından üçüncü sıralama turu), bu oyundaki tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

ç) Eğer herhangi bir sürücü birinci sıralama turu sırasında pitten ayrılamazsa o sürücü üzerindeki tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(30) Yarış Grubu Bahisleri: İştirakçiden, bir seçilen gruptan hangi sürücünün yarış sınıflandırmasında daha yüksek pozisyonda bitireceğini tahmin etmesi istenir.

a) Eđer seçilen gruptaki tüm sürücüler yarışı tamamlayamazsa bu durumda en fazla turu tamamlayan sürücü kazanan olarak değerlendirilecektir.

b) Eđer bir sürücü başlamazsa veya bir sürücü podyum töreninden önce diskalifiye olursa, o gruptaki tüm sürücüler üzerindeki bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

c) Eđer podyum töreninden sonra herhangi bir diskalifiye olursa, bunlar değerlendirmeye alınmayacaktır.

ç) Eđer aynı turda iki veya daha fazla sürücü çekilirse, bu durumda berabere biten yarış kuralı uygulanacaktır. Sürücüler, sadece bahis amaçlarına yönelik olarak birlikte gruplandırılır.

(31) Şampiyonluk Bahisi: İştirakçilerden, hangi sürücü veya markanın ilgili şampiyonluk unvanını kazanacağını tahmin etmesi istenir.

a) Şampiyonluğa başlamayan veya başladıktan sonra şampiyonluktan diskalifiye olan sürücülere ilişkin tüm bahisler kaybeden bahis olarak değerlendirilecektir.

b) Bahisler, sezonun son yarışını takiben podyum sunumundaki resmi şampiyonluk sonucuna değerlendirilecektir.

c) Şampiyonlukta eşitliğin olması durumunda, bahisler en çok yarış kazanana, arkasından da FIA kurallarına göre en çok ikinci bitirene göre tespit edilecektir.

(32) Grup Bahisi: İştirakçiden, seçilen bir gruptan hangi sürücünün sezon boyunca en fazla şampiyonluk puanı alacağını tahmin etmesi istenir.

a) Kazanan aynı zamanda sezonun son yarışının podyum töreni zamanında en fazla Dünya Şampiyonluğu puanını alan sürücü olarak kabul edilecektir.

b) Şampiyonaya başlamayan veya başladıktan sonra şampiyonluktan diskalifiye olan sürücülere yapılan bahisler kaybeden bahis olacaktır, ancak iki veya daha fazla sürücü aynı gruptaysa, bu durumda o grubun tüm sürücülerine yapılan bahisler geçersiz olup oranlar bir (1.00) olacaktır.

#### **Ralliye (WRC) İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 31 – (1)** Tüm yarış bahisleri, resmi yarış organizatörleri tarafından tespit edilen resmi sınıflandırma üzerinden değerlendirilir. Daha sonraki diskalifiyeler ve değiştirilen sonuçlar dikkate alınmaz.

(2) Ralli Kazananı: İştirakçiden, belli bir ralli yarışının kazananını tahmin etmesi istenir.

(3) Şampiyonluk Bahisi: İştirakçiden, hangi sürücü veya takımın ilgili şampiyonluk unvanını kazanacağını tahmin etmesi istenir.

a) Şampiyonaya başlamayan veya başladıktan sonra şampiyonluktan diskalifiye edilen sürücülere yapılan bahisler kaybeden bahis olarak değerlendirilecektir.

b) Bahisler, sezonun son yarışını takiben podyum sunumundaki resmi şampiyonluk sonucuna göre tespit edilecektir.

c) Şampiyonluk için bir eşitlik olması durumunda, bahisler ilgili organizatör kurallarına göre tespit edilecektir.

#### **Moto GP / World Superbikes / British Superbikes / AMA Supercross / Motocross/ Speedway İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 32 – (1)** Şampiyona (sezon) bahislerinde, uzun vadeli bahisler için, şampiyonluk oyunları, şampiyonluğa başlamayan veya başladıktan sonra şampiyonluktan diskalifiye olan sürücülere yapılan bahisler kaybeden bahis olarak değerlendirilecektir.

a) Tüm bahisler, şampiyonluğun organizatörü tarafından tanımlandığı şekilde sezonun son yarışının podyum töreni zamanında resmi sınıflandırma üzerinden değerlendirilecektir ve daha sonraki seviye indirimleri veya diskalifiyeler ve değiştirilen sonuçlardan etkilenmeyecektir.

(2) Yarış bahislerinde, ısınma turunun başlangıcı yarışın başlangıcı olarak değerlendirilecektir. Isınma turuna başlamayan sürücüler üzerindeki bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır. Pit şeridinden başlayan sürücüler üzerine oynanan bahisler geçerlidir.

(3) Podyum töreninde şampiyonanın organizatörü tarafından yapılan resmi sınıflandırma, yarış bahislerini belirlemek için kullanılacaktır. Daha sonraki diskalifiye ve/veya itirazlar bahis sonucunu etkilemez.

(4) a) Eğer bir yarışta, resmi başlangıcın geçersiz olmasına neden olacak “Kırmızı Bayrak” kaldırılırsa, bu durum bahislerin geçersiz sayılmasına neden olmaz. Bahisler, yeniden başlayan ve resmi olarak tamamlanan mevcut yarış için geçerli olacaktır (halihazırda belirlenmiş ve tespit edilmiş oyunlar hariç olmak üzere).

b) Eğer bir yarış kesintiye uğrarsa ve programda resmi olarak belirtilen günü takip eden takvim günü içinde bitirilmezse bu durumda eğer beşten fazla tur tamamlanmışsa bahisler geçerli olacaktır, ancak beşten az tur tamamlanmışsa tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(5) Bir ısınma yarışının başlayıcıları, ana ısınmaya ilerleyip ilerlemediklerinden bağımsız olarak ana ısınma yarışının koşucuları olarak kabul edilecek olup bahisler geçerlidir.

(6) Pole pozisyonu kazananı, resmi olarak yarışa pole pozisyonundan başlayan sürücü olacaktır. Çizgi pozisyonlarında daha sonraki değişiklikler sayılmayacaktır.

(7) Head to Head (Başa Baş) sıralama bahislerinin geçerli olması için her iki sürücü sıralamada yer almalıdır ve onların en az birisi bir sıralama turunu tamamlamalıdır. Çizgi pozisyonu cezaları değerlendirilmez; ancak sıralama süresi cezaları (organizasyon kurumu tarafından belirtildiği şekilde) değerlendirmeye alınır.

(8) Head to Head (Başa Baş) yarış bahislerinin geçerli olması için her iki sürücünün başlaması gerekir. Eğer her iki sürücü yarışını tamamlamayı başaramazsa, bu durumda daha çok turu tamamlayan sürücü kazanan olarak kabul edilecektir. Eğer her iki sürücü aynı sayıda turu tamamlamışsa bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır. Bahisler, podyum sunumu zamanında resmi yarış organizatörünün sonuçlarına dayalı olarak belirlenecektir ve daha sonraki cezalar ve seviye düşürmeler hesaba katılmayacaktır.

(9) Grup bahisleri kazananı, podyum sunumu zamanında en yüksek sıralamaya sahip olan sürücüdür. Eğer gruptaki hiçbir sürücü sınıflandırılmazsa, bu durumda en çok turu tamamlayan sürücü kazanan sürücü olarak kabul edilecektir. Eğer aynı turda iki veya daha fazla sürücü çekilirse, bu durumda berabere bitirilen yarış kuralı uygulanacaktır. Sürücüler, sadece bahis amaçlarına yönelik olarak birlikte gruplandırılır. Bahisler, podyum sunumu zamanında resmi yarış organizatörünün sonuçlarına dayalı olarak belirlenecektir ve daha sonraki cezalar ve seviye düşürmeler hesaba katılmayacaktır.

(10) Tüm Isle of Man TT bahisleri, ilgili yarış için podyum sunumu zamanında resmi “Isle of Man TT” sınıflandırması üzerinden tespit edilecek olup daha sonraki diskalifiyeler göz önüne alınmayacaktır.

(11) Bireysel toplantı bahisleri, iptal edilen bir oyunda, oyunun kalanının sürdürülmesi sonucu etkilemedikçe, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(12) Bireysel ısınma kazananı bahislerinde, tüm dört yarışan sürücü, belirtilen ısınmaya başlamalıdır; aksi takdirde bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(13) Yarış Kazananı: İştirakçiden, özel bir Moto GP / World Superbikes / British Superbikes / AMA Supercross / Motocross / Speedway yarışının kazananını tahmin etmesi istenir.

(14) En Hızlı Sıralamalar: İştirakçiden, hangi sürücünün son sıralamada en hızlı zamana ulaşacağını tahmin etmesi istenir.

a) Son sıralama turunda en hızlı resmi sıralama zamanına ulaşan sürücü, seviye indirmeler veya cezaların uygulanmasına bakılmaksızın kazanan olarak kabul edilecektir.

b) Eğer zamanlar aynı olarak kaydedilirse organizatörün resmi sınıflandırması geçerli olacaktır.

c) Son kısım dışında sıralamanın diğer bölümlerinde belirlenen süreler, planlanan sıralama programında bir değişiklik olmadığı sürece tespit amacıyla hesaba katılmayacaktır.

ç) Sıralamanın herhangi bir kısmının gerçekleşmemesi durumunda, çizgi sırasını belirten son zamanlı turda belirlenen zamanlar tespit için hesaba katılacaktır.

(15) Head to Head (Başa Baş) Yarış: İştirakçiden, belirtilen iki sürücünden hangi sürücünün yarışta en yüksek pozisyonda bitireceğini tahmin etmesi istenir.

(16) Head to Head (Başa Baş) Sıralama: İştirakçiden, ismi belirtilen iki sürücünden hangi sürücünün en hızlı sıralama süresini kaydedeceğini tahmin etmesi istenir.

(17) Şampiyonluk Bahisi: İştirakçiden, hangi sürücü veya takımın ilgili şampiyonluk unvanını kazanacağını tahmin etmesi istenir.

a) Şampiyonaya başlamayan veya başladıktan sonra şampiyonadan diskalifiye edilen sürücülere oynanan bahisler kaybeden bahis olarak değerlendirilecektir.

b) Bahisler, sezonun son yarışını takiben podyum sunumundaki resmi şampiyonluk sonucuna göre tespit edilecektir.

c) Şampiyonluk için bir eşitlik olması durumunda, bahisler organizatör kurallarına göre tespit edilecektir.

### **Bisiklete İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 33** – (1) Müsabaka sonuçları podyum töreni sırasında açıklanır. Podyum töreni yapılmıyorsa, bahisler resmi yönetim organı tarafından yayımlanan sonuçlara dayanarak neticelendirilir. Daha sonraki diskalifiye veya yeni sonuç, kesinleşmiş bahisleri etkilemeyecektir.

(2) Ertelenen bir yarış, aynı takvim günü içinde başlarsa, bahisler geçerli sayılır.

(3) Yarışmaya veya tura başlayamayan yarışmacılara oynanan bahisler geçersiz sayılır. Yarışmacı, yarışma veya tur başladıktan sonra yarıştan çekilirse, bahisler geçerli sayılır.

(4) Head to Head (Başa Baş) oyunlarda, her iki yarışmacının da yarışmaya başlaması ve en az birinin oyun programında belirtilen yarışı veya turu bitirmesi durumunda bahisler geçerli sayılır.

(5) Head to Head (Başa Baş): İştirakçiden, bir turnuvada veya bir yarışta iki takım veya yarışmacı arasında hangisinin daha iyi performans göstereceğini tahmin etmesi istenir (örneğin, kim önde bitirecek, turda veya final sıralamasında kim daha iyi bir pozisyon alacak vb.).

### **Salon Futboluna (Futsal) İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 34** – (1) Aksi belirtilmedikçe, müsabakaya yönelik tüm bahislerin sonucu uzatma devreleri / ekstra zaman ve penaltıların hariç tutulduğu normal sürede (müsabakayı yöneten mercii özelinde) belirlenir.

(2) Her iki yarı/devre üzerine oynanan bahislerin sonucu, belirtilen yarı/devrenin sonunda belirlenir (hakem tarafından eklenen süre dahil, ancak oynanan uzatma devreleri hariç). Belirli bir yarı/devrenin tamamlanmamış olduğu durumda, sonuç halihazırda belirlenmiş olmadıkça, bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(3) Aksi programda belirtilmedikçe, bir müsabaka formatında oynanmazsa (örneğin 20 dakikalık 2 yarı), tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(4) Resmi skorların sağlayıcısı veya ilgili yarışma ya da fikstür düzenleyicisinin resmi web sitesi tarafından sağlanan istatistikler, bahisleri belirlemek için kullanılacaktır. Bir resmi skorlar sağlayıcı veya resmi web sitesinden elde edilen istatistikler mevcut değilse ya da resmi skorun sağlayıcısı veya resmi web sitesinin yanlış olduğuna dair önemli kanıtlar varsa, bahis çözümünü desteklemek için bağımsız kanıtlar kullanılır.

(5) Müsabakanın Sonucu (3 İhtimalli Sonuç): İştirakçiden, müsabakanın sonucunu tahmin etmesi istenir.

(6) Müsabakanın Kazananı (2 İhtimalli Sonuç): İştirakçiden, müsabakanın sonucunu tahmin etmesi istenir. Bahis sonuçlarının belirlenmesine yönelik olarak bu oyun üzerine yapılan bahisler muhtemel uzatma devreleri ve penaltı atışlarını içerir.

(7) Maç Sonucu Çifte Şans: İştirakçiden, aşağıdaki üç seçenektan birini tahmin etmesi istenir:



- 1 veya 0: Sonuç; ev sahibi ekibin galibiyeti veya beraberlik ise bu seçeneğe yönelik bahisler kazanır.

- 0 veya 2: Sonuç; beraberlik veya deplasman takımı galibiyeti ise bu seçeneğe yönelik bahisler kazanır.

- 1 veya 2: Sonuç; ev sahibi veya deplasman takımı galibiyeti ise bu seçenekteki bahisler kazanır.

(8) İlk Yarı Sonucu (2 İhtimalli Sonuç): İştirakçiden, müsabakanın ilk yarı sonucunu tahmin etmesi istenir.

(9) Maç Skoru: İştirakçiden, müsabakanın skorunu tahmin etmesi istenir. Maç skoru müsabakanın normal süresinin bitiminde oluşan sonuca bağlı olarak Risk Yönetim Merkezi tarafından resmi olarak ilan edilen sonuçtur.

(10) Kazanma Farkı: İştirakçiden, müsabakada oluşan gol sayısı farkını tahmin etmesi istenir.

(11) Her İki Devrede Ev Sahibi / Deplasman Takım Galibiyeti: İştirakçiden, ev sahibi veya deplasman takımının her iki yarıyı da kazanıp kazanmayacağını tahmin etmesi istenir. Bir takımın, bir müsabakanın her iki yarısını da kazanması için söz konusu takımın müsabakanın her iki yarısında da rakibinden daha fazla gol atması gereklidir.

(12) Handikaplı Maç Sonucu: İştirakçiden, maç skoruna handikap uygulandıktan sonra müsabakanın kazananını tahmin etmesi istenir.

a) Risk Yönetim Merkezi, iki takımdan herhangi biri için handikap ilan edebilir. Bu durumlarda, bir takımın galibiyeti, kendisi veya rakip takım için verilen handikapın geçilmesiyle sağlanır. Handikap, bir tam sayı veya ondalıklı sayı olarak açılabilir. Herhangi bir takım lehine gol farkının, o ekip için verilen handikapa eşit olduğu durumlardaki kazanma durumuna eşitlik adı verilir. Handikapın ondalıklı sayı olarak açıldığı durumlarda eşitlik mümkün değildir. Risk Yönetim Merkezi, istediği zaman handikapı değiştirebilir. Bir bahisi kazanan olarak kabul etmek için dikkate alınan handikap Merkezi Bahis Sistemi tarafından onaylandığı anda geçerli olan handikaptır.

(13) Handikaplı İlk Yarı Sonucu (2 İhtimalli Sonuç): İştirakçiden, müsabakanın ilk yarı sonucuna handikap uygulandıktan sonra ilk yarı sonucunu tahmin etmesi istenir.

a) Risk Yönetim Merkezi, iki takımdan herhangi biri için handikap ilan edebilir. Bu durumlarda, bir takımın galibiyeti, kendisi veya rakip takım için verilen handikapın geçilmesiyle sağlanır. Handikap, bir tam sayı veya ondalıklı sayı olarak açılabilir. Herhangi bir takım lehine gol farkının, o ekip için verilen handikapa eşit olduğu durumlardaki kazanma durumuna eşitlik adı verilir. Handikapın ondalıklı sayı olarak açıldığı durumlarda eşitlik mümkün değildir. Risk Yönetim Merkezi, istediği zaman handikapı değiştirebilir. Bir bahisi kazanan olarak kabul etmek için dikkate alınan handikap Merkezi Bahis Sistemi tarafından onaylandığı anda geçerli olan handikaptır.

(14) Toplam Gol: İştirakçiden, müsabakanın ilk yarı, ikinci yarı veya maç sonucunda her iki takım tarafından atılan toplam golün programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu ya da belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

(15) Toplam Gol Tek/Çift: İştirakçiden, müsabakanın ilk yarı, ikinci yarı veya maç sonucunda her iki takım tarafından atılan toplam golün tek veya çift mi olduğunu tahmin etmesi istenir. 0-0 sonuçlanan bir müsabaka skoru çift olarak kabul edilir.

(16) İlk Golü Atan Takım: İştirakçiden, müsabakada ilk golü atacak takımı tahmin etmesi istenir. Kendi kalesine atılan goller, golün yazılacağı tarafça atılmış kabul edilir.

(17) Turnuvanın/Ligin Kazananı / Turnuvada/Ligde Yarı Finallerin/Çeyrek Finallerin Oynayanı/Kazananı / Finale Çıkacak Takımlar / Grup Aşamasının Oynayanı/Kazananı / Elemelerin Oynayanı/Kazananı: İştirakçiden, bir turnuvada/ligde hangi takımın ya da hangi ülke takımının şampiyon olacağını veya hangi grubun takımının şampiyon olacağını ya da ilk kez şampiyon bitirecek takımı veya hangi takımların yarı final ya da çeyrek final maçlarını

oynayacağını veya kazanacağını ya da finale çıkacak takımları veya hangi takımın belli bir eleme grubunda oynayacağını ya da grup kazananı olacağını veya bir eleme ya da play-off turunu oynayacağını veya kazanacağını tahmin etmesi istenir.

a) Yukarıda belirtilmiş olan kazananlar, turnuvayı/ligi organize eden idari organ tarafından belirlenen turnuva/lig kuralları ile uyumlu olarak tespit edilir.

b) Aksi belirtilmediği sürece, turnuva/lig başladıktan sonra herhangi bir nedenle turnuvadan/ligden diskalifiye edilen veya çekilen bir takıma oynanan bahisler kaybetmiş sayılır.

c) Herhangi bir sebeple turnuvada/ligde yer almayan bir takıma oynanan bahislerin oranı bir (1.00) olarak değerlendirilir.

ç) Herhangi bir nedenle bir turnuvanın/ligin iptal edilmesi durumunda, tüm bahislerin oranları bir (1.00) olarak değerlendirilir.

d) Bahisler, turnuvadaki/ligdeki son maç yapıldıktan hemen sonra resmi sonuçlara göre karara bağlanır ve bundan sonraki değişiklikler bahisleri etkilemez.

#### **Plaj Futboluna İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 35** – (1) Müsabaka bir takvim gününden daha ileri bir tarihe ertelenirse, yarıda kalan veya ertelenen müsabakadaki tüm bahisler geçersiz sayılır.

(2) Eğer bir müsabaka iptal edilirse, neticesi önceden belirlenmiş bahisler haricindeki tüm bahisler geçersiz sayılır.

(3) Maç Sonucu: İştirakçiden, müsabakanın kazanan takımını tahmin etmesi istenir.

(4) Toplam Skor: İştirakçiden, her iki takım tarafından kaydedilen toplam gol sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

#### **Plaj Voleyboluna İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 36** – (1) Müsabaka bir takvim gününden daha ileri bir tarihe ertelenirse, yarıda kalan veya ertelenen müsabakadaki tüm bahisler geçersiz sayılır.

(2) Herhangi bir takımın müsabakadan çekilmesi ya da diskalifiye edilmesi durumlarında, neticelenmemiş tüm bahisler geçersiz sayılır.

(3) Eğer bir müsabaka iptal edilirse, neticesi önceden belirlenmiş bahisler haricindeki tüm bahisler geçersiz sayılır.

(4) Neticelenmemiş tüm bahisler için resmi puan kesintileri yapılacaktır.

(5) Müsabakanın ilan edilmiş oyuncularından herhangi birinde müsabaka başlamadan önce bir değişiklik olursa tüm bahisler geçersiz sayılır.

(6) Bahisler resmi sıralama ve maç sonuçlarına göre neticelenmektedir. Daha sonraki başvurular nedeniyle bahisler etkilenmeyecektir.

(7) Bahislerin hiçbirinde Altın Set dikkate alınmaz.

(8) Maç Sonucu: İştirakçiden, müsabakanın nihai sonucunu, ilk yarı, sadece ikinci yarı veya herhangi bir setin sonucunu tahmin etmesi istenir.

(9) Toplam Sayı : İştirakçiden, müsabakanın sonucunda, ilk yarıda, sadece ikinci yarıda veya herhangi bir sette her iki takım tarafından kaydedilen toplam skorun ya da müsabaka sonucunda, ilk yarıda, sadece ikinci yarıda veya herhangi bir sette ev sahibi ya da deplasman takımı tarafından kaydedilen skorun programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu veya belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

(10) Handikaplı Sonuç: İştirakçiden, müsabakanın sonunda, ilk yarı sonunda, sadece ikinci yarı sonunda veya herhangi bir sette oluşan skora handikap uygulandıktan sonra kazanan takımı veya oyuncuyu tahmin etmesi istenir.

(11) Kaç Set Ekstra Puan İle Sonuçlanacak: İştirakçiden, kaç setin puan sınırını aşacağını tahmin etmesi istenir. Plaj voleybolunda ilk setler, oyunculardan veya takımlardan biri 21 puana ulaştığında sona erer. Eğer bir tie-break seti oynanıyorsa, bu set oyunculardan veya takımlardan biri 15 puana ulaştığında sona erer. Herhangi bir takımın bir setin galibi

olabilmesi için 2 puan farkla kazanması gerekmektedir. Skor 20-20'ye ulaştığında (tie-break seti için 14-14'e) ise oyuncuların veya takımlardan birinin oyunu kazanmak için 2 puan farkla öne geçmesi gerekir. Puanların sayımı 21 puandan (tie-break seti için 15 puandan) sonra da devam eder. Oyuncuların veya takımlardan biri 2 puan farkla öne geçtiğinde kazanan taraf olarak ilan edilecektir (örneğin, 22-20, 23-21, 24-22 gibi). Bu durumda, bu bet normal olan 21 puan (tie-break seti için 15 puan) yerine ekstra puanlar ile sonuçlanmış olur.

(12) Set Sayısı: İştirakçiden, müsabakada oynanacak toplam set sayısını tahmin etmesi istenir.

(13) Set Skoru: İştirakçiden, oyun programında belirtilen setin skorunu tahmin etmesi istenir.

(14) X. Set – Y Puana İlk Erişen Oyuncu/Takım: İştirakçiden, oyun programında belirtilen sette belirtilen sayıya ilk erişen oyuncuyu/takımı tahmin etmesi istenir.

(15) X. Set – Tek/Çift Skor: İştirakçiden, oyun programında belirtilen setteki kaydedilen skor toplamının tek veya çift mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

(16) X. Set – Y Puanı Kim Kazanacak: İştirakçiden, oyun programında belirtilen sette belirtilen sayıyı kimin kazanacağını tahmin etmesi istenir. Eğer set, herhangi bir oyuncu/takım oyun programında belirtilen sayıya erişmeden sona ererse, bahisler geçersiz sayılır.

#### **Florbola İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 37** – (1) Aksi belirtilmediği müddetçe tüm bahisler müsabakanın normal süresinin sonundaki (60 dakikalık oyun) sonuca göre değerlendirilir.

(2) Bir müsabakanın iptal edildiği durumlarda, neticesi önceden belirlenmiş bahisler haricindeki tüm bahisler geçersiz sayılır.

(3) Müsabakada saha değişikliği olur ancak takımların yerleri değiştirilmezse bahisler geçerli olur.

(4) Maç Sonucu: İştirakçiden, müsabakanın kazanan takımını tahmin etmesi istenir.

(5) Toplam Skor: İştirakçiden, her iki takım tarafından kaydedilen Toplam gol sayısının programda yayımlanan bir limitin altında mı üstünde mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

#### **Squasha İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 38** – (1) Müsabaka bir takvim gününden daha ileri bir tarihe ertelenirse, yarıda kalan veya ertelenen müsabakadaki tüm bahisler geçersiz sayılır.

(2) Müsabaka başlamış ancak tamamlanmamışsa, resmi oyun sayısının değiştirilmesi veya oyun programında belirtilenlerin farklı olması durumunda, müsabakanın ilan edilmiş oyuncularından herhangi birinde bir değişiklik olursa, rakibin müsabakadan çekilmesi durumunda ilgili müsabakaya oynanan neticelenmemiş tüm bahisler geçersiz sayılır.

(3) Bahislerin neticelenmesinde podyum sıralaması dikkate alınacaktır. Daha sonraki diskalifiye ve/veya başvurular bahisleri etkilemez.

(4) Bir Set Kazanma Sayısı, puana dayalı tie-break/decider şeklinde uygulandığında, bir puan olarak sayılır.

(5) Bahise konu olan Set, Oyun veya Puanın oynanmaması durumunda, ilgili Set/Oyun/Puandaki tüm bahisler geçersiz sayılır.

(6) Hakem tarafından ceza puanı ya da puanları verilirse, o müsabakadaki tüm bahisler geçerli sayılır.

(7) Neticelenmemiş tüm bahisler için resmi puan kesintileri yapılacaktır.

(8) Maç Sonucu: İştirakçiden, müsabakayı kazanan oyuncuyu/takımı tahmin etmesi istenir.

(9) Toplam Puan: İştirakçiden, müsabakanın sonunda veya herhangi bir sette her iki takım tarafından kaydedilen toplam puanın programda yayımlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

(10) Puan Handikap: İştirakçiden, müsabakanın sonunda veya herhangi bir sette oluşan skora handikap uygulandıktan sonra kazanan oyuncuyu veya takımı tahmin etmesi istenir.

(11) Kaç Set Ekstra Puan İle Sonuçlanacak: İştirakçiden, müsabakadaki kaç setin puan sınırını aşacağını tahmin etmesi istenir. Squashta bir set, oyuncuların biri 21 puana ulaştığında sona erer. Skor 20-20'ye ulaştığında ise bir 'beraberlik' durumu oluşur. Bu beraberlik durumu olduğunda yarışmacılardan birinin seti kazanmak için 2 puan farkla öne geçmesi gerekir. Puanların sayımı 21 puandan sonra da devam eder. Yarışmacılardan biri 2 puan farkla öne geçtiğinde kazanan oyuncu olarak ilan edilecektir (örneğin, 22-20, 23-21, 24-22 gibi). Bu durumda, bu müsabaka ekstra puanlar ile sonuçlanmış olur.

(12) Oynanacak Set Sayısı: İştirakçiden, müsabakada oynanacak toplam set sayısını tahmin etmesi istenir.

(13) Set Skoru: İştirakçiden, oyun programında belirtilen setin sonucunu tahmin etmesi istenir.

(14) X. Set Kazananı: İştirakçiden, oyun programında belirtilen seti kazanacak oyuncuyu/takımı tahmin etmesi istenir.

(15) X. Set – Y Puana İlk Erişen Oyuncu/Takım: İştirakçiden, oyun programında belirtilen sette belirtilen puana ilk erişen oyuncu ya da takımı tahmin etmesi istenir. Eğer set, herhangi bir takım/oyuncu belirtilen puana erişmeden iptal edilir veya biterse, bahisler geçersiz sayılır.

(16) X. Set – Tek/Çift Skor: İştirakçiden, oyun programında belirtilen setteki toplam puanın tek veya çift mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

(17) X. Set – Y Puanı Kim Kazanacak: İştirakçiden, oyun programında belirtilen setin belirtilen puanını kimin kazanacağını tahmin etmesi istenir. Eğer set, herhangi bir takım oyun programında belirtilen puana erişmeden sona ererse, bahisler geçersiz sayılır.

### **Badminton İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 39** – (1) Müsabaka bir takvim gününden daha ileri bir tarihe ertelenirse, yarıda kalan veya ertelenen müsabakadaki tüm bahisler geçersiz sayılır.

(2) Müsabaka başlamış ancak herhangi bir sebeple tamamlanmamış ise (örneğin bir oyuncunun müsabakadan çekilmesi), müsabaka belirli bir zaman sınırı ile oynanıyor ve süre yeterli gelmediği için tamamlanmamış ise, resmi müsabaka sayısının değiştirilmesi durumunda veya bu sayı bahis oynanabilen müsabaka sayısından farklıysa, müsabakanın ilan edilmiş oyuncularından herhangi birinde bir değişiklik olursa, rakibin müsabakadan çekilmesi durumlarında ilgili müsabakaya oynanan tüm bahisler geçersiz sayılır. İstisna olarak, sonucu önceden belirlenen bahisler, bir ya da birden fazla müsabaka rakibin müsabakadan çekilmesi ile sonuçlanırsa, tekler veya çiftler maçında bir oyuncu değiştirilirse, iki takım arasında gerçekleşecek bir müsabaka için oynanan bahisler seçilen sonuçlara dayanır ve buna göre neticelendirilir.

(3) Uzun vadeli bahislerde, müsabaka gerçekleşse de gerçekleşmese de rest anlamına gelir.

(4) Bahislerin neticelendirilmesinde podyum sıralaması dikkate alınacaktır. Daha sonraki diskalifiye ve/veya başvurular bahisleri etkilemez.

(5) Bir Set Kazanma Sayısı, puana dayalı tie-break/decider şeklinde uygulandığında, bir puan olarak sayılır.

(6) Bahise konu olan Set, Oyun veya Puanın, oyun veya maçın sona ermesi nedeniyle oynanmaması durumunda, ilgili Set/Oyun/Puandaki tüm bahisler geçersiz sayılır. Tayin edilen puan ceza puanı olarak verilirse, o puan için oynanan tüm bahisler geçersiz sayılır.

(7) Belirlenmemiş tüm bahisler için resmi puan kesintileri dikkate alınacaktır. Belirlenmiş bahislerde ise kesintiler dikkate alınmayacaktır.

(8) Maç Sonucu: İştirakçiden, müsabakayı kazanacak oyuncuyu/takımı tahmin etmesi istenir.

(9) Toplam Sayı: İştirakçiden, müsabakanın sonucunda, ilk yarıda, sadece ikinci yarıda veya herhangi bir sette her iki takım tarafından kaydedilen toplam skorun ya da müsabaka

sonucunda, ilk yarıda, sadece ikinci yarıda veya herhangi bir sette ev sahibi ya da deplasman takımı tarafından kaydedilen skorun programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu veya belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

(10) Puan Handikap: İştirakçiden, müsabakanın sonunda, ilk yarı sonunda, sadece ikinci yarı sonunda veya herhangi bir sette oluşan skora handikap uyguladıktan sonra kazanan takımı tahmin etmesi istenir.

(11) Kaç Set Ekstra Puan İle Sonuçlanacak: İştirakçiden, müsabakadaki kaç setin puan sınırını aşacağını tahmin etmesi istenir. Badmintonda bir set, oyuncuların biri 21 puana ulaştığında sona erer. Skor 20-20'ye ulaştığında ise bir 'beraberlik' durumu oluşur. Bu beraberlik durumu oluştuğunda yarışmacılardan birinin seti kazanmak için 2 puan farkla öne geçmesi gerekir. Puanların sayımı 21 puandan sonra da devam eder. Yarışmacılardan biri 2 puan farkla öne geçtiğinde kazanan oyuncu olarak ilan edilecektir (örneğin, 22-20, 23-21, 24-22 gibi). Bu durumda, bu müsabaka ekstra puanlar ile sonuçlanmış olur.

(12) Oynanacak Set Sayısı: İştirakçiden, müsabakada oynanacak toplam set sayısını veya toplam set sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

(13) Set Skoru: İştirakçiden, oyun programında belirtilen setin sonucunu tahmin etmesi istenir.

(14) X. Set – Kazanan Oyuncu/Takım: İştirakçiden, oyun programında belirtilen seti kazanacak oyuncuyu/takımı tahmin etmesi istenir.

(15) X. Set – Y Puana İlk Erişen Oyuncu/Takım: İştirakçiden, oyun programında belirtilen sette belirtilen puana ilk erişen oyuncu ya da takımı tahmin etmesi istenir. İlgili set, herhangi bir takım/oyuncu belirtilen puana erişmeden iptal edilir veya biterse, bahisler geçersiz sayılır.

(16) X. Set – Tek/Çift: İştirakçiden, oyun programında belirtilen setteki kaydedilen skor toplamının tek veya çift mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

(17) X. Set – Y Puanı Kim Kazanacak: İştirakçiden, oyun programında belirtilen sette belirtilen puanı kimin kazanacağını tahmin etmesi istenir. Eğer set, herhangi bir takım/oyuncu oyun programında belirtilen puana erişmeden sona ererse, bahisler geçersiz sayılır.

### **Darta İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 40** – (1) Maç Sonucu: İştirakçiden, müsabakanın nihai sonucunu veya kazanacak oyuncuyu tahmin etmesi istenir.

(2) Handikaplı Maç Sonucu: İştirakçiden, müsabakanın nihai skoruna ya da toplam etap sonucuna handikap uyguladıktan sonra kazanan oyuncuyu tahmin etmesi istenir. Handikap bir ondalık olacağı için bu durumda sonuç olarak beraberlik mümkün değildir. Handikap tam sayı verilerek de tahmin yapılması istenebilir, bu durumda beraberlik mümkündür.

(3) Set Sonucu: İştirakçiden, belirtilen bir seti hangi oyuncunun kazanacağını tahmin etmesi istenir.

(4) Sayı Alt/Üst: İştirakçiden, müsabakada tamamlanacak toplam set sayısı, toplam etap sayısı, belirtilen setteki toplam etap sayısı, belirtilen set ve etapta kullanılan dart sayısı, 180 puanın vurulma sayısı, belirtilen setteki toplam 180 puan vurulma sayısı, belirtilen oyuncunun 180 puanı vurma sayısı veya belirtilen sette belirtilen oyuncunun 180 puanı vurma sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

(5) Tek / Çift Toplam Set: İştirakçiden, müsabakada tamamlanacak toplam set sayısının tek veya çift mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

(6) Setin Geri Kalanını Kim Kazanır: İştirakçiden, müsabakanın belli bir zamanında, mevcut skor dikkate alınmadan, belirtilen setin geri kalanının kazananını tahmin etmesi istenir.

(7) Handikaplı Set Kazananı: İştirakçiden, belirtilen seti, etap sayısı handikapı uyguladıktan sonra kimin kazanacağını tahmin etmesi istenir.

(8) Tek / Çift X. Sette Etap Sayısı: İştirakçiden, oyun programında belirtilen setteki toplam etap sayısının tek veya çift mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

(9) X. Setin Y Etapı Skoru: İştirakçiden, oyun programında belirtilen setteki belirtilen etabın skorunu tahmin etmesi istenir.

(10) X. Setin Y Etapı Kazananı: İştirakçiden, oyun programında belirtilen set ve etabı kazanacak oyuncuyu tahmin etmesi istenir.

(11) X. Setin Y Etabında En Yüksek Skoru Yapan Oyuncu: İştirakçiden, oyun programında belirtilen set ve etapta en yüksek skoru yapan oyuncuyu tahmin etmesi istenir.

(12) X. Setin Y Etabında Puan Aralığı: İştirakçiden, oyun programında belirtilen set ve etaptaki toplam puanın belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

(13) X. Setin Y Etabında Bitirme Skoru: İştirakçiden, oyun programında belirtilen set ve etabın bitirme skorunu tahmin etmesi istenir.

(14) X. Setin Y Etabında Bitirme Rengi: İştirakçiden, oyun programında belirtilen set ve etabın bitme renginin kırmızı mı yoksa yeşil mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

(15) En Çok 180 Vuran Oyuncu: İştirakçiden, 180 puanı en çok vuracak oyuncuyu tahmin etmesi istenir.

(16) X. Oyuncu 180 Puanı Vuracak Mı: İştirakçiden, oyun programında belirtilen oyuncunun 180 puanı vurup vuramayacağını tahmin etmesi istenir.

(17) Handikaplı 180 Vurma Sayısı: İştirakçiden, toplam skora handikap uyguladıktan sonra hangi oyuncunun 180 puanı daha çok vuracağını tahmin etmesi istenir.

(18) X. Sette En Çok 180 Vuran Oyuncu: İştirakçiden, oyun programında belirtilen sette 180 puanı en çok vuracak oyuncuyu tahmin etmesi istenir.

(19) X. Sette 180 Puan Vurulacak Mı: İştirakçiden, oyun programında belirtilen sette 180 puanın vurulup vurulamayacağını tahmin etmesi istenir.

(20) X. Sette Y. Oyuncu 180 Puanı Vuracak Mı: İştirakçiden, oyun programında belirtilen sette belirtilen oyuncunun 180 puanı vurup vuramayacağını tahmin etmesi istenir.

(21) Set Skoru: İştirakçiden, set skorunu tahmin etmesi istenir.

(22) X. Setin Y. Etabında 180 Puan Vurulacak Mı: İştirakçiden, oyun programında belirtilen set ve etapta 180 puanın vurulup vurulamayacağını tahmin etmesi istenir.

(23) X. Setin Y. Etabında Z. Oyuncu 180 Puanı Vuracak Mı: İştirakçiden, oyun programında belirtilen set ve etapta belirtilen oyuncunun 180 puanı vurup vuramayacağını tahmin etmesi istenir.

(24) X. Setin Y. Etabında İlk Atış Hakkında En Yüksek Skoru Yapan Oyuncu: İştirakçiden, oyun programında belirtilen set ve etapta ilk atış hakkında en yüksek skoru yapan oyuncuyu tahmin etmesi istenir.

(25) X. Setin Y. Etabında İlk Atış Hakkında Toplam Skor Alt/Üst: İştirakçiden, oyun programında belirtilen set ve etapta ilk atış hakkında elde edilen toplam skorun programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

(26) İlk Etap Kazananı: İştirakçiden, ilk etabı hangi oyuncunun kazanacağını tahmin etmesi istenir.

(27) 180 Puanı İlk Vuracak Oyuncu: İştirakçiden, 180 puanı ilk vuracak oyuncuyu tahmin etmesi istenir.

### **Bocceye İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 41** – (1) Müsabaka bir takvim gününden daha ileri bir tarihe ertelenirse, yarıda kalan veya ertelenen müsabakadaki tüm bahisler geçersiz sayılır.

(2) Herhangi bir oyuncunun müsabakadan çekilmesi ya da elenmesi durumlarında, neticelenmemiş tüm bahisler geçersiz sayılır.

(3) Eğer bir müsabaka iptal edilirse, neticesi önceden belirlenmiş bahisler haricindeki tüm bahisler geçersiz sayılır.

- (4) Maç Sonucu: İştirakçiden, müsabakanın nihai sonucunu tahmin etmesi istenir.
- (5) Toplam Set Sayısı: İştirakçiden, müsabakada oynanacak toplam set sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu ya da belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir.
- (6) Handikaplı Sonuç: İştirakçiden, müsabakanın sonunda veya herhangi bir sette oluşan skora handikap uyguladıktan sonra kazanan takımı veya oyuncuyu tahmin etmesi istenir.
- (7) Set Skoru: İştirakçiden, oyun programında belirtilen setin skorunu tahmin etmesi istenir.
- (8) X. Set Sonu Y – Kazanan: İştirakçiden, oyun programında belirtilen setin belirtilen sonunu kazanacak oyuncuyu/takımı tahmin etmesi istenir.
- (9) X. Set Sonu Y – Toplam Puan: İştirakçiden, oyun programında belirtilen setin belirtilen sonunda her iki takım tarafından kaydedilen toplam puanı veya toplam puanın programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu veya belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir.
- (10) X. Set Sonu Y – Tek/Çift Skor: İştirakçiden, oyun programında belirtilen setin belirtilen sonunda her iki takım tarafından kaydedilen toplam puanın tek veya çift mi olduğunu tahmin etmesi istenir.
- (11) X. Set - Y Puana İlk Erişen Oyuncu/Takım: İştirakçiden, oyun programında belirtilen sette belirtilen puana ilk erişen oyuncu ya da takımı tahmin etmesi istenir. Eğer herhangi bir oyuncu/takım oyun programında belirtilen puana erişmeden müsabaka iptal edilir veya biterse, bahisler geçersiz sayılır.
- (12) X. Set – Beraberlikte İade: İştirakçiden, oyun programında belirtilen setin sonucunu beraberlik seçeneğini yok sayarak tahmin etmesi istenir. Eğer set beraberlik ile sona erdiği takdirde, bu set üzerine oynanan bahislerin oranları bir (1.00) olarak değerlendirilir.
- (13) X. Set Sonucu: İştirakçiden, oyun programında belirtilen seti hangi takımın kazanacağını tahmin etmesi istenir.
- (14) X. Set – Toplam Puan: İştirakçiden, oyun programında belirtilen sette her iki takım tarafından kaydedilen toplam puanın programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu tahmin etmesi istenir.
- (15) X. Set – Oyuncu / Takım 1/2 Toplam Puan: İştirakçiden, oyun programında belirtilen sette belirtilen oyuncu/takım tarafından kaydedilen toplam puanın programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu tahmin etmesi istenir.
- (16) X. Set - Y Puan: İştirakçiden, oyun programında belirtilen setin belirtilen puanını kimin kazanacağını tahmin etmesi istenir. Eğer set, herhangi bir oyuncu veya takım programda belirtilen puana erişmeden sona ererse, bahisler geçersiz sayılır.
- Çim Hokeyine İlişkin Bahis Kuralları**
- MADDE 42** – (1) Müsabaka bir takvim gününden daha ileri bir tarihe ertelenirse, yarıda kalan veya ertelenen müsabakadaki tüm bahisler geçersiz sayılır.
- (2) Eğer bir müsabaka iptal edilir veya yarıda kesilirse, neticesi önceden belirlenmiş bahisler haricindeki tüm neticelenmemiş bahisler geçersiz sayılır.
- (3) Aksi belirtilmediği müddetçe tüm bahislerde sadece normal süre dikkate alınmaktadır.
- (4) Maç Sonucu: İştirakçiden, müsabakanın sonucunu, ilk yarı sonucunu, ikinci yarı sonucunu ya da herhangi bir çeyreğin sonucunu tahmin etmesi istenir. Uzatma devresinde atılan goller geçerli değildir.
- (5) Toplam Gol: İştirakçiden, müsabakanın ilk yarı, ikinci yarı, maç sonucu veya herhangi bir çeyreğinde her iki takım tarafından atılan toplam gol sayısının veya müsabakanın ilk yarı, ikinci yarı, maç sonucu veya herhangi bir çeyreğinde ev sahibi ya da deplasman takımı tarafından atılan gol sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu veya belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

(6) Çifte Şans: İştirakçiden, müsabakanın ilk yarı, ikinci yarı, maç sonucu veya herhangi bir çeyreğinde aşağıda yer alan seçeneklerden birini tahmin etmesi istenir:

- 1 veya 0: Sonuç; ev sahibi ekibin galibiyeti veya beraberlik ise bu seçeneğe yönelik bahisler kazanır.

- 0 veya 2: Sonuç; beraberlik veya deplasman ekibinin galibiyeti ise bu seçeneğe yönelik bahisler kazanır.

- 1 veya 2: Sonuç; ev sahibi veya deplasman galibiyeti ise, bu seçenekteki bahisler kazanır.

(7) Karşılıklı Gol: İştirakçiden, ilk yarı, ikinci yarı, maç sonucu veya herhangi bir çeyreğinde her iki takımın gol atıp atmayacağını tahmin etmesi istenir. Bu bahiste kendi kalesine atılan goller geçerli değildir.

(8) Maçın Geri Kalanını Kim Kazanır: İştirakçiden, maçın belli bir zamanında, mevcut skor dikkate alınmadan (yapılan bahis öncesinde atılan goller dikkate alınmaksızın) kalan sürenin kazananı tahmin etmesi istenir.

(9) Hangi Takım Gol Atacak: İştirakçiden, müsabakada golü atacak takımı tahmin etmesi istenir.

(10) X Gole İlk Hangi Takım Ulaşacak: İştirakçiden, müsabakada oyun programında belirtilen gole ilk ulaşacak takımı tahmin etmesi istenir. Eğer takımlar oyun programında belirtilen gole ulaşmadan müsabaka iptal edilir ise tüm bahisler geçersiz sayılır.

(11) Gol Sayısı Tek/Çift: İştirakçiden, ilk yarı, ikinci yarı, maç sonucu veya herhangi bir çeyreğinde her iki takım tarafından atılan toplam gollerin tek veya çift mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

(12) İlk Yarı / Maç Sonucu: İştirakçiden, müsabakanın hem ilk yarı sonucunu hem de maç sonucunu tahmin etmesi istenir.

(13) Beraberlikte Bahis Yok (Beraberlikte İade): İştirakçiden, müsabakanın maç sonucunu veya her bir yarısı ya da belirli bir çeyreğin sonucunu beraberlik seçeneğini yok sayarak tahmin etmesi istenir. Maçın veya ilgili yarının ya da belirli bir çeyreğin sonucu beraberlik ile sonuçlanırsa bu bahislerin oranları bir (1.00) olarak değerlendirilir. İkinci yarı bahislerinde uzatmalarda atılan goller sayılmaz.

(14) Handikaplı Sonuç: İştirakçiden, müsabakanın ilk yarı sonunda, ikinci yarı sonunda, maç sonunda veya herhangi bir çeyreğin sonundaki skora handikap uyguladıktan sonra kazanan takımı tahmin etmesi istenir. İkinci yarı bahislerinde uzatma süresinde atılan goller sayılmaz.

(15) En Yüksek Skorlu Çeyrek: İştirakçiden, hangi çeyrekte en fazla gol atılacağını tahmin etmesi istenir. Olası sonuçlar: 1. Çeyrek, 2. Çeyrek, 3. Çeyrek, 4. Çeyrek ve Eşit. Eğer eşitlik seçeneği yoksa ve her iki yarı veya iki (veya daha fazla) çeyrekte aynı miktarda gol varsa, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(16) Ev Sahibi/Deplasman Takımının Gol Yememesi: İştirakçiden, ev sahibi veya deplasman takımının hiç gol yememe durumunu tahmin etmesi istenir. Uzatmalarda atılan goller sayılmaz.

### **Okçuluğa İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 43** – (1) Tüm bahislerin sonucu podyum törenindeki resmi sonuca göre belirlenir. Daha sonraki değişiklikler/incelemeleler/diskalifiyeler dikkate alınmaz.

(2) Madalya tablosu, şampiyona madalya tablosu üzerine yapılan bahislerin sonucu nihai müsabakanın sonrasında ve yayınlanan listeye göre belirlenecektir. Daha sonraki herhangi bir diskalifikasyon veya değişiklik dikkate alınmaz.

(3) Olimpiyatlar gibi çok müsabakalı bir şampiyona sırasında bir müsabakanın ertelenmesi durumunda, bahisler kapanış seremonisinden önce müsabaka tamamlanincaya kadar geçerli olur.

(4) Bir sporcunun herhangi bir nedenle diskalifiye edilmesi veya müsabakadan çekilmesi durumunda, söz konusu sporcu lehine yapılan bahisler kaybeder.



(5) Sıralama turunda, skor berabere ise, daha yüksek sıralamaya (sınıflandırma) sahip sporcuyu/takımı işaret eden bahisler kazanır.

(6) Eleme ve final turunda, tie-break (eşitliği bozma) seti dikkate alınır.

(7) Müsabaka Galibi / Altın Madalya Kazanan: İştirakçiden, müsabakayı ya da altın madalyayı kazanacak sporcuyu/takımı tahmin etmesi istenir.

(8) Bir Madalya Kazanan: İştirakçiden, bir sporcunun/takımın en az bir madalya kazanıp kazanmayacağını tahmin etmesi istenir. Bazı müsabakalarda birden fazla bronz madalya dağıtılabilmektedir. Bu durumun gerçekleştiği müsabakalarda her iki bronz madalya sahibi için de yapılan bahisler kazanmış sayılır; ancak berabere biten yarış kuralları geçerli olarak neticelendirilir.

(9) Head to Head (Başa Baş) Bahisler: İştirakçiden, iki sporcudan hangisinin oyunun resmi galibi olacağını tahmin etmesi istenir.

#### **Yüzmeye İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 44** – (1) Tüm bahisler podyum törenindeki resmi sonuca göre belirlenecektir. Daha sonraki değişiklikler/incelemeler/diskalifiyeler dikkate alınmaz.

(2) Herhangi bir sporcunun hatalı çıkış dahil olmak üzere herhangi bir nedenle diskalifiye edilmesi veya müsabakadan çekilmesi durumunda, söz konusu sporcu lehine yapılan bahisler kaybetmiş sayılır.

(3) Olimpiyatlar gibi çok müsabakalı bir şampiyona sırasında bir müsabakanın ertelenmesi durumunda, bahisler kapanış seremonisinden önce müsabaka tamamlanincaya kadar geçerli olur.

(4) Müsabaka Galibi / Altın Madalya Kazanan: İştirakçiden, müsabakayı ya da altın madalyayı kazanacak sporcuyu/takımı tahmin etmesi istenir.

(5) Bir Madalya Kazanan: İştirakçiden, bir sporcunun/takımın en az bir madalya kazanıp kazanmayacağını tahmin etmesi istenir. Bazı müsabakalarda birden fazla bronz madalya dağıtılabilmektedir. Bu durumun gerçekleştiği müsabakalarda her iki bronz madalya sahibi için de yapılan bahisler kazanmış sayılır; ancak berabere biten yarış kuralları geçerli olarak neticelendirilir.

(6) Head to Head (Başa Baş): İştirakçiden, belirtilen müsabaka veya müsabakada adı geçen sporculardan hangisinin en hızlı zamanı kaydedeceğini tahmin etmesi istenir. Bahislerin geçerli olması için her iki sporcu da yarışmış olmalıdır. Sporculardan biri veya her ikisi yarışmaya iştirak etmezse, bu oyundaki tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

#### **Sutopuna İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 45** – (1) İptal edilen veya yarıda kalan bir müsabakada, neticesi önceden belirlenmiş bahisler haricinde tüm bahisler geçersiz sayılır.

(2) Aksi belirtilmediği müddetçe tüm bahisler müsabakanın normal süresi sonucuna göre neticelendirilir.

(3) Uzun vadeli oyunlarda, bahisler neticelendikten sonraki diskalifiye ve temyiz başvuruları değerlendirmeye alınmaz.

(4) Maç Sonucu: İştirakçiden, müsabakanın kazanan takımını tahmin etmesi istenir.

(5) Toplam Skor: İştirakçiden, her iki takım tarafından kaydedilen toplam gol sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

#### **Yelkencilğe İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 46** – (1) Müsabaka sonuçları podyum töreni sırasında açıklanır. Podyum töreni yapılmıyorsa, bahisler resmi yönetim organı tarafından yayınlanan sonuçlara dayanarak neticelendirilir. Daha sonraki diskalifiye veya yeni sonuç, kesinleşmiş bahisleri etkilemeyecektir.

(2) Eğer bir yarış ya da yat yarışı iptal edilirse bahisler resmi sonuçlara göre neticelendirilir.

(3) Eđer Olimpiyatlar'da ya da Dũnya Őampiyonası'nda bir yarıŐ ya da yat yarıŐı ertelenirse, mũsabakanın kapanıŐ tũreninden nce gerekleŐmesi Őartıyla tũm bahisler geerli sayılır. Aksi takdirde tũm bahisler geersiz sayılır.

(4) Head to Head (BaŐa BaŐ) oyunlarda, her iki yarıŐmacının da yarıŐmaya baŐlaması durumunda bahisler geerli sayılır.

(5) Ma Sonucu: İŐtirakiden, yarıŐın/yat yarıŐının ya da ikili eŐleŐmenin galibini tahmin etmesi istenir.

#### **Atlamaya (Tramplen) İliŐkin Bahis Kuralları**

**MADDE 47** – (1) Tũm bahisler podyum tũrenindeki resmi sonuca gre belirlenecektir. Daha sonraki deĐiŐiklikler/incelemeler/diskalifiyeler dikkate alınmaz.

(2) Bir sporcunun herhangi bir nedenle diskalifiye edilmesi veya mũsabakadan ekilmesi durumunda, sz konusu sporcuyu lehine yapılan bahisler kaybetmiŐ sayılır.

(3) Bahislerin geerli olması iin tramplenden atlama sporcuları bir dalıŐ yapmalıdır, aksi takdirde bahisler geersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(4) Olimpiyatlar gibi ok mũsabakalı bir Őampiyona sırasında bir mũsabakanın ertelenmesi durumunda, bahisler kapanıŐ seremonisinden nce mũsabaka tamamlanıncaya kadar geerli olur.

(5) Mũsabaka Galibi / Altın Madalya Kazanan: İŐtirakiden, mũsabakayı ya da altın madalyayı kazanacak sporcuyu/takımı tahmin etmesi istenir.

(6) Bir Madalya Kazanan: İŐtirakiden, bir sporcunun/takımın en az bir madalya kazanıp kazanmayacaĐını tahmin etmesi istenir. Bazı mũsabakalarda birden fazla bronz madalya daĐıtılabilmektedir. Bu durumun gerekleŐtiĐi mũsabakalarda her iki bronz madalya sahibi iin de yapılan bahisler kazanmıŐ sayılır; ancak berabere biten yarıŐ kuralları geerli olarak neticelendirilir.

(7) Head to Head (BaŐa BaŐ) Bahisler: İŐtirakiden, belirli bir eleme mũsabakasında daha fazla puanı alacak sporcuyu tahmin etmesi istenir. Bahislerin geerli olması iin her iki sporcuyu da yarıŐmaya baŐlamalıdır.

#### **Atletizme İliŐkin Bahis Kuralları**

**MADDE 48** – (1) Olimpiyat oyunlarında, tũm mũsabakalar resmi IOC (Uluslararası Olimpiyat Komitesi) sonuları zerinden karara baĐlanır.

(2) DiĐer atletizm mũsabakalarında, tũm mũsabakalar resmi IAAF (Uluslararası Atletizm Federasyonları BirliĐi) sonuları zerinden karara baĐlanır.

(3) Turnuva madalya tablosu zerine yapılan bahisler, nihai mũsabaka sonrası ve yayınlanan listeye gre karara baĐlanır. Daha sonraki herhangi bir diskalifiye veya deĐiŐiklik dikkate alınmaz.

(4) Madalya tũreninde altın, gũmŐŐ ve bronz madalya alan yarıŐmacılar bahislerin neticelendirilmesi amacı ile sırasıyla birinci, ikinci ve uncũ olarak kabul edilecektir.

(5) Atlere zel bahislerde, belirtilen sporcuyu belirli bir mũsabakaya baŐlamazsa bahisler geersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(6) Bir mũsabaka iptal edilir veya yarıda kalırsa, bahisler resmi organ tarafından ilan edilen sonulara gre neticelendirilir.

(7) Olimpiyatlar gibi ok mũsabakalı bir Őampiyona sırasında bir mũsabakanın ertelenmesi durumunda, bahisler kapanıŐ seremonisinden nce mũsabaka tamamlanıncaya kadar geerli olur.

(8) Herhangi bir sporcunun hatalı ıkıŐ dahil olmak zere diskalifiye edilmesi durumunda, sz konusu sporcuyu lehine yapılan bahisler kaybeder.

(9) Mũsabaka Galibi / Altın Madalya Kazanan: İŐtirakiden, mũsabakayı veya altın madalyayı kimin kazanacaĐını ya da hangi takımın kazanacaĐını tahmin etmesi istenir.

a) Bahislerin sonucu resmi podyum sonucuna gre belirlenir.

b) Olimpiyat Oyunları, Avrupa Şampiyonası ve Dünya Şampiyonası için, tüm sporculara oynanan bahisler finallere katılım durumuna bakılmaksızın geçerli olacaktır.

c) Diğer tüm atletizm organizasyonlarında, eğer bir sporcu sahada yer almazsa, söz konusu sporcuya yönelik seçim geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

ç) Birden fazla kazanan olması durumunda berabere biten yarış kuralı uygulanır.

d) Head to Head (Başa Baş) oyunlarda, her iki yarışmacının da yarışmaya başlaması durumunda bahisler geçerli sayılır. Müsabakanın son turuna yükselen yarışmacı kazanan olarak kabul edilir. Yarışmacıların her ikisinin de final turuna katılmaya hak kazandığı durumlarda, final turunu en iyi bitiren yarışmacı kazanan olarak kabul edilir. Her iki yarışmacı da aynı turda diskalifiye edilirse:

- Aynı tur ve aynı yarışlarda daha iyi bitirme süresine sahip yarışmacı kazanan olarak kabul edilir.

- Aynı tur ve farklı yarışlarda bahisler geçersiz sayılır.

(10) Bir Madalya Kazanan: İştirakçiden, bir sporcunun/takımın en az bir madalya kazanıp kazanmayacağını tahmin etmesi istenir.

a) Bahislerin sonucu resmi podyum sonucuna göre belirlenir.

b) Olimpiyat Oyunları, Avrupa Şampiyonası ve Dünya Şampiyonası için, tüm sporculara oynanan bahisler finallere katılım durumuna bakılmaksızın geçerli olacaktır.

c) Diğer tüm atletizm organizasyonlarında, eğer bir sporcu sahada yer almazsa, söz konusu sporcuya yönelik seçim geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

ç) Bazı müsabakalarda birden fazla bronz madalya dağıtılabilmektedir. Bu durumun gerçekleştiği müsabakalarda her iki bronz madalya sahibi için de yapılan bahisler kazanmış sayılır; ancak berabere biten yarış kuralı geçerli olarak neticelendirilir.

(11) Finale Ulaşan: İştirakçiden, bir sporcunun kendi müsabakasındaki finale ulaşip ulaşamayacağını tahmin etmesi istenir.

a) Bahisler organizasyonun resmi internet sitesindeki sonuçlara göre karara bağlanır.

b) Olimpiyat Oyunları, Avrupa Şampiyonası ve Dünya Şampiyonası için, tüm sporculara oynanan bahisler finallere katılım durumuna bakılmaksızın geçerli sayılır.

c) Diğer tüm atletizm organizasyonlarında, eğer bir sporcu sahada yer almazsa, söz konusu sporcuya yönelik seçim geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(12) Head to Head (Başa Baş): İştirakçiden, bir müsabakayı daha üst sırada tamamlayacak sporcuyu tahmin etmesi istenir.

a) Bahisler resmi sonuçlara göre karara bağlanır.

b) Eğer head to head (başa baş) bir karşılaşmada, her iki sporcu aynı turda elenirse daha yüksek dereceyi elde eden atlete yapılan bahis ikramiyeye hak kazanır.

c) Bahislerin geçerli olması için her iki sporcu da yarışmış olmalıdır. Sporcuların biri veya her ikisi yarışmaya iştirak etmezse, bu oyundaki tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

ç) Birden fazla kazanan olması durumunda berabere biten yarış kuralı uygulanır.

(13) Dünya Rekoru Kıırma: İştirakçiden, belirtilen bir sporcu tarafından müsabakaya yönelik dünya rekoru kırılıp kırılmayacağını tahmin etmesi istenir.

a) Adı geçen sporcu müsabakaya katılmazsa, bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

b) Diskalifiye durumunda müsabakaya katılmış olarak değerlendirilir.

c) Bir sporcu diskalifiye edilirse rekoru kırmamış sayılır.

### **Jimnastiğe İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 49** – (1) Tüm bahisler podyum törenindeki resmi sonuca göre belirlenecektir. Daha sonraki değişiklikler/incelemler/diskalifiyeler dikkate alınmaz.

(2) Bir sporcunun herhangi bir nedenle diskalifiye edilmesi veya müsabakadan çekilmesi durumunda, söz konusu sporcu lehine yapılan bahisler kaybeder.

(3) Olimpiyatlar gibi çok müsabakalı bir şampiyona sırasında bir müsabakanın ertelenmesi durumunda, bahisler kapanış seremonisinden önce müsabaka tamamlanincaya kadar geçerli olur.

(4) Müsabaka Galibi / Altın Madalya Kazanan: İştirakçiden, müsabakayı ya da altın madalyayı kazanacak sporcuyu/takımı tahmin etmesi istenir.

(5) Bir Madalya Kazanan: İştirakçiden, bir sporcunun/takımın en az bir madalya kazanıp kazanmayacağını tahmin etmesi istenir. Bazı müsabakalarda birden fazla bronz madalya dağıtılabilmektedir. Bu durumun gerçekleştiği müsabakalarda her iki bronz madalya sahibi için de yapılan bahisler kazanmış sayılır; ancak berabere biten yarış kuralları geçerli olarak neticelendirilir.

### **Taekwondoya İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 50** – (1) Bahisler müsabakadan hemen sonra ilan edilen resmi sonuca göre karara bağlanır. Yanlış sonucun ilan ediliyor olması durumunda bahisler müsabakanın düzeltilmiş sonucuna göre karara bağlanır. Daha sonraki duyurular, tahkikatlar veya resmi sonuçtaki değişiklikler bahislerin sonucunun belirlenmesini etkilemez.

(2) Bahisler her bir sporcu için müsabakayı kazanmasına yönelik oynanır ve bir beraberlik durumunda tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(3) Sporculardan birisi başka bir sporcu ile değiştirilirse tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(4) Bir sporcunun müsabakadan çekilmesi nedeniyle müsabaka ertelenirse bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(5) Olimpiyatlar gibi çok müsabakalı bir şampiyona sırasında bir müsabakanın ertelenmesi durumunda, bahisler kapanış seremonisinden önce müsabaka tamamlanincaya kadar geçerli olur.

(6) Müsabakanın Galibi (2 İhtimalli): İştirakçiden, müsabakanın resmi kazananını tahmin etmesi istenir.

a) Müsabakanın berabere bitmesi halinde tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

b) Bahislerin sonucu ringde ilan edilen resmi sonuca göre belirlenir. Sonraki itirazlar / değişiklikler bahislerin sonucunu etkilemez. Tüm bahisler, müsabaka raunt sayısındaki değişikliklerden bağımsız olarak değerlendirilir.

(7) Müsabaka Galibi / Altın Madalya Kazanan: İştirakçiden, müsabakayı ya da altın madalyayı kazanacak sporcuyu/takımı tahmin etmesi istenir.

a) Bahislerin sonucu resmi podyum sonucuna göre belirlenir.

b) Olimpiyat Oyunları, Avrupa Şampiyonası ve Dünya Şampiyonası için, tüm sporculara oynanan bahisler finallere katılım durumuna bakılmaksızın geçerli sayılır.

c) Birden fazla kazanan olması durumunda berabere biten yarış kuralı uygulanır.

(8) Bir Madalya Kazanan: İştirakçiden, bir sporcunun/takımın en az bir madalya kazanıp kazanmayacağını tahmin etmesi istenir.

a) Bahislerin sonucu resmi podyum sonucuna göre belirlenir.

b) Olimpiyat Oyunları, Avrupa Şampiyonası ve Dünya Şampiyonası için, tüm sporculara oynanan bahisler finallere katılım durumuna bakılmaksızın geçerli sayılır.

c) Bazı müsabakalarda birden fazla bronz madalya dağıtılabilmektedir. Bu durumun gerçekleştiği müsabakalarda her iki bronz madalya sahibi için de yapılan bahisler kazanmış sayılır; ancak berabere biten yarış kuralları geçerli olarak neticelendirilir.

### **Judoya İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 51** – (1) Tüm bahislerin sonucu podyum törenindeki resmi sonuca göre belirlenecektir. Daha sonraki değişiklikler/incelemeler/diskalifiyeler dikkate alınmaz.

(2) Bir sporcunun herhangi bir nedenle diskalifiye edilmesi veya müsabakadan çekilmesi durumunda, söz konusu sporcu lehine yapılan bahisler kaybeder.

(3) Bazı müsabakalarda birden fazla bronz madalya dağıtılabilmektedir. Bu durumun gerçekleştiği müsabakalarda her iki bronz madalya sahibi için de yapılan bahisler kazanmış sayılır.

(4) Olimpiyatlar gibi çok müsabakalı bir şampiyona sırasında bir müsabakanın ertelenmesi durumunda, bahisler kapanış seremonisinden önce müsabaka tamamlanıncaya kadar geçerli olur.

(5) Müsabaka Galibi / Altın Madalya Kazanan: İştirakçiden, müsabakayı ya da altın madalyayı kazanacak sporcu/takımı tahmin etmesi istenir.

(6) Bir Madalya Kazanan: İştirakçiden, bir sporcunun/takımın en az bir madalya kazanıp kazanmayacağını tahmin etmesi istenir. Bazı müsabakalarda birden fazla bronz madalya dağıtılabilmektedir. Bu durumun gerçekleştiği müsabakalarda her iki bronz madalya sahibi için de yapılan bahisler kazanmış sayılır; ancak berabere biten yarış kuralları geçerli olarak neticelendirilir.

(7) Head to Head (Başa Baş) Bahisler: İştirakçiden, iki sporcudan hangisinin oyunun resmi galibi olacağını tahmin etmesi istenir.

### **Boksa İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 52 –** (1) Bahisler müsabakadan hemen sonra ilan edilen resmi sonuca göre karara bağlanır. Yanlış sonucun ilan ediliyor olması durumunda bahisler, müsabakanın düzeltilmiş sonucuna göre karara bağlanır. Daha sonraki duyurular, tahkikatlar veya resmi sonuçtaki değişiklikler bahislerin sonucunun belirlenmesini etkilemez.

(2) Sporcunun birisi bir başkasıyla değiştirilirse tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(3) Eğer müsabaka ertelenirse, müsabaka tarihinden itibaren otuz gün içinde tekrar planlanmadıkça bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(4) Planlanan raunt sayısı, müsabakanın başlangıcında belirlenen raunt sayısına göre değişirse, o zaman müsabaka üzerindeki tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(5) "Tamamlanmayan Müsabaka" veya "Teknik Beraberlik" olarak ilan edilen müsabakalar üzerine yapılan bahisler, karardan önce belirlenmiş sonuca yönelik olanlar ve tespit edilmiş bahisler hariç, geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(6) Müsabakanın rauntlar arasında herhangi bir sebeple kesilmesi (ör. raunt başlamadan önce maçtan çekilme, diskalifiye), raundun başlamasına yönelik sinyale uymama (zillere cevap verememe) durumlarında, müsabaka bir önceki raundun sonunda sona ermiş sayılır.

(7) KO = Nakavt, bir sporcunun yere serildiği ve hakemin saymasına rağmen kalkmadığı durumu ifade eder.

(8) TKO = Teknik Nakavt, bir sporcunun yere serildiği ve hakemin saymasıyla ayağa kalktığı fakat hakemin sporcunun devam edebilecek durumda olmadığından müsabakayı durdurduğu veya hakemin sporcunun çok fazla darbe aldığını düşündüğü ve müsabakayı durdurduğu durumu ifade eder.

(9) RTD = Rakip Müsabakadan Çekildi, bir sporcunun raundun sonunda köşesine gittiği fakat köşenin sporcunun devam edecek durumda olmadığına karar verdiğinden bir sonraki raunda çıkmadığı durumu ifade eder.

(10) UD = Oy Birliği Kararı, planlanan tüm rauntlar tamamlandıktan sonra sonucun belirlenmesi puanlara kaldığında, üç hakemin de aynı sporcunun müsabakayı kazandığı konusunda mutabık kalmasını ifade eder.

(11) SD = Bölünmüş Karar, planlanan tüm rauntlar tamamlandıktan sonra sonucun belirlenmesi puanlara kaldığında üç hakemin ikisinin aynı sporcunun müsabakayı kazanması için oy kullanırken üçüncü hakemin diğer sporcuya lehine görüş belirttiği durumu ifade eder.

(12) MD = Çoğunluk Kararı, planlanan tüm rauntlar tamamlandıktan sonra sonucun belirlenmesi puanlara kaldığında üç hakemin ikisinin aynı sporcunun müsabakayı kazanması için oy kullanırken üçüncü hakemin beraberlik lehine görüş belirttiği durumu ifade eder.

(13) TD = Teknik Karar, kazara kafa atma sonucu bir sporcunun sakatlık nedeniyle müsabakaya devam edemediği durumdan ötürü bir müsabakanın durdurulması gerektiğini ifade eder. Müsabaka, söz konusu müsabakanın müsabaka kuralları tarafından belirlenmiş belirli sayıda turu geçtikten sonra hakemlerin puan kartlarına kalır ve kazanan müsabakanın durdurulduğu anda kazanana göre belirlenir. Bu durum gerçekleştiğinde müsabaka gerekli tura ulaşmazsa, o zaman bir beraberlik söz konusudur.

(14) DQ = Rakip Diskalifiye Edildi, rakiplerden birinin rakibine art arda ya da aşırı şekilde fauller yapması ya da diğer kuralları ihlal etmesini ifade eder. Her iki sporcu da diskalifiye edilirse o halde müsabaka tamamlanmamış bir müsabaka olarak ilan edilir.

(15) Müsabakanın Galibi (2 İhtimalli): İştirakçiden, müsabakanın resmi kazananını tahmin etmesi istenir. Beraberlik durumunda, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır. Bu, beraberliği veya tamamlanmayan müsabaka ya da teknik beraberlikle biten bir müsabakayı içerir.

(16) Toplam Raunt: İştirakçiden, müsabakadaki toplam raunt sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu ya da belirli bir aralıkta olup olup olmadığını tahmin etmesi istenir. Birinci raundun başlangıcı için zil çaldığında müsabaka başlamış kabul edilir. Eğer sporculardan biri bir sonraki raunt için zil çaldığında ringe çıkmazsa, rakibi bir önceki rauntta kazanmış sayılır.

(17) En Çok Madalya Kazanan Takım/Sporcu, Toplam Altın Madalya Sayısı: İştirakçiden, müsabakada en çok madalya kazanan, belirli bir türde (altın, gümüş, bronz) en çok madalya kazanan, kazanılan toplam veya belirli bir türdeki (altın, gümüş, bronz) madalya sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu veya belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

(18) Müsabaka Galibi / Altın Madalya Kazanan: İştirakçiden, müsabakayı ya da altın madalyayı kazanacak sporcu/takımı tahmin etmesi istenir.

(19) Bir Madalya Kazanan: İştirakçiden, bir sporcunun/takımın en az bir madalya kazanıp kazanmayacağını tahmin etmesi istenir. Bazı müsabakalarda birden fazla bronz madalya dağıtılabilir. Bu durumun gerçekleştiği müsabakalarda her iki bronz madalya sahibi için de yapılan bahisler kazanmış sayılır; ancak berabere biten yarış kuralları geçerli olarak neticelendirilir.

(20) Galibiyetin Şekli: İştirakçiden, aşağıda yer alan seçeneklerden birini tahmin etmesi istenir:

- Boksör 1 KO, TKO veya Diskalifiye ile kazanır,
- Boksör 1 Karar veya Teknik Kararla kazanır,
- Boksör 2 KO, TKO veya Diskalifiye ile kazanır,
- Boksör 2 Karar veya Teknik Kararla kazanır,
- Beraberlik veya Teknik Beraberlik.

#### **UFC ve MMA'ya İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 53** – (1) Bahisler müsabakadan hemen sonra ilan edilen resmi sonuca göre karara bağlanır. Daha sonraki duyurular, tahkikatlar veya resmi sonuçtaki değişiklikler bahislerin sonucunun belirlenmesini etkilemez. Yanlış sonucun ilan ediliyor olması durumunda bahisler müsabakanın düzeltilmiş sonucuna göre karara bağlanır.

(2) Sporcunun birisi bir başkasıyla değiştirilirse tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(3) Bir sporcu diskalifiye olduğunda, rakibi olan sporcu müsabakanın durdurulduğu rauntta KO / TKO / Durdurma ile galip olarak ilan edilir.

(4) Birinci raundun başlangıcı için zil çaldığında müsabaka başlamış kabul edilir. Eğer sporculardan biri bir sonraki raunt için zil çaldığında ringe çıkmazsa, rakibi bir önceki rauntta kazanmış sayılır.

(5) Bir sporcunun müsabakadan çekilmesi nedeniyle müsabaka ertelenirse bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(6) Bir müsabaka başka bir UFC müsabakasına taşınırsa, program değişikliğinden önce oynanan tüm bahisler geçerli olacaktır.

(7) Bir müsabaka "Tamamlanmayan müsabaka" veya "Beraberlik" olarak ilan edilirse bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(8) Planlanan raunt sayısı, müsabakanın başlangıçta belirlenmiş tur sayısına göre değişirse, o zaman müsabaka üzerindeki tüm bahisler "Müsabaka Galibi" üzerine yapılan bahisler hariç tutulmak üzere geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(9) KO / TKO / Durdurma, bir sporcunun yere serildiği ve devam edemediği veya hakemin araya girerek müsabakayı durdurduğu zaman gerçekleşir. Ayrıca doktor veya sporcunun köşesi de (antrenör vb.) müsabakayı durdurabilir ya da sporcu yaralanma nedeniyle müsabakadan çekilebilir.

(10) Teslim, havlu atma nedeniyle, teknik başvuru nedeniyle hakemin müsabakayı durdurmasını veya sporcunun mücadeleyi bırakmasını ifade eder.

(11) Karar, müsabaka uzadıkça hakemlerin kazanana karar vermek için her raundu puanlamasını ifade eder.

(12) Teknik Karar, müsabakanın planlanan raunt sayısının tamamlanmasından önce durdurulmasını ve boks müsabakasının sonucu bir kazananı belirleyebilecek olan hakemlerin puan kartlarına kalmasını ifade eder. (Örneğin, kazara kafaların çarpışması vs.)

(13) Teknik Beraberlik, müsabakanın planlanan raunt sayısının tamamlanmasından önce durdurulmasını ve boks müsabakasının sonucu bir kazananı belirleyemeyecek olan hakemlerin puan kartlarına kalmasını ifade eder.

(14) Müsabaka Galibi: İştirakçiden, müsabakanın resmi galibini tahmin etmesi istenir.

(15) Galibiyetin Şekli: İştirakçiden, müsabakayı kazanacak sporcuyu ve hangi şekilde kazanacağını tahmin etmesi istenir.

(16) Raunt Bahisi: İştirakçiden, müsabakada hangi rauntta müsabakanın kazanılacağını tahmin etmesi istenir.

a) Bir sporcu, rauntlar arasındaki süre esnasında müsabakadan çekilirse, önceki turda müsabakanın sona erdiği kabul edilir. Zil, bir raundun sonunu işaret edecek ve tekrar çalınan zil, bir sonraki raundun başlangıcını belirtecektir.

b) Eğer mücadele planlanan raunt sayısı tamamlanmadan önce hakemlerin puan kartlarına giderse, galibin puanla kazandığı kararı verilir.

c) Puanla galibiyet sadece rauntların hepsi tamamlandığında söz konusudur.

ç) Müsabaka beraberlikle biterse, bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(17) Round Alt/Üst: İştirakçiden, müsabakada oynanan toplam round sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

(18) Sona Ulaşan Müsabaka: İştirakçiden, müsabakanın öngörülen tüm rauntların sonunda sonuçlanıp sonuçlanmayacağını tahmin etmesi istenir. Müsabaka öngörülen tüm rauntlar tamamlanmadan sona ererse müsabaka sona ulaşmamıştır.

(19) Yıl Sonu Unvan Sahibi: İştirakçiden, takvim yılı sonunda kendi klasmanının unvan sahibini tahmin etmesi istenir.

a) Oyun, ufc.com tarafından belirlenmek üzere belirli bir yılın sonunda unvan sahibi olanlara göre sonuca bağlanacaktır.

b) Yıl sonu itibarıyla unvanın sahibi yoksa bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

### **Bandye İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 54** – (1) Bir müsabaka oyun programında belirtilen tarih ve saatte oynanmazsa, tüm bahisler geçersiz sayılır.

- (2) Aksi belirtilmediği müddetçe bahisler uzatma devrelerini içermez.
- (3) Müsabakada saha değişikliği durumunda tüm bahisler geçerli sayılır.
- (4) Bir müsabakanın formatı 2x45 dakikadan 3x30 dakikaya değiştirilirse, ilk yarı ve ikinci yarı için oynanan bahisler geçersiz sayılır.
- (5) Maç Sonucu: İştirakçiden, müsabakanın kazananını tahmin etmesi istenir.
- (6) Toplam Skor: İştirakçiden, her iki takım tarafından atılan toplam gol sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

#### **Alp Disiplini Kayağına İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 55** – (1) Müsabaka bir takvim gününden daha ileri bir tarihe ertelenirse, yarıda kalan veya ertelenen müsabakadaki tüm bahisler geçersiz sayılır.

(2) Uzun vadeli oyunlarda, kısaltılmış veya yarıda kalmış bir müsabaka aynı takvim günü içinde resmi organ tarafından geçerli olarak ilan edilirse, tüm bahisler geçerli olur. Aksi takdirde, bahisler geçersiz sayılır.

(3) İptal edilen veya yarıda kalan bir müsabakada, neticesi önceden belirlenmiş bahisler haricinde tüm bahisler geçersiz sayılır.

(4) Müsabakada yer değişikliği gerçekleşirse bahisler geçersiz sayılır.

(5) Yarışmacılar üzerine oynanan bahisler, yalnızca ismi müsabaka listesinde verilen yarışmacılar başlangıç çizgisini/kapısını geçerek yarışmaya başladığı durumlarda geçerli sayılır.

(6) Müsabaka sonuçları podyum töreni sırasında açıklanır. Podyum töreni yapılmıyorsa, bahisler resmi yönetim organı tarafından yayınlanan sonuçlara dayanarak neticelendirilir. Daha sonraki diskalifiye veya yeni sonuç, kesinleşmiş bahisleri etkilemeyecektir.

(7) Head to Head (Başa Baş): İştirakçiden, bir turnuvada veya bir yarışta iki takım veya yarışmacı arasında hangisinin daha iyi performans göstereceğini tahmin etmesi istenir (örneğin, kim önde bitirecek, turda veya final sıralamasında kim daha iyi bir pozisyon alacak vb.).

#### **Sürat Patenine İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 56** – (1) Müsabaka bir takvim gününden daha ileri bir tarihe ertelenirse, yarıda kalan veya ertelenen müsabakadaki tüm bahisler geçersiz sayılır.

(2) Kısaltılmış veya yarıda kalmış bir müsabaka, aynı takvim günü içinde resmi organ tarafından geçerli olarak ilan edilirse, tüm bahisler geçerli olur.

(3) İptal edilen veya yarıda kalan bir müsabakada, neticesi önceden belirlenmiş bahisler haricinde tüm bahisler geçersiz sayılır.

(4) Yarışmacılar üzerine oynanan bahisler, yalnızca ismi müsabaka listesinde verilen yarışmacılar başlangıç çizgisini/kapısını geçerek yarışmaya başladığı durumlarda geçerli sayılır.

(5) Müsabaka sonuçları podyum töreni sırasında açıklanır. Podyum töreni yapılmıyorsa, bahisler resmi yönetim organı tarafından yayınlanan sonuçlara dayanarak neticelendirilir. Daha sonraki diskalifiye veya yeni sonuç, kesinleşmiş bahisleri etkilemeyecektir.

(6) Head to Head (Başa Baş) oyunlarda, her iki yarışmacının da yarışmaya başlaması durumunda bahisler geçerli sayılır.

(7) Head to Head (Başa Baş): İştirakçiden, bir turnuvada veya bir yarışta iki takım veya yarışmacı arasında hangisinin daha iyi performans göstereceğini tahmin etmesi istenir (örneğin, kim önde bitirecek, turda veya final sıralamasında kim daha iyi bir pozisyon alacak vb.).

#### **Olimpik Oyunlara İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 57** – (1) Ertelenen veya yarıda kalan bir müsabaka üzerine oynanan tüm bahisler, müsabakanın kapanış töreninden önce gerçekleşmesi şartıyla geçerli sayılır.

(2) İptal edilen veya yarıda kalan bir müsabakada, neticesi önceden belirlenmiş bahisler haricinde tüm bahisler geçersiz sayılır.



(3) Yarışmacılar üzerine oynanan bahisler, yalnızca ismi müsabaka listesinde verilen yarışmacılar başlangıç çizgisini/kapısını geçerek yarışmaya başladığı durumlarda geçerli sayılır.

(4) Müsabaka sonuçları podyum töreni sırasında açıklanır. Podyum töreni yapılmıyorsa, bahisler resmi yönetim organı tarafından yayınlanan sonuçlara dayanarak neticelendirilir. Daha sonraki diskalifiye veya yeni sonuç, kesinleşmiş bahisleri etkilemeyecektir.

(5) Head to Head (Başa Baş): İştirakçiden, bir turnuvada veya bir yarışta iki takım veya yarışmacı arasında hangisinin daha iyi performans göstereceğini tahmin etmesi istenir (örneğin, kim önde bitirecek, turda veya final sıralamasında kim daha iyi bir pozisyon alacak vb.).

(6) En Çok Madalya Kazanan Takım/Sporcu, Toplam Altın Madalya Sayısı: İştirakçiden, müsabakada en çok madalya kazanan, belirli bir türde (altın, gümüş, bronz) en çok madalya kazanan, kazanılan toplam veya belirli bir türdeki (altın, gümüş, bronz) madalya sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu veya belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

(7) Müsabaka Galibi / Altın Madalya Kazanan: İştirakçiden, müsabakayı ya da altın madalyayı kazanacak sporcuyu/takımı tahmin etmesi istenir.

(8) Bir Madalya Kazanan: İştirakçiden, bir sporcunun/takımın en az bir madalya kazanıp kazanmayacağını tahmin etmesi istenir. Bazı müsabakalarda birden fazla bronz madalya dağıtılabilmektedir. Bu durumun gerçekleştiği müsabakalarda her iki bronz madalya sahibi için de yapılan bahisler kazanmış sayılır; ancak berabere biten yarış kuralları geçerli olarak neticelendirilir.

### **Güreş ve Haltere İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 58** – (1) Bir müsabakanın planlanmış akışı veya oynanacağı yer değiştirilirse bahisler geçerli olur.

(2) Birden fazla oyuncu/ülke/takımın aynı sırada tamamlaması durumunda, berabere biten yarış kuralı geçerli olacaktır.

(3) Eğer oyuncu/ülke/takım herhangi bir müsabakadan çekilir veya diskalifiye edilirse, tüm bahisler geçerli sayılır.

(4) Müsabaka sonuçları podyum töreni sırasında açıklanır. Podyum töreni yapılmıyorsa, bahisler resmi yönetim organı tarafından yayınlanan sonuçlara dayanarak neticelendirilir. Daha sonraki diskalifiye veya yeni sonuç, kesinleşmiş/neticelendirilmiş bahisleri etkilemeyecektir.

(5) Kapanış seremonisi yapılmıyorsa ve söz konusu organizasyon tamamlanmadıysa, sonucu kesinleşmiş olanlar haricindeki tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(6) Fikstürde/Şampiyonada/Turnuvada yer alan ve kapanış seremonisi öncesinde tamamlanmayan madalya müsabakaları üzerine oynanan tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(7) "Tamamlanmayan Müsabaka" olarak ilan edilen müsabakalar üzerine yapılan bahisler, kesinti zamanında sonucu tespit edilmiş olanlar hariç olmak üzere geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(8) En Çok Madalya Kazanan Takım/Sporcu, Toplam Altın Madalya Sayısı: İştirakçiden, müsabakada en çok madalya kazanan takım/sporcuyu, belirli bir türde (altın, gümüş, bronz) en çok madalya kazanan takım/sporcuyu, kazanılan toplam veya belirli bir türdeki (altın, gümüş, bronz) madalya sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu veya belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

(9) Müsabaka Galibi / Altın Madalya Kazanan: İştirakçiden, müsabakayı ya da altın madalyayı kazanacak sporcuyu/takımı tahmin etmesi istenir.

(10) Bir Madalya Kazanan: İştirakçiden, bir sporcunun/takımın en az bir madalya kazanıp kazanmayacağını tahmin etmesi istenir. Bazı müsabakalarda birden fazla bronz madalya dağıtılabilmektedir. Bu durumun gerçekleştiği müsabakalarda her iki bronz madalya

sahibi için de yapılan bahisler kazanmış sayılır; ancak berabere biten yarış kuralı geçerli olarak neticelendirilir.

**Biatlon, Bobsleigh (Yarış Kızağı), Kros, Curling, Artistik Patinaj, Serbest Stil Kayak, Kızak, Kuzey Alp Disiplini, Kısa Mesafe Sürat Pateni, Skeleton, Kayakla Atlama, Snowboard, Kış Sporlarına İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 59** – (1) Müsabaka bir takvim gününden daha ileri bir tarihe ertelenirse, yarıda kalan veya ertelenen müsabakadaki tüm bahisler geçersiz sayılır.

(2) Kısaltılmış veya yarıda kalmış bir müsabaka, aynı takvim günü içinde resmi organ tarafından geçerli olarak ilan edilirse, tüm bahisler geçerli olur.

(3) İptal edilen veya yarıda kalan bir müsabakada, neticesi önceden belirlenmiş bahisler haricinde tüm bahisler geçersiz sayılır.

(4) Yarışmacılar üzerine oynanan bahisler, yalnızca ismi müsabaka listesinde verilen yarışmacılar başlangıç çizgisini/kapısını geçerek yarışmaya başladığı durumlarda geçerli sayılır.

(5) Müsabaka sonuçları podyum töreni sırasında açıklanır. Podyum töreni yapılmıyorsa, bahisler resmi yönetim organı tarafından yayınlanan sonuçlara dayanarak neticelendirilir. Daha sonraki diskalifiye veya yeni sonuç, kesinleşmiş bahisleri etkilemeyecektir.

(6) Head to Head (Başa Baş): İştirakçiden, bir turnuvada veya bir yarışta iki takım veya yarışmacı arasında hangisinin daha iyi performans göstereceğini tahmin etmesi istenir (örneğin, kim önde bitirecek, turda veya final sıralamasında kim daha iyi bir pozisyon alacak vb.).

(7) En Çok Madalya Kazanan Takım/Sporcu, Toplam Altın Madalya Sayısı: İştirakçiden, müsabakada en çok madalya kazanan, belirli bir türde (altın, gümüş, bronz) en çok madalya kazanan, kazanılan toplam veya belirli bir türdeki (altın, gümüş, bronz) madalya sayısının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu veya belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

(8) Müsabaka Galibi / Altın Madalya Kazanan: İştirakçiden, müsabakayı ya da altın madalyayı kazanacak sporcuyu/takımı tahmin etmesi istenir.

(9) Bir Madalya Kazanan: İştirakçiden, bir sporcunun/takımın en az bir madalya kazanıp kazanmayacağını tahmin etmesi istenir. Bazı müsabakalarda birden fazla bronz madalya dağıtılabilmektedir. Bu durumun gerçekleştiği müsabakalarda her iki bronz madalya sahibi için de yapılan bahisler kazanmış sayılır; ancak berabere biten yarış kuralları geçerli olarak neticelendirilir.

**3x3 Basketbol'a İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 60** – (1) Müsabaka bir takvim gününden daha ileri bir tarihe ertelenirse, yarıda kalan veya ertelenen müsabakadaki tüm bahisler geçersiz sayılır.

(2) Kısaltılmış veya yarıda kalmış bir müsabaka, aynı takvim günü içinde resmi organ tarafından geçerli olarak ilan edilirse, tüm bahisler geçerli olur.

(3) İptal edilen veya yarıda kalan bir müsabakada, neticesi önceden belirlenmiş bahisler haricinde tüm bahisler geçersiz sayılır.

(4) Maç Sonucu (Moneyline): İştirakçiden, müsabakanın nihai sonucunu tahmin etmesi istenir. Uzatmalar dahildir.

(5) Handikaplı Sonuç: İştirakçiden, müsabakanın ilk yarı, ikinci yarı, herhangi bir periyot veya müsabakanın nihai skoruna handikap uyguladıktan sonra müsabakanın kazanan takımını tahmin etmesi istenir. Risk Yönetim Merkezi, iki takımdan herhangi biri için handikap ilan edebilir. Bu durumlarda, bir takımın galibiyeti, kendisi veya rakip takım için verilen handikapın geçilmesiyle sağlanır. Handikap bir tam sayı veya ondalıklı sayı olarak açılabilir. Handikapın ondalıklı sayı olarak açıldığı durumlarda eşitlik mümkün değildir. Risk Yönetim Merkezi, handikapı istediği zaman değiştirebilir. Bir bahisi kazanan olarak kabul etmek için dikkate alınan handikap, Merkezi Bahis Sistemi tarafından onaylandığı anda geçerli olan handikaptır.

(6) Toplam Sayı (Uzatmalar Dahil): İştirakçiden, müsabakada normal süre üzerine oynanan uzatma devreleri de dahil olmak üzere her iki takım tarafından atılan toplam sayının veya bir basketbol oyuncusu/oyuncuları tarafından atılan toplam sayının ya da ev sahibi veya deplasman takımı tarafından atılan sayının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu ya da belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir.

(7) Toplam Sayı: İştirakçiden, müsabakanın normal süresi sonunda veya ilk yarı, ikinci yarı ya da herhangi bir periyotta her iki takım tarafından atılan toplam sayının veya bir basketbol oyuncusu/oyuncuları tarafından atılan toplam sayının ya da ev sahibi veya deplasman takımı tarafından atılan sayının programda yayınlanan bir limitin "Altında" mı, yoksa "Üstünde" mi olduğunu veya belirli bir aralıkta olup olmadığını tahmin etmesi istenir. Bu bahislerde uzatma devreleri dahil edilmez.

(8) Toplam Sayı Tek/Çift (Uzatmalar Dahil): İştirakçiden, müsabakada normal süre üzerine oynanan uzatma devreleri de dahil olmak üzere her iki takım tarafından atılan toplam sayının ya da ev sahibi veya deplasman takımı tarafından atılan sayının tek veya çift mi olduğunu tahmin etmesi istenir.

(9) Toplam Sayı Tek/Çift: İştirakçiden, müsabakanın normal süresindeki sonucunda, ilk yarı, ikinci yarı veya herhangi bir periyot sonucunda her iki takım tarafından atılan toplam sayının ya da ev sahibi veya deplasman takımı tarafından atılan sayının tek veya çift mi olduğunu tahmin etmesi istenir. Bu bahislerde uzatma devreleri dahil edilmez.

(10) X Sayıya İlk Hangi Takım Ulaşacak: İştirakçiden, müsabakada oyun programında belirtilen sayıya ilk ulaşacak takımı tahmin etmesi istenir. Belirtilen skora her iki takım da ulaşamaz ise tüm bahisler bir (1.00) olarak değerlendirilir.

(11) Sonraki Sayıyı Kazanan Takım: İştirakçiden, oyun programında belirtilen aralıkta bir sonraki sayıyı alan takımı tahmin etmesi istenir.

(12) Turnuvada/Ligde Seriyi Kim Kazanır / Seri Skoru / Seri Kaçınıcı Oyunda Biter: İştirakçiden, bir turnuvada/ligde seriyi kimin kazanacağını veya seri skorunun kaç kaç olacağını ya da serinin kaçınıcı oyunda biteceğini tahmin etmesi istenir.

a) Aksi belirtilmediği sürece, herhangi bir nedenle serinin başlangıcından sonra turnuvadan/ligden diskalifiye olan veya çekilen bir takıma yapılan bahisler kaybedecektir.

b) Herhangi bir nedenle seride yer almayan bir takıma oynanan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

c) Herhangi bir nedenle serinin iptal edilmesi durumunda, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(13) Turnuvanın/Ligin veya Bir Bölümünün Oynayanı/Kazananı / Turnuvada/Ligde Yarı Finallerin/Çeyrek Finallerin Oynayanı/Kazananı / Grup Aşamasının Oynayanı/Kazananı / Elemelerin Oynayanı/Kazananı: İştirakçiden, bir turnuvada/ligde (veya bir bölümünde, ör. bölüm, konferans vs.) hangi takımın oynayacağını ya da birinci veya şampiyon olacağını ya da hangi ülke takımının şampiyon olacağını veya hangi grubun takımının şampiyon olacağını ya da ilk kez şampiyon bitirecek takımı veya hangi takımların yarı final ya da çeyrek final maçlarını oynayacağını veya kazanacağını ya da hangi takımın belli bir eleme grubunda oynayacağını veya grup kazananı olacağını ya da bir eleme veya play - off turunu oynayacağını ya da kazanacağını tahmin etmesi istenir.

a) Yukarıda belirtilmiş olan kazananlar, turnuvayı/ligi organize eden idari organ tarafından belirlenen turnuva/lig kuralları ile uyumlu olarak tespit edilir.

b) Aksi belirtilmediği sürece, turnuva/lig başladıktan sonra herhangi bir nedenle turnuvadan/ligden diskalifiye edilen veya çekilen bir takıma oynanan bahisler kaybetmiş sayılır.

c) Herhangi bir nedenle turnuvada/ligde yer almayan bir takıma oynanan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

ç) Herhangi bir nedenle bir turnuvanın/ligin iptal edilmesi durumunda, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

(14) Turnuvanın/Ligin Finalinde Yarışan Takımlar: İştirakçiden, turnuvadaki/ligdeki final müsabakasında oynayacak olan takımları tahmin etmesi istenir.

a) Finallerde yer alma yeterliliğine sahip takım çifti, idare organı tarafından tespit edilen turnuva/lig kuralları ile uyumlu olarak belirlenir ve belirtilir.

b) Aksi belirtilmediği sürece, herhangi bir nedenle turnuvanın/ligin başlamasından sonra turnuvadan/ligden diskalifiye olan veya çekilen bir takıma oynanan bahisler kaybetmiş sayılır.

c) Herhangi bir nedenle turnuvada/ligde yer almayan bir takıma oynanan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

ç) Bir turnuvanın/ligin herhangi bir nedene bağlı olarak iptal edilmesi durumunda, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

### **Çim Topu'na (Bowls) İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 61** – (1) Müsabaka bir takvim gününden daha ileri bir tarihe ertelenirse, yarıda kalan veya ertelenen müsabakadaki tüm bahisler geçersiz sayılır.

(2) Herhangi bir oyuncunun müsabakadan çekilmesi ya da elenmesi durumlarında, neticelenmemiş tüm bahisler geçersiz sayılır.

(3) Eğer bir müsabaka iptal edilirse, neticesi önceden belirlenmiş bahisler haricindeki tüm bahisler geçersiz sayılır.

(4) Maç Sonucu: İştirakçiden, müsabakanın nihai sonucunu tahmin etmesi istenir.

(5) Turnuva Kazananı: İştirakçiden, bir turnuvada hangi oyuncunun birinci olacağını tahmin etmesi istenir.

a) Bir turnuvanın kazananı, turnuva organizatörü tarafından belirlenen turnuva kuralları ile uyumlu olarak tespit edilir.

b) Aksi belirtilmediği sürece, herhangi bir nedenle turnuvanın başlangıcından sonra turnuvadan diskalifiye olan veya diğer şekilde çekilen bir oyuncuya yapılan bahisler kaybedecektir.

c) Herhangi bir nedenle turnuvada yer almayan bir oyuncuya oynanan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

ç) Bir turnuvanın herhangi bir nedenle iptal edilmesi durumunda, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

### **Satranç'a İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 62** – (1) Müsabaka bir takvim gününden daha ileri bir tarihe ertelenirse, yarıda kalan veya ertelenen müsabakadaki tüm bahisler geçersiz sayılır.

(2) Herhangi bir oyuncunun müsabakadan çekilmesi ya da elenmesi durumlarında, neticelenmemiş tüm bahisler geçersiz sayılır.

(3) Eğer bir müsabaka iptal edilirse, neticesi önceden belirlenmiş bahisler haricindeki tüm bahisler geçersiz sayılır.

(4) Maç Sonucu: İştirakçiden, müsabakanın nihai sonucunu tahmin etmesi istenir.

(5) Turnuva Kazananı: İştirakçiden, bir turnuvada hangi oyuncunun birinci olacağını tahmin etmesi istenir.

a) Bir turnuvanın kazananı, turnuva organizatörü tarafından belirlenen turnuva kuralları ile uyumlu olarak tespit edilir.

b) Aksi belirtilmediği sürece, herhangi bir nedenle turnuvanın başlangıcından sonra turnuvadan diskalifiye olan veya diğer şekilde çekilen bir oyuncuya yapılan bahisler kaybedecektir.

c) Herhangi bir nedenle turnuvada yer almayan bir oyuncuya oynanan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

ç) Bir turnuvanın herhangi bir nedenle iptal edilmesi durumunda, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

#### **Pickleball'a İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 63** – (1) Müsabaka bir takvim gününden daha ileri bir tarihe ertelenirse, yarıda kalan veya ertelenen müsabakadaki tüm bahisler geçersiz sayılır.

(2) Herhangi bir oyuncunun müsabakadan çekilmesi ya da elenmesi durumlarında, neticelenmemiş tüm bahisler geçersiz sayılır.

(3) Eğer bir müsabaka iptal edilirse, neticesi önceden belirlenmiş bahisler haricindeki tüm bahisler geçersiz sayılır.

(4) Maç Sonucu: İştirakçiden, müsabakanın nihai sonucunu tahmin etmesi istenir.

(5) Turnuva Kazananı: İştirakçiden, bir turnuvada hangi oyuncunun birinci olacağını tahmin etmesi istenir.

a) Bir turnuvanın kazananı, turnuva organizatörü tarafından belirlenen turnuva kuralları ile uyumlu olarak tespit edilir.

b) Aksi belirtilmediği sürece, herhangi bir nedenle turnuvanın başlangıcından sonra turnuvadan diskalifiye olan veya diğer şekilde çekilen bir oyuncuya yapılan bahisler kaybedecektir.

c) Herhangi bir nedenle turnuvada yer almayan bir oyuncuya oynanan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

ç) Bir turnuvanın herhangi bir nedenle iptal edilmesi durumunda, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

#### **Atıcılık'a İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 64** – (1) Müsabaka bir takvim gününden daha ileri bir tarihe ertelenirse, yarıda kalan veya ertelenen müsabakadaki tüm bahisler geçersiz sayılır.

(2) Herhangi bir oyuncunun müsabakadan çekilmesi ya da elenmesi durumlarında, neticelenmemiş tüm bahisler geçersiz sayılır.

(3) Eğer bir müsabaka iptal edilirse, neticesi önceden belirlenmiş bahisler haricindeki tüm bahisler geçersiz sayılır.

(4) Maç Sonucu: İştirakçiden, müsabakanın nihai sonucunu tahmin etmesi istenir.

(5) Turnuva Kazananı: İştirakçiden, bir turnuvada hangi oyuncunun birinci olacağını tahmin etmesi istenir.

a) Bir turnuvanın kazananı, turnuva organizatörü tarafından belirlenen turnuva kuralları ile uyumlu olarak tespit edilir.

b) Aksi belirtilmediği sürece, herhangi bir nedenle turnuvanın başlangıcından sonra turnuvadan diskalifiye olan veya diğer şekilde çekilen bir oyuncuya yapılan bahisler kaybedecektir.

c) Herhangi bir nedenle turnuvada yer almayan bir oyuncuya oynanan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

ç) Bir turnuvanın herhangi bir nedenle iptal edilmesi durumunda, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

#### **Binicilik'e İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 65** – (1) Müsabaka bir takvim gününden daha ileri bir tarihe ertelenirse, yarıda kalan veya ertelenen müsabakadaki tüm bahisler geçersiz sayılır.

(2) Herhangi bir oyuncunun müsabakadan çekilmesi ya da elenmesi durumlarında, neticelenmemiş tüm bahisler geçersiz sayılır.

(3) Eğer bir müsabaka iptal edilirse, neticesi önceden belirlenmiş bahisler haricindeki tüm bahisler geçersiz sayılır.

(4) Maç Sonucu: İştirakçiden, müsabakanın nihai sonucunu tahmin etmesi istenir.

(5) Turnuva Kazananı: İştirakçiden, bir turnuvada hangi oyuncunun birinci olacağını tahmin etmesi istenir.

a) Bir turnuvanın kazananı, turnuva organizatörü tarafından belirlenen turnuva kuralları ile uyumlu olarak tespit edilir.

b) Aksi belirtilmediği sürece, herhangi bir nedenle turnuvanın başlangıcından sonra turnuvadan diskalifiye olan veya diğer şekilde çekilen bir oyuncuya yapılan bahisler kaybedecektir.

c) Herhangi bir nedenle turnuvada yer almayan bir oyuncuya oynanan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

ç) Bir turnuvanın herhangi bir nedenle iptal edilmesi durumunda, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

#### **Eskrim'e İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 66** – (1) Müsabaka bir takvim gününden daha ileri bir tarihe ertelenirse, yarıda kalan veya ertelenen müsabakadaki tüm bahisler geçersiz sayılır.

(2) Herhangi bir oyuncunun müsabakadan çekilmesi ya da elenmesi durumlarında, neticelenmemiş tüm bahisler geçersiz sayılır.

(3) Eğer bir müsabaka iptal edilirse, neticesi önceden belirlenmiş bahisler haricindeki tüm bahisler geçersiz sayılır.

(4) Maç Sonucu: İştirakçiden, müsabakanın nihai sonucunu tahmin etmesi istenir.

(5) Turnuva Kazananı: İştirakçiden, bir turnuvada hangi oyuncunun birinci olacağını tahmin etmesi istenir.

a) Bir turnuvanın kazananı, turnuva organizatörü tarafından belirlenen turnuva kuralları ile uyumlu olarak tespit edilir.

b) Aksi belirtilmediği sürece, herhangi bir nedenle turnuvanın başlangıcından sonra turnuvadan diskalifiye olan veya diğer şekilde çekilen bir oyuncuya yapılan bahisler kaybedecektir.

c) Herhangi bir nedenle turnuvada yer almayan bir oyuncuya oynanan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

ç) Bir turnuvanın herhangi bir nedenle iptal edilmesi durumunda, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

#### **Kano'ya (Durgunsu, Slalom) İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 67** – (1) Müsabaka bir takvim gününden daha ileri bir tarihe ertelenirse, yarıda kalan veya ertelenen müsabakadaki tüm bahisler geçersiz sayılır.

(2) Herhangi bir oyuncunun müsabakadan çekilmesi ya da elenmesi durumlarında, neticelenmemiş tüm bahisler geçersiz sayılır.

(3) Eğer bir müsabaka iptal edilirse, neticesi önceden belirlenmiş bahisler haricindeki tüm bahisler geçersiz sayılır.

(4) Maç Sonucu: İştirakçiden, müsabakanın nihai sonucunu tahmin etmesi istenir.

(5) Turnuva Kazananı: İştirakçiden, bir turnuvada hangi oyuncunun birinci olacağını tahmin etmesi istenir.

a) Bir turnuvanın kazananı, turnuva organizatörü tarafından belirlenen turnuva kuralları ile uyumlu olarak tespit edilir.

b) Aksi belirtilmediği sürece, herhangi bir nedenle turnuvanın başlangıcından sonra turnuvadan diskalifiye olan veya diğer şekilde çekilen bir oyuncuya yapılan bahisler kaybedecektir.

c) Herhangi bir nedenle turnuvada yer almayan bir oyuncuya oynanan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

ç) Bir turnuvanın herhangi bir nedenle iptal edilmesi durumunda, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

#### **Kürek'e İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 68** – (1) Müsabaka bir takvim gününden daha ileri bir tarihe ertelenirse, yarıda kalan veya ertelenen müsabakadaki tüm bahisler geçersiz sayılır.

(2) Herhangi bir oyuncunun müsabakadan çekilmesi ya da elenmesi durumlarında, neticelenmemiş tüm bahisler geçersiz sayılır.

(3) Eğer bir müsabaka iptal edilirse, neticesi önceden belirlenmiş bahisler haricindeki tüm bahisler geçersiz sayılır.

(4) Maç Sonucu: İştirakçiden, müsabakanın nihai sonucunu tahmin etmesi istenir.

(5) Turnuva Kazananı: İştirakçiden, bir turnuvada hangi oyuncunun birinci olacağını tahmin etmesi istenir.

a) Bir turnuvanın kazananı, turnuva organizatörü tarafından belirlenen turnuva kuralları ile uyumlu olarak tespit edilir.

b) Aksi belirtilmediği sürece, herhangi bir nedenle turnuvanın başlangıcından sonra turnuvadan diskalifiye olan veya diğer şekilde çekilen bir oyuncuya yapılan bahisler kaybedecektir.

c) Herhangi bir nedenle turnuvada yer almayan bir oyuncuya oynanan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

ç) Bir turnuvanın herhangi bir nedenle iptal edilmesi durumunda, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

#### **Sörf'e İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 69** – (1) Müsabaka bir takvim gününden daha ileri bir tarihe ertelenirse, yarıda kalan veya ertelenen müsabakadaki tüm bahisler geçersiz sayılır.

(2) Herhangi bir oyuncunun müsabakadan çekilmesi ya da elenmesi durumlarında, neticelenmemiş tüm bahisler geçersiz sayılır.

(3) Eğer bir müsabaka iptal edilirse, neticesi önceden belirlenmiş bahisler haricindeki tüm bahisler geçersiz sayılır.

(4) Maç Sonucu: İştirakçiden, müsabakanın nihai sonucunu tahmin etmesi istenir.

(5) Turnuva Kazananı: İştirakçiden, bir turnuvada hangi oyuncunun birinci olacağını tahmin etmesi istenir.

a) Bir turnuvanın kazananı, turnuva organizatörü tarafından belirlenen turnuva kuralları ile uyumlu olarak tespit edilir.

b) Aksi belirtilmediği sürece, herhangi bir nedenle turnuvanın başlangıcından sonra turnuvadan diskalifiye olan veya diğer şekilde çekilen bir oyuncuya yapılan bahisler kaybedecektir.

c) Herhangi bir nedenle turnuvada yer almayan bir oyuncuya oynanan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

ç) Bir turnuvanın herhangi bir nedenle iptal edilmesi durumunda, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

#### **Triatlon ve Pentatlon'a İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 70** – (1) Müsabaka bir takvim gününden daha ileri bir tarihe ertelenirse, yarıda kalan veya ertelenen müsabakadaki tüm bahisler geçersiz sayılır.

(2) Herhangi bir oyuncunun müsabakadan çekilmesi ya da elenmesi durumlarında, neticelenmemiş tüm bahisler geçersiz sayılır.

(3) Eğer bir müsabaka iptal edilirse, neticesi önceden belirlenmiş bahisler haricindeki tüm bahisler geçersiz sayılır.

(4) Maç Sonucu: İştirakçiden, müsabakanın nihai sonucunu tahmin etmesi istenir.

(5) Turnuva Kazananı: İştirakçiden, bir turnuvada hangi oyuncunun birinci olacağını tahmin etmesi istenir.

a) Bir turnuvanın kazananı, turnuva organizatörü tarafından belirlenen turnuva kuralları ile uyumlu olarak tespit edilir.

b) Aksi belirtilmediği sürece, herhangi bir nedenle turnuvanın başlangıcından sonra turnuvadan diskalifiye olan veya diğer şekilde çekilen bir oyuncuya yapılan bahisler kaybedecektir.

c) Herhangi bir nedenle turnuvada yer almayan bir oyuncuya oynanan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

ç) Bir turnuvanın herhangi bir nedenle iptal edilmesi durumunda, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

#### **Tırmanış'a İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 71** – (1) Müsabaka bir takvim gününden daha ileri bir tarihe ertelenirse, yarıda kalan veya ertelenen müsabakadaki tüm bahisler geçersiz sayılır.

(2) Herhangi bir oyuncunun müsabakadan çekilmesi ya da elenmesi durumlarında, neticelenmemiş tüm bahisler geçersiz sayılır.

(3) Eğer bir müsabaka iptal edilirse, neticesi önceden belirlenmiş bahisler haricindeki tüm bahisler geçersiz sayılır.

(4) Maç Sonucu: İştirakçiden, müsabakanın nihai sonucunu tahmin etmesi istenir.

(5) Turnuva Kazananı: İştirakçiden, bir turnuvada hangi oyuncunun birinci olacağını tahmin etmesi istenir.

a) Bir turnuvanın kazananı, turnuva organizatörü tarafından belirlenen turnuva kuralları ile uyumlu olarak tespit edilir.

b) Aksi belirtilmediği sürece, herhangi bir nedenle turnuvanın başlangıcından sonra turnuvadan diskalifiye olan veya diğer şekilde çekilen bir oyuncuya yapılan bahisler kaybedecektir.

c) Herhangi bir nedenle turnuvada yer almayan bir oyuncuya oynanan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

ç) Bir turnuvanın herhangi bir nedenle iptal edilmesi durumunda, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

#### **Kaykay'a İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 72** – (1) Müsabaka bir takvim gününden daha ileri bir tarihe ertelenirse, yarıda kalan veya ertelenen müsabakadaki tüm bahisler geçersiz sayılır.

(2) Herhangi bir oyuncunun müsabakadan çekilmesi ya da elenmesi durumlarında, neticelenmemiş tüm bahisler geçersiz sayılır.

(3) Eğer bir müsabaka iptal edilirse, neticesi önceden belirlenmiş bahisler haricindeki tüm bahisler geçersiz sayılır.

(4) Maç Sonucu: İştirakçiden, müsabakanın nihai sonucunu tahmin etmesi istenir.

(5) Turnuva Kazananı: İştirakçiden, bir turnuvada hangi oyuncunun birinci olacağını tahmin etmesi istenir.

a) Bir turnuvanın kazananı, turnuva organizatörü tarafından belirlenen turnuva kuralları ile uyumlu olarak tespit edilir.

b) Aksi belirtilmediği sürece, herhangi bir nedenle turnuvanın başlangıcından sonra turnuvadan diskalifiye olan veya diğer şekilde çekilen bir oyuncuya yapılan bahisler kaybedecektir.

c) Herhangi bir nedenle turnuvada yer almayan bir oyuncuya oynanan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

ç) Bir turnuvanın herhangi bir nedenle iptal edilmesi durumunda, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

#### **Dalış'a İlişkin Bahis Kuralları**

**MADDE 73** – (1) Müsabaka bir takvim gününden daha ileri bir tarihe ertelenirse, yarıda kalan veya ertelenen müsabakadaki tüm bahisler geçersiz sayılır.

(2) Herhangi bir oyuncunun müsabakadan çekilmesi ya da elenmesi durumlarında, neticelenmemiş tüm bahisler geçersiz sayılır.

(3) Eğer bir müsabaka iptal edilirse, neticesi önceden belirlenmiş bahisler haricindeki tüm bahisler geçersiz sayılır.

(4) Maç Sonucu: İştirakçiden, müsabakanın nihai sonucunu tahmin etmesi istenir.



(5) Turnuva Kazananı: İştirakçiden, bir turnuvada hangi oyuncunun birinci olacağını tahmin etmesi istenir.

a) Bir turnuvanın kazananı, turnuva organizatörü tarafından belirlenen turnuva kuralları ile uyumlu olarak tespit edilir.

b) Aksi belirtilmediği sürece, herhangi bir nedenle turnuvanın başlangıcından sonra turnuvadan diskalifiye olan veya diğer şekilde çekilen bir oyuncuya yapılan bahisler kaybedecektir.

c) Herhangi bir nedenle turnuvada yer almayan bir oyuncuya oynanan bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

ç) Bir turnuvanın herhangi bir nedenle iptal edilmesi durumunda, tüm bahisler geçersiz olup oran bir (1.00) olacaktır.

## **DÖRDÜNCÜ BÖLÜM**

### **Son Hükümler**

#### **Hüküm bulunmayan haller**

**MADDE 74** – (1) Bu Oyun Planında hüküm bulunmayan hallerde, 28/2/2009 tarihli ve 27155 sayılı Resmi Gazete’de yayımlanan Spor Müsabakalarına Dayalı Sabit İhtimalli ve Müşterek Bahis Oyunları Uygulama Yönetmeliği hükümleri uygulanır.

#### **Yürürlükten kaldırma**

**MADDE 75** – (1) 31/8/2019 tarihli ve 30874 sayılı Resmi Gazete’de yayımlanan Sabit İhtimalli Bahis Oyunları (İddaa) Oyun Planı yürürlükten kaldırılmıştır.

#### **Yürürlük**

**MADDE 76** – (1) Bu Oyun Planı yayımı tarihinde yürürlüğe girer.

#### **Yürütme**

**MADDE 77** – (1) Bu Oyun Planı hükümlerini Spor Toto Teşkilat Başkanı yürütür.